

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-146301

(P2020-146301A)

(43) 公開日 令和2年9月17日(2020.9.17)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 1941 頁)

(21) 出願番号	特願2019-47795 (P2019-47795)	(71) 出願人	000144522
(22) 出願日	平成31年3月14日 (2019.3.14)		株式会社三洋物産
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
		(74) 代理人	100187436
			弁理士 寺脇 歩
		(74) 代理人	100155136
			弁理士 伊藤 陽一
		(72) 発明者	石塚 径太
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA29 CA50 CA51

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣向上を図る。

【解決手段】遊技機は、演出モード設定手段と、遊技回実行手段と、第1演出モードに対応するキャラクターが登場する第1特別演出と、判定の結果が所定の条件を満たさない場合にも不利な結果が告知されない第2特別演出とのうちのいずれかを実行可能であり、特別情報が所定の条件を満たさないと判定した場合に、第1特別演出においてキャラクターが不利な結果となる手段とを備える。演出モード設定手段は、第1演出モードの設定状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、第1特別演出が実行された場合に、遊技回の終了以後に第2演出モードへ移行する手段と、第1演出モードの設定状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、第2特別演出が実行された場合に、当該第2演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている第1演出モードを継続する手段とを備える。

【選択図】 図865

キャラクター系ステージにおけるステージ移行の条件

遊技回の遊技結果	移行の態様
リーチ非発生・外れ	ステージ移行なし
ノーマルリーチ・外れ	ステージ移行なし
スーパーリーチ・外れ	ステージ移行なし
スペシャルリーチ・外れ	遊技回の終了時に、非キャラクター系ステージへ移行(原則)但し、 ・当該遊技回の終了時の保留情報にスペシャルリーチ(外れ又は大当たり)が存在する場合は、ステージ移行なし(例外1) ・当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ(外れ又は大当たり)が存在する場合は、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行(例外2)
大当たり (リーチ発生の有無、リーチ種別は問わず)	ステージ移行なし

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

対応するキャラクターが個別に設定されている複数の演出モードを有する第 1 演出モードと、対応するキャラクターが設定されていない第 2 演出モードとを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも 1 回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記判定手段による前記判定の結果を示唆するための演出を実行する手段であって、前記第 1 演出モードに対応する前記キャラクターが登場する第 1 特別演出と、前記判定手段による前記判定の結果が前記所定の条件を満たさない場合にも不利な結果が告知されない第 2 特別演出とを少なくとも含む複数種類の演出のうちのいずれかを実行可能であり、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記第 1 特別演出において前記キャラクターが不利な結果となる演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第 1 演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し、かつ、前記演出実行手段によって前記第 1 特別演出が実行された場合に、当該第 1 特別演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記演出モードを前記第 2 演出モードへ移行する演出モード移行手段と、

前記第 1 演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し、かつ、前記演出実行手段によって前記第 2 特別演出が実行された場合に、当該第 2 演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記第 1 演出モードを継続する演出モード継続手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記判定手段による前記判定の結果を示唆する際に、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第 1 の程度以上である場合に、前記第 1 特別演出を実行し、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第 1 の程度未満であり、かつ前記第 1 の程度より低い第 2 の程度以上である場合に、前記第 2 特別演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 2 に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報の中に、第 1 特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第 2 演出モードへの移行を行わずに前記第 1 演出モードを継続する演出モード継続手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において、前記第 1 特別演出を実行する手段

10

20

30

40

50

を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 4 に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報の中に、第 2 特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記第 1 特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第 1 演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段

を備え、

前記第 2 特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第 3 の程度未満であり、かつ前記第 3 の程度より低い第 4 の程度以上であることである

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献 1）。

【0003】

また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2011-172988 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の形態として実現することが可能である。

【0007】

〔形態〕（本形態は、主に、下記の第 16 実施形態に基づく）

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

対応するキャラクターが個別に設定されている複数の演出モードを有する第 1 演出モードと、対応するキャラクターが設定されていない第 2 演出モードとを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作

10

20

30

40

50

が終了されることを遊技回の1回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも1回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記判定手段による前記判定の結果を示唆するための演出を実行する手段であって、前記第1演出モードに対応する前記キャラクターが登場する第1特別演出と、前記判定手段による前記判定の結果が前記所定の条件を満たさない場合にも不利な結果が告知されない第2特別演出とを少なくとも含む複数種類の演出のうちのいずれかを実行可能であり、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記第1特別演出において前記キャラクターが不利な結果となる演出実行手段と、を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第1演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し、かつ、前記演出実行手段によって前記第1特別演出が実行された場合に、当該第1特別演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記演出モードを前記第2演出モードへ移行する演出モード移行手段と、

前記第1演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し、かつ、前記演出実行手段によって前記第2特別演出が実行された場合に、当該第2演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記第1演出モードを継続する演出モード継続手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【0008】

上記形態の遊技機によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】第1実施形態αにおけるパチンコ機の斜視図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

【図3】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。

【図4】V入賞機構を説明する説明図である。

【図5】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図6】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。

【図7】第1始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図8】第2始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図9】振分テーブルの内容を示す説明図である。

【図10】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【図11】ケース1として第1始動口への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。

【図12】ケース2として第1始動口への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。

【図13】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図14】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。

【図15】先判定処理を示すフローチャートである。

【図16】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。

【図17】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。

【図18】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。

【図19】種別決定ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。

【図20】大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。

【図21】クルーン用の入球処理を示すフローチャートである。

【図22】通常処理を示すフローチャートである。

【図23】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 2 4】データ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 5】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6】特定処理実行判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】種別決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1】本実施形態における開閉シナリオについて説明する説明図である。
- 【図 3 2】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 3 4】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】V入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 3 9】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】入球時の更新処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 4 2】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】待機期間演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】オープニング期間演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】開閉処理期間演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】1 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】V入賞演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】V非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】エンディング期間演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 5 2】表示制御装置の M P U において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】表示制御装置の M P U において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】第 1 実施形態 β におけるパチンコ機の斜視図である。
- 【図 5 5】遊技盤の正面図である。
- 【図 5 6】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 5 7】V入賞機構を説明する説明図である。
- 【図 5 8】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。 40
- 【図 5 9】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
- 【図 6 0】第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 6 1】第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 6 2】振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 6 3】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
- 【図 6 4】ケース 1 として第 1 始動口への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。
- 【図 6 5】ケース 2 として第 1 始動口への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。 50

- 【図 6 6】 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 7】 始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 8】 先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 9】 大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 0】 変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 1】 スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2】 種別決定ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 3】 大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 4】 クルーン用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 5】 通常処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 7 6】 遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 7】 データ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 8】 変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 9】 特定処理実行判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 0】 変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 1】 遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 2】 種別決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 3】 開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 4】 本実施形態における開閉シナリオについて説明する説明図である。
- 【図 8 5】 オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 8 6】 大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 7】 V入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 8】 エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 9】 電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 0】 電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 1】 音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 9 2】 音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 3】 保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 9 4】 入球時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 5】 遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 6】 待機期間演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 7】 オープニング期間演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 8】 開閉処理期間演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 9】 1 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 0】 非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 1】 V入賞演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 2】 V非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 3】 エンディング期間演出設定処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 1 0 4】 表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 5】 表示制御装置の M P U において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 6】 表示制御装置の M P U において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 7】 第 2 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の斜視図である。
- 【図 1 0 8】 遊技盤の正面図である。
- 【図 1 0 9】 液晶表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 1 1 0】 パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。 50

- 【図 1 1 1】 当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
- 【図 1 1 2】 第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 1 3】 第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 1 4】 振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 1 5】 電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選当否テーブル）の内容を示す説明図である。
- 【図 1 1 6】 遊技機における遊技の流れを示す説明図である。
- 【図 1 1 7】 特別ボーナス処理を説明するタイムチャートである。
- 【図 1 1 8】 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 9】 始動口用の入球処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 1 2 0】 通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 1】 遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 2】 第 1 始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 3】 第 1 始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 4】 第 1 始動口用の判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 5】 第 1 始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 6】 第 1 変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 7】 第 2 始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 8】 第 2 始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 9】 第 2 始動口用の判定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 1 3 0】 第 2 始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 1】 低確時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 2】 高確高頻度時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 3】 高確低頻度時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 4】 第 2 変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 5】 遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 6】 開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 7】 オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 8】 大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 9】 エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 1 4 0】 電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 1】 電役開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 2】 音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 1 4 3】 音声発光制御装置の M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 4】 状態記憶処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 5】 表示態様切替処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 6】 特 1 用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 7】 メイン表示領域用の特 1 演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 1 4 8】 特 1 用遊技回演出実行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 9】 特 1 用変動時間計測処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 0】 特 2 用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 1】 メイン表示領域用の特 2 演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 2】 特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンの設定処理を説明する説明図である。
- 【図 1 5 3】 特 2 用遊技回演出実行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 4】 特 2 用変動時間計測処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 1 5 5】 特別ボーナス演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 6】 表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 7】 表示制御装置の M P U において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 8】 表示制御装置の M P U において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 9】 第 3 実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
- 【図 1 6 0】 遊技盤の正面図である。
- 【図 1 6 1】 普通電動役物の動作態様を説明する説明図である。 10
- 【図 1 6 2】 液晶表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 1 6 3】 パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 1 6 4】 当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
- 【図 1 6 5】 特図始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 6 6】 特図始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 6 7】 電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
- 【図 1 6 8】 遊技者が遊技を実行した場合にパチンコ機が実行する処理の一例を示すタイムチャートである。
- 【図 1 6 9】 非特定期間にパチンコ機が実行する処理の一例を示すタイムチャートである 20
- 。
- 【図 1 7 0】 特定期間にパチンコ機が実行する処理の一例を示すタイムチャートである。
- 【図 1 7 1】 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 2】 特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 3】 先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 4】 大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 5】 変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 6】 スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 7】 特電始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 8】 通常処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 1 7 9】 遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 0】 データ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 1】 変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 2】 変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 3】 遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 4】 オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 5】 第 1 大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 6】 エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 7】 電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 8】 電役開閉処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 1 8 9】 第 2 大入賞口用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 0】 第 2 大入賞口用開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 1】 第 2 大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 2】 音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 1 9 3】 音声発光制御装置の M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 4】 状態記憶処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 5】 遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 6】 演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 1 9 7】 オープニング演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 8】 特電始動口入球演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 9】 第 2 大入賞口開放演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 0】 表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 1】 表示制御装置の M P U において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 2】 表示制御装置の M P U において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 3】 変形例における普通電動役物 5 3 と第 2 可変入賞装置 5 5 とを示す説明図である。 10
- 【図 2 0 4】 第 4 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
- 【図 2 0 5】 パチンコ機の背面図である。
- 【図 2 0 6】 遊技盤の正面図である。
- 【図 2 0 7】 液晶表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 2 0 8】 パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 2 0 9】 当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
- 【図 2 1 0】 当否テーブル記憶エリアに格納されている当否テーブルについて説明する説明図である。
- 【図 2 1 1】 パチンコ機に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。 20
- 【図 2 1 2】 音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 2 1 3】 比較例 1 のパチンコ機において転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。
- 【図 2 1 4】 比較例 1 のパチンコ機において大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。
- 【図 2 1 5】 バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。
- 【図 2 1 6】 バトル演出または結果告知演出が実行されているときの液晶表示装置の表示面の説明をする説明図である。
- 【図 2 1 7】 比較例 1 のパチンコ機において転落抽選に当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。 30
- 【図 2 1 8】 比較例 1 のパチンコ機において大当たり当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。
- 【図 2 1 9】 比較例 2 のパチンコ機において大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。
- 【図 2 2 0】 第 4 実施形態のパチンコ機において起動後に最初に転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。
- 【図 2 2 1】 第 4 実施形態のパチンコ機において起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。
- 【図 2 2 2】 第 4 実施形態のパチンコ機において起動後に最初に転落抽選に当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。 40
- 【図 2 2 3】 第 4 実施形態のパチンコ機において起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。
- 【図 2 2 4】 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 5】 始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 6】 先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 7】 スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 8】 通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 9】 遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 0】 データ設定処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 2 3 1】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 2】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 3】転落判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 4】当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 5】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 6】遊技状態移行処理を示す説明図である。
- 【図 2 3 7】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 8】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 9】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 0】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 2 4 1】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 2】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 3】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 4】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 5】演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 6】高確・高サポ時演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 7】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 8】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 2 4 9】表示制御装置の M P U において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 5 0】表示制御装置の M P U において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 5 1】第 4 実施形態の変形例 1 のパチンコ機において起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。
- 【図 2 5 2】第 4 実施形態の変形例 1 のパチンコ機において起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。
- 【図 2 5 3】第 4 実施形態の変形例 1 における変動開始処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 2 5 4】第 4 実施形態の変形例 1 における転落判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 5 5】第 4 実施形態の変形例 1 における当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 5 6】第 4 実施形態の変形例 1 における起動時表示部制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 5 7】第 5 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
- 【図 2 5 8】パチンコ機の背面図である。
- 【図 2 5 9】遊技盤の正面図である。
- 【図 2 6 0】液晶表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。 40
- 【図 2 6 1】弁体が閉じた状態の遊技球振分装置を示す断面図である。
- 【図 2 6 2】弁体が開いた状態の遊技球振分装置を示す断面図である。
- 【図 2 6 3】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 2 6 4】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
- 【図 2 6 5】当否テーブル記憶エリアに格納されている当否テーブルについて説明する説明図である。
- 【図 2 6 6】パチンコ機に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。
- 【図 2 6 7】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 2 6 8】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 2 6 9】 始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 0】 先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 1】 スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 2】 通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 3】 遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 4】 データ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 5】 変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 6】 当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 7】 変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 8】 遊技状態移行処理を示す説明図である。 10
- 【図 2 7 9】 大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 0】 開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 1】 電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 2】 電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 3】 音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4】 コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 5】 保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 6】 入球時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 7】 遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 2 8 8】 演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 9】 変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 0】 表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 1】 表示制御装置の M P U において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 2】 表示制御装置の M P U において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 3】 変形例 1 のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置を示す説明図である。
- 【図 2 9 4】 変形例 2 のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置を示す説明図である。 30
- 【図 2 9 5】 変形例 3 のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置とその周辺を示す説明図である。
- 【図 2 9 6】 変形例 3 のパチンコ機に備えられる遊技球貯留装置と強制放出装置とを示す斜視図である。
- 【図 2 9 7】 変形例 4 のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置を示す説明図である。
- 【図 2 9 8】 第 6 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
- 【図 2 9 9】 パチンコ機の背面図である。
- 【図 3 0 0】 遊技盤の正面図である。
- 【図 3 0 1】 液晶表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 3 0 2】 パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。 40
- 【図 3 0 3】 当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
- 【図 3 0 4】 当否テーブル記憶エリアに格納されている当否テーブルについて説明する説明図である。
- 【図 3 0 5】 パチンコ機に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。
- 【図 3 0 6】 音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 3 0 7】 第 1 始動口とその周辺を示す斜視図である
- 【図 3 0 8】 一对の釘と第 1 始動口とを示す説明図である。
- 【図 3 0 9】 従来例を示す説明図である。
- 【図 3 1 0】 変形例 1 のパチンコ機に備えられる一对の釘と第 1 始動口とを示す説明図で 50

ある。

【図 3 1 1】変形例 2 のパチンコ機に備えられる一对の釘と第 1 始動口とを示す説明図である。

【図 3 1 2】変形例 3 のパチンコ機に備えられる一对の釘と第 1 始動口とを示す説明図である。

【図 3 1 3】変形例 4 のパチンコ機に備えられる一对の釘と第 1 始動口とを示す説明図である。

【図 3 1 4】変形例 5 のパチンコ機に備えられる一对の釘と第 1 始動口とを示す説明図である。

【図 3 1 5】変形例 6 のパチンコ機に備えられる一对の釘と第 1 始動口とを示す説明図である。

10

【図 3 1 6】変形例 7 のパチンコ機に備えられる一对の釘と第 1 始動口とを示す説明図である。

【図 3 1 7】変形例 8 のパチンコ機に備えられる一对の釘と第 1 始動口とを示す斜視図である。

【図 3 1 8】変形例 9 のパチンコ機に備えられる一对の釘と第 1 始動口とを示す斜視図である。

【図 3 1 9】変形例 9 において第 1 始動口を分解した斜視図である。

【図 3 2 0】変形例 10 のパチンコ機に備えられる電動役物とその周辺を示す斜視図である。

20

【図 3 2 1】変形例 11 のパチンコ機に備えられる電動役物とその周辺を示す斜視図である。

【図 3 2 2】変形例 12 のパチンコ機に備えられる電動役物の第 1 の可動片を示す正面図である。

【図 3 2 3】第 7 実施形態におけるパチンコ機 10 の斜視図である。

【図 3 2 4】遊技盤 30 の正面図である。

【図 3 2 5】振分機構 120 を説明する説明図である。

【図 3 2 6】普通電動役物 53 を説明する説明図である。

【図 3 2 7】液晶表示装置 41 において変動表示される図柄及び表示面 41 a を示す説明図である。

30

【図 3 2 8】パチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 3 2 9】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。

【図 3 3 0】第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 3 1】第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 3 2】振分テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 3 3】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【図 3 3 4】パチンコ機 10 が実行可能なサポートモードの種類について説明をする説明図である。

【図 3 3 5】低頻度サポートモードの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。

40

【図 3 3 6】高頻度サポートモード A の実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。

【図 3 3 7】高頻度サポートモード B の実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。

【図 3 3 8】パチンコ機 10 における遊技の流れを示す説明図である。

【図 3 3 9】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 0】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 1】先判定処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 2】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 3 4 3】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 4】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 5】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 6】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 7】データ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 8】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 9】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 0】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 1】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 2】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 3 5 3】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 4】電役開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 5】音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 3 5 6】音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 7】状態記憶処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 8】サポートモード演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 9】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6 0】演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 3 6 1】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6 2】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6 3】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6 4】変形例 1 における振分機構 1 2 0 普通電動役物 5 3 および各始動口を示す説明図である。
- 【図 3 6 5】変形例 1 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。
- 【図 3 6 6】変形例 1 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。 30
- 【図 3 6 7】変形例 2 における振分機構 1 2 0 普通電動役物 5 3 および各始動口を示す説明図である。
- 【図 3 6 8】変形例 2 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。
- 【図 3 6 9】変形例 2 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。
- 【図 3 7 0】変形例 3 における振分機構 1 2 0 、普通電動役物 5 3 、および各始動口を示す説明図である。
- 【図 3 7 1】変形例 3 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。
- 【図 3 7 2】変形例 3 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。
- 【図 3 7 3】変形例 4 における振分機構 1 2 0 、普通電動役物 5 3 、および各始動口を示す説明図である。 40
- 【図 3 7 4】変形例 4 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。
- 【図 3 7 5】変形例 4 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。
- 【図 3 7 6】変形例 5 における振分機構 1 2 0 、普通電動役物 5 3 、および各始動口を示す説明図である。
- 【図 3 7 7】変形例 5 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。
- 【図 3 7 8】変形例 5 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。
- 【図 3 7 9】変形例 6 における振分機構 1 2 0 、普通電動役物 5 3 、および各始動口を示す説明図である。
- 【図 3 8 0】変形例 6 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。
- 【図 3 8 1】変形例 6 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。 50

- 【図 3 8 2】普通電動役物 5 3 の構成の一例を示す説明図である。
- 【図 3 8 3】変形例 1 2 における変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8 4】低頻度サポートモード用変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8 5】高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8 6】高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8 7】変形例 1 2 における演出パターンを設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8 8】低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8 9】高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 9 0】高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。
- 【図 3 9 1】高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における連続演出を説明する説明図である。
- 【図 3 9 2】高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。
- 【図 3 9 3】高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 9 4】第 8 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
- 【図 3 9 5】パチンコ機の背面図である。
- 【図 3 9 6】遊技盤の正面図である。
- 【図 3 9 7】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 3 9 8】V 獲得チャレンジ機構部を示す説明図である。
- 【図 3 9 9】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 4 0 0】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
- 【図 4 0 1】第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 0 2】第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 0 3】振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 0 4】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 0 5】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 4 0 6】第 1 開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 4 0 7】V 獲得チャレンジ機構部における遊技球の動きを示す説明図である。
- 【図 4 0 8】V 獲得チャレンジ機構部における遊技球の動きを示す説明図である。
- 【図 4 0 9】V 獲得チャレンジ機構部における遊技球の動きを示す説明図である。
- 【図 4 1 0】第 2 開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 4 1 1】第 3 開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 4 1 2】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 3】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 4】先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 5】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 6】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 7】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 8】データ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 9】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 0】当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 1】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 2】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 3】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 4 2 4】シャッター開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 5】V入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 6】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 7】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 8】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 9】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 0】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 1】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 2】入球時の更新処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 4 3 3】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 4】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 5】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 6】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 7】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 8】V割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 9】変形例 2 のパチンコ機に備えられる遅延ユニットを示す説明図である。
- 【図 4 4 0】変形例 1 9 のパチンコ機に備えられる可変入賞装置を示す説明図である。
- 【図 4 4 1】変形例 2 2 における振分テーブルの内容を示す説明図である。 20
- 【図 4 4 2】第 9 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
- 【図 4 4 3】パチンコ機の背面図である。
- 【図 4 4 4】遊技盤の正面図である。
- 【図 4 4 5】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 4 4 6】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 4 4 7】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
- 【図 4 4 8】当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 4 9】振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 5 0】転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。 30
- 【図 4 5 1】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 5 2】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 4 5 3】保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
- 【図 4 5 4】バトル演出または結果告知演出が実行されているときの、図柄表示装置の表示面の説明をする説明図である。
- 【図 4 5 5】バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。
- 【図 4 5 6】比較例 1 のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。 40
- 【図 4 5 7】第 9 実施形態のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
- 【図 4 5 8】高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値に対する遊技状態判定値を示す説明図である。
- 【図 4 5 9】第 9 実施形態のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順を説明するタイミングチャートである。
- 【図 4 6 0】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。 50

- 【図４６１】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図４６２】先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図４６３】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図４６４】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図４６５】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図４６６】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図４６７】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図４６８】転落判定処理を示すフローチャートである。
- 【図４６９】当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図４７０】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。 10
- 【図４７１】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図４７２】低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図４７３】低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図４７４】高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図４７５】転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図４７６】転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図４７７】変動終了処理を示すフローチャートである。
- 【図４７８】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図４７９】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図４８０】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。 20
- 【図４８１】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図４８２】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図４８３】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図４８４】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図４８５】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図４８６】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図４８７】低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図４８８】低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図４８９】高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。 30
- 【図４９０】転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図４９１】転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図４９２】遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。
- 【図４９３】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図４９４】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図４９５】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図４９６】変形例１のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順を説明するタイミングチャートである。 40
- 【図４９７】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図４９８】当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図４９９】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
- 【図５００】変形例１６における当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図５０１】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
- 【図５０２】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図５０３】高確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図５０４】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図５０５】高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 5 0 6】変形例 1 8 における遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0 7】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0 8】潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0 9】サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1 0】第 9 実施形態としてのパチンコ遊技機の斜視図である。
- 【図 5 1 1】パチンコ機 1 0 の背面図である。
- 【図 5 1 2】遊技盤 3 0 の正面図である。
- 【図 5 1 3】液晶用図柄及び表示面 4 1 a を示す説明図である。 10
- 【図 5 1 4】パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 5 1 5】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
- 【図 5 1 6】当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 5 1 7】振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 5 1 8】転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 5 1 9】電動役物開放抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 5 2 0】音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 5 2 1】処理の概要（ケース 1）を説明するタイムチャートである。
- 【図 5 2 2】転落引き戻し大当たり演出の一例を説明する説明図である。 20
- 【図 5 2 3】転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出の一例を説明する説明図である。
- 【図 5 2 4】処理の概要（ケース 2）を説明するタイムチャートである。
- 【図 5 2 5】処理の概要（ケース 3）を説明するタイムチャートである。
- 【図 5 2 6】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2 7】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2 8】先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2 9】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3 0】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3 1】遊技回制御処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 5 3 2】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3 3】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3 4】転落判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3 5】当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3 6】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3 7】遊技状態判定値の詳細を説明する説明図である。
- 【図 5 3 8】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3 9】低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 0】低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 1】高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 5 4 2】転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 3】転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 4】変動終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 5】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 6】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 7】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 8】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 9】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 0】電役開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 1】音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャート 50

トである。

【図 5 5 2】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 3】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 4】低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 5】低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 6】高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 7】転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 8】転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

10

【図 5 5 9】開閉実行モード演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 6 0】オープニング演出用処理を示すフローチャートである。

【図 5 6 1】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 5 6 2】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。

【図 5 6 3】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。

【図 5 6 4】変形例 1 0 を説明する説明図である。

【図 5 6 5】第 1 1 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。

20

【図 5 6 6】パチンコ機の背面図である。

【図 5 6 7】遊技盤の正面図である。

【図 5 6 8】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。

【図 5 6 9】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 5 7 0】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。

【図 5 7 1】低確率モード用の当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図 5 7 2】高確率モード用の当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図 5 7 3】振分テーブルの内容を示す説明図である。

【図 5 7 4】リーチ判定用当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図 5 7 5】電動役物開放抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。

30

【図 5 7 6】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。

【図 5 7 7】設定情報表示部の一例を示す説明図である。

【図 5 7 8】図柄表示装置において表示されるエンディング演出を示す説明図である。

【図 5 7 9】初回外れ時用の対応関係を示す説明図である。

【図 5 8 0】初回ノーマルリーチ時用の対応関係を示す説明図である。

【図 5 8 1】初回スーパリーチ時用の対応関係を示す説明図である。

【図 5 8 2】設定示唆演出を含むエンディング演出の一例を示す説明図である。

【図 5 8 3】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 4】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。

40

【図 5 8 5】先判定処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 6】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 7】通常処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 8】設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 9】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 0】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 1】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 2】当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 3】変動時間設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 4】変動終了処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 5 9 5】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 9 6】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 9 7】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 9 8】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 9 9】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 0 0】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 0 1】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 0 2】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 0 3】入球時の更新処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 6 0 4】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 0 5】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 0 6】リーチ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 0 7】リーチ振分テーブルの内容を示す説明図である
- 【図 6 0 8】通常大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 0 9】確変大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1 0】外れ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1 1】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1 2】初回外れ時演出の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
- 【図 6 1 3】初回ノーマルリーチ時演出の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。 20
- 【図 6 1 4】初回スーパーリーチ時演出の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
- 【図 6 1 5】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1 6】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1 7】V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1 8】変形例 1 におけるリーチ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1 9】ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2 0】スーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 6 2 1】通常大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2 2】ノーマルリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2 3】スーパーリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2 4】確変大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2 5】ノーマルリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2 6】スーパーリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 6 2 7】外れ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2 8】外れ時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2 9】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 3 0】変形例 2 のパチンコ機が備える遊技盤の正面図である。
- 【図 6 3 1】振り分け機構が遊技球を振り分ける様子を示す説明図である。
- 【図 6 3 2】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 3 3】リーチ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 3 4】通常大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 3 5】確変大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 6 3 6】外れ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 3 7】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 3 8】初回変動第 1 図柄時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
- 【図 6 3 9】初回変動第 2 図柄時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
- 【図 6 4 0】変形例 4 における出現確率抽選用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 。【図 6 4 1】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 4 2】出現期間抽選用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 6 4 3】変形例 6 におけるエンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 4 4】初回外れ時用の設定示唆当否テーブルの内容を示す説明図である。 10
- 【図 6 4 5】初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 。【図 6 4 6】初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 。【図 6 4 7】第 1 2 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
- 【図 6 4 8】パチンコ機の背面図である。
- 【図 6 4 9】遊技盤の正面図である。
- 【図 6 5 0】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 6 5 1】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 6 5 2】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。 20
- 【図 6 5 3】当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 6 5 4】振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 6 5 5】転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 6 5 6】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 6 5 7】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 6 5 8】保証遊技回数に達する以前の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。 30
- 【図 6 5 9】保証遊技回数に達する以前の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
- 【図 6 6 0】保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。
- 【図 6 6 1】バトル演出または結果告知演出が実行されているときの、図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
- 【図 6 6 2】バトル演出を例示する説明図である。
- 【図 6 6 3】バトル演出後に実行される結果告知演出を例示する説明図である。
- 【図 6 6 4】保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。 40
- 【図 6 6 5】比較例 1 のパチンコ機において、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
- 【図 6 6 6】比較例 2 のパチンコ機において、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
- 【図 6 6 7】保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。 50

【図 6 6 8】保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。

【図 6 6 9】保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチが発生すると判定された場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。

【図 6 7 0】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 1】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 2】先判定処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 3】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。

10

【図 6 7 4】通常処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 5】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 6】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 7】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 8】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 9】転落判定処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 0】当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 1】変動時間設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 2】保証遊技回数以前の変動時間設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 3】保証遊技回数後の変動時間設定処理を示すフローチャートである。

20

【図 6 8 4】変動終了処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 5】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 6】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 7】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 8】電役サポート用処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 9】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 0】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 1】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 2】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。

30

【図 6 9 3】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 4】保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 5】保証遊技回数後の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 6】遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 7】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 8】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 9】V 割込み処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 0】変形例 1 のパチンコ機が備える高確率モード用の当否テーブルの内容を示す説明図である。

40

【図 7 0 1】変形例 2 のパチンコ機が備えるモード選択テーブルの内容を示す説明図である。

【図 7 0 2】第 1 3 実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。

【図 7 0 3】遊技盤の正面図である。

【図 7 0 4】図柄表示装置において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置の表示面を示す説明図である。

【図 7 0 5】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 7 0 6】特図抽選や普図抽選等に用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。

【図 7 0 7】特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

50

- 【図 7 0 8】特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 7 0 9】特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 7 1 0】普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 7 1 1】普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 7 1 2】普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 7 1 3】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 7 1 4】第 1 3 実施形態のパチンコ機において実行される処理の流れの一例を示すタイミングチャートである。
- 【図 7 1 5】第 1 3 実施形態のパチンコ機において実行される演出の一例を示す説明図である。 10
- 【図 7 1 6】第 1 3 実施形態のパチンコ機において実行される演出の一例を示す説明図である。
- 【図 7 1 7】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 1 8】普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 1 9】特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2 0】V入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2 1】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2 2】普通図柄制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2 3】普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 7 2 4】普図変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2 5】普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2 6】普通電動役物制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2 7】普電開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2 8】特別図柄制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2 9】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 3 0】特図変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 3 1】特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 3 2】特別電動役物制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 3 3】特電開閉処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 7 3 4】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 3 5】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 3 6】表示制御装置の M P U において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 3 7】表示制御装置の M P U において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 3 8】第 1 3 実施形態の変形例のパチンコ機において実行される演出の一例を説明する説明図である。 40
- 【図 7 3 9】第 1 3 実施形態の変形例のパチンコ機において実行される演出の一例を説明する説明図である。
- 【図 7 4 0】本発明の第 1 4 実施形態としてのパチンコ遊技機の斜視図である。
- 【図 7 4 1】パチンコ機 1 0 の背面図である。
- 【図 7 4 2】遊技盤 3 0 の正面図である。
- 【図 7 4 3】遅延機構 2 0 2 および V 入賞機構 2 1 0 を説明する説明図である。
- 【図 7 4 4】図柄表示装置 4 1 において変動表示される液晶用図柄及び表示面 4 1 a を示す説明図である。
- 【図 7 4 5】パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 7 4 6】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。 50

- 【図 7 4 7】第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 7 4 8】第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 7 4 9】第 1 始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 7 5 0】第 2 始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 7 5 1】V 入賞口（第 1 V 入賞口 V 1 第 2 V 入賞口 V 2）に遊技球が入球することにより確定する大当たり種別を説明する説明図である。
- 【図 7 5 2】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 7 5 3】音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。 10
- 【図 7 5 4】本実施形態のパチンコ機 1 0 における遊技の流れを説明する説明図である。
- 【図 7 5 5】特定示唆演出の一例を示す説明図である。
- 【図 7 5 6】遊技回における演出を設定する処理（遊技回演出設定処理とも呼ぶ）の概要を示すフローチャートである。
- 【図 7 5 7】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 5 8】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 5 9】先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 6 0】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 6 1】V 入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 6 2】通常処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 7 6 3】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 6 4】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 6 5】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 6 6】当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 6 7】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 6 8】変動終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 6 9】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 7 0】開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 7 1】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 7 2】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 7 7 3】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 7 4】電役開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 7 5】音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 7 6】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 7 7】遊技回演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 7 8】遊技球流通態様検出処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 7 9】遊技球数カウントメモリエリアを説明する説明図である。
- 【図 7 8 0】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 7 8 1】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 8 2】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 8 3】駆動役物を駆動させる特定示唆演出を説明する説明図である。
- 【図 7 8 4】検出センサの配置位置の一例を示す説明図である。
- 【図 7 8 5】変形例 5 の一例を示す説明図である。
- 【図 7 8 6】変形例 6 の一例を示す説明図である。
- 【図 7 8 7】変形例 7 の一例を示す説明図である。
- 【図 7 8 8】第 1 5 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。 50

- 【図 7 8 9】パチンコ機の背面図である。
- 【図 7 9 0】遊技盤の正面図である。
- 【図 7 9 1】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 7 9 2】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 7 9 3】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
- 【図 7 9 4】当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 7 9 5】振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 7 9 6】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 7 9 7】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。 10
- 【図 7 9 8】第 1 始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。
- 【図 7 9 9】第 2 始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。
- 【図 8 0 0】保留表示アイコンの表示態様を説明する説明図である。
- 【図 8 0 1】図柄表示装置の表示面において花びらが表示されているときの様子を示す説明図である。
- 【図 8 0 2】第 1 ～第 4 種花びらの表示方法を示す説明図である。
- 【図 8 0 3】第 3 種花びらの挙動を示す説明図である。
- 【図 8 0 4】特 1 ・保留 1 用花びらが目標保留到達軌道に沿って移動した場合の第 1 保留表示アイコンの様子を示す説明図である。 20
- 【図 8 0 5】図柄表示装置の表示面に表示された図柄に第 4 種花びらが作用する様子を示す説明図である。
- 【図 8 0 6】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 0 7】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 0 8】先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 0 9】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 1 0】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 1 1】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 1 2】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 1 3】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 8 1 4】当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 1 5】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 1 6】変動終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 1 7】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 1 8】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 1 9】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 2 0】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 2 1】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 2 2】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 8 2 3】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 2 4】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 2 5】保留演出用記憶エリアを説明する説明図である。
- 【図 8 2 6】保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 2 7】表示レベル上限値設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 2 8】上限値テーブルを示す説明図である。
- 【図 8 2 9】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 3 0】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 3 1】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 3 2】第 3 種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 8 3 3】第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 3 4】特 1・保留 1 用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 3 5】花びら軌道抽選用テーブルを示す説明図である。
- 【図 8 3 6】特 1・保留 2 用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 3 7】特 1・保留 3 用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 3 8】特 1・保留 4 用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 3 9】第 2 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 4 0】保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 4 1】第 1 始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 4 2】第 2 始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 8 4 3】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 4 4】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 4 5】V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 4 6】変形例 1 における第 1 始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 4 7】花びら表示変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 4 8】第 1 6 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
- 【図 8 4 9】パチンコ機の背面図である。
- 【図 8 5 0】遊技盤の正面図である。 20
- 【図 8 5 1】図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
- 【図 8 5 2】図柄表示装置において変動表示される図柄を示す説明図である。
- 【図 8 5 3】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 8 5 4】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
- 【図 8 5 5】当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 8 5 6】振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 8 5 7】リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。
- 【図 8 5 8】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 8 5 9】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。 30
- 【図 8 6 0】キャラクター系ステージを例示する説明図である。
- 【図 8 6 1】非キャラクター系ステージを例示する説明図である。
- 【図 8 6 2】バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。
- 【図 8 6 3】変動・停止する図柄、特別リーチ画面演出、および背景画像の表示態様を示すタイミングチャートである。
- 【図 8 6 4】パチンコ機において実行されるステージの移行を模式的に示す説明図である。
- 【図 8 6 5】キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。
- 【図 8 6 6】非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。 40
- 【図 8 6 7】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 6 8】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 6 9】先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 7 0】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 7 1】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 7 2】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 7 3】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 7 4】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 7 5】当たり判定処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 8 7 6】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 7 7】変動終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 7 8】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 7 9】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 8 0】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 8 1】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 8 2】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 8 3】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 8 4】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 8 8 5】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 8 6】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 8 7】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 8 8】大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 8 9】リーチ振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 8 9 0】リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 9 1】スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 9 2】戦士キャラクター抽選用テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 8 9 3】戦士キャラクター判定値対応テーブルの内容を示す説明図である。 20
- 【図 8 9 4】スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 9 5】リーチ非発生・外れ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 9 6】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 9 7】ステージ演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 9 8】キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 9 9】ステージ抽選用テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 9 0 0】非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャート 30
- である。
- 【図 9 0 1】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 0 2】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 0 3】V割込み処理を示すフローチャートである。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 1 0】
- 本発明にかかる遊技機の実施形態について、図面を参照しながら以下の順序で説明する。
- 《A》第 1 実施形態（主に、下記の《Z》における特徴 a A 群～特徴 a K 群に対応）： 40
- 《B》第 2 実施形態（主に、下記の《Z》における特徴 b A 群～特徴 b N 群に対応）：
- 《C》第 3 実施形態（主に、下記の《Z》における特徴 c A 群～特徴 c G 群に対応）：
- 《D》第 4 実施形態（主に、下記の《Z》における特徴 d A 群～特徴 d G 群に対応）：
- 《E》第 5 実施形態（主に、下記の《Z》における特徴 e A 群～特徴 e G 群に対応）：
- 《F》第 6 実施形態（主に、下記の《Z》における特徴 f A 群～特徴 f F 群に対応）：
- 《G》第 7 実施形態（主に、下記の《Z》における特徴 g A 群～特徴 g P 群に対応）：
- 《H》第 8 実施形態（主に、下記の《Z》における特徴 h A 群～特徴 h F 群に対応）：
- 《I》第 9 実施形態（主に、下記の《Z》における特徴 i A 群～特徴 i H 群に対応）：
- 《J》第 1 0 実施形態（主に、下記の《Z》における特徴 j A 群～特徴 j O 群に対応）：
- 《K》第 1 1 実施形態（主に、下記の《Z》における特徴 k A 群～特徴 k W 群に対応）： 50

《L》第12実施形態（主に、下記の《Z》における特徴l A群～特徴l H群に対応）：
《M》第13実施形態（主に、下記の《Z》における特徴m A群～特徴m R群に対応）：
《N》第14実施形態（主に、下記の《Z》における特徴n A群～特徴n N群に対応）：
《O》第15実施形態（主に、下記の《Z》における特徴o A群～特徴o J群に対応）：
《P》第16実施形態（主に、下記の《Z》における特徴p A群～特徴p L群に対応）：
《Y》他の構成への適用：

《Z》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：

【0011】

《A》第1実施形態α：

《A1》遊技機の構造：

10

図1は、第1実施形態αにおけるパチンコ機10の斜視図である。パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回転可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回転可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回転可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

20

【0012】

前扉枠14の略中央部には、開口された窓部18が形成されている。前扉枠14の窓部18の周囲には、パチンコ機10を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LEDなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機10によって行われる当たり抽選時、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠14の裏側には、2枚の板ガラスからなるガラスユニット19が配置されており、開口された窓部18がガラスユニット19によって封じられている。内枠13には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機10の遊技者は、パチンコ機10の正面からガラスユニット19を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

30

【0013】

前扉枠14には、遊技球を貯留するための上皿20と下皿21とが設けられている。上皿20は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体12から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿20に貯留された遊技球は、パチンコ機本体12が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル25の操作によって駆動し、上皿20から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿21は、上皿20の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿21は、上皿20で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿21の底面には、下皿21に貯留された遊技球を排出するための排出口22が形成されている。排出口22の下方にはレバー23が設けられており、遊技者がレバー23を操作することによって、排出口22の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー23を操作して排出口22を開状態にすると、排出口22から遊技球が落下し、遊技球は下皿21から外部に排出される。

40

【0014】

上皿20の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン24が設けられている。演出操作ボタン24は、パチンコ機10によって行われる遊技演出に対して、遊技

50

者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機 10 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 24 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 10 によって行われる。

【0015】

さらに、前扉枠 14 の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル 25 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル 25 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー 25a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン 25b と、操作ハンドル 25 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 25c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を握ると、タッチセンサー 25a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 25 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 25c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 25c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【0016】

また、上皿 20 の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 26 が設けられている。遊技球発射ボタン 26 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 25 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 26 を操作すると、操作ハンドル 25 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 26 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 26 を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサー 25a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 25 を握ることによって少なくともタッチセンサー 25a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【0017】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン 26 は、上皿 20 の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン 26 が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン 26 を、ウェイトボタン 25b と同様に、操作ハンドル 25 の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル 25、ウェイトボタン 25b、遊技球発射ボタン 26 を、右手のみで操作することを可能にする。

【0018】

図 2 は、遊技盤 30 の正面図である。遊技盤 30 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 31a と、外レール部 31b とが取り付けられている。内レール部 31a と外レール部 31b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 31 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 31 に誘導されて遊技領域 PA の上部に放出され、その後、遊技領域 PA を流下する。遊技領域 PA には、遊技盤 30 に対して略垂直に複数の釘 42 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 42 や風車は、遊技領域 PA を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【0019】

遊技盤 30 には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、種別決定ゲート 202 及び、可変入賞装置 36 が設けられている。また、遊技盤 30 には、V 入賞機構 210 が設けられている。さらに、遊技盤 30 には、可変表示ユニット

40及びメイン表示部45が設けられている。メイン表示部45は、特図ユニット37と、普図ユニット38と、ラウンド表示部39とを有している。

【0020】

一般入賞口32は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤30上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口32に遊技球が入球すると、10個の遊技球が賞球として払出装置71から払い出される。

【0021】

第1始動口33は、遊技球が入球可能な入球口である。第1始動口33は、遊技盤30の中央下方に設けられている。本実施形態では、第1始動口33に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

10

【0022】

第2始動口34は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤30の右側に設けられている。本実施形態では、第2始動口34に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第2始動口34には、電動役物34aが設けられている。

【0023】

スルーゲート35は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート35は、電動役物34aを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート35を通過すると、主制御装置60は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物34aは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート35は、遊技球の流下方向に対して第2始動口34よりも上流側に配置されているため、スルーゲート35を通過した遊技球は、通過後に遊技領域PAを流下して第2始動口34へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート35を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

20

【0024】

可変入賞装置36は、遊技盤30の背面側へと通じる第1大入賞口36aと、当該第1大入賞口36aを開閉する第1開閉扉36bとを備えている。第1開閉扉36bは、通常は遊技球が第1大入賞口36aに入球できない閉鎖状態となっている。第1始動口33又は第2始動口34に遊技球が入球すると、主制御装置60は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選すると、パチンコ機10は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置36の第1開閉扉36bおよび、後述するV入賞機構210が備える第2開閉扉213の開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置36の第1開閉扉36bは、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置36の第1大入賞口36aに遊技球が入球すると、払出装置71によって15個の遊技球が賞球として払い出される。

30

【0025】

種別決定ゲート202は当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該大当たりの種別を決定するために用いられる入球口である。具体的には、所定の遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当該遊技回の終了後に、開閉実行モードが開始される。本実施形態のパチンコ機10は、開閉実行モードが開始されると、遊技球を遊技盤30の右側に向けて発射するように遊技者を案内する演出（右打ち示唆演出）が実行される。当該右打ち示唆演出に従って遊技者が操作ハンドル25を操作して遊技盤30の右側に遊技球を発射させ、種別決定ゲート202に遊技球が入球すると、当該遊技球の入球を契機として大当たりの種別を決定する種別決定処理が主制御装置60によって実行される。そして、当該種別決定処理によって、大当たりの種別が決定される。なお、主制御装置60によって実行される種別決定処理、および、パチンコ機10において設定されている大当たり種別については後述する。

40

50

【0026】

遊技盤30の最下部にはアウト口43が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口43を通して遊技領域PAから排出される。

【0027】

特図ユニット37は、第1図柄表示部37aと、第2図柄表示部37bとを備えている。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【0028】

第1図柄表示部37aは第1の図柄を表示するための表示部である。第1の図柄とは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第1図柄表示部37aは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第1の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第1図柄表示部37aは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第1の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第1始動口33への遊技球の入球を契機として当たり抽選が実行される遊技回を第1始動口用遊技回とも呼ぶ。

10

【0029】

第2図柄表示部37bは第2の図柄を表示するための表示部である。第2の図柄とは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第2図柄表示部37bは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第2の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第2図柄表示部37bは、第2図柄表示部37bは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第2の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第2始動口34への遊技球の入球を契機として当たり抽選が実行される遊技回を第2始動口用遊技回とも呼ぶ。

20

【0030】

ここで、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄、または、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第1の変動時間とも呼び、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第2の変動時間とも呼ぶ。

30

【0031】

特図ユニット37は、さらに、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに隣接した位置に、LEDランプからなる第1保留表示部37cおよび第2保留表示部37dを備えている。

【0032】

第1保留表示部37cは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第1始動口33の保留個数を表示する。本実施形態では、第1始動口33に入球した遊技球は、最大4個まで保留される。

40

【0033】

第2保留表示部37dは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第2始動口34の保留個数を表示する。本実施形態では、第2始動口34に入球した遊技球は、最大4個まで保留される。

【0034】

普図ユニット38は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット38は、スルーゲート35の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット38は、抽選結果に

50

対応した所定の態様の表示を行う。

【0035】

ラウンド表示部39は、複数のLEDランプ（以下、ラウンドランプとも呼ぶ）が所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置36に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、第1開閉扉36bまたは第2開閉扉213の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部39は、開閉実行モードが開始され、種別決定ゲート202に遊技球が入球したことを契機として実行された種別決定処理において大当たり種別が決定した場合に、当該決定した大当たり種別に対応したラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。換言すれば、開閉実行モードが開始された場合であっても、開閉実行モードの開始後に種別決定ゲート202に遊技球が入球していない期間は、種別決定処理が開始されず、大当たり種別（ラウンド遊技の回数を含む）が決定されないので、ラウンド表示部39へのラウンド遊技の回数の表示はされない。その後、種別決定ゲート202に遊技球が入球した場合には、種別決定処理が開始され、大当たり種別（ラウンド遊技の回数を含む）が決定されるので、ラウンド表示部39にラウンド遊技の回数が表示される。

10

【0036】

なお、特図ユニット37、普図ユニット38、及びラウンド表示部39は、セグメント表示器やLEDランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

20

【0037】

可変表示ユニット40は、遊技領域PAの略中央に配置されている。可変表示ユニット40は、図柄表示装置41を備える。図柄表示装置41は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置41は、表示制御装置100によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット40が備える表示装置の構成は、図柄表示装置41に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTなど、種々の表示装置によって構成されてもよい。

30

【0038】

図柄表示装置41は、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて第1図柄表示部37aが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は抽選結果の予告等に基づく所定の表示を行う。また、図柄表示装置41は、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて第2図柄表示部37bが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置41は、第1始動口33又は第2始動口34への遊技球の入球を契機とした図柄の変動表示又は所定の表示をすることに限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、図柄表示装置41の詳細について説明する。

【0039】

図3は、図柄表示装置41において変動表示される図柄及び表示面41aを示す説明図である。図3(a)は、図柄表示装置41において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。液晶用図柄は、図柄表示装置41に表示される画像であって、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄および第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄に対応した図柄である。第1始動口33への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄に対応した液晶用図柄が表示面41aに表示され、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄に対応した液晶用図柄が表示面41aに表示される。

40

【0040】

50

図3(a)に示すように、図柄表示装置41には、液晶用図柄として、数字の1～8を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の1～8を示す各図柄に、キャラクターなどの図柄が付された図柄を採用してもよい。

【0041】

図3(b)は、図柄表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図示するように、表示面41aには、メイン表示領域MAが表示される。メイン表示領域MAには、左、中、右の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1～Z3には、図3(a)に示した数字1～8の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図3(b)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の図柄が、有効ラインL上に停止した状態で表示される。具体的には、第1始動口33又は第2始動口34へ遊技球が入球すると、各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1～Z3に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。なお、図柄表示装置41における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【0042】

ここで、遊技回とは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に報知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎に、1回の当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、図柄表示装置41において、第1液晶用図柄または第2液晶用図柄として図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【0043】

図3(b)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aには、第1保留表示領域Ds1と、第2保留表示領域Ds2とが表示される。第1保留表示領域Ds1には、第1始動口33への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第2保留表示領域Ds2には、第2始動口34への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第1始動口33または第2始動口34への入球に基づいて取得された特別情報について、当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第1始動口33への入球に基づいて保留可能な保留遊技回数は4つである。従って、図示するように、第1保留表示領域Ds1には4つの保留遊技回に対応した保留表示(以下、第1保留遊技回表示とも呼ぶ)が表示可能である。また、第2始動口34への入球に基づいて保留可能な保留遊技回数は4つである。従って、図示するように、第2保留表示領域Ds2には4つの保留遊技回に対応した保留表

示（以下、第2保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。

【0044】

また、図3（b）に示すように、表示面41aには、特図ユニット37の第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第1同期表示部Sync1と、特図ユニット37の第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第2同期表示部Sync2とを備える。具体的には、第1図柄表示部37aが変動表示をしている場合には第1同期表示部Sync1は点滅表示をし、第1図柄表示部37aが停止表示をしている場合には第1同期表示部Sync1は点灯表示をする。また、第2図柄表示部37bが変動表示をしている場合には第2同期表示部Sync2は点滅表示をし、第2図柄表示部37bが停止表示をしている場合には第2同期表示部Sync2は点灯表示をする。

10

【0045】

なお、本実施形態においては、表示面41aは、メイン表示領域MA、第1保留表示領域Ds1、第2保留表示領域Ds2、第1同期表示部Sync1、および、第2同期表示部Sync2を表示する構成としたが、表示面41aがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【0046】

図4は、V入賞機構210を説明する説明図である。図4（a）に示すように、V入賞機構210は、クルーン220と、遊技盤30の右側を流下する遊技球をクルーン220まで流通させる流路211と、遊技盤30の右側を流下する遊技球が流路211へ流入するための第2大入賞口212の開閉を行う第2開閉扉213と、第2大入賞口212から遊技球が流入したことを検出する検出センサー214と、遊技領域の背面側に連通する排出口215と、第2大入賞口212から流入した遊技球を流路211の貯留部218に一時的に貯留させる貯留弁216と、当該貯留弁216を駆動させる貯留弁駆動機構217とを備える。また、クルーン220は、V入賞口222を1つ、非V入賞口224を5つ備える。V入賞口222は、遊技球が入球すると大当たりとなる入賞口である。非V入賞口224は、遊技球が入球しても大当たりとはならず、遊技領域から遊技球を排出する。

20

【0047】

次に、V入賞機構210の動作について説明する。遊技回における当たり抽選において特定の種別の大当たり、または、小当たりに当選し、当該遊技回の終了後に開閉実行モードが開始された場合、第2開閉扉213の開放条件が成立することによって、図4（a）に示すように第2開閉扉213が開放する。

30

【0048】

遊技者が操作ハンドル25を操作することによって遊技盤30の右側に遊技球を発射させ、第2開閉扉213の開放中に当該第2開閉扉213の近傍を遊技球が流通すると、図4（b）に示すように、開放した第2開閉扉213に案内されて遊技球が第2大入賞口212から流路211に流入する。第2開閉扉213の開放後に最初に流路211に流入した遊技球は、閉鎖された貯留弁216によって貯留部218に貯留される。また、本実施形態においては、貯留部218に貯留可能な遊技球の数は1つである。なお、変形例として、貯留部218に複数個の遊技球を貯留可能な構成を採用してもよい。

40

【0049】

図4（c）に示すように、貯留部218に遊技球が1つ貯留された状態において、第2大入賞口212から遊技球が流入した場合には、当該遊技球は、先に貯留部218に貯留されている遊技球によって当該貯留部218への流通が阻止され、流路211における排出口215の方向に流通し、排出口215から遊技領域の背面側に排出される。

【0050】

図4（d）に示すように、第2開閉扉213の閉鎖条件が成立すると、第2開閉扉213は閉鎖される。閉鎖条件の詳細については後述する。その後、図4（e）に示すように、貯留弁駆動機構217が貯留弁216を開放方向に駆動させ、貯留部218に貯留され

50

ていた遊技球は、流路 2 1 1 におけるクルーン 2 2 0 の方向へ流通する。そして、流路 2 1 1 から排出された遊技球は、クルーン 2 2 0 の上面を流通し、その後、V 入賞口 2 2 2 または非 V 入賞口 2 2 4 に入球する。上述のように、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球すると大当たりとなり、非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球すると、大当たりとはならず遊技領域から排出される。

【0051】

また、本実施形態では、V 入賞機構 2 1 0 の第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球が 1 個入球（流入）する毎に、払出装置 7 1 によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。第 2 大入賞口 2 1 2 への遊技球の入球は、検出センサー 2 1 4 によって検出される。

【0052】

なお、上述したように、変形例として、貯留部 2 1 8 に複数個の遊技球を貯留可能な構成を採用した場合、貯留弁 2 1 6 が開放されることによって、複数個の遊技球がクルーン 2 2 0 の上面を流通するため、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球する確率を向上させることができ、遊技者の期待感を向上させることができる。この場合において、仮に V 入賞口 2 2 2 に 2 個の遊技球が入球した場合であっても、最初に V 入賞口 2 2 2 に入球した遊技球のみに基づいて大当たりとして扱い、V 入賞口 2 2 2 への 2 個目の遊技球の入球については大当たりとして取り扱わず、非 V 入賞口 2 2 4 への遊技球の入球と同様に、遊技領域の背面に排出される。

【0053】

《A 2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機 1 0 の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【0054】

図 5 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 1 0 は、主に、主制御装置 6 0 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを備えている。主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 6 1 を備えている。主制御基板 6 1 は、複数の機能を有する素子によって構成される M P U 6 2 を備えている。M P U 6 2 は、各種制御プログラムや固定値データを記録した R O M 6 3 と、R O M 6 3 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 6 4 とを備えている。M P U 6 2 は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、M P U 6 2 が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、R O M 6 3 や R A M 6 4 に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【0055】

主制御基板 6 1 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板 6 1 の入力側には、払出制御装置 7 0 と、電源装置 8 5 に設けられた停電監視回路 8 6 とが接続されている。主制御基板 6 1 は、停電監視回路 8 6 を介して、電源装置 8 5 から直流安定 2 4 V の電源の供給を受ける。電源装置 8 5 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 6 0 や払出制御装置 7 0 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板 6 1 の入力側には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、可変入賞装置 3 6 などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域 P A を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する。

【0056】

主制御基板 6 1 の出力側には、可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b を開閉動作させる第 1 開閉扉駆動部 3 6 c と、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開閉動作させる電動役物駆動部 3 4 b と、第 2 開閉扉 2 1 3 を開閉動作させる第 2 開閉扉駆動部 2 1 3 b と、貯留

10

20

30

40

50

弁 2 1 6 を駆動させる貯留弁駆動機構 2 1 7 と、メイン表示部 4 5 とが接続されている。主制御基板 6 1 には各種ドライバ回路が設けられており、M P U 6 2 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【 0 0 5 7 】

具体的には、M P U 6 2 は、開閉実行モードにおいては、第 1 開閉扉 3 6 b が開閉されるように第 1 開閉扉駆動部 3 6 c を駆動制御し、第 2 開閉扉 2 1 3 が開閉されるように第 2 開閉扉駆動部 2 1 3 b を駆動制御する。特定の大当たりおよび小当たりを契機とした開閉実行モードにおいては、M P U 6 2 は、貯留弁 2 1 6 が開閉されるように貯留弁駆動機構 2 1 7 を駆動制御する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、M P U 6 2 は、電動役物 3 4 a が開放されるように電動役物駆動部 4 4 b の駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 における第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。

10

【 0 0 5 8 】

また、主制御基板 6 1 の送信側には、払出制御装置 7 0 と、音声発光制御装置 9 0 とが接続されている。払出制御装置 7 0 には、例えば、主制御装置 6 0 から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 6 0 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f を参照する。具体的には、一般入賞口 3 2 への遊技球の入球を特定した場合には 1 0 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信される。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装 7 1 を制御して賞球の払出を行う。

20

【 0 0 5 9 】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 が接続されている。上述のように、操作ハンドル 2 5 は、タッチセンサー 2 5 a と、ウェイトボタン 2 5 b と、可変抵抗器 2 5 c とを備える。遊技者が操作ハンドル 2 5 を握ることによって、タッチセンサー 2 5 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 2 5 を回動操作すると、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置 8 0 には、遊技球発射ボタン 2 6 が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン 2 6 が操作された場合、タッチセンサー 2 5 a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

30

【 0 0 6 0 】

音声発光制御装置 9 0 は、主制御装置 6 0 から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置 6 0 が各種コマンドを送信する際には、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f を参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

40

【 0 0 6 1 】

その他、音声発光制御装置 9 0 は、主制御装置 6 0 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 1 4 に配置された L E D などの発光手段からなる各種ランプ 4 7 の駆動制御や、スピーカー 4 6 の駆動制御を行うとともに、表示制御装置 1 0 0 の制御を行う。また、音声発光制御装置 9 0 には、演出操作ボタン 2 4 が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出

50

を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【００６２】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、第１液晶用図柄や第２液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄が停止表示している時間である停止時間は一定ある。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技回時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電氣的構成について説明した。

10

【００６３】

図６は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、大当たり種別の振分け、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

20

【００６４】

当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【００６５】

各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ４は、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

30

【００６６】

また、ＲＡＭ６４には保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃと、種別判定処理実行エリア６４ｉとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

40

【００６７】

当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るよう構成されている。また、当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【００６８】

当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリ

50

ア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。

【0069】

第 1 保留エリア R a に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動し、ROM 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動し、ROM 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【0070】

本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動する。そして、実行エリア A E に移動した当たり乱数カウンタ C 1 は、ROM 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【0071】

次に、大当たり種別カウンタ C 2 の詳細について説明する。大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタ C 2 は、0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【0072】

大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、その更新値は、開閉実行モード中に種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球したタイミング、または、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したタイミングで、保留情報記憶エリア 6 4 d に記憶される。

【0073】

上述したように、MPU 6 2 は、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行なう。さらに、MPU 6 2 は、これらの当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている停止結果テーブルが参照される。また、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、開閉実行モードの開始後に種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球したことを契機として取得され種別判定処理実行エリア 6 4 i に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定する。種別判定処理によって決定された大当たり種別（ラウンド遊技回の実行回数）は、ラウンド表示部 3 9 に表示される。

【0074】

次に、リーチ乱数カウンタ C 3 の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタ C 3 は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【0075】

リーチ乱数カウンタ C 3 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。第 1 保留エリア R a に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、ROM 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第 2 保留エリア R b に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、ROM 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。

10

20

30

40

50

ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、MPU 62は、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【0076】

リーチとは、図柄表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図3(b)の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて、最初に図柄列Z1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z3においてZ1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z2に停止表示される。

10

【0077】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面41aの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタC3やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

20

【0078】

次に、変動種別カウンタCSの詳細について説明する。変動種別カウンタCSは、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間と、図柄表示装置41における図柄の変動時間とを、MPU62において決定する際に用いられる。変動種別カウンタCSは、例えば0~198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【0079】

変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタCSのバッファ値が取得される。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間の決定に際しては、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

30

【0080】

次に、電動役物開放カウンタC4の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC4は、例えば、0~465の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入球したタイミングでRAM64の電役保留エリア64dに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア64dに記憶されている電動役物開放カウンタC4の値が電役実行エリア64eに移動した後、電役実行エリア64eにおいて電動役物開放カウンタC4の値を用いて電動役物34aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C4=0、1であれば、電動役物34aを開放状態に制御し、C4=2~465であれば、電動役物34aを閉鎖状態に維持する。

40

【0081】

なお、取得された当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値、リーチ乱数カウンタC3の値、電動役物開放カウンタC4の値および変動種別カウンタCSの

50

値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第1保留エリアR aおよび第2保留エリアR bに記憶された当たり乱数カウンタC 1の値、大当たり種別カウンタC 2の値、リーチ乱数カウンタC 3の値および変動種別カウンタC Sの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【0082】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタC 1に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタC 1と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機10には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機10は、第1始動口33に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアR aに記憶された当たり乱数カウンタC 1と照合するための当否テーブルと、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで判定処理実行エリア64cに記憶された当たり乱数カウンタC 1と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機10は、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の4つの当否テーブルを、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶している。

【0083】

図7は、第1始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図示するように、第1始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタC 1の値として、0～4の5個の値が設定されている。0～1199の値のうち、5～9の5個の値は、小当たり（外れ）として設定されている。小当たり（外れ）については後述する。そして、0～9の10個の値以外の値（10～1199）が通常の外れである。

【0084】

図8は、第2始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図示するように、第2始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタC 1の値として、0～4の5個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～4の5個の値以外の値（5～1199）が小当たり（外れ）である。

【0085】

ここで、小当たり（外れ）とは、第1開閉扉36bまたは第2開閉扉213の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、サポートモードについて、移行契機とならない当否結果である。これに対して、通常の外れは、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、サポートモードについても移行契機とならない当否結果である。なお、以降の説明においては、小当たり（外れ）を、単に「小当たり」とも呼び、通常の外れを単に「外れ」とも呼ぶ。

【0086】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の3つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（1）開閉実行モードにおける第1開閉扉36bおよび第2開閉扉213の開閉回数（ラウンド数）

（2）開閉実行モードにおける第1開閉扉36bおよび第2開閉扉213の開閉制御の態様

（3）開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモードの態様

【0087】

上記の（2）開閉実行モードにおける第1開閉扉36bおよび第2開閉扉213の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における第1開閉

扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける第 1 開閉扉 3 6 b の 1 回の開放は 3 0 秒が経過するまで又は第 1 開閉扉 3 6 b への遊技球の入球個数が 1 0 個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける第 1 開閉扉 3 6 b の 1 回の開放が 1 . 6 秒が経過するまで又は第 1 開閉扉 3 6 b への入球個数が 1 0 個となるまで継続するよう設定することができる。

【 0 0 8 8 】

第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の 1 回の開放に対する開放限度時間、及び 1 回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間に 10
おける可変入賞装置 3 6 または V 入賞機構 2 1 0 への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、1 回の開放に対する開放限度時間が長い又は 1 回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置 3 6 および V 入賞機構 2 1 0 への入球が発生しない構成としてもよい。

【 0 0 8 9 】

本実施形態では、当たり抽選の結果大当たりとなり当該大当たりを契機として実行される開閉実行モード中に種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球した場合、または、V 入賞口 20
2 2 2 に遊技球が入球した場合に、大当たり種別カウンタ C 2 を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM 6 3 の振分テーブル記憶エリア 6 3 b に振分テーブルとして記憶されている。

【 0 0 9 0 】

図 9 は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図 9 (a) には、第 1 始動口用の振り分けテーブル（大当たり当選時）を示した。当該振り分けテーブルは、第 1 始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合に参照される。

【 0 0 9 1 】

図 9 (b) には、第 1 始動口への入球を契機とした V 入賞時の振分テーブルを示した。 30
当該振り分けテーブルは、第 1 始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中に V 入賞口 2 2 2 に入球し大当たりとなった場合に参照される。

【 0 0 9 2 】

図 9 (c) には、第 2 始動口用の振り分けテーブル（大当たり当選時および第 2 始動口への入球を契機とした V 入賞時）を示した。当該振り分けテーブルは、第 2 始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、および、第 2 始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中に V 入賞口 2 2 2 に入球し大当たりとなった場合に参照される。 40

【 0 0 9 3 】

図 9 (a) の第 1 始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合の大当たり種別として、5 R 第 1 種大当たり、5 R 第 2 種大当たり、1 0 R 通常大当たりが設定されている。

【 0 0 9 4 】

5 R 第 1 種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が 5 回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第 1 種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が 9 0 回に制限される。すなわち、高 50

頻度サポートモードにおいて遊技回が90回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

【0095】

5R第2種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が5回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第2種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が5回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が5回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

【0096】

10R通常大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が10回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードである大当たりである。

【0097】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～44」が5R第1種大当たりに対応しており、「45～60」が5R第2種大当たりに対応しており、「61～99」が10R通常大当たりに対応している。

【0098】

図9(b)の第1始動口への入球を契機としたV入賞時の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機10では、第1始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にV入賞口222に入球し大当たりとなった場合の大当たり種別として、5R第1種大当たり、10R通常大当たりが設定されている。

【0099】

5R第1種大当たり、および10R通常大当たりについては、上記の図9(a)の第1始動口用の振分テーブルにおいて説明したので、説明を省略する。

【0100】

第1始動口への入球を契機としたV入賞時の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～64」が5R第1種大当たりに対応しており、「65～99」が10R通常大当たりに対応している。

【0101】

図9(c)の第2始動口用の振り分けテーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機10では、第2始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、および、第2始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にV入賞口222に入球し大当たりとなった場合の大当たり種別として、15R第1種大当たり、4R第1種大当たり、4R第2種大当たりが設定されている。

【0102】

15R第1種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が15回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第1種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が90回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が90回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

【0103】

4R第1種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が4回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第1種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が90回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が90回実行された後には、低頻度サポートモードに

10

20

30

40

50

移行する。

【0104】

4 R 第 2 種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が 4 回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第 2 種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が 5 回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が 5 回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

【0105】

第 2 始動口用の振り分けテーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「0～49」が 15 R 第 1 種大当たりに対応しており、「50～57」が 4 R 第 1 種大当たりに対応しており、「58～99」が 4 R 第 2 種大当たりに対応している。

【0106】

このように、本実施形態のパチンコ機 10 では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第 1 始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と、第 1 始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中に V 入賞口 222 に入球し大当たりとなった場合と、第 2 始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、および、第 2 始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中に V 入賞口 222 に入球し大当たりとなった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【0107】

上述のように、MPU 62 は、実行エリア AE に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、種別判定処理実行エリア 64 i に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU 62 は、これらの当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて第 1 図柄表示部 37 a 及び第 2 図柄表示部 37 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定するとともに、大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いてラウンド表示部 39 の表示態様を決定する。第 1 図柄表示部 37 a 及び第 2 図柄表示部 37 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様の決定に際しては、ROM 63 の停止結果テーブル記憶エリア 63 e に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【0108】

パチンコ機 10 には、上記の (3) 開閉実行モード終了後の第 2 始動口 34 の電動役物 34 a のサポートモードの態様として、遊技領域 PA に対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況と比較した場合に、第 2 始動口 34 の電動役物 34 a が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【0109】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機 10 は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタ C 4 を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 34 a の 1 回の開放時間が長く設定されている。

【0110】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物 34 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の電

動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【0111】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2始動口34への遊技球の入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【0112】

図10は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【0113】

図10(a)は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図10(a)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.4秒である。

【0114】

図10(b)は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図10(b)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462～465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.6秒である。

【0115】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第2始動口34への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【0116】

《A3》遊技の流れ：

次に、本実施形態における遊技機の遊技の大凡の流れについて図2を用いて説明をする。

【0117】

遊技者が遊技を開始すると、操作ハンドル25を操作して、遊技球を遊技盤30の左側に向けて発射させる。以下、遊技球を遊技盤30の左側に向けて発射させることを「左打ち」とも呼び、遊技球を遊技盤30の右側に向けて発射させることを「右打ち」とも呼ぶ。

【0118】

遊技者が左打ちを開始し、遊技球を第1始動口33に入球させると、第1始動口33への入球を契機とした当たり抽選の抽選結果を報知するための遊技回が開始される。当該当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に、開閉実行モードが開始される。ここで、本実施形態における遊技機においては、当たり抽選において大当たりに当選した時点においては、大当たりの種別（図9参照）は決定していない。大当たりの種別は、当該当たり抽選に当選した遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおいて決定される。

【0119】

大当たりに当選した遊技回が終了すると、開閉実行モードが開始される。開閉実行モードが開始されると、遊技者に対して、遊技球を遊技盤30の右側に向けて発射（右打ち）させることを示唆する演出（右打ち示唆演出）が実行される。遊技者が当該右打ち示唆演出を認識し、遊技球を遊技盤30の右側へ向けて発射させ、遊技球が種別決定ゲート202に入球（通過）すると、開閉実行モードの開始後における種別決定ゲート202への遊技球の最初の入球（通過）を契機として種別決定処理が実行される。種別決定処理は、大当たり種別を決定するための処理である。種別決定処理の詳細については、後述する。

【0120】

種別決定処理が実行されることによって大当たり種別が決定すると、当該大当たり種別毎に設定された開閉シナリオに基づいて第1開閉扉36bおよび第2開閉扉213が開閉動作を実行するラウンド遊技が開始される。開閉シナリオは、第1開閉扉36bおよび第2開閉扉213の開閉動作のパターンを予め定めたプログラムである。開閉シナリオの詳細は後述する。

【0121】

ラウンド遊技が実行されている期間（以下、開閉処理期間とも呼ぶ）に遊技者が右打ちした遊技球が第1大入賞口36aまたは第2大入賞口212に入球すると、各大入賞口に設定された個数の遊技球が特典（賞球）として遊技者に付与される。

【0122】

本実施形態においては、特定の場合のみ、第2開閉扉213が開放する開閉シナリオが設定され、第2大入賞口212に遊技球を入球させることができる。そして、図4において説明したように、第2大入賞口212に遊技球が入球すると、第2大入賞口212に入球した遊技球のうち1個の遊技球が貯留部218に貯留され、その後、貯留弁216が開放した後に、流路211からクルーン220へと流通する（図4（e）参照）。そして、クルーン220を流通する遊技球がV入賞口222に入球した場合には、新たな大当たりが確定する。V入賞口222に遊技球が入球したことを契機として新たな大当たりが確定すると、実行中の開閉実行モードは中断し、V入賞口222への遊技球の入球に基づいた新たな開閉実行モードが開始される。なお、上述したように、第1始動口33に遊技球が入球したことを契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該大当たり

に当選した遊技回の終了後の開閉実行モード中に種別決定ゲート202に遊技球が入球することによって大当たり種別が決定されたが、本実施形態においては、V入賞口222に遊技球が入球したことを契機として大当たりとなった場合には、大当たりの確定とともに大当たりの種別が決定される。

【0123】

図9において説明したように、第1始動口33への遊技球の入球を契機とする大当たりにおける大当たり種別の振り分け（図4（a））と、第1始動口への入球を契機としたV入賞時の大当たりにおける大当たり種別の振り分け（図4（b））とは異なる。本実施形態においては、第1始動口への入球を契機としたV入賞時の大当たりにおける大当たり種別の振り分けの方が、遊技者に付与される特典が多くなる可能性が高い。従って、遊技者は、第1始動口33への遊技球の入球を契機とする大当たりが確定していても、ラウンド遊技中に第2開閉扉213が開放する場合には、遊技球を第2大入賞口212に入球させ、さらに、V入賞口222への遊技球の入球を望む。従って、ラウンド遊技中においても、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0124】

仮に、第2開閉扉213が開放し第2大入賞口212に遊技球を入球させることができたにもかかわらず、遊技球をV入賞口222に入球させることができなかった場合には、そのまま、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした大当たりに基づくラウンド遊技が継続される。

【0125】

ラウンド遊技が終了し、その後開閉実行モードが終了すると、当該開閉実行モードの実

行の契機となった大当たりの種別に高頻度サポートモードが設定されている場合には、開閉実行モードの終了後に実行される遊技回におけるサポートモードが高頻度サポートモードとなる。この場合、遊技者は、右打ちをして遊技球をスルーゲート 3 5 に入球させ、電動役物開放抽選を実行させる。電動役物開放抽選に当選した場合には、電動役物 3 4 a が開放し第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させることができ、その結果、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が実行される。

【0126】

第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選における当否結果は、大当たり又は小当たりとなる。大当たりに当選した場合には、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合と同様に、当該大当たりに当選した遊技回が終了した後に実行される開閉実行モード中に種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球を入球させることによって、大当たりの種別が決定される。そして決定した大当たり種別に設定されたラウンド遊技が実行される。

10

【0127】

一方、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合には、当該小当たりに当選した遊技回の終了後に第 2 開閉扉 2 1 3 が 1 回開放する開閉実行モードが実行される。そして、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放中に第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球を入球させ、その後に V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合には、大当たりが確定し、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが開始される。開閉実行モードにおいては、当該大当たりの種別に設定されているラウンド遊技が実行されることによって遊技者に特典が付与される。

20

【0128】

次に、遊技者が遊技を開始し、左打ちをすることによって遊技球を第 1 始動口 3 3 に入球させ、第 1 始動口 3 3 への入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合について説明する。

【0129】

第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合には、当該小当たりに当選した遊技回の終了後に第 2 開閉扉 2 1 3 が 1 回開放する開閉実行モードが実行される。開閉実行モードの開始後に、遊技者に対して右打ちをすることを示唆する右打ち示唆演出が実行される。遊技者が、当該右打ち示唆演出に従って右打ちを実行し、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放中に第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球を入球させ、その後に V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合には、大当たりが確定し、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが開始される。開閉実行モードにおいては、当該大当たりの種別に設定されているラウンド遊技が実行されることによって遊技者に特典が付与される。以上、本実施形態における遊技機の遊技の大凡の流れについて説明をした。

30

【0130】

《A4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 が実行する処理の概要について説明する。

【0131】

図 1 1 は、ケース 1 として、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。また、以下に説明する処理の概要は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に大当たりに当選した全ての場合に実行されるのではなく、特定の場合にのみ実行される。

40

【0132】

遊技者が左打ちを実行し、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として遊技回 U 1 が開始されると、第 1 図柄表示部 3 7 a の図柄の変動が開始する。このとき、遊技回 U 1 においては所定の演出が実行される。その後、当該第 1 図柄表示部 3 7 a における図柄の変動が停止する。このとき、第 1 図柄表示部 3 7 a には、大当たりを示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置 4 1 への画像の表示や音声の出力によって大当たりに当選したことを明確に示唆する演出は実行されず、大当たりに当選したか小当たりに当選

50

したかが遊技者にとって識別しにくい演出が実行される。従って、図柄表示装置 4 1 への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回 U 1 に対応する当たり抽選において大当たりに当選していることを認識することができない。

【0 1 3 3】

当たり抽選に当選した遊技回 U 1 が終了した後、開閉実行モードが開始される。上述のように、第 1 始動口 3 3 への入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当たり抽選において大当たりに当選した時点において大当たりの種別は決定していない。大当たりの種別は、開閉実行モードの開始後に遊技球が種別決定ゲート 2 0 2 に入球することによって決定される。従って、当たり抽選に当選した遊技回が終了した時点においてもラウンド表示部 3 9 に、開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の実行回数を示す表示はされない。なお、本実施形態においては、開閉実行モードの開始した時点から大当たりの種別が決定するまでの期間を「待機期間」とも呼ぶ。

10

【0 1 3 4】

当たり抽選に当選した遊技回 U 1 が終了した後、開閉実行モードが開始されると同時に、右打ちを示唆する演出（右打ち示唆演出）が実行されるとともに、遊技者に特典が付与される可能性があることを示す演出、より具体的には、大当たりに当選するための機会（チャンス）が 2 回分用意されていることを示唆する演出（以下「Wチャンス演出」とも呼ぶ）が実行される。

20

【0 1 3 5】

右打ち示唆演出および W チャンス演出が実行されたことを認識した遊技者が右打ちを実行し、種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球すると、種別決定処理が実行され、大当たり種別が決定される。大当たり種別が決定されると待機期間は終了し、オープニング期間が開始される。オープニング期間においても右打ち示唆演出が実行される。オープニング期間の終了後、開閉処理期間が開始される。開閉処理期間においては、決定された大当たり種別に対応した回数のラウンド遊技が実行される。このとき、大当たり種別に対応した回数のラウンド遊技の 1 回目のラウンド遊技（1 R 目）に、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放するラウンド遊技が実行される。また、開閉処理期間が開始されると、用意されている 2 回分の大当たりに当選するための機会（チャンス）のうちの 1 回目が始動されたことを示唆する演出（以下、1 回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。

30

【0 1 3 6】

より具体的には、1 回目チャンス演出において、遊技者に右打ちを促すとともに、第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球を入球させ、さらに、V 入賞口 2 2 2 に遊技球を入球させることを促す演出が実行される。

【0 1 3 7】

実行される 1 回目チャンス演出を遊技者が認識して右打ちを実行し、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放しているタイミングで遊技球を第 2 大入賞口 2 1 2 に入球させることができ、貯留部 2 1 8（図 4 参照）に遊技球を貯留させることができた場合（タイムチャートに示した「貯留部に貯留」に進む）、第 2 開閉扉 2 1 3 が閉鎖後に、貯留弁 2 1 6 が開閉動作を 1 回実行する。このとき、貯留部 2 1 8 に貯留されていた 1 個の遊技球は、流路 2 1 1 を流通しクルーン 2 2 0 に流入する。

40

【0 1 3 8】

クルーン 2 2 0 を流通する遊技球は、V 入賞口 2 2 2 または非 V 入賞口 2 2 4 に入球する。クルーン 2 2 0 を流通する遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球した場合（タイムチャートに示した「V 入賞口に入球」に進む）、処理上は、遊技回 U 1 での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が継続され、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを契機とした大当たりは確定せず、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードも開始されない。さらに、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球によって遊技者に対してなんらかの特典が付与されることや、遊技状態が変更されることはない。

50

【0139】

しかしながら、本実施形態においては、V入賞口222に遊技球が入球したことを契機としてV入賞大当たり演出を実行する。V入賞大当たり演出は、V入賞口222に遊技球が入球したことを示唆するとともに、大当たりを示唆する演出である。本実施形態においては、表示面41aに「V」の文字を表示するとともに、「大当たり」の文字を表示する。

【0140】

V入賞口222に遊技球が入球したことを契機としてV入賞大当たり演出を実行することによって、遊技者に対して、V入賞口222に遊技球が入球したことにより新たな大当たりが確定したかのように認識させることができるとともに期待感を付与することができる。また、V入賞口222への遊技球の入球に基づく開閉実行モードが開始されたかのように遊技者に認識させることができる。

10

【0141】

そして、V入賞大当たり演出が実行された後に、遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の1R目が終了し、2ラウンド目(2R目)が開始される。2ラウンド目以降においては、新たな開閉実行モードが開始されたことを示唆する演出を実行する。このようにすることで、V入賞口222への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードが開始されたかのように遊技者を認識させることができ、遊技者に対して期待感を付与することができる。すなわち、実質的には遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技者に対して、新たな期待感を付与することができる。

20

【0142】

一方、クルーン220を流通する遊技球が非V入賞口224に入球した場合(タイムチャートに示した[V入賞口に非入球]に進む)、用意されている2回分の大当たりに当選するための機会(チャンス)のうちの2回目開始されたことを示唆する演出(以下、2回目チャンス演出とも呼ぶ)が実行される。2回目チャンス演出は、演出操作ボタン24を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン24を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン24が操作されたタイミングで大当たりが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン24を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン24が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に大当たりが確定したことを示す演出を実行する。この場合も、処理上は、遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が継続され、2回目チャンス演出において演出操作ボタン24が操作されたことを契機として大当たりは確定せず、新たな開閉実行モードも開始されない。さらに、2回目チャンス演出において演出操作ボタン24が操作されたことを契機として遊技者に対してなんらかの特典が付与されることや、遊技状態が変更されることはない。

30

【0143】

しかしながら、本実施形態においては、2回目チャンス演出において演出操作ボタン24が操作されたことを契機として、大当たりを示唆する大当たり演出を実行する。または、演出操作ボタン24を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン24が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に大当たりが確定したことを示す演出を実行する。このように2回目チャンス演出の実行後に大当たり演出を実行することによって、遊技者に対して、2回目チャンス演出によって新たな大当たりが確定したかのように認識させることができるとともに、期待感を付与することができる。

40

【0144】

そして、大当たり演出が実行された後に、遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の1R目が終了し、2ラウンド目(2R目)が開始される。2ラウンド目以降においては、新たな開閉実行モードが開始

50

されたことを示唆する演出を実行する。このようにすることで、2回目チャンス演出による大当たりに基づく新たな開閉実行モードが開始されたかのように遊技者を認識させることができ、遊技者に対して期待感を付与することができる。すなわち、実質的には遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技者に対して、新たな期待感を付与することができる。

【0145】

なお、クルーン220を流通する遊技球がV入賞口222に入球した場合の2R目以降のラウンド遊技中に実行する演出と、クルーン220を流通する遊技球が非V入賞口224に入球した場合の2R目以降のラウンド遊技中に実行する演出とを異なる演出に設定するように構成してもよい。例えば、クルーン220を流通する遊技球がV入賞口222に入球した場合には、2R目以降のラウンド遊技中の演出として、V入賞口222への遊技球の入球に基づく開閉実行モードが実行されていることを示唆する演出を実行し、クルーン220を流通する遊技球が非V入賞口224に入球し2回目チャンス演出によって大当たり演出が実行された場合に、2R目以降のラウンド遊技中の演出として、2回目チャンス演出による新たな大当たりに基づく開閉実行モードが実行されていることを示唆する演出を実行する。このように、いずれの場合も、実質的には、実質的には遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている同じラウンド遊技中であるものの、2R目以降のラウンド遊技中の演出を異なる演出にすることで、遊技者に対して異なる期待感を付与することができ、遊技性の幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0146】

次に、1回目チャンス演出を遊技者が認識をして右打ちを実行したにも関わらず、第2開閉扉213が開放しているタイミングで遊技球を第2大入賞口212に入球させることができず、貯留部218に遊技球を貯留させることができなかった場合（タイムチャートに示した「貯留部に非貯留」に進む）について説明する。この場合、第2開閉扉213が閉鎖後に、2回目チャンス演出が実行される。この場合の2回目チャンス演出も、演出操作ボタン24を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン24を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン24が操作されたタイミングで大当たりが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン24を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン24が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に大当たりが確定したことを示す演出を実行する。この場合も、タイムチャートに示した「V入賞口に非入球」に進んだ場合と同様に、処理上は、遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が継続され、2回目チャンス演出において演出操作ボタン24が操作されたことを契機として大当たりは確定せず、新たな開閉実行モードも開始されない。さらに、2回目チャンス演出において演出操作ボタン24が操作されたことを契機として遊技者に対してなんらかの特典が付与されることや、遊技状態が変更されることはない。

【0147】

しかしながら、本実施形態においては、2回目チャンス演出において演出操作ボタン24が操作されたことを契機として、大当たりを示唆する大当たり演出を実行する。または、演出操作ボタン24を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン24が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に大当たりが確定したことを示す演出を実行する。このように2回目チャンス演出の実行後に大当たり演出を実行することによって、遊技者に対して、2回目チャンス演出によって新たな大当たりが確定したかのように認識させることができるとともに、期待感を付与することができる。

【0148】

そして、大当たり演出が実行された後に、遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の1R目が終了し、2ラウンド

目（2 R目）が開始される。2 ラウンド目以降においては、新たな開閉実行モードが開始されたことを示唆する演出を実行する。このようにすることで、2 回目チャンス演出による大当たりに基づく新たな開閉実行モードが開始されたかのように遊技者を認識させることができ、遊技者に対して期待感を付与することができる。すなわち、実質的には遊技回 U 1 での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技者に対して、新たな期待感を付与することができる。以上、ケース 1 について説明した。

【0 1 4 9】

図 1 2 は、ケース 2 として、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。本実施形態においては、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した全ての場合において、以下に説明をする処理が実行される。

【0 1 5 0】

遊技者が左打ちを実行し、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として遊技回 U 2 が開始されると、第 1 図柄表示部 3 7 a の図柄の変動が開始する。このとき、遊技回 U 2 においては所定の演出が実行される。その後、当該第 1 図柄表示部 3 7 a における図柄の変動が停止する。このとき、第 1 図柄表示部 3 7 a には、小当たりを示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置 4 1 への画像の表示や音声の出力によって小当たりに当選したことを明確に示唆する演出は実行されず、大当たりに当選したか小当たりに当選したかが遊技者にとって識別しにくい演出が実行される。従って、図柄表示装置 4 1 への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回 U 1 に対応する当たり抽選において小当たりに当選していることを認識することができない。

【0 1 5 1】

小当たりに当選した遊技回 U 2 が終了した後、開閉実行モードが開始される。第 1 始動口 3 3 への入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合には、開閉実行モードが開始される。そして、開閉実行モードにおけるオープニング期間において、右打ち示唆演出が実行されるとともに、遊技者に特典が付与される可能性があることを示す演出、より具体的には、大当たりに当選するための機会（チャンス）が 2 回分用意されていることを示唆する演出（以下「Wチャンス演出」とも呼ぶ）が実行される。

【0 1 5 2】

そして、オープニング期間が終了した後、開閉処理期間が開始される。開閉処理期間においては、第 2 開閉扉 2 1 3 が 1 回のみ開放するラウンド遊技が実行される。また、開閉処理期間が開始されると、用意されている 2 回分の大当たりに当選するための機会（チャンス）のうちの 1 回目開始されたことを示唆する演出（以下、1 回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。

【0 1 5 3】

より具体的には、1 回目チャンス演出において、遊技者に右打ちを促すとともに、第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球を入球させ、さらに、V 入賞口 2 2 2 に遊技球を入球させて大当た리를確定させることを促す演出が実行される。

【0 1 5 4】

実行される 1 回目チャンス演出を遊技者が認識をして右打ちを実行し、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放しているタイミングで遊技球を第 2 大入賞口 2 1 2 に入球させることができ、貯留部 2 1 8（図 4 参照）に遊技球を貯留させることができた場合（タイムチャートに示した「貯留部に貯留」に進む）、第 2 開閉扉 2 1 3 が閉鎖後に、貯留弁 2 1 6 が開閉動作を 1 回実行する。このとき、貯留部 2 1 8 に貯留されていた 1 個の遊技球は、流路 2 1 1 を流通しクルーン 2 2 0 に流入する。

【0 1 5 5】

クルーン 2 2 0 を流通する遊技球は、V 入賞口 2 2 2 または非 V 入賞口 2 2 4 に入球する。クルーン 2 2 0 を流通する遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球した場合（タイムチャート

10

20

30

40

50

に示した「V入賞口に入球」に進む)、大当たりが確定する。そして、大当たりが確定したことを契機として、V入賞大当たり演出が実行される。V入賞大当たり演出は、V入賞口222に遊技球が入球したことを示唆するとともに、大当たりを示唆する演出である。本実施形態においては、表示面41aに「V」の文字を表示するとともに、「大当たり」の文字を表示する。なお、ケース1において実行されるV入賞大当たり演出と、ケース2において実行されるV入賞大当たり演出とが同一または類似した内容の演出であってもよいし、全く異なる演出であってもよい。本実施形態においては、ケース1において実行されるV入賞大当たり演出と、ケース2において実行されるV入賞大当たり演出とが同一または類似した内容の演出である。このようにすることで、遊技者に対して、実行中の遊技の進行状態が、ケース1であるのかケース2であるのかを判定しにくくすることができ、遊技者に種々の推測をさせ、期待感を付与することができる。

10

【0156】

その後、第1始動口33への入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選したことを契機とする開閉実行モードは終了する。そして、V入賞口222への遊技球の入球に基づいた大当たりを契機とする新たな開閉実行モードが開始される。なお、V入賞口222に遊技球が入球したことを契機として大当たりとなった場合には、大当たりの確定とともに大当たりの種別が決定される。

【0157】

また、ケース1においてV入賞口222に遊技球が入球した場合に実行する大当たり演出と、ケース2においてV入賞口222に遊技球が入球した場合に実行する大当たり演出とを、同一または類似の演出とする構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、V入賞口222への遊技球の入球によって大当たりが確定したのかしていないのかを遊技者に判定しにくくし、遊技者に種々の推測をさせることができるとともに、遊技者に期待感を付与することができる。

20

【0158】

一方、クルーン220を流通する遊技球が非V入賞口224に入球した場合(タイムチャートに示した「V入賞口に非入球」に進む)、用意されている2回分の大当たりに当選するための機会(チャンス)のうちの2回目開始されたことを示唆する演出(以下、2回目チャンス演出とも呼ぶ)が実行される。2回目チャンス演出は、演出操作ボタン24を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン24を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン24が操作されたタイミングで外れが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン24を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン24が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に外れが確定したことを示す演出を実行する。なお、2回目チャンス演出において示唆する外れの確定は、遊技回U2における当たり抽選において外れとなったこと(または、外れであったこと)を示唆する内容である。

30

【0159】

2回目チャンス演出を実行した後、遊技回U2での当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技は終了し、その後、開閉実行モードは終了する。そして、遊技者に対して、左打ちをするよう促す演出(左打ち示唆演出)を実行する。遊技者は、左打ちを実行し、再度、第1始動口33に遊技球を入球させることを試みる。

40

【0160】

次に、1回目チャンス演出を遊技者が認識をして右打ちを実行したにも関わらず、第2開閉扉213が開放しているタイミングで遊技球を第2大入賞口212に入球させることができず、貯留部218に遊技球を貯留させることができなかった場合(タイムチャートに示した「貯留部に非貯留」に進む)について説明する。この場合、第2開閉扉213が閉鎖後に、2回目チャンス演出が実行される。この場合の2回目チャンス演出も、演出操作ボタン24を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン24を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン24が操作されたタイ

50

ミングで外れが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン24を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン24が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に外れが確定したことを示す演出を実行する。

【0161】

2回目チャンス演出を実行した後、遊技回U2での当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技は終了し、その後、開閉実行モードは終了する。そして、遊技者に対して、左打ちをするよう促す演出（左打ち示唆演出）を実行する。遊技者は、左打ちを実行し、再度、第1始動口33に遊技球を入球させることを試みる。

10

【0162】

以上説明したように、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合（ケース1の場合）も、小当たりに当選した場合（ケース2の場合）も、第1図柄表示部37aには、当たり抽選の結果を示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置41への画像の表示や音声の出力による当たり抽選の抽選結果を示唆する演出は実行されない。よって、図柄表示装置41への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回の終了した時点において当該遊技回における抽選結果を認識できない。その結果、仮に、小当たりに当選していたとしても、大当たりに当選したのではないかといった期待感を遊技者に付与することができる。

20

【0163】

さらに、遊技回が終了した後に、ケース1の場合も、ケース2の場合も、右打ち示唆演出、Wチャンス示唆演出を実行するので、遊技回が終了した後に当該演出が実行されている期間中も、当たり抽選において小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。

【0164】

また、本実施形態のパチンコ機10においては、第1始動口33への入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当たり抽選において大当たりに当選した時点において大当たりの種別は決定されず、開閉実行モードの実行中に遊技球が種別決定ゲート202に入球することによって決定される。そして、大当たり種別が決定すると、ラウンド表示部39のラウンドランプが、大当たりの種別に対応したラウンド遊技の実行回数に応じた表示で点灯する。一方、小当たりに当選している場合は、ラウンドランプは点灯しない。すなわち、大当たりに当選している場合であっても小当たりに当選している場合であっても、遊技回の終了直後にはラウンドランプは点灯しないので、遊技回の終了後において、ラウンドランプに基づいて当該遊技回において大当たりに当選しているのか小当たりに当選しているのかを遊技者が識別することを回避することができる。

30

【0165】

その結果、遊技回の終了後に、遊技者が右打ちをして、種別決定ゲート202に遊技球を入球させるまでは、遊技者に、当該当たり抽選の抽選結果を認識させず、遊技者に対して、比較的長い期間、小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。すなわち、遊技回が終了し、大当たりまたは小当たりに基づく開閉実行モードが開始された後の期間においても、比較的長い期間に亘って遊技者に期待感を付与することができ、遊技に対して注目させることができる。また、大当たり種別の決定に際し、遊技者に右打ちをさせて、種別決定ゲート202に遊技球を入球させるので、大当たり種別の決定に関して遊技者に積極的に関与させることとなり、遊技者に対して、開閉実行モードの期間においてさら遊技に注目させることができる。

40

【0166】

また、ケース1においては、遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選し、その後遊技球がV入賞口222に入球したにも関わらず、遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が継続され、V入

50

賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを契機とした大当たりは確定せず、V入賞口 2 2 2 への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードも開始されない。さらに、V入賞口 2 2 2 への遊技球の入球によって遊技者に対してなんらかの特典が付与されることや、遊技状態が変更されることはない。一方、ケース 2 においては、遊技回 U 2 での当たり抽選において小当たりに当選し、その後に遊技球が V入賞口 2 2 2 に入球すると、大当たりが確定し、遊技回 U 2 における当たり抽選において小当たりに当選したことを契機とする開閉実行モードが終了した後に、V入賞口 2 2 2 への遊技球の入球に基づいた大当たりを契機とする新たな開閉実行モードが開始される。すなわち、遊技球が V入賞口 2 2 2 に入球したことを契機として遊技者の特典が付与される場合と付与されない場合とがあるので、遊技中に遊技球が V入賞口 2 2 2 に入球した場合に、特典が付与されるのか付与されないのかを遊技者に推測させるとともに、特典が付与されるのではないかとといった期待感を遊技者に付与することができる。

10

【0167】

さらに、遊技球が V入賞口 2 2 2 に入球した場合に、V入賞口 2 2 2 に遊技球が入球する契機となった遊技回における当たり抽選の結果が大当たりであるのか小当たりであるのかを遊技者に推測させ、遊技者により一層大きな期待感を付与することができる。

【0168】

また、ケース 1 においては、遊技球が V入賞口 2 2 2 に入球した場合に、当該 V入賞口 2 2 2 への遊技球の入球を契機とする特典が付与されないにも関わらず、遊技球が V入賞口 2 2 2 に入球したことを契機として V入賞大当たり演出を実行する。ケース 2 においては、遊技球が V入賞口 2 2 2 に入球した場合に、当該 V入賞口 2 2 2 への遊技球の入球を契機とする特典が付与されるとともに、遊技球が V入賞口 2 2 2 に入球したことを契機として V入賞大当たり演出を実行する。よって、V入賞口 2 2 2 への遊技球の入球を契機とする特典が付与されない場合であっても、V入賞大当たりが実行されたことを認識した遊技者に対して、特典が付与されるのではないかとといった期待感を付与することができる。

20

【0169】

ケース 1 の場合には、遊技球が V入賞口 2 2 2 に入球しても当該入球を契機とする特典が付与されないにも関わらず、1 回目チャンス演出において V入賞口 2 2 2 に遊技球を入球させることを促す演出を実行するので、当該演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、特典が付与されるかもしれないと言った期待感を付与することができる、さらに、V入賞口 2 2 2 に遊技球が入球する態様での遊技球の発射を促すことができる。

30

【0170】

さらに、ケース 1 において、遊技球が V入賞口 2 2 2 に入球した場合に、遊技回 U 1 での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の 1 R 目が終了し、2 ラウンド目（2 R 目）が開始されるにも関わらず、2 ラウンド目以降においては、新たな開閉実行モードが開始されたことを示唆する演出を実行する。このようにすることで、V入賞口 2 2 2 への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードが開始されたかのように遊技者を認識させることができ、遊技者に対して期待感を付与することができる。すなわち、実質的には遊技回 U 1 での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技者に対して、新たな期待感を付与することができる。

40

【0171】

《A 5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 において実行される具体的な処理の一例を説明する。先に主制御装置 6 0 において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【0172】

<タイマ割込み処理>

図 1 3 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって定期的（例えば 2 m s e c 周期）に起動

50

される。

【0173】

ステップS a 0 1 0 1では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップS a 0 1 0 2に進む。

【0174】

ステップS a 0 1 0 2では、乱数初期値カウンタC I N Iの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタC I N Iに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップS a 0 1 0 3に進む。

10

【0175】

ステップS a 0 1 0 3では、当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および電動役物開放カウンタC 4の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および電動役物開放カウンタC 4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC 1～C 4の更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップS a 0 1 0 4に進む。なお、変動種別カウンタC Sは、後述する通常処理（図22）において、その値を更新する。

【0176】

ステップS a 0 1 0 4では、第1始動口33及び第2始動口34への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップS a 0 1 0 4の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップS a 0 1 0 4を実行した後、ステップS a 0 1 0 5に進む。

20

【0177】

ステップS a 0 1 0 5では、スルーゲート35への遊技球の入球（通過）に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップS a 0 1 0 5におけるスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップS a 0 1 0 5を実行した後、ステップS a 0 1 0 6に進む。

【0178】

ステップS a 0 1 0 6では、種別決定ゲートへの遊技球の入球に伴う種別決定ゲート用の入球処理を実行する。ステップS a 0 1 0 6における種別決定ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップS a 0 1 0 6を実行した後、ステップS a 0 1 0 7に進む。

30

【0179】

ステップS a 0 1 0 7では、大入賞口への遊技球の入球に伴う大入賞口用の入球処理を実行する。ステップS a 0 1 0 7における大入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップS a 0 1 0 7を実行した後、ステップS a 0 1 0 8に進む。

【0180】

ステップS a 0 1 0 8では、クルーンへの遊技球の入球に伴うクルーン用の入球処理を実行する。ステップS a 0 1 0 8におけるクルーン用の入球処理の詳細については後述する。ステップS a 0 1 0 8を実行した後、M P U 6 2はタイマ割込み処理を終了する。

40

【0181】

<始動口用の入球処理>

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図13：S a 0 1 0 4）として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

【0182】

図14は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS a 0 2 0 1では、遊技球が第1始動口33に入球（始動入賞）したか否かを、第1始動口33に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップS a 0 2 0 1において、遊技球が第1始動口33に入球したと判定した場合には（S a 0 2 0 1：Y E S）、ステップS a 0 2

50

02に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップSa0203に進む。

【0183】

ステップSa0203では、第1始動口33に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップSa0204に進む。

【0184】

ステップSa0204では、第1保留エリアRaの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数RaN（以下、第1始動保留個数RaNともいう）を読み出し、当該第1始動保留個数RaNを後述する処理の対象として設定する。第1始動保留個数RaNは、第1始動口33への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップSa0209に進む。

10

【0185】

ステップSa0201において、遊技球が第1始動口33に入球していないと判定した場合には（Sa0201:NO）、ステップSa0205に進み、遊技球が第2始動口34に入球したか否かを第2始動口34に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【0186】

ステップSa0205において、遊技球が第2始動口34に入球したと判定した場合には（Sa0205:YES）、ステップSa0206に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップSa0207に進む。一方、ステップSa0205において、遊技球が第2始動口34に入球していないと判定した場合には（Sa0205:NO）、本始動口用の入球処理を終了する。

20

【0187】

ステップSa0207では、第2始動口34に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップSa0208に進む。

【0188】

ステップSa0208では、第2保留エリアRbの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数RbN（以下、第2始動保留個数RbNともいう）を読み出し、当該第2始動保留個数RbNを後述する処理の対象として設定する。第2始動保留個数RbNは、第2始動口34への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップSa0209に進む。

30

【0189】

ステップSa0209では、上述したステップSa0204又はステップSa0208において設定された始動保留個数N（RaN又はRbN）が上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。ステップSa0209において、始動保留個数Nが上限値未満でない場合には（Sa0209:NO）、本始動口用の入球処理を終了する。

【0190】

一方、ステップSa0209において、始動保留個数Nが上限値未満である場合には（Sa0209:YES）、ステップSa0210に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Nに1を加算した後、ステップSa0211に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数CRNと言う）に1を加算する。合計保留個数CRNは、第1始動保留個数RaNと第2始動保留個数RbNとの合計値を示す。その後、ステップSa0212に進む。

40

【0191】

ステップSa0212では、ステップSa0103（図13）において更新した当たり乱数カウンタC1、リーチ乱数カウンタC3、および、通常処理（図22）において更新している変動種別カウンタCSの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップSa0210において1を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第1始動保留個数RaNが処理の対象として設

50

定されている場合には、ステップ S a 0 1 0 3（図 1 3）にて更新した当たり乱数カウンタ C 1、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S a 0 2 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに記憶する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S a 0 1 0 3（図 1 3）にて更新した当たり乱数カウンタ C 1、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、第 2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S a 0 2 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに記憶する。ステップ S a 0 2 1 2 を実行した後、ステップ S a 0 2 1 3 に進む。

10

【0192】

ステップ S a 0 2 1 3 では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップ S a 0 2 1 3 を実行した後、ステップ S a 0 2 1 4 に進む。

【0193】

ステップ S a 0 2 1 4 では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

20

【0194】

保留コマンドは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 2 2：ステップ S a 1 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

30

【0195】

また、音声発光制御装置 9 0 は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置 9 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

40

【0196】

主側 M P U 6 2 は、ステップ S a 0 2 1 4 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【0197】

<先判定処理>

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図 1 4：S a 0 2 1 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【0198】

図 1 5 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留

50

情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【0199】

ステップSa0301では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップSa0301を実行した後、ステップSa0302に進む。

【0200】

ステップSa0302では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。

10

【0201】

ステップSa0302を実行した後、本先判定処理を終了する。

【0202】

＜大当たり・リーチ情報取得処理＞

次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図15：Sa0301）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0203】

図16は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップSa0401では、始動口用の入球処理（図14）における始動口への入球によって記憶エリア（保留エリア）に記憶された当たり乱数カウンタC1の値を読み出す。その後、ステップSa0402に進む。

20

【0204】

ステップSa0402では、読み出した当たり乱数カウンタC1の値が第1保留エリアRaに基づくものであるか否かを判定する。すなわち、先判定処理を実行する対象となる保留情報が、第1始動口33への遊技球の入球を契機として取得された情報か、第2始動口34への遊技球の入球を契機として取得された情報かを判定する。ステップSa0402において、読み出した保留エリアが第1保留エリアRaに基づくものと判定した場合には（Sa0402：YES）、ステップSa0403に進み第1始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップSa0405に進む。

30

【0205】

一方、ステップSa0402において、読み出した保留エリアが第1保留エリアRaに基づくものではないと判定した場合、すなわち読み出した保留エリアが第2保留エリアRbに基づくものである場合には（Sa0402：NO）、ステップSa0404に進み、第1始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップSa0405に進む。

【0206】

ステップSa0405では、読み出した当たり乱数カウンタC1の値が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップSa0405において、読み出した当たり乱数カウンタC1の値が当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合には（Sa0405：YES）、ステップSa0406に進む。

40

【0207】

ステップSa0406では、大当たり情報を先判定処理結果記憶エリア64hに記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。

【0208】

一方、ステップSa0405において、読み出した当たり乱数カウンタC1の値が当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（Sa0405：NO）、ステップSa0407に進む。

【0209】

ステップSa0407では、読み出した当たり乱数カウンタC1の値が当たり抽選にお

50

いて小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップ S a 0 4 0 7 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において小当たりに当選していると判定した場合には (S a 0 4 0 7 : Y E S) 、ステップ S a 0 4 0 8 に進む。

【 0 2 1 0 】

ステップ S a 0 4 0 8 では、小当たり情報を先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。

【 0 2 1 1 】

ステップ S a 0 4 0 7 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には (S a 0 4 0 7 : N O) 、ステップ S a 0 4 0 9 に進む。

10

【 0 2 1 2 】

ステップ S a 0 4 0 9 では、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値を読み出す。その後、ステップ S a 0 4 1 0 に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップ S a 0 4 1 1 に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【 0 2 1 3 】

ステップ S a 0 4 1 1 において、リーチ発生に対応していると判定した場合には (S a 0 4 1 1 : Y E S) 、ステップ S a 0 4 1 2 に進み、先判定処理結果記憶エリア 6 4 h にリーチ発生情報を記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。一方、ステップ S a 0 4 1 1 において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には (S a 0 4 1 1 : N O) 、そのまま大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。

20

【 0 2 1 4 】

< 変動時間情報取得処理 >

次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン (図 1 5 : S a 0 3 0 2) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 2 1 5 】

図 1 7 は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S a 0 5 0 1 では、始動口用の入球処理 (図 1 4) における始動口への入球によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S a 0 5 0 2 に進む。

30

【 0 2 1 6 】

ステップ S a 0 5 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した当たり抽選の抽選結果に基づいて大当たりの有無を判定し、大当たりである場合には (S a 0 5 0 2 : Y E S) 、ステップ S a 0 5 0 3 に進む。

【 0 2 1 7 】

ステップ S a 0 5 0 3 では、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S a 0 5 0 3 を実行した後、ステップ S a 0 5 0 9 に進む。

40

【 0 2 1 8 】

ステップ S a 0 5 0 9 では、取得した変動時間情報を RAM 6 4 の先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【 0 2 1 9 】

ステップ S a 0 5 0 2 において、当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には (ステップ S a 0 5 0 2 : N O) 、ステップ S a 0 5 0 4 に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップ S a 0 5 0 4 において、小当たりに当選していると判定した場合には (S a 0 5 0 4 : Y E S) 、ステップ S a 0 5 0 5 に進む。

50

【0220】

ステップS a 0 5 0 5では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 dに記憶されている小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップS a 0 5 0 5を実行した後、ステップS a 0 5 0 9に進む。

【0221】

ステップS a 0 5 0 9では、取得した変動時間情報をRAM 6 4の先判定処理結果記憶エリア6 4 hに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【0222】

ステップS a 0 5 0 4において、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（S a 0 5 0 4：NO）、ステップS a 0 5 0 6に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップS a 0 5 0 6において、リーチが発生すると判定した場合には（S a 0 5 0 6：YES）、ステップS a 0 5 0 7に進む。

10

【0223】

ステップS a 0 5 0 7では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 dに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS a 0 5 0 9に進み、取得した変動時間情報をRAM 6 4の先判定処理結果記憶エリア6 4 hに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【0224】

20

ステップS a 0 5 0 6において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（ステップS a 0 5 0 6：NO）、ステップS a 0 5 0 8に進み、変動時間テーブル記憶エリア6 3 dに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS a 0 5 0 9に進み、取得した変動時間情報をRAM 6 4の先判定処理結果記憶エリア6 4 hに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【0225】

<スルー用の入球処理>

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図1 3：ステップS a 0 1 0 5）として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

30

【0226】

図1 8は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS a 0 6 0 1では、遊技球がスルーゲート3 5に入球したか否かを判定する。ステップS a 0 6 0 1において、遊技球がスルーゲート3 5に入球したと判定した場合には（S a 0 6 0 1：YES）、ステップS a 0 6 0 2に進み、役物保留個数S Nが上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数S Nは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート3 5への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数S Nの最大値は4である。一方、ステップS a 0 6 0 1において、スルーゲート3 5に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（S a 0 6 0 1：NO）、本スルー用の入球処理を終了する。

40

【0227】

ステップS a 0 6 0 2において、役物保留個数S Nの上限値未満（4未満）であると判定した場合には（S a 0 6 0 2：YES）、ステップS a 0 6 0 3に進み、役物保留個数S Nに1を加算する。その後、ステップS a 0 6 0 4に進む。

【0228】

ステップS a 0 6 0 4では、ステップS a 0 1 0 3（図1 3）において更新した電動役物開放カウンタC 4の値をRAM 6 4の電役保留エリア6 4 cの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【0229】

50

一方、ステップ S a 0 6 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合 (S a 0 6 0 2 : N O) 、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を記憶することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【 0 2 3 0 】

< 種別決定ゲート用の入球処理 >

次に、種別決定ゲート用の入球処理について説明する。種別決定ゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 1 3 : ステップ S a 0 1 0 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 2 3 1 】

図 1 9 は、種別決定ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S a 0 7 0 1 では、遊技球が種別決定ゲート 2 0 2 に入球したか否かを判定する。ステップ S a 0 7 0 1 において、遊技球が種別決定ゲート 2 0 2 に入球したと判定した場合には (S a 0 7 0 1 : Y E S) 、ステップ S a 0 7 0 2 に進む。一方、ステップ S a 0 7 0 1 において、遊技球が種別決定ゲート 2 0 2 に入球していないと判定した場合には (S a 0 7 0 1 : N O) 、そのまま種別決定ゲート用の入球処理を終了する。

【 0 2 3 2 】

ステップ S a 0 7 0 2 では、種別決定許可フラグが O N であるか否かを判定する。種別決定許可フラグは、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードが開始され種別決定処理 (図 2 9 参照) が実行された場合に O N にされ、本種別決定ゲート用の入球処理において、大当たり種別を決定するための大当たり種別カウンタ C 2 の値を記憶エリアに記憶させた後に O F F にされる (S a 0 7 0 5) 。

【 0 2 3 3 】

ステップ S a 0 7 0 2 において、種別決定許可フラグが O N であると判定した場合には (S a 0 7 0 2 : Y E S) 、ステップ S a 0 7 0 3 に進む。ステップ S a 0 7 0 2 において、種別決定許可フラグが O N ではないと判定した場合には (S a 0 7 0 2 : N O) 、そのまま種別決定ゲート用の入球処理を終了する。

【 0 2 3 4 】

ステップ S a 0 7 0 3 では、大当たり種別カウンタ C 2 の値を、対応する記憶エリア (種別判定処理実行エリア 6 4 i) に記憶する。その後、ステップ S a 0 7 0 4 に進む。

【 0 2 3 5 】

ステップ S a 0 7 0 4 では、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグを O N にする。大当たり種別カウンタ記憶完了フラグは、大当たり種別カウンタ C 2 の値が種別判定処理実行エリア 6 4 i に記憶された場合に O N にされ、後述する種別決定処理 (図 2 9 参照) において大当たり種別が決定した場合に O F F にされる。ステップ S a 0 7 0 4 を実行した後、ステップ S a 0 7 0 5 に進む。

【 0 2 3 6 】

ステップ S a 0 7 0 5 では、種別決定許可フラグを O F F にする。その後、種別決定ゲート用の入球処理を終了する。

【 0 2 3 7 】

< 大入賞口用の入球処理 >

次に、大入賞口用の入球処理について説明する。大入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 1 3 : ステップ S a 0 1 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 2 3 8 】

図 2 0 は、大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S a 0 8 0 1 では、遊技球が第 1 大入賞口 3 6 a に入球したか否かを判定する。ステップ S a 0 8 0 1 において、遊技球が第 1 大入賞口 3 6 a に入球したと判定した場合には (S a 0 8 0 1 : Y E S) 、ステップ S a 0 8 0 2 に進む。一方、ステップ S a 0 8 0 1 において、遊技球が第 1 大入賞口 3 6 a に入球したと判定しなかった場合には (S a 0 8 0 1 : N O) 、ス

10

20

30

40

50

テップ S a 0 8 0 4 に進む。

【0239】

ステップ S a 0 8 0 2 では、第 1 大入賞口 3 6 a に入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、第 1 大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した場合には、15 個の遊技球が賞球として払い出される。ステップ S a 0 8 0 2 を実行した後、ステップ S a 0 8 0 3 に進む。

【0240】

ステップ S a 0 8 0 3 では、第 1 大入賞口入球コマンドを設定する。第 1 大入賞口入球コマンドは、第 1 大入賞口 3 6 a に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 22：ステップ S a 1 0 0 3）において音声発光制御装置 90 に送信される。ステップ S a 0 8 0 3 を実行した後、ステップ S a 0 8 0 4 に進む。

10

【0241】

ステップ S a 0 8 0 4 では、遊技球が第 2 大入賞口 2 1 2 に入球したか否かを判定する。ステップ S a 0 8 0 4 において、遊技球が第 2 大入賞口 2 1 2 に入球したと判定した場合には（S a 0 8 0 4：YES）、ステップ S a 0 8 0 5 に進む。一方、ステップ S a 0 8 0 4 において、遊技球が第 2 大入賞口 2 1 2 に入球していないと判定した場合には（S a 0 8 0 4：NO）、そのまま大入賞口用の入球処理を終了する。

【0242】

ステップ S a 0 8 0 5 では、第 2 大入賞口 2 1 2 に入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、第 2 大入賞口 2 1 2 に 1 個の遊技球が入球した場合には、15 個の遊技球が賞球として払い出される。ステップ S a 0 8 0 5 を実行した後、ステップ S a 0 8 0 6 に進む。

20

【0243】

ステップ S a 0 8 0 6 では、第 2 大入賞口入球コマンドを設定する。第 2 大入賞口入球コマンドは、第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 22：ステップ S a 1 0 0 3）において音声発光制御装置 90 に送信される。ステップ S a 0 8 0 6 を実行した後、大入賞口用の入球処理を終了する。

【0244】

<クルーン用の入球処理>

30

次に、クルーン用の入球処理について説明する。クルーン用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 13：ステップ S a 0 1 0 8）として主制御装置 60 の M P U 62 によって実行される。

【0245】

図 21 は、クルーン用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S a 0 9 0 1 では、クルーン入球許可フラグが ON であるか否かを判定する。クルーン入球許可フラグは、大入賞口開閉処理（図 32）において貯留弁 2 1 6 を開放した場合に ON にされ、クルーン 2 2 0 が備える V 入賞口 2 2 2 または非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球した場合に OFF にされる（図 21：S a 0 9 1 0）。このようにすることで、貯留弁 2 1 6 が開放動作を実行していないにも関わらず、貯留弁駆動機構 2 1 7 や貯留弁 2 1 6 の損傷や異常によって、意図せずクルーンに遊技球が流通し、V 入賞口 2 2 2 に入球して大当たりとなってしまうことを回避することができる。ステップ S a 0 9 0 1 において、クルーン入球許可フラグが ON であると判定した場合には（S a 0 9 0 1：YES）、ステップ S a 0 9 0 2 に進む。一方、ステップ S a 0 9 0 1 において、クルーン入球許可フラグが ON ではないと判定した場合には（S a 0 9 0 1：NO）、そのままクルーン用の入球処理を終了する。

40

【0246】

ステップ S a 0 9 0 2 では、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S a 0 9 0 2 において、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したと判定した場合には（

50

S a 0 9 0 2 : Y E S) 、ステップ S a 0 9 0 3 に進む。

【 0 2 4 7 】

ステップ S a 0 9 0 3 では、小当りフラグが O N であるか否かを判定する。すなわち、本処理においては、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球した契機が、当たり抽選において小当りに当選したことであるのか、または、当たり抽選において大当たりに当選したことであるのかを判定している。図 1 1 のケース 1 において説明したように、当たり抽選における小当りに当選したことを契機として V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合には大当たりが確定するが、当たり抽選における大当たりに当選したことを契機として V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合には、遊技回での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が継続され、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを契機とした大当たりは確定せず、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードも開始されない。さらに、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球によって遊技者に対してなんらかの特典が付与されることや、遊技状態が変更されることはない。よって、ステップ S a 0 9 0 3 では、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球した契機が、当たり抽選において小当りに当選したことであるのか、または、当たり抽選において大当たりに当選したことであるのかを判定することによって、大当たりを確定するのকাশないのかを判定する。ステップ S a 0 9 0 3 において、小当りフラグが O N であると判定した場合には (S a 0 9 0 3 : Y E S) 、ステップ S a 0 9 0 4 に進む。

【 0 2 4 8 】

ステップ S a 0 9 0 4 では、大当たり種別カウンタ C 2 の値を、対応する記憶エリア (種別判定処理実行エリア 6 4 i) に記憶する。上述したように、本実施形態においては、第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合には、開閉実行モードの実行中に種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球したことを契機として、種別決定ゲート用の入球処理において大当たり種別カウンタ C 2 の値を対応する記憶エリア (種別判定処理実行エリア 6 4 i) に記憶させたが、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球を契機とする大当たりの場合には、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球によって大当たり種別カウンタ C 2 の値を対応する記憶エリア (種別判定処理実行エリア 6 4 i) に記憶させる。ステップ S a 0 9 0 4 を実行した後、ステップ S a 0 9 0 5 に進む。

【 0 2 4 9 】

ステップ S a 0 9 0 5 では、V 入賞大当たりフラグを O N にする。V 入賞大当たりフラグは、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球した場合に O N にされ、V 入賞による大当たりによる開閉実行モードのオープニング時間の設定が完了した後に O F F にされる (図 3 2 : S a 1 9 1 0) 。ステップ S a 0 9 0 5 を実行した後、ステップ S a 0 9 0 6 に進む。

【 0 2 5 0 】

ステップ S a 0 9 0 6 では、V 入賞コマンドを設定する。V 入賞コマンドは、当たり抽選における小当りを契機として V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。V 入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 2 2 : ステップ S a 1 0 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 0 9 0 6 を実行した後、ステップ S a 0 9 1 0 に進む。

【 0 2 5 1 】

一方、ステップ S a 0 9 0 3 において、小当りフラグが O N ではない判定した場合には (S a 0 9 0 3 : N O) 、ステップ S a 0 9 0 7 に進む。

【 0 2 5 2 】

ステップ S a 0 9 0 7 では、ダミー V 入賞コマンドを設定する。ダミー V 入賞コマンドは、当たり抽選における大当たりを契機として V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ダミー V 入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 2 2 : ステップ S a 1 0 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 0 9 0 7 を実行した後、ステップ S a 0 9 1 0 に進む。

。

10

20

30

40

50

【0253】

ステップS a 0 9 0 2において、V入賞口222に遊技球が入球していないと判定した場合には（S a 0 9 0 2：NO）、ステップS a 0 9 0 8に進む。

【0254】

ステップS a 0 9 0 8では、非V入賞口224に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップS a 0 9 0 8において、非V入賞口224に遊技球が入球したと判定した場合には（S a 0 9 0 8：YES）、ステップS a 0 9 0 9に進む。一方、ステップS a 0 9 0 8において、非V入賞口224に遊技球が入球していないと判定した場合には（S a 0 9 0 8：NO）、そのままクルーン用の入球処理を終了する。

【0255】

ステップS a 0 9 0 9では、非V入賞コマンドを設定する。非V入賞コマンドは、非V入賞口224に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。非V入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図22：ステップS a 1 0 0 3）において音声発光制御装置90に送信される。ステップS a 0 9 0 9を実行した後、ステップS a 0 9 1 0に進む。

【0256】

ステップS a 0 9 1 0では、クルーン入球許可フラグをOFFにする。その後、クルーン用の入球処理を終了する。

【0257】

<通常処理>

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置60のMPU62によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【0258】

図22は、通常処理を示すフローチャートである。ステップS a 1 0 0 1では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、RAM64に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップS a 1 0 0 2に進む。

【0259】

ステップS a 1 0 0 2では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップS a 1 0 0 3に進む。

【0260】

ステップS a 1 0 0 3では、ステップS a 1 0 0 2において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置70に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、変動種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置90に対して送信する。ステップS a 1 0 0 3を実行した後、ステップS a 1 0 0 4に進む。

【0261】

ステップS a 1 0 0 4では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップS a 1 0 0 5に進む。

【0262】

ステップS a 1 0 0 5では、払出制御装置70から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップS a 1 0 0 6に進む。ステップS a 1 0 0 6では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置41による図柄の変動表示の設定、第1図柄表示部37a、第2図柄表示

10

20

30

40

50

部 3 7 b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S a 1 0 0 6 を実行した後、ステップ S a 1 0 0 7 に進む。

【 0 2 6 3 】

ステップ S a 1 0 0 7 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S a 1 0 0 8 に進む。

【 0 2 6 4 】

ステップ S a 1 0 0 8 では、第 2 始動口 3 4 に設けられた電動役物 3 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S a 1 0 0 9 に進む。

【 0 2 6 5 】

ステップ S a 1 0 0 9 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S a 1 0 0 3 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S a 1 0 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S a 1 0 0 9 : N O）、ステップ S a 1 0 1 0 及びステップ S a 1 0 1 1 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S a 1 0 1 0 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップ S a 1 0 1 1 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップ S a 1 0 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S a 1 0 0 9 : Y E S）、ステップ S a 1 0 0 3 に戻り、ステップ S a 1 0 0 3 からステップ S a 1 0 0 8 までの各処理を実行する。

【 0 2 6 6 】

なお、ステップ S a 1 0 0 3 からステップ S a 1 0 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【 0 2 6 7 】

< 遊技回制御処理 >

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 2 2 : S a 1 0 0 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 2 6 8 】

図 2 3 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S a 1 1 0 1 では、特別遊技状態中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、当たり抽選において大当たり当選、または小当たり当選した遊技回における図柄の変動が終了した場合に O N にされ（S a 1 1 1 2）、遊技状態移行処理（図 2 8）において開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされる（図 2 8 : S a 1 6 2 9）。

【 0 2 6 9 】

ステップ S a 1 1 0 1 において開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には（S a 1 1 0 1 : Y E S）、特別遊技状態中であると判定し、ステップ S a 1 1 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、特別遊技

10

20

30

40

50

状態中である場合には、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップS a 1 1 0 1において、開閉実行モードフラグがONではないと判定した場合、すなわち、特別遊技状態中ではないと判定した場合には（S a 1 1 0 1：NO）、ステップS a 1 1 0 2に進む。

【0270】

ステップS a 1 1 0 2では、メイン表示部45が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがONであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にONにされ、その変動表示が終了する場合にOFFにされる。

10

【0271】

ステップS a 1 1 0 2において、メイン表示部45が変動表示中でないと判定した場合には（S a 1 1 0 2：NO）、ステップS a 1 1 0 3～ステップS a 1 1 0 7の遊技回開始用の処理に進む。ステップS a 1 1 0 3では、合計保留個数CRNが「0」であるか否かを判定する。合計保留個数CRNが「0」である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップS a 1 1 0 3において、合計保留個数CRNが「0」であると判定した場合には（S a 1 1 0 3：YES）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップS a 1 1 0 3において、合計保留個数CRNが「0」でないと判定した場合には（S a 1 1 0 3：NO）、ステップS a 1 1 0 4に進む。

20

【0272】

ステップS a 1 1 0 4では、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップS a 1 1 0 5に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【0273】

ステップS a 1 1 0 5では、メイン表示部45における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップS a 1 1 0 6に進む。

30

【0274】

ステップS a 1 1 0 6では、PNCカウントフラグがONであるか否かを判定する。PNCカウントフラグは、高頻度サポートモードが設定された大当たりを契機として実行された開閉実行モードが終了する場合にONにされ（図35参照）、高頻度サポートモードが終了する場合にOFFにされる（図34参照）。PNCカウントフラグは、高頻度サポートモード中の遊技回の実行回数のカウントを開始するタイミングを確認するために設定されている。ステップS a 1 1 0 6において、PNCカウントフラグがONであると判定した場合には（S a 1 1 0 6：YES）、ステップS a 1 1 0 7に進む。

【0275】

ステップS a 1 1 0 7では、遊技回数カウンタPNCの値を1減算する。遊技回数カウンタPNCは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回数をカウントするためのカウンタである。ステップS a 1 1 0 7を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップS a 1 1 0 6において、PNCカウントフラグがONではないと判定した場合には（S a 1 1 0 6：NO）、そのまま遊技回制御処理を終了する。

40

【0276】

ステップS a 1 1 0 2において、メイン表示部45が変動表示中であると判定した場合には（S a 1 1 0 2：YES）、ステップS a 1 1 0 8～ステップS a 1 1 1 3の遊技回進行用の処理を実行する。

【0277】

ステップS a 1 1 0 8では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変

50

動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップ S a 1 1 0 8 では、R A M 6 4 の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア 6 4 f）に記憶されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図 2 7）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。

【0 2 7 8】

ステップ S a 1 1 0 8 において、変動時間が経過していないと判定した場合には（S a 1 1 0 8 : N O）、ステップ S a 1 1 0 9 に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップ S a 1 1 0 9 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

10

【0 2 7 9】

ステップ S a 1 1 0 8 において、変動時間が経過していると判定した場合には（S a 1 1 0 8 : Y E S）、ステップ S a 1 1 1 0 に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図 2 5）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。ステップ S a 1 1 1 0 を実行した後、ステップ S a 1 1 1 1 に進む。

【0 2 8 0】

ステップ S a 1 1 1 1 では、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかが O N であるか否かを判定する。大当たりフラグは、後述する変動開始処理（図 2 5）において、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に O N にされる。小当たりフラグは、後述する変動開始処理（図 2 5）において、当たり抽選の抽選結果が小当たりである場合に O N にされる。また、大当たりフラグおよび小当たりフラグは、後述するエンディング期間終了時の移行処理（図 3 5）におけるフラグ消去処理において O F F にされる。

20

【0 2 8 1】

ステップ S a 1 1 1 1 において、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかが O N であると判定した場合には（S a 1 1 1 1 : Y E S）、ステップ S a 1 1 1 2 に進み、開閉実行モードフラグを O N にする。その後、ステップ S a 1 1 1 3 に進み、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、開閉実行モードが開始されることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉実行モード開始コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 2 2 : ステップ S a 1 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 1 1 1 3 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

30

【0 2 8 2】

一方、ステップ S a 1 1 1 1 において、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかが O N ではないと判定した場合には（S a 1 1 1 1 : N O）、そのまま遊技回制御処理を終了する。

【0 2 8 3】

<データ設定処理>

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 2 3 : S a 1 1 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

40

【0 2 8 4】

図 2 4 は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 1 2 0 1 では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であるか否かを判定する。具体的には、第 1 保留エリア R a（図 6）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されている保留情報）の方が、第 2 保留エリア R b（図 6）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 1

50

保留エリア R a であると判定する。一方、第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 2 保留エリア R b であると判定する。すなわち、ステップ S a 1 2 0 1 の処理を実行することにより、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【0285】

ステップ S a 1 2 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a であると判定した場合には（ステップ S a 1 2 0 1 : Y E S）、ステップ S a 1 2 0 2 ~ ステップ S a 1 2 0 7 の第 1 保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップ S a 1 2 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には（ステップ S a 1 2 0 1 : N O）、ステップ S a 1 2 0 8 ~ ステップ S a 1 2 1 3 の第 2 保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【0286】

ステップ S a 1 2 0 2 では、第 1 保留エリア R a の第 1 始動保留個数 R a N を 1 減算した後、ステップ S a 1 2 0 3 に進み、合計保留個数 C R N を 1 減算する。その後、ステップ S a 1 2 0 4 に進む。ステップ S a 1 2 0 4 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S a 1 2 0 5 に進む。

【0287】

ステップ S a 1 2 0 5 では、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア → 第 1 エリア、第 3 エリア → 第 2 エリア、第 4 エリア → 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S a 1 2 0 5 を実行した後、ステップ S a 1 2 0 6 に進む。

【0288】

ステップ S a 1 2 0 6 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には当該フラグを O F F にし、O N ではない場合にはその状態を維持する。第 2 図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップ S a 1 2 0 7 へ進む。

【0289】

ステップ S a 1 2 0 7 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 始動口 3 3 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【0290】

ステップ S a 1 2 0 7 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 2 2）におけるステップ S a 1 0 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【0291】

ステップ S a 1 2 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではない

と判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には（ステップSa1201：NO）、ステップSa1208に進む。

【0292】

ステップSa1208では、第2保留エリアRbの第2始動保留個数RbNを1減算する。その後、ステップSa1209に進む。ステップSa1209では、合計保留個数C RNを1減算し、ステップSa1210に進み、第2保留エリアRbの第1エリアに記憶されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップSa1211に進む。

【0293】

ステップSa1211では、第2保留エリアRbの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップSa1211を実行した後、ステップSa1212に進む。

【0294】

ステップSa1212では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONではない場合には当該フラグをONにし、ONである場合にはその状態を維持する。その後、ステップSa1213に進む。

【0295】

ステップSa1213では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第2保留エリアRbに対応していることの情報、すなわち第2始動口34に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【0296】

ステップSa1213において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図22）におけるステップSa1003において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【0297】

<変動開始処理>

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図23：Sa1105）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0298】

図25は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップSa1301では、始動口用の入球処理（図14）における始動口への入球によって記憶エリア（保留エリア）に記憶された当たり乱数カウンタC1の値を読み出す。その後、ステップSa1302に進む。

【0299】

ステップSa1302では、第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。すなわち、処理対象となっている当たり乱数カウンタC1の値が、第1始動口33への遊技球の入球を契機として取得された情報か、第2始動口34への遊技球の入球を契機として取得された情報かを判定する。

【0300】

ステップ S a 1 3 0 2 において、第 2 図柄表示部フラグが ON ではないと判定した場合には (S a 1 3 0 2 : N O)、ステップ S a 1 3 0 3 に進む。ステップ S a 1 3 0 3 では、第 1 始動口用の当否テーブルを参照し、その後、ステップ S a 1 3 0 5 に進む。

【 0 3 0 1 】

ステップ S a 1 3 0 2 において、第 2 図柄表示部フラグが ON であると判定した場合には (S a 1 3 0 2 : Y E S)、ステップ S a 1 3 0 4 に進む。ステップ S a 1 3 0 4 では、第 2 始動口用の当否テーブルを参照し、その後、ステップ S a 1 3 0 5 に進む。

【 0 3 0 2 】

ステップ S a 1 3 0 5 では、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップ S a 1 3 0 5 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合には (S a 1 3 0 5 : Y E S)、ステップ S a 1 3 0 6 に進む。

【 0 3 0 3 】

ステップ S a 1 3 0 6 では、大当たり用の停止結果設定処理を実行する。大当たり用の停止結果設定処理とは、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで大当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S a 1 3 0 6 を実行した後、ステップ S a 1 3 0 7 に進む。

【 0 3 0 4 】

ステップ S a 1 3 0 7 では、大当たりフラグを ON にする。その後、ステップ S a 1 3 0 8 に進み、特定処理実行判定処理を実行する。特定処理実行判定処理は、大当たりに当選した遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおいて、図 1 1 において説明した処理、すなわち、W チャンス示唆演出の実行を含む処理を実行するか否かを決定するための処理である。特定処理実行判定処理の詳細は後述する。ステップ S a 1 3 0 8 を実行した後、ステップ S a 1 3 1 5 に進む。

【 0 3 0 5 】

一方、ステップ S a 1 3 0 5 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には (S a 1 3 0 5 : N O)、ステップ S a 1 3 0 9 に進む。

【 0 3 0 6 】

ステップ S a 1 3 0 9 では、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップ S a 1 3 0 9 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において小当たりに当選していると判定した場合には (S a 1 3 0 9 : Y E S)、ステップ S a 1 3 1 0 に進む。

【 0 3 0 7 】

ステップ S a 1 3 1 0 では、小当たり用の停止結果設定処理を実行する。小当たり用の停止結果設定処理とは、小当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。ステップ S a 1 3 1 0 を実行した後、ステップ S a 1 3 1 1 に進む。

【 0 3 0 8 】

ステップ S a 1 3 1 1 では、小当たりフラグを ON にする。ステップ S a 1 3 1 1 を実行した後、ステップ S a 1 3 1 5 に進む。

【 0 3 0 9 】

ステップ S a 1 3 0 9 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には (S a 1 3 0 9 : N O)、ステップ S a 1 3 1 2 に進む。

10

20

30

40

50

【0310】

ステップS a 1 3 1 2では、実行される今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタC 3の値を読み出す。そして、リーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタC 3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【0311】

ステップS a 1 3 1 2において、実行される今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（S a 1 3 1 2：YES）、ステップS a 1 3 1 3に進む。

10

【0312】

ステップS a 1 3 1 3では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部3 7 a又は第2図柄表示部3 7 bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理を実行する。より具体的には、停止結果テーブル記憶エリア6 3 eにおけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアA Eに記憶されているリーチ乱数カウンタC 3の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM 6 4の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS a 1 3 1 3を実行した後、ステップS a 1 3 1 5に進む。

【0313】

ステップS a 1 3 1 2において、実行される今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（S a 1 3 1 2：NO）、ステップS a 1 3 1 4に進む。

20

【0314】

ステップS a 1 3 1 4では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部3 7 a又は第2図柄表示部3 7 bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア6 3 eにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアA Eに記憶されている当たり乱数カウンタC 1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM 6 4の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS a 1 3 1 4を実行した後、ステップS a 1 3 1 5に進む。

30

【0315】

ステップS a 1 3 1 5では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第1図柄表示部3 7 a又は第2図柄表示部3 7 bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップS a 1 3 1 5を実行した後、ステップS a 1 3 1 6に進む。

【0316】

ステップS a 1 3 1 6では、RAM 6 4の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップS a 1 3 1 6において、RAM 6 4の第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（S a 1 3 1 6：NO）、ステップS a 1 3 1 7に進み、第1変動用コマンドを設定する。第1変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口3 3への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップS a 1 3 1 5で設定された変動時間の情報が含まれている。

40

【0317】

一方、ステップS a 1 3 1 6において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（S a 1 3 1 6：YES）、ステップS a 1 3 1 8に進み、第2変動用コマンドを設定する。第2変動用コマンドには、今回の遊技回が第2始動口3 4への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ

50

の発生の有無の情報及びステップ S a 1 3 1 5 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S a 1 3 1 7 又はステップ S a 1 3 1 8 を実行した後、ステップ S a 1 3 1 9 に進む。

【0318】

ステップ S a 1 3 1 9 では、変動種別コマンドを設定する。変動種別コマンドには、当たりの有無、リーチ発生の有無、特定処理の実行の有無の情報が含まれる。

【0319】

ステップ S a 1 3 1 7 ～ステップ S a 1 3 1 9 にて設定された変動用コマンド及び変動種別コマンドは、通常処理（図 2 2）におけるステップ S a 1 0 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び変動種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S a 1 3 1 9 を実行後、ステップ S a 1 3 2 0 に進む。

【0320】

ステップ S a 1 3 2 0 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 1 図柄表示部 3 7 a であると特定して変動表示を開始させ、第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 2 図柄表示部 3 7 b であると特定して変動表示を開始させる。ステップ S a 1 3 2 0 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【0321】

< 特定処理実行判定処理 >

次に、特定処理実行判定処理について説明する。特定処理実行判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 2 5：S a 1 3 0 8）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。ここで、特定処理は、図 1 1 で説明した一連の処理を意味する。特定処理実行判定処理は、特定処理を実行するか否かを決定（判定）するための処理である。

【0322】

図 2 6 は、特定処理実行判定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 1 4 0 1 では、第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。上述したように、図 1 1 で説明した処理は、当該遊技回が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選において大当たりに当選している場合に実行する。従って、処理対象である遊技回が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として実行されるのか、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として実行されるのかを判定するために、第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。

【0323】

ステップ S a 1 4 0 1 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には（S a 1 4 0 1：N O）、ステップ S a 1 4 0 2 に進む。一方、ステップ S a 1 4 0 1 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には（S a 1 4 0 1：Y E S）、そのまま特定処理実行判定処理を終了する。

【0324】

ステップ S a 1 4 0 2 では、当たり抽選において大当たりに当選することとなる当該遊技回における当たり乱数カウンタ C 1 の値が、予め定められた特定の値であるかを判定する。図 1 1 において説明したように、当該図 1 1 で示した処理は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選において大当たりに当選している全ての場合において実行するのではなく、特定の場合にのみ実行する。従って、当該遊技回における当たり乱数カウンタ C 1 の値が、予め定められた特定の値であるか否かを判定し、特定の値である場合には、特定処理の実行を決定する。本実施形態においては、特定の値は、図 7 に示した第 1 始動口用の当否テーブルにおいて大当たりとなる当たり乱数カウンタ C 1 の値「0～4」のうち、2つの値「0、1」に設定されている。従って、ステップ S a

1402においては、当たり抽選において大当たりに当選することとなる当該遊技回における当たり乱数カウンタC1の値が、「0」または「1」であるかを判定する。ステップS a 1402において、当たり乱数カウンタC1の値が特定の値であると判定した場合には（S a 1402：YES）、ステップS a 1403に進む。一方、ステップS a 1402において、当たり乱数カウンタC1の値が特定の値ではないと判定した場合には（S a 1402：NO）、そのまま特定処理実行判定処理を終了する。

【0325】

ステップS a 1403では、特定処理フラグをONにする。図11において説明した処理においては、開閉実行モードにおける開閉処理期間において、第2開閉扉213が開放する開閉シナリオ（開放パターン）が設定される必要がある。特定処理フラグは、開閉シナリオを決定する処理（図30：開閉シナリオ設定処理）において、特定処理が実行されるか否かを識別するために設けられている。ステップS a 1403を実行した後、ステップS S a 1404に進む。

【0326】

ステップS a 1404では、特定処理コマンドを設定する。特定処理コマンドは、特定処理が実行されることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特定処理コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図22：ステップS a 1003）において音声発光制御装置90に送信される。ステップS a 1404を実行した後、特定処理実行判定処理を終了する。

【0327】

<変動時間の設定処理>

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図25：S a 1015）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0328】

図27は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップS a 1501では、実行エリアA Eに格納されている変動種別カウンタC Sの値を取得する。その後、ステップS a 1502に進む。

【0329】

ステップS a 1502では、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、RAM64の、大当たりフラグがONであるか否かを判定し、大当たりフラグがONである場合には（S a 1502：YES）、ステップS a 1503に進む。

【0330】

ステップS a 1503では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS a 1509に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【0331】

ステップS a 1502において、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（S a 1502：NO）、ステップS a 1504に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、RAM64の、小当たりフラグがONであるか否かを判定し、小当たりフラグがONである場合には（S a 1504：YES）、ステップS a 1505に進む。

【0332】

ステップS a 1505では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS a 1509に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアに

10

20

30

40

50

セットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【0333】

ステップS a 1 5 0 4において、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（S a 1 5 0 4：NO）、ステップS a 1 5 0 6に進む。

【0334】

ステップS a 1 5 0 6では、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップS a 1 5 0 2において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選していない場合および小当たりに当選していない場合に本処理（S a 1 5 0 6）を実行することから、ステップS a 1 5 0 6においては、当たり抽選において大当たりおよび小当たりに当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに記憶されているリーチ乱数カウンタC 3の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（S a 1 5 0 6：YES）、ステップS a 1 5 0 7に進む。なお、リーチ乱数カウンタC 3の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ROM 6 3のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【0335】

ステップS a 1 5 0 7では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 dに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機1 0においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップS a 1 5 0 9に進み、取得した変動時間情報をRAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【0336】

ステップS a 1 5 0 6において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（S a 1 5 0 6：NO）、ステップS a 1 5 0 8に進み、変動時間テーブル記憶エリア6 3 dに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップS a 1 5 0 9に進み、取得した変動時間情報をRAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 dに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【0337】

なお、上述のように、本実施形態のパチンコ機1 0では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第1始動保留個数R a Nおよび第2始動保留個数R b Nの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタC Sの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第1始動保留個数R a Nおよび第2始動保留個数R b Nの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。

【0338】

また、本実施形態のパチンコ機1 0では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第1始動保留個数R a Nおよび第2始動保留個数R b Nの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数C R Nの値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数C R Nの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数C R Nの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第2始動保留個数R b Nが「0」である場合には、第1始動保留個数R a Nの数が大きいほど変動時間が短くなり、第2始動保留個数R b Nが「1」以上である場合には、第2始動保留個数R b Nの数が大きいほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第2始動保留個数R b Nが「0」である場合には、第1始動保留個数R a Nの数が大きいほど変動時間が長くなり、第2始動保留個数R b Nが「1」以上である場合には、第2始動保留個数R b Nの数が大きいほど変動時間が長くなる又は各保留個数R a N、R b N

に依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【0339】

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合と比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

【0340】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動時間テーブル、通常大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

10

【0341】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図22：Sa1007）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0342】

図28は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップSa1601では、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、特別遊技状態においてエンディング演出を実行するための期間である。

20

【0343】

ステップSa1601において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sa1601：NO）、ステップSa1602に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にONにされ、開閉処理期間を終了させる場合にOFFにされる。

【0344】

ステップSa1602において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合には（Sa1602：NO）、ステップSa1603に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。

30

【0345】

ステップSa1603において、オープニング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sa1603：NO）、ステップSa1604に進み、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップSa1604において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Sa1604：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【0346】

ステップSa1604において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Sa1604：YES）、ステップSa1605に進み、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にONにされ（図23：Sa1112）、開閉実行モードが終了する場合にOFFにされる（図28：Sa1629）。

40

【0347】

ステップSa1605において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には（Sa1605：YES）、ステップSa1606に進む。一方、ステップSa1605において、開閉実行モードフラグがONではないと判定した場合には（Sa1605：NO）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

50

【0348】

ステップS a 1 6 0 6では、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS a 1 6 0 6において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりではないと判定した場合には（S a 1 6 0 6：NO）、ステップS a 1 6 0 7に進む。

【0349】

ステップS a 1 6 0 7では、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。ステップS a 1 6 0 6において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当たりで当たったことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。ステップS a 1 6 0 7を実行した後、ステップS a 1 6 0 8に進む。

【0350】

ステップS a 1 6 0 8では、種別決定完了フラグがONであるか否かを判定する。種別決定完了フラグは、大当たり種別が決定しているか否かを判定するためのフラグであり、大当たり種別を決定する種別決定処理において大当たり種別が決定した場合にONにされる（図29：S a 1 7 0 9）、開閉シナリオ設定処理が実行される直前にOFFにされる（S a 1 6 1 0）。ステップS a 1 6 0 8において、種別決定完了フラグがONではないと判定した場合には（S a 1 6 0 8：NO）、ステップS a 1 6 0 9に進む。

【0351】

ステップS a 1 6 0 9では、種別決定処理を実行する。種別決定処理については、後述する。

【0352】

ステップS a 1 6 0 8において、種別決定完了フラグがONであると判定した場合には（S a 1 6 0 8：YES）、ステップS a 1 6 1 0に進み、種別決定完了フラグをOFFにする。その後、ステップS a 1 6 1 1に進む。

【0353】

また、ステップS a 1 6 0 6において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりであると判定した場合にも（S a 1 6 0 6：YES）、ステップS a 1 6 1 1に進む。

【0354】

ステップS a 1 6 1 1では、開閉シナリオ設定処理を実行する。上述のように、開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における第1開閉扉36bおよび第2開閉扉213の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。開閉シナリオ設定処理については後述する。ステップS a 1 6 1 1を実行した後、ステップS a 1 6 1 2に進む。

【0355】

ステップS a 1 6 1 2では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。オープニング時間設定処理については後述する。ステップS a 1 6 1 2を実行した後、ステップS a 1 6 1 3に進む。

【0356】

ステップS a 1 6 1 3では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図22）におけるステップS a 1 0 0 3にて、音声発光制御装置90に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりまたは小当たりに関する情報が含まれる。大当たりまたは小当たりに関する情報とは、第1始動口33への遊技球の入球によって実行された当たり抽選によって大当たりで当たったのか、または小当たりで当たったのか、または、当該大当たりまたは小当たりによって実行されたラウンド遊技中にV入賞口222に遊技球が入球することによって新たに大

10

20

30

40

50

当たりに当選したのか、または、第2始動口34への遊技球の入球によって実行された当たり抽選によって大当たりに当選したのか、または小当たりに当選したのか、または、当該大当たりまたは小当たりによって実行されたラウンド遊技中にV入賞口222に遊技球が入球することによって新たに大当たりに当選したのかといった情報である。音声発光制御装置90では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSa1613を実行した後、ステップSa1614に進み、オープニング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【0357】

ステップSa1603において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には(Sa1603:YES)、ステップSa1615に進む。

10

【0358】

ステップSa1615では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第3タイマカウンタエリアT3の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSa1615において、オープニング期間が終了したと判定した場合には(Sa1615:YES)、ステップSa1616に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSa1617に進む。

【0359】

ステップSa1617では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、種別決定処理によって大当たり種別が決定した場合には、当該決定した大当たり種別に設定されているラウンド遊技の実行回数を示す表示をラウンド表示部39に表示させ、V入賞口222に遊技球が入球することによって大当たりが確定した場合には、当該大当たりの確定によって決定された大当たり種別に設定されているラウンド遊技の実行回数を示す表示をラウンド表示部39に表示させる。ステップSa1617を実行した後、ステップSa1618に進む。

20

【0360】

ステップSa1618では、開閉処理期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【0361】

ステップSa1602において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には(Sa1602:YES)、ステップSa1619に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップSa1619を実行した後、ステップSa1620に進む。

30

【0362】

ステップSa1620では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には(Sa1620:YES)、ステップSa1621に進む。一方、ステップSa1620において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には(Sa1620:NO)、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。

【0363】

ステップSa1621では、開閉処理期間フラグをOFFにし、その後、ステップSa1622に進む。

40

【0364】

ステップSa1622では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部45におけるラウンド表示部39が消灯されるように当該ラウンド表示部39の表示制御を終了する。ステップSa1622を実行した後、ステップSa1623に進む。

【0365】

ステップSa1623では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ(以下、エンディング時間とも呼ぶ)を設定する処理である。ステップSa1623を実行した後、ステップ

50

S a 1 6 2 4に進む。

【0366】

ステップS a 1 6 2 4では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図22）におけるステップS a 1 0 0 3にて、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップS a 1 6 2 4を実行した後、ステップS a 1 6 2 5に進む。

【0367】

ステップS a 1 6 2 5では、エンディング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

10

【0368】

ステップS a 1 6 0 1において、エンディング期間フラグがONであると判定した場合には（S a 1 6 0 1：YES）、ステップS a 1 6 2 6に進む。

【0369】

ステップS a 1 6 2 6では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（S a 1 6 2 3）において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS a 1 6 2 6において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であると判定した場合には（S a 1 6 2 6：YES）、ステップS a 1 6 2 7に進む。

20

【0370】

ステップS a 1 6 2 7では、エンディング期間フラグをOFFにする。その後、ステップS a 1 6 2 8に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップS a 1 6 2 8を実行した後、ステップS a 1 6 2 9に進み、開閉実行モードフラグをOFFにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【0371】

一方、ステップS a 1 6 2 6において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」ではないと判定した場合には（S a 1 6 2 6：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

30

【0372】

なお、図28において、「A」の文字が付された図形から延びる矢印からステップS a 1 6 1 1へ進む処理が表示されているが、「A」の文字が付された図形は、図34に表示された「A」の文字が付された図形に対応している。すなわち、エンディング期間終了時の移行処理（図34）におけるステップS a 2 1 1 2から、遊技状態移行処理（図28）におけるステップS a 1 6 1 1へ処理が進むことを示している。以上、遊技状態移行処理について説明した。

【0373】

<種別決定処理>

40

次に、種別決定処理について説明する。種別決定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図28：S a 1 6 0 9）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0374】

図29は、種別決定処理を示すフローチャートである。ステップS a 1 7 0 1では、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグがONであるか否かを判定する。大当たり種別カウンタ記憶完了フラグは、大当たり種別カウンタC2の値が種別判定処理実行エリア64iに記憶された場合にONにされ、大当たり種別が決定した場合にOFFにされる。

【0375】

ステップS a 1 7 0 1において、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグがONではないと判定した場合には（S a 1 7 0 1：NO）、ステップS a 1 7 0 2に進む。

50

【0376】

ステップS a 1 7 0 2では、種別決定許可フラグがONであるか否かを判定する。種別決定許可フラグは、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードが開始され種別決定処理が実行された場合にONにされ、種別決定ゲート用の入球処理（図19）において、大当たり種別を決定するための大当たり種別カウンタC2の値を記憶エリアに記憶させた後にOFFにされる（図19：S a 0 7 0 5）。

【0377】

ステップS a 1 7 0 2において、種別決定許可フラグがONではないと判定した場合には（S a 1 7 0 2：NO）、ステップS a 1 7 0 3に進み、種別決定許可フラグをONにして、その後、種別決定処理を終了する。一方、ステップS a 1 7 0 2において、種別決定許可フラグがONであると判定した場合には（S a 1 7 0 2：YES）、そのまま種別決定処理を終了する。

10

【0378】

ステップS a 1 7 0 1において、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグがONであると判定した場合には（S a 1 7 0 1：YES）、ステップS a 1 7 0 4に進む。

【0379】

ステップS a 1 7 0 4では、第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。

【0380】

ステップS a 1 7 0 4において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（S a 1 7 0 4：NO）、ステップS a 1 7 0 5に進み、第1始動口用の振り分けテーブルを参照し、取得した大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別（振り分け結果）を特定する。その後、ステップS a 1 7 0 7に進む。

20

【0381】

ステップS a 1 7 0 4において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（S a 1 7 0 4：YES）、ステップS a 1 7 0 6に進み、第2始動口用の振り分けテーブルを参照し、取得した大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別（振り分け結果）を特定する。その後、ステップS a 1 7 0 7に進む。

【0382】

ステップS a 1 7 0 7では、ステップS a 1 7 0 5またはステップS a 1 7 0 6において特定した大当たり種別を、今回の大当たりにおける大当たり種別に設定する。ステップS a 1 7 0 7を実行した後、ステップS a 1 7 0 8に進む。

30

【0383】

ステップS a 1 7 0 8では、種別決定完了フラグをONにし、その後、ステップS a 1 7 0 9に進む。ステップS a 1 7 0 9では、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグをOFFにする。その後、種別決定処理を終了する。

【0384】

<開閉シナリオ設定処理>

次に、開閉シナリオ設定処理について説明する。開閉シナリオ設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図28：S a 1 6 1 1）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

40

【0385】

図30は、開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップS a 1 8 0 1では、大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS a 1 8 0 1において、大当たりフラグがONであると判定した場合には（S a 1 8 0 1：YES）、ステップS a 1 8 0 2に進む。

【0386】

ステップS a 1 8 0 2では、特定処理フラグがONであるか否かを判定する。ステップS S a 1 8 0 2において、特定処理フラグがONではないと判定した場合には（S a 1 8 0 2：NO）、ステップS a 1 8 0 3に進む。

【0387】

50

ステップ S a 1 8 0 3 では、大当たりの種別に応じた通常の場合（特定処理を実行しない場合）の大当たりの開閉シナリオに設定する。

【0388】

図 3 1 は、本実施形態における開閉シナリオについて説明する説明図である。本実施形態においては、開閉シナリオは、大きく 3 つに分類して設定されている。

【0389】

1 つ目は、図 3 1 (a) に示した、通常の場合の大当たりの開閉シナリオである。通常の場合の大当たりの開閉シナリオとは、大当たりとなった場合に、特定処理を実行しない開閉実行モードにおける第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉パターンが設定された開閉シナリオである。図示するように、本実施形態における大当たり種別に設定されたラウンド遊技の実行回数（4 R、5 R、1 0 R、1 5 R）毎に開閉シナリオは設定されている。本実施形態においては、通常の場合の大当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として第 1 開閉扉 3 6 b のみが開閉する開閉パターンが設定されている。

【0390】

2 つ目は、図 3 1 (b) に示した、特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオである。特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオとは、大当たりとなった場合であって特定処理をする開閉実行モードにおける第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉パターンが設定された開閉シナリオである。図示するように、本実施形態における大当たり種別に設定されたラウンド遊技の実行回数（4 R、5 R、1 0 R、1 5 R）毎に開閉シナリオは設定されている。本実施形態においては、特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として 1 ラウンド目（1 R 目）に第 2 開閉扉 2 1 3 が 1 回開閉し、それ以降のラウンド遊技においては、第 1 開閉扉 3 6 b のみが開閉する開閉パターンが設定されている。より具体的には、1 ラウンド目に、図 4 で説明した第 2 開閉扉 2 1 3 および貯留弁 2 1 6 の動作が実行される。

【0391】

3 つ目は、図 3 1 (c) に示した、小当たりの開閉シナリオである。本実施形態においては、小当たりの開閉シナリオとは、小当たりとなった場合の開閉実行モードにおける第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉パターンが設定された開閉シナリオである。本実施形態においては、小当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として 1 ラウンド目（1 R 目）に第 2 開閉扉が 1 回のみ開閉する開閉パターンが設定されている。

【0392】

説明を図 3 0 に戻す。ステップ S a 1 8 0 3 において、大当たりの種別に応じた通常の場合の大当たりの開閉シナリオ（図 3 1 (a) ）が設定されると、その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【0393】

ステップ S a 1 8 0 2 において、特定処理フラグが ON であると判定した場合には（S a 1 8 0 2 : Y E S）、ステップ S a 1 8 0 4 に進む。

【0394】

ステップ S a 1 8 0 4 では、大当たりの種別に応じた特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオ（図 3 1 (b) ）に設定する。その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【0395】

ステップ S a 1 8 0 1 において、大当たりフラグが ON ではないと判定した場合には（S a 1 8 0 1 : N O）、ステップ S a 1 8 0 5 に進む。

【0396】

ステップ S a 1 8 0 5 では、小当たりの場合の開閉シナリオ（図 3 1 (c) ）に設定する。その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【0397】

<オープニング時間設定処理>

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図28：Sa1612）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0398】

図32は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップSa1901では、大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップSa1901において、大当たりフラグがONであると判定した場合には（Sa1901：YES）、ステップSa1902に進む。

10

【0399】

ステップSa1902では、第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップSa1902において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（Sa1902：NO）、ステップSa1903に進む。

【0400】

ステップSa1903では、特定処理フラグがONであるか否かを判定する。ステップSa1903において、特定処理フラグがONであると判定した場合には（Sa1903：YES）、ステップSa1904に進む。

【0401】

ステップSa1904では、特定処理に対応したオープニング時間を設定する。具体的には、図11において説明した特定処理におけるオープニング期間に対応した時間を設定する。当該オープニング期間においては、図11において説明したように、右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。ステップSa1904を実行した後、ステップSa1905に進み、特定処理フラグをOFFにする。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

20

【0402】

ステップSa1903において、特定処理フラグがONではないと判定した場合には（Sa1903：NO）、ステップSa1906に進む。

【0403】

ステップSa1906では、第1始動口用の大当たり種別に対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

30

【0404】

ステップSa1902において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（Sa1902：YES）、ステップSa1907に進む。

【0405】

ステップSa1907では、第2始動口用の大当たり種別に対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

40

【0406】

ステップSa1901において、大当たりフラグがONではないと判定した場合には（Sa1901：NO）、ステップSa1908に進む。

【0407】

ステップSa1908では、V入賞大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップSa1908において、V入賞大当たりフラグがONであると判定した場合には（Sa1908：YES）、ステップSa1909に進む。

【0408】

ステップSa1909では、V入賞大当たりに対応したオープニング時間を設定する。

50

当該オープニング期間においては、V入賞口222に遊技球が入球し大当たりとなったことを示唆する演出（V入賞報知演出）、および、右打ち示唆演出が実行される。従って、V入賞報知演出および右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。ステップSa1909を実行した後、ステップSa1910に進み、V入賞大当たりフラグをOFFにする。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【0409】

ステップSa1908において、V入賞大当たりフラグがONではないと判定した場合には（Sa1908：NO）、ステップSa1911に進む。

【0410】

ステップSa1911では、第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップSa1911において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（Sa1911：NO）、ステップSa1912に進む。

【0411】

ステップSa1912では、第1始動口用の小当たりに対応したオープニング時間に設定する。第1始動口33への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において小当りに当選した場合には、図12で説明した処理を実行する。図12に示したように、オープニング期間においては、右打ち示唆演出、および、Wチャンス示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出、および、Wチャンス示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【0412】

ステップSa1911において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（Sa1911：YES）、ステップSa1913に進む。

【0413】

ステップSa1913では、第2始動口用の小当たりに対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出、および、V入賞口222に遊技球を入球させることを促す演出が実行される。従って、右打ち示唆演出、および、V入賞口222に遊技球を入球させることを促す演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【0414】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図28：Sa1619）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0415】

図33は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。本大入賞口開閉処理は、大きく3つの制御処理から構成されている。具体的には、ステップSa2001～ステップSa2007が第1開閉扉36bの開閉制御処理、ステップSa2008～ステップSa2014が第2開閉扉213の開閉制御処理、ステップSa2015～ステップSa2022が貯留弁216の開閉制御処理である。

【0416】

ステップSa2001では、第1開閉扉36bは開放中であるか否かを判定する。ステップSa2001において、第1開閉扉36bは開放中ではないと判定した場合には（Sa2001：NO）、ステップSa2002に進む。

【0417】

ステップSa2002では、第1開閉扉36bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第1開閉扉36bの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップSa2002において、第1開閉扉36bの開放条件が成立したと判定した場合には（Sa2002：YES）、ステップSa2003に進む。

【0418】

ステップ S a 2 0 0 3 では、第 1 開閉扉 3 6 b を開放する。その後、ステップ S a 2 0 0 4 に進む。

【0 4 1 9】

ステップ S a 2 0 0 4 では、第 1 開閉扉開放コマンドを設定する。第 1 開閉扉開放コマンドは、第 1 開閉扉 3 6 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 2：ステップ S a 1 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 2 0 0 4 を実行した後、ステップ S a 2 0 0 8 に進む。

【0 4 2 0】

ステップ S a 2 0 0 2 において、第 1 開閉扉 3 6 b の開放条件が成立していないと判定した場合には（S a 2 0 0 2：N O）、そのままステップ S a 2 0 0 8 に進む。

10

【0 4 2 1】

ステップ S a 2 0 0 1 において、第 1 開閉扉 3 6 b は開放中であると判定した場合には（S a 2 0 0 1：Y E S）、ステップ S a 2 0 0 5 に進む。

【0 4 2 2】

ステップ S a 2 0 0 5 では、第 1 開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。第 1 開閉扉 3 6 b の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された第 1 開閉扉 3 6 b の継続開放時間（例えば 1 5 秒）が経過したか、または、第 1 大入賞口 3 6 a に予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップ S a 2 0 0 5 において、第 1 開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S a 2 0 0 5：Y E S）、

20

ステップ S a 2 0 0 6 に進む。

【0 4 2 3】

ステップ S a 2 0 0 6 では、第 1 開閉扉 3 6 b を閉鎖する。その後、ステップ S a 2 0 0 7 に進む。

【0 4 2 4】

ステップ S a 2 0 0 7 では、第 1 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 1 開閉扉閉鎖コマンドは、第 1 開閉扉 3 6 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 2：ステップ S a 1 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 2 0 0 7 を実行した後、ステップ S a 2 0 0 8 に進む。

30

【0 4 2 5】

ステップ S a 2 0 0 5 において、第 1 開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S a 2 0 0 5：N O）、そのままステップ S a 2 0 0 8 に進む。

【0 4 2 6】

ステップ S a 2 0 0 8 では、第 2 開閉扉 2 1 3 は開放中であるか否かを判定する。ステップ S a 2 0 0 8 において、第 2 開閉扉 2 1 3 は開放中ではないと判定した場合には（S a 2 0 0 8：N O）、ステップ S a 2 0 0 9 に進む。

【0 4 2 7】

ステップ S a 2 0 0 9 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S a 2 0 0 9 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放条件が成立したと判定した場合には（S a 2 0 0 9：Y E S）、

40

ステップ S a 2 0 1 0 に進む。

【0 4 2 8】

ステップ S a 2 0 1 0 では、第 2 開閉扉 2 1 3 を開放する。その後、ステップ S a 2 0 1 1 に進む。

【0 4 2 9】

ステップ S a 2 0 1 1 では、第 2 開閉扉開放コマンドを設定する。第 2 開閉扉開放コマンドは、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 2：ステップ

50

S a 1 0 0 3)において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 2 0 1 1 を実行した後、ステップ S a 2 0 1 5 に進む。

【0 4 3 0】

ステップ S a 2 0 0 9 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放条件が成立していないと判定した場合には (S a 2 0 0 9 : N O)、そのままステップ S a 2 0 1 5 に進む。

【0 4 3 1】

ステップ S a 2 0 0 8 において、第 2 開閉扉 2 1 3 は開放中であると判定した場合には (S a 2 0 0 8 : Y E S)、ステップ S a 2 0 1 2 に進む。

【0 4 3 2】

ステップ S a 2 0 1 2 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された第 2 開閉扉 2 1 3 の継続開放時間(例えば、1 5 秒)が経過したか、または、第 2 大入賞口 2 1 2 に予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップ S a 2 0 1 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S a 2 0 1 2 : Y E S)、ステップ S a 2 0 1 3 に進む。

【0 4 3 3】

ステップ S a 2 0 1 3 では、第 2 開閉扉 2 1 3 を閉鎖する。その後、ステップ S a 2 0 1 4 に進む。

【0 4 3 4】

ステップ S a 2 0 1 4 では、第 2 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 2 開閉扉閉鎖コマンドは、第 2 開閉扉 2 1 3 が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 2 : ステップ S a 1 0 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 2 0 1 4 を実行した後、ステップ S a 2 0 1 5 に進む。

【0 4 3 5】

ステップ S a 2 0 1 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S a 2 0 1 2 : N O)、そのままステップ S a 2 0 1 5 に進む。

【0 4 3 6】

ステップ S a 2 0 1 5 では、貯留弁 2 1 6 は開放中であるか否かを判定する。ステップ S a 2 0 1 5 において、貯留弁 2 1 6 は開放中ではないと判定した場合には (S a 2 0 1 5 : N O)、ステップ S a 2 0 1 6 に進む。

【0 4 3 7】

ステップ S a 2 0 1 6 では、貯留弁 2 1 6 の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、貯留弁 2 1 6 の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S a 2 0 1 6 において、貯留弁 2 1 6 の開放条件が成立したと判定した場合には (S a 2 0 1 6 : Y E S)、ステップ S a 2 0 1 7 に進む。

【0 4 3 8】

ステップ S a 2 0 1 7 では、貯留弁 2 1 6 を開放する。その後、ステップ S a 2 0 1 8 に進む。

【0 4 3 9】

ステップ S a 2 0 1 8 では、クルーン入球許可フラグを O N にする。クルーン入球許可フラグは、貯留弁 2 1 6 の構造に欠損や異常が生じ、意図せず貯留部 2 1 8 から遊技球が流路 2 1 1 を介してクルーン 2 2 0 に流通し V 入賞口 2 2 2 に入球した場合であっても、V 入賞による大当たりとならないようにするために設けられたフラグである。クルーン入球許可フラグは、大入賞口開閉処理において貯留弁 2 1 6 を開放した場合に O N にされ、クルーン 2 2 0 が備える V 入賞口 2 2 2 または非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球した場合に O F F にされる。ステップ S a 2 0 1 8 を実行した後、ステップ S a 2 0 1 9 に進む。

【0 4 4 0】

ステップ S a 2 0 1 9 では、貯留弁開放コマンドを設定する。貯留弁開放コマンドは、

10

20

30

40

50

貯留弁 2 1 6 が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。貯留弁開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 2：ステップ S a 1 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 2 0 1 9 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【0 4 4 1】

ステップ S a 2 0 1 6 において、貯留弁 2 1 6 の開放条件が成立していないと判定した場合には（S a 2 0 1 6：N O）、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。

【0 4 4 2】

ステップ S a 2 0 1 5 において、貯留弁 2 1 6 は開放中であると判定した場合には（S a 2 0 1 5：Y E S）、ステップ S a 2 0 2 0 に進む。

10

【0 4 4 3】

ステップ S a 2 0 2 0 では、貯留弁 2 1 6 の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。貯留弁 2 1 6 の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された貯留弁 2 1 6 の継続開放時間（例えば、2 秒）が経過したことが検出された場合に成立する。ステップ S a 2 0 2 0 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S a 2 0 2 0：Y E S）、ステップ S a 2 0 2 1 に進む。

【0 4 4 4】

ステップ S a 2 0 2 1 では、貯留弁 2 1 6 を閉鎖する。その後、ステップ S a 2 0 2 2 に進む。

【0 4 4 5】

20

ステップ S a 2 0 2 2 では、貯留弁閉鎖コマンドを設定する。貯留弁閉鎖コマンドは、貯留弁 2 1 6 が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。貯留弁閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 2：ステップ S a 1 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 2 0 2 2 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【0 4 4 6】

ステップ S a 2 0 2 0 において、貯留弁 2 1 6 の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S a 2 0 2 0：N O）、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。

【0 4 4 7】

<エンディング期間終了時の移行処理>

30

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 2 8：S a 1 6 2 8）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【0 4 4 8】

図 3 4 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S a 2 1 0 1 では、V 入賞大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。図 1 2 の[ケース 2]において、遊技回 U 2 において小当たりとなり、その後、開閉実行モード中に V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合、新たな大当たりが確定し、当該開閉実行モードの終了後に、新たな大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。本ステップ S a 2 1 0 1 では、そのような処理を進行するの否かを判定するために、エンディング期間終了時の移行処理において、V 入賞大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。

40

【0 4 4 9】

ステップ S a 2 1 0 1 において、V 入賞大当たりフラグが O N ではないと判定した場合には（S a 2 1 0 1：N O）、ステップ S a 2 1 0 2 に進む。

【0 4 5 0】

ステップ S a 2 1 0 2 では、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 2 1 0 2 において、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりであると判定した場合には（S a 2 1 0 2：Y E S）、ステップ S a 2 1 0 3 に進む。

【0 4 5 1】

50

ステップ S a 2 1 0 3 では、大当たり種別に対応した遊技回数カウンタ P N C の値を設定する。すなわち、高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数を遊技回数カウンタ P N C に設定する。高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数は、各大当たり種別に設定されている。各大当たり種別に設定されている高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数は、図 9 において説明をしたので、ここでは説明を省略する。

【 0 4 5 2 】

ステップ S a 2 1 0 3 を実行した後、ステップ S a 2 1 0 4 に進み、P N C カウントフラグを O N にする。その後、ステップ S a 2 1 0 5 に進む。

【 0 4 5 3 】

ステップ S a 2 1 0 5 では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数に関する情報をサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 2：ステップ S a 1 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 2 1 0 5 を実行した後、ステップ S a 2 1 0 6 に進む。

10

【 0 4 5 4 】

ステップ S a 2 1 0 6 では、フラグ消去処理を実行する。具体的には、大当たりフラグ、第 2 図柄表示部フラグを O F F にする。ステップ S a 2 1 0 6 を実行した後、ステップ S a 2 1 0 7 に進む。

【 0 4 5 5 】

ステップ S a 2 1 0 7 では、高頻度サポートモードフラグを O N にする。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

20

【 0 4 5 6 】

ステップ S a 2 1 0 2 において、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりではないと判定した場合には（S a 2 1 0 2：N O）、ステップ S a 2 1 0 8 に進む。

【 0 4 5 7 】

ステップ S a 2 1 0 8 では、フラグ消去処理を実行する。具体的には、大当たりフラグ、V 入賞大当たりフラグ、第 2 図柄表示部フラグを O F F にする。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 0 4 5 8 】

一方、ステップ S a 2 1 0 1 において、V 入賞大当たりフラグが O N であると判定した場合には（S a 2 1 0 1：Y E S）、ステップ S a 2 1 0 9 に進む。

30

【 0 4 5 9 】

ステップ S a 2 1 0 9 では、V 入賞処理を実行する。V 入賞処理については後述する。ステップ S a 2 1 0 9 を実行した後、ステップ S a 2 1 1 0。ステップ S a 2 1 1 0 では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。上述したように、高頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 2：ステップ S a 1 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 2 1 1 0 を実行した後、ステップ S a 2 1 1 1 に進む。

【 0 4 6 0 】

ステップ S a 2 1 1 1 では、開閉実行モード開始コマンドを設定する。上述したように、開閉実行モード開始コマンドは、開閉実行モードが開始されることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉実行モード開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 2：ステップ S a 1 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 2 1 1 1 を実行した後、ステップ S a 2 1 1 2 に進む。

40

【 0 4 6 1 】

ステップ S a 2 1 1 2 では、V 入賞大当たりフラグを O F F にする。ステップ S a 2 1 1 2 を実行した後、処理を遊技状態移行処理（図 2 8）におけるステップ S a 1 6 1 1 に進める。上述のように、図 1 2 の[ケース 2]において、遊技回 U 2 において小当たりとなり、その後、開閉実行モード中に V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合、新たな大当た

50

りが確定し、当該開閉実行モードの終了後に、新たな大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。このような理由から、ステップ S a 2 1 1 2 を実行した後、処理を遊技状態移行処理（図 2 8）におけるステップ S a 1 6 1 1 に進める。遊技状態移行処理（図 2 8）については既に説明をしたので、説明は省略する。以上、エンディング期間終了時の移行処理について説明をした。

【0462】

< V入賞処理 >

次に、V入賞処理について説明する。V入賞処理は、エンディング期間終了時の移行処理のサブルーチン（図 3 4：S a 2 1 0 9）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

10

【0463】

図 3 5 は、V入賞処理を示すフローチャートである。ステップ S a 2 2 0 1 では、第 2 図柄表示部フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S a 2 2 0 1 において、第 2 図柄表示部フラグが ON ではないと判定した場合には（S a 2 2 0 1：NO）、ステップ S a 2 2 0 2 に進む。

【0464】

ステップ S a 2 2 0 2 では、第 1 始動口への入球を契機とした V入賞時の振分テーブル（図 9（b））を参照し、クルーン用の入球処理（図 2 1）において記憶した大当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて、V入賞大当たりにおける大当たり種別を特定する。ステップ S a 2 2 0 2 を実行した後、ステップ S a 2 2 0 4 に進む。

20

【0465】

一方、ステップ S a 2 2 0 1 において、第 2 図柄表示部フラグが ON であると判定した場合には（S a 2 2 0 1：YES）、ステップ S a 2 2 0 3 に進む。

【0466】

ステップ S a 2 2 0 3 では、第 2 始動口用の振り分けテーブル（図 9（c））を参照し、クルーン用の入球処理（図 2 1）において記憶した大当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて、V入賞大当たりにおける大当たり種別を特定する。ステップ S a 2 2 0 3 を実行した後、ステップ S a 2 2 0 4 に進む。

【0467】

ステップ S a 2 2 0 2 とステップ S a 2 2 0 3 とから分かるように、遊技球が同じ V入賞口 2 2 2 に入球し V入賞大当たりになった場合であっても、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球によって小当たりとなり、その結果、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放し遊技球が V入賞口 2 2 2 に入球し V入賞大当たりとなった場合と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球によって小当たりとなり、その結果、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放し遊技球が V入賞口 2 2 2 に入球し V入賞大当たりとなった場合とでは、参照する振り分けテーブルが異なる。

30

【0468】

ステップ S a 2 2 0 4 では、ステップ S a 2 2 0 2 またはステップ S a 2 2 0 3 で特定した大当たり種別を、V入賞大当たりにおける大当たり種別に設定する。ステップ S a 2 2 0 4 を実行した後、V入賞処理を終了する。

【0469】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図 2 2：S a 1 0 0 8）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

40

【0470】

図 3 6 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S a 2 3 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e のサポート中フラグが ON であるか否かを判定する。サポート中フラグは、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態にさせる場合に ON にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に OFF にされるフラグである。ステップ S a 2 3 0 1 において、サポート中フラ

50

グがONではないと判定した場合には（S a 2 3 0 1 : N O）、ステップS a 2 3 0 2に進む。

【0 4 7 1】

ステップS a 2 3 0 2では、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 eのサポート当選フラグがONであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物3 4 aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にONにされ、サポート中フラグがONである場合にOFFにされるフラグである。ステップS a 2 3 0 2において、サポート当選フラグがONではないと判定した場合には（S a 2 3 0 2 : N O）、ステップS a 2 3 0 3に進む。

【0 4 7 2】

ステップS a 2 3 0 3では、R A M 6 4の各種カウンタエリア6 4 dに設けられた第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT 2は、普図ユニット3 8の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第2タイマカウンタエリアT 2にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2 m s e c周期で1減算される。

【0 4 7 3】

ステップS a 2 3 0 3において、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」でないと判定した場合には（S a 2 3 0 3 : N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であると判定した場合には（S a 2 3 0 3 : Y E S）、ステップS a 2 3 0 4に進む。

【0 4 7 4】

ステップS a 2 3 0 4では、普図ユニット3 8における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップS a 2 3 0 4において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（S a 2 3 0 4 : Y E S）、ステップS a 2 3 0 5に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット3 8における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップS a 2 3 0 4において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（S a 2 3 0 4 : N O）、ステップS a 2 3 0 6に進む。

【0 4 7 5】

ステップS a 2 3 0 6では、役物保留個数S Nの値が「0」より大きいと判定する。ステップS a 2 3 0 6において、役物保留個数S Nの値が「0」であると判定した場合には（S a 2 3 0 6 : N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS a 2 3 0 6において、役物保留個数S Nの値が「0」より大きいと判定した場合には（S a 2 3 0 6 : Y E S）、ステップS a 2 3 0 7に進む。

【0 4 7 6】

ステップS a 2 3 0 7では、高頻度サポートモード中であるか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。

【0 4 7 7】

ステップS a 2 3 0 7において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（S a 2 3 0 7 : Y E S）、ステップS a 2 3 0 8に進む。

【0 4 7 8】

ステップS a 2 3 0 8では、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア6 4 cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC 4の値が0～4 6 1であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる（図1 0（b）参照）。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT 2に「7 5 0」（すなわち1. 5 s e c）をセットする。第2タイマカウンタエリアT 2は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップS a 2 3 0 9に進む。

【0 4 7 9】

ステップS a 2 3 0 9では、ステップS a 2 3 0 8の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS a 2 3 0 9において、電動役物開放抽選の結

10

20

30

40

50

果がサポート当選であると判定した場合には（S a 2 3 0 9：Y E S）、ステップS a 2 3 1 0に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、R A M 6 4の各種カウンタエリア6 4 dに設けられた第2ラウンドカウンタエリアR C 2に「3」をセットする。第2ラウンドカウンタエリアR C 2は、電動役物3 4 aが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップS a 2 3 1 1に進む。

【0 4 8 0】

一方、ステップS a 2 3 0 9において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（S a 2 3 0 9：N O）、ステップS a 2 3 1 0の処理を実行することなく、ステップS a 2 3 1 1に進む。

【0 4 8 1】

ステップS a 2 3 1 1では、遊技回数カウンタエリアが「0」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、高頻度サポートモードである場合に1の遊技回が終了する度に1減算される。ステップS a 2 3 1 1において、遊技回数カウンタエリアが「0」でないと判定した場合には（S a 2 3 1 1：N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS a 2 3 1 1において、遊技回数カウンタエリアが「0」とであると判定した場合には、ステップS a 2 3 1 2に進み、高頻度サポートモードフラグをO F Fにする。ステップS a 2 3 1 2を実行した後、ステップS a 2 3 1 3に進む。

【0 4 8 2】

ステップS a 2 3 1 3では、P N CカウントフラグをO F Fにする。その後、ステップS a 2 3 1 4に進む。

【0 4 8 3】

ステップS a 2 3 1 4では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置9 0への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【0 4 8 4】

ステップS a 2 3 1 4にて設定された低頻度サポートモードコマンドは、通常処理の外部出力処理（図2 2：ステップS a 1 0 0 3）にて、音声発光制御装置9 0に送信される。音声発光制御装置9 0では、低頻度サポートモードコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【0 4 8 5】

ステップS a 2 3 0 7において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（S a 2 3 0 7：N O）、ステップS a 2 3 1 5に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア6 4 cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC 4の値が0～1 9 0であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT 2に「1 4 7 5 0」（すなわち2 9. 5 s e c）をセットする。その後、ステップS a 2 3 1 6に進む。

【0 4 8 6】

ステップS a 2 3 1 6では、ステップS a 2 3 1 5の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS a 2 3 1 6において、サポート当選でないと判定した場合には（S a 2 3 1 6：N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS a 2 3 1 6において、サポート当選であると判定した場合には（S a 2 3 1 6：Y E S）、ステップS a 2 3 1 7に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、第2ラウンドカウンタエリアR C 2に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【0 4 8 7】

ステップS a 2 3 0 2において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には（S a 2 3 0 2：Y E S）、ステップS a 2 3 1 8に進み、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」とであるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT 2は、

10

20

30

40

50

普図ユニット 38 の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S a 2 3 1 8 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」でないと判定した場合には (S a 2 3 1 8 : N O)、普図ユニット 38 における図柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S a 2 3 1 8 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であると判定した場合には (S a 2 3 1 8 : Y E S)、ステップ S a 2 3 1 9 に進む。

【0488】

ステップ S a 2 3 1 9 では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット 38 における図柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S a 2 3 2 0 に進み、サポート中フラグを ON にするとともに、サポート当選フラグを O F F にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

10

【0489】

ステップ S a 2 3 0 1 において、サポート中フラグが ON であると判定した場合には (S a 2 3 0 1 : Y E S)、ステップ S a 2 3 2 1 に進み、電動役物 3 4 a を開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。電役開閉制御処理については後述する。ステップ S a 2 3 2 1 を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【0490】

<電役開閉制御処理>

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン (図 3 6 : S a 2 3 2 1) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

20

【0491】

図 3 7 は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップ S a 2 4 0 1 では、電動役物 3 4 a が開放中であるか否かを判定する。電動役物 3 4 a が開放中であるか否かは、電動役物駆動部 3 4 b が駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物 3 4 a が開放されていると判定した場合には (S a 2 4 0 1 : Y E S)、ステップ S a 2 4 0 2 に進む。

【0492】

ステップ S a 2 4 0 2 では、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S a 2 4 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」でないと判定した場合には (S a 2 4 0 2 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

30

【0493】

ステップ S a 2 4 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であると判定した場合には (S a 2 4 0 2 : Y E S)、ステップ S a 2 4 0 3 に進み、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「250」 (すなわち 0.5 sec) をセットする。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間の計測手段としての第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「0」である場合には、電動役物 3 4 a を閉鎖するとともに、今度は第 2 タイマカウンタエリア T 2 を電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「250」をセットする。ステップ S a 2 4 0 3 を実行した後、ステップ S a 2 4 0 4 に進む。

40

【0494】

ステップ S a 2 4 0 4 では、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値を 1 減算した後に、ステップ S a 2 4 0 5 に進み、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S a 2 4 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「0」でないと判定した場合には (S a 2 4 0 5 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S a 2 4 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「0」であると判定した場合には (S a 2 4 0 5 : Y E S)、ステップ S a

50

2406に進み、サポート中フラグをOFFにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【0495】

ステップSa2401において、電動役物34aが開放中でないと判定した場合には(Sa2401:NO)、ステップSa2407に進み、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSa2407において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」でないと判定した場合には(Sa2407:NO)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップSa1507において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であると判定した場合には(Sa2407:YES)、ステップSa2408に進み、電動役物34aを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップSa2409に進む。

10

【0496】

ステップSa2409では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には(Sa2409:NO)、ステップSa2410に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【0497】

ステップSa2410において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には(Sa2410:YES)、ステップSa2411に進み、第2タイマカウンタエリアT2に「800」(すなわち1.6sec)をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

20

【0498】

一方、ステップSa2409において開閉実行モード中であると判定した場合(Sa2409:YES)、又は、ステップSa2410において高頻度サポートモードではないと判定した場合には(Sa2410:NO)、ステップSa2412に進み、第2タイマカウンタエリアT2に「100」(すなわち0.2sec)をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【0499】

《A6》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成について説明する。

30

【0500】

図38は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載されている。MPU92は、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【0501】

ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b等が設けられている。

40

【0502】

RAM94は、ROM93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM94のエリアの一部には、各種大当たりフラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選用カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU92に対してROM93及びRAM94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【0503】

MPU92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU92の

50

入力側には主制御装置 60 が接続されている。主制御装置 60 からは、各種コマンドを受信する。MPU 92 の出力側には、演出操作ボタン 24、スピーカー 46、各種ランプ 47 が接続されているとともに、表示制御装置 100 が接続されている。

【0504】

表示制御装置 100 に設けられた表示制御基板 101 には、プログラム ROM 103 及びワーク RAM 104 が複合的にチップ化された素子である MPU 102 と、ビデオディスプレイプロセッサ (VDP) 105 と、キャラクタ ROM 106 と、ビデオ RAM 107 とが搭載されている。なお、MPU 102 に対してプログラム ROM 103 及びワーク RAM 104 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

10

【0505】

MPU 102 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP 105 の制御 (具体的には VDP 105 に対する内部コマンドの生成) を実施する。

【0506】

プログラム ROM 103 は、MPU 102 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の JPEG 形式画像データも併せて記憶されている。

【0507】

ワーク RAM 104 は、MPU 102 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

20

【0508】

VDP 105 は、一種の描画回路であり、図柄表示装置 41 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP 105 は、IC チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP 105 は、MPU 102、ビデオ RAM 107 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ RAM 107 に記憶させる画像データを、キャラクタ ROM 106 から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 41 に表示させる。

【0509】

キャラクタ ROM 106 は、図柄表示装置 41 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ ROM 106 には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタ ROM 106 を複数設け、各キャラクタ ROM 106 に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラム ROM 103 に記憶した背景画像用の JPEG 形式画像データをキャラクタ ROM 106 に記憶する構成とすることも可能である。

30

【0510】

ビデオ RAM 107 は、図柄表示装置 41 に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ RAM 107 の内容を書き替えることにより図柄表示装置 41 の表示内容が変更される。

40

【0511】

以下では、主制御装置 60 の MPU 62、ROM 63、RAM 64 をそれぞれ主側 MPU 62、主側 ROM 63、主側 RAM 64 と呼び、音声発光制御装置 90 の MPU 92、ROM 93、RAM 94 をそれぞれ音光側 MPU 92、音光側 ROM 93、音光側 RAM 94 と呼び、表示制御装置 100 の MPU 102 を表示側 MPU 102 と呼ぶ。

【0512】

《A7》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
＜タイマ割込み処理＞

50

最初に、音光側MPU92によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【0513】

図39は、音光側MPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば2msec）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【0514】

ステップSa3101では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に記憶するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップSa3101を実行した後、ステップSa3102に進む。

10

【0515】

ステップSa3102では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、主側MPU62から保留コマンドを受信したか否かを判定し、保留コマンドを受信していると判定した場合に、当該保留コマンドに対応した処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップSa3102を実行した後、ステップSa3103に進む。

【0516】

ステップSa3103では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、主側MPU62から変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信しているか否かを判定し、これらのコマンドを受信していると判定した場合に、遊技回において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該遊技回において実行するように設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップSa3103を実行した後、ステップSa3104に進む。

20

【0517】

ステップSa3104では、待機期間演出設定処理を実行する。待機期間演出設定処理では、上述した待機期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該待機期間において実行するように設定する。待機期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップSa3104を実行した後、ステップSa3105に進む。

30

【0518】

ステップSa3105では、オープニング期間演出設定処理を実行する。オープニング期間演出設定処理では、主側MPU62からオープニングコマンドを受信したか否かを判定し、オープニングコマンドを受信していると判定した場合に、オープニング期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該オープニング期間において実行するように設定する。オープニング期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップSa3105を実行した後、ステップSa3106に進む。

【0519】

ステップSa3106では、開閉処理期間演出設定処理を実行する。開閉処理期間演出設定処理では、開閉処理期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該開閉処理期間において実行するように設定する。開閉処理期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップSa3106を実行した後、ステップSa3107に進む。

40

【0520】

ステップSa3107では、エンディング期間演出設定処理を実行する。エンディング期間演出設定処理では、主側MPU62からエンディングコマンドを受信したか否かを判定し、エンディングコマンドを受信していると判定した場合に、エンディング期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該エンディング期間において実行するように設定する。エンディング期間演出設定処理の詳細については後述する。ス

50

テップ S a 3 1 0 7 を実行した後、ステップ S a 3 1 0 8 に進む。

【0521】

ステップ S a 3 1 0 8 では、コマンド送信処理を実行する。コマンド送信処理では、上述した各種の演出設定処理において設定された演出に対応した動画を表示させるための各種演出コマンドを表示制御装置 100 に対して送信する。ステップ S a 3 1 0 8 を実行した後、ステップ S a 3 1 0 9 に進む。

【0522】

ステップ S a 3 1 0 9 では、各種ランプ 47 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップ S a 3 1 0 2 からステップ S a 3 1 0 7 の処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 47 の発光制御を行う。すなわち、上記ステップ S a 3 1 0 2 からステップ S a 3 1 0 7 において設定された演出に対応した発光態様となるように、各種ランプ 47 の発光制御を行う。ステップ S a 3 1 0 9 を実行した後、ステップ S a 3 1 1 0 に進む。

【0523】

ステップ S a 3 1 1 0 では、スピーカー 46 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップ S a 3 1 0 2 からステップ S a 3 1 0 7 の処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー 46 の音声出力制御を行う。すなわち、上記ステップ S a 3 1 0 2 からステップ S a 3 1 0 7 において設定された演出に対応した音声出力されるように、スピーカー 46 の音声出力制御を行う。ステップ S a 3 1 1 0 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【0524】

< 保留コマンド対応処理 >

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 39：S a 3 1 0 2）として音声発光制御装置 90 の M P U 9 2 によって実行される。

【0525】

図 40 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップ S a 3 2 0 1 では、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S a 3 2 0 1 において、保留コマンドを受信していると判定した場合には（S a 3 2 0 1：YES）、ステップ S a 3 2 0 2 に進む。一方、ステップ S a 3 2 0 1 において、保留コマンドを受信していないと判定した場合には（S a 3 2 0 1：NO）、本保留コマンド対応処理を終了する。

【0526】

ステップ S a 3 2 0 2 では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側 M P U 9 2 において特定可能とするための処理を実行する。ステップ S a 3 2 0 2 の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第 1 保留個数」とも呼び、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第 2 保留個数」とも呼び、第 1 保留個数と第 2 保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップ S a 3 2 0 2 を実行した後、ステップ S a 3 2 0 3 に進む。

【0527】

ステップ S a 3 2 0 3 では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップ S a 3 2 0 2 において特定された第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第 1 保留表示領域 D s 1 および第 2 保留表示領域 D s 2 の表示態様を制御する。ステップ S a 3 2 0 3 を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【0528】

< 入球時の更新処理 >

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図40：Sa3202）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【0529】

図41は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップSa3301では、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への遊技球の入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップSa3301において、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への遊技球の入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Sa3301：YES）、ステップSa3302に進み、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた第1保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第1保留個数カウンタエリアは、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。第1保留個数カウンタエリアの更新処理では、第1保留個数カウンタエリアの情報を、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップSa3302を実行した後、後述するステップSa3304に進む。

【0530】

ステップSa3301において、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への遊技球の入球に基づいて送信されたものでないとは判定した場合（Sa3301：NO）、すなわち、当該保留コマンドが第2始動口34への遊技球の入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップSa3303に進み、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた第2保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第2保留個数カウンタエリアは、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。第2保留個数カウンタエリアの更新処理では、第2保留個数カウンタエリアの情報を、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップSa3303を実行した後、ステップSa3304に進む。

【0531】

ステップSa3302及びステップSa3303の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機10の電源遮断中において、主制御装置60のRAM64に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置90のRAM94に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第1始動口33又は第2始動口34への遊技球の入球に係る保留情報が主制御装置60のRAM64に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置60では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置90では保留情報が0個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置90において保留コマンドを受信する度に第1保留個数カウンタエリア又は第2保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置60において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置90において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置60は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置90では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第1保留個数カウンタエリア又は第2保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【0532】

ステップSa3304では、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と第2始動口34への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側MPU92におい

て特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第1保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第2保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップS a 3 3 0 4を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【0533】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図39：S a 3 1 0 3）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【0534】

図42は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS a 3 4 0 1では、主側MPU62から変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS a 3 4 0 1において、変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信していないと判定した場合には（S a 3 4 0 1：NO）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップS a 3 4 0 1において、変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信していると判定した場合には（S a 3 4 0 1：YES）、ステップS a 3 4 0 2に進む。

【0535】

ステップS a 3 4 0 2では、受信した変動用コマンド及び変動種別コマンドに含まれている情報を読み出して記憶する。具体的には、開始される遊技回が第1始動口33への遊技球の入球に基づくものであるのか第2始動口34への遊技球の入球に基づくものであるのか、当該遊技回における当たり抽選の結果である大当たりの有無、小当たりの有無、リーチ発生の有無及び当該遊技回における変動時間を読み出して記憶する。その後、ステップS a 3 4 0 3に進む。

【0536】

ステップS a 3 4 0 3では、主側MPU62から特定処理コマンドを受信しているか否かを判定する。上述したように、特定処理コマンドは、遊技回における当たり抽選の結果が大当たりであり、かつ、上述したケース1に示した特定処理を実行すると判定した場合に主側MPU62から送信されるコマンドである。ステップS a 3 4 0 3において、主側MPU62から特定処理コマンドを受信していると判定した場合には（S a 3 4 0 3：YES）、ステップS a 3 4 0 4に進み、特定処理（ケース1に示した処理）を実行する遊技回に対応した演出パターンを、当該遊技回において実行するように設定する。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【0537】

一方、ステップS a 3 4 0 3において、主側MPU62から特定処理コマンドを受信していないと判定した場合には（S a 3 4 0 3：NO）、ステップS a 3 4 0 5に進み、今回の遊技回の当たり抽選の結果が第1始動口33への遊技球の入球に基づいた小当たりであるか否かを判定する。本実施形態では、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて当選した小当たりを「特1小当たり」とも呼び、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて当選した小当たりを「特2小当たり」とも呼ぶ。

【0538】

ステップS a 3 4 0 5において、今回の遊技回の当たり抽選の結果が特1小当たりであると判定した場合には（S a 3 4 0 5：YES）、ステップS a 3 4 0 6に進み、特1小当たりに対応した演出パターンを当該遊技回において実行するように設定する。なお、特1小当たりに対応した演出パターンは、上述したケース2に示した遊技回において実行する演出を含む演出パターンである。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【0539】

一方、ステップS a 3 4 0 5において、今回の遊技回の当たり抽選の結果が特1小当たりではないと判定した場合には（S a 3 4 0 5：NO）、ステップS a 3 4 0 7に進み、当たり抽選のその他の結果（特定処理を実行しない大当たりや、特1小当たりではない小当たり、外れ等）に対応した演出パターンを当該遊技回において実行するように設定する

。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【0540】

<待機期間演出設定処理>

次に、待機期間演出設定処理について説明する。待機期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図39：Sa3104）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【0541】

図43は、待機期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップSa3501では、主側MPU62から特定処理コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSa3501において、主側MPU62から特定処理コマンドを受信していると判定した場合には（Sa3501：YES）、ステップSa3502に進み、音光用特定処理フラグをONにする。音光用特定処理フラグは、音光側RAM94に記憶されているフラグであり、上述した特定処理（ケース1）に対応した演出を開閉実行モードにおいて実行するか否かを音声発光制御装置90において判定するためのフラグである。したがって、音光用特定処理フラグがONの状態が開閉実行モードが開始された場合には、当該開閉実行モードにおいて上述した特定処理（ケース1）に対応した演出が実行されることになる。ステップSa3502を実行した後、ステップSa3503に進む。一方、ステップSa3501において、主側MPU62から特定処理コマンドを受信していないと判定した場合には（Sa3501：NO）、ステップSa3502を実行せずに、ステップSa3503に進む。

【0542】

ステップSa3503では、主側MPU62から開閉実行モード開始コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSa3503において、主側MPU62から開閉実行モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Sa3503：NO）、そのまま本待機期間演出設定処理を終了する。一方、ステップSa3503において、主側MPU62から開閉実行モード開始コマンドを受信していると判定した場合には（Sa3503：YES）、ステップSa3504に進み、上述した音光用特定処理フラグがONであるか否かを判定する。

【0543】

ステップSa3504において、音光用特定処理フラグがONであると判定した場合、すなわち、上述したケース1に該当する場合には（Sa3504：YES）、ステップSa3505に進み、待機期間において右打ち示唆演出及びWチャンス示唆演出を実行するように設定する。その後、本待機期間演出設定処理を終了する。一方、ステップSa3504において、音光用特定処理フラグがONではないと判定した場合には（Sa3504：NO）、ステップSa3506に進み、待機期間において右打ち示唆演出を実行するように設定する。その後、本待機期間演出設定処理を終了する。

【0544】

<オープニング期間演出設定処理>

次に、オープニング期間演出設定処理について説明する。オープニング期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図39：Sa3105）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【0545】

図44は、オープニング期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップSa3601では、主側MPU62からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。なお、本実施形態では、上述したように、オープニングコマンドには、今回の開閉実行モードへの移行（オープニング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）が含まれている。したがって、音声発光制御装置90は、受信したオープニングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行（オープニング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）を把握することができる。ステップSa3601において、主側MPU62からオープニングコマン

ドを受信していないと判定した場合には（S a 3 6 0 1：N O）、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップS a 3 6 0 1において、主側M P U 6 2からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（S a 3 6 0 1：Y E S）、ステップS a 3 6 0 2に進む。

【0546】

ステップS a 3 6 0 2では、受信したオープニングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップS a 3 6 0 2において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には（S a 3 6 0 2：Y E S）、ステップS a 3 6 0 3に進み、大当たりの種別に対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体的には、本実施形態では、右打ち示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップS a 3 6 0 2において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合（S a 3 6 0 2：N O）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が小当たりである場合には、ステップS a 3 6 0 4に進む。

【0547】

ステップS a 3 6 0 4では、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特1小当たりであるか否かを判定する。ステップS a 3 6 0 4において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特1小当たりであると判定した場合には（S a 3 6 0 4：Y E S）、ステップS a 3 6 0 5に進み、特1小当たりに対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体的には、本実施形態では、上述したケース1に示したように、右打ち示唆演出及びWチャンス示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップS a 3 6 0 4において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特1小当たりではないと判定した場合（S a 3 6 0 4：N O）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特2小当たりである場合には、ステップS a 3 6 0 6に進み、特2小当たりに対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体的には、本実施形態では、右打ち示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。

【0548】

<開閉処理期間演出設定処理>

次に、開閉処理期間演出設定処理について説明する。開閉処理期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図39：S a 3 1 0 6）として音声発光制御装置90のM P U 9 2によって実行される。

【0549】

図45は、開閉処理期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS a 3 7 0 1では、1回目チャンス演出設定処理を実行する。1回目チャンス演出設定処理では、上述したケース1及びケース2における1回目チャンス演出の設定に関する処理を実行する。1回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップS a 3 7 0 1を実行した後、ステップS a 3 7 0 2に進む。

【0550】

ステップS a 3 7 0 2では、非貯留時2回目チャンス演出設定処理を実行する。非貯留時2回目チャンス演出設定処理では、上述したケース1及びケース2において貯留部218に遊技球が貯留されたか否かを判定し、遊技球が貯留部218に貯留されなかった場合に、2回目チャンス演出を実行するように設定する。非貯留時2回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップS a 3 7 0 2を実行した後、ステップS a 3 7 0 3に進む。

【0551】

ステップ S a 3 7 0 3 では、V 入賞演出設定処理を実行する。V 入賞演出設定処理では、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が貯留したか否かを判定し、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合に、V 入賞演出を実行するように設定する。V 入賞演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 3 7 0 3 を実行した後、ステップ S a 3 7 0 4 に進む。

【0552】

ステップ S a 3 7 0 4 では、V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を実行する。V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理では、上述したケース 1 及びケース 2 において貯留部 2 1 8 に遊技球が貯留されたが、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球せず、非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球した場合に、2 回目チャンス演出を実行するように設定する。V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 3 7 0 4 を実行した後、ステップ S a 3 7 0 5 に進む。

10

【0553】

ステップ S a 3 7 0 5 では、他の大当たり種別に対応した開閉処理期間用の演出を実行するように設定する。具体的には、開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放しない開閉シナリオが選択される大当たり種別であった場合に、当該開閉実行モードの開閉処理期間において実行する演出を設定する。ステップ S a 3 7 0 5 を実行した後、本開閉処理期間演出設定処理を終了する。

【0554】

< 1 回目チャンス演出設定処理 >

次に、1 回目チャンス演出設定処理について説明する。1 回目チャンス演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン（図 4 5 : S a 3 7 0 1）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

20

【0555】

図 4 6 は、1 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 3 8 0 1 では、主側 M P U 6 2 から第 2 開閉扉開放コマンドを受信しているか否かを判定する。本実施形態では、第 2 開閉扉 2 1 3 は、当たり抽選において、特定処理を実行する大当たりに当選した場合及び小当たりに当選した場合に開放する。また、第 2 開閉扉開放コマンドには、第 2 開閉扉 2 3 1 の開放の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）が含まれている。したがって、音声発光制御装置 9 0 は、受信した第 2 開閉扉開放コマンドに含まれる情報に基づいて、第 2 開閉扉 2 3 1 の開放の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）を把握することができる。ステップ S a 3 8 0 1 において、主側 M P U 6 2 から第 2 開閉扉開放コマンドを受信していないと判定した場合には（S a 3 8 0 1 : N O）、本 1 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 3 8 0 1 において、主側 M P U 6 2 から第 2 開閉扉開放コマンドを受信していると判定した場合には（S a 3 8 0 1 : Y E S）、ステップ S a 3 8 0 2 に進む。

30

【0556】

ステップ S a 3 8 0 2 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 3 8 0 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合（S a 3 8 0 2 : Y E S）、すなわち、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップ S a 3 8 0 3 に進み、上述したケース 1 における 1 回目チャンス演出を実行するように設定する。ステップ S a 3 8 0 3 を実行した後、本 1 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 3 8 0 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（S a 3 8 0 2 : N O）、ステップ S a 3 8 0 4 に進む。

40

【0557】

ステップ S a 3 8 0 4 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 3 8 0 4 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであると判定した場合には（S a 3 8 0 4 : Y E S）、ステップ S a 3 8 0 5 に進み、上述したケース 2 における 1 回

50

目チャンス演出を実行するように設定する。ステップ S a 3 8 0 5 を実行した後、本 1 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 3 8 0 4 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりではないと判定した場合には (S a 3 8 0 4 : N O) 、そのまま本 1 回目チャンス演出設定処理を終了する。

【 0 5 5 8 】

＜非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理＞

次に、非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理について説明する。非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン (図 4 5 : S a 3 7 0 2) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 5 5 9 】

10

図 4 7 は、非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 3 9 0 1 では、主側 M P U 6 2 から第 2 大入賞口入球コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S a 3 9 0 1 において、主側 M P U 6 2 から第 2 大入賞口入球コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 3 9 0 1 : N O) 、後述するステップ S a 3 9 0 4 に進む。一方、ステップ S a 3 9 0 1 において、主側 M P U 6 2 から第 2 大入賞口入球コマンドを受信していると判定した場合には (S a 3 9 0 1 : Y E S) 、ステップ S a 3 9 0 2 に進み、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N であるか否かを判定する。音光用第 2 大入賞口入球フラグは、音光側 R A M 9 4 に記憶されているフラグであり、第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球が入球したか否か、すなわち、遊技球が貯留部 2 1 8 に貯留されたか否かを音声発光制御装置 9 0 において判定するためのフラグである。

20

【 0 5 6 0 】

ステップ S a 3 9 0 2 において、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N ではないと判定した場合には (S a 3 9 0 2 : N O) 、ステップ S a 3 9 0 3 に進み、音光用第 2 大入賞口入球フラグを O N にする。その後、ステップ S a 3 9 0 4 に進む。一方、ステップ S a 3 9 0 2 において、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N であると判定した場合には (S a 3 9 0 2 : Y E S) 、そのままステップ S a 3 9 0 4 に進む。すなわち、遊技球が第 2 大入賞口 2 1 2 に入球した場合であって、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N になっていない場合に限り、当該音光用第 2 大入賞口入球フラグを O N にする。

【 0 5 6 1 】

30

ステップ S a 3 9 0 4 では、主側 M P U 6 2 から第 2 開閉扉閉鎖コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S a 3 9 0 4 において、主側 M P U 6 2 から第 2 開閉扉閉鎖コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 3 9 0 4 : N O) 、本非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 3 9 0 4 において、主側 M P U 6 2 から第 2 開閉扉閉鎖コマンドを受信していると判定した場合には (S a 3 9 0 4 : Y E S) 、ステップ S a 3 9 0 5 に進む。

【 0 5 6 2 】

40

ステップ S a 3 9 0 5 では、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N であるか否か、すなわち、遊技球が第 2 大入賞口 2 1 2 に入球して貯留部 2 1 8 に貯留されたか否かを判定する。ステップ S a 3 9 0 5 において、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N であると判定した場合には (S a 3 9 0 5 : Y E S) 、本非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 3 9 0 5 において、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N ではないと判定した場合には (S a 3 9 0 5 : N O) 、ステップ S a 3 9 0 6 に進む。

【 0 5 6 3 】

ステップ S a 3 9 0 6 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 3 9 0 6 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合 (S a 3 9 0 6 : Y E S) 、すなわち、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップ S a 3 9 0 7 に進み、上述したケース 1 における 2 回目チャンス演出及び大当たり告知演出を開閉処理期間の 2 R 目が開始するまでに実行するように設定する。その後、ステップ S a 3 9 0 8 に進み、2 R 目以降の開

50

閉処理期間において実行する演出を設定する。その後、本非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。

【0564】

ステップ S a 3 9 0 6 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には (S a 3 9 0 6 : N O) 、ステップ S a 3 9 0 9 に進み、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 3 9 0 9 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであると判定した場合には (S a 3 9 0 9 : Y E S) 、ステップ S a 3 9 1 0 に進み、上述したケース 2 における 2 回目チャンス演出及び外れ告知演出を実行するように設定する。その後、本非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。

10

【0565】

< V 入賞演出設定処理 >

次に、V 入賞演出設定処理について説明する。V 入賞演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン (図 4 5 : S a 3 7 0 3) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【0566】

図 4 8 は、V 入賞演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 4 0 0 1 では、主側 M P U 6 2 から V 入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。V 入賞コマンドは、当たり抽選における小当りを契機として V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合に主側 M P U 6 2 から送信されるコマンドである。

20

【0567】

ステップ S a 4 0 0 1 において、主側 M P U 6 2 から V 入賞コマンドを受信していると判定した場合には (S a 4 0 0 1 : Y E S) 、ステップ S a 4 0 0 2 に進み、V 入賞大当たり演出を実行するように設定する。上述のように、V 入賞大当たり演出は、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを示唆するとともに、大当たりを示唆する演出である。ステップ S a 4 0 0 2 を実行した後、ステップ S a 4 0 0 5 に進む。

【0568】

一方、ステップ S a 4 0 0 1 において、主側 M P U 6 2 から V 入賞コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 4 0 0 1 : N O) 、ステップ S a 4 0 0 3 に進む。

30

【0569】

ステップ S a 4 0 0 3 では、主側 M P U 6 2 からダミー V 入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。ダミー V 入賞コマンドは、当たり抽選における大当りを契機として V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合に主側 M P U 6 2 から送信されるコマンドである。

【0570】

ステップ S a 4 0 0 3 において、主側 M P U 6 2 からダミー V 入賞コマンドを受信していると判定した場合には (S a 4 0 0 3 : Y E S) 、ステップ S a 4 0 0 4 に進み、V 入賞大当たり演出を実行するように設定する。上述のように、V 入賞大当たり演出は、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを示唆するとともに、大当たりを示唆する演出である。なお、上述したように、本実施形態においては、ステップ S a 4 0 0 2 において実行するように設定した V 入賞大当たり演出と、ステップ S a 4 0 0 4 において実行するように設定した V 入賞大当たり演出とは同一または類似した内容の演出である。ステップ S a 4 0 0 4 を実行した後、ステップ S a 4 0 0 5 に進む。

40

【0571】

ステップ S a 4 0 0 5 では、上述した音光用第 2 大入賞口入球フラグを O F F にする。その後、本 V 入賞演出設定処理を終了する。

【0572】

< V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理 >

次に、V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理について説明する。V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン (図 4 5 : S a 3 7 0

50

4) として音声発光制御装置 90 の M P U 9 2 によって実行される。

【0573】

図 49 は、V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 4 1 0 1 では、主側 M P U 6 2 から V 非入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。V 非入賞コマンドは、遊技球が非 V 入賞口 2 2 4 に入球した場合に主側 M P U 6 2 から送信されるコマンドである。ステップ S a 4 1 0 1 において、主側 M P U 6 2 から V 非入賞コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 4 1 0 1 : N O)、本 V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 4 1 0 1 において、主側 M P U 6 2 から V 非入賞コマンドを受信していると判定した場合には (S a 4 1 0 1 : Y E S)、ステップ S a 4 1 0 2 に進む。

10

【0574】

ステップ S a 4 1 0 2 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 4 1 0 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合 (S a 4 1 0 2 : Y E S)、すなわち、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップ S a 4 1 0 3 に進み、上述したケース 1 における 2 回目チャンス演出及び大当たり告知演出を実行するように設定する。ステップ S a 4 1 0 3 を実行した後、ステップ S a 4 1 0 4 に進み、上述した音光用第 2 大入賞口入球フラグを O F F にする。その後、本 V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 4 1 0 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当

20

【0575】

ステップ S a 4 1 0 5 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 4 1 0 5 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであると判定した場合には (S a 4 1 0 5 : Y E S)、ステップ S a 4 1 0 6 に進み、上述したケース 2 における 2 回目チャンス演出及び外れ告知演出を実行するように設定する。その後、上述したステップ S a 3 8 0 4 に進み、音光用第 2 大入賞口入球フラグを O F F にする。その後、本 V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 4 1 0 5 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりではないと判定した場合には (S a 4 1 0 5 : N O)、上述したステップ S a 3 8 0 4 に進み、音光用第 2 大入賞口入球フラグを O F F にする。その後、本 V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。

30

【0576】

<エンディング期間演出設定処理>

次に、エンディング期間演出設定処理について説明する。エンディング期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 39 : S a 3 1 0 7) として音声発光制御装置 90 の M P U 9 2 によって実行される。

【0577】

図 50 は、エンディング期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 4 2 0 1 では、主側 M P U 6 2 からエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。なお、本実施形態では、エンディングコマンドには、今回の開閉実行モードへの移行 (エンディング期間の開始) の契機となった当たり抽選の結果 (大当たり、小当たり等) が含まれている。したがって、音声発光制御装置 90 は、受信したエンディングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行 (エンディング期間の開始) の契機となった当たり抽選の結果 (大当たり、小当たり等) を把握することができる。ステップ S a 4 2 0 1 において、主側 M P U 6 2 からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には (S a 4 2 0 1 : N O)、本エンディング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 4 2 0 1 において、主側 M P U 6 2 からエンディングコマンド

40

50

を受信していると判定した場合には（S a 4 2 0 1 : Y E S）、ステップ S a 4 2 0 2 に進む。

【0578】

ステップ S a 4 2 0 2 では、受信したエンディングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 4 2 0 2 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には（S a 4 2 0 2 : Y E S）、ステップ S a 4 2 0 3 に進み、大当たりの種別に対応したエンディング演出をエンディング期間において実行するように設定する。その後、本エンディング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 4 2 0 2 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合（S a 4 2 0 2 : N O）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が小当たりである場合には、そのまま本エンディング期間演出設定処理を終了する。

10

【0579】

<表示制御装置において実行される各種処理>

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理について説明する。

【0580】

表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、V D P 1 0 5 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に V D P 1 0 5 から M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。

20

【0581】

M P U 1 0 2 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 9 0 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込み処理を実行することができる。

【0582】

<メイン処理>

30

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 によって実行されるメイン処理について説明する。

【0583】

図 5 1 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【0584】

ステップ S a 4 3 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M 1 0 7 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S a 4 3 0 2 に進む。

40

【0585】

ステップ S a 4 3 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これによ

50

り、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【0586】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【0587】

図52は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップSa4401では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【0588】

<V割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理について説明する。

【0589】

図53は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【0590】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【0591】

ステップSa4501では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理(図52)によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【0592】

演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン24の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン24の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン24の押下に対応した演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン24の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【0593】

なお、コマンド対応処理(Sa4501)では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した

10

20

30

40

50

処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V割込み処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置90によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置90によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置41に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【0594】

ステップSa4502では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理(Sa4501)などによって設定された図柄表示装置41に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置41において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップSa4503に進む。

【0595】

ステップSa4503では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理(Sa4502)によって特定された、図柄表示装置41に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター(スプライト、表示物)の種別を特定すると共に、各キャラクター(スプライト)毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップSa4504に進む。

【0596】

ステップSa4504では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理(Sa4503)によって決定された、1フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP105に対して送信する。VDP105は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1つ前のV割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置41に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置41へ送信する。その後、ステップSa4505に進み、その他の処理を実行した後、V割込み処理を終了する。

【0597】

以上説明したように、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合(ケース1の場合)も、小当たりに当選した場合(ケース2の場合)も、第1図柄表示部37aには、当たり抽選の結果を示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置41への画像の表示や音声の出力による当たり抽選の抽選結果を示唆する演出は実行されない。よって、図柄表示装置41への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回の終了した時点において当該遊技回における抽選結果を認識できない。その結果、仮に、小当たりに当選していたとしても、大当たりに当選したのではないかといった期待感を遊技者に付与することができる。

【0598】

さらに、遊技回が終了した後に、ケース1の場合も、ケース2の場合も、右打ち示唆演出、Wチャンス示唆演出を実行するので、遊技回が終了した後に当該演出が実行されている期間中も、当たり抽選において小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。

【0599】

また、本実施形態のパチンコ機10においては、第1始動口33への入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当たり抽選において大当たりに当選した時点において大当たりの種別は決定されず、開閉実行モードの実行中に遊技球が種別決定ゲート202に入球することによって決定される。そして、大当たり種別が決定すると、ラウンド表示部39のラウンドランプが、大当たりの種別に対応したラウンド遊技の実行回数に応じた表示で点灯する。一方、小当たりに当選している場合は、ラウンドランプは点灯しない。すなわち、大当たりに当選している場合であっても小当たりに当選してい

10

20

30

40

50

る場合であっても、遊技回の終了直後にはラウンドランプは点灯しないので、遊技回の終了後において、ラウンドランプに基づいて当該遊技回において大当たりに当選しているのか小当たりに当選しているのかを遊技者が識別することを回避することができる。

【0600】

その結果、遊技回の終了後に、遊技者が右打ちをして、種別決定ゲート202に遊技球を入球させるまでは、遊技者に、当該当たり抽選の抽選結果を認識させず、遊技者に対して、比較的長い期間、小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。すなわち、遊技回が終了し、大当たりまたは小当たりに基づく開閉実行モードが開始された後の期間においても、比較的長い期間に亘って遊技者に期待感を付与することができ、遊技に対して注目させることができる。また、大当たり種別の決定に際し、遊技者に右打ちをさせて、種別決定ゲート202に遊技球を入球させるので、大当たり種別の決定に関して遊技者に積極的に関与させることとなり、遊技者に対して、開閉実行モードの期間においてさら遊技に注目させることができる。

10

【0601】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機10は、遊技球がV入賞口222に入球したことを契機として大当たりが確定した場合には、当該V入賞口222に遊技球が入球したことを契機として、V入賞口222に入球したことを契機とする大当たりの種別を決定する。従ってV入賞口222に遊技球が入球した場合の遊技の進行に関して遊技者にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【0602】

また、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合には、種別決定ゲート202に遊技球を入球させることによって大当たり種別を決定し、ラウンド遊技が開始されるまでの遊技の進行に関して比較的速度感がない。結果として、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合と、遊技球がV入賞口222に入球したことを契機として大当たりが確定した場合とで、遊技の進行に緩急をつけることができ、遊技者の遊技に対する期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0603】

ケース1においては、遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選し、その後に遊技球がV入賞口222に入球したにも関わらず、遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が継続され、V入賞口222に遊技球が入球したことを契機とした大当たりは確定せず、V入賞口222への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードも開始されない。さらに、V入賞口222への遊技球の入球によって遊技者に対してなんらかの特典が付与されることや、遊技状態が変更されることはない。一方、ケース2においては、遊技回U2での当たり抽選において小当たりに当選し、その後に遊技球がV入賞口222に入球すると、大当たりが確定し、遊技回U2における当たり抽選において小当たりに当選したことを契機とする開閉実行モードが終了した後に、V入賞口222への遊技球の入球に基づいた大当たりを契機とする新たな開閉実行モードが開始される。すなわち、遊技球がV入賞口222に入球したことを契機として遊技者の特典が付与される場合と付与されない場合とがあるので、遊技中に遊技球がV入賞口222に入球した場合に、特典が付与されるのか付与されないのかを遊技者に推測させるとともに、特典が付与されるのではないかといった期待感を遊技者に付与することができる。

30

40

【0604】

さらに、遊技球がV入賞口222に入球した場合に、V入賞口222に遊技球が入球する契機となった遊技回における当たり抽選の結果が大当たりであるのか小当たりであるのかを遊技者に推測させ、遊技者により一層大きな期待感を付与することができる。

【0605】

また、ケース1においては、遊技球がV入賞口222に入球した場合に、当該V入賞口

50

2 2 2 への遊技球の入球を契機とする特典が付与されないにも関わらず、遊技球がV入賞口2 2 2に入球したことを契機としてV入賞大当たり演出を実行する。ケース2においては、遊技球がV入賞口2 2 2に入球した場合に、当該V入賞口2 2 2への遊技球の入球を契機とする特典が付与されるとともに、遊技球がV入賞口2 2 2に入球したことを契機としてV入賞大当たり演出を実行する。よって、V入賞口2 2 2への遊技球の入球を契機とする特典が付与されない場合であっても、V入賞大当たりが実行されたことを認識した遊技者に対して、特典が付与されるのではないかといった期待感を付与することができる。

【0606】

ケース1の場合には、遊技球がV入賞口2 2 2に入球しても当該入球を契機とする特典が付与されないにも関わらず、1回目チャンス演出においてV入賞口2 2 2に遊技球を入球させることを促す演出を実行するので、当該演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、特典が付与されるかもしれないといった期待感を付与することができる、さらに、V入賞口2 2 2に遊技球が入球する態様での遊技球の発射を促すことができる。

【0607】

さらに、ケース1において、遊技球がV入賞口2 2 2に入球した場合に、遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の1R目が終了し、2ラウンド目(2R目)が開始されるにも関わらず、2ラウンド目以降においては、新たな開閉実行モードが開始されたことを示唆する演出を実行する。このようにすることで、V入賞口2 2 2への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードが開始されたかのように遊技者を認識させることができ、遊技者に対して期待感を付与することができる。すなわち、実質的には遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技者に対して、新たな期待感を付与することができる。

【0608】

また、本実施形態におけるパチンコ機10は、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合、特定処理実行判定処理によって特定処理の実行の有無を決定して、その後、当該大当たりに対応するラウンド遊技の実行回数を決定する。すなわち、ラウンド遊技として第2開閉扉213を開閉するか否かと、ラウンド遊技の実行回数とを別に決定するので、第2開閉扉213の開閉の有無とラウンド遊技の実行回数との組み合わせ方によってラウンド遊技における第1開閉扉36bおよび第2開閉扉213の様々な動作態様を実現することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0609】

《A8》第1実施形態αの変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【0610】

《A8-1》変形例1：

上記第1実施形態αにおいて、ケース1の場合に実行される遊技回において実行する演出、すなわち、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、かつ、特定処理実行判定処理において、特定処理を実行することを決定した場合の当該遊技回において実行する演出と、上記ケース2の場合に実行される遊技回において実行する演出、すなわち、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において小当たりに当選した場合の当該遊技回において実行する演出とを、同じ演出パターンに設定する構成としてもよい。ケース1の場合およびケース2の場合に同じ演出パターンに設定することで、ケース1の場合であるのかケース2の場合であるのかの遊技者の判断をさらにしにくくし、当該遊技回が当たり抽選に当選しているのではないかという期待感を遊技者により一

10

20

30

40

50

層付与することができる。

【0611】

その他、ケース1の場合およびケース2の場合に用いる専用の演出パターンが遊技回の変動時間に対応して複数設定された演出パターンテーブルを設け、当該演出パターンテーブルから当該遊技回の変動時間に応じた演出パターンを選択する構成としてもよい。ケース1の場合およびケース2の場合に同じ演出パターンテーブルから演出パターンを選択することによって、ケース1の場合であるのかケース2の場合であるのかの遊技者の判断をしにくくし、当該遊技回が当たり抽選に当選しているのではないかという期待感を遊技者に付与することができる。

【0612】

《A8-2》変形例2：

上記第1実施形態αにおいては、遊技球がV入賞口222に入球したことを契機として大当たりが確定した場合には、当該V入賞口222に遊技球が入球したことを契機として大当たりの種別を決定する構成を採用したが、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と同様に、遊技球がV入賞口222に入球して大当たりが確定した後に、種別決定ゲート202に遊技球を入球させることによって大当たり種別が決定する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と、遊技球が第2始動口34に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と、遊技球がV入賞口222に入球して大当たりが確定した場合との3つの場合において、大当たりの種別を決定する処理を統一することができ、処理を簡易化することができる。

【0613】

また、遊技球がV入賞口222に入球したことを契機とした大当たりの種別を決定するための専用の入球部（V入賞大当たり用種別決定ゲート）を設ける構成を採用してもよい。そして、V入賞大当たり用種別決定ゲートをV入賞口222より遊技球の流通方向に対して下流に配置する構成を採用してもよい。この場合、V入賞大当たり用種別決定ゲートに遊技球が入球したことを契機として実行する大当たり種別の決定を、上記第1実施形態αにおける種別決定処理と同じ処理を用いて行うことで、処理の簡易化を実現することができる。

【0614】

その他、V入賞大当たり用種別決定ゲートをV入賞口222より遊技球の流通方向に対して下流ではない位置に配置する構成を採用してもよい。例えば、遊技球がV入賞口222に入球したことを契機として大当たりが確定した場合に、遊技球を発射させる態様を変更させないと入球しない位置にV入賞大当たり用種別決定ゲートを配置する。このようにすることで、操作ハンドル25の操作態様を種々に変化させて遊技を遊技者に実行させることとなり、遊技の流れを頻繁に変化させることができ、遊技への遊技者の積極的な関与を促進し、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。

【0615】

《A8-3》変形例3：

上記第1実施形態αにおいては、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に遊技球を種別決定ゲート202に入球させたことを契機として種別決定処理を実行し大当たり種別を決定する構成を採用したが、他の構成を採用することができる。例えば、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として大当たり種別カウンタC2を取得し、当該遊技回における変動開始処理において大当たり種別を判定する構成を採用してもよい。すなわち、遊技回が終了する前に大当たり種別を決定する。そして、当該遊技回が大当たりである場合、当該遊技回が終了した場合には決定した大当たり種別に対応した表示態様でラウンドランプを点灯させるが、当該点灯のタイミングを、開閉実行モード

10

20

30

40

50

におけるオープニング期間の終了時点（開閉処理期間の開始直前）とし、かつ、オープニング期間を通常より長くするように設定する。このようにすることで、ラウンドランプが点灯するまでは、当該当たり抽選の抽選結果を認識させず、遊技者に対して、比較的長い期間、大当たり当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。すなわち、遊技回が終了し、大当たりまたは小当たりに基づく開閉実行モードが開始された後の期間においても、比較的長い期間に亘って遊技者に期待感を付与することができ、遊技に対して注目させることができる。なお、上記第1実施形態αにおいては、ラウンドランプを点灯させるタイミングは、オープニング期間の終了時であったが、オープニング期間の開始時に点灯させる構成を採用してもよい。

【0616】

10

《A8-4》変形例4：

上記第1実施形態αにおいては、ケース1の場合、および、ケース2の場合に実行する開閉処理においては、第2開閉扉213が1回のみ開閉する開閉シナリオに設定したが、第2開閉扉213が複数回開閉する開閉シナリオを採用してもよい。このようにすることで、遊技球がV入賞口222に入球する確率が向上し、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0617】

《A8-5》変形例5：

上記第1実施形態αにおいては、特定処理実行判定処理は、遊技球が第1始動口33に入球したことによって実行される遊技回の変動開始時、より具体的には、変動開始処理（図25）において実行したが、当該遊技回が終了して待機期間が開始されるまでであれば、他のタイミングで実行してもよい。例えば、遊技状態移行処理において実行してもよい。このようにすることで、例えば、遊技球が第1始動口33に入球したことによって実行される遊技回中に遊技者に演出操作ボタン24を操作させる演出を実行し、当該演出の実行に応じて遊技者が演出操作ボタン24を操作したか否かに基づいて特定処理を実行するか否かの判定をする特定処理実行判定処理を行う構成を採用してもよい。また、例えば、遊技球が1始動口33に入球したことによって実行される遊技回中に特定の入球口に遊技球が入球したか否かに基づいて特定処理を実行するか否かの判定をする特定処理実行判定処理を行う構成を採用してもよい。すなわち、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たり当選している場合に、当該遊技回中における遊技の進行の態様に応じて、当該遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおける処理の態様を決定する構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、大当たり当選した場合に、当該遊技回の終了後の開閉実行モードにおいても遊技者を遊技に集中させることができる。

20

30

【0618】

《A8-6》変形例6：

上記第1実施形態αにおいて、保留されている遊技回における当たり抽選の抽選結果を先判定処理によって判定し、先判定処理の結果、当該保留遊技回の当たり抽選において大当たり当選している場合に、当該先判定処理における処理として特定処理実行判定処理を実行し、保留遊技回が遊技回として実行されるよりも前に、ケース1に示したような特定処理を実行するか否かを判定してもよい。そして、当該保留遊技回が遊技回として実行されるよりも前に実行される遊技回において、後に特定処理が実行されることを示唆する演出（特定処理実行示唆演出）を実行してもよい。このようにすることで、遊技者に、後に実行される保留遊技回についての期待感を付与することができる。また、保留遊技回においてケース2の場合に該当するかを先判定処理によって判定し、同じように、特定処理実行示唆演出を実行してもよい。このようにすることで、遊技者が、保留遊技回が遊技回として実行された際の帰趨についての推測の幅が広がり、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【0619】

《A8-7》変形例7：

50

上記第1実施形態αにおいて、当たり抽選において大当たりに当選し、当該当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了した時点からオープニング期間が開始するまでの期間である待機期間（図11参照）に実行する右打ち示唆演出を、待機期間の時間の経過とともに段階的に変化させる構成を採用してもよい。待機期間は、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了した時点を開始点として種別決定ゲート202に遊技球が入球するまで継続される。換言すれば、種別決定ゲート202に遊技球が入球しないとオープニング期間は開始されない。遊技者が右打ちをしなければならないことを認識せず、左打ちをしている場合には、遊技は、意図したように進行せず、遊技者の期待感を低下させてしまう。

【0620】

10

そこで、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了した時点からの待機期間の時間が経過するにつれて、遊技者に対する右打ちの示唆を段階的に強くする構成を採用してもよい。例えば、待機期間の経過時間が0秒～5秒までに実行する右打ち示唆演出と比較して、待機期間の経過時間が5秒～10秒までに実行する右打ち示唆演出の方が遊技者に対して強く右打ちを促す内容であり、さらに、待機期間の経過時間が5秒～10秒までに実行する右打ち示唆演出と比較して、待機期間の経過時間が10秒～15秒までに実行する右打ち示唆演出の方が遊技者に対して強く右打ちを促す内容である構成を採用してもよい。

【0621】

20

待機期間に実行する右打ち示唆演出として、例えば、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示唆する音声を段階的に大きくする（または小さくする）ことによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くしてもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示す画像（例えば右向きの矢印の画像）の大きさを段階的に大きくすることによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くしてもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示す画像の輝度、明度、色彩等を段階的に変化させる（例えば、大きくする、または小さくする）ことによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くする構成を採用してもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを案内する音声案内の口調を段階的に強くすることによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くする構成を採用してもよい。

【0622】

30

このような構成を採用することによって、待機期間中において、遊技者に対して右打ちをすることを認識させやすくなり、遊技の円滑な進行を促すことができる。その結果、遊技者の期待感の低下を抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0623】

《A8-8》変形例8：

40

上記第1実施形態αにおいては、パチンコ機10は種別決定ゲートを1つ備える構成であったが、種別決定ゲートを複数備える構成を採用してもよい。例えば、左打ちをしている場合に遊技球が入球しやすい位置（例えば遊技盤30の左側）に種別決定ゲート（以下、左側種別決定ゲートとも呼ぶ）を1つ設け、右打ちをしている場合に遊技球が入球しやすい位置（例えば遊技盤30の右側）に種別決定ゲート（以下、右側種別決定ゲート）を1つ設ける構成を採用してもよい。そして、第1始動口用の当否テーブル（図7参照）において大当たりに当選するように設定されている当たり乱数カウンタC1の各値に対して、大当たりに当選した後に、左側種別決定ゲートまたは右側種別決定ゲートのいずれの種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定するかを予め設定しておく。そして、大当たりに当選した遊技回の終了後に、大当たりとなった当たり乱数カウンタC1の値に応じで左打ちをするように示唆する演出（左打ち示唆演出）を実行するか、右打ち示唆演出を実行するかを判定し、判定の結果に応じた示唆演出を実行する。このようにすることによって、大当たりに当選した遊技回の終了後において、遊技者が操作ハンドル25の操作方法を判断する必要があり、遊技者を積極的に遊技に関与させることができ、その結果、遊技者を遊技に注目させることができる。

50

【0624】

また、第1始動口用の当否テーブル(図7参照)において大当たりに当選するように設定されている当たり乱数カウンタC1の各値に対して、左側種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値、右側種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値、左側種別決定ゲートまたは右側種別決定ゲートのいずれか一方への遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値が設定されている構成としてもよい。

【0625】

《A8-9》変形例9:

上記第1実施形態αでは、ケース1における待機期間、および、ケース2におけるオープニング期間に、各々、大当たりに当選するための機会(チャンス)が2回分用意されていることを示唆する演出(Wチャンス演出)を実行する構成であったが、大当たりに当選するための機会(チャンス)が1回分用意されていることを示唆する演出(シングルチャンス演出)を実行する構成を採用してもよい。この場合、各ケースにおいて、2回目チャンス演出を省略することができるので、当該2回目チャンス演出を実行するために必要な処理を省略することができ、処理を簡易化することができる。

【0626】

また、ケース1およびケース2において、Wチャンス演出を実行する場合とシングルチャンス演出を実行する場合とを組み合わせた構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技回が終了した後の期間において、より一層、遊技者を遊技に注目させることができる。

【0627】

《A8-10》変形例10:

上記第1実施形態αにおいては、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のV入賞口222への入球は実質的に無効であり、当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のV入賞口222への入球のみ実質的に有効となる構成である。そこで当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のみV入賞口222への遊技球の入球を補助する動作機構(以下、V入賞補助機構とも呼ぶ)を備える構成を採用してもよい。

【0628】

V入賞補助機構として、例えば、クルーン220に設けられたV入賞口222と非V入賞口224のうち、非V入賞口224のみ一時的に閉鎖する機構(以下、非V入賞口閉鎖機構とも呼ぶ)を採用してもよい。この場合、非V入賞口閉鎖機構は、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のV入賞口222への入球が実質的に無効である場合のみ、V入賞口222への遊技球の入球を補助するので、非V入賞口閉鎖機構の動作は遊技の進行状態に実質的に影響を与えない。

【0629】

しかしながら、非V入賞口閉鎖機構が動作することによって、V入賞口222への遊技球の入球が補助され、遊技球がV入賞口222に入球したことを認識した遊技者の期待感を向上させることができる。すなわち、非V入賞口閉鎖機構を動作させることによって、遊技の進行状態に実質的に影響を与えずに、遊技者に期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0630】

さらに、V入賞補助機構の動作の制御を、主制御装置60以外の制御手段(例えば、音声発光制御装置90)が実行する構成を採用してもよい。例えば、ケース1の場合において、音声発光制御装置90が特定処理コマンドを受信することによってV入賞補助機構を動作させることを決定し、開閉処理期間の開始とともにV入賞補助機構の動作を制御することによって非V入賞口224を閉鎖する構成を採用してもよいし、遊技球が貯留部218に貯留された場合であって、貯留弁216を開放するタイミングで、非V入賞口224

を閉鎖する構成を採用してもよい。このような構成を採用すると、V入賞補助機構の動作の制御を主制御装置60以外の制御手段によって行うので、主制御装置60による処理の負担を軽減することができる。

【0631】

なお、V入賞補助機構としては、上記説明した非V入賞口閉鎖機構に限定されることなく、V入賞口222への遊技球の入球を補助する機構であれば、他の機構を採用してもよい。例えば、流路211のうちクルーン220へ遊技球を流出させる流出口がV入賞口222の真上に位置するように流路211を移動させる機構を採用してもよい。また、V入賞口222の近傍に一時的に磁石を配置させる機構を採用してもよい。

【0632】

《B》第1実施形態β：

次に第1実施形態βについて説明する。第1実施形態βと上記第1実施形態αとの主な差異点は、第1実施形態βにおいては、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりとなった場合に、当該大当たりと契機として実行されるラウンド遊技中に遊技球がV入賞口222に入球した場合には、V入賞口222への遊技球の入球に基づく大当たりが確定し、実行中のラウンド遊技を中断して、V入賞口222への遊技球の入球によって新たに確定した大当たりに基づくラウンド遊技が実行される点である。以下、詳細に説明する。

【0633】

《B1》遊技機の構造：

図54は、第1実施形態βにおけるパチンコ機10の斜視図である。パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【0634】

前扉枠14の略中央部には、開口された窓部18が形成されている。前扉枠14の窓部18の周囲には、パチンコ機10を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LEDなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機10によって行われる当たり抽選時、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠14の裏側には、2枚の板ガラスからなるガラスユニット19が配置されており、開口された窓部18がガラスユニット19によって封じられている。内枠13には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機10の遊技者は、パチンコ機10の正面からガラスユニット19を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【0635】

前扉枠14には、遊技球を貯留するための上皿20と下皿21とが設けられている。上皿20は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体12から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿20に貯留された遊技球は、パチンコ機本体12が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル25の操作によって駆動し、上皿20から供給された

10

20

30

40

50

遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 21 は、上皿 20 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 21 は、上皿 20 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 21 の底面には、下皿 21 に貯留された遊技球を排出するための排出口 22 が形成されている。排出口 22 の下方にはレバー 23 が設けられており、遊技者がレバー 23 を操作することによって、排出口 22 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 23 を操作して排出口 22 を開状態にすると、排出口 22 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 21 から外部に排出される。

【0636】

上皿 20 の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン 24 が設けられている。演出操作ボタン 24 は、パチンコ機 10 によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機 10 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 24 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 10 によって行われる。

【0637】

さらに、前扉枠 14 の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル 25 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル 25 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー 25a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン 25b と、操作ハンドル 25 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 25c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を握ると、タッチセンサー 25a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 25 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 25c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 25c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【0638】

また、上皿 20 の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 26 が設けられている。遊技球発射ボタン 26 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 25 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 26 を操作すると、操作ハンドル 25 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 26 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 26 を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサー 25a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 25 を握ることによって少なくともタッチセンサー 25a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【0639】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン 26 は、上皿 20 の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン 26 が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン 26 を、ウェイトボタン 25b と同様に、操作ハンドル 25 の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル 25、ウェイトボタン 25b、遊技球発射ボタン 26 を、右手のみで操作することを可能にする。

【0640】

図 55 は、遊技盤 30 の正面図である。遊技盤 30 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内ルール部 31a と、外ルール部 31b とが取り付けられている

。内レール部 3 1 a と外レール部 3 1 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 3 1 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 3 1 に誘導されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 3 0 に対して略垂直に複数の釘 4 2 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 4 2 や風車は、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【0641】

遊技盤 3 0 には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、種別決定ゲート 2 0 2 及び、可変入賞装置 3 6 が設けられている。また、遊技盤 3 0 には、V 入賞機構 2 1 0 が設けられている。さらに、遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 及びメイン表示部 4 5 が設けられている。メイン表示部 4 5 は、特図ユニット 3 7 と、普図ユニット 3 8 と、ラウンド表示部 3 9 とを有している。

10

【0642】

一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 3 2 に遊技球が入球すると、10 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 から払い出される。

【0643】

第 1 始動口 3 3 は、遊技球が入球可能な入球口である。第 1 始動口 3 3 は、遊技盤 3 0 の中央下方に設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

20

【0644】

第 2 始動口 3 4 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤 3 0 の右側に設けられている。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第 2 始動口 3 4 には、電動役物 3 4 a が設けられている。

【0645】

スルーゲート 3 5 は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート 3 5 は、電動役物 3 4 a を開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当たると、電動役物 3 4 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 3 5 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 3 4 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 P A を流下して第 2 始動口 3 4 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

30

【0646】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる第 1 大入賞口 3 6 a と、当該第 1 大入賞口 3 6 a を開閉する第 1 開閉扉 3 6 b とを備えている。第 1 開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が第 1 大入賞口 3 6 a に入球できない閉鎖状態となっている。第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、主制御装置 6 0 は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりに当たると、パチンコ機 1 0 は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b および、後述する V 入賞機構 2 1 0 が備える第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b は、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の第 1 大入賞口 3 6 a に遊技球が入球すると、払出装置 7 1 によって 15 個の遊技球が賞球として払い出される。

40

【0647】

種別決定ゲート 2 0 2 は当たり抽選の結果、大当たりに当たった場合に、当該大当たり

50

の種別を決定するために用いられる入球口である。具体的には、所定の遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当該遊技回の終了後に、開閉実行モードが開始される。本実施形態のパチンコ機10は、開閉実行モードが開始されると、遊技球を遊技盤30の右側に向けて発射するように遊技者を案内する演出（右打ち示唆演出）が実行される。当該右打ち示唆演出に従って遊技者が操作ハンドル25を操作して遊技盤30の右側に遊技球を発射させ、種別決定ゲート202に遊技球が入球すると、当該遊技球の入球を契機として大当たりの種別を決定する種別決定処理が主制御装置60によって実行される。そして、当該種別決定処理によって、大当たりの種別が決定される。なお、主制御装置60によって実行される種別決定処理、および、パチンコ機10において設定されている大当たり種別については後述する。

10

【0648】

遊技盤30の最下部にはアウト口43が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口43を通して遊技領域PAから排出される。

【0649】

特図ユニット37は、第1図柄表示部37aと、第2図柄表示部37bとを備えている。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【0650】

第1図柄表示部37aは第1の図柄を表示するための表示部である。第1の図柄とは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第1図柄表示部37aは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第1の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第1図柄表示部37aは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第1の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第1始動口33への遊技球の入球を契機として当たり抽選が実行される遊技回を第1始動口用遊技回とも呼ぶ。

20

【0651】

第2図柄表示部37bは第2の図柄を表示するための表示部である。第2の図柄とは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第2図柄表示部37bは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第2の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第2図柄表示部37bは、第2図柄表示部37bは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第2の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第2始動口34への遊技球の入球を契機として当たり抽選が実行される遊技回を第2始動口用遊技回とも呼ぶ。

30

【0652】

ここで、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄、または、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第1の変動時間とも呼び、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第2の変動時間とも呼ぶ。

40

【0653】

特図ユニット37は、さらに、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに隣接した位置に、LEDランプからなる第1保留表示部37cおよび第2保留表示部37dを備えている。

【0654】

第1保留表示部37cは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第1始動口33の保留個数を表示する。本実施形態では、第1始動口33に入球した遊技球は、

50

最大４個まで保留される。

【０６５５】

第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。

【０６５６】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示部の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

10

【０６５７】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプ（以下、ラウンドランプとも呼ぶ）が所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、第１開閉扉３６ｂまたは第２開閉扉２１３の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始され、種別決定ゲート２０２に遊技球が入球したことを契機として実行された種別決定処理において大当たり種別が決定した場合に、当該決定した大当たり種別に対応したラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。換言すれば、開閉実行モードが開始された場合であっても、開閉実行モードの開始後に種別決定ゲート２０２に遊技球が入球していない期間は、種別決定処理が開始されず、大当たり種別（ラウンド遊技の回数を含む）が決定されないので、ラウンド表示部３９へのラウンド遊技の回数の表示はされない。その後、種別決定ゲート２０２に遊技球が入球した場合には、種別決定処理が開始され、大当たり種別（ラウンド遊技の回数を含む）が決定されるので、ラウンド表示部３９にラウンド遊技の回数が表示される。

20

【０６５８】

なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、及びラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

30

【０６５９】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット４０が備える表示装置の構成は、図柄表示装置４１に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置によって構成されてもよい。

40

【０６６０】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は抽選結果の予告等に基づく所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした図柄の変動表示又は所定の表示をするに限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【０６６１】

50

図56は、図柄表示装置41において変動表示される図柄及び表示面41aを示す説明図である。図56(a)は、図柄表示装置41において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。液晶用図柄は、図柄表示装置41に表示される画像であって、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄および第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄に対応した図柄である。第1始動口33への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄に対応した液晶用図柄が表示面41aに表示され、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄に対応した液晶用図柄が表示面41aに表示される。

【0662】

図56(a)に示すように、図柄表示装置41には、液晶用図柄として、数字の1~8を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の1~8を示す各図柄に、キャラクターなどの図柄が付された図柄を採用してもよい。

【0663】

図56(b)は、図柄表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図示するように、表示面41aには、メイン表示領域MAが表示される。メイン表示領域MAには、左、中、右の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1~Z3には、図56(a)に示した数字1~8の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図56(b)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の図柄が、有効ラインL上に停止した状態で表示される。具体的には、第1始動口33又は第2始動口34へ遊技球が入球すると、各図柄列Z1~Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1~Z3に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。なお、図柄表示装置41における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【0664】

ここで、遊技回とは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に報知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎に、1回の当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、図柄表示装置41において、第1液晶用図柄または第2液晶用図柄として図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【0665】

図56(b)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aには、第1保留表示領域

D s 1 と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された特別情報について、当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて保留可能な保留遊技回数は 4 つである。従って、図示するように、第 1 保留表示領域 D s 1 には 4 つの保留遊技回に対応した保留表示（以下、第 1 保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。また、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて保留可能な保留遊技回数は 4 つである。従って、図示するように、第 2 保留表示領域 D s 2 には 4 つの保留遊技回に対応した保留表示（以下、第 2 保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。 10

【0666】

また、図 5 6 (b) に示すように、表示面 4 1 a には、特図ユニット 3 7 の第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 1 同期表示部 S y n c 1 と、特図ユニット 3 7 の第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 2 同期表示部 S y n c 2 とを備える。具体的には、第 1 図柄表示部 3 7 a が変動表示をしている場合には第 1 同期表示部 S y n c 1 は点滅表示をし、第 1 図柄表示部 3 7 a が停止表示をしている場合には第 1 同期表示部 S y n c 1 は点灯表示をする。また、第 2 図柄表示部 3 7 b が変動表示をしている場合には第 2 同期表示部 S y n c 2 は点滅表示をし、第 2 図柄表示部 3 7 b が停止表示をしている場合には第 2 同期表示部 S y n c 2 は点灯表示をする。 20

【0667】

なお、本実施形態においては、表示面 4 1 a は、メイン表示領域 M A、第 1 保留表示領域 D s 1、第 2 保留表示領域 D s 2、第 1 同期表示部 S y n c 1、および、第 2 同期表示部 S y n c 2 を表示する構成としたが、表示面 4 1 a がこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【0668】

図 5 7 は、V 入賞機構 2 1 0 を説明する説明図である。図 5 7 (a) に示すように、V 入賞機構 2 1 0 は、クルーン 2 2 0 と、遊技盤 3 0 の右側を流下する遊技球をクルーン 2 2 0 まで流通させる流路 2 1 1 と、遊技盤 3 0 の右側を流下する遊技球が流路 2 1 1 へ流入するための第 2 大入賞口 2 1 2 の開閉を行う第 2 開閉扉 2 1 3 と、第 2 大入賞口 2 1 2 から遊技球が流入したことを検出する検出センサー 2 1 4 と、遊技領域の背面側に連通する排出口 2 1 5 と、第 2 大入賞口 2 1 2 から流入した遊技球を流路 2 1 1 の貯留部 2 1 8 に一時的に貯留させる貯留弁 2 1 6 と、当該貯留弁 2 1 6 を駆動させる貯留弁駆動機構 2 1 7 とを備える。また、クルーン 2 2 0 は、V 入賞口 2 2 2 を 1 つ、非 V 入賞口 2 2 4 を 5 つ備える。V 入賞口 2 2 2 は、遊技球が入球すると大当たりとなる入賞口である。非 V 入賞口 2 2 4 は、遊技球が入球しても大当たりとはならず、遊技領域から遊技球を排出する。 30

【0669】

次に、V 入賞機構 2 1 0 の動作について説明する。遊技回における当たり抽選において特定の種別の大当たり、または、小当たりに当選し、当該遊技回の終了後に開閉実行モードが開始された場合、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放条件が成立することによって、図 5 7 (a) に示すように第 2 開閉扉 2 1 3 が開放する。 40

【0670】

遊技者が操作ハンドル 2 5 を操作することによって遊技盤 3 0 の右側に遊技球を発射させ、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放中に当該第 2 開閉扉 2 1 3 の近傍を遊技球が流通すると、図 5 7 (b) に示すように、開放した第 2 開閉扉 2 1 3 に案内されて遊技球が第 2 大入賞口 2 1 2 から流路 2 1 1 に流入する。第 2 開閉扉 2 1 3 の開放後に最初に流路 2 1 1 に流入した遊技球は、閉鎖された貯留弁 2 1 6 によって貯留部 2 1 8 に貯留される。また、本実 50

施形態においては、貯留部 2 1 8 に貯留可能な遊技球の数は 1 つである。なお、変形例として、貯留部 2 1 8 に複数個の遊技球を貯留可能な構成を採用してもよい。

【0671】

図 5 7 (c) に示すように、貯留部 2 1 8 に遊技球が 1 つ貯留された状態において、第 2 大入賞口 2 1 2 から遊技球が流入した場合には、当該遊技球は、先に貯留部 2 1 8 に貯留されている遊技球によって当該貯留部 2 1 8 への流通が阻止され、流路 2 1 1 における排出口 2 1 5 の方向に流通し、排出口 2 1 5 から遊技領域の背面側に排出される。

【0672】

図 5 7 (d) に示すように、第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件が成立すると、第 2 開閉扉 2 1 3 は閉鎖される。閉鎖条件の詳細については後述する。その後、図 5 7 (e) に示すように、貯留弁駆動機構 2 1 7 が貯留弁 2 1 6 を開放方向に駆動させ、貯留部 2 1 8 に貯留されていた遊技球は、流路 2 1 1 におけるクルーン 2 2 0 の方向へ流通する。そして、流路 2 1 1 から排出された遊技球は、クルーン 2 2 0 の上面を流通し、その後、V 入賞口 2 2 2 または非 V 入賞口 2 2 4 に入球する。上述のように、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球すると大当たりとなり、非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球すると、大当たりとはならず遊技領域から排出される。

【0673】

また、本実施形態では、V 入賞機構 2 1 0 の第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球が 1 個入球（流入）する毎に、払出装置 7 1 によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。第 2 大入賞口 2 1 2 への遊技球の入球は、検出センサー 2 1 4 によって検出される。

【0674】

なお、上述したように、変形例として、貯留部 2 1 8 に複数個の遊技球を貯留可能な構成を採用した場合、貯留弁 2 1 6 が開放されることによって、複数個の遊技球がクルーン 2 2 0 の上面を流通するため、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球する確率を向上させることができ、遊技者の期待感を向上させることができる。この場合において、仮に V 入賞口 2 2 2 に 2 個の遊技球が入球した場合であっても、最初に V 入賞口 2 2 2 に入球した遊技球のみに基づいて大当たりとして扱い、V 入賞口 2 2 2 への 2 個目の遊技球の入球については大当たりとして取り扱わず、非 V 入賞口 2 2 4 への遊技球の入球と同様に、遊技領域の背面に排出される。

【0675】

《B2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機 1 0 の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【0676】

図 5 8 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 1 0 は、主に、主制御装置 6 0 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを備えている。主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 6 1 を備えている。主制御基板 6 1 は、複数の機能を有する素子によって構成される M P U 6 2 を備えている。M P U 6 2 は、各種制御プログラムや固定値データを記録した R O M 6 3 と、R O M 6 3 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 6 4 とを備えている。M P U 6 2 は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、M P U 6 2 が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、R O M 6 3 や R A M 6 4 に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【0677】

主制御基板 6 1 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板 6 1 の入力側には、払出制御装置 7 0 と、電源装置 8 5 に設けられた停電監視回路 8 6 とが接続されている。主制御基板 6 1 は、停電監視回路 8 6 を介して、電源装置 8 5 から直流安定 2 4 V の電源の供給を受ける。電源装置 8 5 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 6 0 や払出制御装置 7 0

10

20

30

40

50

等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板 6 1 の入力側には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、可変入賞装置 3 6 などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域 P A を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する。

【0678】

主制御基板 6 1 の出力側には、可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b を開閉動作させる第 1 開閉扉駆動部 3 6 c と、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開閉動作させる電動役物駆動部 3 4 b と、第 2 開閉扉 2 1 3 を開閉動作させる第 2 開閉扉駆動部 2 1 3 b と、貯留弁 2 1 6 を駆動させる貯留弁駆動機構 2 1 7 と、メイン表示部 4 5 とが接続されている。主制御基板 6 1 には各種ドライバ回路が設けられており、M P U 6 2 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【0679】

具体的には、M P U 6 2 は、開閉実行モードにおいては、第 1 開閉扉 3 6 b が開閉されるように第 1 開閉扉駆動部 3 6 c を駆動制御し、第 2 開閉扉 2 1 3 が開閉されるように第 2 開閉扉駆動部 2 1 3 b を駆動制御する。特定の大当たりおよび小当たりを契機とした開閉実行モードにおいては、M P U 6 2 は、貯留弁 2 1 6 が開閉されるように貯留弁駆動機構 2 1 7 を駆動制御する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、M P U 6 2 は、電動役物 3 4 a が開放されるように電動役物駆動部 4 4 b の駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 における第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。

【0680】

また、主制御基板 6 1 の送信側には、払出制御装置 7 0 と、音声発光制御装置 9 0 とが接続されている。払出制御装置 7 0 には、例えば、主制御装置 6 0 から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 6 0 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f を参照する。具体的には、一般入賞口 3 2 への遊技球の入球を特定した場合には 1 0 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信される。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 7 1 を制御して賞球の払出を行う。

【0681】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 が接続されている。上述のように、操作ハンドル 2 5 は、タッチセンサー 2 5 a と、ウェイトボタン 2 5 b と、可変抵抗器 2 5 c とを備える。遊技者が操作ハンドル 2 5 を握ることによって、タッチセンサー 2 5 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 2 5 を回動操作すると、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置 8 0 には、遊技球発射ボタン 2 6 が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン 2 6 が操作された場合、タッチセンサー 2 5 a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

【0682】

音声発光制御装置90は、主制御装置60から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置60が各種コマンドを送信する際には、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【0683】

その他、音声発光制御装置90は、主制御装置60から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠14に配置されたLEDなどの発光手段からなる各種ランプ47の駆動制御や、スピーカー46の駆動制御を行うとともに、表示制御装置100の制御を行う。また、音声発光制御装置90には、演出操作ボタン24が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン24が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ47、スピーカー46、表示制御装置100等の制御を行う。

10

【0684】

表示制御装置100は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置41の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置100は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置41における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、第1液晶用図柄や第2液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、第1液晶用図柄または第2液晶用図柄が停止表示している時間である停止時間は一定ある。従って、変動時間が決定されることによって、1遊技回に要する時間である単位遊技回時間は一意に決定される。以上、パチンコ機10の電氣的構成について説明した。

20

【0685】

図59は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU62が当たり抽選、大当たり種別の振分け、メイン表示部45の表示の設定、及び、図柄表示装置41の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタC1が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタC2が用いられる。図柄表示装置41に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタC3が用いられる。

30

【0686】

当たり乱数カウンタC1の初期値設定には乱数初期値カウンタCINIが用いられる。また、メイン表示部45の第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37b、並びに図柄表示装置41における変動時間を決定する際には変動種別カウンタCSが用いられる。さらに、第2始動口34の電動役物34aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタC4が用いられる。

【0687】

各カウンタC1～C3、CINI、CS、C4は、その更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がRAM64の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ64aに適宜記憶される。

40

【0688】

また、RAM64には保留情報記憶エリア64bと、判定処理実行エリア64cと、種別判定処理実行エリア64iとが設けられている。保留情報記憶エリア64bには、第1保留エリアRaと第2保留エリアRbとが設けられている。本実施形態では、第1始動口33に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタC1、リーチ乱数カウンタC3および変動種別カウンタCSの各値が保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに時系列的に記憶される。また、第2始動口34に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタC1、リーチ乱数カウンタC3および変動種別カウンタCSの各値が保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに時系列的に

50

記憶される。

【0689】

当たり乱数カウンタC1の詳細について説明する。当たり乱数カウンタC1は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタC1は、例えば、0～1199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。また、当たり乱数カウンタC1が1周すると、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～1199）。

【0690】

当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。

【0691】

第1保留エリアRaに記憶された当たり乱数カウンタC1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動し、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動し、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【0692】

本実施形態のパチンコ機10においては、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1の値は、第1始動口33または第2始動口34に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する。そして、実行エリアAEに移動した当たり乱数カウンタC1は、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【0693】

次に、大当たり種別カウンタC2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC2は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC2は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【0694】

大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、その更新値は、開閉実行モード中に種別決定ゲート202に遊技球が入球したタイミング、または、V入賞口222に遊技球が入球したタイミングで、保留情報記憶エリア64dに記憶される。

【0695】

上述したように、MPU62は、判定処理実行エリア64cに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行なう。さらに、MPU62は、これらの当たり乱数カウンタC1の値を用いて第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている停止結果テーブルが参照される。また、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、開閉実行モードの開始後に種別決定ゲート202に遊技球が入球したことを契機として取得され種別判定処理実行エリア64iに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定する。種別判定処理によって決定された大当たり種別（ラウンド遊技回の実行回数）は、ラウンド表示部39に表示される。

【0696】

次に、リーチ乱数カウンタC3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算

され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【0697】

リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。第1保留エリアRaに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第2保留エリアRbに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、MPU62は、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生が決定される。

10

【0698】

リーチとは、図柄表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図56(b)の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて、最初に図柄列Z1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z3においてZ1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z2に停止表示される。

20

【0699】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面41aの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタC3やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

30

【0700】

次に、変動種別カウンタCSの詳細について説明する。変動種別カウンタCSは、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間と、図柄表示装置41における図柄の変動時間とを、MPU62において決定する際に用いられる。変動種別カウンタCSは、例えば0~198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

40

【0701】

変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタCSのバッファ値が取得される。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間の決定に際しては、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【0702】

次に、電動役物開放カウンタC4の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC4

50

は、例えば、0～465の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入球したタイミングでRAM64の電役保留エリア64dに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア64dに記憶されている電動役物開放カウンタC4の値が電役実行エリア64eに移動した後、電役実行エリア64eにおいて電動役物開放カウンタC4の値を用いて電動役物34aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C4=0, 1であれば、電動役物34aを開放状態に制御し、C4=2～465であれば、電動役物34aを閉鎖状態に維持する。

【0703】

なお、取得された当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値、リーチ乱数カウンタC3の値、電動役物開放カウンタC4の値および変動種別カウンタCSの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第1保留エリアRaおよび第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値、リーチ乱数カウンタC3の値および変動種別カウンタCSの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【0704】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタC1に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタC1と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機10には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機10は、第1始動口33に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶された当たり乱数カウンタC1と照合するための当否テーブルと、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで判定処理実行エリア64cに記憶された当たり乱数カウンタC1と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機10は、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の4つの当否テーブルを、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶している。

【0705】

図60は、第1始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図示するように、第1始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0～4の5個の値が設定されている。0～1199の値のうち、5～9の5個の値は、小当たり（外れ）として設定されている。小当たり（外れ）については後述する。そして、0～9の10個の値以外の値（10～1199）が通常の外れである。

【0706】

図61は、第2始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図示するように、第2始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0～4の5個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～4の5個の値以外の値（5～1199）が小当たり（外れ）である。

【0707】

ここで、小当たり（外れ）とは、第1開閉扉36bまたは第2開閉扉213の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、サポートモードについて、移行契機とならない当否結果である。これに対して、通常の外れは、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、サポートモードについても移行契機とならない当否結果である。なお、以降の説明においては、小当たり（外れ）を、単に「小当たり」とも呼び、通常の外れを単に「外れ」とも呼ぶ。

【0708】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設

10

20

30

40

50

定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

(１) 開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開閉回数（ラウンド数）

(２) 開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開閉制御の態様

(３) 開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様

【０７０９】

上記の(２)開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂの１回の開放は３０秒が経過するまで又は第１開閉扉３６ｂへの遊技球の入球個数が１０個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける第１開閉扉３６ｂの１回の開放が１．６秒が経過するまで又は第１開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定することができる。

【０７１０】

第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６またはＶ入賞機構２１０への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、第１開閉扉３６ｂおよび第２開閉扉２１３の開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６およびＶ入賞機構２１０への入球が発生しない構成としてもよい。

【０７１１】

本実施形態では、当たり抽選の結果大当たりとなり当該大当たりを契機として実行される開閉実行モード中に種別決定ゲート２０２に遊技球が入球した場合、または、Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球した場合に、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【０７１２】

図６２は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図６２（ａ）には、第１始動口用の振り分けテーブル（大当たり当選時）を示した。当該振り分けテーブルは、第１始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合に参照される。

【０７１３】

図６２（ｂ）には、第１始動口への入球を契機としたＶ入賞時の振分テーブルを示した。当該振り分けテーブルは、第１始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞口２２２に入球し大当たりとなった場合に参照される。

【０７１４】

図６２（ｃ）には、第２始動口用の振り分けテーブル（大当たり当選時および第２始動口への入球を契機としたＶ入賞時）を示した。当該振り分けテーブルは、第２始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、および、第２始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にＶ入賞口２２２に入球し大当た

10

20

30

40

50

りとなった場合に参照される。

【0715】

図62(a)の第1始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機10では、第1始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合の大当たり種別として、5R第1種大当たり、5R第2種大当たり、10R通常大当たりが設定されている。

【0716】

5R第1種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が5回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第1種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が90回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が90回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

10

【0717】

5R第2種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が5回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第2種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が5回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が5回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

20

【0718】

10R通常大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が10回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードである大当たりである。

【0719】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～44」が5R第1種大当たりに対応しており、「45～60」が5R第2種大当たりに対応しており、「61～99」が10R通常大当たりに対応している。

【0720】

図62(b)の第1始動口への入球を契機としたV入賞時の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機10では、第1始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にV入賞口222に入球し大当たりとなった場合の大当たり種別として、5R第1種大当たり、10R通常大当たりが設定されている。

30

【0721】

5R第1種大当たり、および10R通常大当たりについては、上記の図62(a)の第1始動口用の振分テーブルにおいて説明したので、説明を省略する。

【0722】

第1始動口への入球を契機としたV入賞時の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～64」が5R第1種大当たりに対応しており、「65～99」が10R通常大当たりに対応している。

40

【0723】

図62(c)の第2始動口用の振り分けテーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機10では、第2始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、および、第2始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にV入賞口222に入球し大当たりとなった場合の大当たり種別として、15R第1種大当たり、4R第1種大当たり、4R第2種大当たりが設定されている。

【0724】

15R第1種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が1

50

5回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第1種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が90回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が90回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

【0725】

4R第1種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が4回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第1種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が90回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が90回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

10

【0726】

4R第2種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が4回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第2種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が5回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が5回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

【0727】

20

第2始動口用の振り分けテーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～49」が15R第1種大当たりに対応しており、「50～57」が4R第1種大当たりに対応しており、「58～99」が4R第2種大当たりに対応している。

【0728】

このように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第1始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と、第1始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にV入賞口222に入球し大当たりとなった場合と、第2始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、および、第2始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にV入賞口222に入球し大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

30

【0729】

上述のように、MPU62は、実行エリアAEに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、種別判定処理実行エリア64iに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU62は、これらの当たり乱数カウンタC1の値を用いて第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定するとともに、大当たり種別カウンタC2の値を用いてラウンド表示部39の表示態様を決定する。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様の決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

40

【0730】

パチンコ機10には、上記の(3)開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモードの態様として、遊技領域PAに対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況と比較した場合に、第2始動口34の電動役物34aが単位時間当たり開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【0731】

50

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機10は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC4を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aの1回の開放時間が長く設定されている。

【0732】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物34aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【0733】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2始動口34への遊技球の入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【0734】

図63は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【0735】

図63(a)は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図63(a)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.4秒である。

【0736】

図63(b)は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図63(b)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462～465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.6秒である。

【0737】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第2始動口34への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【0738】

《B3》遊技の流れ：

次に、本実施形態における遊技機の遊技の凡の流れについて図55を用いて説明をする。

【0739】

遊技者が遊技を開始すると、操作ハンドル25を操作して、遊技球を遊技盤30の左側

10

20

30

40

50

に向けて発射させる。以下、遊技球を遊技盤 30 の左側に向けて発射させることを「左打ち」とも呼び、遊技球を遊技盤 30 の右側に向けて発射させることを「右打ち」とも呼ぶ。

【0740】

遊技者が左打ちを開始し、遊技球を第 1 始動口 33 に入球させると、第 1 始動口 33 への入球を契機とした当たり抽選の抽選結果を報知するための遊技回が開始される。当該当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に、開閉実行モードが開始される。ここで、本実施形態における遊技機においては、当たり抽選において大当たりに当選した時点においては、大当たりの種別（図 62 参照）は決定していない。大当たりの種別は、当該当たり抽選に当選した遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおいて決定される。

10

【0741】

大当たりに当選した遊技回が終了すると、開閉実行モードが開始される。開閉実行モードが開始されると、遊技者に対して、遊技球を遊技盤 30 の右側に向けて発射（右打ち）させることを示唆する演出（右打ち示唆演出）が実行される。遊技者が当該右打ち示唆演出を認識し、遊技球を遊技盤 30 の右側へ向けて発射させ、遊技球が種別決定ゲート 202 に入球（通過）すると、開閉実行モードの開始後における種別決定ゲート 202 への遊技球の最初の入球（通過）を契機として種別決定処理が実行される。種別決定処理は、大当たり種別を決定するための処理である。種別決定処理の詳細については、後述する。

【0742】

20

種別決定処理が実行されることによって大当たり種別が決定すると、当該大当たり種別毎に設定された開閉シナリオに基づいて第 1 開閉扉 36b および第 2 開閉扉 213 が開閉動作を実行するラウンド遊技が開始される。開閉シナリオは、第 1 開閉扉 36b および第 2 開閉扉 213 の開閉動作のパターンを予め定めたプログラムである。開閉シナリオの詳細は後述する。

【0743】

ラウンド遊技が実行されている期間（以下、開閉処理期間とも呼ぶ）に遊技者が右打ちした遊技球が第 1 大入賞口 36a または第 2 大入賞口 212 に入球すると、各大入賞口に設定された個数の遊技球が特典（賞球）として遊技者に付与される。

【0744】

30

本実施形態においては、特定の場合のみ、第 2 開閉扉 213 が開放する開閉シナリオが設定され、第 2 大入賞口 212 に遊技球を入球させることができる。そして、図 57 において説明したように、第 2 大入賞口 212 に遊技球が入球すると、第 2 大入賞口 212 に入球した遊技球のうち 1 個の遊技球が貯留部 218 に貯留され、その後、貯留弁 216 が開放した後に、流路 211 からクルーン 220 へと流通する（図 57（e）参照）。そして、クルーン 220 を流通する遊技球が V 入賞口 222 に入球した場合には、新たな大当たりが確定する。V 入賞口 222 に遊技球が入球したことを契機として新たな大当たりが確定すると、実行中の開閉実行モードは中断し、V 入賞口 222 への遊技球の入球に基づいた新たな開閉実行モードが開始される。なお、上述したように、第 1 始動口 33 に遊技球が入球したことを契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該大当たりに当選した遊技回の終了後の開閉実行モード中に種別決定ゲート 202 に遊技球が入球することによって大当たり種別が決定されたが、本実施形態においては、V 入賞口 222 に遊技球が入球したことを契機として大当たりとなった場合には、大当たりの確定とともに大当たりの種別が決定される。

40

【0745】

図 62 において説明したように、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とする大当たりにおける大当たり種別の振り分け（図 57（a））と、第 1 始動口への入球を契機とした V 入賞時の大当たりにおける大当たり種別の振り分け（図 57（b））とは異なる。本実施形態においては、第 1 始動口への入球を契機とした V 入賞時の大当たりにおける大当たり種別の振り分けの方が、遊技者に付与される特典が多くなる可能性が高い。従って、

50

遊技者は、第1始動口33への遊技球の入球を契機とする大当たりが確定していても、ラウンド遊技中に第2開閉扉213が開放する場合には、遊技球を第2大入賞口212に入球させ、さらに、V入賞口222への遊技球の入球を望む。従って、ラウンド遊技中においても、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0746】

仮に、第2開閉扉213が開放し第2大入賞口212に遊技球を入球させることができたにもかかわらず、遊技球をV入賞口222に入球させることができなかった場合には、そのまま、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした大当たりに基づくラウンド遊技が継続される。

【0747】

ラウンド遊技が終了し、その後開閉実行モードが終了すると、当該開閉実行モードの実行の契機となった大当たりの種別に高頻度サポートモードが設定されている場合には、開閉実行モードの終了後に実行される遊技回におけるサポートモードが高頻度サポートモードとなる。この場合、遊技者は、右打ちをして遊技球をスルーゲート35に入球させ、電動役物開放抽選を実行させる。電動役物開放抽選に当選した場合には、電動役物34aが開放し第2始動口34に遊技球を入球させることができ、その結果、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が実行される。

【0748】

第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選における当否結果は、大当たり又は小当たりとなる。大当たりに当選した場合には、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合と同様に、当該大当たりに当選した遊技回が終了した後に実行される開閉実行モード中に種別決定ゲート202に遊技球を入球させることによって、大当たりの種別が決定される。そして決定した大当たり種別に設定されたラウンド遊技が実行される。

【0749】

一方、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合には、当該小当たりに当選した遊技回の終了後に第2開閉扉213が1回開放する開閉実行モードが実行される。そして、第2開閉扉213の開放中に第2大入賞口212に遊技球を入球させ、その後にV入賞口222に遊技球が入球した場合には、大当たりが確定し、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが開始される。開閉実行モードにおいては、当該大当たりの種別に設定されているラウンド遊技が実行されることによって遊技者に特典が付与される。

【0750】

次に、遊技者が遊技を開始し、左打ちをすることによって遊技球を第1始動口33に入球させ、第1始動口33への入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合について説明する。

【0751】

第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合には、当該小当たりに当選した遊技回の終了後に第2開閉扉213が1回開放する開閉実行モードが実行される。開閉実行モードの開始後に、遊技者に対して右打ちをすることを示唆する右打ち示唆演出が実行される。遊技者が、当該右打ち示唆演出に従って右打ちを実行し、第2開閉扉213の開放中に第2大入賞口212に遊技球を入球させ、その後にV入賞口222に遊技球が入球した場合には、大当たりが確定し、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが開始される。開閉実行モードにおいては、当該大当たりの種別に設定されているラウンド遊技が実行されることによって遊技者に特典が付与される。以上、本実施形態における遊技機の遊技の大凡の流れについて説明をした。

【0752】

《B4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。

【0753】

図64は、ケース1として、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。また、以下に説明する処理の概要は、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に大当たりに当選した全ての場合に実行されるのではなく、特定の場合にのみ実行される。

【0754】

遊技者が左打ちを実行し、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として遊技回U1が開始されると、第1図柄表示部37aの図柄の変動が開始する。このとき、遊技回U1においては所定の演出が実行される。その後、当該第1図柄表示部37aにおける図柄の変動が停止する。このとき、第1図柄表示部37aには、大当たりを示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置41への画像の表示や音声の出力によって大当たりに当選したことを明確に示唆する演出は実行されず、大当たりに当選したか小当たりに当選したかが遊技者にとって識別しにくい演出が実行される。従って、図柄表示装置41への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回U1に対応する当たり抽選において大当たりに当選していることを認識することができない。

10

【0755】

当たり抽選に当選した遊技回U1が終了した後、開閉実行モードが開始される。上述のように、第1始動口33への入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当たり抽選において大当たりに当選した時点において大当たりの種別は決定していない。大当たりの種別は、開閉実行モードの実行後に遊技球が種別決定ゲート202に入球することによって決定される。従って、当たり抽選に当選した遊技回が終了した時点においてもラウンド表示部39に、開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の実行回数を示す表示はされない。なお、本実施形態においては、開閉実行モードの開始した時点から大当たりの種別が決定するまでの期間を「待機期間」とも呼ぶ。

20

【0756】

当たり抽選に当選した遊技回U1が終了した後、開閉実行モードが開始されると同時に、右打ちを示唆する演出（右打ち示唆演出）が実行されるとともに、遊技者に特典が付与される可能性があることを示す演出、より具体的には、大当たりに当選するための機会（チャンス）が2回分用意されていることを示唆する演出（以下「Wチャンス演出」とも呼ぶ）が実行される。

30

【0757】

右打ち示唆演出およびWチャンス演出が実行されたことを認識した遊技者が右打ちを実行し、種別決定ゲート202に遊技球が入球すると、種別決定処理が実行され、大当たり種別が決定される。大当たり種別が決定されると待機期間は終了し、オープニング期間が開始される。オープニング期間においても右打ち示唆演出が実行される。オープニング期間の終了後、開閉処理期間が開始される。開閉処理期間においては、決定された大当たり種別に対応した回数のラウンド遊技が実行される。このとき、大当たり種別に対応した回数のラウンド遊技の1回目のラウンド遊技（1R目）に、第2開閉扉213が開放するラウンド遊技が実行される。また、開閉処理期間が開始されると、用意されている2回分の大当たりに当選するための機会（チャンス）のうちの1回目が始動されたことを示唆する演出（以下、1回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。

40

【0758】

より具体的には、1回目チャンス演出において、遊技者に右打ちを促すとともに、第2大入賞口212に遊技球を入球させ、さらに、V入賞口222に遊技球を入球させて大当たりを確定させることを促す演出が実行される。

【0759】

実行される1回目チャンス演出を遊技者が認識して右打ちを実行し、第2開閉扉213が開放しているタイミングで遊技球を第2大入賞口212に入球させることができ、貯留部218（図57参照）に遊技球を貯留させることができた場合（タイムチャートに示した「貯留部に貯留」に進む）、第2開閉扉213が閉鎖後に、貯留弁216が開閉動作を

50

1 回実行する。このとき、貯留部 2 1 8 に貯留されていた 1 個の遊技球は、流路 2 1 1 を流通しクルーン 2 2 0 に流入する。

【0760】

クルーン 2 2 0 を流通する遊技球は、V 入賞口 2 2 2 または非 V 入賞口 2 2 4 に入球する。クルーン 2 2 0 を流通する遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球した場合（タイムチャートに示した「V 入賞口に入球」に進む）、新たに大当たりが確定する。V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを契機として新たな大当たりが確定すると、実行中の開閉実行モードは中断し、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球に基づいた新たな開閉実行モードが開始される。なお、上述したように、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したことを契機とした当たり抽選において大当たり当選した場合には、当該大当たり当選した遊技回の終了後の開閉実行モード中に種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球することによって大当たり種別が決定されたが、本実施形態においては、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを契機として大当たりとなった場合には、大当たりの確定とともに大当たりの種別が決定される。

【0761】

一方、クルーン 2 2 0 を流通する遊技球が非 V 入賞口 2 2 4 に入球した場合（タイムチャートに示した「V 入賞口に非入球」に進む）、用意されている 2 回分の大当たり当選するための機会（チャンス）のうちの 2 回目開始されたことを示唆する演出（以下、2 回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。2 回目チャンス演出は、演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されたタイミングで大当たりが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に大当たりが確定したことを示す演出を実行する。なお、2 回目チャンス演出において示唆する大当たりの確定は、遊技回 U 1 における当たり抽選において大当たり当選したこと（または、当選していたこと）を示唆する内容である。

【0762】

2 回目チャンス演出を実行した後、遊技回 U 1 での当たり抽選において大当たり当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の 1 R 目が終了し、2 ラウンド目（2 R 目）が開始される。

【0763】

次に、1 回目チャンス演出を遊技者が認識をして右打ちを実行したにも関わらず、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放しているタイミングで遊技球を第 2 大入賞口 2 1 2 に入球させることができず、貯留部 2 1 8 に遊技球を貯留させることができなかった場合（タイムチャートに示した「貯留部に非貯留」に進む）について説明する。この場合、第 2 開閉扉 2 1 3 が閉鎖後に、2 回目チャンス演出が実行される。この場合の 2 回目チャンス演出も、演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されたタイミングで大当たりが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に大当たりが確定したことを示す演出を実行する。

【0764】

2 回目チャンス演出を実行した後、遊技回 U 1 での当たり抽選において大当たり当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の 1 R 目が終了し、2 ラウンド目（2 R 目）が開始される。以上、ケース 1 について説明した。

【0765】

図 6 5 は、ケース 2 として、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たり当選した場合について説明をするタイムチャートである。本実施形態においては、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たり

10

20

30

40

50

に当選した全ての場合において、以下に説明をする処理が実行される。

【0766】

遊技者が左打ちを実行し、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として遊技回U2が開始されると、第1図柄表示部37aの図柄の変動が開始する。このとき、遊技回U2においては所定の演出が実行される。その後、当該第1図柄表示部37aにおける図柄の変動が停止する。このとき、第1図柄表示部37aには、小当たりを示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置41への画像の表示や音声の出力によって小当たりに当選したことを明確に示唆する演出は実行されず、大当たりに当選したか小当たりに当選したかが遊技者にとって識別しにくい演出が実行される。従って、図柄表示装置41への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回U1に対応する当たり抽選において小当たりに当選していることを認識することができない。

10

【0767】

小当たりに当選した遊技回U2が終了した後、開閉実行モードが開始される。第1始動口33への入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合には、開閉実行モードが開始される。そして、開閉実行モードにおけるオープニング期間において、右打ち示唆演出が実行されるとともに、遊技者に特典が付与される可能性があることを示す演出、より具体的には、大当たりに当選するための機会（チャンス）が2回分用意されていることを示唆する演出（以下「Wチャンス演出」とも呼ぶ）が実行される。

【0768】

20

そして、オープニング期間が終了した後、開閉処理期間が開始される。開閉処理期間においては、第2開閉扉213が1回のみ開放するラウンド遊技が実行される。また、開閉処理期間が開始されると、用意されている2回分の大当たりに当選するための機会（チャンス）のうちの1回目開始されたことを示唆する演出（以下、1回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。

【0769】

より具体的には、1回目チャンス演出において、遊技者に右打ちを促すとともに、第2大入賞口212に遊技球を入球させ、さらに、V入賞口222に遊技球を入球させて大当たりを確定させることを促す演出が実行される。

【0770】

30

実行される1回目チャンス演出を遊技者が認識をして右打ちを実行し、第2開閉扉213が開放しているタイミングで遊技球を第2大入賞口212に入球させることができ、貯留部218（図57参照）に遊技球を貯留させることができた場合（タイムチャートに示した「貯留部に貯留」に進む）、第2開閉扉213が閉鎖後に、貯留弁216が開閉動作を1回実行する。このとき、貯留部218に貯留されていた1個の遊技球は、流路211を流通しクルーン220に流入する。

【0771】

クルーン220を流通する遊技球は、V入賞口222または非V入賞口224に入球する。クルーン220を流通する遊技球がV入賞口222に入球した場合（タイムチャートに示した「V入賞口に入球」に進む）、大当たりが確定する。V入賞口222に遊技球が入球したことを契機として大当たりが確定すると、実行中の開閉実行モードは中断し、V入賞口222への遊技球の入球に基づいた新たな開閉実行モードが開始される。なお、V入賞口222に遊技球が入球したことを契機として大当たりとなった場合には、大当たりの確定とともに大当たりの種別が決定される。

40

【0772】

一方、クルーン220を流通する遊技球が非V入賞口224に入球した場合（タイムチャートに示した「V入賞口に非入球」に進む）、用意されている2回分の大当たりに当選するための機会（チャンス）のうちの2回目開始されたことを示唆する演出（以下、2回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。2回目チャンス演出は、演出操作ボタン24を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン24

50

を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されたタイミングで外れが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に外れが確定したことを示す演出を実行する。なお、2 回目チャンス演出において示唆する外れの確定は、遊技回 U 2 における当たり抽選において外れとなったこと（または、外れであったこと）を示唆する内容である。

【0773】

2 回目チャンス演出を実行した後、遊技回 U 2 での当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技は終了し、その後、開閉実行モードは終了する。そして、遊技者に対して、左打ちをするよう促す演出（左打ち示唆演出）を実行する。遊技者は、左打ちを実行し、再度、第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させることを試みる。

10

【0774】

次に、1 回目チャンス演出を遊技者が認識をして右打ちを実行したにも関わらず、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放しているタイミングで遊技球を第 2 大入賞口 2 1 2 に入球させることができず、貯留部 2 1 8 に遊技球を貯留させることができなかった場合（タイムチャートに示した「貯留部に非貯留」に進む）について説明する。この場合、第 2 開閉扉 2 1 3 が閉鎖後に、2 回目チャンス演出が実行される。この場合の 2 回目チャンス演出も、演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されたタイミングで外れが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に外れが確定したことを示す演出を実行する。

20

【0775】

2 回目チャンス演出を実行した後、遊技回 U 2 での当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技は終了し、その後、開閉実行モードは終了する。そして、遊技者に対して、左打ちをするよう促す演出（左打ち示唆演出）を実行する。遊技者は、左打ちを実行し、再度、第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させることを試みる。

30

【0776】

以上説明したように、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合（ケース 1 の場合）も、小当たりに当選した場合（ケース 2 の場合）も、第 1 図柄表示部 3 7 a には、当たり抽選の結果を示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置 4 1 への画像の表示や音声の出力による当たり抽選の抽選結果を示唆する演出は実行されない。よって、図柄表示装置 4 1 への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回の終了した時点において当該遊技回における抽選結果を認識できない。その結果、仮に、小当たりに当選していたとしても、大当たりに当選したのではないかといった期待感を遊技者に付与することができる。

40

【0777】

さらに、遊技回が終了した後に、ケース 1 の場合も、ケース 2 の場合も、右打ち示唆演出、W チャンス示唆演出を実行するので、遊技回が終了した後に当該演出が実行されている期間中も、当たり抽選において小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。

【0778】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、第 1 始動口 3 3 への入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当たり抽選において大当たりに当選した時点において大当たりの種別は決定されず、開閉実行モードの実行中に遊技球が種別決定ゲート 2 0 2 に入球することによって決定される。そして、大当たり種別が決定すると

50

、ラウンド表示部 39 のラウンドランプが、大当たりの種別に対応したラウンド遊技の実行回数に応じた表示で点灯する。一方、小当たりに当選している場合は、ラウンドランプは点灯しない。すなわち、大当たりに当選している場合であっても小当たりに当選している場合であっても、遊技回の終了直後にはラウンドランプは点灯しないので、遊技回の終了後において、ラウンドランプに基づいて当該遊技回において大当たりに当選しているのか小当たりに当選しているのかを遊技者が識別することを回避することができる。

【0779】

その結果、遊技回の終了後に、遊技者が右打ちをして、種別決定ゲート 202 に遊技球を入球させるまでは、遊技者に、当該当たり抽選の抽選結果を認識させず、遊技者に対して、比較的長い期間、小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。すなわち、遊技回が終了し、大当たりまたは小当たりに基づく開閉実行モードが開始された後の期間においても、比較的長い期間に亘って遊技者に期待感を付与することができ、遊技者に対して注目させることができる。また、大当たり種別の決定に際し、遊技者に右打ちをさせて、種別決定ゲート 202 に遊技球を入球させるので、大当たり種別の決定に関して遊技者に積極的に関与させることとなり、遊技者に対して、開閉実行モードの期間においてさら遊技に注目させることができる。

【0780】

《B5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機 10 において実行される具体的な処理の一例を説明する。先に主制御装置 60 において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置 90 及び表示制御装置 100 において実行される処理について説明する。

【0781】

<タイマ割込み処理>

図 66 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置 60 の MPU 62 によって定期的（例えば 2 msec 周期）に起動される。

【0782】

ステップ S a 5 1 0 1 では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 60 に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップ S a 5 1 0 2 に進む。

【0783】

ステップ S a 5 1 0 2 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、RAM 64 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S a 5 1 0 3 に進む。

【0784】

ステップ S a 5 1 0 3 では、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および電動役物開放カウンタ C 4 の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および電動役物開放カウンタ C 4 にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4 の更新値を、RAM 64 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S a 5 1 0 4 に進む。なお、変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理（図 75）において、その値を更新する。

【0785】

ステップ S a 5 1 0 4 では、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップ S a 5 1 0 4 の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S a 5 1 0 4 を実行した後、ステップ S a 5 1 0 5 に進む。

【0786】

ステップ S a 5 1 0 5 では、スルーゲート 35 への遊技球の入球（通過）に伴うスルー

10

20

30

40

50

用の入球処理を実行する。ステップ S a 5 1 0 5 におけるスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S a 5 1 0 5 を実行した後、ステップ S a 5 1 0 6 に進む。

【0787】

ステップ S a 5 1 0 6 では、種別決定ゲートへの遊技球の入球に伴う種別決定ゲート用の入球処理を実行する。ステップ S a 5 1 0 6 における種別決定ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S a 5 1 0 6 を実行した後、ステップ S a 5 1 0 7 に進む。

【0788】

ステップ S a 5 1 0 7 では、大入賞口への遊技球の入球に伴う大入賞口用の入球処理を実行する。ステップ S a 5 1 0 7 における大入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S a 5 1 0 7 を実行した後、ステップ S a 5 1 0 8 に進む。

【0789】

ステップ S a 5 1 0 8 では、クルーンへの遊技球の入球に伴うクルーン用の入球処理を実行する。ステップ S a 5 1 0 8 におけるクルーン用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S a 5 1 0 8 を実行した後、M P U 6 2 はタイマ割込み処理を終了する。

【0790】

< 始動口用の入球処理 >

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 6 6 : S a 5 1 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【0791】

図 6 7 は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S a 5 2 0 1 では、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球（始動入賞）したか否かを、第 1 始動口 3 3 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S a 5 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したと判定した場合には（S a 5 2 0 1 : Y E S）、ステップ S a 5 2 0 2 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S a 5 2 0 3 に進む。

【0792】

ステップ S a 5 2 0 3 では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S a 5 2 0 4 に進む。

【0793】

ステップ S a 5 2 0 4 では、第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数 R a N（以下、第 1 始動保留個数 R a N ともいう）を読み出し、当該第 1 始動保留個数 R a N を後述する処理の対象として設定する。第 1 始動保留個数 R a N は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S a 5 2 0 9 に進む。

【0794】

ステップ S a 5 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球していないと判定した場合には（S a 5 2 0 1 : N O）、ステップ S a 5 2 0 5 に進み、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したか否かを第 2 始動口 3 4 に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【0795】

ステップ S a 5 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したと判定した場合には（S a 5 2 0 5 : Y E S）、ステップ S a 5 2 0 6 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S a 5 2 0 7 に進む。一方、ステップ S a 5 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球していないと判定した場合には（S a 5 2 0 5 : N O）、本始動口用の入球処理を終了する。

【0796】

ステップ S a 5 2 0 7 では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップ

10

20

30

40

50

S a 5 2 0 8に進む。

【0797】

ステップS a 5 2 0 8では、第2保留エリアR bの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数R b N（以下、第2始動保留個数R b Nともいう）を読み出し、当該第2始動保留個数R b Nを後述する処理の対象として設定する。第2始動保留個数R b Nは、第2始動口34への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップS a 5 2 0 9に進む。

【0798】

ステップS a 5 2 0 9では、上述したステップS a 5 2 0 4又はステップS a 5 2 0 8において設定された始動保留個数N（R a N又はR b N）が上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。ステップS a 5 2 0 9において、始動保留個数Nが上限値未満でない場合には（S a 5 2 0 9：N O）、本始動口用の入球処理を終了する。

【0799】

一方、ステップS a 5 2 0 9において、始動保留個数Nが上限値未満である場合には（S a 5 2 0 9：Y E S）、ステップS a 5 2 1 0に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Nに1を加算した後、ステップS a 5 2 1 1に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数C R Nと言う）に1を加算する。合計保留個数C R Nは、第1始動保留個数R a Nと第2始動保留個数R b Nとの合計値を示す。その後、ステップS a 5 2 1 2に進む。

【0800】

ステップS a 5 2 1 2では、ステップS a 5 1 0 3（図66）において更新した当たり乱数カウンタC 1、リーチ乱数カウンタC 3、および、通常処理（図75）において更新している変動種別カウンタC Sの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップS a 5 2 1 0において1を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第1始動保留個数R a Nが処理の対象として設定されている場合には、ステップS a 5 1 0 3（図66）にて更新した当たり乱数カウンタC 1、リーチ乱数カウンタC 3、および変動種別カウンタC Sの各値を、第1保留エリアR aの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS a 5 2 1 0において1を加算した第1始動保留個数R a Nと対応する記憶エリアに記憶する。また、第2始動保留個数R b Nが処理の対象として設定されている場合には、ステップS a 5 1 0 3（図66）にて更新した当たり乱数カウンタC 1、リーチ乱数カウンタC 3、および変動種別カウンタC Sの各値を、第2保留エリアR bの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS a 5 2 1 0において1を加算した第2始動保留個数R b Nと対応する記憶エリアに記憶する。ステップS a 5 2 1 2を実行した後、ステップS a 5 2 1 3に進む。

【0801】

ステップS a 5 2 1 3では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、および変動種別カウンタC Sの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップS a 5 2 1 3を実行した後、ステップS a 5 2 1 4に進む。

【0802】

ステップS a 5 2 1 4では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタC 1、リーチ乱数カウンタC 3、および変動種別カウンタC Sの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【0803】

保留コマンドは、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生したこと及び当該

10

20

30

40

50

入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置 60 による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 75：ステップ S a 6 0 0 3）において音声発光制御装置 90 に送信される。

【0804】

また、音声発光制御装置 90 は、第 1 始動口 33 への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置 41 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第 2 始動口 34 への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置 90 は、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【0805】

主側 M P U 6 2 は、ステップ S a 5 2 1 4 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【0806】

<先判定処理>

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図 67：S a 5 2 1 3）として主制御装置 60 の M P U 6 2 によって実行される。

【0807】

図 68 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置 60 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【0808】

ステップ S a 5 3 0 1 では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップ S a 5 3 0 1 を実行した後、ステップ S a 5 3 0 2 に進む。

【0809】

ステップ S a 5 3 0 2 では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。

【0810】

ステップ S a 5 3 0 2 を実行した後、本先判定処理を終了する。

【0811】

<大当たり・リーチ情報取得処理>

次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図 68：S a 5 3 0 1）として主制御装置 60 の M P U 6 2 によって実行される。

【0812】

図 69 は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S a 5 4 0 1 では、始動口用の入球処理（図 67）における始動口への入球によって記憶エリア（保留エリア）に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値を読み出す。その後、ステップ S a 5 4 0 2 に進む。

【0813】

ステップ S a 5 4 0 2 では、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が第 1 保留エリア

10

20

30

40

50

R aに基づくものであるか否かを判定する。すなわち、先判定処理を実行する対象となる保留情報が、第1始動口33への遊技球の入球を契機として取得された情報か、第2始動口34への遊技球の入球を契機として取得された情報かを判定する。ステップS a 5 4 0 2において、読み出した保留エリアが第1保留エリアR aに基づくものであると判定した場合には（S a 5 4 0 2：Y E S）、ステップS a 5 4 0 3に進み第1始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップS a 5 4 0 5に進む。

【0814】

一方、ステップS a 5 4 0 2において、読み出した保留エリアが第1保留エリアR aに基づくものではないと判定した場合、すなわち読み出した保留エリアが第2保留エリアR bに基づくものである場合には（S a 5 4 0 2：N O）、ステップS a 5 4 0 4に進み、第1始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップS a 5 4 0 5に進む。

10

【0815】

ステップS a 5 4 0 5では、読み出した当たり乱数カウンタC 1の値が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップS a 5 4 0 5において、読み出した当たり乱数カウンタC 1の値が当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合には（S a 5 4 0 5：Y E S）、ステップS a 5 4 0 6に進む。

【0816】

ステップS a 5 4 0 6では、大当たり情報を先判定処理結果記憶エリア64hに記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。

【0817】

一方、ステップS a 5 4 0 5において、読み出した当たり乱数カウンタC 1の値が当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（S a 5 4 0 5：N O）、ステップS a 5 4 0 7に進む。

20

【0818】

ステップS a 5 4 0 7では、読み出した当たり乱数カウンタC 1の値が当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップS a 5 4 0 7において、読み出した当たり乱数カウンタC 1の値が当たり抽選において小当たりに当選していると判定した場合には（S a 5 4 0 7：Y E S）、ステップS a 5 4 0 8に進む。

【0819】

ステップS a 5 4 0 8では、小当たり情報を先判定処理結果記憶エリア64hに記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。

30

【0820】

ステップS a 5 4 0 7において、読み出した当たり乱数カウンタC 1の値が当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（S a 5 4 0 7：N O）、ステップS a 5 4 0 9に進む。

【0821】

ステップS a 5 4 0 9では、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタC 3の値を読み出す。その後、ステップS a 5 4 1 0に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップS a 5 4 1 1に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタC 3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

40

【0822】

ステップS a 5 4 1 1において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（S a 5 4 1 1：Y E S）、ステップS a 5 4 1 2に進み、先判定処理結果記憶エリア64hにリーチ発生情報を記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。一方、ステップS a 5 4 1 1において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（S a 5 4 1 1：N O）、そのまま大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。

【0823】

<変動時間情報取得処理>

次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理

50

のサブルーチン（図 68：S a 5 3 0 2）として主制御装置 60 の M P U 6 2 によって実行される。

【0824】

図 70 は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S a 5 5 0 1 では、始動口用の入球処理（図 67）における始動口への入球によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S a 5 5 0 2 に進む。

【0825】

ステップ S a 5 5 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した当たり抽選の抽選結果に基づいて大当たりの有無を判定し、大当たりである場合には（S a 5 5 0 2：Y E S）、ステップ S a 5 5 0 3 に進む。

10

【0826】

ステップ S a 5 5 0 3 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報取得する。ステップ S a 5 5 0 3 を実行した後、ステップ S a 5 5 0 9 に進む。

【0827】

ステップ S a 5 5 0 9 では、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【0828】

ステップ S a 5 5 0 2 において、当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップ S a 5 5 0 2：N O）、ステップ S a 5 5 0 4 に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップ S a 5 5 0 4 において、小当たりに当選していると判定した場合には（S a 5 5 0 4：Y E S）、ステップ S a 5 5 0 5 に進む。

20

【0829】

ステップ S a 5 5 0 5 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報取得する。ステップ S a 5 5 0 5 を実行した後、ステップ S a 5 5 0 9 に進む。

30

【0830】

ステップ S a 5 5 0 9 では、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【0831】

ステップ S a 5 5 0 4 において、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（S a 5 5 0 4：N O）、ステップ S a 5 5 0 6 に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ S a 5 5 0 6 において、リーチが発生すると判定した場合には（S a 5 5 0 6：Y E S）、ステップ S a 5 5 0 7 に進む。

【0832】

ステップ S a 5 5 0 7 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報取得する。その後、ステップ S a 5 5 0 9 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

40

【0833】

ステップ S a 5 5 0 6 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（ステップ S a 5 5 0 6：N O）、ステップ S a 5 5 0 8 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間取得する。その後、ステップ S a 5 5 0 9 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に

50

記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【0834】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図66：ステップSa5105）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0835】

図71は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSa5601では、遊技球がスルーゲート35に入球したか否かを判定する。ステップSa5601において、遊技球がスルーゲート35に入球したと判定した場合には（Sa5601：YES）、ステップSa5602に進み、役物保留個数SNが上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数SNは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート35への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数SNの最大値は4である。一方、ステップSa5601において、スルーゲート35に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Sa5601：NO）、本スルー用の入球処理を終了する。

10

【0836】

ステップSa5602において、役物保留個数SNの上限値未満（4未満）であると判定した場合には（Sa5602：YES）、ステップSa5603に進み、役物保留個数SNに1を加算する。その後、ステップSa5604に進む。

20

【0837】

ステップSa5604では、ステップSa5103（図66）において更新した電動役物開放カウンタC4の値をRAM64の電役保留エリア64cの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【0838】

一方、ステップSa5602において、役物保留個数SNの値が上限値未満でないと判定した場合（Sa5602：NO）、すなわち、役物保留個数SNの値が上限値であると判定した場合には、電動役物開放カウンタC4の値を記憶することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【0839】

30

＜種別決定ゲート用の入球処理＞

次に、種別決定ゲート用の入球処理について説明する。種別決定ゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図66：ステップSa5106）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0840】

図72は、種別決定ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSa5701では、遊技球が種別決定ゲート202に入球したか否かを判定する。ステップSa5701において、遊技球が種別決定ゲート202に入球したと判定した場合には（Sa5701：YES）、ステップSa5702に進む。一方、ステップSa5701において、遊技球が種別決定ゲート202に入球していないと判定した場合には（Sa5701：NO）、そのまま種別決定ゲート用の入球処理を終了する。

40

【0841】

ステップSa5702では、種別決定許可フラグがONであるか否かを判定する。種別決定許可フラグは、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードが開始され種別決定処理（図82参照）が実行された場合にONにされ、本種別決定ゲート用の入球処理において、大当たり種別を決定するための大当たり種別カウンタC2の値を記憶エリアに記憶させた後にOFFにされる（Sa5705）。

【0842】

ステップSa5702において、種別決定許可フラグがONであると判定した場合には（Sa5702：YES）、ステップSa5703に進む。ステップSa5702におい

50

て、種別決定許可フラグがONではないと判定した場合には（S a 5 7 0 2 : N O）、そのまま種別決定ゲート用の入球処理を終了する。

【0 8 4 3】

ステップS a 5 7 0 3では、大当たり種別カウンタC 2の値を、対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア6 4 i）に記憶する。その後、ステップS a 5 7 0 4に進む。

【0 8 4 4】

ステップS a 5 7 0 4では、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグをONにする。大当たり種別カウンタ記憶完了フラグは、大当たり種別カウンタC 2の値が種別判定処理実行エリア6 4 iに記憶された場合にONにされ、後述する種別決定処理（図8 2参照）において大当たり種別が決定した場合にOFFにされる。ステップS a 5 7 0 4を実行した後、ステップS a 5 7 0 5に進む。

10

【0 8 4 5】

ステップS a 5 7 0 5では、種別決定許可フラグをOFFにする。その後、種別決定ゲート用の入球処理を終了する。

【0 8 4 6】

<大入賞口用の入球処理>

次に、大入賞口用の入球処理について説明する。大入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図6 6：ステップS a 5 1 0 7）として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

【0 8 4 7】

図7 3は、大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS a 5 8 0 1では、遊技球が第1大入賞口3 6 aに入球したか否かを判定する。ステップS a 5 8 0 1において、遊技球が第1大入賞口3 6 aに入球したと判定した場合には（S a 5 8 0 1 : Y E S）、ステップS a 5 8 0 2に進む。一方、ステップS a 5 8 0 1において、遊技球が第1大入賞口3 6 aに入球したと判定しなかった場合には（S a 5 8 0 1 : N O）、ステップS a 5 8 0 4に進む。

20

【0 8 4 8】

ステップS a 5 8 0 2では、第1大入賞口3 6 aに入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、第1大入賞口3 6 aに1個の遊技球が入球した場合には、1 5個の遊技球が賞球として払い出される。ステップS a 5 8 0 2を実行した後、ステップS a 5 8 0 3に進む。

30

【0 8 4 9】

ステップS a 5 8 0 3では、第1大入賞口入球コマンドを設定する。第1大入賞口入球コマンドは、第1大入賞口3 6 aに遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第1大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図7 5：ステップS a 6 0 0 3）において音声発光制御装置9 0に送信される。ステップS a 5 8 0 3を実行した後、ステップS a 5 8 0 4に進む。

【0 8 5 0】

ステップS a 5 8 0 4では、遊技球が第2大入賞口2 1 2に入球したか否かを判定する。ステップS a 5 8 0 4において、遊技球が第2大入賞口2 1 2に入球したと判定した場合には（S a 5 8 0 4 : Y E S）、ステップS a 5 8 0 5に進む。一方、ステップS a 5 8 0 4において、遊技球が第2大入賞口2 1 2に入球していないと判定した場合には（S a 5 8 0 4 : N O）、そのまま大入賞口用の入球処理を終了する。

40

【0 8 5 1】

ステップS a 5 8 0 5では、第2大入賞口2 1 2に入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、第2大入賞口2 1 2に1個の遊技球が入球した場合には、1 5個の遊技球が賞球として払い出される。ステップS a 5 8 0 5を実行した後、ステップS a 5 8 0 6に進む。

【0 8 5 2】

ステップS a 5 8 0 6では、第2大入賞口入球コマンドを設定する。第2大入賞口入球

50

コマンドは、第2大入賞口212に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第2大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図75：ステップSa6003）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSa5806を実行した後、大入賞口用の入球処理を終了する。

【0853】

＜クルーン用の入球処理＞

次に、クルーン用の入球処理について説明する。クルーン用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図66：ステップSa5108）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0854】

10

図74は、クルーン用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSa5901では、クルーン入球許可フラグがONであるか否かを判定する。クルーン入球許可フラグは、大入賞口開閉処理（図85）において貯留弁216を開放した場合にONにされ、クルーン220が備えるV入賞口222または非V入賞口224に遊技球が入球した場合にOFFにされる（図74：Sa5908）。このようにすることで、貯留弁216が開放動作を実行していないにも関わらず、貯留弁駆動機構217や貯留弁216の損傷や異常によって、意図せずクルーンに遊技球が流通し、V入賞口222に入球して大当たりとなってしまうことを回避することができる。ステップSa5901において、クルーン入球許可フラグがONであると判定した場合には（Sa5901：YES）、ステップSa5902に進む。一方、ステップSa5901において、クルーン入球許可フラグがONではないと判定した場合には（Sa5901：NO）、そのままクルーン用の入球処理を終了する。

20

【0855】

ステップSa5902では、V入賞口222に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップSa5902において、V入賞口222に遊技球が入球したと判定した場合には（Sa5902：YES）、ステップSa5903に進む。

【0856】

ステップSa5903では、大当たり種別カウンタC2の値を、対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア64i）に記憶する。上述したように、本実施形態においては、第1始動口33または第2始動口34への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合には、開閉実行モードの実行中に種別決定ゲート202に遊技球が入球したことを契機として、種別決定ゲート用の入球処理において大当たり種別カウンタC2の値を対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア64i）に記憶させたが、V入賞口222への遊技球の入球を契機とする大当たりの場合には、V入賞口222への遊技球の入球によって大当たり種別カウンタC2の値を対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア64i）に記憶させる。ステップSa5903を実行した後、ステップSa5904に進む。

30

【0857】

ステップSa5904では、V入賞大当たりフラグをONにする。V入賞大当たりフラグは、遊技球がV入賞口222に入球した場合にONにされ、V入賞による大当たりによる開閉実行モードのオープニング時間の設定が完了した後にOFFにされる（図85：Sa6910）。ステップSa5904を実行した後、ステップSa5905に進む。

40

【0858】

ステップSa5905では、V入賞コマンドを設定する。V入賞コマンドは、V入賞口222に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。V入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図75：ステップSa6003）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSa5905を実行した後、ステップSa5908に進む。

【0859】

一方、ステップSa5902において、V入賞口222に遊技球が入球していないと判

50

定した場合には（S a 5 9 0 2 : N O）、ステップ S a 5 9 0 6 に進む。

【0 8 6 0】

ステップ S a 5 9 0 6 では、非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S a 5 9 0 6 において、非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球したと判定した場合には（S a 5 9 0 6 : Y E S）、ステップ S a 5 9 0 7 に進む。一方、ステップ S a 5 9 0 6 において、非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球していないと判定した場合には（S a 5 9 0 6 : N O）、そのままクルーン用の入球処理を終了する。

【0 8 6 1】

ステップ S a 5 9 0 7 では、非 V 入賞コマンドを設定する。非 V 入賞コマンドは、非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。非 V 入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 7 5 : ステップ S a 6 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 5 9 0 7 を実行した後、ステップ S a 5 9 0 8 に進む。

【0 8 6 2】

ステップ S a 5 9 0 8 では、クルーン入球許可フラグを O F F にする。その後、クルーン用の入球処理を終了する。

【0 8 6 3】

<通常処理>

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【0 8 6 4】

図 7 5 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S a 6 0 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S a 6 0 0 2 に進む。

【0 8 6 5】

ステップ S a 6 0 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S a 6 0 0 3 に進む。

【0 8 6 6】

ステップ S a 6 0 0 3 では、ステップ S a 6 0 0 2 において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、変動種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S a 6 0 0 3 を実行した後、ステップ S a 6 0 0 4 に進む。

【0 8 6 7】

ステップ S a 6 0 0 4 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S a 6 0 0 5 に進む。

【0 8 6 8】

ステップ S a 6 0 0 5 では、払出制御装置 7 0 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ S a 6 0 0 6 に進む。ステップ S a 6 0 0 6 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、第 1 図柄表示部 3 7 a、第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S a 6 0 0 6 を実行した後、ステップ S a 6 0 0 7 に進む。

【0869】

ステップS a 6 0 0 7では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップS a 6 0 0 8に進む。

【0870】

ステップS a 6 0 0 8では、第2始動口34に設けられた電動役物34aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物34aを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップS a 6 0 0 9に進む。

【0871】

ステップS a 6 0 0 9では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップS a 6 0 0 3のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップS a 6 0 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S a 6 0 0 9：N O）、ステップS a 6 0 1 0及びステップS a 6 0 1 1において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップS a 6 0 1 0において、乱数初期値カウンタC I N Iに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップS a 6 0 1 1において、変動種別カウンタC Sに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップS a 6 0 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S a 6 0 0 9：Y E S）、ステップS a 6 0 0 3に戻り、ステップS a 6 0 0 3からステップS a 6 0 0 8までの各処理を実行する。

【0872】

なお、ステップS a 6 0 0 3からステップS a 6 0 0 8の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【0873】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図75：S a 6 0 0 6）として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

【0874】

図76は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップS a 6 1 0 1では、特別遊技状態中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア64gの開閉実行モードフラグがO Nであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、当たり抽選において大当たり当選、または小当たり当選した遊技回における図柄の変動が終了した場合にO Nにされ（S a 6 1 1 2）、遊技状態移行処理（図81）において開閉実行モードを終了させる場合にO F Fにされる（図81：S a 6 6 3 1）。

【0875】

ステップS a 6 1 0 1において開閉実行モードフラグがO Nであると判定した場合には（S a 6 1 0 1：Y E S）、特別遊技状態中であると判定し、ステップS a 6 1 0 2以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、特別遊技状態中である場合には、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップS a 6 1 0 1において、

開閉実行モードフラグがONではないと判定した場合、すなわち、特別遊技状態中でないと判定した場合には（S a 6 1 0 1 : N O）、ステップ S a 6 1 0 2 に進む。

【0876】

ステップ S a 6 1 0 2 では、メイン表示部 4 5 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがONであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始させる場合にONにされ、その変動表示が終了する場合にOFFにされる。

10

【0877】

ステップ S a 6 1 0 2 において、メイン表示部 4 5 が変動表示中でないと判定した場合には（S a 6 1 0 2 : N O）、ステップ S a 6 1 0 3 ~ ステップ S a 6 1 0 7 の遊技回開始用の処理に進む。ステップ S a 6 1 0 3 では、合計保留個数 C R N が「0」であるか否かを判定する。合計保留個数 C R N が「0」である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップ S a 6 1 0 3 において、合計保留個数 C R N が「0」であると判定した場合には（S a 6 1 0 3 : Y E S）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップ S a 6 1 0 3 において、合計保留個数 C R N が「0」でないと判定した場合には（S a 6 1 0 3 : N O）、ステップ S a 6 1 0 4 に進む。

20

【0878】

ステップ S a 6 1 0 4 では、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップ S a 6 1 0 5 に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【0879】

ステップ S a 6 1 0 5 では、メイン表示部 4 5 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップ S a 6 1 0 6 に進む。

【0880】

ステップ S a 6 1 0 6 では、P N C カウントフラグがONであるか否かを判定する。P N C カウントフラグは、高頻度サポートモードが設定された大当たりを契機として実行された開閉実行モードが終了する場合にONにされ（図 8 7 参照）、高頻度サポートモードが終了する場合にOFFにされる（図 8 8 参照）。P N C カウントフラグは、高頻度サポートモード中の遊技回の実行回数のカウントを開始するタイミングを確認するために設定されている。ステップ S a 6 1 0 6 において、P N C カウントフラグがONであると判定した場合には（S a 6 1 0 6 : Y E S）、ステップ S a 6 1 0 7 に進む。

30

【0881】

ステップ S a 6 1 0 7 では、遊技回数カウンタ P N C の値を 1 減算する。遊技回数カウンタ P N C は、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回数をカウントするためのカウンタである。ステップ S a 6 1 0 7 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップ S a 6 1 0 6 において、P N C カウントフラグがONではないと判定した場合には（S a 6 1 0 6 : N O）、そのまま遊技回制御処理を終了する。

40

【0882】

ステップ S a 6 1 0 2 において、メイン表示部 4 5 が変動表示中であると判定した場合には（S a 6 1 0 2 : Y E S）、ステップ S a 6 1 0 8 ~ ステップ S a 6 1 1 3 の遊技回進行用の処理を実行する。

【0883】

ステップ S a 6 1 0 8 では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップ S a 6 1 0 8 では、R

50

A M 6 4 の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア 6 4 f）に記憶されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図 8 0）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。

【0884】

ステップ S a 6 1 0 8 において、変動時間が経過していないと判定した場合には（S a 6 1 0 8：N O）、ステップ S a 6 1 0 9 に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップ S a 6 1 0 9 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【0885】

ステップ S a 6 1 0 8 において、変動時間が経過していると判定した場合には（S a 6 1 0 8：Y E S）、ステップ S a 6 1 1 0 に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図 7 8）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。ステップ S a 6 1 1 0 を実行した後、ステップ S a 6 1 1 1 に進む。

【0886】

ステップ S a 6 1 1 1 では、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかが O N であるか否かを判定する。大当たりフラグは、後述する変動開始処理（図 7 8）において、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に O N にされる。小当たりフラグは、後述する変動開始処理（図 7 8）において、当たり抽選の抽選結果が小当たりである場合に O N にされる。また、大当たりフラグおよび小当たりフラグは、後述するエンディング期間終了時の移行処理（図 8 7）におけるフラグ消去処理において O F F にされる。

【0887】

ステップ S a 6 1 1 1 において、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかが O N であると判定した場合には（S a 6 1 1 1：Y E S）、ステップ S a 6 1 1 2 に進み、開閉実行モードフラグを O N にする。その後、ステップ S a 6 1 1 3 に進み、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、開閉実行モードが開始されることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉実行モード開始コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 7 5：ステップ S a 6 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 6 1 1 3 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【0888】

一方、ステップ S a 6 1 1 1 において、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかが O N ではないと判定した場合には（S a 6 1 1 1：N O）、そのまま遊技回制御処理を終了する。

【0889】

<データ設定処理>

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 7 6：S a 6 1 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【0890】

図 7 7 は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 6 2 0 1 では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であるか否かを判定する。具体的には、第 1 保留エリア R a（図 5 9）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されている保留情報）の方が、第 2 保留エリア R b（図 5 9）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 1 保留エリア R a であると判定する。一方、第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第 2 保留エリア R b に時系列的に

10

20

30

40

50

記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第2保留エリアRbであると判定する。すなわち、ステップSa6201の処理を実行することにより、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【0891】

ステップSa6201において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaであると判定した場合には（ステップSa6201：YES）、ステップSa6202～ステップSa6207の第1保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップSa6201において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には（ステップSa6201：NO）、ステップSa6208～ステップSa6213の第2保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

10

【0892】

ステップSa6202では、第1保留エリアRaの第1始動保留個数RaNを1減算した後、ステップSa6203に進み、合計保留個数CRNを1減算する。その後、ステップSa6204に進む。ステップSa6204では、第1保留エリアRaの第1エリアに記憶されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップSa6205に進む。

【0893】

ステップSa6205では、第1保留エリアRaの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップSa6205を実行した後、ステップSa6206に進む。

20

【0894】

ステップSa6206では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップSa6207へ進む。

30

【0895】

ステップSa6207では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリアRaに対応していることの情報、すなわち第1始動口33に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【0896】

ステップSa6207において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図75）におけるステップSa6003において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

40

【0897】

ステップSa6201において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には（ステップSa6201：NO）、ステップSa6208に進む。

50

【0898】

ステップS a 6 2 0 8では、第2保留エリアR bの第2始動保留個数R b Nを1減算する。その後、ステップS a 6 2 0 9に進む。ステップS a 6 2 0 9では、合計保留個数C R Nを1減算し、ステップS a 6 2 1 0に進み、第2保留エリアR bの第1エリアに記憶されているデータを実行エリアA Eに移動させる。その後、ステップS a 6 2 1 1に進む。

【0899】

ステップS a 6 2 1 1では、第2保留エリアR bの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS a 6 2 1 1を実行した後、ステップS a 6 2 1 2に進む。

【0900】

ステップS a 6 2 1 2では、各種フラグ記憶エリア6 4 gの第2図柄表示部フラグがONではない場合には当該フラグをONにし、ONである場合にはその状態を維持する。その後、ステップS a 6 2 1 3に進む。

【0901】

ステップS a 6 2 1 3では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置9 0に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM 6 3のコマンド情報記憶エリア6 3 fから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第2保留エリアR bに対応していることの情報、すなわち第2始動口3 4に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置9 0への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【0902】

ステップS a 6 2 1 3において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図7 5）におけるステップS a 6 0 0 3において、音声発光制御装置9 0に送信される。音声発光制御装置9 0は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置4 1の第2保留表示領域D s 2における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置1 0 0に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置1 0 0は、図柄表示装置4 1の第2保留表示領域D s 2における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【0903】

<変動開始処理>

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図7 6：S a 6 1 0 5）として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

【0904】

図7 8は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップS a 6 3 0 1では、始動口用の入球処理（図6 7）における始動口への入球によって記憶エリア（保留エリア）に記憶された当たり乱数カウンタC 1の値を読み出す。その後、ステップS a 6 3 0 2に進む。

【0905】

ステップS a 6 3 0 2では、第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。すなわち、処理対象となっている当たり乱数カウンタC 1の値が、第1始動口3 3への遊技球の入球を契機として取得された情報か、第2始動口3 4への遊技球の入球を契機として取得された情報かを判定する。

【0906】

ステップS a 6 3 0 2において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（S a 6 3 0 2：NO）、ステップS a 6 3 0 3に進む。ステップS a 6 3 0 3では、

第1始動口用の当否テーブルを参照し、その後、ステップS a 6 3 0 5に進む。

【0907】

ステップS a 6 3 0 2において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（S a 6 3 0 2：YES）、ステップS a 6 3 0 4に進む。ステップS a 6 3 0 4では、第2始動口用の当否テーブルを参照し、その後、ステップS a 6 3 0 5に進む。

【0908】

ステップS a 6 3 0 5では、読み出した当たり乱数カウンタC 1の値が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップS a 6 3 0 5において、読み出した当たり乱数カウンタC 1の値が当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合には（S a 6 3 0 5：YES）、ステップS a 6 3 0 6に進む。

10

【0909】

ステップS a 6 3 0 6では、大当たり用の停止結果設定処理を実行する。大当たり用の停止結果設定処理とは、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで大当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM 64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS a 6 3 0 6を実行した後、ステップS a 6 3 0 7に進む。

【0910】

20

ステップS a 6 3 0 7では、大当たりフラグをONにする。その後、ステップS a 6 3 0 8に進み、特定処理実行判定処理を実行する。特定処理実行判定処理は、大当たりに当選した遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおいて、図64において説明した処理、すなわち、Wチャンス示唆演出の実行を含む処理を実行するか否かを決定するための処理である。特定処理実行判定処理の詳細は後述する。ステップS a 6 3 0 8を実行した後、ステップS a 6 3 1 5に進む。

【0911】

一方、ステップS a 6 3 0 5において、読み出した当たり乱数カウンタC 1の値が当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（S a 6 3 0 5：NO）、ステップS a 6 3 0 9に進む。

30

【0912】

ステップS a 6 3 0 9では、読み出した当たり乱数カウンタC 1の値が当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップS a 6 3 0 9において、読み出した当たり乱数カウンタC 1の値が当たり抽選において小当たりに当選していると判定した場合には（S a 6 3 0 9：YES）、ステップS a 6 3 1 0に進む。

【0913】

ステップS a 6 3 1 0では、小当たり用の停止結果設定処理を実行する。小当たり用の停止結果設定処理とは、小当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。ステップS a 6 3 1 0を実行した後、ステップS a 6 3 1 1に進む。

40

【0914】

ステップS a 6 3 1 1では、小当たりフラグをONにする。ステップS a 6 3 1 1を実行した後、ステップS a 6 3 1 5に進む。

【0915】

ステップS a 6 3 0 9において、読み出した当たり乱数カウンタC 1の値が当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（S a 6 3 0 9：NO）、ステップS a 6 3 1 2に進む。

【0916】

ステップS a 6 3 1 2では、実行される今回の遊技回においてリーチが発生するか否か

50

を判定する。具体的には、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値を読み出す。そして、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【0917】

ステップSa6312において、実行される今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Sa6312：YES）、ステップSa6313に進む。

【0918】

ステップSa6313では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理を実行する。より具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eにおけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップSa6313を実行した後、ステップSa6315に進む。

【0919】

ステップSa6312において、実行される今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Sa6312：NO）、ステップSa6314に進む。

【0920】

ステップSa6314では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップSa6314を実行した後、ステップSa6315に進む。

【0921】

ステップSa6315では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップSa6315を実行した後、ステップSa6316に進む。

【0922】

ステップSa6316では、RAM64の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップSa6316において、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（Sa6316：NO）、ステップSa6317に進み、第1変動用コマンドを設定する。第1変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップSa6315で設定された変動時間の情報が含まれている。

【0923】

一方、ステップSa6316において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（Sa6316：YES）、ステップSa6318に進み、第2変動用コマンドを設定する。第2変動用コマンドには、今回の遊技回が第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップSa6315で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップSa6317又はステップSa6318を実行した後、ステップSa631

9に進む。

【0924】

ステップS a 6 3 1 9では、変動種別コマンドを設定する。変動種別コマンドには、当たりの有無、リーチ発生の有無、特定処理の実行の有無の情報が含まれる。

【0925】

ステップS a 6 3 1 7～ステップS a 6 3 1 9にて設定された変動用コマンド及び変動種別コマンドは、通常処理（図75）におけるステップS a 6 0 0 3によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び変動種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS a 6 3 1 9を実行後、ステップS a 6 3 2 0に進む。

10

【0926】

ステップS a 6 3 2 0では、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第1図柄表示部37aであると特定して変動表示を開始させ、第2図柄表示部フラグがONである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第2図柄表示部37bであると特定して変動表示を開始させる。ステップS a 6 3 2 0を実行した後、本変動開始処理を終了する。

20

【0927】

＜特定処理実行判定処理＞

次に、特定処理実行判定処理について説明する。特定処理実行判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図78：S a 6 3 0 8）として主制御装置60のMPU62によって実行される。ここで、特定処理は、図64で説明した一連の処理を意味する。特定処理実行判定処理は、特定処理を実行するか否かを決定（判定）するための処理である。

【0928】

図79は、特定処理実行判定処理を示すフローチャートである。ステップS a 6 4 0 1では、第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。上述したように、図64で説明した処理は、当該遊技回が第1始動口33への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選において大当たりに当選している場合に実行する。従って、処理対象である遊技回が第1始動口33への遊技球の入球を契機として実行されるのか、第2始動口34への遊技球の入球を契機として実行されるのかを判定するために、第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。

30

【0929】

ステップS a 6 4 0 1において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（S a 6 4 0 1：NO）、ステップS a 6 4 0 2に進む。一方、ステップS a 6 4 0 1において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（S a 6 4 0 1：YES）、そのまま特定処理実行判定処理を終了する。

【0930】

ステップS a 6 4 0 2では、当たり抽選において大当たりに当選することとなる当該遊技回における当たり乱数カウンタC1の値が、予め定められた特定の値であるかを判定する。図64において説明したように、当該図64で示した処理は、第1始動口33への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選において大当たりに当選している全ての場合において実行するのではなく、特定の場合にのみ実行する。従って、当該遊技回における当たり乱数カウンタC1の値が、予め定められた特定の値であるか否かを判定し、特定の値である場合には、特定処理の実行を決定する。本実施形態においては、特定の値は、図60に示した第1始動口用の当否テーブルにおいて大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値「0～4」のうち、2つの値「0、1」に設定されている。従って、ステップS a 6 4 0 2においては、当たり抽選において大当たりに当選することとなる当該遊技回における当たり乱数カウンタC1の値が、「0」または「1」であるかを判定する。ステッ

40

50

プ S a 6 4 0 2 において、当たり乱数カウンタ C 1 の値が特定の値であると判定した場合には (S a 6 4 0 2 : Y E S)、ステップ S a 6 4 0 3 に進む。一方、ステップ S a 6 4 0 2 において、当たり乱数カウンタ C 1 の値が特定の値ではないと判定した場合には (S a 6 4 0 2 : N O)、そのまま特定処理実行判定処理を終了する。

【 0 9 3 1 】

ステップ S a 6 4 0 3 では、特定処理フラグを O N にする。図 6 4 において説明した処理においては、開閉実行モードにおける開閉処理期間において、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放する開閉シナリオ (開放パターン) が設定される必要がある。特定処理フラグは、開閉シナリオを決定する処理 (図 8 3 : 開閉シナリオ設定処理) において、特定処理が実行されるか否かを識別するために設けられている。ステップ S a 6 4 0 3 を実行した後、ステップ S S a 6 4 0 4 に進む。

10

【 0 9 3 2 】

ステップ S a 6 4 0 4 では、特定処理コマンドを設定する。特定処理コマンドは、特定処理が実行されることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特定処理コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 7 5 : ステップ S a 6 0 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 6 4 0 4 を実行した後、特定処理実行判定処理を終了する。

【 0 9 3 3 】

< 変動時間の設定処理 >

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 7 8 : S a 6 0 1 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

20

【 0 9 3 4 】

図 8 0 は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 6 5 0 1 では、実行エリア A E に格納されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S a 6 5 0 2 に進む。

【 0 9 3 5 】

ステップ S a 6 5 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、大当たりフラグが O N であるか否かを判定し、大当たりフラグが O N である場合には (S a 6 5 0 2 : Y E S)、ステップ S a 6 5 0 3 に進む。

30

【 0 9 3 6 】

ステップ S a 6 5 0 3 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S a 6 5 0 9 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 0 9 3 7 】

ステップ S a 6 5 0 2 において、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には (S a 6 5 0 2 : N O)、ステップ S a 6 5 0 4 に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、小当たりフラグが O N であるか否かを判定し、小当たりフラグが O N である場合には (S a 6 5 0 4 : Y E S)、ステップ S a 6 5 0 5 に進む。

40

【 0 9 3 8 】

ステップ S a 6 5 0 5 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S a 6 5 0 9 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 0 9 3 9 】

50

ステップ S a 6 5 0 4 において、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（S a 6 5 0 4 : N O）、ステップ S a 6 5 0 6 に進む。

【0940】

ステップ S a 6 5 0 6 では、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S a 6 5 0 2 において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選していない場合および小当たりに当選していない場合に本処理（S a 6 5 0 6）を実行することから、ステップ S a 6 5 0 6 においては、当たり抽選において大当たりおよび小当たりに当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（S a 6 5 0 6 : Y E S）、ステップ S a 6 5 0 7 に進む。なお、リーチ乱数カウンタ C 3 の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

10

【0941】

ステップ S a 6 5 0 7 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップ S a 6 5 0 9 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

20

【0942】

ステップ S a 6 5 0 6 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（S a 6 5 0 6 : N O）、ステップ S a 6 5 0 8 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップ S a 6 5 0 9 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【0943】

なお、上述のように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第 1 始動保留個数 R a N および第 2 始動保留個数 R b N の値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタ C S の値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第 1 始動保留個数 R a N および第 2 始動保留個数 R b N の値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。

30

【0944】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第 1 始動保留個数 R a N および第 2 始動保留個数 R b N の値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数 C R N の値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数 C R N の数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数 C R N の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 R b N が「0」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が短くなり、第 2 始動保留個数 R b N が「1」以上である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 R b N が「0」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が長くなり、第 2 始動保留個数 R b N が「1」以上である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数 R a N, R b N に依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

40

【0945】

50

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

【0946】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動時間テーブル、通常大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

10

【0947】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図75：Sa6007）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0948】

図81は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップSa6601では、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、特別遊技状態においてエンディング演出を実行するための期間である。

20

【0949】

ステップSa6601において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sa6601：NO）、ステップSa6602に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にONにされ、開閉処理期間を終了させる場合にOFFにされる。

【0950】

ステップSa6602において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合には（Sa6602：NO）、ステップSa6603に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。

30

【0951】

ステップSa6603において、オープニング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sa6603：NO）、ステップSa6604に進み、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップSa6604において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Sa6604：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【0952】

ステップSa6604において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Sa6604：YES）、ステップSa6605に進み、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にONにされ（図76：Sa6112）、開閉実行モードが終了する場合にOFFにされる（図81：Sa6631）。

40

【0953】

ステップSa6605において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には（Sa6605：YES）、ステップSa6606に進む。一方、ステップSa6605において、開閉実行モードフラグがONではないと判定した場合には（Sa6605：NO）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【0954】

ステップSa6606では、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たり

50

であるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS a 6 6 0 6において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりではないと判定した場合には（S a 6 6 0 6：NO）、ステップS a 6 6 0 7に進む。

【0955】

ステップS a 6 6 0 7では、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。ステップS a 6 6 0 6において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当たりで当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。ステップS a 6 6 0 7を実行した後、ステップS a 6 6 0 8に進む。

10

【0956】

ステップS a 6 6 0 8では、種別決定完了フラグがONであるか否かを判定する。種別決定完了フラグは、大当たり種別が決定しているか否かを判定するためのフラグであり、大当たり種別を決定する種別決定処理において大当たり種別が決定した場合にONにされる（図82：S a 6 7 0 9）、開閉シナリオ設定処理が実行される直前にOFFにされる（S a 6 6 1 0）。ステップS a 6 6 0 8において、種別決定完了フラグがONではないと判定した場合には（S a 6 6 0 8：NO）、ステップS a 6 6 0 9に進む。

【0957】

ステップS a 6 6 0 9では、種別決定処理を実行する。種別決定処理については、後述する。

20

【0958】

ステップS a 6 6 0 8において、種別決定完了フラグがONであると判定した場合には（S a 6 6 0 8：YES）、ステップS a 6 6 1 0に進み、種別決定完了フラグをOFFにする。その後、ステップS a 6 6 1 1に進む。

【0959】

また、ステップS a 6 6 0 6において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりであると判定した場合にも（S a 6 6 0 6：YES）、ステップS a 6 6 1 1に進む。

【0960】

ステップS a 6 6 1 1では、開閉シナリオ設定処理を実行する。上述のように、開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における第1開閉扉36bおよび第2開閉扉213の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。開閉シナリオ設定処理については後述する。ステップS a 6 6 1 1を実行した後、ステップS a 6 6 1 2に進む。

30

【0961】

ステップS a 6 6 1 2では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。オープニング時間設定処理については後述する。ステップS a 6 6 1 2を実行した後、ステップS a 6 6 1 3に進む。

【0962】

40

ステップS a 6 6 1 3では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図75）におけるステップS a 6 0 0 3にて、音声発光制御装置90に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりまたは小当たりに関する情報が含まれる。大当たりまたは小当たりに関する情報とは、第1始動口33への遊技球の入球によって実行された当たり抽選によって大当たりで当選したのか、または小当たりで当選したのか、または、当該大当たりまたは小当たりによって実行されたラウンド遊技中にV入賞口222に遊技球が入球することによって新たに大当たりで当選したのか、または、第2始動口34への遊技球の入球によって実行された当たり抽選によって大当たりで当選したのか、または小当たりで当選したのか、または、当

50

該大当たりまたは小当たりによって実行されたラウンド遊技中にV入賞口222に遊技球が入球することによって新たに大当たりで当選したのかといった情報である。音声発光制御装置90では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSa6613を実行した後、ステップSa6614に進み、オープニング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【0963】

ステップSa6603において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には(Sa6603:YES)、ステップSa6615に進む。

【0964】

ステップSa6615では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第3タイマカウンタエリアT3の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSa6615において、オープニング期間が終了したと判定した場合には(Sa6615:YES)、ステップSa6616に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSa6617に進む。

【0965】

ステップSa6617では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、種別決定処理によって大当たり種別が決定した場合には、当該決定した大当たり種別に設定されているラウンド遊技の実行回数を示す表示をラウンド表示部39に表示させ、V入賞口222に遊技球が入球することによって大当たりが確定した場合には、当該大当たりの確定によって決定された大当たり種別に設定されているラウンド遊技の実行回数を示す表示をラウンド表示部39に表示させる。ステップSa6617を実行した後、ステップSa6618に進む。

【0966】

ステップSa6618では、開閉処理期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【0967】

ステップSa6602において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には(Sa6602:YES)、ステップSa6619に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップSa6619を実行した後、ステップSa6620に進む。

【0968】

ステップSa6620では、V入賞大当たりフラグがONであるか否かを判定する。V入賞大当たりフラグは、遊技球がV入賞口222に入球した場合にONにされ、V入賞による大当たりによる開閉実行モードのオープニング時間の設定が完了した後にOFFにされる(図85:Sa6910)。

【0969】

ステップSa6620において、V入賞大当たりフラグがONであると判定した場合には(Sa6620:YES)、ステップSa6621に進み、V入賞処理を実行する。V入賞処理については後述する。

【0970】

ステップSa6621において、V入賞処理を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【0971】

一方、ステップSa6620において、V入賞大当たりフラグがONではないと判定した場合には(Sa6620:NO)、ステップSa6622に進む。

【0972】

ステップSa6622では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には(Sa6622:YES)、ステップSa6623に進む。一方、ステップSa6622において、大入賞口開閉処理が終了していないと判

10

20

30

40

50

定した場合には（S a 6 6 2 2 : N O）、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。

【0 9 7 3】

ステップ S a 6 6 2 3 では、開閉処理期間フラグを O F F にし、その後、ステップ S a 6 6 2 4 に進む。

【0 9 7 4】

ステップ S a 6 6 2 4 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。ステップ S a 6 6 2 4 を実行した後、ステップ S a 6 6 2 5 に進む。

【0 9 7 5】

ステップ S a 6 6 2 5 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。ステップ S a 6 6 2 5 を実行した後、ステップ S a 6 6 2 6 に進む。

【0 9 7 6】

ステップ S a 6 6 2 6 では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 7 5）におけるステップ S a 6 0 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップ S a 6 6 2 6 を実行した後、ステップ S a 6 6 2 7 に進む。

【0 9 7 7】

ステップ S a 6 6 2 7 では、エンディング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【0 9 7 8】

ステップ S a 6 6 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には（S a 6 6 0 1 : Y E S）、ステップ S a 6 6 2 8 に進む。

【0 9 7 9】

ステップ S a 6 6 2 8 では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（S a 6 6 2 5）において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S a 6 6 2 8 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「0」であると判定した場合には（S a 6 6 2 8 : Y E S）、ステップ S a 6 6 2 9 に進む。

【0 9 8 0】

ステップ S a 6 6 2 9 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S a 6 6 3 0 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S a 6 6 3 0 を実行した後、ステップ S a 6 6 3 1 に進み、開閉実行モードフラグを O F F にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【0 9 8 1】

一方、ステップ S a 6 6 2 8 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「0」ではないと判定した場合には（S a 6 6 2 8 : N O）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【0 9 8 2】

<種別決定処理>

次に、種別決定処理について説明する。種別決定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 8 1 : S a 6 6 0 9）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【0 9 8 3】

図 8 2 は、種別決定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 6 7 0 1 では、大

10

20

30

40

50

当たり種別カウンタ記憶完了フラグがONであるか否かを判定する。大当たり種別カウンタ記憶完了フラグは、大当たり種別カウンタC2の値が種別判定処理実行エリア64iに記憶された場合にONにされ、大当たり種別が決定した場合にOFFにされる。

【0984】

ステップSa6701において、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグがONではないと判定した場合には（Sa6701：NO）、ステップSa6702に進む。

【0985】

ステップSa6702では、種別決定許可フラグがONであるか否かを判定する。種別決定許可フラグは、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードが開始され種別決定処理が実行された場合にONにされ、種別決定ゲート用の入球処理（図72）において、大当たり種別を決定するための大当たり種別カウンタC2の値を記憶エリアに記憶させた後にOFFにされる（図72：Sa5705）。 10

【0986】

ステップSa6702において、種別決定許可フラグがONではないと判定した場合には（Sa6702：NO）、ステップSa6703に進み、種別決定許可フラグをONにして、その後、種別決定処理を終了する。一方、ステップSa6702において、種別決定許可フラグがONであると判定した場合には（Sa6702：YES）、そのまま種別決定処理を終了する。

【0987】

ステップSa6701において、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグがONであると判定した場合には（Sa6701：YES）、ステップSa6704に進む。 20

【0988】

ステップSa6704では、第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。

【0989】

ステップSa6704において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（Sa6704：NO）、ステップSa6705に進み、第1始動口用の振り分けテーブルを参照し、取得した大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別（振り分け結果）を特定する。その後、ステップSa6707に進む。

【0990】

ステップSa6704において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（Sa6704：YES）、ステップSa6706に進み、第2始動口用の振り分けテーブルを参照し、取得した大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別（振り分け結果）を特定する。その後、ステップSa6707に進む。 30

【0991】

ステップSa6707では、ステップSa6705またはステップSa6706において特定した大当たり種別を、今回の大当たりにおける大当たり種別に設定する。ステップSa6707を実行した後、ステップSa6708に進む。

【0992】

ステップSa6708では、種別決定完了フラグをONにし、その後、ステップSa6709に進む。ステップSa6709では、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグをOFFにする。その後、種別決定処理を終了する。 40

【0993】

<開閉シナリオ設定処理>

次に、開閉シナリオ設定処理について説明する。開閉シナリオ設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図81：Sa6611）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0994】

図83は、開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップSa6801では、大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップSa6801において、大当たりフラグがONであると判定した場合には（Sa6801：YES）、ステップS 50

a 6 8 0 2に進む。

【0995】

ステップS a 6 8 0 2では、特定処理フラグがONであるか否かを判定する。ステップS S a 6 8 0 2において、特定処理フラグがONではないと判定した場合には（S a 6 8 0 2：NO）、ステップS a 6 8 0 3に進む。

【0996】

ステップS a 6 8 0 3では、大当たりの種別に応じた通常の場合（特定処理を実行しない場合）の大当たりの開閉シナリオに設定する。

【0997】

図84は、本実施形態における開閉シナリオについて説明する説明図である。本実施形態においては、開閉シナリオは、大きく3つに分類して設定されている。

【0998】

1つ目は、図84（a）に示した、通常の場合の大当たりの開閉シナリオである。通常の場合の大当たりの開閉シナリオとは、大当たりとなった場合に、特定処理を実行しない開閉実行モードにおける第1開閉扉36bおよび第2開閉扉213の開閉パターンが設定された開閉シナリオである。図示するように、本実施形態における大当たり種別に設定されたラウンド遊技の実行回数（4R、5R、10R、15R）毎に開閉シナリオは設定されている。本実施形態においては、通常の場合の大当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として第1開閉扉36bのみが開閉する開閉パターンが設定されている。

【0999】

2つ目は、図84（b）に示した、特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオである。特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオとは、大当たりとなった場合であって特定処理をする開閉実行モードにおける第1開閉扉36bおよび第2開閉扉213の開閉パターンが設定された開閉シナリオである。図示するように、本実施形態における大当たり種別に設定されたラウンド遊技の実行回数（4R、5R、10R、15R）毎に開閉シナリオは設定されている。本実施形態においては、特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として1ラウンド目（1R目）に第2開閉扉213が1回開閉し、それ以降のラウンド遊技においては、第1開閉扉36bのみが開閉する開閉パターンが設定されている。より具体的には、1ラウンド目に、図57で説明した第2開閉扉213および貯留弁216の動作が実行される。

【1000】

3つ目は、図84（c）に示した、小当たりの開閉シナリオである。本実施形態においては、小当たりの開閉シナリオとは、小当たりとなった場合の開閉実行モードにおける第1開閉扉36bおよび第2開閉扉213の開閉パターンが設定された開閉シナリオである。本実施形態においては、小当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として1ラウンド目（1R目）に第2開閉扉が1回のみ開閉する開閉パターンが設定されている。

【1001】

説明を図83に戻す。ステップS a 6 8 0 3において、大当たりの種別に応じた通常の場合の大当たりの開閉シナリオ（図84（a））が設定されると、その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【1002】

ステップS a 6 8 0 2において、特定処理フラグがONであると判定した場合には（S a 6 8 0 2：YES）、ステップS a 6 8 0 4に進む。

【1003】

ステップS a 6 8 0 4では、大当たりの種別に応じた特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオ（図84（b））に設定する。その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【1004】

ステップS a 6 8 0 1において、大当たりフラグがONではないと判定した場合には（S a 6 8 0 1：NO）、ステップS a 6 8 0 5に進む。

【1005】

ステップS a 6 8 0 5では、小当たりの場合の開閉シナリオ（図84（c））に設定する。その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【1006】

＜オープニング時間設定処理＞

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図81：S a 6 6 1 2）として主制御装置60のMPU 62によって実行される。

【1007】

図85は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS a 6 9 0 1では、大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS a 6 9 0 1において、大当たりフラグがONであると判定した場合には（S a 6 9 0 1：YES）、ステップS a 6 9 0 2に進む。

【1008】

ステップS a 6 9 0 2では、第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップS a 6 9 0 2において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（S a 6 9 0 2：NO）、ステップS a 6 9 0 3に進む。

【1009】

ステップS a 6 9 0 3では、特定処理フラグがONであるか否かを判定する。ステップS a 6 9 0 3において、特定処理フラグがONであると判定した場合には（S a 6 9 0 3：YES）、ステップS a 6 9 0 4に進む。

【1010】

ステップS a 6 9 0 4では、特定処理に対応したオープニング時間を設定する。具体的には、図64において説明した特定処理におけるオープニング期間に対応した時間を設定する。当該オープニング期間においては、図64において説明したように、右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。ステップS a 6 9 0 4を実行した後、ステップS a 6 9 0 5に進み、特定処理フラグをOFFにする。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【1011】

ステップS a 6 9 0 3において、特定処理フラグがONではないと判定した場合には（S a 6 9 0 3：NO）、ステップS a 6 9 0 6に進む。

【1012】

ステップS a 6 9 0 6では、第1始動口用の大当たり種別に対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【1013】

ステップS a 6 9 0 2において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（S a 6 9 0 2：YES）、ステップS a 6 9 0 7に進む。

【1014】

ステップS a 6 9 0 7では、第2始動口用の大当たり種別に対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【1015】

ステップS a 6 9 0 1において、大当たりフラグがONではないと判定した場合には（S a 6 9 0 1：NO）、ステップS a 6 9 0 8に進む。

【1016】

ステップS a 6 9 0 8では、V入賞大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS a 6 9 0 8において、V入賞大当たりフラグがONであると判定した場合には（S a 6 9 0 8：YES）、ステップS a 6 9 0 9に進む。

【1017】

ステップS a 6 9 0 9では、V入賞大当たりに対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては、V入賞口2 2 2に遊技球が入球し大当たりとなったことを示唆する演出（V入賞報知演出）、および、右打ち示唆演出が実行される。従って、V入賞報知演出および右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。ステップS a 6 9 0 9を実行した後、ステップS a 6 9 1 0に進み、V入賞大当たりフラグをOFFにする。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

10

【1018】

ステップS a 6 9 0 8において、V入賞大当たりフラグがONではないと判定した場合には（S a 6 9 0 8：NO）、ステップS a 6 9 1 1に進む。

【1019】

ステップS a 6 9 1 1では、第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップS a 6 9 1 1において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（S a 6 9 1 1：NO）、ステップS a 6 9 1 2に進む。

【1020】

ステップS a 6 9 1 2では、第1始動口用の小当たりに対応したオープニング時間に設定する。第1始動口3 3への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において小当たりに当選した場合には、図6 5で説明した処理を実行する。図6 5に示したように、オープニング期間においては、右打ち示唆演出、および、Wチャンス示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出、および、Wチャンス示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

20

【1021】

ステップS a 6 9 1 1において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（S a 6 9 1 1：YES）、ステップS a 6 9 1 3に進む。

【1022】

ステップS a 6 9 1 3では、第2始動口用の小当たりに対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出、および、V入賞口2 2 2に遊技球を入球させることを促す演出が実行される。従って、右打ち示唆演出、および、V入賞口2 2 2に遊技球を入球させることを促す演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

30

【1023】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図8 1：S a 6 6 1 9）として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

【1024】

図8 6は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。本大入賞口開閉処理は、大きく3つの制御処理から構成されている。具体的には、ステップS a 7 0 0 1～ステップS a 7 0 0 7が第1開閉扉3 6 bの開閉制御処理、ステップS a 7 0 0 8～ステップS a 7 0 1 4が第2開閉扉2 1 3の開閉制御処理、ステップS a 7 0 1 5～ステップS a 7 0 2 2が貯留弁2 1 6の開閉制御処理である。

40

【1025】

ステップS a 7 0 0 1では、第1開閉扉3 6 bは開放中であるか否かを判定する。ステップS a 7 0 0 1において、第1開閉扉3 6 bは開放中ではないと判定した場合には（S a 7 0 0 1：NO）、ステップS a 7 0 0 2に進む。

【1026】

50

ステップ S a 7 0 0 2 では、第 1 開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第 1 開閉扉 3 6 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S a 7 0 0 2 において、第 1 開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したと判定した場合には (S a 7 0 0 2 : Y E S) 、ステップ S a 7 0 0 3 に進む。

【 1 0 2 7 】

ステップ S a 7 0 0 3 では、第 1 開閉扉 3 6 b を開放する。その後、ステップ S a 7 0 0 4 に進む。

【 1 0 2 8 】

ステップ S a 7 0 0 4 では、第 1 開閉扉開放コマンドを設定する。第 1 開閉扉開放コマンドは、第 1 開閉扉 3 6 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 7 5 : ステップ S a 6 0 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 7 0 0 4 を実行した後、ステップ S a 7 0 0 8 に進む。

【 1 0 2 9 】

ステップ S a 7 0 0 2 において、第 1 開閉扉 3 6 b の開放条件が成立していないと判定した場合には (S a 7 0 0 2 : N O) 、そのままステップ S a 7 0 0 8 に進む。

【 1 0 3 0 】

ステップ S a 7 0 0 1 において、第 1 開閉扉 3 6 b は開放中であると判定した場合には (S a 7 0 0 1 : Y E S) 、ステップ S a 7 0 0 5 に進む。

【 1 0 3 1 】

ステップ S a 7 0 0 5 では、第 1 開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。第 1 開閉扉 3 6 b の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された第 1 開閉扉 3 6 b の継続開放時間 (例えば 1 5 秒) が経過したか、または、第 1 大入賞口 3 6 a に予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップ S a 7 0 0 5 において、第 1 開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S a 7 0 0 5 : Y E S) 、ステップ S a 7 0 0 6 に進む。

【 1 0 3 2 】

ステップ S a 7 0 0 6 では、第 1 開閉扉 3 6 b を閉鎖する。その後、ステップ S a 7 0 0 7 に進む。

【 1 0 3 3 】

ステップ S a 7 0 0 7 では、第 1 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 1 開閉扉閉鎖コマンドは、第 1 開閉扉 3 6 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 7 5 : ステップ S a 6 0 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 7 0 0 7 を実行した後、ステップ S a 7 0 0 8 に進む。

【 1 0 3 4 】

ステップ S a 7 0 0 5 において、第 1 開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S a 7 0 0 5 : N O) 、そのままステップ S a 7 0 0 8 に進む。

【 1 0 3 5 】

ステップ S a 7 0 0 8 では、第 2 開閉扉 2 1 3 は開放中であるか否かを判定する。ステップ S a 7 0 0 8 において、第 2 開閉扉 2 1 3 は開放中ではないと判定した場合には (S a 7 0 0 8 : N O) 、ステップ S a 7 0 0 9 に進む。

【 1 0 3 6 】

ステップ S a 7 0 0 9 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S a 7 0 0 9 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放条件が成立したと判定した場合には (S a 7 0 0 9 : Y E S) 、ステップ S a 7 0 1 0 に進む。

【 1 0 3 7 】

ステップ S a 7 0 1 0 では、第 2 開閉扉 2 1 3 を開放する。その後、ステップ S a 7 0 1 1 に進む。

【1038】

ステップ S a 7 0 1 1 では、第 2 開閉扉開放コマンドを設定する。第 2 開閉扉開放コマンドは、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 7 5：ステップ S a 6 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 7 0 1 1 を実行した後、ステップ S a 7 0 1 5 に進む。

【1039】

ステップ S a 7 0 0 9 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放条件が成立していないと判定した場合には（S a 7 0 0 9：NO）、そのままステップ S a 7 0 1 5 に進む。

10

【1040】

ステップ S a 7 0 0 8 において、第 2 開閉扉 2 1 3 は開放中であると判定した場合には（S a 7 0 0 8：YES）、ステップ S a 7 0 1 2 に進む。

【1041】

ステップ S a 7 0 1 2 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された第 2 開閉扉 2 1 3 の継続開放時間（例えば、1 5 秒）が経過したか、または、第 2 大入賞口 2 1 2 に予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップ S a 7 0 1 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S a 7 0 1 2：YES）、ステップ S a 7 0 1 3 に進む。

20

【1042】

ステップ S a 7 0 1 3 では、第 2 開閉扉 2 1 3 を閉鎖する。その後、ステップ S a 7 0 1 4 に進む。

【1043】

ステップ S a 7 0 1 4 では、第 2 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 2 開閉扉閉鎖コマンドは、第 2 開閉扉 2 1 3 が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 7 5：ステップ S a 6 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 7 0 1 4 を実行した後、ステップ S a 7 0 1 5 に進む。

30

【1044】

ステップ S a 7 0 1 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S a 7 0 1 2：NO）、そのままステップ S a 7 0 1 5 に進む。

【1045】

ステップ S a 7 0 1 5 では、貯留弁 2 1 6 は開放中であるか否かを判定する。ステップ S a 7 0 1 5 において、貯留弁 2 1 6 は開放中ではないと判定した場合には（S a 7 0 1 5：NO）、ステップ S a 7 0 1 6 に進む。

【1046】

ステップ S a 7 0 1 6 では、貯留弁 2 1 6 の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、貯留弁 2 1 6 の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S a 7 0 1 6 において、貯留弁 2 1 6 の開放条件が成立したと判定した場合には（S a 7 0 1 6：YES）、ステップ S a 7 0 1 7 に進む。

40

【1047】

ステップ S a 7 0 1 7 では、貯留弁 2 1 6 を開放する。その後、ステップ S a 7 0 1 8 に進む。

【1048】

ステップ S a 7 0 1 8 では、クルーン入球許可フラグを ON にする。クルーン入球許可フラグは、貯留弁 2 1 6 の構造に欠損や異常が生じ、意図せず貯留部 2 1 8 から遊技球が流路 2 1 1 を介してクルーン 2 2 0 に流通し V 入賞口 2 2 2 に入球した場合であっても、

50

V入賞による大当たりとならないようにするために設けられたフラグである。クルーン入球許可フラグは、大入賞口開閉処理において貯留弁216を開放した場合にONにされ、クルーン220が備えるV入賞口222または非V入賞口224に遊技球が入球した場合にOFFにされる。ステップSa7018を実行した後、ステップSa7019に進む。

【1049】

ステップSa7019では、貯留弁開放コマンドを設定する。貯留弁開放コマンドは、貯留弁216が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。貯留弁開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図75：ステップSa6003）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSa7019を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

10

【1050】

ステップSa7016において、貯留弁216の開放条件が成立していないと判定した場合には（Sa7016：NO）、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。

【1051】

ステップSa7015において、貯留弁216は開放中であると判定した場合には（Sa7015：YES）、ステップSa7020に進む。

【1052】

ステップSa7020では、貯留弁216の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。貯留弁216の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された貯留弁216の継続開放時間（例えば、2秒）が経過したことが検出された場合に成立する。ステップSa7020において、第2開閉扉213の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Sa7020：YES）、ステップSa7021に進む。

20

【1053】

ステップSa7021では、貯留弁216を閉鎖する。その後、ステップSa7022に進む。

【1054】

ステップSa7022では、貯留弁閉鎖コマンドを設定する。貯留弁閉鎖コマンドは、貯留弁216が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。貯留弁閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図75：ステップSa6003）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSa7022を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

30

【1055】

ステップSa7020において、貯留弁216の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Sa7020：NO）、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。

【1056】

<V入賞処理>

次に、V入賞処理について説明する。V入賞処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図81：Sa6621）として主制御装置60のMPU62によって実行される。図81に示すように、V入賞処理は、クルーン用の入球処理（図74）においてV入賞口222に遊技球が入球したことが検出されてV入賞大当たりフラグがONとなった場合に（図74：Sa5904）、当該V入賞大当たりフラグがONであることを判定して（図81：Sa6620：YES）実行される。

40

【1057】

図87は、V入賞処理を示すフローチャートである。ステップSa7101では、第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップSa7101において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（Sa7101：NO）、ステップSa7102に進む。

【1058】

ステップSa7102では、第1始動口への入球を契機としたV入賞時の振分テーブル（図62（b））を参照し、クルーン用の入球処理（図74）において記憶した大当たり

50

種別カウンタC 2の値に基づいて、V入賞大当たりにおける大当たり種別を特定する。ステップS a 7 1 0 2を実行した後、ステップS a 7 1 0 4に進む。

【1059】

一方、ステップS a 7 1 0 1において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（S a 7 1 0 1：YES）、ステップS a 7 1 0 3に進む。

【1060】

ステップS a 7 1 0 3では、第2始動口用の振り分けテーブル（図62（c））を参照し、クルーン用の入球処理（図74）において記憶した大当たり種別カウンタC 2の値に基づいて、V入賞大当たりにおける大当たり種別を特定する。ステップS a 7 1 0 3を実行した後、ステップS a 7 1 0 4に進む。

10

【1061】

ステップS a 7 1 0 2とステップS a 7 1 0 3とから分かるように、遊技球が同じV入賞口222に入球しV入賞大当たりになった場合であっても、第1始動口33への遊技球の入球によって小当たりとなり、その結果、第2開閉扉213が開放し遊技球がV入賞口222に入球しV入賞大当たりとなった場合と、第2始動口34への遊技球の入球によって小当たりとなり、その結果、第2開閉扉213が開放し遊技球がV入賞口222に入球しV入賞大当たりとなった場合とでは、参照する振り分けテーブルが異なる。

【1062】

ステップS a 7 1 0 4では、ステップS a 7 1 0 2またはステップS a 7 1 0 3で特定した大当たり種別を、V入賞大当たりにおける大当たり種別に設定する。その後、ステップS a 7 1 0 5に進む。

20

【1063】

ステップS a 7 1 0 5では、種別決定完了フラグをONにする。その後、ステップS a 7 1 0 6に進み、開閉処理期間フラグをOFFにする。図81のステップS a 6 6 0 2から分かるように、開閉処理期間フラグをOFFにすることで、実行中であった開閉実行モードを終了し、V入賞大当たりを契機とした新たな開閉実行モードを開始させることができる。ステップS a 7 1 0 6を実行した後、V入賞処理を終了する。

【1064】

<エンディング期間終了時の移行処理>

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図81：S a 6 6 3 0）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

30

【1065】

図88は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップS a 7 2 0 1では、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりであるか否かを判定する。ステップS a 7 2 0 1において、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりであると判定した場合には（S a 7 2 0 1：YES）、ステップS a 7 2 0 2に進む。

【1066】

ステップS a 7 2 0 2では、大当たり種別に対応した遊技回数カウンタPNCの値を設定する。すなわち、高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数を遊技回数カウンタPNCに設定する。高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数は、各大当たり種別に設定されている。各大当たり種別に設定されている高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数は、図62において説明をしたので、ここでは説明を省略する。

40

【1067】

ステップS a 7 2 0 2を実行した後、ステップS a 7 2 0 3に進み、PNCカウンタフラグをONにする。その後、ステップS a 7 2 0 4に進む。

【1068】

ステップS a 7 2 0 4では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数に関する情報をサ

50

ブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図75：ステップS a 6 0 0 3）において音声発光制御装置90に送信される。ステップS a 7 2 0 4を実行した後、ステップS a 7 2 0 5に進む。

【1069】

ステップS a 7 2 0 5では、フラグ消去処理を実行する。具体的には、大当たりフラグ、V入賞大当たりフラグ、第2図柄表示部フラグをOFFにする。ステップS a 7 2 0 5を実行した後、ステップS a 7 2 0 6に進む。

【1070】

ステップS a 7 2 0 6では、高頻度サポートモードフラグをONにする。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

10

【1071】

一方、ステップS a 7 2 0 1において、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりではないと判定した場合には（S a 7 2 0 1：NO）、ステップS a 7 2 0 7に進む。

【1072】

ステップS a 7 2 0 7では、フラグ消去処理を実行する。具体的には、大当たりフラグ、V入賞大当たりフラグ、第2図柄表示部フラグをOFFにする。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【1073】

20

<電役サポート用処理>

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図75：S a 6 0 0 8）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1074】

図89は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップS a 7 3 0 1では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eのサポート中フラグがONであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第2始動口34の電動役物34aを開放状態にさせる場合にONにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にOFFにされるフラグである。ステップS a 7 3 0 1において、サポート中フラグがONではないと判定した場合には（S a 7 3 0 1：NO）、ステップS a 7 3 0 2に進む。

30

【1075】

ステップS a 7 3 0 2では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eのサポート当選フラグがONであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物34aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にONにされ、サポート中フラグがONである場合にOFFにされるフラグである。ステップS a 7 3 0 2において、サポート当選フラグがONではないと判定した場合には（S a 7 3 0 2：NO）、ステップS a 7 3 0 3に進む。

【1076】

40

ステップS a 7 3 0 3では、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。第2タイマカウンタエリアT2にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1減算される。

【1077】

ステップS a 7 3 0 3において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（S a 7 3 0 3：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」とであると判定した場合には（S a 7 3 0 3：YES）、ステップS a 7 3 0 4に進む。

50

【1078】

ステップS a 7 3 0 4では、普図ユニット38における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップS a 7 3 0 4において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（S a 7 3 0 4：YES）、ステップS a 7 3 0 5に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット38における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップS a 7 3 0 4において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（S a 7 3 0 4：NO）、ステップS a 7 3 0 6に進む。

【1079】

ステップS a 7 3 0 6では、役物保留個数SNの値が「0」より大きいかなかを判定する。ステップS a 7 3 0 6において、役物保留個数SNの値が「0」であると判定した場合には（S a 7 3 0 6：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS a 7 3 0 6において、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定した場合には（S a 7 3 0 6：YES）、ステップS a 7 3 0 7に進む。

【1080】

ステップS a 7 3 0 7では、高頻度サポートモード中であるかなかを判定する。具体的には、高頻度サポートモードフラグがONであるかなかを判定する。

【1081】

ステップS a 7 3 0 7において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（S a 7 3 0 7：YES）、ステップS a 7 3 0 8に進む。

【1082】

ステップS a 7 3 0 8では、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0～461であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる（図63（b）参照）。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「750」（すなわち1.5sec）をセットする。第2タイマカウンタエリアT2は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップS a 7 3 0 9に進む。

【1083】

ステップS a 7 3 0 9では、ステップS a 7 3 0 8の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるかなかを判定する。ステップS a 7 3 0 9において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（S a 7 3 0 9：YES）、ステップS a 7 3 1 0に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた第2ラウンドカウンタエリアRC2に「3」をセットする。第2ラウンドカウンタエリアRC2は、電動役物34aが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップS a 7 3 1 1に進む。

【1084】

一方、ステップS a 7 3 0 9において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（S a 7 3 0 9：NO）、ステップS a 7 3 1 0の処理を実行することなく、ステップS a 7 3 1 1に進む。

【1085】

ステップS a 7 3 1 1では、遊技回数カウンタエリアが「0」となっているかなかを判定する。遊技回数カウンタは、高頻度サポートモードである場合に1の遊技回が終了する度に1減算される。ステップS a 7 3 1 1において、遊技回数カウンタエリアが「0」でないと判定した場合には（S a 7 3 1 1：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS a 7 3 1 1において、遊技回数カウンタエリアが「0」であると判定した場合には、ステップS a 7 3 1 2に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。ステップS a 7 3 1 2を実行した後、ステップS a 7 3 1 3に進む。

【1086】

ステップS a 7 3 1 3では、PNCカウントフラグをOFFにする。その後、ステップS a 7 3 1 4に進む。

【1087】

ステップS a 7 3 1 4では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【1088】

ステップS a 7 3 1 4にて設定された低頻度サポートモードコマンドは、通常処理の外部出力処理（図75：ステップS a 6 0 0 3）にて、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90では、低頻度サポートモードコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

10

【1089】

ステップS a 7 3 0 7において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（S a 7 3 0 7：NO）、ステップS a 7 3 1 5に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0～190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「14750」（すなわち29.5sec）をセットする。その後、ステップS a 7 3 1 6に進む。

【1090】

ステップS a 7 3 1 6では、ステップS a 7 3 1 5の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS a 7 3 1 6において、サポート当選でないと判定した場合には（S a 7 3 1 6：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS a 7 3 1 6において、サポート当選であると判定した場合には（S a 7 3 1 6：YES）、ステップS a 7 3 1 7に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、第2ラウンドカウンタエリアRC2に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

20

【1091】

ステップS a 7 3 0 2において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には（S a 7 3 0 2：YES）、ステップS a 7 3 1 8に進み、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップS a 7 3 1 8において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（S a 7 3 1 8：NO）、普図ユニット38における図柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS a 7 3 1 8において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（S a 7 3 1 8：YES）、ステップS a 7 3 1 9に進む。

30

【1092】

ステップS a 7 3 1 9では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット38における図柄の変動表示が終了される。その後、ステップS a 7 3 2 0に進み、サポート中フラグをONにするとともに、サポート当選フラグをOFFにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

40

【1093】

ステップS a 7 3 0 1において、サポート中フラグがONであると判定した場合には（S a 7 3 0 1：YES）、ステップS a 7 3 2 1に進み、電動役物34aを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。電役開閉制御処理については後述する。ステップS a 7 3 2 1を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【1094】

<電役開閉制御処理>

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図89：S a 7 3 2 1）として主制御装置60のMPU62によって実

50

行される。

【1095】

図90は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップS a 7 4 0 1では、電動役物34aが開放中であるか否かを判定する。電動役物34aが開放中であるか否かは、電動役物駆動部34bが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物34aが開放されていると判定した場合には(S a 7 4 0 1 : Y E S)、ステップS a 7 4 0 2に進む。

【1096】

ステップS a 7 4 0 2では、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT 2は、電動役物34aの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS a 7 4 0 2において、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」でないと判定した場合には(S a 7 4 0 2 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物34aの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【1097】

ステップS a 7 4 0 2において、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であると判定した場合には(S a 7 4 0 2 : Y E S)、ステップS a 7 4 0 3に進み、電動役物34aを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第2タイマカウンタエリアT 2に「250」(すなわち0.5sec)をセットする。すなわち、電動役物34aの開放継続時間の計測手段としての第2タイマカウンタエリアT 2が「0」である場合には、電動役物34aを閉鎖するとともに、今度は第2タイマカウンタエリアT 2を電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第2タイマカウンタエリアT 2に「250」をセットする。ステップS a 7 4 0 3を実行した後、ステップS a 7 4 0 4に進む。

【1098】

ステップS a 7 4 0 4では、第2ラウンドカウンタエリアR C 2の値を1減算した後に、ステップS a 7 4 0 5に進み、第2ラウンドカウンタエリアR C 2の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS a 7 4 0 5において、第2ラウンドカウンタエリアR C 2の値が「0」でないと判定した場合には(S a 7 4 0 5 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップS a 7 4 0 5において、第2ラウンドカウンタエリアR C 2の値が「0」であると判定した場合には(S a 7 4 0 5 : Y E S)、ステップS a 7 4 0 6に進み、サポート中フラグをO F Fにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【1099】

ステップS a 7 4 0 1において、電動役物34aが開放中でないと判定した場合には(S a 7 4 0 1 : N O)、ステップS a 7 4 0 7に進み、第2タイマカウンタエリアT 2が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT 2は、電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS a 7 4 0 7において、第2タイマカウンタエリアT 2が「0」でないと判定した場合には(S a 7 4 0 7 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップS a 7 4 0 7において、第2タイマカウンタエリアT 2が「0」であると判定した場合には(S a 7 4 0 7 : Y E S)、ステップS a 7 4 0 8に進み、電動役物34aを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップS a 7 4 0 9に進む。

【1100】

ステップS a 7 4 0 9では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には(S a 7 4 0 9 : N O)、ステップS a 7 4 10に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【1101】

ステップS a 7 4 10において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には(S a 7 4 10 : Y E S)、ステップS a 7 4 11に進み、第2タイマカウンタエリアT 2に「800」(すなわち1.6sec)をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終

了する。

【1102】

一方、ステップ S a 7 4 0 9 において開閉実行モードであると判定した場合（S a 7 4 0 9 : Y E S）、又は、ステップ S a 7 4 1 0 において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（S a 7 4 1 0 : N O）、ステップ S a 7 4 1 2 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「1 0 0」（すなわち 0 . 2 s e c）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【1103】

《B 6》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

次に、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成について説明する。

10

【1104】

図 9 1 は、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 8 5 等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置 9 0 に設けられた音声発光制御基板 9 1 には、M P U 9 2 が搭載されている。M P U 9 2 は、R O M 9 3、R A M 9 4、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【1105】

R O M 9 3 には、M P U 9 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、R O M 9 3 のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a、変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b 等が設けられている。

20

【1106】

R A M 9 4 は、R O M 9 3 内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、R A M 9 4 のエリアの一部には、各種大当たりフラグ記憶エリア 9 4 a、各種カウンタエリア 9 4 b、抽選用カウンタエリア 9 4 c 等が設けられている。なお、M P U 9 2 に対して R O M 9 3 及び R A M 9 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【1107】

M P U 9 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 9 2 の入力側には主制御装置 6 0 が接続されている。主制御装置 6 0 からは、各種コマンドを受信する。M P U 9 2 の出力側には、演出操作ボタン 2 4、スピーカー 4 6、各種ランプ 4 7 が接続されているとともに、表示制御装置 1 0 0 が接続されている。

30

【1108】

表示制御装置 1 0 0 に設けられた表示制御基板 1 0 1 には、プログラム R O M 1 0 3 及びワーク R A M 1 0 4 が複合的にチップ化された素子である M P U 1 0 2 と、ビデオディスプレイプロセッサ（V D P）1 0 5 と、キャラクタ R O M 1 0 6 と、ビデオ R A M 1 0 7 とが搭載されている。なお、M P U 1 0 2 に対してプログラム R O M 1 0 3 及びワーク R A M 1 0 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

40

【1109】

M P U 1 0 2 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、V D P 1 0 5 の制御（具体的には V D P 1 0 5 に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【1110】

プログラム R O M 1 0 3 は、M P U 1 0 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の J P E G 形式画像データも併せて記憶されている。

【1111】

ワーク R A M 1 0 4 は、M P U 1 0 2 による各種プログラムの実行時に使用されるワー

50

クデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【1112】

VDP105は、一種の描画回路であり、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

【1113】

キャラクタROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

【1114】

ビデオRAM107は、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【1115】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

【1116】

《B7》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

<タイマ割込み処理>

最初に、音光側MPU92によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【1117】

図92は、音光側MPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば2msec）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【1118】

ステップSa8101では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に記憶するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップSa8101を実行した後、ステップSa8102に進む。

【1119】

ステップSa8102では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、主側MPU62から保留コマンドを受信したか否かを判定し、保留コマンドを受信していると判定した場合に、当該保留コマンドに対応した処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップSa8102を実行した後、ステップSa8103に進む。

【1120】

ステップ S a 8 1 0 3 では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、主側 M P U 6 2 から変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信しているか否かを判定し、これらのコマンドを受信していると判定した場合に、遊技回において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該遊技回において実行するように設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 8 1 0 3 を実行した後、ステップ S a 8 1 0 4 に進む。

【 1 1 2 1 】

ステップ S a 8 1 0 4 では、待機期間演出設定処理を実行する。待機期間演出設定処理では、上述した待機期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該待機期間において実行するように設定する。待機期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 8 1 0 4 を実行した後、ステップ S a 8 1 0 5 に進む。

10

【 1 1 2 2 】

ステップ S a 8 1 0 5 では、オープニング期間演出設定処理を実行する。オープニング期間演出設定処理では、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信したか否かを判定し、オープニングコマンドを受信していると判定した場合に、オープニング期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該オープニング期間において実行するように設定する。オープニング期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 8 1 0 5 を実行した後、ステップ S a 8 1 0 6 に進む。

【 1 1 2 3 】

ステップ S a 8 1 0 6 では、開閉処理期間演出設定処理を実行する。開閉処理期間演出設定処理では、開閉処理期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該開閉処理期間において実行するように設定する。開閉処理期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 8 1 0 6 を実行した後、ステップ S a 8 1 0 7 に進む。

20

【 1 1 2 4 】

ステップ S a 8 1 0 7 では、エンディング期間演出設定処理を実行する。エンディング期間演出設定処理では、主側 M P U 6 2 からエンディングコマンドを受信したか否かを判定し、エンディングコマンドを受信していると判定した場合に、エンディング期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該エンディング期間において実行するように設定する。エンディング期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 8 1 0 7 を実行した後、ステップ S a 8 1 0 8 に進む。

30

【 1 1 2 5 】

ステップ S a 8 1 0 8 では、コマンド送信処理を実行する。コマンド送信処理では、上述した各種の演出設定処理において設定された演出に対応した動画を表示させるための各種演出コマンドを表示制御装置 1 0 0 に対して送信する。ステップ S a 8 1 0 8 を実行した後、ステップ S a 8 1 0 9 に進む。

【 1 1 2 6 】

ステップ S a 8 1 0 9 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップ S a 8 1 0 2 からステップ S a 8 1 0 7 の処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。すなわち、上記ステップ S a 8 1 0 2 からステップ S a 8 1 0 7 において設定された演出に対応した発光態様となるように、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S a 8 1 0 9 を実行した後、ステップ S a 8 1 1 0 に進む。

40

【 1 1 2 7 】

ステップ S a 8 1 1 0 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップ S a 8 1 0 2 からステップ S a 8 1 0 7 の処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。すなわち、上記ステップ S a 8 1 0 2 からステップ S a 8 1 0 7 において設定された演出に対応した音声出力されるように、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S a 8 1 1 0 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

50

【1128】

<保留コマンド対応処理>

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図92：Sa8102）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【1129】

図93は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップSa8201では、主側MPU62から保留コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSa8201において、保留コマンドを受信していると判定した場合には（Sa8201：YES）、ステップSa8202に進む。一方、ステップSa8201において、保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Sa8201：NO）、本保留コマンド対応処理を終了する。

10

【1130】

ステップSa8202では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側MPU92において特定可能とするための処理を実行する。ステップSa8202の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第1保留個数」とも呼び、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第2保留個数」とも呼び、第1保留個数と第2保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップSa8202を実行した後、ステップSa8203に進む。

20

【1131】

ステップSa8203では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップSa8202において特定された第1始動口33への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第1保留表示領域Ds1および第2保留表示領域Ds2の表示態様を制御する。ステップSa8203を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【1132】

<入球時の更新処理>

30

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図93：Sa8202）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【1133】

図94は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップSa8301では、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への遊技球の入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップSa8301において、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への遊技球の入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Sa8301：YES）、ステップSa8302に進み、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた第1保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第1保留個数カウンタエリアは、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。第1保留個数カウンタエリアの更新処理では、第1保留個数カウンタエリアの情報を、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップSa8302を実行した後、後述するステップSa8304に進む。

40

【1134】

ステップSa8301において、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への遊技球の入球に基づいて送信されたものでないとは判定した場合（Sa8301：NO）、すなわち、当該保留コマンドが第2始動口34への

50

遊技球の入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップ S a 8 3 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 2 保留個数カウンタエリアは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 2 保留個数カウンタエリアの情報を、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S a 8 3 0 3 を実行した後、ステップ S a 8 3 0 4 に進む。

【1135】

ステップ S a 8 3 0 2 及びステップ S a 8 3 0 3 の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機 1 0 の電源遮断中において、主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 の R A M 9 4 に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に係る保留情報が主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置 6 0 では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 では保留情報が 0 個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置 9 0 において保留コマンドを受信する度に第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置 6 0 において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置 9 0 において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置 6 0 は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置 9 0 では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【1136】

ステップ S a 8 3 0 4 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第 1 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第 2 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップ S a 8 3 0 4 を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【1137】

<遊技回演出設定処理>

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 9 2 : S a 8 1 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【1138】

図 9 5 は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 8 4 0 1 では、主側 M P U 6 2 から変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S a 8 4 0 1 において、変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信していないと判定した場合には（S a 8 4 0 1 : N O）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 8 4 0 1 において、変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信していると判定した場合には（S a 8 4 0 1 : Y E S）、ステップ S a 8 4 0 2 に進む。

【1139】

ステップ S a 8 4 0 2 では、受信した変動用コマンド及び変動種別コマンドに含まれている情報を読み出して記憶する。具体的には、開始される遊技回が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づくものであるのか第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づくものである

のか、当該遊技回における当たり抽選の結果である当たりの有無、小当たりの有無、リーチ発生の有無及び当該遊技回における変動時間を読み出して記憶する。その後、ステップ S a 8 4 0 3 に進む。

【1140】

ステップ S a 8 4 0 3 では、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信しているか否かを判定する。上述したように、特定処理コマンドは、遊技回における当たり抽選の結果が大当たりであり、かつ、上述したケース 1 に示した特定処理を実行すると判定した場合に主側 M P U 6 2 から送信されるコマンドである。ステップ S a 8 4 0 3 において、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信していると判定した場合には (S a 8 4 0 3 : Y E S)、ステップ S a 8 4 0 4 に進み、特定処理 (ケース 1 に示した処理) を実行する遊技回に対応した演出パターンを、当該遊技回において実行するように設定する。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。

10

【1141】

一方、ステップ S a 8 4 0 3 において、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 8 4 0 3 : N O)、ステップ S a 8 4 0 5 に進み、今回の遊技回の当たり抽選の結果が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいた小当たりであるか否かを判定する。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて当選した小当たりを「特 1 小当たり」とも呼び、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて当選した小当たりを「特 2 小当たり」とも呼ぶ。

【1142】

20

ステップ S a 8 4 0 5 において、今回の遊技回の当たり抽選の結果が特 1 小当たりであると判定した場合には (S a 8 4 0 5 : Y E S)、ステップ S a 8 4 0 6 に進み、特 1 小当たりに対応した演出パターンを当該遊技回において実行するように設定する。なお、特 1 小当たりに対応した演出パターンは、上述したケース 2 に示した遊技回において実行する演出を含む演出パターンである。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【1143】

一方、ステップ S a 8 4 0 5 において、今回の遊技回の当たり抽選の結果が特 1 小当たりではないと判定した場合には (S a 8 4 0 5 : N O)、ステップ S a 8 4 0 7 に進み、当たり抽選のその他の結果 (特定処理を実行しない大当たりや、特 1 小当たりではない小当たり、外れ等) に対応した演出パターンを当該遊技回において実行するように設定する。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。

30

【1144】

<待機期間演出設定処理>

次に、待機期間演出設定処理について説明する。待機期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 9 2 : S a 8 1 0 4) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【1145】

図 9 6 は、待機期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 8 5 0 1 では、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S a 8 5 0 1 において、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信していると判定した場合には (S a 8 5 0 1 : Y E S)、ステップ S a 8 5 0 2 に進み、音光用特定処理フラグを ON にする。音光用特定処理フラグは、音光側 R A M 9 4 に記憶されているフラグであり、上述した特定処理 (ケース 1) に対応した演出を開閉実行モードにおいて実行するか否かを音声発光制御装置 9 0 において判定するためのフラグである。したがって、音光用特定処理フラグが ON の状態で開閉実行モードが開始された場合には、当該開閉実行モードにおいて上述した特定処理 (ケース 1) に対応した演出が実行されることになる。ステップ S a 8 5 0 2 を実行した後、ステップ S a 8 5 0 3 に進む。一方、ステップ S a 8 5 0 1 において、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 8 5 0 1 : N O)、ステップ S a 8 5 0 2 を実行せずに、ステップ S a 8 5 0 3 に進む。

40

50

【1146】

ステップS a 8 5 0 3では、主側M P U 6 2から開閉実行モード開始コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS a 8 5 0 3において、主側M P U 6 2から開閉実行モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には（S a 8 5 0 3：N O）、そのまま本待機期間演出設定処理を終了する。一方、ステップS a 8 5 0 3において、主側M P U 6 2から開閉実行モード開始コマンドを受信していると判定した場合には（S a 8 5 0 3：Y E S）、ステップS a 8 5 0 4に進み、上述した音光用特定処理フラグがO Nであるか否かを判定する。

【1147】

ステップS a 8 5 0 4において、音光用特定処理フラグがO Nであると判定した場合、すなわち、上述したケース1に該当する場合には（S a 8 5 0 4：Y E S）、ステップS a 8 5 0 5に進み、待機期間において右打ち示唆演出及びWチャンス示唆演出を実行するように設定する。その後、本待機期間演出設定処理を終了する。一方、ステップS a 8 5 0 4において、音光用特定処理フラグがO Nではないと判定した場合には（S a 8 5 0 4：N O）、ステップS a 8 5 0 6に進み、待機期間において右打ち示唆演出を実行するように設定する。その後、本待機期間演出設定処理を終了する。

【1148】

<オープニング期間演出設定処理>

次に、オープニング期間演出設定処理について説明する。オープニング期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図92：S a 8 1 0 5）として音声発光制御装置90のM P U 9 2によって実行される。

【1149】

図97は、オープニング期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS a 8 6 0 1では、主側M P U 6 2からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。なお、本実施形態では、上述したように、オープニングコマンドには、今回の開閉実行モードへの移行（オープニング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）が含まれている。したがって、音声発光制御装置90は、受信したオープニングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行（オープニング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）を把握することができる。ステップS a 8 6 0 1において、主側M P U 6 2からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（S a 8 6 0 1：N O）、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップS a 8 6 0 1において、主側M P U 6 2からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（S a 8 6 0 1：Y E S）、ステップS a 8 6 0 2に進む。

【1150】

ステップS a 8 6 0 2では、受信したオープニングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップS a 8 6 0 2において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には（S a 8 6 0 2：Y E S）、ステップS a 8 6 0 3に進み、大当たりの種別に対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体的には、本実施形態では、右打ち示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップS a 8 6 0 2において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合（S a 8 6 0 2：N O）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が小当たりである場合には、ステップS a 8 6 0 4に進む。

【1151】

ステップS a 8 6 0 4では、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特1小当たりであるか否かを判定する。ステップS a 8 6 0 4において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特1小当たりであると判定し

た場合には（S a 8 6 0 4：Y E S）、ステップS a 8 6 0 5に進み、特1小当たりに対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体的には、本実施形態では、上述したケース1に示したように、右打ち示唆演出及びWチャンス示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップS a 8 6 0 4において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特1小当たりではないと判定した場合（S a 8 6 0 4：N O）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特2小当たりである場合には、ステップS a 8 6 0 6に進み、特2小当たりに対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体的には、本実施形態では、右打ち示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。

【1152】

<開閉処理期間演出設定処理>

次に、開閉処理期間演出設定処理について説明する。開閉処理期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図92：S a 8 1 0 6）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【1153】

図98は、開閉処理期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS a 8 7 0 1では、1回目チャンス演出設定処理を実行する。1回目チャンス演出設定処理では、上述したケース1及びケース2における1回目チャンス演出の設定に関する処理を実行する。1回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップS a 8 7 0 1を実行した後、ステップS a 8 7 0 2に進む。

【1154】

ステップS a 8 7 0 2では、非貯留時2回目チャンス演出設定処理を実行する。非貯留時2回目チャンス演出設定処理では、上述したケース1及びケース2において貯留部218に遊技球が貯留されたか否かを判定し、遊技球が貯留部218に貯留されなかった場合に、2回目チャンス演出を実行するように設定する。非貯留時2回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップS a 8 7 0 2を実行した後、ステップS a 8 7 0 3に進む。

【1155】

ステップS a 8 7 0 3では、V入賞演出設定処理を実行する。V入賞演出設定処理では、V入賞口222に遊技球が貯留したか否かを判定し、V入賞口222に遊技球が入球した場合に、V入賞演出を実行するように設定する。V入賞演出設定処理の詳細については後述する。ステップS a 8 7 0 3を実行した後、ステップS a 8 7 0 4に進む。

【1156】

ステップS a 8 7 0 4では、V非入賞時2回目チャンス演出設定処理を実行する。V非入賞時2回目チャンス演出設定処理では、上述したケース1及びケース2において貯留部218に遊技球が貯留されたが、V入賞口222に遊技球が入球せず、非V入賞口224に遊技球が入球した場合に、2回目チャンス演出を実行するように設定する。V非入賞時2回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップS a 8 7 0 4を実行した後、ステップS a 8 7 0 5に進む。

【1157】

ステップS a 8 7 0 5では、他の大当たり種別に対応した開閉処理期間用の演出を実行するように設定する。具体的には、開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が、第2開閉扉213が開放しない開閉シナリオが選択される大当たり種別であった場合に、当該開閉実行モードの開閉処理期間において実行する演出を設定する。ステップS a 8 7 0 5を実行した後、本開閉処理期間演出設定処理を終了する。

【1158】

<1回目チャンス演出設定処理>

次に、1回目チャンス演出設定処理について説明する。1回目チャンス演出設定処理は

10

20

30

40

50

、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン（図 98：S a 8 7 0 1）として音声発光制御装置 90 の M P U 9 2 によって実行される。

【1159】

図 99 は、1 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 8 8 0 1 では、主側 M P U 6 2 から第 2 開閉扉開放コマンドを受信しているか否かを判定する。本実施形態では、第 2 開閉扉 2 1 3 は、当たり抽選において、特定処理を実行する大当たりに当選した場合及び小当たりに当選した場合に開放する。また、第 2 開閉扉開放コマンドには、第 2 開閉扉 2 3 1 の開放の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）が含まれている。したがって、音声発光制御装置 90 は、受信した第 2 開閉扉開放コマンドに含まれる情報に基づいて、第 2 開閉扉 2 3 1 の開放の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）を把握することができる。ステップ S a 8 8 0 1 において、主側 M P U 6 2 から第 2 開閉扉開放コマンドを受信していないと判定した場合には（S a 8 8 0 1：N O）、本 1 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 8 8 0 1 において、主側 M P U 6 2 から第 2 開閉扉開放コマンドを受信していると判定した場合には（S a 8 8 0 1：Y E S）、ステップ S a 8 8 0 2 に進む。

10

【1160】

ステップ S a 8 8 0 2 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 8 8 0 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合（S a 8 8 0 2：Y E S）、すなわち、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップ S a 8 8 0 3 に進み、上述したケース 1 における 1 回目チャンス演出を実行するように設定する。ステップ S a 8 8 0 3 を実行した後、本 1 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 8 8 0 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（S a 8 8 0 2：N O）、ステップ S a 8 8 0 4 に進む。

20

【1161】

ステップ S a 8 8 0 4 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 8 8 0 4 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであると判定した場合には（S a 8 8 0 4：Y E S）、ステップ S a 8 8 0 5 に進み、上述したケース 2 における 1 回目チャンス演出を実行するように設定する。ステップ S a 8 8 0 5 を実行した後、本 1 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 8 8 0 4 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりではないと判定した場合には（S a 8 8 0 4：N O）、そのまま本 1 回目チャンス演出設定処理を終了する。

30

【1162】

<非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理>

次に、非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理について説明する。非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン（図 98：S a 8 7 0 2）として音声発光制御装置 90 の M P U 9 2 によって実行される。

【1163】

図 100 は、非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 8 9 0 1 では、主側 M P U 6 2 から第 2 大入賞口入球コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S a 8 9 0 1 において、主側 M P U 6 2 から第 2 大入賞口入球コマンドを受信していないと判定した場合には（S a 8 9 0 1：N O）、後述するステップ S a 8 9 0 4 に進む。一方、ステップ S a 8 9 0 1 において、主側 M P U 6 2 から第 2 大入賞口入球コマンドを受信していると判定した場合には（S a 8 9 0 1：Y E S）、ステップ S a 8 9 0 2 に進み、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N であるか否かを判定する。音光用第 2 大入賞口入球フラグは、音光側 R A M 9 4 に記憶されているフラグであり、第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球が入球したか否か、すなわち、遊技球が貯留部 2 1 8 に貯留されたか否かを音声発光制御装置 90 において判定するためのフラグである。

40

50

【1164】

ステップS a 8 9 0 2において、音光用第2大入賞口入球フラグがONではないと判定した場合には（S a 8 9 0 2：NO）、ステップS a 8 9 0 3に進み、音光用第2大入賞口入球フラグをONにする。その後、ステップS a 8 9 0 4に進む。一方、ステップS a 8 9 0 2において、音光用第2大入賞口入球フラグがONであると判定した場合には（S a 8 9 0 2：YES）、そのままステップS a 8 9 0 4に進む。すなわち、遊技球が第2大入賞口212に入球した場合であって、音光用第2大入賞口入球フラグがONになっていない場合に限り、当該音光用第2大入賞口入球フラグをONにする。

【1165】

ステップS a 8 9 0 4では、主側MPU62から第2開閉扉閉鎖コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS a 8 9 0 4において、主側MPU62から第2開閉扉閉鎖コマンドを受信していないと判定した場合には（S a 8 9 0 4：NO）、本非貯留時2回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップS a 8 9 0 4において、主側MPU62から第2開閉扉閉鎖コマンドを受信していると判定した場合には（S a 8 9 0 4：YES）、ステップS a 8 9 0 5に進む。

【1166】

ステップS a 8 9 0 5では、音光用第2大入賞口入球フラグがONであるか否か、すなわち、遊技球が第2大入賞口212に入球して貯留部218に貯留されたか否かを判定する。ステップS a 8 9 0 5において、音光用第2大入賞口入球フラグがONであると判定した場合には（S a 8 9 0 5：YES）、本非貯留時2回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップS a 8 9 0 5において、音光用第2大入賞口入球フラグがONではないと判定した場合には（S a 8 9 0 5：NO）、ステップS a 8 9 0 6に進む。

【1167】

ステップS a 8 9 0 6では、第2開閉扉213の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップS a 8 9 0 6において、第2開閉扉213の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合（S a 8 9 0 6：YES）、すなわち、第2開閉扉213の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップS a 8 9 0 7に進み、上述したケース1における2回目チャンス演出及び大当たり告知演出を開閉処理期間の2R目が開始するまでに実行するように設定する。その後、ステップS a 8 9 0 8に進み、2R目以降の開閉処理期間において実行する演出を設定する。その後、本非貯留時2回目チャンス演出設定処理を終了する。

【1168】

ステップS a 8 9 0 6において、第2開閉扉213の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（S a 8 9 0 6：NO）、ステップS a 8 9 0 9に進み、第2開閉扉213の開放の契機となった当たり抽選の結果が特1小当たりであるか否かを判定する。ステップS a 8 9 0 9において、第2開閉扉213の開放の契機となった当たり抽選の結果が特1小当たりであると判定した場合には（S a 8 9 0 9：YES）、ステップS a 8 9 10に進み、上述したケース2における2回目チャンス演出及び外れ告知演出を実行するように設定する。その後、本非貯留時2回目チャンス演出設定処理を終了する。

【1169】

<V入賞演出設定処理>

次に、V入賞演出設定処理について説明する。V入賞演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン（図98：S a 8 7 0 3）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【1170】

図101は、V入賞演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS a 9 0 0 1では、主側MPU62からV入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。V入賞コマンドは、遊技球がV入賞口222に入球した場合に主側MPU62から送信されるコマン

10

20

30

40

50

ドである。ステップ S a 9 0 0 1 において、主側 M P U 6 2 から V 入賞コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 9 0 0 1 : N O)、そのまま本 V 入賞演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 9 0 0 1 において、主側 M P U 6 2 から V 入賞コマンドを受信していると判定した場合には (S a 9 0 0 1 : Y E S)、ステップ S a 9 0 0 2 に進み、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを示す演出である V 入賞演出を実行するように設定する。その後、ステップ S a 9 0 0 3 に進み、上述した音光用第 2 大入賞口入球フラグを O F F にする。その後、本 V 入賞演出設定処理を終了する。

【 1 1 7 1 】

< V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理 >

次に、V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理について説明する。V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン (図 9 8 : S a 8 7 0 4) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

10

【 1 1 7 2 】

図 1 0 2 は、V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 9 1 0 1 では、主側 M P U 6 2 から非 V 入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。非 V 入賞コマンドは、遊技球が非 V 入賞口 2 2 4 に入球した場合に主側 M P U 6 2 から送信されるコマンドである。ステップ S a 9 1 0 1 において、主側 M P U 6 2 から非 V 入賞コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 9 1 0 1 : N O)、本 V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 9 1 0 1 において、主側 M P U 6 2 から非 V 入賞コマンドを受信していると判定した場合には (S a 9 1 0 1 : Y E S)、ステップ S a 9 1 0 2 に進む。

20

【 1 1 7 3 】

ステップ S a 9 1 0 2 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 9 1 0 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合は (S a 9 1 0 2 : Y E S)、すなわち、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップ S a 9 1 0 3 に進み、上述したケース 1 における 2 回目チャンス演出及び大当たり告知演出を実行するように設定する。ステップ S a 9 1 0 3 を実行した後、ステップ S a 9 1 0 4 に進み、上述した音光用第 2 大入賞口入球フラグを O F F にする。その後、本 V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 9 1 0 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には (S a 9 1 0 2 : N O)、ステップ S a 9 1 0 5 に進む。

30

【 1 1 7 4 】

ステップ S a 9 1 0 5 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 9 1 0 5 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであると判定した場合には (S a 9 1 0 5 : Y E S)、ステップ S a 9 1 0 6 に進み、上述したケース 2 における 2 回目チャンス演出及び外れ告知演出を実行するように設定する。その後、上述したステップ S a 8 8 0 4 に進み、音光用第 2 大入賞口入球フラグを O F F にする。その後、本 V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 9 1 0 5 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりではないと判定した場合には (S a 9 1 0 5 : N O)、上述したステップ S a 8 8 0 4 に進み、音光用第 2 大入賞口入球フラグを O F F にする。その後、本 V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。

40

【 1 1 7 5 】

< エンディング期間演出設定処理 >

次に、エンディング期間演出設定処理について説明する。エンディング期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 9 2 : S a 8 1 0 7) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

50

【1176】

図103は、エンディング期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS a 9 2 0 1では、主側MPU 6 2からエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。なお、本実施形態では、エンディングコマンドには、今回の開閉実行モードへの移行（エンディング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）が含まれている。したがって、音声発光制御装置90は、受信したエンディングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行（エンディング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）を把握することができる。ステップS a 9 2 0 1において、主側MPU 6 2からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（S a 9 2 0 1：NO）、本エンディング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップS a 9 2 0 1において、主側MPU 6 2からエンディングコマンドを受信していると判定した場合には（S a 9 2 0 1：YES）、ステップS a 9 2 0 2に進む。

10

【1177】

ステップS a 9 2 0 2では、受信したエンディングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップS a 9 2 0 2において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には（S a 9 2 0 2：YES）、ステップS a 9 2 0 3に進み、大当たりの種別に対応したエンディング演出をエンディング期間において実行するように設定する。その後、本エンディング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップS a 9 2 0 2において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合（S a 9 2 0 2：NO）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が小当たりである場合には、そのまま本エンディング期間演出設定処理を終了する。

20

【1178】

<表示制御装置において実行される各種処理>

次に、表示制御装置100のMPU 102において実行される処理について説明する。

【1179】

表示制御装置100のMPU 102において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置90からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、VDP 105から送信されるV割込み信号を検出した場合に実行されるV割込み処理とがある。V割込み信号は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎にVDP 105からMPU 102に対して送信される信号である。

30

【1180】

MPU 102は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やV割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とV割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置90から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V割込み処理を実行することができる。

40

【1181】

<メイン処理>

次に、表示制御装置100のMPU 102によって実行されるメイン処理について説明する。

【1182】

図104は、表示制御装置100のMPU 102において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【1183】

50

ステップ S a 9 3 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M 1 0 7 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S a 9 3 0 2 に進む。

【1184】

ステップ S a 9 3 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

【1185】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【1186】

図 1 0 5 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S a 9 4 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【1187】

< V 割込み処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理について説明する。

【1188】

図 1 0 6 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、V D P 1 0 5 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像を特定した上で、V D P 1 0 5 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【1189】

上述したように、V 割込み信号は、V D P 1 0 5 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に生成されるとともに、M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。したがって、M P U 1 0 2 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、V D P 1 0 5 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に行われることになる。このため、V D P 1 0 5 は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【1190】

ステップ S a 9 5 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 1 0 5）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演

10

20

30

40

50

出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【1191】

演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【1192】

なお、コマンド対応処理 (S a 9 5 0 1) では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

10

【1193】

ステップ S a 9 5 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理 (S a 9 5 0 1) などによって設定された図柄表示装置 4 1 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S a 9 5 0 3 に進む。

20

【1194】

ステップ S a 9 5 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (S a 9 5 0 2) によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S a 9 5 0 4 に進む。

30

【1195】

ステップ S a 9 5 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (S a 9 5 0 3) によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、V D P 1 0 5 に対して送信する。V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S a 9 5 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。

【1196】

以上説明したように、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合 (ケース 1 の場合) も、小当たりに当選した場合 (ケース 2 の場合) も、第 1 図柄表示部 3 7 a には、当たり抽選の結果を示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置 4 1 への画像の表示や音声の出力による当たり抽選の抽選結果を示唆する演出は実行されない。よって、図柄表示装置 4 1 への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回の終了した時点において当該遊技回における抽選結果を認識できない。その結果、仮に、小当たりに当選していたとしても、大当たりに当選したのではないかといった期待感を遊技者に付与することができる。

40

【1197】

さらに、遊技回が終了した後に、ケース 1 の場合も、ケース 2 の場合も、右打ち示唆演

50

出、Wチャンス示唆演出を実行するので、遊技回が終了した後に当該演出が実行されている期間中も、当たり抽選において小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといいた期待感を付与することができる。

【1198】

また、本実施形態のパチンコ機10においては、第1始動口33への入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当たり抽選において大当たりに当選した時点において大当たりの種別は決定されず、開閉実行モードの実行中に遊技球が種別決定ゲート202に入球することによって決定される。そして、大当たり種別が決定すると、ラウンド表示部39のラウンドランプが、大当たりの種別に対応したラウンド遊技の実行回数に応じた表示で点灯する。一方、小当たりに当選している場合は、ラウンドランプは点灯しない。すなわち、大当たりに当選している場合であっても小当たりに当選している場合であっても、遊技回の終了直後にはラウンドランプは点灯しないので、遊技回の終了後において、ラウンドランプに基づいて当該遊技回において大当たりに当選しているのか小当たりに当選しているのかを遊技者が識別することを回避することができる。

10

【1199】

その結果、遊技回の終了後に、遊技者が右打ちをして、種別決定ゲート202に遊技球を入球させるまでは、遊技者に、当該当たり抽選の抽選結果を認識させず、遊技者に対して、比較的長い期間、小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといいた期待感を付与することができる。すなわち、遊技回が終了し、大当たりまたは小当たりに基づく開閉実行モードが開始された後の期間においても、比較的長い期間に亘って遊技者に期待感を付与することができ、遊技に対して注目させることができる。また、大当たり種別の決定に際し、遊技者に右打ちをさせて、種別決定ゲート202に遊技球を入球させるので、大当たり種別の決定に関して遊技者に積極的に関与させることとなり、遊技者に対して、開閉実行モードの期間においてさら遊技に注目させることができる。

20

【1200】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機10は、遊技球がV入賞口222に入球したことを契機として大当たりが確定した場合には、当該V入賞口222に遊技球が入球したことを契機として、V入賞口222に入球したことを契機とする大当たりの種別を決定する。従ってV入賞口222に遊技球が入球した場合の遊技の進行に関して遊技者にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【1201】

また、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合には、種別決定ゲート202に遊技球を入球させることによって大当たり種別を決定し、ラウンド遊技が開始されるまでの遊技の進行に関して比較的スピード感がない。結果として、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合と、遊技球がV入賞口222に入球したことを契機として大当たりが確定した場合とで、遊技の進行に緩急をつけることができ、遊技者の遊技に対する期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1202】

また、本実施形態におけるパチンコ機10は、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、V入賞口222に遊技球が入球して新たな大当たりが確定した場合、第1始動口33に遊技球が入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技は停止されるが、V入賞口222に遊技球が入球したことによる大当たりを契機とした新たなラウンド遊技が開始されるので、新たなラウンド遊技に対する期待感を遊技者に付与することができる。

40

【1203】

また、この場合、第1始動口33に遊技球が入球したことを契機として実行された当た

50

り抽選において大当たりに当選した場合に振り分けられていた大当たり種別よりも、V入賞口222に遊技球が入球して新たな大当たりが確定した場合に振り分けられる大当たり種別の方が不利になってしまうのではないかとといった不安を遊技者が抱くことが想定される。

【1204】

しかしながら、本実施形態におけるパチンコ機10は、図62に示したように、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合の大当たり種別の振り分け（図62（a））と、第1始動口33への遊技球の入球を契機としたV入賞口222への遊技球の入球によって大当たりが確定した場合の大当たり種別の振り分け（図62：（b））とを比較した場合、遊技者にとって最も有利な特典が付与される振り分け結果である5R第1種大当たりに振り分けられる確率は、第1始動口33への遊技球の入球を契機としたV入賞口222への遊技球の入球によって大当たりが確定した場合の方が高い。従って、上記のような遊技者の不安を低減することができる。遊技者に対して、より一層大きな期待感を付与することができる。

【1205】

また、本実施形態におけるパチンコ機10は、遊技盤30における遊技球が流通する方向に対して種別決定ゲート202の下流にV入賞口222が配置されている。さらに、第2大入賞口212の下流にV入賞口222が配置されている。従って、上記ケース1の場合において、遊技者が種別決定ゲート202へ向けて遊技球を発射した場合、種別決定ゲート202へ遊技球が入球したことを契機として大当たり種別が決定し開閉処理期間に突入し第2開閉扉213が開放した場合、種別決定ゲート202へ向けて遊技球を発射した遊技球がV入賞口222へ入球しやすい。よって、第1始動口33に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合にラウンド遊技が開始した後に、自然な流れで第2大入賞口212に遊技球が入球して、その後、V入賞口222に遊技球が入球し、V入賞口222に遊技球が入球したことを契機とするラウンド遊技へと移行させることができる。よって、遊技の進行を円滑に進行させることができる。結果として、第1始動口33に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合に振り分けられていた大当たり種別よりも、V入賞口222に遊技球が入球して新たな大当たりが確定した場合に振り分けられる大当たり種別の方が不利になってしまうのではないかとといった不安を遊技者が抱く間を作らず、または、そのような遊技者の不安を低減することができる。そして、遊技者に対して、より一層大きな期待感を付与することができる。

【1206】

また、本実施形態におけるパチンコ機10は、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合、特定処理実行判定処理によって特定処理の実行の有無を決定して、その後、当該大当たりに対応するラウンド遊技の実行回数を決定する。すなわち、ラウンド遊技として第2開閉扉213を開閉するか否かと、ラウンド遊技の実行回数とを別に決定するので、第2開閉扉213の開閉の有無とラウンド遊技の実行回数との組み合わせ方によってラウンド遊技における第1開閉扉36bおよび第2開閉扉213の様々な動作態様を実現することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1207】

《B8》第1実施形態βの変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【1208】

《B8-1》変形例1：

上記第1実施形態βにおいて、ケース1の場合に実行される遊技回において実行する演

10

20

30

40

50

出、すなわち、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たり当選し、かつ、特定処理実行判定処理において、特定処理を実行することを決定した場合の当該遊技回において実行する演出と、上記ケース2の場合に実行される遊技回において実行する演出、すなわち、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において小当たり当選した場合の当該遊技回において実行する演出とを、同じ演出パターンに設定する構成としてもよい。ケース1の場合およびケース2の場合に同じ演出パターンに設定することで、ケース1の場合であるのかケース2の場合であるのかの遊技者の判断をさらにしにくくし、当該遊技回が当たり抽選に当選しているのではないかという期待感を遊技者により一層付与することができる。

10

【1209】

その他、ケース1の場合およびケース2の場合に用いる専用の演出パターンが遊技回の変動時間に対応して複数設定された演出パターンテーブルを設け、当該演出パターンテーブルから当該遊技回の変動時間に応じた演出パターンを選択する構成としてもよい。ケース1の場合およびケース2の場合に同じ演出パターンテーブルから演出パターンを選択することによって、ケース1の場合であるのかケース2の場合であるのかの遊技者の判断をしにくくし、当該遊技回が当たり抽選に当選しているのではないかという期待感を遊技者に付与することができる。

【1210】

《B8-2》変形例2：

20

上記第1実施形態βにおいては、遊技球がV入賞口222に入球したことを契機として大当たりが確定した場合には、当該V入賞口222に遊技球が入球したことを契機として大当たりの種別を決定する構成を採用したが、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たり当選した場合と同様に、遊技球がV入賞口222に入球して大当たりが確定した後に、種別決定ゲート202に遊技球を入球させることによって大当たり種別が決定する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たり当選した場合と、遊技球が第2始動口34に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たり当選した場合と、遊技球がV入賞口222に入球して大当たりが確定した場合との3つの場合において、大当たりの種別を決定する処理を統一することができ、処理を簡易化することができる。

30

【1211】

また、遊技球がV入賞口222に入球したことを契機とした大当たりの種別を決定するための専用の入球部（V入賞大当たり用種別決定ゲート）を設ける構成を採用してもよい。そして、V入賞大当たり用種別決定ゲートをV入賞口222より遊技球の流通方向に対して下流に配置する構成を採用してもよい。この場合、V入賞大当たり用種別決定ゲートに遊技球が入球したことを契機として実行する大当たり種別の決定を、上記第1実施形態βにおける種別決定処理と同じ処理を用いて行うことで、処理の簡易化を実現することができる。

40

【1212】

その他、V入賞大当たり用種別決定ゲートをV入賞口222より遊技球の流通方向に対して下流ではない位置に配置する構成を採用してもよい。例えば、遊技球がV入賞口222に入球したことを契機として大当たりが確定した場合に、遊技球を発射させる態様を変更させないと入球しない位置にV入賞大当たり用種別決定ゲートを配置する。このようにすることで、操作ハンドル25の操作態様を種々に変化させて遊技を遊技者に実行させることとなり、遊技の流れを頻繁に変化させることができ、遊技への遊技者の積極的な関与を促進し、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。

【1213】

《B8-3》変形例3：

50

上記第1実施形態βにおいては、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に遊技球を種別決定ゲート202に入球させたことを契機として種別決定処理を実行し大当たり種別を決定する構成を採用したが、他の構成を採用することができる。例えば、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として大当たり種別カウンタC2を取得し、当該遊技回における変動開始処理において大当たり種別を判定する構成を採用してもよい。すなわち、遊技回が終了する前に大当たり種別を決定する。そして、当該遊技回が大当たりである場合、当該遊技回が終了した場合には決定した大当たり種別に対応した表示態様でラウンドランプを点灯させるが、当該点灯のタイミングを、開閉実行モードにおけるオープニング期間の終了時点（開閉処理期間の開始直前）とし、かつ、オープニング期間を通常より長くするように設定する。このようにすることで、ラウンドランプが点灯するまでは、当該当たり抽選の抽選結果を認識させず、遊技者に対して、比較的長い期間、大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。すなわち、遊技回が終了し、大当たりまたは小当たりに基づく開閉実行モードが開始された後の期間においても、比較的長い期間に亘って遊技者に期待感を付与することができ、遊技に対して注目させることができる。なお、上記第1実施形態βにおいては、ラウンドランプを点灯させるタイミングは、オープニング期間の終了時であったが、オープニング期間の開始時に点灯させる構成を採用してもよい。

【1214】

《B8-4》変形例4：

上記第1実施形態βにおいては、ケース1の場合、および、ケース2の場合に実行する開閉処理においては、第2開閉扉213が1回のみ開閉する開閉シナリオに設定したが、第2開閉扉213が複数回開閉する開閉シナリオを採用してもよい。このようにすることで、遊技球がV入賞口222に入球する確率が向上し、遊技者の期待感を向上させることができる。

【1215】

《B8-5》変形例5：

上記第1実施形態βにおいては、特定処理実行判定処理は、遊技球が第1始動口33に入球したことによって実行される遊技回の変動開始時、より具体的には、変動開始処理（図78）において実行したが、当該遊技回が終了して待機期間が開始されるまでであれば、他のタイミングで実行してもよい。例えば、遊技状態移行処理において実行してもよい。このようにすることで、例えば、遊技球が第1始動口33に入球したことによって実行される遊技回中に遊技者に演出操作ボタン24を操作させる演出を実行し、当該演出の実行に応じて遊技者が演出操作ボタン24を操作したか否かに基づいて特定処理を実行するか否かの判定をする特定処理実行判定処理を行う構成を採用してもよい。また、例えば、遊技球が1始動口33に入球したことによって実行される遊技回中に特定の入球口に遊技球が入球したか否かに基づいて特定処理を実行するか否かの判定をする特定処理実行判定処理を行う構成を採用してもよい。すなわち、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選している場合に、当該遊技回中における遊技の進行の態様に応じて、当該遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおける処理の態様を決定する構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後の開閉実行モードにおいても遊技者を遊技に集中させることができる。

【1216】

《B8-6》変形例6：

上記第1実施形態βにおいて、保留されている遊技回における当たり抽選の抽選結果を先判定処理によって判定し、先判定処理の結果、当該保留遊技回の当たり抽選において大当たりに当選している場合に、当該先判定処理における処理として特定処理実行判定処理を実行し、保留遊技回が遊技回として実行されるよりも前に、ケース1に示したような特定処理を実行するか否かを判定してもよい。そして、当該保留遊技回が遊技回として実行

されるよりも前に実行される遊技回において、後に特定処理が実行されることを示唆する演出（特定処理実行示唆演出）を実行してもよい。このようにすることで、遊技者に、後に実行される保留遊技回についての期待感を付与することができる。また、保留遊技回においてケース２の場合に該当するかを先判定処理によって判定し、同じように、特定処理実行示唆演出を実行してもよい。このようにすることで、遊技者が、保留遊技回が遊技回として実行された際の帰趨についての推測の幅が広がり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２１７】

《Ｂ８－７》変形例７：

上記第１実施形態βにおいて、当たり抽選において大当たりに当選し、当該当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了した時点からオープニング期間が開始するまでの期間である待機期間（図６４参照）に実行する右打ち示唆演出を、待機期間の時間の経過とともに段階的に変化させる構成を採用してもよい。待機期間は、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了した時点を開始点として種別決定ゲート２０２に遊技球が入球するまで継続される。換言すれば、種別決定ゲート２０２に遊技球が入球しないとオープニング期間は開始されない。遊技者が右打ちをしなければならないことを認識せず、左打ちをしている場合には、遊技は、意図したように進行せず、遊技者の期待感を低下させてしまう。

【１２１８】

そこで、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了した時点からの待機期間の時間が経過するにつれて、遊技者に対する右打ちの示唆を段階的に強くする構成を採用してもよい。例えば、待機期間の経過時間が０秒～５秒までに実行する右打ち示唆演出と比較して、待機期間の経過時間が５秒～１０秒までに実行する右打ち示唆演出の方が遊技者に対して強く右打ちを促す内容であり、さらに、待機期間の経過時間が５秒～１０秒までに実行する右打ち示唆演出と比較して、待機期間の経過時間が１０秒～１５秒までに実行する右打ち示唆演出の方が遊技者に対して強く右打ちを促す内容である構成を採用してもよい。

【１２１９】

待機期間に実行する右打ち示唆演出として、例えば、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示唆する音声を段階的に大きくする（または小さくする）ことによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くしてもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示す画像（例えば右向きの矢印の画像）の大きさを段階的に大きくすることによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くしてもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示す画像の輝度、明度、色彩等を段階的に変化させる（例えば、大きくする、または小さくする）ことによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くする構成を採用してもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを案内する音声案内の口調を段階的に強くすることによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くする構成を採用してもよい。

【１２２０】

このような構成を採用することによって、待機期間中において、遊技者に対して右打ちをすることを認識させやすくなり、遊技の円滑な進行を促すことができる。その結果、遊技者の期待感の低下を抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２２１】

《Ｂ８－８》変形例８：

上記第１実施形態βにおいては、パチンコ機１０は種別決定ゲートを１つ備える構成であったが、種別決定ゲートを複数備える構成を採用してもよい。例えば、左打ちをしている場合に遊技球が入球しやすい位置（例えば遊技盤３０の左側）に種別決定ゲート（以下、左側種別決定ゲートとも呼ぶ）を１つ設け、右打ちをしている場合に遊技球が入球しやすい位置（例えば遊技盤３０の右側）に種別決定ゲート（以下、右側種別決定ゲート）を１つ設ける構成を採用してもよい。そして、第１始動口用の当否テーブル（図６０参照）

において大当たりに当選するように設定されている当たり乱数カウンタC1の各値に対して、大当たりに当選した後に、左側種別決定ゲートまたは右側種別決定ゲートのいずれの種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定するかを予め設定しておく。そして、大当たりに当選した遊技回の終了後に、大当たりとなった当たり乱数カウンタC1の値に応じで左打ちをするように示唆する演出（左打ち示唆演出）を実行するか、右打ち示唆演出を実行するかを判定し、判定の結果に応じた示唆演出を実行する。このようにすることによって、大当たりに当選した遊技回の終了後において、遊技者が操作ハンドル25の操作方法を判断する必要がある、遊技者を積極的に遊技に関与させることができ、その結果、遊技者を遊技に注目させることができる。

【1222】

また、第1始動口用の当否テーブル(図60参照)において大当たりに当選するように設定されている当たり乱数カウンタC1の各値に対して、左側種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値、右側種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値、左側種別決定ゲートまたは右側種別決定ゲートのいずれか一方への遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値が設定されている構成としてもよい。

【1223】

《B8-9》変形例9：

上記第1実施形態βでは、ケース1における待機期間、および、ケース2におけるオープニング期間に、各々、大当たりに当選するための機会（チャンス）が2回分用意されていることを示唆する演出（Wチャンス演出）を実行する構成であったが、大当たりに当選するための機会（チャンス）が1回分用意されていることを示唆する演出（シングルチャンス演出）を実行する構成を採用してもよい。この場合、各ケースにおいて、2回目チャンス演出を省略することができるので、当該2回目チャンス演出を実行するために必要な処理を省略することができ、処理を簡易化することができる。

【1224】

また、ケース1およびケース2において、Wチャンス演出を実行する場合とシングルチャンス演出を実行する場合とを組み合わせた構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技回が終了した後の期間において、より一層、遊技者を遊技に注目させることができる。

【1225】

《B8-10》変形例10：

上記第1実施形態βにおいては、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技球がV入賞口222に入球した場合には、当該ラウンド遊技を中断し、V入賞口222への遊技球の入球を契機とするラウンド遊技を実行する構成を採用したが、他の構成を採用してもよい。

【1226】

例えば、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技球がV入賞口222に入球した場合には、当該V入賞口222への遊技球の入球によって遊技の進行状態は変化せず、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が最後まで実行される構成を採用してもよい。この場合、当該V入賞口222への遊技球の入球を契機とするラウンド遊技は実行されない。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のV入賞口222への入球は実質的に無効であり、当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のV入賞口222への入球のみ実質的に有効となる。

【1227】

このような構成を採用することによって、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技球がV入賞口222に入球した場合であっても、遊技の進行状態を維持することができる。よって、大当たりに当選したこと

10

20

30

40

50

を契機とする開閉実行モードを中断する処理を回避することができ、処理を簡易化することができる。

【1228】

さらに、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のV入賞口222への入球は実質的に無効であり、当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のV入賞口222への入球のみ実質的に有効となる構成において、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のみV入賞口222への遊技球の入球を補助する動作機構（以下、V入賞補助機構とも呼ぶ）を備える構成を採用してもよい。

【1229】

V入賞補助機構として、例えば、クルーン220に設けられたV入賞口222と非V入賞口224のうち、非V入賞口224のみ一時的に閉鎖する機構（以下、非V入賞口閉鎖機構とも呼ぶ）を採用してもよい。この場合、非V入賞口閉鎖機構は、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のV入賞口222への入球が実質的に無効である場合のみ、V入賞口222への遊技球の入球を補助するので、非V入賞口閉鎖機構の動作は遊技の進行状態に実質的に影響を与えない。

【1230】

しかしながら、非V入賞口閉鎖機構が動作することによって、V入賞口222への遊技球の入球が補助され、遊技球がV入賞口222に入球したことを認識した遊技者の期待感を向上させることができる。すなわち、非V入賞口閉鎖機構を動作させることによって、遊技の進行状態に実質的に影響を与えずに、遊技者に期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1231】

さらに、V入賞補助機構の動作の制御を、主制御装置60以外の制御手段（例えば、音声発光制御装置90）が実行する構成を採用してもよい。例えば、ケース1の場合において、音声発光制御装置90が特定処理コマンドを受信することによってV入賞補助機構を動作させることを決定し、開閉処理期間の開始とともにV入賞補助機構の動作を制御することによって非V入賞口224を閉鎖する構成を採用してもよいし、遊技球が貯留部218に貯留された場合であって、貯留弁216を開放するタイミングで、非V入賞口224を閉鎖する構成を採用してもよい。このような構成を採用すると、V入賞補助機構の動作の制御を主制御装置60以外の制御手段によって行うので、主制御装置60による処理の負担を軽減することができる。

【1232】

なお、V入賞補助機構としては、上記説明した非V入賞口閉鎖機構に限定されることなく、V入賞口222への遊技球の入球を補助する機構であれば、他の機構を採用してもよい。例えば、流路211のうちクルーン220へ遊技球を流出させる流出口がV入賞口222の真上に位置するように流路211を移動させる機構を採用してもよい。また、V入賞口222の近傍に一時的に磁石を配置させる機構を採用してもよい。

【1233】

《B》第2実施形態：

《B1》遊技機の構造：

本実施形態における遊技機の構造について説明する。なお、上記実施形態と同じ機能を備える構成要素には同じ符号を用いて説明する。

【1234】

図107は、第2実施形態におけるパチンコ機10の斜視図である。パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠

10

20

30

40

50

14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【1235】

前扉枠14の略中央部には、開口された窓部18が形成されている。前扉枠14の窓部18の周囲には、パチンコ機10を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LEDなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機10によって行われる当たり抽選時、当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠14の裏側には、2枚の板ガラスからなるガラスユニット19が配置されており、開口された窓部18がガラスユニット19によって封じられている。内枠13には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機10の遊技者は、パチンコ機10の正面からガラスユニット19を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【1236】

前扉枠14には、遊技球を貯留するための上皿20と下皿21とが設けられている。上皿20は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体12から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿20に貯留された遊技球は、パチンコ機本体12が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル25の操作によって駆動し、上皿20から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿21は、上皿20の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿21は、上皿20で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿21の底面には、下皿21に貯留された遊技球を排出するための排出口22が形成されている。排出口22の下方にはレバー23が設けられており、遊技者がレバー23を操作することによって、排出口22の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー23を操作して排出口22を開状態にすると、排出口22から遊技球が落下し、遊技球は下皿21から外部に排出される。

【1237】

上皿20の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン24が設けられている。演出操作ボタン24は、パチンコ機10によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機10によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン24を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機10によって行われる。

【1238】

さらに、前扉枠14の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル25が設けられている。遊技者が操作ハンドル25を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル25の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー25aと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン25bと、操作ハンドル25の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器25cとが設けられている。遊技者が操作ハンドル25を握ると、タッチセンサー25aがオンになり、遊技者が操作ハンドル25を右回りに回動操作すると、可変抵抗器25cの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器25cの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【1239】

また、上皿20の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン

26が設けられている。遊技球発射ボタン26は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル25の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン26を操作すると、操作ハンドル25の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン26が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン26を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。また、以降の説明においては、操作ハンドル25が操作されることによって遊技球が発射され、遊技球が遊技盤の正面視左側に流れるとともに遊技盤の左側を流下する場合を、遊技者が「左打ち」をすると表現する場合がある。なお、本実施形態のパチンコ機10においては、遊技球発射ボタン26が操作された場合、タッチセンサー25aがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル25を握ることによって少なくともタッチセンサー25aをオンにした上で、遊技球発射ボタン26を操作することで、遊技球発射ボタン26の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

10

【1240】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン26は、上皿20の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン26が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン26を、ウェイトボタン25bと同様に、操作ハンドル25の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル25、ウェイトボタン25b、遊技球発射ボタン26を、右手のみで操作することを可能にする。

20

【1241】

図108は、遊技盤30の正面図である。遊技盤30は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域PAが形成されている。遊技盤30には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部31aと、外レール部31bとが取り付けられている。内レール部31aと外レール部31bとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール31が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール31に誘導されて遊技領域PAの上部に放出され、その後、遊技領域PAを流下する。遊技領域PAには、遊技盤30に対して略垂直に複数の釘42が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘42や風車は、遊技領域PAを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

30

【1242】

遊技盤30には、一般入賞口32、上側第1始動口33（以下、単に第1始動口33とも呼ぶ）、下側第1始動口44（以下、単に第1始動口44とも呼ぶ）、第2始動口34、スルーゲート35、及び、可変入賞装置36が設けられている。また、遊技盤30には、可変表示ユニット40及びメイン表示部45が設けられている。メイン表示部45は、特図ユニット37と、普図ユニット38と、ラウンド表示部39とを有している。

【1243】

一般入賞口32は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤30上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口32に遊技球が入球すると、10個の遊技球が賞球として払出装置71から払い出される。

40

【1244】

上側第1始動口33、および、下側第1始動口44は、遊技球が入球可能な入球口である。上側第1始動口33は、遊技盤30の中央上方に設けられており、下側第1始動口44は、遊技盤30の中央下方に設けられている。本実施形態では、上側第1始動口33、または、下側第1始動口44に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、下側第1始動口44には、左右一対の可動片よりなる電動役物44aが設けられている。電動役物44aが閉鎖状態のときには、遊技球は下側第1始動口44に入球することはできない。一方、電動役物44a

50

が開放状態のときには、遊技球は下側第1始動口44に入球することができる。電動役物44aは、スルーゲート35に遊技球が通過することを契機として実行される抽選に当選した場合に、所定の期間、開放状態となるように構成されている。

【1245】

第2始動口34は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤30の右側上方に設けられている。よって、第2始動口34は、遊技者が操作ハンドル25を操作することによって右打ちをした場合に遊技球が入球する位置に設けられている。本実施形態では、第2始動口34に遊技球が入球すると、1個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【1246】

スルーゲート35は、電動役物44aを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具多的には、遊技球がスルーゲート35を通過すると、主制御装置60は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行なう。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物44aは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート35は、遊技球の流下方向に対して下側第1始動口44よりも上流側に配置されているため、スルーゲート35を通過した遊技球は、通過後に遊技領域PAを流下して下側第1始動口44へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート35を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【1247】

可変入賞装置36は、遊技盤30の背面側へと通じる大入賞口36aと、当該大入賞口36aを開閉する開閉扉36bとを備えている。開閉扉36bは、通常は遊技球が大入賞口36aに入球できない閉鎖状態となっている。上述したように、上側第1始動口33、下側第1始動口44又は第2始動口34に遊技球が入球すると、主制御装置60は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選すると、パチンコ機10は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置36の開閉扉36bは、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置36の大入賞口36aに遊技球が入球すると、払出装置71によって15個の遊技球が賞球として払い出される。

【1248】

遊技盤30の最下部にはアウト口43が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口43を通過して遊技領域PAから排出される。

【1249】

特図ユニット37は、第1図柄表示部37aと、第2図柄表示部37bとを備えている。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【1250】

第1図柄表示部37aは第1の図柄を表示するための表示部である。第1の図柄とは、上側第1始動口33または下側第1始動口44への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第1図柄表示部37aは、上側第1始動口33または下側第1始動口44への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第1の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第1図柄表示部37aは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第1の図柄の停止表示を行なわせる。

【1251】

第2図柄表示部37bは第2の図柄を表示するための表示部である。第2の図柄とは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止

10

20

30

40

50

表示される図柄をいう。第2図柄表示部37bは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第2の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第2図柄表示部37bは、第2図柄表示部37bは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第2の図柄の停止表示を行なわせる。

【1252】

ここで、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄、または、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間という。具体的には、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第1の変動時間といい、第2図柄表示部37b 10
に表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第2の変動時間という。

【1253】

特図ユニット37は、さらに、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに隣接した位置に、LEDランプからなる第1保留表示部37cと第2保留表示部37dとを備えている。

【1254】

第1保留表示部37cは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第1始動口（上側第1始動口33と下側第1始動口44）の保留個数を表示する。本実施形態では、上側第1始動口33または下側第1始動口44に入球した遊技球は、当該2つの第1 20
始動口の合計として最大4個まで保留される。

【1255】

第2保留表示部37dは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第2始動口34の保留個数を表示する。本実施形態では、第2始動口34に入球した遊技球は、最大4個まで保留される。

【1256】

普図ユニット38は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット38は、スルーゲート35を遊技球が通過したことを契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット3 30
8は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【1257】

ラウンド表示部39は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置36に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉36bの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部39は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。 40

【1258】

なお、特図ユニット37、普図ユニット38、及びラウンド表示部39は、セグメント表示器やLEDランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【1259】

可変表示ユニット40は、遊技領域PAの略中央に配置されている。可変表示ユニット40は、液晶表示装置41を備える。液晶表示装置41は、液晶ディスプレイを備えている。液晶表示装置41は、表示制御装置100によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット40が備える表示装置の構成は、液晶表示装置41に限定されず、例えば 50

、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTなど、種々の表示装置によって構成されてもよい。

【1260】

液晶表示装置41は、上側第1始動口33または下側第1始動口44への遊技球の入球に基づいて第1図柄表示部37aが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、液晶表示装置41は、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて第2図柄表示部37bが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。液晶表示装置41は、上側第1始動口33、下側第1始動口44又は第2始動口34への遊技球の入球を契機とした図柄の変動表示又は所定の表示をすることに限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、液晶表示装置41の詳細について説明する。

10

【1261】

図109は、液晶表示装置41において変動表示される図柄及び表示面41aを示す説明図である。図109(a)は、液晶表示装置41において変動表示される第1液晶用図柄または第2液晶用図柄を示す説明図である。第1液晶用図柄は、液晶表示装置41に表示される画像であって、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄に対応した図柄である。第2液晶用図柄は、液晶表示装置41に表示される画像であって、第2図柄表示部37bに表示される第1の図柄に対応した図柄である。

【1262】

図109(a)に示すように、液晶表示装置41には、第1液晶用図柄または第2液晶用図柄として、数字の1~8を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の1~8を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

20

【1263】

図109(b)は、液晶表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図示するように、表示面41aには、メイン表示領域MAと、サブ表示領域SAとが表示される。メイン表示領域MAには、第1液晶用図柄の画像が表示される場合と、第2液晶用図柄の画像が表示される場合とがある。同様に、サブ表示領域SAには、メイン表示領域MAと同様に、第1液晶用図柄の画像が表示される場合と、第2液晶用図柄の画像が表示される場合とがある。メイン表示領域MAに第1液晶用図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域SAに第1液晶用図柄の画像が表示され、メイン表示領域MAに第2液晶用図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域SAに第1液晶用図柄の画像が表示される。メイン表示領域MAおよびサブ表示領域SAに、第1液晶用図柄および第2液晶用図柄のいずれが表示されるかは、遊技の状態によって決定される。

30

【1264】

メイン表示領域MAには、左、中、右の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1~Z3には、図109(a)に示した第1液晶用図柄または第2液晶用図柄として数字1~8の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図109(b)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の図柄が、有効ラインL1上に停止した状態で表示される。

40

【1265】

具体的には、第1始動口(上側第1始動口33、下側第1始動口44)又は第2始動口34に遊技球が入球すると、各図柄列Z1~Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1~Z3に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL1上に形成される。例えば

50

、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL 1上に形成される。なお、メイン表示領域MAにおける第1液晶用図柄および第2液晶用図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、メイン表示領域MAにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第1液晶用図柄および第2液晶用図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【1266】

サブ表示領域SAには、左、中、右の3つの図柄列Z 4、Z 5、Z 6が表示される。各図柄列Z 4～Z 6には、図109(a)に示した第1液晶用図柄または第2液晶用図柄として数字1～8の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図109(b)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の図柄が、有効ラインL 2上に停止した状態で表示される。

10

【1267】

具体的には、第1始動口(上側第1始動口33、下側第1始動口44)に遊技球が入球すると、各図柄列Z 4～Z 6の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z 4、図柄列Z 6、図柄列Z 5の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z 4～Z 6に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL 2上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL 2上に形成される。なお、サブ表示領域SAにおける第1液晶用図柄および第2液晶用図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、サブ表示領域SAにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第1液晶用図柄および第2液晶用図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

20

【1268】

さらに、図109(b)に示すように、液晶表示装置41の表示面41aには、第1保留表示領域Ds 1と、第2保留表示領域Ds 2とが表示される。第1保留表示領域Ds 1には、第1始動口(上側第1始動口33、下側第1始動口44)への入賞に基づく保留個数が表示される。第2保留表示領域Ds 2には、第2始動口34への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、上述したように、本実施形態では、第1始動口(上側第1始動口33、下側第1始動口44)及び第2始動口34に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大4つまでである。

30

【1269】

また、図109(b)に示すように、表示面41aには、特図ユニット37の第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第1同期表示部Syn c 1と、特図ユニット37の第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第2同期表示部Syn c 2とを備える。具体的には、第1図柄表示部37aが変動表示をしている場合には第1同期表示部Syn c 1は点滅表示をし、第1図柄表示部37aが停止表示をしている場合には第1同期表示部Syn c 1は点灯表示をする。また、第2図柄表示部37bが変動表示をしている場合には第2同期表示部Syn c 2は点滅表示をし、第2図柄表示部37bが停止表示をしている場合には第2同期表示部Syn c 2は点灯表示をする。

40

【1270】

なお、本実施形態においては、表示面41aは、メイン表示領域MA、サブ表示領域SA、第1同期表示部Syn c 1、および、第2同期表示部Syn c 2を表示する構成としたが、表示面41aがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【1271】

50

《B 2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機 10 の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【1 2 7 2】

図 1 1 0 は、パチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 10 は、主に、主制御装置 60 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備えている。主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 61 を備えている。主制御基板 61 は、複数の機能を有する素子によって構成される MPU 62 を備えている。MPU 62 は、各種制御プログラムや固定値データを記録した ROM 63 と、ROM 63 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 64 とを備えている。MPU 62 は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU 62 が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ROM 63 や RAM 64 に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【1 2 7 3】

主制御基板 61 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板 61 の入力側には、払出制御装置 70 と、電源装置 85 に設けられた停電監視回路 86 とが接続されている。主制御基板 61 は、停電監視回路 86 を介して、電源装置 85 から直流安定 2.4 V の電源の供給を受ける。電源装置 85 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 60 や払出制御装置 70 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板 61 の入力側には、一般入賞口 32、第 1 始動口（上側第 1 始動口 33、下側第 1 始動口 44）、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、可変入賞装置 36 などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板 61 の MPU 62 は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域 PA を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU 62 は、第 1 始動口（上側第 1 始動口 33、下側第 1 始動口 44）、第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する。

【1 2 7 4】

主制御基板 61 の出力側には、可変入賞装置 36 の開閉扉 36b を開閉動作させる可変入賞駆動部 36c と、下側第 1 始動口 44 の電動役物 44a を開閉動作させる電動役物駆動部 44b と、開閉扉 48a を開閉動作させる開閉扉駆動部 48b と、メイン表示部 45 とが接続されている。主制御基板 61 には各種ドライバ回路が設けられており、MPU 62 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【1 2 7 5】

具体的には、MPU 62 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 36b が開閉されるように可変入賞駆動部 36c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU 62 は、電動役物 44a が開放されるように電動役物駆動部 44b の駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、MPU 62 は、メイン表示部 45 における第 1 図柄表示部 37a 又は第 2 図柄表示部 37b の表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部 45 におけるラウンド表示部 39 の表示制御を実行する。

【1 2 7 6】

また、主制御基板 61 の送信側には、払出制御装置 70 と、音声発光制御装置 90 とが接続されている。払出制御装置 70 には、例えば、主制御装置 60 から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 60 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 61 の MPU 62 は、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63f を参照する。具体的には、一般入賞口 32 への遊技球の入球を特定した場合には 10 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 1 始動口（上側第 1 始動口 33、下側第 1 始動口 44）への遊技球の入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い

出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信される。払出制御装置 70 は、主制御装置 60 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 71 を制御して賞球の払出を行う。

【1277】

払出制御装置 70 には、発射制御装置 80 が接続されている。発射制御装置 80 は、遊技球発射機構 81 の発射制御を行う。遊技球発射機構 81 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 80 には、操作ハンドル 25 が接続されている。上述のように、操作ハンドル 25 は、タッチセンサー 25a と、ウェイトボタン 25b と、可変抵抗器 25c とを備える。遊技者が操作ハンドル 25 を握ることによって、タッチセンサー 25a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 25 を回動操作すると、可変抵抗器 25c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 25c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置 80 には、遊技球発射ボタン 26 が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサー 25a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

【1278】

音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置 60 が各種コマンドを送信する際には、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63f を参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【1279】

その他、音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 14 に配置された LED などの発光手段からなる各種ランプ 47 の駆動制御や、スピーカー 46 の駆動制御を行うとともに、表示制御装置 100 の制御を行う。また、音声発光制御装置 90 には、演出操作ボタン 24 が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン 24 が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ 47、スピーカー 46、表示制御装置 100 等の制御を行う。

【1280】

表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置 41 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置 41 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、第 1 液晶用図柄や第 2 液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。以上、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明した。

【1281】

図 111 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 62 が当たり抽選、メイン表示部 45 の表示の設定、及び、液晶表示装置 41 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C1 が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C2 が用いられる。液晶表示装置 41 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C3 が用いられる。

【1282】

大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定には乱数初期値カウンタ CINI が用いられる。また、メイン表示部 45 の第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b、並びに液晶表示装置 41 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ CS が用いられる。さらに、第 2 始動口 34 の電動役物 44a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C4 が用いられる。

【1283】

各カウンタC 1～C 3、C I N I、C S、C 4は、その更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がR A M 6 4の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ6 4 aに適宜記憶される。

【1 2 8 4】

また、R A M 6 4には保留情報記憶エリア6 4 bと、判定処理実行エリア6 4 cとが設けられている。保留情報記憶エリア6 4 bには、第1保留エリアR aと第2保留エリアR bとが設けられている。本実施形態では、上側第1始動口3 3または下側第1始動口4 4に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及びリーチ乱数カウンタC 3の各値が保留情報記憶エリア6 4 bの第1保留エリアR aに時系列的に記憶される。また、第2始動口3 4に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及びリーチ乱数カウンタC 3の各値が保留情報記憶エリア6 4 bの第2保留エリアR bに時系列的に記憶される。

10

【1 2 8 5】

大当たり乱数カウンタC 1の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタC 1は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタC 1は、例えば、0～1 1 9 9の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。また、大当たり乱数カウンタC 1が1周すると、その時点の乱数初期値カウンタC I N Iの値が当該大当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタC I N Iは、大当たり乱数カウンタC 1と同様のループカウンタである（値＝0～1 1 9 9）。

20

【1 2 8 6】

大当たり乱数カウンタC 1は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口（上側第1始動口3 3と下側第1始動口4 4）に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第1保留エリアR aに記憶され、第2始動口3 4に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第2保留エリアR bに記憶される。

【1 2 8 7】

第1保留エリアR aに記憶された大当たり乱数カウンタC 1の値は、判定処理実行エリア6 4 cの第1実行エリアに移動し、R O M 6 3の当否テーブル記憶エリア6 3 aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第2保留エリアR bに記憶された大当たり乱数カウンタC 1の値は、判定処理実行エリア6 4 cの第2実行エリアに移動し、R O M 6 3の当否テーブル記憶エリア6 3 aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

30

【1 2 8 8】

本実施形態のパチンコ機1 0においては、第1始動口（上側第1始動口3 3と下側第1始動口4 4）に遊技球が入球した場合に、第1保留エリアR aに記憶された大当たり乱数カウンタC 1の値を、判定処理実行エリア6 4 cの第1実行エリアに移動して、R O M 6 3の当否テーブル記憶エリア6 3 aに記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理と、第2始動口3 4に遊技球が入球した場合に、第2保留エリアR bに記憶された大当たり乱数カウンタC 1の値を、判定処理実行エリア6 4 cの第2実行エリアに移動して、R O M 6 3の当否テーブル記憶エリア6 3 aに記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理とを、並列的に実行する。以下では、第1始動口（上側第1始動口3 3と下側第1始動口4 4）への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理と、第2始動口3 4への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理とを並列的に実行するとともに、第1図柄表示部3 7 aの変動表示と第2図柄表示部3 7 bの変動表示とを並列的に実行することが可能なパチンコ機を同時変動機とも呼ぶ。

40

【1 2 8 9】

50

なお、以降の説明において、第1始動口（上側第1始動口33と下側第1始動口44）への遊技球の入球を契機として実行される遊技（遊技回とも呼ぶ）を第1始動口用遊技回と表現し、第2始動口34への遊技球の入球を契機として実行される遊技（遊技回とも呼ぶ）を第2始動口用遊技回と表現する場合がある。

【1290】

次に、大当たり種別カウンタC2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC2は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC2は、0～39の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【1291】

大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。

【1292】

上述したように、MPU62は、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【1293】

次に、リーチ乱数カウンタC3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【1294】

リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口（上側第1始動口33と下側第1始動口44）に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。第1保留エリアRaに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第2保留エリアRbに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、MPU62は、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【1295】

リーチとは、液晶表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図109（b）の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて、最初に図柄列Z1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z3においてZ1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当た

りが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

【1296】

その他の具体例としては、図109(b)の表示面41aのサブ表示領域SAにおいて、最初に図柄列Z4において図柄が停止表示され、次に図柄列Z6においてZ4と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z5において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z5に停止表示される。

【1297】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面41aの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタC3やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【1298】

次に、変動種別カウンタCSの詳細について説明する。変動種別カウンタCSは、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間と、液晶表示装置41における図柄の変動時間とをMPU62において決定する際に用いられる。変動種別カウンタCSは、例えば0~198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るように構成されている。

【1299】

変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける変動表示の開始時及び液晶表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタCSのバッファ値が取得される。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間の決定に際しては、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【1300】

次に、電動役物開放カウンタC4の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC4は、例えば、0~465の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入球したタイミングでRAM64の電役保留エリア64dに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア64dに記憶されている電動役物開放カウンタC4の値が電動役物用実行エリア64eに移動した後、電動役物用実行エリア64eにおいて電動役物開放カウンタC4の値を用いて電動役物44aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C4=0~463であれば、電動役物44aを開放状態に制御し、C4=464, 465であれば、電動役物44aを閉鎖状態に維持する。

【1301】

なお、取得された大当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値、リーチ乱数カウンタC3の値及び電動役物開放カウンタC4の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第1保留エリアRaおよび第2保留エリアRbに記憶された大当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値およびリーチ乱数カウンタC3の値を保留情報とも呼ぶ。

【1302】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタC1に

10

20

30

40

50

基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタC 1と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機10には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機10は、第1始動口（上側第1始動口33と下側第1始動口44）に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶された大当たり乱数カウンタC 1と照合するための当否テーブルと、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで判定処理実行エリア64cに記憶された大当たり乱数カウンタC 1と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機10は、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の4つの当否テーブルを、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶している。

【1303】

図112は、第1始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図112（a）は第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図112（b）は第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【1304】

図112（a）に示すように、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC 1の値として、0～3の4個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～3の4個の値以外の値（4～1199）が外れである。一方、図112（b）に示すように、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC 1の値として、0～19の20個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～19の20個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【1305】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC 1の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC 1の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【1306】

図113は、第2始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図113（a）は第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図113（b）は第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【1307】

図113（a）に示すように、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC 1の値として0～3の4個の値が設定されている。また、小当たりとなる大当たり乱数カウンタC 1の値として4～1195の1192個の値が設定され、外れとなる大当たり乱数カウンタC 1の値として1196～1199の4個の値が設定されている。

【1308】

ここで、「小当たり」とは、可変入賞装置36の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、後述する抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。また、本実施形態においては、小当たりは、開閉実行モードとして、開放期間が1.6secの可変入賞装置36の開放が1回発生する。

10

20

30

40

50

【1309】

図113(b)に示すように、第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として0~19の20個の値が設定されている。また、小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として20~1195の1176個の値が設定され、外れとなる大当たり乱数カウンタC1の値として1196~1199の4個の値が設定されている。

【1310】

このように、第2始動口用の当否テーブルにおいても、第1始動口用の当否テーブルと同様に、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。さらに、第2始動口用の当否テーブルにおいては、低確率モード用の当否テーブルおよび高確率モード用の当否テーブルのいずれにおいても、小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値が設定されており、第2始動口に遊技球が入球したことを契機として当たり抽選が実行された場合には、所定の確率で小当たりとなるように設定されている。

10

【1311】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の3つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉回数(ラウンド数)

20

(2) 開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様

(3) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード(低確率モード又は高確率モード)

【1312】

上記の(2)開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への遊技球の入球(入賞)の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。

【1313】

上記の(1)から(3)のほか、当選した場合に特定の処理の実行を伴う大当たりを設定することもできる。後述するように、本実施形態においては、「特定確変大当たり」という大当たり種別を設定する。特定確変大当たりは、当選した場合に、特定の処理の実行を伴う。詳細は後述する。

30

【1314】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタC2を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルとして記憶されている。

【1315】

図114は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図114(a)は第1始動口用の振分テーブルを示し、図114(b)は第2始動口用の振分テーブルを示している。第1始動口用の振分テーブルは、第1始動口(上側第1始動口33と下側第1始動口44)への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第2始動口用の振分テーブルは、第2始動口34への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

40

【1316】

図114(a)に示すように、第1始動口用の振分テーブルには、第1始動口(上側第1始動口33と下側第1始動口44)への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、10R確変大当たり、10R特定確変大当たり、8R通常大当たりが設定されている。

【1317】

10R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開

50

放回数が10回（10ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、10R確変大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高確率モードは継続する。さらに、10R確変大当たりは、開閉実行モード終了後に、後述する高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より電動役物44aが開放しやすい状態となる。10R確変大当たりの場合、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高頻度サポートモードは継続する。高頻度サポートモードおよび低頻度サポートモードの詳細は後述する。

【1318】

10

10R特定確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が10回（10ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、10R特定確変大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高確率モードは継続する。さらに、10R特定確変大当たりは、開閉実行モード終了後に、高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より電動役物44aが開放しやすい状態となる。10R特定確変大当たりの場合、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高頻度サポートモードは継続する。

【1319】

20

また、10R特定確変大当たりは、上述したように、当選した場合に、特定の処理の実行を伴う。詳細は後述する。

【1320】

8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が8回（8ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8R通常大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが低確率モードである。また、8R通常大当たりは、開閉実行モード終了後に、高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より電動役物44aが開放しやすい状態となる。但し、8R通常大当たりの場合、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の回数は100回に制限されており、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の実行回数の合計が100回に達すると、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

30

【1321】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～11」が10R確変大当たりに対応し、「12～19」が10R特定確変大当たりに対応し、「20～39」が8R通常大当たりに対応するように設定されている。

【1322】

図114（b）に示すように、第2始動口用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、2R確変大当たり、及び、2R通常大当たりが設定されている。

40

【1323】

2R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が2回（2ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、2R確変大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高確率モードは継続する。さらに、2R確変大当たりは、開閉実行モード終了後に、後述する高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より電動役物44aが開放しやすい状態となる。2R確変大当たりの場合、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高頻度サポートモードは継続する。高頻度サポートモードおよび低頻度サポートモードの詳細は後述する。

50

【1324】

2R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が2回（2ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、2R通常大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが低確率モードである。また、2R通常大当たりは、開閉実行モード終了後に、高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より電動役物44aが開放しやすい状態となる。但し、2R通常大当たりの場合、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の回数は100回に制限されており、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の実行回数の合計が100回に達すると、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

10

【1325】

第2始動口用の振分テーブルでは、「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～19」が2R確変大当たりに対応し、「20～39」が2R通常大当たりに対応するように設定されている。

【1326】

このように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第1始動口（上側第1始動口33と下側第1始動口44）への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

20

【1327】

パチンコ機10には、上記の（3）開閉実行モード終了後の下側第1始動口44の電動役物44aのサポートモードの態様として、遊技領域PAに対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況と比較した場合に、下側第1始動口44の電動役物44aが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【1328】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機10は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC4を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物44aの1回の開放時間が長く設定されている。

30

【1329】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物44aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。

40

【1330】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも下側第1始動口44への遊技球の入球が発生する確率が高くなり、遊技球が下側第1始動口44へ入球しやすくなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【1331】

図115は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【1332】

図115（a）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テ

50

ブル（低頻度サポートモード用）を示している。図115（a）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1／233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物44aが1回開放し、その開放時間は1.4秒である。

【1333】

図115（b）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図115（b）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462～465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231／233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物44aが1回開放し、その開放時間は1.6秒である。

【1334】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第2始動口34への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【1335】

《B3》遊技の流れ：

次に、本実施形態における遊技機の遊技の大凡の流れについて図116を用いて説明をする。

【1336】

図116は、遊技機における遊技の流れを示す説明図である。

【1337】

遊技を開始すると、ステップF101において、遊技者に左打ちをさせ、遊技領域PAの左側に遊技球を流下させ、上側第1始動口33に遊技球を入球させる。このとき、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードである。上側第1始動口33に遊技球が入球すると第1始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる。

【1338】

第1始動口用遊技回における当たり抽選が外れの場合には（F101：NO）、繰り返し上側第1始動口33に遊技球を入球させ第1始動口用遊技回を実行させる。

【1339】

第1始動口用遊技回で実行される当たり抽選において大当たりに当選した場合（F102：YES）、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には（F103：NO）、第1始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典としてラウンド遊技が実行される（F104）。具体的には、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って第1始動口用遊技回の終了後に右打ちを実行し、大入賞口36aに遊技球を入球させ賞球を得る。

【1340】

ラウンド遊技が終了すると、抽選モードは低確率モード、サポートモードは高頻度サポートモード（遊技回100回限定）となる。遊技者に対して左打ちを促す示唆演出が実行され、遊技者は左打ちを行い、第1始動口（上側第1始動口33と下側第1始動口44）に遊技球を入球させ第1始動口用遊技回を実行させる（F105）。

【1341】

高頻度サポートモードは遊技回が100回実行されるまで継続され（F106：NO→

10

20

30

40

50

F 1 0 7 : N O)、1 0 0 回以内に大当たりに当選した場合には (F 1 0 6 : Y E S)、ステップ F 1 0 3 から遊技が進行する。

【 1 3 4 2 】

一方、高頻度サポートモードにおける遊技回 1 0 0 回以内に大当たりに当選しなかった場合には (F 1 0 6 : N O → F 1 0 7 : Y E S)、ステップ F 1 0 1 から遊技が進行する。

【 1 3 4 3 】

説明をステップ F 1 0 3 に戻す。ステップ F 1 0 3 において、当選した大当たりの大当たり種別が確変大当たりであった場合であって (F 1 0 3 : Y E S)、特定確変大当たりではない場合には (F 1 0 8 : N O)、第 1 始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典としてラウンド遊技が実行される (F 1 0 9)。具体的には、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って第 1 始動口用遊技回の終了後に右打ちを実行し、大入賞口 3 6 a に遊技球を入球させ賞球を得る。

10

【 1 3 4 4 】

ラウンド遊技が終了すると、抽選モードは高確率モード、サポートモードは高頻度サポートモード (次回大当たり当選まで) となる。遊技者に対して左打ちを促す示唆演出が実行され、遊技者は左打ちを行い、第 1 始動口 (上側第 1 始動口 3 3 と下側第 1 始動口 4 4) に遊技球を入球させ第 1 始動口用遊技回を実行させる (F 1 1 0)。

【 1 3 4 5 】

高頻度サポートモードは当たり抽選において大当たりに当選するまで継続される (F 1 1 0 → F 1 1 1 : N O)。

20

【 1 3 4 6 】

第 1 始動口用遊技回を実行し、大当たりに当選した場合には (F 1 1 0 → F 1 1 1 : Y E S)、ステップ F 1 0 3 から遊技が進行する。

【 1 3 4 7 】

説明をステップ F 1 0 8 に戻す。ステップ F 1 0 8 において、当選した大当たりの大当たり種別が特定確変大当たりであった場合には (F 1 0 8 : Y E S)、第 1 始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典としてラウンド遊技が実行される (F 1 1 2)。具体的には、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って第 1 始動口用遊技回の終了後に右打ちを実行し、大入賞口 3 6 a に遊技球を入球させ賞球を得る。

30

【 1 3 4 8 】

ラウンド遊技が終了すると、抽選モードは高確率モード、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。遊技者に対して左打ちを促す示唆演出が実行され、遊技者は左打ちを行い、第 1 始動口 (上側第 1 始動口 3 3 と下側第 1 始動口 4 4) に遊技球を入球させ第 1 始動口用遊技回を実行させる (F 1 1 3)。

【 1 3 4 9 】

第 1 始動口用遊技回を実行し、実行される第 1 始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選している場合には (F 1 1 4 : Y E S)、当該第 1 始動口用遊技回の開始時に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する (F 1 1 5)。通常の遊技機においては実行される第 1 始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選している場合には、当該第 1 始動口用遊技回の終了後に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するが、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、当該第 1 始動口用遊技回の開始時に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

40

【 1 3 5 0 】

またこのとき、当該第 1 始動口用遊技回の開始時に、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出が実行される。

【 1 3 5 1 】

当たり抽選において大当たりに当選している第 1 始動口用遊技回が実行されている期間

50

に、遊技者は、右打ちを促す示唆演出に従って右打ちを行い、第2始動口34に遊技球を入球させ、第2始動口用遊技回を実行させる（F116）。このとき、抽選モードは高確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードである。

【1352】

当たり抽選において大当たりに当選している第1始動口用遊技回が実行されている期間（以下、第1始動口用当選遊技回実行期間とも呼ぶ）に実行される第2始動口用遊技回において小当たりに当選すると（F117：YES）、小当たりに対する特典として1ラウンドのラウンド遊技が実行される（F118）。遊技者は、大入賞口36aに遊技球を入球させ賞球を得る。

【1353】

一方、実行される第2始動口用遊技回において小当たりに当選しなかった場合であっても（F117：NO）、第2始動口34に遊技球が入球すれば、再び、第2始動口用遊技回が実行される。

【1354】

当該第1始動口用当選遊技回実行期間においては、第2始動口用遊技回の遊技時間の平均値が、他の期間における第2始動口用遊技回の遊技時間の平均値と比較して短くなるように設定されており、第1始動口用当選遊技回実行期間に複数回の第2始動口用遊技回が実行可能である。また、図113（b）の第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）からもわかるように、第2始動口用遊技回が実行された場合には、高い確率で小当たりに当選する。よって、第1始動口用当選遊技回実行期間に第2始動口用遊技回を複数回実行し、小当たりに複数回当選することが可能であり、遊技者は、小当たりによって付与される特典を複数回取得することが可能である。以下、第1始動口用当選遊技回実行期間に第2始動口用遊技回による小当たり当選によって遊技者に特典を付与する処理を「特別ボーナス処理」とも呼ぶ。

【1355】

特別ボーナス処理は、第1始動口用当選遊技回実行期間が終了するまで実行される。すなわち、ステップF114において開始された大当たりに当選している第1始動口用遊技回が終了するまで実行される（F119：NO）。大当たりに当選している第1始動口用遊技回が終了すると（F119：YES）、ステップF103から遊技が進行する。すなわち、当該大当たりに当選している第1始動口用遊技回の大当たりの種別が、通常大当たりであるか、確変大当たりであるか、特定確変大当たりであるかによって、異なる方向へ遊技が進行する。以下、特別ボーナス処理についてタイムチャートを用いて説明する。

【1356】

図117は、特別ボーナス処理を説明するタイムチャートである。

【1357】

図117においては、時刻T0から遊技者が遊技を開始し、特別ボーナス処理が終了するまでを示している。図示した時刻T0は、図116におけるステップF101の遊技の進行状態に対応する。遊技者が時刻T0において遊技を開始し、上側第1始動口33に遊技球を入球させ第1始動口用遊技回を実行させる。このとき、図117に示すように、液晶表示装置41における表示面41a（図109（b）参照）のメイン表示領域MAには第1始動口用遊技回に対応する演出画像（以下、第1始動口用演出画像とも呼ぶ）が表示され、サブ表示領域SAには第2始動口用遊技回に対応する演出画像（以下、第2始動口用演出画像とも呼ぶ）が表示される。

【1358】

時刻T1において第1始動口用遊技回において8R特定確変大当たりに当選すると（図116のF108：YESに対応）、8R特定確変大当たりに当選した第1始動口用遊技回の終了後に（時刻T2）、ラウンド遊技が実行される（図116のF112に対応）。主制御装置60による内部処理としては、ラウンド遊技を実行することを示す開閉実行モードフラグがONになる。このとき、液晶表示装置41には第1始動口用遊技回の大当たりを契機とするラウンド演出画像が表示される。

10

20

30

40

50

【1359】

時刻 T 3 において、開閉実行モードフラグが O F F となりラウンド遊技が終了すると、主制御装置 6 0 による内部処理としては高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグが O N になる。また、主制御装置 6 0 による内部処理としては高確率モードであることを示す高確率モードフラグが O N になる。なお、図 1 1 7 における時刻 T 3 の状態は、図 1 1 6 におけるステップ F 1 1 3 の遊技進行状態に対応する。

【1360】

高頻度サポートモードおよび高確率モードの状態において、遊技者が左打ちをして第 1 始動口（上側第 1 始動口 3 3、下側第 1 始動口 4 4）に遊技球を入球させると、第 1 始動口用遊技回が実行される。このとき実行される第 1 始動口用遊技回は、他の期間と比較して遊技回の遊技時間の平均値が短い。

10

【1361】

その後、時刻 T 4 において大当たりに当選している第 1 始動口用遊技回が開始されると、特別ボーナス処理が開始される。具体的には、大当たりに当選している第 1 始動口用遊技回が開始されると、高頻度サポートモードフラグが O F F となる。また、第 1 始動口用当選遊技回実行期間においては、第 2 始動口用遊技回の遊技時間の平均値が、他の期間における第 2 始動口用遊技回の遊技時間の平均値と比較して短くなるように設定される。また、遊技者に右打ちをするように促す示唆演出が実行される。なお、図 1 1 7 における時刻 T 4 における処理は、図 1 1 6 におけるステップ F 1 1 4 およびステップ F 1 1 5 に対応する。さらに、図 1 1 7 の液晶表示装置の欄に示すように、特別ボーナス処理が開始されると、メイン表示領域 M A に第 2 始動口用演出画像が表示され、サブ表示領域 S A に第 1 始動口用演出画像が表示される。

20

【1362】

遊技者が、右打ちを行い第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させ第 2 始動口用遊技回を実行し小当たりに当選すると、小当たりに当選した各第 2 始動口用遊技回の終了後に 1 ラウンドのラウンド遊技が実行され、主制御装置 6 0 における内部処理として、各小当たりとなった第 2 始動口用遊技回の終了後に開閉実行モードフラグが O N となり、ラウンド遊技の終了後に O F F となる。

【1363】

このとき、図 1 1 7 に示すように第 1 始動口用遊技回は実行中であるが、第 2 始動口用遊技回の小当たりに伴ってラウンド遊技が実行されている期間は、主制御装置 6 0 の内部処理として、第 1 始動口用遊技回の遊技時間の計測を中断する。第 1 始動口用遊技回の遊技時間の計測が中断されている期間を、図 1 1 7 における第 1 始動口用遊技回を示すチャートに斜線で示した。図示するように、第 1 始動口用当選遊技回実行期間において第 2 始動口用遊技回の小当たりに伴って開閉実行モードフラグが O N になっている期間は、第 1 始動口用遊技回の実行時間の計測は中断される。

30

【1364】

そして、内部処理によって計測されていた第 1 始動口用遊技回の遊技時間が、あらかじめ定められた所定時間を経過すると、時刻 T 5 において、第 1 始動口用遊技回は終了し、特別ボーナス処理は終了する。

40

【1365】

第 1 始動口用遊技回の遊技時間が、あらかじめ定められた所定時間を経過すると、大当たりに当選していた第 1 始動口用遊技回に対応するラウンド遊技が時刻 T 5 ～時刻 T 6 の期間において実行され、開閉実行モードフラグが時刻 T 5 で O N になり、時刻 T 6 で O F F になる。

【1366】

なお、時刻 T 5 以降は、第 2 始動口用遊技回に設定される遊技時間は 5 分～10 分の間の値に設定される。よって、遊技者が右打ちをして第 2 始動口用遊技回を実行させ小当たりに当選させても、1 回の遊技時間が非常に長いために遊技者に不利な状態となる。このようにすることで、パチンコ機 1 0 の正当な遊技の流れに沿わない遊技者の行為を抑制する

50

ことができる。

【1367】

以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ機10は、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の実行中に特典を付与する処理である特別ボーナス処理を実行するので、遊技者に対して、大当たりに当選している遊技回の終了後に付与される特典としてのラウンド遊技（開閉実行モード）についての期待感を付与するだけでなく、さらに、大当たりに当選している遊技回の実行中にも期待感を付与することができる。

【1368】

また、特別ボーナス処理が実行される期間においては、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の実行中に、第2始動口用遊技回において小当たりに当選したことを契機として特別ボーナスとしての特典（1Rのラウンド遊技）が付与されるので、第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合であっても、さらに、第2始動口用遊技回を実行させ、かつ、小当たりに当選させることによる、より一層大きな期待感を付与することができる。

【1369】

さらに、特別ボーナス処理が実行される第1始動口用遊技回の終了後には、当該第1始動口用遊技回における大当たり当選に対応してラウンド遊技が実行されるので、さらに大きな期待感を遊技者に付与することができる。

【1370】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機10は、特別ボーナス処理が実行される第1始動口用遊技回の開始時に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替えるので、特別ボーナス処理が実行される場合に、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【1371】

また、本実施形態においては、特別ボーナス処理において第2始動口遊技回の実行可能な回数の上限は、特別ボーナス処理の期間に対応する第1始動口用遊技回の遊技時間に基づく。換言すれば、特定確変大当たりに当選した後、次に大当たりに当選する遊技回の遊技時間を制御することによって、特別ボーナス処理によって遊技者に付与する特典の上限を制御することができる。

【1372】

なお、図116に示した時刻T1における大当たりの種別が特定確変大当たりであれば、時刻T4における大当たりの大当たり種別に関係無く、時刻T1における大当たり当選の第1始動口遊技回の開始を契機として特別ボーナス処理は開始される。

【1373】

《B4》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10において実行される具体的な処理の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【1374】

<タイマ割込み処理>

図118は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

【1375】

ステップSb0101では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップSb0102に進む。

【1376】

ステップSb0102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の

10

20

30

40

50

該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップS b 0 1 0 3に進む。

【1 3 7 7】

ステップS b 0 1 0 3では、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および電動役物開放カウンタC 4の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および電動役物開放カウンタC 4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC 1～C 4の更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップS b 0 1 0 4に進む。なお、変動種別カウンタC Sは、後述する通常処理（図1 2 0）において、その値を更新する。

10

【1 3 7 8】

ステップS b 0 1 0 4では第1始動口（上側第1始動口3 3、下側第1始動口4 4）及び第2始動口3 4への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップS b 0 1 0 4の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップS b 0 1 0 4を実行した後、M P U 6 2はタイマ割込み処理を終了する。

【1 3 7 9】

< 始動口用の入球処理 >

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図1 1 8：S b 0 1 0 4）として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

20

【1 3 8 0】

図1 1 9は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS b 0 2 0 1では、遊技球が第1始動口（上側第1始動口3 3、下側第1始動口4 4）に入球（始動入賞）したか否かを、第1始動口（上側第1始動口3 3、下側第1始動口4 4）に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップS b 0 2 0 1において、遊技球が第1始動口（上側第1始動口3 3、下側第1始動口4 4）に入球したと判定した場合には（S b 0 2 0 1：Y E S）、ステップS b 0 2 0 2に進み、払出制御装置7 0に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS b 0 2 0 3に進む。

【1 3 8 1】

ステップS b 0 2 0 3では、第1始動口（上側第1始動口3 3、下側第1始動口4 4）に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップS b 0 2 0 4に進む。

30

【1 3 8 2】

ステップS b 0 2 0 4では、第1保留エリアR aの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数R a N（以下、第1始動保留個数R a Nともいう）を読み出し、当該第1始動保留個数R a Nを後述する処理の対象として設定する。第1始動保留個数R a Nは、第1始動口（上側第1始動口3 3、下側第1始動口4 4）への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップS b 0 2 0 9に進む。

【1 3 8 3】

ステップS b 0 2 0 1において、遊技球が第1始動口（上側第1始動口3 3、下側第1始動口4 4）に入球していないと判定した場合には（S b 0 2 0 1：N O）、ステップS b 0 2 0 5に進み、遊技球が第2始動口3 4に入球したか否かを第2始動口3 4に対応した検知センサの検知状態により判定する。

40

【1 3 8 4】

ステップS b 0 2 0 5において、遊技球が第2始動口3 4に入球したと判定した場合には（S b 0 2 0 5：Y E S）、ステップS b 0 2 0 6に進み、払出制御装置7 0に遊技球を1個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS b 0 2 0 7に進む。一方、ステップS b 0 2 0 5において、遊技球が第2始動口3 4に入球していないと判定した場合には（S b 0 2 0 5：N O）、本始動口用の入球処理を終了する。

【1 3 8 5】

50

ステップS b 0 2 0 7では、第2始動口34に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップS b 0 2 0 8に進む。

【1386】

ステップS b 0 2 0 8では、第2保留エリアR bの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数R b N（以下、第2始動保留個数R b Nともいう）を読み出し、当該第2始動保留個数R b Nを後述する処理の対象として設定する。第2始動保留個数R b Nは、第2始動口34への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップS b 0 2 0 9に進む。

【1387】

ステップS b 0 2 0 9では、上述したステップS b 0 2 0 4又はステップS b 0 2 0 8において設定された始動保留個数N（R a N又はR b N）が上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。ステップS b 0 2 0 9において、始動保留個数Nが上限値未満でない場合には（S b 0 2 0 9：N O）、本始動口用の入球処理を終了する。

【1388】

一方、ステップS b 0 2 0 9において、始動保留個数Nが上限値未満である場合には（S b 0 2 0 9：Y E S）、ステップS b 0 2 1 0に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Nに1を加算した後、ステップS b 0 2 1 1に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数C R Nと言う）に1を加算する。合計保留個数C R Nは、第1始動保留個数R a Nと第2始動保留個数R b Nとの合計値を示す。その後、ステップS b 0 2 1 2に進む。

【1389】

ステップS b 0 2 1 2では、ステップS b 0 1 0 3（図118）において更新した大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップS b 0 2 1 0において1を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第1始動保留個数R a Nが処理の対象として設定されている場合には、ステップS b 0 1 0 3（図118）にて更新した大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3の各値を、第1保留エリアR aの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS b 0 2 1 0において1を加算した第1始動保留個数R a Nと対応する記憶エリアに記憶する。また、第2始動保留個数R b Nが処理の対象として設定されている場合には、ステップS b 0 1 0 3（図118）にて更新した大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3の各値を、第2保留エリアR bの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS b 0 2 1 0において1を加算した第2始動保留個数R b Nと対応する記憶エリアに記憶する。ステップS b 0 2 1 2を実行した後、ステップS b 0 2 1 3に進む。

【1390】

ステップS b 0 2 1 3では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップS b 0 2 1 3を実行した後、ステップS b 0 2 1 4に進む。

【1391】

ステップS b 0 2 1 4では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【1392】

保留コマンドは、第1始動口（上側第1始動口33、下側第1始動口44）又は第2始

10

20

30

40

50

動口 3 4 への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 1 2 0：ステップ S b 0 3 0 2）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

【1 3 9 3】

また、音声発光制御装置 9 0 は、第 1 始動口（上側第 1 始動口 3 3、下側第 1 始動口 4 4）への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、液晶表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、液晶表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置 9 0 は、液晶表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、液晶表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

10

【1 3 9 4】

主側 M P U 6 2 は、ステップ S b 0 2 1 4 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【1 3 9 5】

20

<通常処理>

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【1 3 9 6】

図 1 2 0 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S b 0 3 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S b 0 3 0 2 に進む。

【1 3 9 7】

30

ステップ S b 0 3 0 2 では、タイマー割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S b 0 3 0 2 を実行した後、ステップ S b 0 3 0 3 に進む。

【1 3 9 8】

ステップ S b 0 3 0 3 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S b 0 3 0 4 に進む。

40

【1 3 9 9】

ステップ S b 0 3 0 4 では、払出制御装置 7 0 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ S b 0 3 0 5 に進む。ステップ S b 0 3 0 5 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、液晶表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、第 1 図柄表示部 3 7 a、第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S b 0 3 0 5 を実行した後、ステップ S b 0 3 0 6 に進む。

【1 4 0 0】

ステップ S b 0 3 0 6 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する

50

。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップS b 0 3 0 7に進む。

【1401】

ステップS b 0 3 0 7では、右側第1始動口44に設けられた電動役物44aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物44aを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップS b 0 3 0 8に進む。

【1402】

ステップS b 0 3 0 8では、今回の通常処理の開始（2巡目以降では、ステップS b 0 3 0 2のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。

10

【1403】

ステップS b 0 3 0 8において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S b 0 3 0 8：N O）、ステップS b 0 3 0 9及びステップS b 0 3 1 0において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップS b 0 3 0 9において、乱数初期値カウンタC I N Iに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップS b 0 3 1 0において、変動種別カウンタC Sに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に記憶する。

20

【1404】

一方、ステップS b 0 3 0 8において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S b 0 3 0 8：Y E S）、ステップS b 0 3 0 2に戻り、ステップS b 0 3 0 2からステップS b 0 3 0 7までの各処理を実行する。

【1405】

なお、ステップS b 0 3 0 2からステップS b 0 3 0 7の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

30

【1406】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図120：S b 0 3 0 5）として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

【1407】

図121は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップS b 0 4 0 1では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア64gの開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述するように、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、開閉実行モードに移行するタイミングでONにされ、開閉実行モードが終了するタイミングでOFFにされる。ステップS b 0 4 0 1において開閉実行モードが実行されているか否かを判定することによって、以下の2つの機能を実現する。1つ目の機能として、開閉実行モードが実行されている期間にステップS b 0 4 0 3（およびステップS b 0 4 0 6）を実行しないようにすることによって、開閉実行モードが実行されている期間に遊技回を開始しないようにすることができる。また、2つ目の機能として、遊技回の実行中に開閉実行モードが実行された場合に、後述するステップS b 0 4 0 4（およびステップS b 0 4 0 7）

40

50

を実行しないようにすることによって、開閉実行モードが実行されている期間に当該実行中の遊技回の変動時間の計測を中断するようにすることができる。以下、詳細を説明する。

【1408】

ステップS b 0 4 0 1において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には（S b 0 4 0 1：YES）、開閉実行モード中であると判定し、ステップS b 0 4 0 2以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第1始動口（上側第1始動口33と下側第1始動口44）又は第2始動口34への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップS b 0 4 0 1において、開閉実行モード中ではないと判定した場合には（S b 0 4 0 1：NO）、ステップS b 0 4 0 2に進む。

10

【1409】

ステップS b 0 4 0 2では、第1遊技実行中フラグがONであるか否かを判定する。第1遊技実行中フラグは、第1始動口用遊技回が開始されるとONになり、第1始動口用遊技回が終了するとOFFになるフラグである。ステップS b 0 4 0 2において、第1遊技実行中フラグがONではないと判定した場合には（S b 0 4 0 2：NO）、ステップS b 0 4 0 3に進む。

【1410】

ステップS b 0 4 0 3では、第1始動口用の変動開始処理を実行する。第1始動口用の変動開始処理は、第1始動口用遊技回を開始するための処理である。第1始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップS b 0 4 0 3を実行した後、ステップS b 0 4 0 5に進む。

20

【1411】

一方、ステップS b 0 4 0 2において、第1遊技実行中フラグがONであると判定した場合には（S b 0 4 0 2：YES）、ステップS b 0 4 0 4に進む。

【1412】

ステップS b 0 4 0 4では、第1変動停止処理を実行する。第1変動停止処理は、開始された第1始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第1変動停止処理の詳細は後述する。ステップS b 0 4 0 4を実行した後、ステップS b 0 4 0 5に進む。

30

【1413】

ステップS b 0 4 0 5では、第2遊技実行中フラグがONであるか否かを判定する。第2遊技実行中フラグは、第2始動口用遊技回が開始されるとONになり、第2始動口用遊技回が終了するとOFFになるフラグである。ステップS b 0 4 0 5において、第2遊技実行中フラグがONではないと判定した場合には（S b 0 4 0 5：NO）、ステップS b 0 4 0 6に進む。

【1414】

ステップS b 0 4 0 6では、第2始動口用の変動開始処理を実行する。第2始動口用の変動開始処理は、第2始動口用遊技回を開始するための処理である。第2始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップS b 0 4 0 6を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

40

【1415】

一方、ステップS b 0 4 0 5において、第2遊技実行中フラグがONであると判定した場合には（S b 0 4 0 5：YES）、ステップS b 0 4 0 7に進む。

【1416】

ステップS b 0 4 0 7では、第2変動停止処理を実行する。第2変動停止処理は、開始された第2始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第2変動停止処理の詳細は後述する。ステップS b 0 4 0 7を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【1417】

50

<第1始動口用の変動開始処理>

次に、第1始動口用の変動開始処理について説明する。第1始動口用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図121：Sb0403）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1418】

図122は、第1始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップSb0501では、第1始動保留個数RaN=0であるか否かを判定する。ステップSb0501において、第1始動保留個数RaN=0ではないと判定した場合には（Sb0501：NO）、ステップSb0502に進む。一方、ステップSb0501において、第1始動保留個数RaN=0であると判定した場合には（Sb0501：YES）、本第1始動口用の変動開始処理を終了する。

10

【1419】

ステップSb0502では、第1始動口用保留情報シフト処理を実行する。第1始動口用保留情報シフト処理では、第1保留エリアRaに記憶された保留情報をシフトさせる。第1始動口用保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップSb0502を実行した後、ステップSb0503に進む。

【1420】

ステップSb0503では、第1始動口用の判定処理を実行する。第1始動口用の判定処理では、判定処理実行エリア64cに記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア64cに記憶された大当たり乱数カウンタC1や大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3の値に基づいて、大当たりや小当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第1始動口用の判定処理の詳細については後述する。ステップSb0503を実行した後、ステップSb0504に進む。

20

【1421】

ステップSb0504では、第1始動口用の変動時間の設定処理を実行する。第1始動口用の変動時間の設定処理では、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第1始動口用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップSb0504を実行した後、ステップSb0505に進む。

【1422】

ステップSb0505では、第1変動用コマンドを設定する。第1変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口（上側第1始動口33、下側第1始動口44）への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップSb0504において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップSb0505を実行した後、ステップSb0506に進む。

30

【1423】

ステップSb0506では、第1種別コマンドを設定する。第1種別コマンドには、大当たりの有無の情報及び大当たり種別の情報が含まれている。具体的には、第1種別コマンドには、10R確変大当たりの情報、10R特定確変大当たりの情報、8R通常大当たりの情報、または外れの情報が含まれる。

40

【1424】

ステップSb0505及びステップSb0506において設定された変動用コマンド及び第1種別コマンドは、通常処理（図120）におけるステップSb0302によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び第1種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSb0506を実行後、ステップSb0507に進む。

【1425】

ステップSb0507では、第1図柄表示部37aにおける変動表示を開始させ、ステ

50

ップ S b 0 5 0 8 に進み、第 1 遊技実行中フラグを ON にする。その後、ステップ S b 0 5 0 9 に進み、第 1 変動中フラグを ON にする。

【 1 4 2 6 】

第 1 遊技実行中フラグは、第 1 始動口用遊技回が開始される場合に ON にされ、第 1 図柄表示部 3 7 a における変動表示が停止表示となり、図柄の表示が停止している期間である第 1 図柄表示停止時間が終了した場合に OFF にされるフラグである。一方、第 1 変動中フラグは、第 1 始動口用遊技回が開始される場合に ON にされ、第 1 図柄表示部 3 7 a における変動表示が停止表示となった場合に OFF にされるフラグである。

【 1 4 2 7 】

ステップ S b 0 5 0 9 を実行した後、ステップ S b 0 5 1 0 に進む。

10

【 1 4 2 8 】

ステップ S b 0 5 1 0 では、遊技回数カウンタ P N C の値を 1 減算する。遊技回数カウンタ P N C は、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタ P N C に値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が 1 減算される。ステップ S b 0 5 1 0 を実行した後、本第 1 始動口用の変動開始処理を終了する。

【 1 4 2 9 】

< 第 1 始動口用保留情報シフト処理 >

次に、第 1 始動口用保留情報シフト処理について説明する。第 1 始動口用保留情報シフト処理は、第 1 始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図 1 2 2 : S b 0 5 0 2 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

20

【 1 4 3 0 】

図 1 2 3 は、第 1 始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップ S b 0 6 0 1 では、第 1 保留エリア R a の第 1 始動保留個数 R a N を 1 減算する。その後、ステップ S b 0 6 0 2 に進む。

【 1 4 3 1 】

ステップ S b 0 6 0 2 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア 6 4 c の第 1 実行エリアに移動させる。その後、ステップ S b 0 6 0 3 に進む。

【 1 4 3 2 】

ステップ S b 0 6 0 3 では、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア → 第 1 エリア、第 3 エリア → 第 2 エリア、第 4 エリア → 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S b 0 6 0 3 を実行した後、本保留情報シフト処理を終了する。

30

【 1 4 3 3 】

< 第 1 始動口用の判定処理 >

次に、第 1 始動口用の判定処理について説明する。第 1 始動口用の判定処理は、第 1 始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図 1 2 2 : S b 0 5 0 3 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

40

【 1 4 3 4 】

図 1 2 4 は、第 1 始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップ S b 0 7 0 1 では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが ON であるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際して ON にされ、次回の大当たりの当選に係る開閉実行モードの開始に際して OFF にされる。ステップ S b 0 7 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には（S b 0 7 0 1 : Y E S）、ステップ S b 0 7 0 2 に進む。

【 1 4 3 5 】

50

ステップ S b 0 7 0 2 では、第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 1 1 2（b）に示す第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S b 0 7 0 4 に進む。一方、ステップ S b 0 7 0 1 において高確率モードではないと判定した場合には（S b 0 7 0 1：N O）、ステップ S b 0 7 0 3 に進む。

【1 4 3 6】

ステップ S b 0 7 0 3 では、第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 1 1 2（a）に示す第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S b 0 7 0 4 に進む。

【1 4 3 7】

ステップ S b 0 7 0 4 では、ステップ S b 0 7 0 2 又はステップ S b 0 7 0 3 における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S b 0 7 0 4 において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（S b 0 7 0 4：Y E S）、ステップ S b 0 7 0 5 に進む。

【1 4 3 8】

ステップ S b 0 7 0 5 では、第 2 始動口用の確変または通常の大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S b 0 7 0 5 において、第 2 始動口用の確変または通常の大当たりフラグが O N であると判定した場合には（S b 0 7 0 5：Y E S）、ステップ S b 0 7 2 2 に進み、第 1 始動口用遊技回の抽選結果を示す停止図柄を外れ用の停止図柄に設定する。その後、本第 1 始動口用の判定処理を終了する。すなわち、第 1 始動口用遊技回の変動の開始時に、大当たり当選した第 2 始動口用遊技回が実行中の場合には、第 1 始動口用遊技回の停止図柄を開閉実行モードが実行されない図柄の組み合わせに設定する。

【1 4 3 9】

一方、ステップ S b 0 7 0 5 において、第 2 始動口用の確変または通常の大当たりフラグが O N ではないと判定した場合には（S b 0 7 0 5：N O）、ステップ S b 0 7 0 6 に進み、特定処理フラグが O N であるか否かを判定する。特定処理フラグは、判定対象となっている第 1 始動口用の遊技回よりも前に実行された遊技回において、特定確変大当たり当選している場合に O N にされ、当該特定確変大当たりに対して特別ボーナス処理が実行された場合に O F F にされるフラグである。ステップ S b 0 7 0 6 において、特定処理フラグが O N であると判定した場合には（S b 0 7 0 6：Y E S）、ステップ S b 0 7 0 7 に進む。

【1 4 4 0】

ステップ S b 0 7 0 7 では、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。すなわち、特別ボーナス処理に対応する処理を実行する。ステップ S b 0 7 0 7 を実行した後、ステップ S b 0 7 0 8 に進む。

【1 4 4 1】

ステップ S b 0 7 0 8 では、特別ボーナス開始コマンドを設定する。特別ボーナス開始コマンドは、音声発光制御装置 9 0 に、特別ボーナス処理が開始されることを通知するためのコマンドである。当該コマンドは、通常処理（図 1 2 0）のコマンド出力処理（S b 0 3 0 2）によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S b 0 7 0 8 を実行した後、ステップ S b 0 7 0 9 に進む。

【1 4 4 2】

ステップ S b 0 7 0 9 では、特定処理フラグを O F F にする。その後、ステップ S b 0 7 1 0 に進む。

【1 4 4 3】

一方、ステップ S b 0 7 0 6 において、特定処理フラグが O N ではないと判定した場合

10

20

30

40

50

には（S b 0 7 0 6 : N O）、そのままステップ S b 0 7 1 0 に進む。

【1 4 4 4】

ステップ S b 0 7 1 0 では、では、第 1 始動口用の振分テーブル（図 1 1 4（a）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップ S b 0 7 1 0 を実行した後、ステップ S b 0 7 1 1 に進む。

【1 4 4 5】

ステップ S b 0 7 1 1 では、ステップ S b 0 7 1 0 における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップ S b 0 7 1 1 において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（S b 0 7 1 1 : Y E S）、

10

ステップ S b 0 7 1 2 に進む。

【1 4 4 6】

ステップ S b 0 7 1 2 では、ステップ S b 0 7 1 1 において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）を O N にする。ステップ S b 0 7 1 2 を実行した後、ステップ S b 0 7 1 3 に進む。

【1 4 4 7】

ステップ S b 0 7 1 3 では、当該確変大当たりが特定確変大当たりであるか否かを判定する。ステップ S b 0 7 1 3 において、当該確変大当たりが特定確変大当たりであると判定した場合には（ステップ S b 0 7 1 3 : Y E S）、ステップ S b 0 7 1 4 に進む。

【1 4 4 8】

ステップ S b 0 7 1 4 では、特定確変大当たりフラグを O N にする。その後、ステップ S b 0 7 1 5 に進み、特定確変大当たりコマンドを設定する。特定確変大当たりコマンドは、判定対象の第 1 始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選したことを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。当該コマンドは、通常処理（図 1 2 0）のコマンド出力処理（S b 0 3 0 2）によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S b 0 7 1 5 を実行した後、ステップ S b 0 7 1 6 に進む。

20

【1 4 4 9】

一方、ステップ S b 0 7 1 3 において、当該確変大当たりが特定確変大当たりではないと判定した場合には（ステップ S b 0 7 1 3 : N O）、そのままステップ S b 0 7 1 6 に進む。

30

【1 4 5 0】

ステップ S b 0 7 1 6 では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップ S b 0 7 1 1 において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S b 0 7 1 6 を実行した後、本第 1 始動口用の判定処理を終了する。

【1 4 5 1】

ステップ S b 0 7 1 1 において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判定した場合には（S b 0 7 1 1 : N O）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップ S b 0 7 1 7 に進む。

40

【1 4 5 2】

ステップ S b 0 7 1 7 では、ステップ S b 0 7 1 1 において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）を O N にする。ステップ S b 0 7 1 7 を実行した後、ステップ S b 0 7 1 8 に進む。

【1 4 5 3】

ステップ S b 0 7 1 8 では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表

50

示部 37a に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 63e に記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップ Sb0711 において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を RAM 64 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ Sb0718 を実行した後、本第 1 始動口用の判定処理を終了する。

【1454】

ステップ Sb0704 において、ステップ Sb0702 又はステップ Sb0703 における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Sb0704：NO）、ステップ Sb0719 に進み、ROM 63 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 63c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア 64c に記憶されているリーチ乱数カウンタ C3 の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップ Sb0719 の処理は、上記ステップ Sb0704 における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たりでない場合に実行される。すなわち、ステップ Sb0719 においては、当否判定の結果が大当たりではない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップ Sb0719 を実行した後、ステップ Sb0720 に進む。

10

【1455】

ステップ Sb0720 では、ステップ Sb0719 におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップ Sb0720 において、リーチ発生であると判定した場合には（Sb0720：YES）、ステップ Sb0721 に進み、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64g のリーチ発生フラグを ON にする。ステップ Sb0721 を実行した後、ステップ Sb0722 に進む。

20

【1456】

ステップ Sb0722 では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 37a に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 63e における外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア 64c に記憶されている大当たり乱数カウンタ C1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を RAM 64 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ Sb0722 を実行した後、本第 1 始動口用の判定処理を終了する。

30

【1457】

< 第 1 始動口用の変動時間の設定処理 >

次に、第 1 始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第 1 始動口用の変動時間の設定処理は、第 1 始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図 122：Sb0504）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【1458】

図 125 は、第 1 始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップ Sb0801 では、RAM 64 の抽選カウンタ用バッファ 64a における変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタ CS の値を取得する。その後、ステップ Sb0802 に進む。

40

【1459】

ステップ Sb0802 では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグが ON であるか否かを判定し、いずれかのフラグが ON である場合には（Sb0802：YES）、ステップ Sb0803 に進む。

【1460】

ステップ Sb0803 では、ROM 63 の変動時間テーブル記憶エリア 63d に記憶さ

50

れている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSb0803を実行した後、ステップSb0807に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第1始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【1461】

ステップSb0802において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には(Sb0802:NO)、ステップSb0804に進み、今回の遊技回に係るリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。具体的には、リーチ発生フラグがONであるか否かを判定し、リーチ発生フラグがONであると判定した場合には(Sb0804:YES)、ステップSb0805に進む。

10

【1462】

ステップSb0805では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSb0805を実行した後、ステップSb0807に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第1始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【1463】

ステップSb0804において、今回の遊技回に係るリーチ判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には(Sb0804:NO)、ステップSb0806に進み、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSb0806を実行した後、ステップSb0807に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第1始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

20

【1464】

なお、本実施形態のパチンコ機10では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第1始動保留個数RaNの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、第1始動保留個数RaNの数に依存しない構成としてもよく、第1始動保留個数RaNの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。

30

【1465】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動時間テーブル、通常大当たり用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【1466】

<第1変動停止処理>

次に、第1変動停止処理について説明する。第1変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン(図121:Sb0404)として主制御装置60の主側MPU62によって実行される。

40

【1467】

図126は、第1変動停止処理を示すフローチャートである。ステップSb0901では、第1変動中フラグがONであるか否かを判定する。ステップSb0901において、第1変動中フラグがONであると判定した場合には(Sb0901:YES)、ステップSb0902に進む。

【1468】

ステップSb0902では、第1変動時間計測処理を実行する。具体的には、第1始動口用遊技回の変動時間(第1図柄表示部の変動時間)を計測するための第1変動時間用カ

50

カウンタ P T C 1 をダウンカウントする。当該処理は、ステップ S b 0 9 0 2 のスレッドを通る度に第 1 変動時間用カウンタ P T C 1 の値をダウンカウントする。すなわち、ステップ S b 0 9 0 2 のスレッドを通ったときのみ、第 1 変動時間用カウンタ P T C 1 の値をダウンカウントする。ステップ S b 0 9 0 2 を実行した後、ステップ S b 0 9 0 3 に進む。

【 1 4 6 9 】

ステップ S b 0 9 0 3 では、第 1 図柄表示部の変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、ステップ S b 0 9 0 2 の処理によってダウンカウントされる第 1 変動時間用カウンタ P T C 1 が 0 になったか否かを判定する。ステップ S b 0 9 0 3 において、第 1 図柄表示部の変動時間が終了したと判定した場合には (S b 0 9 0 3 : Y E S) 、ステップ S b 0 9 0 4 に進み、第 1 図柄表示部の変動を停止する。その後、ステップ S b 0 9 0 5 に進む。

10

【 1 4 7 0 】

ステップ S b 0 9 0 5 では、第 1 変動中フラグを O F F にする。その後、ステップ S b 0 9 0 6 に進む。

【 1 4 7 1 】

一方、ステップ S b 0 9 0 3 において、第 1 図柄表示部の変動時間が終了していないと判定した場合には (S b 0 9 0 3 : N O) 、そのまま本第 1 変動停止処理を終了する。

【 1 4 7 2 】

ステップ S b 0 9 0 1 において、第 1 変動中フラグが O N ではないと判定した場合には (S b 0 9 0 1 : N O) 、そのままステップ S b 0 9 0 6 に進む。

20

【 1 4 7 3 】

ステップ S b 0 9 0 6 では、第 1 図柄停止表示時間設定処理を実行する。第 1 図柄停止表示時間は、第 1 図柄が停止表示している時間である。ステップ S b 0 9 0 6 では、第 1 図柄停止表示時間を設定する。但し、既に第 1 図柄停止表示時間が設定されている場合には、当該設定は行わない。本実施形態においては、全ての第 1 始動口用遊技回の第 1 図柄停止表示時間を同じ長さの時間に設定する。ステップ S b 0 9 0 6 を実行した後、ステップ S b 0 9 0 7 を実行する。

【 1 4 7 4 】

ステップ S b 0 9 0 7 では、第 1 図柄停止表示時間計測処理を実行する。具体的には、第 1 図柄停止表示時間を計測するためのカウンタのダウンカウントを行う。当該処理は、ステップ S b 0 9 0 7 のスレッドを通る度に第 1 図柄停止表示時間を計測するためのカウンタの値をダウンカウントする。ステップ S b 0 9 0 7 を実行した後、ステップ S b 0 9 0 8 に進む。

30

【 1 4 7 5 】

ステップ S b 0 9 0 8 では、第 1 図柄停止表示時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第 1 図柄停止表示時間を計測するためのカウンタの値が 0 になったか否かを判定する。ステップ S b 0 9 0 8 において、第 1 図柄停止表示時間が終了したと判定した場合には (S b 0 9 0 8 : Y E S) 、ステップ S b 0 9 0 9 に進む。一方、ステップ S b 0 9 0 8 において、第 1 図柄停止表示時間が終了していないと判定した場合には (S b 0 9 0 8 : N O) 、そのまま本第 1 変動停止処理を終了する。

40

【 1 4 7 6 】

ステップ S b 0 9 0 9 では、第 1 遊技実行中フラグを O F F にする。その後、ステップ S b 0 9 1 0 に進む。

【 1 4 7 7 】

ステップ S b 0 9 1 0 では、大当たりフラグ (各大当たり種別に応じた大当たりフラグ) または小当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S b 0 9 1 0 において、大当たりフラグまたは小当たりフラグが O N であると判定した場合には (S b 0 9 1 0 : Y E S) 、ステップ S b 0 9 1 1 に進む。一方、ステップ S b 0 9 1 0 において、大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれも O N ではないと判定した場合には (S b 0 9 1 0 : N O) 、そのまま本第 1 変動停止処理を終了する。

50

【1478】

ステップS b 0 9 1 1では、開閉実行モードフラグをONにする。その後、ステップS b 0 9 1 2に進み、開閉実行モード開始コマンドを設定した後、本第1変動停止処理を終了する。

【1479】

<第2始動口用の変動開始処理>

次に、第2始動口用の変動開始処理について説明する。第2始動口用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図121：S b 0 4 0 6）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1480】

10

図127は、第2始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップS b 1 0 0 1では、第2始動保留個数R b N = 0であるか否かを判定する。ステップS b 1 0 0 1において、第2始動保留個数R b N = 0ではないと判定した場合には（S b 1 0 0 1：NO）、ステップS b 1 0 0 2に進む。一方、ステップS b 1 0 0 1において、第2始動保留個数R b N = 0であると判定した場合には（S b 1 0 0 1：YES）、本第2始動口用の変動開始処理を終了する。

【1481】

ステップS b 1 0 0 2では、第2始動口用保留情報シフト処理を実行する。第2始動口用保留情報シフト処理では、第2保留エリアR bに記憶された保留情報をシフトさせる。第2始動口用保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップS b 1 0 0 2を実行した後、ステップS b 1 0 0 3に進む。

20

【1482】

ステップS b 1 0 0 3では、第2始動口用の判定処理を実行する。第2始動口用の判定処理では、判定処理実行エリア64cに記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア64cに記憶された大当たり乱数カウンタC1や大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3の値に基づいて、大当たりや小当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第2始動口用の判定処理の詳細については後述する。ステップS b 1 0 0 3を実行した後、ステップS b 1 0 0 4に進む。

【1483】

30

ステップS b 1 0 0 4では、第2始動口用の変動時間の設定処理を実行する。第2始動口用の変動時間の設定処理では、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第2始動口用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップS b 1 0 0 4を実行した後、ステップS b 1 0 0 5に進む。

【1484】

ステップS b 1 0 0 5では、第2変動用コマンドを設定する。第2変動用コマンドには、今回の遊技回が第2始動口34への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップS b 1 0 0 4において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップS b 1 0 0 5を実行した後、ステップS b 1 0 0 6に進む。

40

【1485】

ステップS b 1 0 0 6では、第2種別コマンドを設定する。第2種別コマンドには、大当たりの有無の情報及び大当たり種別の情報が含まれている。具体的には、第2種別コマンドには、2R確変大当たりの情報、2R通常大当たりの情報、小当たりの情報、または外れの情報が含まれる。

【1486】

ステップS b 1 0 0 5及びステップS b 1 0 0 6において設定された変動用コマンド及び第2種別コマンドは、通常処理（図120）におけるステップS b 0 3 0 2によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び第2種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定し

50

た演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S b 1 0 0 6 を実行後、ステップ S b 1 0 0 7 に進む。

【1487】

ステップ S b 1 0 0 7 では、第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示を開始させ、ステップ S b 1 0 0 8 に進み、第 2 遊技実行中フラグを ON にする。その後、ステップ S b 1 0 0 9 に進み、第 2 変動中フラグを ON にする。

【1488】

第 2 遊技実行中フラグは、第 2 始動口用遊技回が開始される場合に ON にされ、第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示が停止表示となり、図柄の表示が停止している期間である第 2 図柄表示停止時間が終了した場合に OFF にされるフラグである。一方、第 2 変動中フラグは、第 2 始動口用遊技回が開始される場合に ON にされ、第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示が停止表示となった場合に OFF にされるフラグである。

【1489】

ステップ S b 1 0 0 9 を実行した後、ステップ S b 1 0 1 0 に進む。

【1490】

ステップ S b 1 0 1 0 では、遊技回数カウンタ P N C の値を 1 減算する。遊技回数カウンタ P N C は、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタ P N C に値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が 1 減算される。ステップ S b 1 0 1 0 を実行した後、本第 2 始動口用の変動開始処理を終了する。

【1491】

<第 2 始動口用保留情報シフト処理>

次に、第 2 始動口用保留情報シフト処理について説明する。第 2 始動口用保留情報シフト処理は、第 2 始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図 1 2 7 : S b 1 0 0 2）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【1492】

図 1 2 8 は、第 2 始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップ S b 1 1 0 1 では、第 2 保留エリア R b の第 2 始動保留個数 R b N を 1 減算する。その後、ステップ S b 1 1 0 2 に進む。

【1493】

ステップ S b 1 1 0 2 では、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア 6 4 c の第 2 実行エリアに移動させる。その後、ステップ S b 1 1 0 3 に進む。

【1494】

ステップ S b 1 1 0 3 では、第 2 保留エリア R b の記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ～第 4 エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア→第 1 エリア、第 3 エリア→第 2 エリア、第 4 エリア→第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S b 1 1 0 3 を実行した後、本保留情報シフト処理を終了する。

【1495】

<第 2 始動口用の判定処理>

次に、第 2 始動口用の判定処理について説明する。第 2 始動口用の判定処理は、第 2 始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図 1 2 7 : S b 1 0 0 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【1496】

図 1 2 9 は、第 2 始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップ S b 1 2 0 1 では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが ON であるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モー

10

20

30

40

50

ドの終了に際してONにされ、通常大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してOFFにされる。ステップS b 1 2 0 1において、高確率モードであると判定した場合には（S b 1 2 0 1：YES）、ステップS b 1 2 0 2に進む。

【1497】

ステップS b 1 2 0 2では、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図113（b）に示す第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS b 1 2 0 4に進む。一方、ステップS b 1 2 0 1において高確率モードではないと判定した場合には（S b 1 2 0 1：NO）、ステップS b 1 2 0 3に進む。

10

【1498】

ステップS b 1 2 0 3では、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図113（a）に示す第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS b 1 2 0 4に進む。

【1499】

ステップS b 1 2 0 4では、ステップS b 1 2 0 2又はステップS b 1 2 0 3における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップS b 1 2 0 4において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（S b 1 2 0 4：YES）、ステップS b 1 2 0 5に進む。

20

【1500】

ステップS b 1 2 0 5では、第1始動口用の確変または通常の大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS b 1 2 0 5において、第1始動口用の確変または通常の大当たりフラグがONであると判定した場合には（S b 1 2 0 5：YES）、ステップS b 1 2 1 8に進み、第2始動口用遊技回の抽選結果を示す停止図柄を外れ用の停止図柄に設定する。その後、本第2始動口用の判定処理を終了する。すなわち、第2始動口用遊技回の変動の開始時に、大当たり当選した第1始動口用遊技回が実行中の場合には、第2始動口用遊技回の停止図柄を開閉実行モードが実行されない図柄の組み合わせに設定する。

30

【1501】

一方、ステップS b 1 2 0 5において、第1始動口用の確変または通常の大当たりフラグがONではないと判定した場合には（S b 1 2 0 5：NO）、ステップS b 1 2 0 6に進む。

【1502】

ステップS b 1 2 0 6では、では、第2始動口用の振分テーブル（図114（b）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップS b 1 2 0 6を実行した後、ステップS b 1 2 0 7に進む。

【1503】

40

ステップS b 1 2 0 7では、ステップS b 1 2 0 6における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップS b 1 2 0 7において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（S b 1 2 0 7：YES）、ステップS b 1 2 0 8に進む。

【1504】

ステップS b 1 2 0 8では、ステップS b 1 2 0 6において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をONにする。ステップS b 1 2 0 8を実行した後、ステップS b 1 2 0 9に進む。

【1505】

ステップS b 1 2 0 9では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当

50

たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップSb1206において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップSb1209を実行した後、本第2始動口用の判定処理を終了する。

【1506】

ステップSb1207において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判定した場合には（Sb1207：NO）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップSb1210に進む。

10

【1507】

ステップSb1210では、ステップSb1206において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をONにする。ステップSb1210を実行した後、ステップSb1211に進む。

【1508】

ステップSb1211では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップSb1206において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップSb1211を実行した後、本第2始動口用の判定処理を終了する。

20

【1509】

ステップSb1204において、ステップSb1202又はステップSb1203における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Sb1204：NO）、ステップSb1212に進む。

【1510】

ステップSb1212では、ステップSb1202又はステップSb1203における当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。ステップSb1212において、当否判定の結果が小当たりであると判定した場合には（Sb1212：YES）、ステップSb1213に進む。

30

【1511】

ステップSb1213では、小当たりフラグをONにする。ステップSb1213を実行した後、ステップSb1214に進む。

【1512】

ステップSb1214では、小当たり用の停止図柄設定処理を実行する。小当たり用の停止図柄設定処理では、小当たりとなる今回の遊技回において、第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている小当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、小当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップSb1214を実行した後、本第2始動口の判定処理を終了する。

40

【1513】

ステップSb1212において、当否判定の結果が小当たりではないと判定した場合には（Sb1212：NO）、ステップSb1215に進む。

【1514】

ステップSb1215では、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記

50

憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア64cに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップSb1215の処理は、上記ステップSb1204における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たりでない場合に実行される。すなわち、ステップSb1215においては、当否判定の結果が大当たりではない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップSb1215を実行した後、ステップSb1216に進む。

【1515】

ステップSb1216では、ステップSb1215におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップSb1216において、リーチ発生であると判定した場合には（Sb1216：YES）、ステップSb1217に進み、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gのリーチ発生フラグをONにする。ステップSb1217を実行した後、ステップSb1218に進む。

【1516】

ステップSb1218では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップSb1218を実行した後、本第2始動口用の判定処理を終了する。

【1517】

<第2始動口用の変動時間の設定処理>

次に、第2始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第2始動口用の変動時間の設定処理は、第2始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図127：Sb1004）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1518】

図130は、第2始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップSb1301では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップSb1302に進む。

【1519】

ステップSb1302では、高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップSb1302において、高確率モードフラグがONではないと判定した場合には（Sb1302：NO）、ステップSb1303に進む。

【1520】

ステップSb1303では、低確時変動時間情報取得処理を実行する。低確時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードの時に第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図116におけるステップF101の遊技の進行状態のとき、および、ステップF105の遊技の進行状態のときに、第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。低確時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップSb1303を実行した後、ステップSb1307に進む。

【1521】

一方、ステップSb1302において、高確率モードフラグがONであると判定した場合には（Sb1302：YES）、ステップSb1304に進む。

【1522】

ステップSb1304では、高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定す

10

20

30

40

50

る。ステップ S b 1 3 0 4 において、高頻度サポートモードフラグが ON であると判定した場合には (S b 1 3 0 4 : Y E S) 、ステップ S b 1 3 0 5 に進む。

【 1 5 2 3 】

ステップ S b 1 3 0 5 では高確高頻度時変動時間情報取得処理を実行する。高確高頻度時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであってサポートモードが高頻度サポートモードの時に第 2 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 2 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図 1 1 6 におけるステップ F 1 1 0 の遊技の進行状態のとき、および、ステップ F 1 1 3 の遊技の進行状態のときに、第 2 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 2 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。高確高頻度時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップ S b 1 3 0 5 を実行した後、ステップ S b 1 3 0 7 に進む。

10

【 1 5 2 4 】

一方、ステップ S b 1 3 0 4 において、高頻度サポートモードフラグが ON ではないと判定した場合には (S b 1 3 0 4 : N O) 、ステップ S b 1 3 0 6 に進む。

【 1 5 2 5 】

ステップ S b 1 3 0 6 では高確低頻度時変動時間情報取得処理を実行する。高確低頻度時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであってサポートモードが低頻度サポートモードの時に第 2 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 2 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図 1 1 6 におけるステップ F 1 1 6 の遊技の進行状態のときに、第 2 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 2 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。高確低頻度時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップ S b 1 3 0 6 を実行した後、ステップ S b 1 3 0 7 に進む。

20

【 1 5 2 6 】

ステップ S b 1 3 0 7 では、ステップ S b 1 3 0 3 、ステップ S b 1 3 0 5 、ステップ S b 1 3 0 6 の各処理で取得した変動時間情報を、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第 2 始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【 1 5 2 7 】

< 低確時変動時間情報取得処理 >

次に、低確時変動時間情報取得処理について説明する。低確時変動時間情報取得処理は、第 2 始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン (図 1 3 0 : S b 1 3 0 3) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

30

【 1 5 2 8 】

上述したように、低確時変動時間情報取得処理は、図 1 1 6 におけるステップ F 1 0 1 の遊技の進行状態のとき、および、ステップ F 1 0 5 の遊技の進行状態のときに、第 2 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 2 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。すなわち、本来なら左打ちをして第 1 始動口 (上側第 1 始動口 3 3 、下側第 1 始動口 4 4) に遊技球を入球させて第 1 始動口用遊技回が実行されるべき期間に、右打ちをして第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させ第 2 始動口用遊技回が実行された場合に実行される処理であり、遊技者が第 2 始動口用遊技回を実行させ小当たり当選によって本来なら得るべきではない期間に特典を得ようとする行為が行われている可能性があるので、当該行為を防ぐために、低確時変動時間情報取得処理において取得される変動時間情報 (変動時間) は比較的長い時間に設定されている。以下、本低確時変動時間情報取得処理について説明する。

40

【 1 5 2 9 】

図 1 3 1 は、低確時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S b 1 4 0 1 では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグが ON であるか否かを判定し、いずれかのフラグが ON である場合には (S b 1 4 0 1 : Y E S) 、ステップ S b 1 4 0 2 に進む。

50

【1530】

ステップS b 1 4 0 2では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 dに記憶されている低確時大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては低確時大当たり用変動時間テーブルに設定されている変動時間は5分～10分の間の値であり、変動時間として取得される値の平均値は7分である。ステップS b 1 4 0 2を実行した後、本低確時変動時間情報取得処理を終了する。

【1531】

ステップS b 1 4 0 1において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップS b 1 4 0 1：NO）、ステップS b 1 4 0 3に進む。

10

【1532】

ステップS b 1 4 0 3では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップS b 1 4 0 3において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップS b 1 4 0 3：YES）、ステップS b 1 4 0 4に進む。

【1533】

ステップS b 1 4 0 4では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 dに記憶されている低確時リーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては低確時リーチ発生用変動時間テーブルに設定されている変動時間は5分～10分の間の値であり、変動時間として取得される値の平均値は7分である。ステップS b 1 4 0 4を実行した後、本低確時変動時間情報取得処理を終了する。

20

【1534】

ステップS b 1 4 0 3において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップS b 1 4 0 3：NO）、ステップS b 1 4 0 5に進む。

【1535】

ステップS b 1 4 0 5では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 dに記憶されている低確時リーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては低確時リーチ非発生用変動時間テーブルに設定されている変動時間は5分～10分の間の値であり、変動時間として取得された値の平均値は7分である。ステップS b 1 4 0 5を実行した後、本低確時変動時間情報取得処理を終了する。

30

【1536】

このように、低確時変動時間情報取得処理において取得される変動時間情報は比較的長い時間に設定されている。

【1537】

<高確高頻度時変動時間情報取得処理>

次に、高確高頻度時変動時間情報取得処理について説明する。高確高頻度時変動時間情報取得処理は、第2始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図130：S b 1 3 0 5）として主制御装置60のMPU 62によって実行される。

【1538】

上述したように、高確高頻度時変動時間情報取得処理は、図116におけるステップF 1 1 0の遊技の進行状態のとき、および、ステップF 1 1 3の遊技の進行状態のときに、第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。すなわち、本来なら左打ちをして第1始動口（上側第1始動口33、下側第1始動口44）に遊技球を入球させて第1始動口用遊技回が実行されるべき期間に、右打ちをして第2始動口34に遊技球を入球させ第2始動口用遊技回が実行された場合に実行される処理であり、遊技者が第2始動口用遊技回を実行させ小当たり当選によって本来なら得るべきではない期間に特典を得ようとする行為が行われている可能性があるので、当該行為を防ぐために、高確高頻度時変動時間情報取得処理において取得される変動時間情報（変動時間）は比較的長い時間に設定されている。なお、高確高頻度時変動時間情

40

50

報取得処理において取得される変動時間の平均値は、低確時変動時間情報取得処理において取得される変動時間の平均値よりも短い値に設定されている。これは、低確時変動時間情報取得処理が実行される期間と比較した場合、高確高頻度時変動時間情報取得処理が実行される期間の方が遊技者に有利な状態であるので、低確時変動時間情報取得処理の場合ほど、遊技者が第2始動口用遊技回を実行させ小当たり当選によって利益を得る行為の不当性が大きくないことを理由とする。以下、本高確高頻度時変動時間情報取得処理について説明する。

【1539】

図132は、高確高頻度時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップSb1501では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には（Sb1501：YES）、ステップSb1502に進む。

10

【1540】

ステップSb1502では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高確高頻度時大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては高確高頻度時大当たり用変動時間テーブルに設定されている変動時間は2分～5分の間の値であり、変動時間として取得された値の平均値は3分である。ステップSb1502を実行した後、本高確高頻度時変動時間情報取得処理を終了する。

20

【1541】

ステップSb1501において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップSb1501：NO）、ステップSb1503に進む。

【1542】

ステップSb1503では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップSb1503において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップSb1503：YES）、ステップSb1504に進む。

【1543】

ステップSb1504では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高確高頻度時リーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては高確高頻度時リーチ発生用変動時間テーブルに設定されている変動時間は2分～5分の間の値であり、変動時間として取得された値の平均値は3分である。ステップSb1504を実行した後、本高確高頻度時変動時間情報取得処理を終了する。

30

【1544】

ステップSb1503において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップSb1503：NO）、ステップSb1505に進む。

【1545】

ステップSb1505では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高確高頻度時リーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては高確高頻度時リーチ非発生用変動時間テーブルに設定されている変動時間は2分～5分の間の値であり、変動時間として取得された値の平均値は3分である。ステップSb1505を実行した後、本高確高頻度時変動時間情報取得処理を終了する。

40

【1546】

このように、高確高頻度時変動時間情報取得処理において取得される変動時間情報は比較的長い時間に設定されているが、高確高頻度時変動時間情報取得処理において取得される変動時間の平均値は、低確時変動時間情報取得処理において取得される変動時間の平均値よりも短い値に設定されている。

【1547】

50

<高確低頻度時変動時間情報取得処理>

次に、高確低頻度時変動時間情報取得処理について説明する。高確低頻度時変動時間情報取得処理は、第2始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図130：Sb1306）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1548】

上述したように、高確低頻度時変動時間情報取得処理は、図116におけるステップF116の遊技の進行状態のときに、第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。すなわち、特別ボーナス処理が実行されている期間に、右打ちをして第2始動口34に遊技球を入球させ第2始動口用遊技回が実行された場合に実行される処理であるので、本来の遊技の流れに沿った処理である。高確低頻度時変動時間情報取得処理において取得される変動時間情報（変動時間）は非常に短い時間に設定されている。以下、本高確低頻度時変動時間情報取得処理について説明する。

10

【1549】

図133は、高確低頻度時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップSb1601では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがONであるか否かを判定し、小当たりフラグがONである場合には（Sb1601：YES）、ステップSb1602に進む。なお、本高確低頻度時変動時間情報取得処理が実行される特別ボーナス処理の期間は、第2始動口用遊技回の変動の開始時に、大当たり当選した第1始動口用遊技回が実行中であるので、第2始動口用遊技回の図柄を開閉実行モードが実行されない図柄の組み合わせで停止表示させる（図129/Sb1205：NOを参照）。よって、本高確低頻度時変動時間情報取得処理が実行される特別ボーナス処理の期間には第2始動口用遊技回が大当たり当選をすることがないので、図130および図131の処理と異なり、大当たり当選しているか否かの判定処理がない。

20

【1550】

ステップSb1602では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルに設定されている変動時間は2秒～5秒の間の値であり、変動時間として取得された値の平均値は3秒である。ステップSb1502を実行した後、本高確低頻度時変動時間情報取得処理を終了する。

30

【1551】

ステップSb1601において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりではないと判定した場合には（ステップSb1601：NO）、ステップSb1603に進む。

【1552】

ステップSb1603では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高確低頻度時非小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては高確低頻度時非小当たり用変動時間テーブルに設定されている変動時間は1秒～3秒の間の値であり、変動時間として取得された値の平均値は2秒である。ステップSb1603を実行した後、本高確低頻度時変動時間情報取得処理を終了する。

40

【1553】

このように、高確低頻度時変動時間情報取得処理において取得される変動時間情報（変動時間）は非常に短い時間に設定されている。そのため、特別ボーナス処理の実行期間中、すなわち、大当たり当選している第1始動口用遊技回が実行されている期間に複数回の第2始動口遊技回を実行することができる。その結果、複数回の小当たりへの当選によって、第1始動口用遊技回の実行中に遊技者は特典を取得することができる。

【1554】

<第2変動停止処理>

50

次に、第2変動停止処理について説明する。第2変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図121：Sb0407）として主制御装置60の主側MPU62によって実行される。

【1555】

図134は、第2変動停止処理を示すフローチャートである。ステップSb1701では、第2変動中フラグがONであるか否かを判定する。ステップSb1701において、第2変動中フラグがONであると判定した場合には（Sb1701：YES）、ステップSb1702に進む。

【1556】

ステップSb1702では、第2変動時間計測処理を実行する。具体的には、第2始動口用遊技回の変動時間（第2図柄表示部の変動時間）を計測するための第2変動時間用カウンタPTC2をダウンカウントする。当該処理は、ステップSb1702のスレッドを通る度に第2変動時間用カウンタPTC2の値をダウンカウントする。すなわち、ステップSb1702のスレッドを通った後に継続的にダウンカウントを行うのではなく、当該スレッドを通ったときのみ、第2変動時間用カウンタPTC2の値をダウンカウントする。ステップSb1702を実行した後、ステップSb1703に進む。

【1557】

ステップSb1703では、第2図柄表示部の変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、ステップSb1702の処理によってダウンカウントされる第2変動時間用カウンタPTC2が0になったか否かを判定する。ステップSb1703において、第2図柄表示部の変動時間が終了したと判定した場合には（Sb1703：YES）、ステップSb1704に進み、第2図柄表示部の変動を停止する。その後、ステップSb1705に進む。

【1558】

ステップSb1705では、第2変動中フラグをOFFにする。その後、ステップSb1706に進む。

【1559】

一方、ステップSb1703において、第2図柄表示部の変動時間が終了していないと判定した場合には（Sb1703：NO）、そのまま本第2変動停止処理を終了する。

【1560】

ステップSb1701において、第2変動中フラグがONではないと判定した場合には（Sb1701：NO）、そのままステップSb1706に進む。

【1561】

ステップSb1706では、第2図柄停止表示時間設定処理を実行する。第2図柄停止表示時間は、第2図柄が停止表示している時間である。ステップSb1706では、第2図柄停止表示時間を設定する。但し、既に第2図柄停止表示時間が設定されている場合には、当該設定は行わない。本実施形態においては、全ての第2始動口用遊技回の第2図柄停止表示時間を同じ長さの時間に設定する。ステップSb1706を実行した後、ステップSb1707を実行する。

【1562】

ステップSb1707では、第2図柄停止表示時間計測処理を実行する。具体的には、第2図柄停止表示時間を計測するためのカウンタのダウンカウントを行う。当該処理は、ステップSb1707のスレッドを通る度に第2図柄停止表示時間を計測するためのカウンタの値をダウンカウントする。ステップSb1707を実行した後、ステップSb1708に進む。

【1563】

ステップSb1708では、第2図柄停止表示時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第2図柄停止表示時間を計測するためのカウンタの値が0になったか否かを判定する。ステップSb1708において、第2図柄停止表示時間が終了したと判定した場合には（Sb1708：YES）、ステップSb1709に進む。一方、ステップSb17

10

20

30

40

50

08において、第2図柄停止表示時間が終了していないと判定した場合には（S b 1 7 0 8：NO）、そのまま本第2変動停止処理を終了する。

【1564】

ステップS b 1 7 0 9では、第2遊技実行中フラグをOFFにする。その後、ステップS b 1 7 1 0に進む。

【1565】

ステップS b 1 7 1 0では、大当たりフラグ（各大当たり種別に応じた大当たりフラグ）または小当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS b 1 7 1 0において、大当たりフラグまたは小当たりフラグがONであると判定した場合には（S b 1 7 1 0：YES）、ステップS b 1 7 1 1に進む。一方、ステップS b 1 7 1 0において、大当

10

【1566】

ステップS b 1 7 1 1では、開閉実行モードフラグをONにする。その後、ステップS b 1 7 1 2に進み、開閉実行モード開始コマンドを設定した後、本第2変動停止処理を終了する。

【1567】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図120：S b 0 3 0 6）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

20

【1568】

図135は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップS b 1 8 0 1では、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【1569】

ステップS b 1 8 0 1において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には（S b 1 8 0 1：NO）、ステップS b 1 8 0 2に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にONにされ、開閉処理期間を終了させる場合にOFFにされる。

30

【1570】

ステップS b 1 8 0 2において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合には（S b 1 8 0 2：NO）、ステップS b 1 8 0 3に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。

【1571】

ステップS b 1 8 0 3において、オープニング期間フラグがONではないと判定した場合には（S b 1 8 0 3：NO）、ステップS b 1 8 0 4に進み、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にONにされ、開閉実行モードが終了する場合にOFFにされる。

40

【1572】

ステップS b 1 8 0 4において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には（S b 1 8 0 4：YES）、ステップS b 1 8 0 5に進む。一方、ステップS b 1 8 0 4において、開閉実行モードフラグがONではないと判定した場合には（S b 1 8 0 4：NO）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【1573】

ステップS b 1 8 0 5では、小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たり

50

フラグがONであるか否かを判定することにより、開閉実行モードが開始される契機が小当たりの当選であるか否かを判定する。ステップS b 1 8 0 5において、小当たりではないと判定した場合には（S b 1 8 0 5：NO）、ステップS b 1 8 0 6に進む。

【1574】

ステップS b 1 8 0 6では、高確率モードフラグをOFFにする。ステップS b 1 8 0 5において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当たりで当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中の抽選モードを低確率モードにするため、高確率モードフラグをOFFにする。ステップS b 1 8 0 6を実行した後、ステップS b 1 8 0 7に進む。

10

【1575】

ステップS b 1 8 0 7では、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。ステップS b 1 8 0 5において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当たりで当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。ステップS b 1 8 0 7を実行した後、ステップS b 1 8 0 8に進む。

【1576】

ステップS b 1 8 0 8では、大当たり開閉実行モードコマンドを設定する。大当たり開閉実行モードコマンドは、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。大当たり開閉実行モードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図120：ステップS b 0 3 0 2）において音声発光制御装置90に送信される。ステップS b 1 8 0 8を実行した後、ステップS b 1 8 0 9に進む。

20

【1577】

ステップS b 1 8 0 9では、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、大当たり当選を契機として、または、小当たりを契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。すなわち、開閉実行モード開始コマンドは、大当たりまたは小当たりに関係無く開閉実行モードが開始された場合に設定される。開閉実行モード開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図120：ステップS b 0 3 0 2）において音声発光制御装置90に送信される。ステップS b 1 8 0 9を実行した後、ステップS b 1 8 1 0に進む。

30

【1578】

ステップS b 1 8 1 0では、開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における開閉扉36bの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。開閉シナリオ設定処理については後述する。ステップS b 1 8 1 0を実行した後、ステップS b 1 8 1 1に進む。

【1579】

ステップS b 1 8 1 1では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、オープニング時間として第3タイマカウンタエリアT3に所定の値を設定する。オープニング時間設定処理については後述する。ステップS b 1 8 1 1を実行した後、ステップS b 1 8 1 2に進む。

40

【1580】

ステップS b 1 8 1 2では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図120）におけるステップS b 0 3 0 2にて、音声発光制御装置90に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりまたは小当たりに関する情報が含まれる。音声発光制御装置90では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の

50

内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS b 1 8 1 2を実行した後、ステップS b 1 8 1 3に進み、オープニング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【1581】

ステップS b 1 8 0 3において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には(S b 1 8 0 3 : YES)、ステップS b 1 8 1 4に進む。

【1582】

ステップS b 1 8 1 4では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間設定処理において設定した第3タイマカウンタエリアT 3の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS b 1 8 1 4において、オープニング期間が終了したと判定した場合には(S b 1 8 1 4 : YES)、ステップS b 1 8 1 5に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップS b 1 8 1 6に進む。

【1583】

ステップS b 1 8 1 6では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、大当たり種別をラウンド表示部39に表示させる。ステップS b 1 8 1 6を実行した後、ステップS b 1 8 1 7に進む。

【1584】

ステップS b 1 8 1 7では、開閉処理期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【1585】

ステップS b 1 8 0 2において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には(S b 1 8 0 2 : YES)、ステップS b 1 8 1 8に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップS b 1 8 1 8を実行した後、ステップS b 1 8 1 9に進む。

【1586】

ステップS b 1 8 1 9では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には(S b 1 8 1 9 : YES)、ステップS b 1 8 2 0に進む。一方、ステップS b 1 8 1 9において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には(S b 1 8 1 9 : NO)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【1587】

ステップS b 1 8 2 0では、開閉処理期間フラグをOFFにし、その後、ステップS b 1 8 2 1に進む。

【1588】

ステップS b 1 8 2 1では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部45におけるラウンド表示部39が消灯されるように当該ラウンド表示部39の表示制御を終了する。ステップS b 1 8 2 1を実行した後、ステップS b 1 8 2 2に進む。

【1589】

ステップS b 1 8 2 2では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ(以下、エンディング時間とも呼ぶ)を設定する処理である。具体的には、エンディング時間として第4タイマカウンタエリアT 4に所定の値を設定する。ステップS b 1 8 2 2を実行した後、ステップS b 1 8 2 3に進む。

【1590】

ステップS b 1 8 2 3では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理(図120)におけるステップS b 0 3 0 2にて、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップS b 1 8 2 3を実行した後、ステップS b 1 8 2 4に進む。

【1591】

ステップS b 1 8 2 4では、エンディング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【1 5 9 2】

ステップS b 1 8 0 1において、エンディング期間フラグがONであると判定した場合には（S b 1 8 0 1：YES）、ステップS b 1 8 2 5に進む。

【1 5 9 3】

ステップS b 1 8 2 5では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（S b 1 8 2 2）において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT 4の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS b 1 8 2 5において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT 4の値が「0」であると判定した場合には（S b 1 8 2 5：YES）、ステップS b 1 8 2 6に進む。

10

【1 5 9 4】

ステップS b 1 8 2 6では、エンディング期間フラグをOFFにする。その後、ステップS b 1 8 2 7に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップS b 1 8 2 7を実行した後、ステップS b 1 8 2 8に進み、開閉実行モードフラグをOFFにする。その後、ステップS b 1 8 2 9に進み、開閉実行モード終了コマンドを設定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了したことを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図1 2 0）におけるステップS b 0 3 0 2にて、音声発光制御装置90に送信される。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

20

【1 5 9 5】

一方、ステップS b 1 8 2 5において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT 4の値が「0」ではないと判定した場合には（S b 1 8 2 5：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【1 5 9 6】

<開閉シナリオ設定処理>

次に、開閉シナリオ設定処理について説明する。開閉シナリオ設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図1 3 5：S b 1 8 1 0）として主制御装置60のMPU 62によって実行される。

30

【1 5 9 7】

図1 3 6は、開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップS b 1 9 0 1では、大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS b 1 9 0 1において、大当たりフラグがONであると判定した場合には（S b 1 9 0 1：YES）、ステップS b 1 9 0 2に進む。

【1 5 9 8】

ステップS b 1 9 0 2では、大当たりの種別に応じた大当たり用開閉シナリオに設定する。なお、開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉3 6 bの開放パターンが設定されたプログラムである。ステップS b 1 9 0 2を実行した後、本開閉シナリオ設定処理を終了する。

40

【1 5 9 9】

ステップS b 1 9 0 1において、大当たりフラグがONではないと判定した場合には（S b 1 9 0 1：NO）、ステップS b 1 9 0 3に進む。

【1 6 0 0】

ステップS b 1 9 0 3では、小当たり用開閉シナリオに設定する。なお、本実施形態においては、小当たり用開閉シナリオには、ラウンド遊技において開閉扉3 6 bが1回開閉する開閉パターンが設定されている。ステップS b 1 9 0 3を実行した後、本開閉シナリオ設定処理を終了する。

50

【1601】

<オープニング時間設定処理>

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図135：Sb1811）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1602】

図137は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップSb2001では、今回の開閉実行モードの契機が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たりフラグがONであるか否かを判定する。

【1603】

ステップSb2001において、今回の開閉実行モードの契機が大当たり当選であると判定した場合には（Sb2001：YES）、ステップSb2002に進む。

【1604】

ステップSb2002では、オープニング時間として第3タイマカウンタエリアT3に3000（約6.0sec）を設定する。その後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【1605】

一方、ステップSb2001において、今回の開閉実行モードの契機が大当たり当選ではないと判定した場合、すなわち、今回の開閉実行モードの契機が小当たりであると判定した場合には（Sb2001：NO）、ステップSb2003に進む。

【1606】

ステップSb2003では、オープニング時間として第3タイマカウンタエリアT3に0（0sec）を設定する。その後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【1607】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図135：Sb1818）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1608】

図138は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップSb2101では、開閉扉36bは開放中であるか否かを判定する。ステップSb2101において、開閉扉36bは開放中ではないと判定した場合には（Sb2101：NO）、ステップSb2102に進む。

【1609】

ステップSb2102では、開閉扉36bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉36bの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップSb2102において、開閉扉36bの開放条件が成立したと判定した場合には（Sb2102：YES）、ステップSb2103に進む。

【1610】

ステップSb2103では、開閉扉36bを開放する。その後、ステップSb2104に進む。

【1611】

ステップSb2104では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉36bが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図120：Sb0302）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSb2104を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【1612】

ステップSb2102において、開閉扉36bの開放条件が成立していないと判定した

10

20

30

40

50

場合には（S b 2 1 0 2 : N O）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【1 6 1 3】

ステップS b 2 1 0 1において、開閉扉3 6 bは開放中であると判定した場合には（S b 2 1 0 1 : Y E S）、ステップS b 2 1 0 5に進む。

【1 6 1 4】

ステップS b 2 1 0 5では、開閉扉3 6 bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。開閉扉3 6 bの閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された開閉扉3 6 bの継続開放時間が経過したか、または、大入賞口3 6 aに予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップS b 2 1 0 5において、開閉扉3 6 bの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S b 2 1 0 5 : Y E S）、ステップS b 2 1 0 6に進む。

10

【1 6 1 5】

ステップS b 2 1 0 6では、開閉扉3 6 bを閉鎖する。その後、ステップS b 2 1 0 7に進む。

【1 6 1 6】

ステップS b 2 1 0 7では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉3 6 bが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図1 2 0 : S b 0 3 0 2）において音声発光制御装置9 0に送信される。ステップS b 2 1 0 7を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【1 6 1 7】

ステップS b 2 1 0 5において、開閉扉3 6 bの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S b 2 1 0 5 : N O）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

20

【1 6 1 8】

<エンディング期間終了時の移行処理>

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図1 3 5 : S b 1 8 2 7）として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【1 6 1 9】

図1 3 9は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップS b 2 2 0 1では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4に記憶されている大当たり種別フラグのいずれかがO Nである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

30

【1 6 2 0】

ステップS b 2 2 0 1において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（S b 2 2 0 1 : Y E S）、ステップS b 2 2 0 2に進み、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4に記憶されている確変大当たりフラグがO Nである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定する。

【1 6 2 1】

ステップS b 2 2 0 2において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定した場合には（S b 2 2 0 2 : Y E S）、ステップS b 2 2 0 3に進む。一方、ステップS b 2 2 0 2において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には（S b 2 2 0 2 : N O）、ステップS b 2 2 1 2に進む。

40

【1 6 2 2】

ステップS b 2 2 0 3では、対応する確変大当たりフラグをO F Fにする。具体的には、1 0 R確変大当たりフラグ、2 R確変フラグのうち、O NになっているフラグをO F Fにする処理を実行する。ステップS b 2 2 0 3を実行した後、ステップS b 2 2 0 4に進む。

【1 6 2 3】

ステップS b 2 2 0 4では、R A M 6 4に記憶されている高確率モードフラグをO Nに

50

する。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードに移行する。ステップS b 2 2 0 4を実行した後、ステップS b 2 2 0 5に進む。

【1 6 2 4】

ステップS b 2 2 0 5では、特定確変大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS b 2 2 0 5において、特定確変大当たりフラグがONであると判定した場合には（S b 2 2 0 5：YES）、ステップS b 2 2 0 9に進む。

【1 6 2 5】

ステップS b 2 2 0 9では、特定確変大当たりフラグをOFFにする。その後、ステップS b 2 2 1 0において、特定処理フラグをONにする。ステップS b 2 2 1 0を実行した後、ステップS b 2 2 1 1に進み、特定処理コマンドを設定する。特定処理コマンドは、特定処理（特別ボーナス処理）が実行されることを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。特定処理コマンドは、通常処理（図1 2 0）におけるステップS b 0 3 0 2にて、音声発光制御装置90に送信される。ステップS b 2 2 1 1を実行した後、ステップS b 2 2 0 6に進む。

10

【1 6 2 6】

一方、ステップS b 2 2 0 5において、特定確変大当たりフラグがONではないと判定した場合には（S b 2 2 0 5：NO）、そのままステップS b 2 2 0 6に進む。

【1 6 2 7】

ステップS b 2 2 0 6では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップ0 6を実行した後、ステップ0 7に進む。

20

【1 6 2 8】

ステップS b 2 2 0 7では、高頻度サポートモードフラグをONにする。その後、ステップS b 2 2 0 8に進み、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図1 2 0）におけるステップS b 0 3 0 2にて、音声発光制御装置90に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【1 6 2 9】

ステップS b 2 2 0 2において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には（S b 2 2 0 2：NO）、ステップS b 2 2 1 2に進み、対応する通常大当たりフラグをOFFにする。ステップS b 2 2 1 2を実行した後、ステップS b 2 2 1 3に進む。

30

【1 6 3 0】

ステップS b 2 2 1 3では、低確率モードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。低確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップS b 2 2 1 3を実行した後、ステップS b 2 2 1 4に進む。

【1 6 3 1】

ステップS b 2 2 1 4では、高頻度サポートモードフラグをONにする。その後、ステップS b 2 2 1 5に進み、遊技回数カウンタPNCにカウンタ値として100を設定する。ステップS b 2 2 1 5を実行した後、ステップS b 2 2 1 6に進む。

40

【1 6 3 2】

ステップS b 2 2 1 6では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図1 2 0）におけるステップS b 0 3 0 2にて、音声発光制御装置90に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【1 6 3 3】

50

ステップ S b 2 2 0 1 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合（S b 2 2 0 1：N O）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が小当たりである場合には、ステップ S b 2 2 1 7 に進み、小当たりフラグを O F F にする。ステップ S b 2 2 1 7 を実行した後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【1 6 3 4】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図 1 2 0：S b 0 3 0 7）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

10

【1 6 3 5】

図 1 4 0 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S b 2 3 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート中フラグが O N であるか否かを判定する。サポート中フラグは、下側第 1 始動口 4 4 の電動役物 4 4 a を開放状態にさせる場合に O N にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に O F F にされるフラグである。ステップ S b 2 3 0 1 において、サポート中フラグが O N ではないと判定した場合には（S b 2 3 0 1：N O）、ステップ S b 2 3 0 2 に進む。

【1 6 3 6】

ステップ S b 2 3 0 2 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート当選フラグが O N であるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物 4 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合に O N にされ、サポート中フラグが O N である場合に O F F にされるフラグである。ステップ S b 2 3 0 2 において、サポート当選フラグが O N ではないと判定した場合には（S b 2 3 0 2：N O）、ステップ S b 2 3 0 3 に進む。

20

【1 6 3 7】

ステップ S b 2 3 0 3 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた第 2 タイマーカウンタエリア T 2 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマーカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第 2 タイマーカウンタエリア T 2 にセットされたカウント値は、タイマー割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。

30

【1 6 3 8】

ステップ S b 2 3 0 3 において、第 2 タイマーカウンタエリア T 2 の値が「0」でないと判定した場合には（S b 2 3 0 3：N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第 2 タイマーカウンタエリア T 2 の値が「0」であると判定した場合には（S b 2 3 0 3：Y E S）、ステップ S b 2 3 0 4 に進む。

【1 6 3 9】

ステップ S b 2 3 0 4 では、普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップ S b 2 3 0 4 において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（S b 2 3 0 4：Y E S）、ステップ S b 2 3 0 5 に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップ S b 2 3 0 4 において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（S b 2 3 0 4：N O）、ステップ S b 2 3 0 6 に進む。

40

【1 6 4 0】

ステップ S b 2 3 0 6 では、役物保留個数 S N の値が「0」より大きいと判定する。ステップ S b 2 3 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「0」であると判定した場合には（S b 2 3 0 6：N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S b 2 3 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「0」より大きいと判定した場合には（S b 2 3 0 6：Y E S）、ステップ S b 2 3 0 7 に進む。

50

【1641】

ステップS b 2 3 0 7では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップS b 2 3 0 8に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップS b 2 3 0 7において開閉実行モードではなく（S b 2 3 0 7：N O）、且つ、ステップS b 2 3 0 8において高頻度サポートモードである場合には（S b 2 3 0 8：Y E S）、ステップS b 2 3 0 9に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア6 4 dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC 4の値が0～1 9 0であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマーカウンタエリアT 2に「7 5 0」（すなわち1. 5 s e c）をセットする。第2タイマーカウンタエリアT 2は、タイマー割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップS b 2 3 1 0に進む。

10

【1642】

ステップS b 2 3 1 0では、ステップS b 2 3 0 9の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS b 2 3 1 0において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（S b 2 3 1 0：Y E S）、ステップS b 2 3 1 1に進み、サポート当選フラグをO Nにするとともに、R A M 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた第2ラウンドカウンタエリアR C 2に「3」をセットする。第2ラウンドカウンタエリアR C 2は、電動役物4 4 aが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップS b 2 3 1 2に進む。一方、ステップS b 2 3 1 0において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（S b 2 3 1 0：N O）、ステップS b 2 3 1 1の処理を実行することなく、ステップS b 2 3 1 2に進む。

20

【1643】

ステップS b 2 3 1 2では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップS b 2 3 1 2において、当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（S b 2 3 1 2：Y E S）、ステップS b 2 3 1 3に進む。一方、ステップS b 2 3 1 2において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（S b 2 3 1 2：N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【1644】

ステップS b 2 3 1 3では、遊技回数カウンタエリアが「0」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に1の遊技回が終了する度に1減算される。ステップS b 2 3 1 3において、遊技回数カウンタエリアが「0」でないと判定した場合には（S b 2 3 1 3：N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS b 2 3 1 3において、遊技回数カウンタエリアが「0」であると判定した場合には、ステップS b 2 3 1 4に進み、高頻度サポートモードフラグをO F Fにする。その後、ステップS b 2 3 1 5に進む。

30

【1645】

ステップS b 2 3 1 5では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置9 0への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

40

【1646】

ステップS b 2 3 1 5にて設定された低頻度サポートコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図1 2 0：S b 0 3 0 2）にて、音声発光制御装置9 0に送信される。音声発光制御装置9 0では、低頻度サポートコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【1647】

ステップS b 2 3 0 7において開閉実行モードであると判定した場合（S b 2 3 0 7：Y E S）、又は、ステップS b 2 3 0 8において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（S b 2 3 0 8：N O）、ステップS b 2 3 1 6に進み、電動役物開放抽選を行

50

う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0～190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマーカウンタエリアT2に「14750」（すなわち29.5sec）をセットする。その後、ステップSb2317に進む。

【1648】

ステップSb2317では、ステップSb2316の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSb2317において、サポート当選でないと判定した場合には（Sb2317：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSb2317において、サポート当選であると判定した場合には（Sb2317：YES）、ステップSb2318に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、第2ラウンドカウンタエリアRC2に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

10

【1649】

ステップSb2302において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には（Sb2302：YES）、ステップSb2319に進み、第2タイマーカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマーカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップSb2319において、第2タイマーカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Sb2319：NO）、普図ユニット38における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSb2319において、第2タイマーカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（Sb2319：YES）、ステップSb2320に進む。

20

【1650】

ステップSb2320では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット38における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップSb2321に進み、サポート中フラグをONにするとともに、サポート当選フラグをOFFにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【1651】

ステップSb2301において、サポート中フラグがONであると判定した場合には（Sb2301：YES）、ステップSb2322に進み、電動役物44aを開閉制御するための電役開閉処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

30

【1652】

<電役開閉処理>

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図140：Sb2322）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1653】

図141は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップSb2401では、電動役物44aが開放中であるか否かを判定する。電動役物44aが開放中であるか否かは、電動役物駆動部44bが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物44aが開放されていると判定した場合には（Sb2401：YES）、ステップSb2402に進む。

40

【1654】

ステップSb2402では、第2タイマーカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマーカウンタエリアT2は、電動役物44aの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップSb2402において、第2タイマーカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Sb2402：NO）、そのまま本電役開閉処理を終了する。すなわち、電動役物44aの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉処理を終了する。

50

【1655】

ステップS b 2 4 0 2において、第2タイマーカウンタエリアT 2の値が「0」であると判定した場合には（S b 2 4 0 2：YES）、ステップS b 2 4 0 3に進み、電動役物4 4 aを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第2タイマーカウンタエリアT 2に「2 5 0」（すなわち0. 5 s e c）をセットする。すなわち、電動役物4 4 aの開放継続時間の計測手段としての第2タイマーカウンタエリアT 2が「0」である場合には、電動役物4 4 aを閉鎖するとともに、今度は第2タイマーカウンタエリアT 2を電動役物4 4 aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第2タイマーカウンタエリアT 2に「2 5 0」をセットする。ステップS b 2 4 0 3を実行した後、ステップS b 2 4 0 4に進む。

10

【1656】

ステップS b 2 4 0 4では、第2ラウンドカウンタエリアRC 2の値を1減算した後に、ステップS b 2 4 0 5に進み、第2ラウンドカウンタエリアRC 2の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS b 2 4 0 5において、第2ラウンドカウンタエリアRC 2の値が「0」でないと判定した場合には（S b 2 4 0 5：NO）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップS b 2 4 0 5において、第2ラウンドカウンタエリアRC 2の値が「0」であると判定した場合には（S b 2 4 0 5：YES）、ステップS b 2 4 0 6に進み、サポート中フラグをOFFにする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【1657】

ステップS b 2 4 0 1において、電動役物4 4 aが開放中でないと判定した場合には（S b 2 4 0 1：NO）、ステップS b 2 4 0 7に進み、第2タイマーカウンタエリアT 2が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマーカウンタエリアT 2は、電動役物4 4 aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップS b 2 4 0 7において、第2タイマーカウンタエリアT 2が「0」でないと判定した場合には（S b 2 4 0 7：NO）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップS b 2 4 0 7において、第2タイマーカウンタエリアT 2が「0」であると判定した場合には（S b 2 4 0 7：YES）、ステップS b 2 4 0 8に進み、電動役物4 4 aを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップS b 2 4 0 9に進む。

20

【1658】

ステップS b 2 4 0 9では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（S b 2 4 0 9：NO）、ステップS b 2 4 1 0に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

30

【1659】

ステップS b 2 4 1 0において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（S b 2 4 1 0：YES）、ステップS b 2 4 1 1に進み、第2タイマーカウンタエリアT 2に「8 0 0」（すなわち1. 6 s e c）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【1660】

一方、ステップS b 2 4 0 9において開閉実行モード中であると判定した場合（S b 2 4 0 9：YES）、又は、ステップS b 2 4 1 0において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（S b 2 4 1 0：NO）、ステップS b 2 4 1 2に進み、第2タイマーカウンタエリアT 2に「1 0 0」（すなわち0. 2 s e c）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

40

【1661】

《B 5》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

次に、音声発光制御装置9 0及び表示制御装置1 0 0の電氣的構成について説明する。

【1662】

図1 4 2は、音声発光制御装置9 0及び表示制御装置1 0 0の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置8 5等の一部の構成は省略されている。

【1663】

50

音声発光制御装置 90 に設けられた音声発光制御基板 91 には、MPU 92 が搭載されている。MPU 92 は、ROM 93、RAM 94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【1664】

ROM 93 には、MPU 92 により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM 93 のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア 93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア 93b 等が設けられている。

【1665】

RAM 94 は、ROM 93 内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM 94 のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア 94a、各種カウンタエリア 94b、抽選用カウンタエリア 94c 等が設けられている。なお、MPU 92 に対して ROM 93 及び RAM 94 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

10

【1666】

MPU 92 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 92 の入力側には主制御装置 60、演出操作ボタン 24 が接続されている。主制御装置 60 からは、各種コマンドを受信する。MPU 92 の出力側には、スピーカー 46、各種ランプ 47 が接続されているとともに、表示制御装置 100 が接続されている。

20

【1667】

表示制御装置 100 に設けられた表示制御基板 101 には、プログラム ROM 103 及びワーク RAM 104 が複合的にチップ化された素子である MPU 102 と、ビデオディスプレイプロセッサ (VDP) 105 と、キャラクタ ROM 106 と、ビデオ RAM 107 とが搭載されている。なお、MPU 102 に対してプログラム ROM 103 及びワーク RAM 104 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【1668】

MPU 102 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP 105 の制御 (具体的には VDP 105 に対する内部コマンドの生成) を実施する。

30

【1669】

プログラム ROM 103 は、MPU 102 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の JPEG 形式画像データも併せて記憶されている。

【1670】

ワーク RAM 104 は、MPU 102 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【1671】

VDP 105 は、一種の描画回路であり、液晶表示装置 41 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP 105 は、IC チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP 105 は、MPU 102、ビデオ RAM 107 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ RAM 107 に記憶させる画像データを、キャラクタ ROM 106 から所定のタイミングで読み出して液晶表示装置 41 に表示させる。

40

【1672】

キャラクタ ROM 106 は、液晶表示装置 41 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ ROM 106 には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像

50

の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

【1673】

ビデオRAM107は、液晶表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより液晶表示装置41の表示内容が変更される。

【1674】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

【1675】

《B6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置90において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【1676】

<音声発光制御装置において実行される各種処理>

<タイマ割込み処理>

最初に、音声発光制御装置90のMPU92において実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【1677】

図143は、音声発光制御装置90のMPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば2ms）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【1678】

ステップSb3101では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に記憶するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップSb3101を実行した後、ステップSb3102に進む。

【1679】

ステップSb3102では、状態記憶処理を実行する。状態記憶処理は、主側MPU62から受信したコマンドに基づいて、実行中の遊技の状態をフラグを用いて記憶する処理である。フラグとして記憶された遊技の状態は、実行する演出の決定に用いられる。状態記憶処理の詳細については後述する。ステップSb3102を実行した後、ステップSb3103に進む。

【1680】

ステップSb3103では、表示態様切替処理を実行する。表示態様切替処理は、第1始動口用演出画像と第2始動口用演出画像とを表示する領域を切り替える処理である。具体的には、メイン表示領域MAに第1始動口用演出画像を表示してサブ表示領域SAに第2始動口用演出画像を表示する場合と、メイン表示領域MAに第2始動口用演出画像を表示してサブ表示領域SAに第1始動口用演出画像を表示する場合とを切り替える処理を実行する。なお、第1始動口用演出画像には第1液晶用図柄が含まれ、第2始動口用演出画

10

20

30

40

50

像には第2液晶用図柄が含まれる。表示態様切替処理の詳細については後述する。ステップS b 3 1 0 3を実行した後、ステップS b 3 1 0 4に進む。

【1681】

ステップS b 3 1 0 4では、特1用遊技回演出用処理を実行する。特1用遊技回演出用処理は、第1始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特1用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップS b 3 1 0 4を実行した後、ステップS b 3 1 0 5に進む。

【1682】

ステップS b 3 1 0 5では、特2用遊技回演出用処理を実行する。特2用遊技回演出用処理は、第2始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特2用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップS b 3 1 0 5を実行した後、ステップS b 3 1 0 6に進む。

【1683】

ステップS b 3 1 0 6では、特別ボーナス演出設定処理を実行する。特別ボーナス演出設定処理は、特別ボーナス処理が実行されている期間に実行する演出を設定するための処理である。特別ボーナス演出設定処理の詳細については後述する。ステップS b 3 1 0 6を実行した後、ステップS b 3 1 0 7に進む。

【1684】

ステップS b 3 1 0 7では、その他の表示用処理を実行する。その他の表示用処理は、主側MPU62から受信した種々のコマンドに基づいて、表示に関する種々の設定等を実行する処理である。例えば、主側MPU62から保留コマンドを受信した場合に、第1保留表示領域Ds1および第2保留表示領域Ds2に表示している保留の個数を更新するための処理を行う。ステップS b 3 1 0 7を実行した後、ステップS b 3 1 0 8に進む。

【1685】

ステップS b 3 1 0 8では、各種ランプ47の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップS b 3 1 0 3からステップS b 3 1 0 7の処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ47の発光制御を行う。すなわち、上記ステップS b 3 1 0 3からステップS b 3 1 0 7において設定された演出に対応した発光態様となるように、各種ランプ47の発光制御を行う。ステップS b 3 1 0 8を実行した後、ステップS b 3 1 0 9に進む。

【1686】

ステップS b 3 1 0 9では、スピーカー46の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップS b 3 1 0 3からステップS b 3 1 0 7の処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー46の音声出力制御を行う。すなわち、上記ステップS b 3 1 0 3からステップS b 3 1 0 7において設定された演出に対応した音声出力されるように、スピーカー46の音声出力制御を行う。ステップS b 3 1 0 9を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【1687】

<状態記憶処理>

次に、状態記憶処理について説明する。状態処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図143：S b 3 1 0 2）として音声発光制御装置90の音光側MPU92によって実行される。

【1688】

図144は、状態記憶処理を示すフローチャートである。ステップS b 3 2 0 1では、主側MPU62から特定確変大当たりコマンドを受信したか否かを判定する。特定確変大当たりコマンドは、特定確変大当たりに当選した遊技回の開始時に、主側MPU62から送信される。ステップS b 3 2 0 1において、主側MPU62から特定確変大当たりコマンドを受信したと判定した場合には（S b 3 2 0 1：YES）、ステップS b 3 2 0 2に進み、音光側特定確変大当たりフラグをONにする。ステップS b 3 2 0 2を実行した後、ステップS b 3 2 0 3に進む。

【1689】

一方、ステップS b 3 2 0 1において、主側M P U 6 2から特定確変大当たりコマンドを受信していないと判定した場合には（S b 3 2 0 1：N O）、そのままステップS b 3 2 0 3に進む。

【1690】

ステップS b 3 2 0 3では、主側M P U 6 2から特定処理コマンドを受信したか否かを判定する。特定処理コマンドは、特定確変大当たりに当選した遊技回が終了し、当該特定確変大当たり当選に対応する開閉実行モードの終了時に、主側M P U 6 2から送信される。ステップS b 3 2 0 3において、主側M P U 6 2から特定処理コマンドを受信したと判定した場合には（S b 3 2 0 3：Y E S）、ステップS b 3 2 0 4に進み、音光側特定処理フラグをO Nにする。ステップS b 3 2 0 4を実行した後、ステップS b 3 2 0 5に進む。

10

【1691】

一方、ステップS b 3 2 0 3において、主側M P U 6 2から特定処理コマンドを受信していないと判定した場合には（S b 3 2 0 3：N O）、そのままステップS b 3 2 0 5に進む。

【1692】

ステップS b 3 2 0 5では、主側M P U 6 2から特別ボーナス開始コマンドを受信したか否かを判定する。特別ボーナス開始コマンドは、特定確変大当たりに当選した後、その後の遊技回において大当たりに当選した場合に、当該遊技回の開始時に主側M P U 6 2から送信される。ステップS b 3 2 0 5において、主側M P U 6 2から特別ボーナス開始コマンドを受信したと判定した場合には（S b 3 2 0 5：Y E S）、ステップS b 3 2 0 6に進み、音光側特定処理フラグをO F Fにする。その後、ステップS b 3 2 0 7に進み、特別ボーナス開始フラグをO Nにする。ステップS b 3 2 0 7を実行した後、ステップS b 3 2 0 8に進む。

20

【1693】

一方、ステップS b 3 2 0 5において、主側M P U 6 2から特別ボーナス開始コマンドを受信していないと判定した場合には（S b 3 2 0 5：N O）、そのままステップS b 3 2 0 8に進む。

【1694】

ステップS b 3 2 0 8では、主側M P U 6 2から大当たり開閉実行モードコマンドを受信したか否かを判定する。大当たり開閉実行モードコマンドは、大当たり当選を契機とした開閉実行モードの開始時に主側M P U 6 2から送信される。ステップS b 3 2 0 8において、主側M P U 6 2から大当たり開閉実行モードコマンドを受信したと判定した場合には（S b 3 2 0 8：Y E S）、ステップS b 3 2 0 9に進む。

30

【1695】

ステップS b 3 2 0 9では、特別ボーナス開始フラグがO Nであるか否かを判定する。ステップS b 3 2 0 9において、特別ボーナス開始フラグがO Nであると判定した場合には（S b 3 2 0 9：Y E S）、ステップS b 3 2 1 0に進む。ステップS b 3 2 1 0では、特別ボーナス開始フラグをO F Fにする。その後、本状態記憶処理を終了する。

40

【1696】

一方、ステップS b 3 2 0 8において主側M P U 6 2から大当たり開閉実行モードコマンドを受信していないと判定した場合（S b 3 2 0 8：N O）、および、ステップS b 3 2 0 9において特別ボーナス開始フラグがO Nではないと判定した場合には（S b 3 2 0 9：N O）、そのまま本状態記憶処理を終了する。

【1697】

<表示態様切替処理>

次に、表示態様切替処理について説明する。表示態様切替処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図143：S b 3 1 0 3）として音声発光制御装置90の音光側M P U 9 2によって実行される。

50

【1698】

図145は、表示態様切替処理を示すフローチャートである。ステップSb3301では、特別ボーナス開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSb3301において、特別ボーナス開始コマンドを受信したと判定した場合には（Sb3301：YES）、Sb3302に進む。ステップSb3302では、特2メイン表示フラグをONにする。特2メイン表示フラグは、第1液晶用図柄を含む第1始動口用演出画像を液晶表示装置41のメイン表示領域MAに表示するとともに第2液晶用図柄を含む第2始動口用演出画像を液晶表示装置41のサブ表示領域SAに表示する場合にはOFFにされ、第2液晶用図柄を含む第2始動口用演出画像を液晶表示装置41のメイン表示領域MAに表示するとともに、第1液晶用図柄を含む第1始動口用演出画像を液晶表示装置41のサブ表示領域SAに表示する場合にはONにされるフラグである。ステップSb3302においては、特別ボーナス処理が開始される場合に、特2メイン表示フラグをONにする。図117に示すように、特別ボーナス処理が実行されている期間は、第2始動口用遊技回が複数回実行され、遊技者にとっても第2始動口用遊技回における抽選結果が小当たりであるかに注目しているため、本実施形態においては、特別ボーナス処理が開始される場合に、特2メイン表示フラグをONにする。ステップSb3302を実行した後、ステップSb3303に進む。

10

【1699】

ステップSb3303では、特2メイン表示コマンドを表示制御装置100に送信する。特2メイン表示コマンドを受信した表示制御装置100は、液晶表示装置41の表示制御をすることによって、第2始動口用演出画像を液晶表示装置41のメイン表示領域MAに表示するとともに、第1液晶用図柄を含む第1始動口用演出画像を液晶表示装置41のサブ表示領域SAに表示する。ステップSb3303を実行した後、ステップSb3304に進む。

20

【1700】

一方、ステップSb3301において、特別ボーナス開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Sb3301：NO）、そのままステップSb3304に進む。

【1701】

ステップSb3304では、大当たり開閉実行モードコマンドを受信したか否かを判定する。ステップSb3304において、大当たり開閉実行モードコマンドを受信したと判定した場合には（Sb3304：YES）、ステップSb3305に進む。

30

【1702】

ステップSb3305では、特2メイン表示フラグがONであるか否かを判定する。ステップSb3305において、特2メイン表示フラグがONであると判定した場合には（Sb3305：YES）、Sb3306に進み、特2メイン表示フラグをOFFにする。その後、ステップSb3307に進み、特1メイン表示コマンドを表示制御装置100に送信する。すなわち、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始された場合には、第1液晶用図柄を含む第1始動口用演出画像を液晶表示装置41のメイン表示領域MAに表示するとともに第2液晶用図柄を含む第2始動口用演出画像を液晶表示装置41のサブ表示領域SAに表示する表示態様にする。

40

【1703】

本実施形態においては、正当な遊技の流れに沿って遊技を実行した場合、第2始動口用遊技回における当たり抽選で大当たりに当選する確率は低く、大当たり当選を契機として実行された開閉実行モードは、高い確率で第1始動口用遊技回における大当たりに当選である。したがって、大当たり当選に起因して開閉実行モードが実行される場合には、第1液晶用図柄を含む第1始動口用演出画像を液晶表示装置41のメイン表示領域MAに表示する。

【1704】

ステップSb3307では、上述したように、特1メイン表示コマンドを表示制御装置100に送信する。特1メイン表示コマンドを受信した表示制御装置100は、液晶表示

50

装置 4 1 の表示制御をすることによって、第 1 始動口用演出画像を液晶表示装置 4 1 のメイン表示領域 M A に表示するとともに、第 2 液晶用図柄を含む第 2 始動口用演出画像を液晶表示装置 4 1 のサブ表示領域 S A に表示する。ステップ S b 3 3 0 7 を実行した後、本表示態様切替処理を終了する。

【1705】

一方、ステップ S b 3 3 0 4 において大当たり開閉実行モードコマンドを受信していないと判定した場合（S b 3 3 0 4 : N O）、および、ステップ S b 3 3 0 5 において特 2 メイン表示フラグが O N ではないと判定した場合には（S b 3 3 0 5 : N O）、そのまま本表示態様切替処理を終了する。

【1706】

< 特 1 用遊技回演出用処理 >

次に、特 1 用遊技回演出用処理について説明する。特 1 用遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 1 4 3 : S b 3 1 0 4）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【1707】

図 1 4 6 は、特 1 用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S b 3 4 0 1 では、主側 M P U 6 2 から特 1 変動用コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S b 3 4 0 1 において、特 1 変動用コマンドを受信していると判定した場合には（S b 3 4 0 1 : Y E S）、ステップ S b 3 4 0 2 に進む。

【1708】

ステップ S b 3 4 0 2 では、今回受信した特 1 変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S b 3 4 0 3 に進む。

【1709】

ステップ S b 3 4 0 3 では、特 2 メイン表示フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S b 3 4 0 3 において、特 2 メイン表示フラグが O N ではないと判定した場合には（S b 3 4 0 3 : N O）、ステップ S b 3 4 0 4 に進み、メイン表示領域用の特 1 演出パターンの設定処理を実行する。メイン表示領域用の特 1 演出パターンの設定処理は、ステップ S b 3 4 0 2 において読み出した情報に基づいて、メイン表示領域 M A に表示する予告演出およびリーチ演出の内容を設定する処理である。メイン表示領域用の特 1 演出パターンの設定処理の詳細は後述する。ステップ S b 3 4 0 4 を実行した後、ステップ S b 3 4 0 6 に進む。

【1710】

一方、ステップ S b 3 4 0 3 において、特 2 メイン表示フラグが O N であると判定した場合には（S b 3 4 0 3 : Y E S）、ステップ S b 3 4 0 5 に進み、サブ表示領域用の特 1 演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、ステップ S b 3 4 0 2 において読み出した情報に基づいて、サブ表示領域 S A に表示する予告演出およびリーチ演出の内容を設定する。

【1711】

ここで、ステップ S b 3 4 0 5 の処理、つまり、サブ表示領域用の特 1 演出パターンの設定処理を実行するのは、特別ボーナス処理が実行されている期間である。つまり、特別ボーナス処理を実行して期間に、サブ表示領域 S A に第 1 始動口用演出画像を表示する。図 1 1 7 において説明したように、特別ボーナス処理を実行している期間は、大当たり当選している第 1 始動口用遊技回の実行中に、第 2 始動口用遊技回が実行され高い確率で小当たりに当選し 1 ラウンドのラウンド遊技が実行される。そして、第 2 始動口用遊技回の小当たりに伴ってラウンド遊技が実行されている期間は、主制御装置 6 0 の内部処理として、第 1 始動口用遊技回の遊技時間の計測を中断する。従って、この期間にサブ表示領域 S A に表示する第 1 始動口用演出画像の表示時間は、可変的であり、サブ表示領域 S A に第 1 始動口用演出画像の表示を開始した時点では特定できない。そこで、サブ表示領域 S

10

20

30

40

50

Aに表示する第1始動口用演出画像として、どのようなタイミングで表示が終了しても遊技者に違和感を与えないような画像を設定する。例えば、物語性がなく第1液晶用図柄が単調に変化している画像や、所定のキャラクターが単調な動作を繰り返しているような画像を設定する。このようにすることで、表示時間が可変的であるサブ表示領域SAの第1始動口用演出画像の表示を、遊技者に違和感のない表示にすることが可能である。

【1712】

ステップSb3405を実行した後、ステップSb3406に進む。

【1713】

ステップSb3406では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、大当たりである場合には、有効ラインL（L1またはL2）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れである場合には、特1変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL（L1またはL2）上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL（L1またはL2）上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL（L1またはL2）上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL（L1またはL2）上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。ステップSb3406を実行した後、ステップSb3407に進む。

【1714】

ステップSb3407では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している特1変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップSb3406において特定した液晶用図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ROM93の変動表示パターンテーブル記憶エリア93bに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。ステップSb3407を実行した後、ステップSb3408に進む。

【1715】

ステップSb3408では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側RAM94の第1保留個数カウンタエリアに記憶されている第1保留個数が1減算されるように、当該第1保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップSb3408を実行した後、ステップSb3409に進む。

【1716】

ステップSb3409では、特1演出設定フラグをONにする。特1演出設定フラグは、第1始動口用遊技回における演出パターン、停止液晶図柄、変動表示パターン等が設定されたことを示すフラグである。ステップSb3409を実行した後、ステップSb3410に進む。

【1717】

一方、ステップSb3401において、特1変動用コマンドを受信していないと判定した場合には、そのままステップSb3410に進む。

【1718】

ステップSb3410では、特1用遊技回演出実行処理を実行する。特1用遊技回演出実行処理は、第1始動口用遊技回に対応する液晶用図柄の変動の開始や変動の終了を制御する処理である。特1用遊技回演出実行処理の詳細については後述する。ステップSb3410を実行した後、ステップSb3411に進む。

【1719】

ステップSb3411では、特1変動用時間計測処理を実行する。特1変動用時間計測処理は、第1始動口用遊技回の液晶用図柄を変動表示させる時間を計測する処理である。

特 1 変動用時間計測処理の詳細については後述する。ステップ S b 3 4 1 1 を実行した後、本特 1 用遊技回演出用処理を終了する。

【 1 7 2 0 】

＜メイン表示領域用の特 1 演出パターンの設定処理＞

次に、メイン表示領域用の特 1 演出パターンの設定処理について説明する。メイン表示領域用の特 1 演出パターンの設定処理は、特 1 用遊技回演出用処理のサブルーチン（図 1 4 6 : S b 3 4 0 4）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 7 2 1 】

図 1 4 7 は、メイン表示領域用の特 1 演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。ステップ S b 3 5 0 1 では、受信した特 1 変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が大当たりで当選した遊技回であるか否かを判定する。ステップ S b 3 5 0 1 において、処理対象である遊技回が大当たりで当選した遊技回であると判定した場合には（S b 3 5 0 1 : Y E S）、ステップ S b 3 5 0 2 に進む。

10

【 1 7 2 2 】

ステップ S b 3 5 0 2 では、受信した特 1 変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が確変大当たりで当選した遊技回であるか否かを判定する。ステップ S b 3 5 0 2 において、処理対象である遊技回が確変大当たりで当選した遊技回であると判定した場合には（S b 3 5 0 2 : Y E S）、ステップ S b 3 5 0 3 に進む。

【 1 7 2 3 】

ステップ S b 3 5 0 3 では、音光側特定確変大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S b 3 5 0 3 において、音光側特定確変大当たりフラグが O N ではないと判定した場合、すなわち、1 0 R 確変大当たりであると判定した場合には（ステップ S b 3 5 0 3 : N O）、ステップ S b 3 5 0 4 に進む。

20

【 1 7 2 4 】

ステップ S b 3 5 0 4 では、メイン表示領域 M A に表示する特 1 演出パターン（第 1 始動口用演出画像）として、確変大当たり用の演出パターンを設定する。その後、本メイン表示領域用の特 1 演出パターンを設定処理を終了する。

【 1 7 2 5 】

ステップ S b 3 5 0 3 において、音光側特定確変大当たりフラグが O N であると判定した場合には（S b 3 5 0 3 : Y E S）、ステップ S b 3 5 0 5 に進む。ステップ S b 3 5 0 5 では、メイン表示領域 M A に表示する特 1 演出パターン（第 1 始動口用演出画像）として、特定確変大当たり用の演出パターンを設定する。ステップ S b 3 5 0 5 を実行した後、ステップ S b 3 5 0 6 に進む。

30

【 1 7 2 6 】

ステップ S b 3 5 0 6 では、音光側特定確変大当たりフラグを O F F にする。その後、本メイン表示領域用の特 1 演出パターンを設定処理を終了する。

【 1 7 2 7 】

なお、ステップ S b 3 5 0 4 で設定する確変大当たり用の演出パターンと、ステップ S b 3 5 0 6 で設定する特定確変大当たり用の演出パターンとを、同じまたは類似した演出パターンにする構成を採用してもよい。このようにすることで、今回の大当たりが確変大当たりであるのか特定確変大当たりであるのかを識別しにくいようにして、いずれの種別の大当たりであるのかといった期待感を遊技者に対して付与することができる。

40

【 1 7 2 8 】

ステップ S b 3 5 0 2 において、処理対象である遊技回が確変大当たりで当選した遊技回ではないと判定した場合には（S b 3 5 0 2 : N O）、ステップ S b 3 5 0 7 に進む。

【 1 7 2 9 】

ステップ S b 3 5 0 7 では、メイン表示領域 M A に表示する特 1 演出パターン（第 1 始動口用演出画像）として、通常大当たり用の演出パターンを設定する。その後、本メイン表示領域用の特 1 演出パターンを設定処理を終了する。

【 1 7 3 0 】

50

ステップS b 3 5 0 1において、処理対象である遊技回が大当たりに当選した遊技回ではないと判定した場合には（S b 3 5 0 1：N O）、ステップS b 3 5 0 8に進む。

【1 7 3 1】

ステップS b 3 5 0 8では、音光側特定処理フラグがO Nであるか否かを判定する。ステップS b 3 5 0 8において、音光側特定処理フラグがO Nではないと判定した場合には（S b 3 5 0 8：N O）、ステップS b 3 5 0 9に進む。

【1 7 3 2】

ステップS b 3 5 0 9では、メイン表示領域M Aに表示する特1演出パターン（第1始動口用演出画像）として、外れ用の演出パターンを設定する。その後、本メイン表示領域用の特1演出パターンの設定処理を終了する。

10

【1 7 3 3】

ステップS b 3 5 0 8において、音光側特定処理フラグがO Nであると判定した場合には（S b 3 5 0 8：Y E S）、ステップS b 3 5 1 0に進む。

【1 7 3 4】

ステップS b 3 5 1 0では、特定処理用の外れ用の演出パターンの設定処理を実行する。当該処理が実行されるのは、第1始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選し、当該当選に対応する開閉実行モードが終了した後に、第1始動口用遊技回が実行される場合である。すなわち、当該処理は、図1 1 7の時刻T 3～時刻T 4の期間に実行される第1始動口用遊技回における外れ用の演出パターンを設定する処理である。本実施形態においては、当該期間に実行される第1始動口用遊技回における外れ用の演出パターンとして、次に大当たりに当選した場合には特別ボーナス処理が開始されることを示唆する演出パターンを採用する。このようにすることで、遊技者に対して、期待感を付与することができる。その後、本メイン表示領域用の特1演出パターンの設定処理を終了する。

20

【1 7 3 5】

<特1用遊技回演出実行処理>

次に、特1用遊技回演出実行処理について説明する。特1用遊技回演出実行処理は、特1用遊技回演出用処理のサブルーチン（図1 4 6：S b 3 4 1 0）として音声発光制御装置9 0のM P U 9 2によって実行される。

【1 7 3 6】

図1 4 8は、特1用遊技回演出実行処理を示すフローチャートである。ステップS b 3 6 0 1では、特1演出設定フラグがO Nであるか否かを判定する。ステップS b 3 6 0 1において、特1演出設定フラグがO Nであると判定した場合には（ステップS b 3 6 0 1：Y E S）、ステップS b 3 6 0 2に進む。一方、ステップS b 3 6 0 1において、特1演出設定フラグがO Nではないと判定した場合には（ステップS b 3 6 0 1：N O）、そのまま本特1用遊技回演出実行処理を終了する。

30

【1 7 3 7】

ステップS b 3 6 0 2では、特1変動表示開始フラグがO Nであるか否かを判定する。ステップS b 3 6 0 2において、特1変動表示開始フラグがO Nではないと判定した場合には（S b 3 6 0 2：N O）、ステップS b 3 6 0 3に進む。

【1 7 3 8】

40

ステップS b 3 6 0 3では、第1液晶用図柄の変動を開始する処理を実行する。具体的には、特1用遊技回演出用処理のステップS b 3 4 0 4からステップS b 3 4 0 8において設定した今回の遊技回の演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンに基づいて、スピーカー4 6、各種ランプ4 7、表示制御装置1 0 0などの動作内容の設定を行う。ステップS b 3 6 0 3を実行した後、ステップS b 3 6 0 4に進む。

【1 7 3 9】

ステップS b 3 6 0 4では、第1液晶用図柄変動開始コマンドを表示制御装置1 0 0に送信する。具体的には、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンの情報を第1液晶用図柄変動開始コマンドに設定し、表示制御装置1 0 0に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置1 0 0は、第1液晶用図柄変動開

50

始コマンドの内容に基づいた演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンを、第1始動口用演出画像として液晶表示装置41の表示面41aに表示する。ステップSb3604を実行した後、ステップSb3605に進む。

【1740】

ステップSb3605では、特1変動表示開始フラグをONにする。その後、本特1用遊技回演出実行処理を終了する。

【1741】

ステップSb3602において、特1変動表示開始フラグがONであると判定した場合には(Sb3602:YES)、ステップSb3606に進む。

【1742】

ステップSb3606では、音光側変動時間カウンタSPTC1の値が0であるか否かを判定する。音光側変動時間カウンタSPTC1は、第1始動口用遊技回における変動時間を計測するためのカウンタである。音光側変動時間カウンタSPTC1は、後述する特1用変動時間計測処理においてダウンカウントされ、音光側変動時間カウンタSPTC1が0となるタイミングを認識することで、音光側MPU92は、第1始動口用遊技回における変動時間の終了するタイミングを特定する。ステップSb3606において、音光側変動時間カウンタSPTC1の値が0であると判定した場合には(Sb3606:YES)、ステップSb3607に進む。一方、ステップSb3606において、音光側変動時間カウンタSPTC1の値が0ではないと判定した場合には(Sb3606:NO)、そのまま本特1用遊技回演出実行処理を終了する。

【1743】

ステップSb3607では、第1液晶用図柄の変動を終了する処理を実行する。具体的には、第1液晶用図柄の変動を終了(停止図柄を表示)するためのスピーカー46、各種ランプ47、表示制御装置100などの動作内容の設定を行う。ステップSb3603を実行した後、ステップSb3608に進む。

【1744】

ステップSb3608では、第1液晶用図柄変動終了コマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、第1液晶用図柄変動開始コマンドの内容に基づいて、液晶表示装置41の表示面41aに表示している第1液晶用図柄を停止させる。ステップSb3608を実行した後、ステップSb3609に進む。

【1745】

ステップSb3609では、特1演出設定フラグおよび特1変動表示開始フラグをOFFにする。その後、本特1用遊技回演出実行処理を終了する。

【1746】

<特1用変動時間計測処理>

次に、特1用変動時間計測処理について説明する。特1用変動時間計測処理は、特1用遊技回演出用処理のサブルーチン(図146:Sb3411)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【1747】

本特1用変動時間計測処理は、第1始動口用遊技回の変動時間を計測する処理である。また、本処理は、開閉実行モードが実行されている期間には変動時間の計測を中断する機能を備える。

【1748】

図149は、特1用変動時間計測処理を示すフローチャートである。ステップSb3701では、特1変動表示開始フラグがONであるか否かを判定する。ステップSb3701において、特1変動表示開始フラグがONであると判定した場合には(Sb3701:YES)、ステップSb3702に進む。一方、ステップSb3701において、特1変動表示開始フラグがONではないと判定した場合には(Sb3701:NO)、そのまま本特1用変動時間計測処理を終了する。

【1749】

ステップS b 3 7 0 2では、開閉実行モード開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS b 3 7 0 2において、開閉実行モード開始コマンドを受信したと判定した場合には（S b 3 7 0 2：YES）、ステップS b 3 7 0 3に進む。

【1750】

ステップS b 3 7 0 3では、特1用カウント停止フラグをONにする。その後、ステップS b 3 7 0 6に進む。

【1751】

一方、ステップS b 3 7 0 2において、開閉実行モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には（S b 3 7 0 2：NO）、ステップS b 3 7 0 4に進む。

【1752】

ステップS b 3 7 0 4では、開閉実行モード終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS b 3 7 0 4において、開閉実行モード終了コマンドを受信したと判定した場合には（S b 3 7 0 4：YES）、ステップS b 3 7 0 5に進み、特1用カウント停止フラグをOFFにする。ステップS b 3 7 0 5を実行した後、ステップS b 3 7 0 6に進む。一方、ステップS b 3 7 0 4において、開閉実行モード終了コマンドを受信していないと判定した場合には（S b 3 7 0 4：NO）、そのままステップS b 3 7 0 6に進む。

【1753】

ステップS b 3 7 0 6では、特1用カウント停止フラグがONであるか否かを判定する。ステップS b 3 7 0 6において、特1用カウント停止フラグがONではないと判定した場合には（S b 3 7 0 6：NO）、ステップS b 3 7 0 7に進む。

【1754】

ステップS b 3 7 0 7では、音光側変動時間カウンタS P T C 1をダウンカウントする。当該処理は、ステップS b 3 7 0 7のスレッドを通る度に音光側変動時間カウンタS P T C 1の値をダウンカウントする。すなわち、ステップS b 3 7 0 7のスレッドを通ったときのみ、音光側変動時間カウンタS P T C 1の値をダウンカウントする。ステップS b 3 7 0 7を実行した後、本特1用変動時間計測処理を終了する。

【1755】

一方、ステップS b 3 7 0 6において、特1用カウント停止フラグがONである判定した場合には（S b 3 7 0 6：YES）、そのまま本特1用変動時間計測処理を終了する。

【1756】

このような処理を実行することによって、本特1用変動時間計測処理は、開閉実行モードが実行されている期間に変動時間の計測を中断する機能を備えた第1始動口用遊技回の変動時間の計測を実現することができる。

【1757】

このように、遊技回の実行中に開閉実行モードの開始を示す開閉実行モード開始コマンドを主側M P U 6 2から受信することによって、音光側M P U 9 2における遊技回の変動時間の計測を中断し、遊技回の実行中に開閉実行モードの終了を示す開閉実行モード終了コマンドを主側M P U 6 2から受信することによって、中断していた音光側M P U 9 2における遊技回の変動時間の計測を再開する。このような処理を実行した場合、例えば、特別ボーナス処理が実行されている期間など、頻繁に変動時間の計測の停止と再開が繰り返されると、主側M P U 6 2において計測している変動時間と、音光側M P U 9 2において計測している変動時間とにズレが生じてしまう可能性もある。従って、例えば、主側M P U 6 2が送信する開閉実行モード開始コマンドや、開閉実行モード終了コマンドに、主側M P U 6 2で計測している変動時間の現在の値に関する情報を含める構成を採用してもよい。音光側M P U 9 2は、受信した開閉実行モード開始コマンドおよび開閉実行モード終了コマンドに含まれる主側M P U 6 2で計測している変動時間の現在の値に関する情報に基づいて、音光側M P U 9 2で計測している変動時間の値を補正する構成を採用してもよい。その他、主側M P U 6 2で計測している変動時間と比較して音光側M P U 9 2で計測している変動時間に誤差が生じることが分かっている場合には、予めその誤差の値、または誤差の値の平均値を特定し、音光側M P U 9 2において変動時間の計測を実行する場合

10

20

30

40

50

に、その誤差の値を補正する構成を採用してもよい。このようにすることで、主側MPU62と音光側MPU92との間で、変動時間の計測について精度良く同期させることができる。

【1758】

＜特2用遊技回演出用処理＞

次に、特2用遊技回演出用処理について説明する。特2用遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図143：Sb3105）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【1759】

図150は、特2用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップSb3801では、主側MPU62から特2変動用コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSb3801において、特2変動用コマンドを受信していると判定した場合には（Sb3801：YES）、ステップSb3802に進む。

【1760】

ステップSb3802では、今回受信した特2変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、小当たりの有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側MPU92のレジスタに記憶する。その後、ステップSb3803に進む。

【1761】

ステップSb3803では、特2メイン表示フラグがONであるか否かを判定する。ステップSb3803において、特2メイン表示フラグがONではないと判定した場合には（Sb3803：NO）、ステップSb3804に進み、メイン表示領域用の特2演出パターンの設定処理を実行する。メイン表示領域用の特2演出パターンの設定処理は、ステップSb3802において読み出した情報に基づいて、メイン表示領域MAに表示する予告演出およびリーチ演出の内容を設定する処理である。メイン表示領域用の特2演出パターンの設定処理の詳細は後述する。ステップSb3804を実行した後、ステップSb3806に進む。

【1762】

一方、ステップSb3803において、特2メイン表示フラグがONであると判定した場合には（Sb3803：YES）、ステップSb3805に進み、サブ表示領域用の特2演出パターンを設定処理を実行する。具体的には、ステップSb3802において読み出した情報に基づいて、サブ表示領域SAに表示する予告演出およびリーチ演出の内容を設定する。

【1763】

ステップSb3805を実行した後、ステップSb3806に進む。

【1764】

ステップSb3806では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、大当たりである場合には、有効ラインL（L1またはL2）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れである場合には、特2変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL（L1またはL2）上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL（L1またはL2）上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL（L1またはL2）上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL（L1またはL2）上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。ステップSb3806を実行した後、ステップSb3807に進む。

【1765】

ステップS b 3 8 0 7では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している特2変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップS b 3 8 0 6において特定した液晶用図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ROM 9 3の変動表示パターンテーブル記憶エリア9 3 bに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。ステップS b 3 8 0 7を実行した後、ステップS b 3 8 0 8に進む。

【1766】

ステップS b 3 8 0 8では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側RAM 9 4の第2保留個数カウンタエリアに記憶されている第2保留個数が1減算されるように、当該第2保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップS b 3 8 0 8を実行した後、ステップS b 3 8 0 9に進む。

10

【1767】

ステップS b 3 8 0 9では、特2演出設定フラグをONにする。特2演出設定フラグは、第2始動口用遊技回における演出パターン、停止液晶図柄、変動表示パターン等が設定されたことを示すフラグである。ステップS b 3 8 0 9を実行した後、ステップS b 3 8 1 0に進む。

【1768】

一方、ステップS b 3 8 0 1において、特2変動用コマンドを受信していないと判定した場合には、そのままステップS b 3 8 1 0に進む。

20

【1769】

ステップS b 3 8 1 0では、特2用遊技回演出実行処理を実行する。第2始動口用遊技回に対応する液晶用図柄の変動の開始や変動の終了を制御する処理である。特2用遊技回演出実行処理の詳細については後述する。ステップS b 3 8 1 0を実行した後、ステップS b 3 8 1 1に進む。

【1770】

ステップS b 3 8 1 1では、特2変動用時間計測処理を実行する。特2変動用時間計測処理は、第2始動口用遊技回の液晶用図柄を変動表示させる時間を計測する処理である。特2変動用時間計測処理の詳細については後述する。ステップS b 3 8 1 1を実行した後、本特2用遊技回演出用処理を終了する。

30

【1771】

<メイン表示領域用の特2演出パターンの設定処理>

次に、メイン表示領域用の特2演出パターンの設定処理について説明する。メイン表示領域用の特2演出パターンの設定処理は、特2用遊技回演出用処理のサブルーチン（図150：S b 3 8 0 4）として音声発光制御装置90のMPU 92によって実行される。

【1772】

図151は、メイン表示領域用の特2演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。ステップS b 3 9 0 1では、受信した特2変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が大当たりに当選した遊技回であるか否かを判定する。ステップS b 3 9 0 1において、処理対象である遊技回が大当たりに当選した遊技回であると判定した場合には（S b 3 9 0 1：YES）、ステップS b 3 9 0 2に進む。

40

【1773】

ステップS b 3 9 0 2では、確変大当たりおよび通常大当たりを含む大当たり用の演出パターンの設定をする。その後、本メイン表示領域用の特2演出パターンの設定処理を終了する。

【1774】

ステップS b 3 9 0 1において、処理対象である遊技回が大当たりに当選した遊技回ではないと判定した場合には（S b 3 9 0 1：NO）、ステップS b 3 9 0 3に進む。

【1775】

ステップS b 3 9 0 3では、特別ボーナス開始フラグがONであるか否かを判定する。

50

ステップ S b 3 9 0 3 において、特別ボーナス開始フラグが O N ではないと判定した場合には (S b 3 9 0 3 : N O) 、ステップ S b 3 9 0 4 に進む。

【 1 7 7 6 】

ステップ S b 3 9 0 4 では、受信した特 2 変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が小当たりに当選した遊技回であるか否かを判定する。ステップ S b 3 9 0 4 において、受信した特 2 変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が小当たりに当選した遊技回であると判定した場合には (S b 3 9 0 4 : Y E S) 、ステップ S b 3 9 0 5 に進む。

【 1 7 7 7 】

ステップ S b 3 9 0 5 では、通常時 (特別ボーナス時ではない時) の小当たり用の演出パターンを設定をする。その後、本メイン表示領域用の特 2 演出パターンを設定処理を終了する。

【 1 7 7 8 】

ステップ S b 3 9 0 4 において、受信した特 2 変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が小当たりに当選した遊技回ではないと判定した場合には (S b 3 9 0 4 : N O) 、ステップ S b 3 9 0 6 に進む。

【 1 7 7 9 】

ステップ S b 3 9 0 6 では、通常時 (特別ボーナス時ではない時) の外れ用の演出パターンを設定をする。その後、本メイン表示領域用の特 2 演出パターンを設定処理を終了する。

【 1 7 8 0 】

ステップ S b 3 9 0 3 において、特別ボーナス開始フラグが O N であると判定した場合には (S b 3 9 0 3 : Y E S) 、ステップ S b 3 9 0 7 に進む。

【 1 7 8 1 】

ステップ S b 3 9 0 7 では、受信した特 2 変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が小当たりに当選した遊技回であるか否かを判定する。ステップ S b 3 9 0 7 において、受信した特 2 変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が小当たりに当選した遊技回であると判定した場合には (S b 3 9 0 7 : Y E S) 、ステップ S b 3 9 0 8 に進む。

【 1 7 8 2 】

ステップ S b 3 9 0 8 では、特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンを設定をする。特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンの設定は、当該処理の実行時の遊技の状態に応じて設定方法が異なる。特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンを設定処理の詳細については後述する。ステップ S b 3 9 0 8 を実行した後、本メイン表示領域用の特 2 演出パターンを設定処理を終了する。

【 1 7 8 3 】

ステップ S b 3 9 0 7 において、受信した特 2 変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が小当たりに当選した遊技回ではないと判定した場合には (S b 3 9 0 7 : N O) 、ステップ S b 3 9 0 9 に進む。

【 1 7 8 4 】

ステップ S b 3 9 0 9 では、特別ボーナス時の外れ用の演出パターンを設定をする。その後、本メイン表示領域用の特 2 演出パターンを設定処理を終了する。

【 1 7 8 5 】

図 1 5 2 は、ステップ S b 3 9 0 8 における特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンを設定処理を説明する説明図である。

【 1 7 8 6 】

特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンを設定処理では、当該処理対象である遊技回の変動時間と演出パターンとを対応付けた演出パターンテーブルデータ (T B 1 ~ T B 9) を参照して演出パターンを設定する。図 1 5 2 は、特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンを設定処理の実行時の遊技の状態ごとに、参照する演出パターンテーブルデー

10

20

30

40

50

タを対応付けた対応表である。

【1787】

図示するように、特別ボーナス処理の開始の契機となった第1始動口用遊技回の大当たりの種別（図117の時刻T4における第1始動口用遊技回の大当たりの種別）と、当該大当たりとなった第1始動口用遊技回の変動が開始されてからの残時間RTごとに、特別ボーナス処理が実行されている期間に実行される第2始動口用遊技回の演出の設定に用いられる演出パターンテーブルデータが対応付けて設定されている。

【1788】

例えば、特別ボーナス処理の開始の契機となった第1始動口用遊技回の大当たりの種別（図117の時刻T4における第1始動口用遊技回の大当たりの種別）が10R特定確変大当たりである場合であって、第2始動口用遊技回の演出を設定するタイミングにおける第1始動口用遊技回の変動時間の残時間RTが30秒以上であって60秒未満の場合には、演出パターンテーブルデータTB2を参照して小当たりとなった第2始動口用遊技回の演出パターンを決定する。

【1789】

図示するように、各演出パターンテーブルデータは、第2始動口用遊技回の変動時間UTごとに演出パターンが対応付けて設定されており、当該変動時間に応じた演出パターンが選択され設定される。

【1790】

このように、特別ボーナス時における第2始動口用遊技回の演出パターンの設定方法を、当該演出パターンを設定するときの遊技の状態によって決定することで、遊技者に対して種々の示唆演出を実行することができる。

【1791】

例えば、特別ボーナス処理が実行されている期間における第1始動口用遊技回の残時間RTが少なくなった場合に、特別ボーナス処理の残時間が少ないことを示唆する演出を実行し、遊技者に焦燥感を付与することができる。その他、第1始動口用遊技回の残時間RTが十分にある場合に、特別ボーナス処理の残時間が少ないことを示唆する演出を実行し、その後、特別ボーナス処理の残時間が十分に残っていることを示唆する演出を実行することで、遊技者に期待感を付与することができる。

【1792】

また、特別ボーナス処理の開始の契機となった第1始動口用遊技回の大当たりの種別毎に、演出パターンの設定方法を変えることによって、当該第1始動口用遊技回の大当たりの種別を示唆する演出を実行することができる。

【1793】

<特2用遊技回演出実行処理>

次に、特2用遊技回演出実行処理について説明する。特2用遊技回演出実行処理は、特2用遊技回演出用処理のサブルーチン（図150：Sb3810）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【1794】

図153は、特2用遊技回演出実行処理を示すフローチャートである。ステップSb4001では、特2演出設定フラグがONであるか否かを判定する。ステップSb4001において、特2演出設定フラグがONであると判定した場合には（ステップSb4001：YES）、ステップSb4002に進む。一方、ステップSb4001において、特2演出設定フラグがONではないと判定した場合には（ステップSb4001：NO）、そのまま本特2用遊技回演出実行処理を終了する。

【1795】

ステップSb4002では、特2変動表示開始フラグがONであるか否かを判定する。ステップSb4002において、特2変動表示開始フラグがONではないと判定した場合には（Sb4002：NO）、ステップSb4003に進む。

【1796】

10

20

30

40

50

ステップS b 4 0 0 3では、第2液晶用図柄の変動を開始する処理を実行する。具体的には、特2用遊技回演出用処理のステップS b 3 4 0 4からステップS b 3 4 0 8において設定した今回の遊技回の演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンに基づいて、スピーカー46、各種ランプ47、表示制御装置100などの動作内容の設定を行う。ステップS b 4 0 0 3を実行した後、ステップS b 4 0 0 4に進む。

【1797】

ステップS b 4 0 0 4では、第2液晶用図柄変動開始コマンドを表示制御装置100に送信する。具体的には、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンの情報を第2液晶用図柄変動開始コマンドに設定し、表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、第2液晶用図柄変動開始コマンドの内容に基づいた演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンを、第2始動口用演出画像として液晶表示装置41の表示面41aに表示する。ステップS b 4 0 0 4を実行した後、ステップS b 4 0 0 5に進む。

【1798】

ステップS b 4 0 0 5では、特2変動表示開始フラグをONにする。その後、本特1用遊技回演出実行処理を終了する。

【1799】

ステップS b 4 0 0 2において、特2変動表示開始フラグがONであると判定した場合には(S b 4 0 0 2: YES)、ステップS b 4 0 0 6に進む。

【1800】

ステップS b 4 0 0 6では、音光側変動時間カウンタS P T C 2の値が0であるか否かを判定する。音光側変動時間カウンタS P T C 2は、第2始動口用遊技回における変動時間を計測するためのカウンタである。音光側変動時間カウンタS P T C 2は、後述する特2用変動時間計測処理においてダウンカウントされ、音光側変動時間カウンタS P T C 2が0となるタイミングを認識することで、音光側M P U 9 2は、第2始動口用遊技回における変動時間の終了するタイミングを特定する。ステップS b 4 0 0 6において、音光側変動時間カウンタS P T C 2の値が0であると判定した場合には(S b 4 0 0 6: YES)、ステップS b 4 0 0 7に進む。一方、ステップS b 4 0 0 6において、音光側変動時間カウンタS P T C 2の値が0ではないと判定した場合には(S b 4 0 0 6: NO)、そのまま本特2用遊技回演出実行処理を終了する。

【1801】

ステップS b 4 0 0 7では、第2液晶用図柄の変動を終了する処理を実行する。具体的には、第2液晶用図柄の変動を終了(停止図柄を表示)するためのスピーカー46、各種ランプ47、表示制御装置100などの動作内容の設定を行う。ステップS b 4 0 0 3を実行した後、ステップS b 4 0 0 8に進む。

【1802】

ステップS b 4 0 0 8では、第2液晶用図柄変動終了コマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、第2液晶用図柄変動開始コマンドの内容に基づいて、液晶表示装置41の表示面41aに表示している第2液晶用図柄を停止させる。ステップS b 4 0 0 8を実行した後、ステップS b 4 0 0 9に進む。

【1803】

ステップS b 4 0 0 9では、特2演出設定フラグおよび特2変動表示開始フラグをOFFにする。その後、本特2用遊技回演出実行処理を終了する。

【1804】

<特2用変動時間計測処理>

次に、特2用変動時間計測処理について説明する。特2用変動時間計測処理は、特2用遊技回演出用処理のサブルーチン(図150: S b 3 8 1 1)として音声発光制御装置90のM P U 9 2によって実行される。

【1805】

本特2用変動時間計測処理は、第2始動口用遊技回の変動時間を計測する処理である。

また、本処理は、開閉実行モードが実行されている期間には変動時間の計測を中断する機能を備える。

【1806】

図154は、特2用変動時間計測処理を示すフローチャートである。ステップSb4101では、特2変動表示開始フラグがONであるか否かを判定する。ステップSb4101において、特2変動表示開始フラグがONであると判定した場合には（Sb4101：YES）、ステップSb4102に進む。一方、ステップSb4101において、特2変動表示開始フラグがONではないと判定した場合には（Sb4101：NO）、そのまま本特2用変動時間計測処理を終了する。

【1807】

ステップSb4102では、開閉実行モード開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSb4102において、開閉実行モード開始コマンドを受信したと判定した場合には（Sb4102：YES）、ステップSb4103に進む。

【1808】

ステップSb4103では、特2用カウント停止フラグをONにする。その後、ステップSb4106に進む。

【1809】

一方、ステップSb4102において、開閉実行モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Sb4102：NO）、ステップSb4104に進む。

【1810】

ステップSb4104では、開閉実行モード終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSb4104において、開閉実行モード終了コマンドを受信したと判定した場合には（Sb4104：YES）、ステップSb4105に進み、特2用カウント停止フラグをOFFにする。ステップSb4105を実行した後、ステップSb4106に進む。一方、ステップSb4104において、開閉実行モード終了コマンドを受信していないと判定した場合には（Sb4104：NO）、そのままステップSb4106に進む。

【1811】

ステップSb4106では、特2用カウント停止フラグがONであるか否かを判定する。ステップSb4106において、特2用カウント停止フラグがONではないと判定した場合には（Sb4106：NO）、ステップSb4107に進む。

【1812】

ステップSb4107では、音光側変動時間カウンタSPTC2をダウンカウントする。当該処理は、ステップSb4107のスレッドを通る度に音光側変動時間カウンタSPTC2の値をダウンカウントする。すなわち、ステップSb4107のスレッドを通ったときのみ、音光側変動時間カウンタSPTC2の値をダウンカウントする。ステップSb4107を実行した後、本特2用変動時間計測処理を終了する。

【1813】

一方、ステップSb4106において、特2用カウント停止フラグがONである判定した場合には（Sb4106：YES）、そのまま本特2用変動時間計測処理を終了する。

【1814】

このような処理を実行することによって、本特2用変動時間計測処理は、開閉実行モードが実行されている期間に変動時間の計測を中断する機能を備えた第2始動口用遊技回の変動時間の計測を実現することができる。

【1815】

<特別ボーナス演出設定処理>

次に、特別ボーナス演出設定処理について説明する。特別ボーナス演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図143：Sb3106）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【1816】

図155は、特別ボーナス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップSb4

10

20

30

40

50

201では、特別ボーナス開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSb4201において、特別ボーナス開始コマンドを受信したと判定した場合には（Sb4201：YES）、ステップSb4202に進む。

【1817】

ステップSb4202では、特別ボーナス用演出を設定する。特別ボーナス用演出は、特別ボーナス処理の実行されている期間に、表示面41aのメイン表示領域MAおよびサブ表示領域SA以外の領域において特別ボーナス処理の期間用の画像の表示、音声の出力、ランプの点灯等を実行するための設定処理である。ステップSb4202を実行した後、本特別ボーナス演出設定処理を終了する。

【1818】

一方、ステップSb4201において、特別ボーナス開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Sb4201：NO）、そのまま本特別ボーナス演出設定処理を終了する。

【1819】

<表示制御装置において実行される各種処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行される処理について説明する。

【1820】

表示制御装置100のMPU102において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置90からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、VDP105から送信されるV割込み信号を検出した場合に実行されるV割込み処理とがある。V割込み信号は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎にVDP105からMPU102に対して送信される信号である。

【1821】

MPU102は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やV割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とV割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置90から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V割込み処理を実行することができる。

【1822】

<メイン処理>

次に、表示制御装置100のMPU102によって実行されるメイン処理について説明する。

【1823】

図156は、表示制御装置100のMPU102において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【1824】

ステップSb4301では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU102を初期設定し、ワークRAM104及びビデオRAM107の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタROM106に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオRAM107のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオRAM107に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオRAM107のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップSb4302に進む。

【1825】

ステップSb4302では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これによ

10

20

30

40

50

り、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【1826】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【1827】

図157は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップSb4401では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【1828】

<V割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理について説明する。

【1829】

図158は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【1830】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【1831】

ステップSb4501では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図157）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【1832】

演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン24の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン24の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン24の押下に対応した演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン24の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【1833】

なお、コマンド対応処理（Sb4501）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した

10

20

30

40

50

処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V割込み処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置90によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置90によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置41に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【1834】

ステップSb4502では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理(Sb4501)などによって設定された図柄表示装置41に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置41において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップSb4503に進む。

【1835】

ステップSb4503では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理(Sb4502)によって特定された、図柄表示装置41に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター(スプライト、表示物)の種別を特定すると共に、各キャラクター(スプライト)毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップSb4504に進む。

【1836】

ステップSb4504では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理(Sb4503)によって決定された、1フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP105に対して送信する。VDP105は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1つ前のV割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置41に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置41へ送信する。その後、ステップSb4505に進み、その他の処理を実行した後、V割込み処理を終了する。

【1837】

以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ機10は、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の実行中に特典を付与する処理である特別ボーナス処理を実行するので、遊技者に対して、大当たりに当選している遊技回の終了後に付与される特典としてのラウンド遊技(開閉実行モード)についての期待感を付与するだけでなく、さらに、大当たりに当選している遊技回の実行中にも期待感を付与することができる。

【1838】

また、第1始動口用遊技回において大当たりに当選している場合であっても、当該遊技回の実行中に特別ボーナス処理が実行される場合と実行されない場合とがあるので、大当たりに当選している第1始動口用遊技回が開始された場合に、特別ボーナス処理が実行されるのか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができる。

【1839】

また、特別ボーナス処理が実行される期間においては、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の実行中に、第2始動口用遊技回において小当たりに当選したことを契機として特別ボーナスとしての特典(1Rのラウンド遊技)が付与されるので、第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合であっても、さらに、第2始動口用遊技回を実行させ、かつ、小当たりに当選させることによる、より一層大きな期待感を付与することができる。

【1840】

さらに、特別ボーナス処理が実行される第1始動口用遊技回の終了後には、当該第1始動口用遊技回における大当たり当選に対応してラウンド遊技が実行されるので、さらに大きな期待感を遊技者に付与することができる。

【1841】

10

20

30

40

50

また、特別ボーナス処理が実行されている期間に実行可能な第2始動口用遊技回の実行回数の上限値は、当該期間に実行中である第1始動口用遊技回が実行されている時間に依存する。すなわち、特別ボーナスとして付与される特典の量の上限値は、当該期間に実行中である第1始動口用遊技回が実行されている時間によって決定される。従って、遊技者に対して、特別ボーナス処理が実行されている期間に実行中の第1始動口用遊技回がより長く続いて欲しいといった期待感を付与することができる。また、当該第1始動口用遊技回の終了が近づくにつれて特別ボーナスとしての特典を少しでも多く獲得したい、すなわち、第2始動口用遊技回を実行し小当たりにも少しでも多く当選させたいといった期待感や、第1始動口用遊技回の終了時期に関する焦燥感を付与することができ、る、遊技者の感情に抑揚を付与することができる。

10

【1842】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機10は、特別ボーナス処理が実行される第1始動口用遊技回の開始時に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替えるので、特別ボーナス処理が実行される場合に、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【1843】

また、当たり抽選に当選した第1始動口用遊技回において、特別ボーナス処理を実行するか否かは、特別ボーナス処理が実行される当該第1始動口用遊技回よりも先に実行され大当たりにも当選した第1始動口用遊技回に対応する大当たり種別に基づいて決定する。具体的には、本実施形態においては、特別ボーナス処理が実行される当該第1始動口用遊技回よりも先に実行され大当たりにも当選した第1始動口用遊技回に対応する大当たり種別が特定確変大当たりである場合に、その後にも大当たりにも当選した第1始動口用遊技回において特別ボーナス処理が実行される。すなわち、特別ボーナス処理が実行されるよりも前に予め、次に第1始動口用遊技回において大当たりにも当選した場合には特別ボーナス処理が実行されることを特定することができる。その結果、例えば、特定確変大当たりにも当選した第1始動口用遊技回の実行中に、次に第1始動口用遊技回で大当たりにも当選したら特別ボーナス処理が実行されることを予告（示唆）する演出を実行したり、特定確変大当たりにも当選した第1始動口用遊技回の実行後から特別ボーナス処理が実行される第1始動口用遊技回の開始時までの間に、特別ボーナス処理が実行されることを予告（示唆）する演出を実行することができる。その他、第1始動口用遊技回において特定確変大当たりにも当選したことを、次に第1始動口用遊技回において大当たりにも当選した場合にサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える条件の一つとすることができる。このように、当たり抽選に当選した第1始動口用遊技回において、特別ボーナス処理を実行するか否かの判定を、特別ボーナス処理が実行される当該第1始動口用遊技回よりも先に実行され大当たりにも当選した第1始動口用遊技回に対応する大当たり種別に基づいて決定することで、特別ボーナス処理が実行されることに対する種々の対応処理を実行することができる。

20

30

【1844】

また、本実施形態におけるパチンコ機10は、特別ボーナス処理を実行する期間と、それ以外の期間とで、第2始動口用遊技回の変動時間の設定方法を切り替える。より具体的には、特別ボーナス処理を実行する期間に設定される第2始動口用遊技回の変動時間の平均値は、他の期間に設定される第2始動口用遊技回の変動時間の平均値よりも短い。従って、特別ボーナス処理を実行する期間を、遊技者に有利な状態にすることができる。またこのような処理を実行する場合、遊技者に過度に有利になってしまう虞があるが、本実施形態においては、特別ボーナス処理を実行する期間は、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替えるので、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

40

【1845】

さらに本実施形態のパチンコ機10は、特別ボーナス処理が実行される期間に実行される第1始動口用遊技回の大当たり種別に基づいて、当該期間に実行される第2始動口用遊

50

技回の演出パターンを決定する。よって、第2始動口用遊技回の演出を介して間接的に第1始動口用遊技回の抽選結果（大当たり種別）について遊技者に推測させることができる。すなわち、第2始動口用遊技回において実行する演出を利用して第1始動口用遊技回に対する期待感を付与することができる。また、特別ボーナス処理が実行される期間に実行される第1始動口用遊技回の終了後の抽選モード（高確率モードまたは低確率モード）に基づいて、特別ボーナス処理が実行される期間に実行される第2始動口用遊技回の演出パターンを決定する。従って、第2始動口用遊技回において実行する演出を利用して、第1始動口用遊技回の終了後の抽選モードについて遊技者に期待感を付与することができる。

【1846】

また、本実施形態のパチンコ機10は、特別ボーナス処理が実行される期間に実行される第2始動口用遊技回の演出の設定について、当該演出の設定をするタイミングにおける第1始動口用遊技回の経過時間に基づいて当該第2始動口用遊技回の演出パターンの設定を行う。よって、実行された第2始動口用遊技回に対応する演出を認識した遊技者に対して、第1始動口用遊技回が実行されてからの経過時間や第1始動口用遊技回が終了するまでの残時間を推測させ、第2始動口用特別情報遊技回に対応する演出を介して間接的に第1始動口用特別情報遊技回に対する期待感を付与することができる。また、このような処理、すなわち、第1始動口用遊技回の経過時間に基づいて当該第2始動口用遊技回の演出パターンの設定を行う処理を実行する条件の一つとして、当該第1始動口用遊技回が大当たりに当選していることが条件となっている。従って、仮に第1始動口用遊技回の実行中に第2始動口用遊技回を実行し、第2始動口用遊技回の演出が第1始動口用遊技回の経過時間に基づいているか否かを遊技者に推測させることによって、第1始動口用遊技回が大当たりに当選しているか否かを推測させることができる。すなわち、第2始動口用遊技回の演出を介して第1始動口用遊技回の当たり抽選の当否について期待感を付与することができる。また、このような処理、すなわち、第1始動口用遊技回の経過時間に基づいて当該第2始動口用遊技回の演出パターンの設定を行う処理を実行する条件の一つとして、当該第1始動口用遊技回より先に実行された第1始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選していることが条件となっている。従って、仮に第1始動口用遊技回の実行中に第2始動口用遊技回を実行し、第2始動口用遊技回の演出が第1始動口用遊技回の経過時間に基づいているか否かを遊技者に推測させることによって、当該第1始動口用遊技回より先に実行された第1始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選していたか否か、すなわち、当該実行中の第1始動口用遊技回において特別ボーナス処理が実行されるのかを推測させることができ、遊技者に大きな期待感を付与することができる。

【1847】

さらに、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合であっても、当該第1始動口用遊技回が実行された状態によって、第1液晶用図柄を表示する表示領域と第2液晶用図柄を表示する表示領域とを入れ替える処理が実行される場合と実行されない場合とがある。具体的には、大当たりに当選した第1始動口用遊技回が実行されるより先に、特定確変大当たりに当選していた状態の場合、大当たりに当選した第1始動口用遊技回が開始されたことを契機として第1液晶用図柄と第2液晶用図柄を表示する表示領域を入れ替える処理を行う。一方、大当たりに当選した第1始動口用遊技回が実行されるより先に、特定確変大当たり以外の大当たりに当選していた状態の場合、大当たりに当選した第1始動口用遊技回が開始されたことを契機として第1液晶用図柄と第2液晶用図柄を表示する表示領域を入れ替える処理は行われない。従って、表示領域の入れ替えが実行されたか否かを遊技者に認識させることによって、当該第1始動口用遊技回が実行された状態が、特定確変大当たりに当選した遊技回の後であるのか、または、特定確変大当たり以外の大当たりに当選した遊技回の後であるのかを推測させることができる。結果として、表示領域の入れ替えが実行されたか否かを遊技者に認識させることによって、特別ボーナス処理が実行されるのか否かを遊技者に推測させ、大きな期待感を付与することができる。また、表示領域の入れ替えの可否を利用した演出を実行することによって、遊技者に、特別ボーナス処理が実行されるのか否かといった期待感をより一層

付与することができる。

【1848】

《B7》第2実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【1849】

《B7-1》変形例1：

上記第2実施形態において、大当たりに当選した第1始動口用遊技回において特別ボーナス処理を実行するか否かの判定を、当該特別ボーナス処理を実行する第1始動口用遊技回の開始時に抽選によって行ってもよいし、当該第1始動口用遊技回における大当たり種別に基づいて行ってもよい。すなわち、上記実施形態においては、大当たりに当選した第1始動口用遊技回において特別ボーナス処理を実行するか否かの判定は、当該大当たりに当選した第1始動口用遊技回（後実行第1始動口用遊技回）より先に実行された大当たりに当選した第1始動口用遊技回（先実行第1始動口用遊技回）において特定確変大当たりに当選しているか否かに基づいて決定したが、本変形例においては、先実行第1始動口用遊技回における大当たり種別は参照せず、後実行第1始動口用遊技回における大当たり種別による判定や、後実行第1始動口用遊技回の開始時に抽選による判定を行う。このようにすることで、先に実行され大当たりに当選した第1始動口用遊技回の大当たり種別を記憶しておく処理（例えば、フラグによる記憶）を実行する必要がなく、処理負荷の軽減を図ることができる。

【1850】

その他、大当たり種別の種類として確変大当たりと通常大当たりが設定可能であり、第1始動口用遊技回において確変大当たりに当選した場合には、次に第1始動口用遊技回において確変大当たりまたは通常大当たりに当選したタイミングで特別ボーナス処理を実行する構成を採用してもよい。このようにすることで、特定確変大当たりといった大当たり種別の設定および特定確変大当たりフラグの設定が不要となり、処理を簡易化することができる。

【1851】

その他、大当たり種別として、高頻度サポートモードに種類を設け、大当たりに当選し開閉実行モードが終了した後に実行される遊技回において設定される高頻度サポートモードが特定の高頻度サポートモードである場合であって、当該特定の高頻度サポートモードの実行中に第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に、特別ボーナス処理を実行する構成を採用してもよい。具体的には、大当たり種別として、電動役物44aの開放パターンがパターンAである高頻度サポートモードAが実行される10R確変大当たりAと、電動役物44aの開放パターンがパターンBである高頻度サポートモードBが実行される10R確変大当たりBとが設定可能な構成を採用する。そして、例えば、当該高頻度サポートモードBの実行中に第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に、特別ボーナス処理を実行するといった構成を採用する。

【1852】

より具体的には、高頻度サポートモードの種類に応じた高頻度サポートモードフラグを用意する。そして、10R確変大当たりBに当選した場合に、当該大当たりに対応するラウンド遊技（開閉実行モード）の終了時に実行されるエンディング期間終了時の移行処理：図139）において、高頻度サポートモードBに対応する高頻度サポートモードフラグ（以下、パターンB用高頻度サポートモードフラグ）をONにする。その後、電動役物44aの開放パターンがパターンBである高頻度サポートモードBの実行中に、第1始動口用遊技回が実行され大当たりの当否の判定を行い大当たりに当選していると判定した場合には、パターンB用高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定し、当該フラグがONであると判定した場合には、特別ボーナス処理を実行することを決定する。すな

わち、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の開始時にパターンB用高頻度サポートモードフラグをOFFにする。なお、第1始動口用遊技回における大当たりの当否の判定を行ってからパターンB用高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する構成を採用してもよいし、パターンB用高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定してから第1始動口用遊技回における大当たりの当否の判定を行う構成を採用してもよく、高頻度サポートモードBの実行中に、第1始動口用遊技回において大当たりに当選したことが認識可能な処理であれば、種々の処理の態様を採用することができる。

【1853】

このような構成を採用することによって、特定確変大当たりに当選した後の遊技回において、特定処理フラグを用いずに、先の遊技回において特定確変大当たりに当選していたことを認識することができる。すなわち、高頻度サポートモードを複数種類設け、高頻度サポートモードが特定の高頻度サポートモードであるか否か（上記の例では、高頻度サポートモードBであるか否か）を判定することによって、先の遊技回において特定確変大当たりに当選していたことを認識することができる。

【1854】

また、このような構成を採用した場合、遊技者に実行される高頻度サポートモードの種類に注目させることができる。そして、特定の高頻度サポートモード（上記の例では、高頻度サポートモードB）が実行されている場合には、遊技者に対して、第1始動口用遊技回の開始時に、当該遊技回における大当たりの当否結果についてより一層大きな期待感を付与することができる。すなわち、特定の高頻度サポートモードの実行中の第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合には、特別ボーナス処理が実行されるので、特定の高頻度サポートモードが実行されていない場合に実行される第1始動口用遊技回の大当たりの当否と比較して、遊技者により一層大きな期待感を付与することができる。

【1855】

さらに、特定の高頻度サポートモード（上記の例では、高頻度サポートモードB）の実行中に第1始動口用遊技回において大当たりに当選し特別ボーナス処理が実行される場合には、高頻度サポートモードフラグ（パターンB用高頻度サポートモードフラグ）がOFFになり、サポートモードが切り替わる。具体的には、低頻度サポートモードに切り替わる。よって、特定の高頻度サポートモードの実行中にサポートモードが切り替わるか否かといった期待感を遊技者に付与することができる。また、特定の高頻度サポートモード（上記の例では、高頻度サポートモードB）の実行中に第1始動口用遊技回において大当たりに当選し特別ボーナス処理が実行された場合には、第2始動口用遊技回の変動時間の設定方法が切り替わる（図117、図130参照）。従って、特定の高頻度サポートモードの実行中に第2始動口用遊技回の変動時間の設定方法が切り替わるか否かといった期待感を遊技者に付与することができる。

【1856】

なお、高頻度サポートモードとして1種類のみ実行可能であり、高頻度サポートモードの実行中に第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に、特別ボーナス処理を実行するといった構成を採用してもよい。具体的には、高頻度サポートモードの実行中に第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に、当該大当たりとなった第1始動口用遊技回の開始時に高頻度サポートモードを低頻度サポートモードに切り替える。また、高頻度サポートモードの実行中に第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に、当該大当たりとなった第1始動口用遊技回の開始時に、第2始動口用遊技回の変動時間の設定方法を切り替える。このような構成を採用してもよい。

【1857】

《B7-2》変形例2：

上記実施形態においては、第1始動口用遊技回の開始時にサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える構成を採用したが、第1始動口用遊技回の開始時にサポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替える処理を実行する構成を採用してもよい。このような構成を採用することで、第1始動

口用遊技回の実行中に、過度に遊技者が不利になることを抑制することができる。

【1858】

《B7-3》変形例3：

上記実施形態においては、特別ボーナス処理を、大当たりに当選した第1始動口用遊技回の第1の図柄の変動開始時に開始したが、変形例として、大当たりに当選した第1始動口用遊技回の第1の図柄の変動表示が終了し、第1の図柄が停止した時点から開始する構成を採用してもよい。すなわち、大当たりに当選した第1始動口用遊技回の第1の図柄の変動が停止した時点から当該停止した第1の図柄の表示が終了するまでの期間（以下、停止表示期間とも呼ぶ）において、特別ボーナス処理を実行する構成を採用してもよい。具体的には、停止表示期間の開始時に第2始動口用遊技回の変動時間の設定方法を変更し、
10 変動時間として比較的長い時間（5分～10分）が設定される設定方法から、比較的短い時間（2秒～5秒）が設定される設定方法に切り替える。そして、停止表示期間の開始時に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える。また、特別ボーナス処理を実行する場合の停止表示期間を30秒～1分といった比較的長い時間に設定する。このようにすることで、当該変形例の構成を実現することができる。

【1859】

B6-4. 変形例4：

上記実施形態においては、確変大当たりに当選した場合には、当該当選した遊技回の実行後に実行される開閉実行モードの終了時から抽選モードが高確率モードとなり、次に大当たりに当選するまで高確率モードが維持されたが、このような構成に限定されず、変形例として、
20 確変大当たりに当選した場合に、当該当選した遊技回の実行後に実行される開閉実行モードの終了時から抽選モードが高確率モードとなり、所定回数の遊技回が実行された後に低確率モードに移行する構成を採用してもよい。すなわち高確率モードで実行される遊技回の回数に制限が設けられている構成である。このようにすることで、例えば、特定確変大当たりに当選した場合に、その後に大当たりに当選すれば特別ボーナス処理が実行されるが、本変形例の構成は、高確率モードで実行可能な遊技回の回数に制限があるため、制限回数の遊技回が実行されるまでに大当たりに当選しなければ特別ボーナス処理が実行されない。よって、特定確変大当たりに当選し、その後に高確率モードで遊技回が実行されている期間に、遊技者に緊迫感や焦燥感を付与することができ、感情に抑揚を付与することが
30 できる。

【1860】

《B7-5》変形例5：

上記実施形態においては、第1始動口用遊技回においていずれの大当たり種別の大当たりに当選しても、その後に、高頻度サポートモードが実行される。従って、高頻度サポートモードを実行している期間に、当該高頻度サポートモードが実行される契機となった大当たりの大当たり種別を示唆する演出を実行することによって、高頻度サポートモード中に遊技者に期待感を付与することができる。例えば、高頻度サポートモードを実行している期間に、当該当選した大当たりの大当たり種別が10R特定確変大当たり又は10R確
40 変大当たりであることを示唆する演出を実行した場合、当該演出を認識した遊技者に対して、次に大当たりに当選した場合に特別ボーナス処理が開始される可能性があるといった期待感を付与することができる。

【1861】

また、高頻度サポートモードを実行している期間に、当該高頻度サポートモードが実行される契機となった大当たりの大当たり種別が10R特定確変大当たり又は8R通常大当たりのいずれであるのかを遊技者に推測させる演出を実行した場合、第1始動口用遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを認識した遊技者は、当該サポートモードの移行が、特別ボーナス処理が開始されたことに起因するものであるのか、高頻度サポートモードとして実行される遊技回数（100回）が終了したことに起因する
50 のかを判別しにくく、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【1862】

《B 7-6》変形例 6：

上記実施形態においては、先に大当たりに当選した第 1 始動口用遊技回における大当たり種別が特定確変大当たりであった場合に、後に実行された第 1 始動口用遊技回において大当たりに当選したことを契機として、当該第 1 始動口用遊技回の開始時に高頻度サポートモードを低頻度サポートモードに切り替えたが、そのような構成に限らず、他の構成を採用してもよい。例えば、先に大当たりに当選した第 1 始動口用遊技回における大当たり種別に関わりなく、実行された第 1 始動口用遊技回において大当たりに当選したこと、または、特定の大当たり種別の大当たりに当選したことを契機として、当該第 1 始動口用遊技回の開始時に高頻度サポートモードを低頻度サポートモードに切り替える構成を採用してもよい。このようにすることで、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードに切り替わったことを認識した遊技者に、その後の遊技の進行に対する期待感を付与することができる。

10

【1863】

B 6-7. 変形例 7：

上記実施形態では、大当たりに当選した第 1 始動口用遊技回の開始時の処理は先に大当たりに当選した第 1 始動口用遊技回における大当たり種別が特定確変大当たりであるか否かによって、後に大当たりに当選した第 1 始動口用遊技回の開始時に特別ボーナス処理が開始されるか否かが決定されたが、このような構成に限らず、先に大当たりに当選した遊技回における大当たり種別に基づいて、後に大当たりに当選した遊技回の開始時の処理を決定する構成であれば他の構成を採用してもよい。例えば、先に大当たりに当選した遊技回における大当たり種別が確変大当たりである場合には、後に大当たりに当選した遊技回の開始時に、特定の演出を開始する構成や、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードに切り替える構成や、低頻度サポートモードを高頻度サポートモードに切り替える構成や、遊技回の変動時間の設定方法を変更する構成など、種々の構成を採用してもよい。

20

【1864】

《B 7-8》変形例 8：

本実施形態においては、特別ボーナス処理の開始を契機として、第 2 始動口用遊技回の変動時間は他の期間と比較して設定された変動時間の平均値が短くなるにも関わらず、高頻度サポートモードを低頻度サポートに切り替えたが、そのような構成に限定されず、特定の契機に基づいて設定される遊技回の変動時間の平均値が短くなるにも関わらず高頻度サポートモードを低頻度サポートに切り替える構成であれば他の構成を採用してもよい。例えば、高確率モードから低確率モードに移行したことを契機として、設定される遊技回の変動時間の平均値が短くなるように変動時間の設定方法を切り替え、かつ、高頻度サポートモードを低頻度サポートに切り替える構成を採用してもよい。このような構成を採用しても、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

30

【1865】

《B 7-9》変形例 9：

上記実施形態においては、第 1 始動口用遊技回において大当たりに当選した場合、特に、第 1 始動口用遊技回において大当たりに当選し特別ボーナス処理が実行される場合には、当該第 1 始動口用遊技回が実行されている期間に実行される第 2 始動口用遊技回は、他の期間に実行される第 2 始動口用遊技回に対して第 2 始動口用遊技回において実行する演出の決定方法が異なる構成であったが、そのような構成に限定されず、1 回の第 1 始動口用遊技回が開始されてから終了するまでの期間に実行される第 2 始動口用遊技回において実行する演出を、当該 1 回の第 1 始動口用遊技回に対応する図柄（抽選結果）に基づいて決定する構成であれば他の構成を採用してもよい。例えば、当該 1 回の第 1 始動口用遊技回に対応する抽選結果が確変大当たりである場合と通常大当たりである場合とで、当該 1 回の第 1 始動口用遊技回が開始されてから終了するまでの期間に実行される第 2 始動口用遊技回において実行する演出（または演出の設定方法）が異なる構成を採用してもよい。このようにしても、第 2 始動口用遊技回において実行する演出を利用して第 1 始動口用遊技回に対する期待感を付与することができる。

40

50

【1866】

《B7-10》変形例10：

上記実施形態においては、大当たりに当選している第1始動口用遊技回が実行されている期間に、特別ボーナス処理という形態で遊技者に特典が付与される構成を採用したが、大当たりに当選している遊技回が実行されている期間に遊技者に特典が付与される構成であれば他の構成を採用してもよい。例えば、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の実行中に、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わり遊技者に特典が付与される構成を採用してもよい。その他、本実施形態におけるパチンコ機は、第1始動口用遊技回と第2始動口用遊技回とが並行して実行されるいわゆる同時変動機のパチンコ機であったが、第1始動口用遊技回と第2始動口用遊技回とが排他的に実行されるパチンコ機を採用してもよい。この場合において、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の実行中に、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わり、第2始動口に遊技球が入球しやすくなり、特典として当該第2始動口に遊技球が入球することによって賞球を払い出す構成を採用してもよい。

10

【1867】

《B7-11》変形例11：

上記実施形態において、第1始動口用遊技回が開始されてから所定のタイミングまでの経過時間に関する情報である経過時間情報、または、第1始動口用遊技回の残時間に関する情報（残時間RT）を取得し、当該経過時間情報に基づいて、当該経過時間情報の取得対象である第1始動口用遊技回が実行されている期間に実行される第2始動口用遊技回に対応する演出を設定する構成であれば、他の構成を採用してもよい。例えば、第1始動口用遊技回の残時間に基づいて、第1始動口用遊技回が実行されている期間に実行される第2始動口用遊技回において残時間に対応する情報を表示したり、実際の第1始動口用遊技回の残時間よりも多くの時間が残時間として残っていることを示唆する演出を当該実際の残時間に基づいて実行する構成を採用してもよい。このようにしても、実行された第2始動口用遊技回に対応する演出を認識した遊技者に対して、第1始動口用遊技回が実行されてからの経過時間や第1始動口用遊技回が終了するまでの残時間を推測させ、第2始動口用遊技回に対応する演出を介して間接的に第1始動口用遊技回に対する期待感を付与することができる。

20

【1868】

《B7-12》変形例12：

上記実施形態において、特別ボーナス処理が実行されている期間中に、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の図柄の変動を、第2始動口用遊技回において特定の小当たりに当選したことを契機として停止させる構成を採用してもよい。例えば、第2始動口用当否テーブル（図113参照）に、小当たりとして第1小当たりと、第2小当たりの2種類が設定されている構成を採用する。そして、特別ボーナス処理が実行されている期間中、すなわち、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の図柄が変動中に、第2始動口用遊技回が実行され、抽選結果が第2小当たりであった場合には、上記実施形態と同様に、第1始動口用遊技回の変動は停止せずに、変動が継続される。一方、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の図柄が変動中に、第2始動口用遊技回が実行され、抽選結果が第1小当たりであった場合には、当該第2始動口用遊技回の図柄の変動が停止するタイミングで、第1始動口用遊技回の図柄の変動も停止させる。このとき、第1始動口用遊技回の図柄は外れを示す図柄で停止させる。すなわち、第1始動口用遊技回が終了し、特別ボーナス処理は終了する。また、このとき、第1始動口用遊技回の図柄は外れを示す図柄で停止するので、当該第1始動口用遊技回の終了後に、開閉実行モードは実行されず、特別ボーナス処理としての第1始動口用遊技回が終了した後のサポートモードも、低頻度サポートモードとなる。

30

40

【1869】

つまり、このような構成を採用することによって、特別ボーナス処理が実行されている期間中、すなわち、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の図柄が変動中の第2始

50

動口用遊技回の抽選結果が第1小当たりであった場合には、遊技者に付与される特典が、抽選結果が第1小当たりとならなかった場合と比較して減少してしまう。よって、遊技者に対して、特別ボーナス処理が実行されている期間中、すなわち、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の図柄が変動中であっても、緊迫感や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1870】

なお、本変形例においても、上記実施形態と同様に、特別ボーナス処理が実行されている期間中、すなわち、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の図柄が変動中の第2始動口用遊技回の抽選結果が大当たりとならない構成を採用することができる。

【1871】

《B7-13》変形例13：

上記実施形態においては、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の変動中に第2始動口用遊技回が実行された場合、当該第2始動口用遊技回が大当たりに当選していた場合には大当たりに当選していないことを示す図柄で停止するように設定されているにも関わらず、小当たりに当選していた場合には小当たりに当選していることを示す図柄で停止する構成であったが、特定の小当たりに当選している場合のみ当該小当たりに当選していることを示す図柄で停止し、それ以外の小当たりに当選していたとしても小当たりに当選していないことを示す図柄で停止するように設定される構成を採用してもよい。

【1872】

《B7-14》変形例14：

上記実施形態においては、先に当選した第1始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選している状態において、第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合、すなわち、特別ボーナス処理が実行される場合には、第1液晶用図柄と第2液晶用図柄が表示される表示領域が切り替わる構成を採用したが、そのような構成に限らず他の構成を採用してもよい。例えば、高確率モードの状態において大当たりに当選する遊技回が実行された場合に、第1液晶用図柄と第2液晶用図柄が表示される表示領域が切り替わる構成を採用してもよいし、高頻度サポートモードの状態において大当たりに当選する遊技回が実行された場合に、第1液晶用図柄と第2液晶用図柄が表示される表示領域が切り替わる構成を採用してもよい。その他、先に実行された遊技回において特定の小当たりに当選していた状態において大当たりに当選する遊技回が実行された場合に、第1液晶用図柄と第2液晶用図柄が表示される表示領域が切り替わる構成を採用してもよい。また、表示領域が切り替わる図柄の対象は、第1液晶用図柄と第2液晶用図柄に限定されず、第1液晶用図柄と電役開放抽選用の図柄や、第2液晶用図柄と電役開放抽選用の図柄であってもよい。このようにしても、表示領域の入れ替えが実行されたか否かを遊技者に認識させることによって、遊技者に種々の推測をさせ、遊技者に期待感を付与することができる。

【1873】

その他、大当たりに当選した先の第1始動口用遊技回における大当たり種別に関係無く、各第1始動口用遊技回において大当たり当選した場合には、当該遊技回における大当たり種別に基づいて、メイン表示領域MAとサブ表示領域SAに表示する演出画像の入れ替えを実行する構成を採用してもよいし、大当たりに当選していない場合であっても、例えば、リーチが発生する遊技回において、当該遊技回の開始時にメイン表示領域MAとサブ表示領域SAに表示する演出画像の入れ替えを実行する構成を採用してもよい。また、これらの構成を組み合わせてもよい。組み合わせることによって、メイン表示領域MAとサブ表示領域SAに表示する演出画像の入れ替えを認識した遊技者に対して、開始された遊技回における種々の推測を促し、期待感を付与することができる。

【1874】

《B7-15》変形例15：

上記実施形態においては、特別ボーナス処理が実行される期間には、特典として付与される特典の量の上限値、すなわち、小当たりに当選することができる第2始動口用遊技回の実行可能回数は、特別ボーナス処理に対応する第1始動口用遊技回の変動時間の長さに

10

20

30

40

50

基づいて決定される構成であったが、特典の量の上限値が、特定の条件を満たす遊技回の変動時間の長さに基づいて決定されていれば、他の構成を採用してもよい。例えば、第1始動口用遊技回の実行中に第2始動口に入球可能な遊技球の個数の上限値が、当該第1始動口用遊技回の変動時間の長さに基づいて決定される構成を採用してもよい。このようにしても、遊技者に対して、遊技回の終了が近づくにつれて特典を少しでも多く取得したいといった期待感や、当該遊技回の終了時期に関する焦燥感を付与することができ、遊技者の感情に抑揚を付与することができる。

【1875】

《B7-16》変形例16：

上記実施形態においては、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の開始時に、高頻度サポートモードフラグをONからOFFにする構成を採用したが、さらに、第1始動口用遊技回の当たり抽選を実行する前に転落抽選を実行する構成を採用してもよい。ここで転落抽選とは、抽選モードが高確率モードである場合に、低確率モードにするか否かを決定する抽選である。本変形例においては、転落抽選は、遊技回における当たり抽選の前に実行する。既に高頻度サポートモードにおいて遊技回が100回以上実行された後である場合には、第1始動口用遊技回において転落抽選に当選すると、当該遊技回の開始時に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードフラグがONからOFFになる。

【1876】

このような構成を採用すると、先に実行された第1始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選しており、次に第1始動口用遊技回において大当たりに当選すれば特別ボーナス処理が実行される状態であって、かつ、既に高頻度サポートモードにおいて遊技回が100回以上実行されている状態において、第1始動口用遊技回が開始されたと同時にサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行した場合には、遊技者に対して、大当たりに当選して特別ボーナス処理が開始されたことに起因してサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したのか、転落抽選に当選して高確率モードから低確率モードに移行したことに起因してサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したのかといった推測をさせることができ、遊技者に大きな緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1877】

《B7-17》変形例17：

上記実施形態において、第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において、先に大当たりに当選した第1始動口用遊技回における当該大当たりの種別に関する情報を示唆する演出を実行してもよい。すなわち、大当たりに当選した第1始動口用遊技回において実行する演出を、当該第1始動口用遊技回よりも先に大当たりに当選した第1始動口用遊技回における大当たりの種別に基づいて決定する。

【1878】

例えば、第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に一つ前に大当たりに当選した第1始動口用遊技回における当該大当たりの種別が特定確変大当たりであったことを示唆する演出を実行した場合、現在実行中である第1始動口用遊技回は、特別ボーナス処理が実行される対象である遊技回であることを遊技者に認識させることができ、遊技者に期待感を付与することができる。その他、先に大当たりに当選した第1始動口用遊技回における当該大当たりの種別が特定確変大当たりであった場合に、後に大当たりに当選した第1始動口用遊技回において、先に大当たりに当選した第1始動口用遊技回における当該大当たりの種別が、特定確変大当たりであったのか、または、通常大当たりであったのかを遊技者に推測させるような演出を実行してもよい。このような演出を実行することによって、遊技者に対して、現在実行中である第1始動口用遊技回は、特別ボーナス処理が実行される対象である遊技回であるのか否かを推測させることができ、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

10

20

30

40

50

【1879】

《B7-18》変形例18：

上記実施形態においては、特別ボーナス処理の開始時に、第2始動口用遊技回の変動時間の設定方法を切り替える構成を採用した。具体的には、高確高頻度変動時間情報取得処理（図130：Sb1305）から、高確低頻度時変動時間取得処理（図130：Sb1306）に処理を移行し、特別ボーナス処理として実行される第1始動口用遊技回が実行されている期間における第2始動口用遊技回に対して設定される変動時間の平均値が、特別ボーナス処理が実行される前に第2始動口用遊技回に対して設定される変動時間の平均値より短くなる構成であったが、さらに、特別ボーナス処理として実行される第1始動口用遊技回が実行されている期間における第2始動口用遊技回の変動時間の設定方法を複数種類有する構成を採用してもよい。

10

【1880】

具体的には、高確低頻度時変動時間取得処理（図133参照）において、小当たりであった場合に選択される高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルを複数種類備える。各高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルは、第2始動口用遊技回に設定される変動時間の平均値が互いに異なる。例えば、第1高確低頻度時小当たり用変動時間テーブル、第2高確低頻度時小当たり用変動時間テーブル、第3高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルを備える。第1高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルの方が第2高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルよりも第2始動口用遊技回に設定される変動時間の平均値が短く、第2高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルの方が第3高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルよりも第2始動口用遊技回に設定される変動時間の平均値が短い。そして、特別ボーナス処理として実行される第1始動口用遊技回が実行されている期間における第2始動口用遊技回において当たり抽選の結果が小当たりとなる場合には、当該小当たりとなる第2始動口用遊技回における変動時間を設定するための変動時間テーブルは、当該特別ボーナス処理に対応する第1始動口用遊技回の大当たり種別や、変動時間など、当該第1始動口用遊技回において取得された所定のパラメーター（大当たり種別カウンタC2、変動種別カウンタCS）に基づいて決定する。

20

【1881】

例えば、特別ボーナス処理として実行される第1始動口用遊技回の大当たり種別が、10R確変大当たりである場合には、当該特別ボーナス処理として実行される第1始動口用遊技回が実行されている期間における第2始動口用遊技回において当たり抽選の結果が小当たりとなる場合の当該第2始動口用遊技回の変動時間を、第1高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルに基づいて決定する。また、特別ボーナス処理として実行される第1始動口用遊技回の大当たり種別が10R特定確変大当たりである場合には、当該特別ボーナス処理として実行される第1始動口用遊技回が実行されている期間における第2始動口用遊技回において当たり抽選の結果が小当たりとなる場合の当該第2始動口用遊技回の変動時間を、第2高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルに基づいて決定する。さらに、特別ボーナス処理として実行される第1始動口用遊技回の大当たり種別が8R通常大当たりである場合には、当該特別ボーナス処理として実行される第1始動口用遊技回が実行されている期間における第2始動口用遊技回において当たり抽選の結果が小当たりとなる場合の当該第2始動口用遊技回の変動時間を、第3高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルに基づいて決定する。

30

40

【1882】

このような構成を採用すると、選択される高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルの種類によって、特別ボーナス処理が実行されている期間中の第2始動口用遊技回の実行回数の上限值が異なることとなる。よって、特別ボーナス処理が開始されたことに対する期待感とは別に、遊技者に対して、特別ボーナス処理期間中の第2始動口用遊技回の変動時間の設定方法について期待感を付与することができる。

【1883】

《B7-19》変形例19：

50

上記実施形態において、特別ボーナス処理の開始時には、高頻度サポートモードフラグがONからOFFとなり、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへと移行する。高頻度サポートモードフラグがONからOFFとなった時点から、電動役物44aの動作が低頻度サポートモードの動作態様で動作する時点までの期間（以下、サポートモード移行期間とも呼ぶ）における電動役物44aの動作の態様は、種々の態様を採用することができる。例えば、上記実施形態の場合、高頻度サポートモード中における1回の電役開放当選で電動役物44aが3回開閉動作を実行する。1回の電役開放当選に対する電動役物44aの開閉回数は第2ラウンドカウンタエリアRC2（図141：電役開閉処理参照）の値によって決定される。すなわち、上記実施形態においては、高頻度サポートモード中に電役開放抽選に当選すると第2ラウンドカウンタエリアRC2に値「3」が設定される。 10

【1884】

上記実施形態の電役開閉処理（図141）の処理態様の場合、仮に高頻度サポートモードでの3回の電動役物44aの開放動作が実行されている途中に、高頻度サポートモードフラグがOFFとなった場合、残りの開閉回数分は、低頻度サポートモードが設定された場合の電動役物44aの開放時間で開閉処理が実行される。例えば、高頻度サポートモード中に電役開放抽選に当選して、電動役物44aが1回開閉動作をした時点で、高頻度サポートモードフラグがOFFとなった場合、残りの開放回数（以下、残開放回数とも呼ぶ）2回分の電動役物44aの開放動作は、開放時間が低頻度サポートモードが設定された場合の電動役物44aの開放時間で実行される。以下、サポートモード移行期間における電動役物44aのこのような動作態様を第1動作態様とも呼ぶ。すなわち、高頻度サポートモードフラグがOFFになった時点で、残開放回数が「0」ではない場合に、残開放回数分の電動役物44aの開放動作を、開放時間が低頻度サポートモードが設定された場合の電動役物44aの開放時間で実行する。この場合、高頻度サポートモードフラグがOFFとなったと同時に、または直後に、電動役物44aの動作が急に変更される。したがって、電動役物44aの動作が急に変更されたことを認識した遊技者は、特別ボーナス処理が開始されたことを認識し、すぐに右打ちを開始する。 20

【1885】

しかし上記実施形態の構成に限らず、例えば、高頻度サポートモードフラグがONからOFFとなった時点で、残開放回数すなわち第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」ではない場合、残開放回数分の電動役物44aの動作を、高頻度サポートモードが設定されている場合の開放時間で実行する構成を採用してもよい。以下、サポートモード移行期間における電動役物44aのこのような動作態様を第2動作態様とも呼ぶ。このようにすることで、高頻度サポートモードフラグがONからOFFになっても、電動役物44aの動作が急に変更されることがなく、遊技者に、高頻度サポートモードフラグがONからOFFになったことを認識させるまでの時間を遅らせることができ、その結果、特別ボーナス処理が開始されたことを遊技者に認識させるまでの時間を遅らせることができる。よって、特別ボーナス処理が開始されてから遊技者が右打ちを開始するまでの時間を遅らせることができる。結果として、特別ボーナス処理によって遊技者が得ることができる特典の量を抑制（減少）させることができる。なお、特別ボーナス処理によって遊技者が得ることができる特典の量は減少するが、特別ボーナス処理の開始後も、電動役物44aの残回数分は高頻度サポートモードにおける開放時間で開閉処理を実行するので、第1始動口44に遊技球を入球させることによって遊技者は特典を得ることができる。 30 40

【1886】

さらに、上記実施形態の構成と、本変形例に示した構成を組み合わせてもよい。すなわち、電動役物44aがサポートモード移行期間において第1動作態様で動作する場合と、第2動作態様で動作する場合がある。例えば、特別ボーナス処理に対応する第1始動口用遊技回の大当たり種別に基づいて、サポートモード移行期間において、電動役物44aを、第1動作態様で動作させるか、または、第2動作態様で動作させるかを決定してもよい。より具体的には、特別ボーナス処理に対応する第1始動口用遊技回の大当たり種別が1 50

0 R 確変大当たり、または、10 R 特定確変大当たりの場合には、サポートモード移行期間において、電動役物 44 a を、第 1 動作態様で動作させ、特別ボーナス処理に対応する第 1 始動口用遊技回の大当たり種別が 8 R 通常大当たりの場合には、サポートモード移行期間において、電動役物 44 a を、第 2 動作態様で動作させるなどの構成を採用してもよい。このように、サポートモード移行期間における電動役物 44 a の動作態様を制御することによって、特別ボーナス処理期間において、遊技者が取得することができる特典の量を制御することができる。

【1887】

その他、サポートモード移行期間における電動役物 44 a の動作態様として、第 1 動作態様、第 2 動作態様の他に、さらに異なる動作態様を実行可能であるとしてもよい。そして、例えば、特別ボーナス処理に対応する第 1 始動口用遊技回の大当たり種別に基づいて、サポートモード移行期間において、電動役物 44 a を、第 1 動作態様で動作させるか、第 2 動作態様で動作させるか、または、他の動作態様で動作させるのかを決定する構成を採用してもよい。このように、サポートモード移行期間における電動役物 44 a の動作態様を制御することによって、特別ボーナス処理期間において、遊技者が取得することができる特典の量を制御することができる。さらに、サポートモード移行期間における電動役物 44 a を認識した遊技者に対して種々の推測をさせ、遊技者に期待感を付与することができる。

【1888】

《C》第 3 実施形態：

《C1》遊技機の構造：

本実施形態における遊技機の構造について説明する。なお、上記実施形態と同じ機能を備える構成要素には同じ符号を用いて説明する。

【1889】

図 159 は、第 3 実施形態におけるパチンコ機 10 の斜視図である。パチンコ機 10 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 11 を備えている。パチンコ機 10 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 11 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 10 は、外枠 11 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 12 を備えている。パチンコ機本体 12 は、内枠 13 と、内枠 13 の前面に配置された前扉枠 14 とを備えている。内枠 13 は、外枠 11 に対して金属製のヒンジ 15 によって回動可能に支持されている。前扉枠 14 は、内枠 13 に対して金属製のヒンジ 16 によって回動可能に支持されている。内枠 13 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 12 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 10 には、シリンダ錠 17 が設けられている。シリンダ錠 17 は、内枠 13 を外枠 11 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 14 を内枠 13 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 17 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【1890】

前扉枠 14 の略中央部には、開口された窓部 18 が形成されている。前扉枠 14 の窓部 18 の周囲には、パチンコ機 10 を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LED などの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機 10 によって行われる当たり抽選時、当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠 14 の裏側には、2 枚の板ガラスからなるガラスユニット 19 が配置されており、開口された窓部 18 がガラスユニット 19 によって封じられている。内枠 13 には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機 10 の遊技者は、パチンコ機 10 の正面からガラスユニット 19 を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【1891】

前扉枠 14 には、遊技球を貯留するための上皿 20 と下皿 21 とが設けられている。上

皿 20 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 12 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 20 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 12 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 25 の操作によって駆動し、上皿 20 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 21 は、上皿 20 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 21 は、上皿 20 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 21 の底面には、下皿 21 に貯留された遊技球を排出するための排出口 22 が形成されている。排出口 22 の下方にはレバー 23 が設けられており、遊技者がレバー 23 を操作することによって、排出口 22 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 23 を操作して排出口 22 を開状態にすると、排出口 22 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 21 から外部に排出される。

【1892】

上皿 20 の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン 24 が設けられている。演出操作ボタン 24 は、パチンコ機 10 によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機 10 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 24 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 10 によって行われる。

【1893】

さらに、前扉枠 14 の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル 25 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル 25 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサ 25a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン 25b と、操作ハンドル 25 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 25c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を握ると、タッチセンサ 25a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 25 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 25c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 25c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【1894】

また、上皿 20 の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 26 が設けられている。遊技球発射ボタン 26 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 25 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 26 を操作すると、操作ハンドル 25 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 26 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 26 を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。また、以降の説明においては、操作ハンドル 25 が操作されることによって遊技球が発射され、遊技球が遊技盤の正面視左側に流れるとともに遊技盤の左側を流下する場合を、遊技者が「左打ち」をすると表現する場合がある。なお、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサ 25a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 25 を握ることによって少なくともタッチセンサ 25a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【1895】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン 26 は、上皿 20 の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン 26 が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン 26 を、ウェイトボタン 25b と同様に、操作ハンドル 25 の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすること

で、遊技者が、操作ハンドル 25、ウェイトボタン 25b、遊技球発射ボタン 26を、右手のみで操作することを可能にする。

【1896】

図160は、遊技盤30の正面図である。遊技盤30は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域PAが形成されている。遊技盤30には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部31aと、外レール部31bとが取り付けられている。内レール部31aと外レール部31bとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール31が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール31に誘導されて遊技領域PAの上部に放出され、その後、遊技領域PAを流下する。遊技領域PAには、遊技盤30に対して略垂直に複数の釘42が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘42や風車は、遊技領域PAを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

10

【1897】

遊技盤30には、一般入賞口32、スルーゲート35、特図始動口51、特電始動口52、普通電動役物53、第1可変入賞装置54、第2可変入賞装置55が設けられている。また、遊技盤30には、可変表示ユニット40及びメイン表示部45が設けられている。メイン表示部45は、特図ユニット37と、普図ユニット38と、ラウンド表示部39とを有している。

【1898】

一般入賞口32は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤30上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口32に遊技球が入球すると、10個の遊技球が賞球として払出装置71から払い出される。

20

【1899】

特図始動口51は、遊技球が入球可能な入球口である。特図始動口51は、遊技盤30の中央の下部に設けられている。本実施形態では、特図始動口51に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【1900】

第1可変入賞装置54は、遊技盤30の背面側へと通じる第1大入賞口54aと、当該第1大入賞口54aを開閉する第1開閉扉54bとを備えている。第1開閉扉54bは、通常は遊技球が第1大入賞口54aに入球できない閉鎖状態となっている。特図始動口51に遊技球が入球すると、主制御装置60は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、パチンコ機10は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、第1可変入賞装置54の第1開閉扉54bの開閉処理を実行するモードである。具体的には、第1可変入賞装置54の第1開閉扉54bは、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に移行するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に移行する。本実施形態では、第1可変入賞装置54の第1大入賞口54aに遊技球が入球すると、払出装置71によって15個の遊技球が賞球として払い出される。

30

【1901】

スルーゲート35は、普通電動役物53を動作させるための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート35を通過すると、主制御装置60は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行なう。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、普通電動役物53は、所定の態様で動作する電役開放状態へと移行する。なお、スルーゲート35を通過した遊技球は、最大4つまで保留される。

40

【1902】

普通電動役物53は、可動片53aと、可動片53aに配置される凸部53b、および、可動片駆動部53cとを備える。以下、普通電動役物53の動作態様について説明する。

【1903】

50

図161は、普通電動役物53の動作態様を説明する説明図である。図161(a)には、閉鎖状態の普通電動役物53を示した。遊技球がスルーゲート35を通過したことを契機として実行された電動役物開放抽選において電役開放に当選すると、図161(b)に示すように、可動片53aが遊技盤30の手前側に向かって突出(以下、開放とも呼ぶ)する。図161(c)に示すように、突出した可動片53aは遊技球が特電始動口52に入球するのを補助する。また、可動片53aの上面には凸部53bが配置されており、可動片53aの上面を流通する遊技球の速度を調整する。

【1904】

特電始動口52は、遊技球が入球可能な入球口である。特電始動口52は、遊技盤30の中央の特図始動口51より下方に設けられている。特電始動口52に遊技球が入球すると所定の動作パターンで第2可変入賞装置55が作動する。特電始動口52に遊技球が入球した場合における第2可変入賞装置55の動作パターンについては後述する。また、本実施形態では、特電始動口52に遊技球が入球すると、1個の遊技球が賞球として払い出される。

【1905】

第2可変入賞装置55は、遊技盤30の背面側へと通じる第2大入賞口55aと、当該第2大入賞口55aを開閉する第2開閉扉55bとを備えている。第2開閉扉55bは、通常は遊技球が第2大入賞口55aに入球できない閉鎖状態となっている。特電始動口52に遊技球が入球すると、主制御装置60は、第2可変入賞装置55の第2開閉扉55bの開閉処理を実行する。具体的には、第2可変入賞装置55の第2開閉扉55bは、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に移移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に移移する。本実施形態では、第2可変入賞装置55の第2大入賞口55aに遊技球が入球すると、払出装置71によって15個の遊技球が賞球として払い出される。

【1906】

遊技盤30の最下部にはアウト口43が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口43を通して遊技領域PAから排出される。

【1907】

特図ユニット37は、特別図柄表示部37aを備えている。特別図柄表示部37aは、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【1908】

特別図柄表示部37aは特別図柄を表示するための表示部である。特別図柄とは、特図始動口51への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。特別図柄表示部37aは、特図始動口51への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、特別図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、特別図柄表示部37aは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した特別図柄の停止表示を行なわせる。

【1909】

ここで、特別図柄表示部37aに表示される特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間という。具体的には、特別図柄表示部37aに表示される特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間という。

【1910】

特図ユニット37は、さらに、特別図柄表示部37aに隣接した位置に、LEDランプからなる保留表示部37cを備えている。

【1911】

保留表示部37cは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、特図始動口51の保留個数を表示する。本実施形態では、特図始動口51に入球した遊技球は、最大4個まで保留される。

10

20

30

40

50

【1912】

普図ユニット38は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット38は、スルーゲート35を遊技球が通過したことを契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示部の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット38は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【1913】

ラウンド表示部39は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が第1大入賞口54aに入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、第1開閉扉54bの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部39は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。

【1914】

なお、特図ユニット37、普図ユニット38、及びラウンド表示部39は、セグメント表示器やLEDランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【1915】

可変表示ユニット40は、遊技領域PAの略中央に配置されている。可変表示ユニット40は、液晶表示装置41を備える。液晶表示装置41は、液晶ディスプレイを備えている。液晶表示装置41は、表示制御装置100によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット40が備える表示装置の構成は、液晶表示装置41に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTなど、種々の表示装置によって構成されてもよい。

【1916】

液晶表示装置41は、特図始動口51への遊技球の入球に基づいて特別図柄表示部37aが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。液晶表示装置41は、特図始動口51への遊技球の入球を契機とした図柄の変動表示又は所定の表示をするに限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、液晶表示装置41の詳細について説明する。

【1917】

図162は、液晶表示装置41において変動表示される図柄及び表示面41aを示す説明図である。図162(a)は、液晶表示装置41において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。液晶用図柄は、液晶表示装置41に表示される画像であって、特別図柄表示部37aに表示される特別図柄に対応した図柄である。

【1918】

図162(a)に示すように、液晶表示装置41には、液晶用図柄として、数字の1～8を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の1～8を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【1919】

図162(b)は、液晶表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図示するように、表示面41aには、メイン表示領域MAが表示される。メイン表示領域MAには、液晶用図柄の画像が表示される。

【1920】

メイン表示領域MAには、左、中、右の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1～Z3には、図162(a)に示した液晶用図柄として数字1～8の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は

10

20

30

40

50

下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図162(b)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の図柄が、有効ラインL1上に停止した状態で表示される。

【1921】

具体的には、特図始動口51に遊技球が入球すると、各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1～Z3に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL1上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL1上に形成される。なお、メイン表示領域MAにおける液晶用図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、メイン表示領域MAにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、液晶用図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【1922】

さらに、図162(b)に示すように、液晶表示装置41の表示面41aには、保留表示領域Dsが表示される。保留表示領域Dsには、特図始動口51への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、特図始動口51に入球した遊技球の保留個数は、最大4つまでである。

【1923】

また、図162(b)に示すように、表示面41aには、特図ユニット37の特別図柄表示部37aに表示される特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う同期表示部Syncを備える。具体的には、特別図柄表示部37aが変動表示をしている場合には同期表示部Syncは点滅表示をし、特別図柄表示部37aが停止表示をしている場合には同期表示部Syncは点灯表示をする。

【1924】

なお、本実施形態においては、表示面41aは、メイン表示領域MA、同期表示部Syncを表示する構成としたが、表示面41aがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【1925】

《C2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機10の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機10の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【1926】

図163は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM64とを備えている。MPU62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ROM63やRAM64に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【1927】

主制御基板61には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力側には、払出制御装置70と、電源装置85に設けられた停電監視回路86とが接続されている。主制御基板61は、停電監視回路86を介して、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外部電源としての商用電源に接

10

20

30

40

50

続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置60や払出制御装置70等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板61の入力側には、一般入賞口32、スルーゲート35、特図始動口51、特電始動口52、第1可変入賞装置54、第2可変入賞装置55などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサが接続されている。主制御基板61のMPU62は、これらの検出センサからの信号に基づいて、遊技領域PAを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU62は、特図始動口51への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する。

【1928】

主制御基板61の出力側には、第1可変入賞装置54の第1開閉扉54bを開閉動作させる第1可変入賞駆動部54cと、第2可変入賞装置55の第2開閉扉55bを開閉動作させる第2可変入賞駆動部55cと、メイン表示部45とが接続されている。主制御基板61には各種ドライバ回路が設けられており、MPU62は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【1929】

具体的には、MPU62は、開閉実行モードにおいては、第1開閉扉54bが開閉されるように第1可変入賞駆動部54cの駆動制御を実行する。また、特電始動口52に遊技球が入球したことを検知した場合には、第2開閉扉55bが開閉されるように第2可変入賞駆動部55cの駆動制御を実行する。さらに、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU62は、普通電動役物53が動作（開放）するように普通電動役物駆動部53cの駆動制御を実行する。また、各遊技回においては、MPU62は、メイン表示部45における特別図柄表示部37aの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部45におけるラウンド表示部39の表示制御を実行する。

【1930】

また、主制御基板61の送信側には、払出制御装置70と、音声発光制御装置90とが接続されている。払出制御装置70には、例えば、主制御装置60から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置60が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板61のMPU62は、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fを参照する。具体的には、一般入賞口32への遊技球の入球を特定した場合には10個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、特図始動口51への遊技球の入球を特定した場合には3個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、特電始動口52への遊技球の入球を特定した場合には1個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、第1大入賞口54aおよび第2大入賞口55aへの遊技球の入球を特定した場合には15個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信される。払出制御装置70は、主制御装置60から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装71を制御して賞球の払出を行う。

【1931】

払出制御装置70には、発射制御装置80が接続されている。発射制御装置80は、遊技球発射機構81の発射制御を行う。遊技球発射機構81は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置80には、操作ハンドル25が接続されている。上述のように、操作ハンドル25は、タッチセンサ25aと、ウェイトボタン25bと、可変抵抗器25cとを備える。遊技者が操作ハンドル25を握ることによって、タッチセンサ25aがオンになり、遊技者が操作ハンドル25を回動操作すると、可変抵抗器25cの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器25cの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置80には、遊技球発射ボタン26が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン26が操作された場合、タッチセンサ25aがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

【1932】

音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置 60 が各種コマンドを送信する際には、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63 f を参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【1933】

その他、音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 14 に配置された LED などの発光手段からなる各種ランプ 47 の駆動制御や、スピーカー 46 の駆動制御を行うとともに、表示制御装置 100 の制御を行う。また、音声発光制御装置 90 には、演出操作ボタン 24 が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン 24 が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ 47、スピーカー 46、表示制御装置 100 等の制御を行う。

10

【1934】

表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置 41 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置 41 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。以上、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明した。

【1935】

図 164 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 62 が当たり抽選、メイン表示部 45 の表示の設定、及び、液晶表示装置 41 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C1 が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C2 が用いられる。液晶表示装置 41 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C3 が用いられる。

20

【1936】

大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定には乱数初期値カウンタ CINI が用いられる。また、メイン表示部 45 の特別図柄表示部 37 a 並びに液晶表示装置 41 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ CS が用いられる。さらに、普通電動役物 53 を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C4 が用いられる。

30

【1937】

各カウンタ C1 ~ C3、CINI、CS、C4 は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が RAM 64 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 64 a に適宜記憶される。

【1938】

また、RAM 64 には保留情報記憶エリア 64 b と、判定処理実行エリア 64 c とが設けられている。保留情報記憶エリア 64 b には、保留エリア Ra が設けられている。本実施形態では、特図始動口 51 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2 及びリーチ乱数カウンタ C3 の各値が保留情報記憶エリア 64 b の保留エリア Ra に時系列的に記憶される。

40

【1939】

大当たり乱数カウンタ C1 の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタ C1 は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタ C1 は、例えば、0 ~ 1199 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタ C1 が 1 周すると、その時点の乱数初期値カウンタ CINI の値が当該大当たり乱数カウンタ C1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ CINI は、大当たり乱数カウンタ C1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 1199）。

【1940】

50

大当たり乱数カウンタC 1は定期的に更新され、その更新値は、特図始動口5 1に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの保留エリアR aに記憶される。

【1 9 4 1】

保留エリアR aに記憶された大当たり乱数カウンタC 1の値は、判定処理実行エリア6 4 cの実行エリアA Eに移動し、R O M 6 3の当否テーブル記憶エリア6 3 aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【1 9 4 2】

なお、以降の説明において、特図始動口5 1への遊技球の入球を契機として実行される遊技を遊技回と呼ぶ。遊技回とは、特図始動口5 1への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報としての大当たり乱数カウンタC 1についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機1 0は、1遊技回毎に、1つの特別情報（大当たり乱数カウンタC 1）についての当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機1 0は、特図始動口5 1への遊技球の入球に基づいて特別情報（大当たり乱数カウンタC 1）を取得すると、1遊技回毎に、特別図柄表示部3 7 aにおいて、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報（大当たり乱数カウンタC 1）の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機1 0は、特図始動口5 1への遊技球の入球に基づいて特別情報（大当たり乱数カウンタC 1）を取得すると、1遊技回毎に、液晶表示装置4 1において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。なお、特別情報には、大当たり乱数カウンタC 1に限らず、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、変動種別カウンタC Sが含まれる。

【1 9 4 3】

次に、大当たり種別カウンタC 2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC 2は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC 2は、0～3 9の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【1 9 4 4】

大当たり種別カウンタC 2は定期的に更新され、その更新値は、特図始動口5 1に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの保留エリアR aに記憶される。

【1 9 4 5】

上述したように、M P U 6 2は、判定処理実行エリア6 4 cに記憶されている大当たり乱数カウンタC 1の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア6 4 cに記憶されている大当たり種別カウンタC 2の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、M P U 6 2は、これらの大当たり乱数カウンタC 1の値及び大当たり種別カウンタC 2の値を用いて、特別図柄表示部3 7 aに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、R O M 6 3の停止結果テーブル記憶エリア6 3 eに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【1 9 4 6】

次に、リーチ乱数カウンタC 3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC 3は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタC 3は、例えば0～2 3 8の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【1 9 4 7】

リーチ乱数カウンタC 3は定期的に更新され、その更新値は、特図始動口5 1に遊技球

が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの保留エリアRaに記憶される。保留エリアRaに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、MPU62は、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【1948】

リーチとは、液晶表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図162(b)の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて、最初に図柄列Z1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z3においてZ1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z2に停止表示される。

【1949】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面41aの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタC3やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【1950】

次に、変動種別カウンタCSの詳細について説明する。変動種別カウンタCSは、特別図柄表示部37aにおける変動時間と、液晶表示装置41における図柄の変動時間とをMPU62において決定する際に用いられる。変動種別カウンタCSは、例えば0~198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【1951】

変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、特別図柄表示部37aにおける変動表示の開始時及び液晶表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタCSのバッファ値が取得される。特別図柄表示部37aにおける変動時間の決定に際しては、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【1952】

次に、電動役物開放カウンタC4の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC4は、例えば、0~465の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入球したタイミングでRAM64の電役保留エリア64dに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア64dに記憶されている電動役物開放カウンタC4の値が電動役物用実行エリア64eに移動した後、電動役物用実行エリア64eにおいて電動役物開放カウンタC4の値を用いて普通電動役物53を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C4=0~461であれば、普通電動役物53を開放状態に制御し、C4=462~465であれば、普通電動役物53を閉鎖状態に維持する。

【1953】

なお、上述したように、取得された大当たり乱数カウンタC 1の値、大当たり種別カウンタC 2の値、リーチ乱数カウンタC 3の値及び電動役物開放カウンタC 4の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、保留エリアR aに記憶された大当たり乱数カウンタC 1の値、大当たり種別カウンタC 2の値およびリーチ乱数カウンタC 3の値を保留情報とも呼ぶ。

【1954】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタC 1に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタC 1と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機10には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。具体的には、パチンコ機10は、特図始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、特図始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の2つの当否テーブルを、ROM 63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶している。

10

【1955】

図165は、特図始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図165(a)は特図始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図165(b)は特図始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【1956】

図165(a)に示すように、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC 1の値として、0~4の5個の値が設定されている。そして、0~1199の値のうち、0~4の5個の値以外の値（5~1199）が外れである。一方、図165(b)に示すように、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC 1の値として、0~15の16個の値が設定されている。そして、0~1199の値のうち、0~15の16個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

20

【1957】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC 1の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC 1の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

30

【1958】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の3つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

(1) 開閉実行モードにおける第1可変入賞装置54の第1開閉扉54bの開閉回数（ラウンド数）

(2) 開閉実行モードにおける第1可変入賞装置54の開閉制御の態様

40

(3) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード（低確率モード又は高確率モード）

【1959】

上記の(2)開閉実行モードにおける第1可変入賞装置54の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における第1可変入賞装置54への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。

【1960】

上記の(1)から(3)のほか、当選した場合に特定の処理の実行を伴う大当たりを設定することもできる。本実施形態においても、大当たりに当選した場合に、ラウンド遊技

50

としての特典以外に遊技者に特典を付与する大当たりが設定されている。本実施形態においては、ラウンド遊技としての特典以外に遊技者に付与する特典を「特別ボーナス」とも呼ぶ。特別ボーナスの詳細は後述する。

【1961】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタC2を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルとして記憶されている。

【1962】

図166は、特図始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。特図始動口用の振分テーブルは、特図始動口51への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

10

【1963】

図166に示すように、特図始動口用の振分テーブルには、特図始動口51への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たり、8R通常大当たりが設定されている。

【1964】

16R確変大当たりは、開閉実行モードにおける第1可変入賞装置54の第1開閉扉54bの開放回数が16回（16ラウンド）であり、開閉実行モードにおける第1可変入賞装置54の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、16R確変大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、その後に実行される当たり抽選において大当たり当選するまで、高確率モードは継続する。さらに、16R確変大当たりは、開閉実行モード終了後に、後述する高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より普通電動役物53が開放しやすい状態となる。16R確変大当たりの場合、その後に実行される当たり抽選において大当たり当選するまで、高頻度サポートモードは継続する。高頻度サポートモードおよび低頻度サポートモードの詳細は後述する。

20

【1965】

8R確変大当たりは、開閉実行モードにおける第1可変入賞装置54の第1開閉扉54bの開放回数が8回（8ラウンド）であり、開閉実行モードにおける第1可変入賞装置54の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8R確変大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、その後に実行される当たり抽選において大当たり当選するまで、高確率モードは継続する。さらに、8R確変大当たりは、開閉実行モード終了後に、後述する高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より普通電動役物53が開放しやすい状態となる。8R確変大当たりの場合、その後に実行される当たり抽選において大当たり当選するまで、高頻度サポートモードは継続する。高頻度サポートモードおよび低頻度サポートモードの詳細は後述する。

30

【1966】

8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける第1可変入賞装置54の第1開閉扉54bの開放回数が8回（8ラウンド）であり、開閉実行モードにおける第1可変入賞装置54の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8R通常大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが低確率モードである。また、8R通常大当たりは、開閉実行モード終了後に、高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より普通電動役物53が開放しやすい状態となる。但し、8R通常大当たりの場合、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の回数は50回に制限されており、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の実行回数の合計が50回に達すると、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

40

【1967】

特図始動口用の振分テーブルでは、「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のう

50

ち、「0～7」が16R確変大当たりに対応し、「7～19」が8R確変大当たりに対応し、「20～39」が8R通常大当たりに対応するように設定されている。

【1968】

パチンコ機10には、上記の(3)開閉実行モード終了後の普通電動役物53のサポートモードの態様として、遊技領域PAに対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況で比較した場合に、普通電動役物53が単位時間当たりには開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【1969】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機10は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC4を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に普通電動役物53の1回の開放時間が長く設定されている。

【1970】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり普通電動役物53の開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。

【1971】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも特電始動口52への遊技球の入球が発生する確率が高くなり、遊技球が特電始動口52へ入球しやすくなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特電始動口52への遊技球の入球を補助する手段として機能する。

【1972】

図167は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【1973】

図167(a)は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図167(a)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462～456の4個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、普通電動役物53が1回開放し、その開放時間は0.5秒である。

【1974】

図167(b)は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図167(b)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0～463の464個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として464～465の2個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、232/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、普通電動役物53が1回開放し、その開放時間は1.0秒である。

【1975】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも特電始動口52への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【1976】

《C3》遊技の流れ：

次に、本実施形態における遊技機の遊技の大凡の流れについて図168を用いて説明をする。

【1977】

図168は、遊技者が遊技を実行した場合にパチンコ機10が実行する処理の一例を示すタイムチャートである。本タイムチャートには、遊技回、開閉実行モードフラグ、開閉処理期間フラグ、高頻度サポートモードフラグ、高確率モードフラグおよび第1開閉扉の各状態を示した。遊技回は、特図始動口51への遊技球の入球によって実行される。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行を特定するためのフラグであり、開閉実行モードが実行される場合にONとなり、開閉実行モードが終了する場合にOFFとなる。開閉処理期間フラグは、開閉実行モードが開始され、実際に第1開閉扉54bを所定の開閉パターンで開閉処理を行う場合にONとなり、開閉処理が終了する場合にOFFとなる。高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する場合にONとなり、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する場合にOFFとなる。高確率モードフラグは、抽選モードが高確率モードに移行する場合にONとなり、抽選モードが低確率モードに移行する場合にOFFとなる。第1開閉扉54bは、ラウンド遊技中に開閉処理が実行される。

【1978】

遊技者は遊技を開始すると、操作ハンドル25を操作することによって遊技盤30に遊技球を発射させ、特図始動口51に遊技球を入球させる。特図始動口51に遊技球が入球するとパチンコ機10によって遊技回が実行される。図示した遊技回U1および遊技回U2は、当たり抽選において「外れ」となった遊技回を示している。時刻T1から開始された遊技回U3は、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回を示している。遊技回U3においては、リーチ演出が実行された後、当たり抽選の抽選結果として大当たりに当選していることが遊技者に報知される。図168に示した例では、遊技回U3において8R確変大当たりに当選している。

【1979】

時刻T2において8R確変大当たりに当選した遊技回U3が終了すると、開閉実行モードフラグがOFFからONとなる。すなわち、当たり抽選に当選した遊技回U3の終了後に、開閉実行モードが開始される。

【1980】

時刻T2において開閉実行モードが開始され、時刻T3から開閉処理期間フラグがONとなり、第1開閉扉54bの開閉処理が実行される。本実施形態においては、開閉実行モードが開始されてから、開閉処理期間が開始されるまでの期間、すなわち実際に第1可変入賞装置54の開閉扉が開閉動作を行うまでの期間をオープニング期間と呼ぶ。すなわち、時刻T2から時刻T3までがオープニング期間である。オープニング期間においては演出（以下、オープニング演出とも呼ぶ）が実行される。本実施形態においては、オープニング演出として、第1開閉扉54bが開閉するラウンド遊技が開始されることを示唆する演出が実行される。オープニング期間の終了後、時刻T3から、第1開閉扉54bの開閉処理を行うラウンド遊技が開始され、第1開閉扉54bが開閉動作を行い、遊技球が第1大入賞口54aに入球可能な状態となる。ラウンド遊技が実行されると、遊技者は第1開閉扉54bに遊技球を容易に入球させ賞球を得ることができる。すなわち、ラウンド遊技は大当たりに当選したことに起因する特典として位置付けられる。

【1981】

その後、開閉処理期間フラグがOFFとなりラウンド遊技が終了する。開閉処理期間フ

10

20

30

40

50

ラグがOFFになった後、時刻T4において、開閉実行モードフラグがOFFになる。本実施形態においては、開閉処理期間フラグがOFFになってから、開閉実行モードフラグがOFFになるまでの期間をエンディング期間と呼ぶ。エンディング期間においては演出（以下、エンディング演出とも呼ぶ）が実行される。本実施形態においては、エンディング演出として、開閉実行モードが終了することを示唆する演出が実行される。

【1982】

遊技回U3における当たり抽選においては8R確変大当たりに当選しているため、時刻T4から、高頻度サポートモードフラグがONとなり、また、高確率モードフラグがONとなる。すなわち、時刻T4から実行される遊技回の抽選モードは高確率モードである。本例においては図示するように、時刻T4から当たり抽選において「外れ」である遊技回が複数回（遊技回U4～遊技回U7）実行された後、時刻T5から、当たり抽選に当選した遊技回U8が実行される。本例においては、遊技回U8における当たり抽選において8R確変大当たりに当選している。

【1983】

時刻T6において8R確変大当たりに当選した遊技回U8が終了すると、開閉実行モードフラグがOFFからONとなる。すなわち、当たり抽選に当選した遊技回U8の終了後に、開閉実行モードが開始される。また、時刻T6において、高頻度サポートモードフラグがONからOFFとなる。しかしながら、本実施形態におけるパチンコ機10は、時刻T6において高確率モードフラグはONからOFFには切り替わらない。すなわち、時刻T6から、抽選モードは高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである状態となる。高確率モードかつ低頻度サポートモードの状態は、高確率モードであることが外部から認識しにくい状態であることから潜伏確変状態とも呼ぶ。そして、高確率モードフラグは、開閉処理期間フラグがOFFからONとなる時刻T7においてONからOFFとなる。すなわち、本実施形態におけるパチンコ機10においては、オープニング期間、より具体的には、大当たりとなった遊技回の終了時からラウンド遊技が開始されるまでの期間に、潜伏確変状態に移行する場合がある。本実施形態において潜伏確変状態に移行するのは、高確率モードある状態で大当たりに当選し、当該大当たりに当選した遊技回（本例では遊技回U8）が終了した後のオープニング期間が開始された場合である。図168の最下部に示したように、本実施形態においては、潜伏確変状態であるオープニング期間を「特定期間」とも呼ぶ。また、特定期間以外の期間を「非特定期間」とも呼ぶ。本実施形態においては、特定期間において特定の処理（以下、特定処理とも呼ぶ）を実行する。特定期間に実行する特定処理の詳細は後述する。なお、本実施形態において「非特定期間」は、潜伏確変状態ではないオープニング期間、および、オープニング期間以外の期間のいずれをも含めた意味で用いるが、「非特定期間」をオープニング期間のうち潜伏確変状態ではないオープニング期間のみを意味するものとして用いてもよい。

【1984】

時刻T7からは、高確率モードフラグはONからOFFとなるため、潜伏確変状態は終了する。そして、時刻T7から、開閉処理期間フラグがOFFからONとなり、第1開閉扉54bが開閉動作を行うラウンド遊技が開始される。

【1985】

ラウンド遊技の終了後、時刻T8から高頻度サポートモードはOFFからONとなり、また、高確率モードフラグもOFFからONとなり、新たな遊技回（遊技回U9や遊技回U10）が開始される。

【1986】

次に特定期間に実行する特定処理について説明する。先に、比較例として非特定期間における処理を説明した後に、特定期間における処理について説明する。

【1987】

図169は、非特定期間にパチンコ機10が実行する処理の一例を示すタイムチャートである。本タイムチャートには、高頻度サポートモードフラグ、高確率モードフラグ、スルーゲート35の遊技球の通過の有無、普通電動役物53の動作、特電始動口52への遊

10

20

30

40

50

技球の入球の有無、および、第 2 開閉扉 5 5 b の開閉動作について示した。

【1988】

本説明においては、図示するように、高確率モードフラグが ON であり、高頻度サポートモードフラグが ON である場合、すなわち、高確率モードかつ高頻度サポートモードの状態の非特定期間における処理について説明する。

【1989】

時刻 T 1 1 においてスルーゲート 3 5 に遊技球が入球すると、主制御装置 6 0 において電役開放抽選が実行される。電役開放抽選において開放当選した場合、スルーゲート 3 5 への遊技球の入球から 2. 0 秒後の時刻 T 1 2 に普通電動役物 5 3 が動作（開放）し、1. 0 秒間、開放状態を維持し、特電始動口 5 2 への遊技球の入球を補助する。なお、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、高頻度サポートモードの場合、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球してから 2. 0 秒後に普通電動役物 5 3 が 1. 0 秒間開放する。低頻度サポートモードの場合には、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球してから 3. 0 秒後に普通電動役物 5 3 が 0. 5 秒間開放する。

【1990】

時刻 T 1 2 において普通電動役物 5 3 が開放状態となり、特電始動口 5 2 に遊技球が入球しやすい状態となり、時刻 T 1 3 において特電始動口 5 2 に遊技球が入球すると、特電始動口 5 2 の遊技球の入球から 1 0 秒後である時刻 T 1 7 に第 2 開閉扉 5 5 b が開放される。第 2 開閉扉 5 5 b は、5 秒間の経過または 1 個の遊技球の第 2 大入賞口 5 5 a への入球を条件として閉鎖される。本実施形態においては、第 2 大入賞口 5 5 a に遊技球が 1 個入球すると、1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。

【1991】

また、本実施形態においては、特電始動口 5 2 には遊技球の入球が保留されない。すなわち、特電始動口 5 2 に遊技球が入球してから当該入球を契機として第 2 開閉扉 5 5 b の開放動作が終了するまでの間に、新たに遊技球が特電始動口 5 2 に入球したとしても、当該遊技球の入球を契機とした第 2 開閉扉 5 5 b の開放動作は実行されない。なお、特電始動口 5 2 に遊技球が入球したことによる賞球として 1 個の遊技球の払い出しは行われる。

【1992】

次に特定期間に行う特定処理について説明する。

【1993】

図 1 7 0 は、特定期間にパチンコ機 1 0 が実行する処理の一例を示すタイムチャートである。上述のように、特定期間においては潜伏確変状態である。従って、図示するように、高頻度サポートモードフラグは OFF であり、高確率モードフラグは ON である。本例において説明する特定期間は、図 1 6 8 における時刻 T 6 から時刻 T 7 の間の期間に相当する。すなわち、高確率モードの状態ですら抽選に当選し、当該大当たりで当選した遊技回が終了した後の開閉実行モードが開始された時から、開閉処理期間（ラウンド遊技が実行される期間）が開始されるまでの間の期間である。

【1994】

特定期間の時刻 T 2 1 においてスルーゲート 3 5 に遊技球が入球すると、主制御装置 6 0 において電役開放抽選が実行される。電役開放抽選において開放当選した場合、スルーゲート 3 5 への遊技球の入球から 3. 0 秒後の時刻 T 2 2 に普通電動役物 5 3 が動作（開放）し、0. 5 秒間、開放状態を維持し、特電始動口 5 2 への遊技球の入球を補助する。特定期間は潜伏確変状態であり、サポートモードは低頻度サポートモードであるため、上述のようにスルーゲート 3 5 に遊技球が入球してから 3. 0 秒後に普通電動役物 5 3 が 0. 5 秒間開放する。

【1995】

時刻 T 2 2 において普通電動役物 5 3 が開放状態となり、特電始動口 5 2 に遊技球が入球しやすい状態となり、時刻 T 2 3 において特電始動口 5 2 に遊技球が入球すると、特電始動口 5 2 への遊技球の入球から 0. 5 秒後である時刻 T 2 4 に第 2 開閉扉 5 5 b が開放される。図 1 6 9 の比較例である非特定期間においては、特電始動口 5 2 の遊技球の入球

から10秒後に第2開閉扉55bが開放されるのに対し、特定期間においては、特電始動口52の遊技球の入球から0.5秒後に第2開閉扉55bが開放される。本実施形態におけるパチンコ機10が行う処理において、非特定期間の処理と特定期間の処理との大きな違いは、特電始動口52の遊技球から第2開閉扉55bが開放するまでの時間である。

【1996】

特定期間においては、特電始動口52への遊技球の入球から0.5秒後である時刻T24に第2開閉扉55bが開放されるので、特電始動口52が遊技球の入球を保留しなくても、次に特電始動口52に遊技球が入球したときには既に一つ前の特電始動口52への遊技球の入球を契機とした第2開閉扉55bの開閉動作は終了している可能性が高く、当該次の特電始動口52への遊技球の入球によって第2開閉扉55bが開放される可能性が高い。すなわち、特定期間においては、非特定期間と比較して、単位時間当たりに第2開閉扉55bの開閉動作が実行される回数が多く、遊技者に賞球としての遊技球が非特定期間よりも多く払い出される。この特定期間における第2開閉扉55bの開閉動作による遊技者への遊技球の払い出しは、大当たりに当選したことに起因する特典として位置付けられる。

【1997】

特定期間において、特電始動口52への遊技球の入球から0.5秒後に第2開閉扉55bが開放される処理が特定処理であり、特定期間に遊技者に付与される特典を特別ボーナスとも呼ぶ。特定期間の時間的長さが長いほど、特電始動口52への遊技球の入球を契機として第2開閉扉55bが開放される回数が増える可能性が高く、その結果、遊技者に付与される特別ボーナスの量も増える。本実施形態におけるパチンコ機10においては、特定期間の開始直前の大当たりに当選した遊技回における大当たり種別ごとに特定期間の長さが設定されており、設定されている各特定期間の長さは各々異なる。本実施形態においては、特定期間の開始直前の大当たりに当選した遊技回において16R確変大当たりに当選した場合には特定期間は20秒であり、8R確変大当たりに当選した場合には特定期間は30秒であり、8R通常大当たりに当選した場合には特定期間は40秒である。すなわち、遊技者に有利な大当たり種別ほど、特定期間は短い。換言すれば、遊技者に有利ではない大当たり種別ほど特定期間は長く、特定期間において遊技者が獲得できる特別ボーナスの量も増える可能性が高い。特定期間の長さをこのように設定することによって、当たり抽選に当選した場合には、いずれの大当たり種別であっても遊技者に期待感を付与することができる。

【1998】

なお、変形例として、大当たり種別にかかわらず、特定期間の長さを一定に設定する構成を採用してもよいし、大当たり種別が確変大当たりか通常大当たりかによって特定期間の長さを設定する構成を採用してもよい。

【1999】

本実施形態におけるパチンコ機10における主制御装置60は、特電始動口52への遊技球の入球から第2開閉扉55bを開放させるまでの時間の制御を、特定期間であるか否か、すなわち、潜伏確変状態であるか否かの判定によって行っている。より具体的には、高確率モードフラグの状態と高頻度サポートモードフラグの状態とに基づいて、特電始動口52への遊技球の入球から第2開閉扉55bを開放させるまでの時間の制御を行っている。

【2000】

このように、大当たりに当選した場合に、特典としてのラウンド遊技を実行することに加え、ラウンド遊技の前のオープニング期間に特典としての特別ボーナスを付与することによって、遊技者に、高確率モード状態時における大当たり当選に対するより一層の期待感を付与することができる。

【2001】

また、本実施形態においては、オープニング期間のうち、潜伏確変状態である特定期間においては、特定期間専用の演出（特別ボーナス用演出とも呼ぶ）が実行される。従って

、特別ボーナスが付与されている期間に遊技者に対して優越感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2002】

《C4》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10において実行される具体的な処理の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【2003】

＜タイマ割込み処理＞

図171は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

【2004】

ステップSc0101では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップSc0102に進む。

【2005】

ステップSc0102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップSc0103に進む。

【2006】

ステップSc0103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および電動役物開放カウンタC4の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および電動役物開放カウンタC4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップSc0104に進む。なお、変動種別カウンタCSは、後述する通常処理（図178）において、その値を更新する。

【2007】

ステップSc0104では、特図始動口51への入球に伴う特図始動口用の入球処理を実行する。ステップSc0104の特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップSc0104を実行した後、ステップSc0105に進む。

【2008】

ステップSc0105では、スルーゲート35への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップSc0105におけるスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップSc0105を実行した後、ステップSc0106に進む。

【2009】

ステップSc0106では、特電始動口用の入球処理を実行する。ステップSc0106における特電始動口用の入球処理の詳細は後述する。ステップSc0106を実行した後、MPU62はタイマ割込み処理を終了する。

【2010】

＜始動口用の入球処理＞

次に、特図始動口用の入球処理について説明する。特図始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図171：Sc0104）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2011】

図172は、特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSc0201では、遊技球が特図始動口51に入球（始動入賞）したか否かを、特図始動口51に

10

20

30

40

50

対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップSc0201において、遊技球が特図始動口51に入球したと判定した場合には（Sc0201：YES）、ステップSc0202に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップSc0203に進む。一方、ステップSc0201において、遊技球が特図始動口51に入球していないと判定した場合には（Sc0201：NO）、そのまま特図始動口用の入球処理を終了する。

【2012】

ステップSc0203では、特図始動口51に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップSc0204に進む。

【2013】

ステップSc0204では、保留エリアRaの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数RaNが上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。ステップSc0204において、始動保留個数RaNが上限値未満でない場合には（Sc0204：NO）、本特図始動口用の入球処理を終了する。

【2014】

一方、ステップSc0204において、始動保留個数RaNが上限値未満である場合には（Sc0204：YES）、ステップSc0205に進み、始動保留個数RaNに1を加算した後、ステップSc0206に進む。

【2015】

ステップSc0206では、ステップSc0103（図171）において更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および、通常処理（図178）において更新している変動種別カウンタCSの各値を、保留エリアRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップSc0205において1を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。ステップSc0206を実行した後、ステップSc0207に進む。

【2016】

ステップSc0207では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および変動種別カウンタCSの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップSc0207を実行した後、ステップSc0208に進む。

【2017】

ステップSc0208では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および変動種別カウンタCSの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【2018】

保留コマンドは、特図始動口51への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図178：ステップSc0803）において音声発光制御装置90に送信される。

【2019】

また、音声発光制御装置90は、特図始動口51への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置41の保留表示領域Dsにおける表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の保留表示領域Dsにお

10

20

30

40

50

る表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【2020】

主側MPU62は、ステップSc0208を実行した後、特図始動口用の入球処理を終了する。

【2021】

<先判定処理>

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、特図始動口用の入球処理のサブルーチン（図172：Sc0207）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2022】

10

図173は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【2023】

ステップSc0301では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップSc0301を実行した後、ステップSc0302に進む。

【2024】

20

ステップSc0302では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。

【2025】

ステップSc0302を実行した後、本先判定処理を終了する。

【2026】

<大当たり・リーチ情報取得処理>

次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図173：Sc0301）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2027】

30

図174は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップSc0401では、特図始動口用の入球処理（図172）における特図始動口51への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタC1の値を読み出す。その後、ステップSc0402に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に実行される当たり抽選の抽選結果を判定することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【2028】

40

ステップSc0402において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Sc0402：YES）、ステップSc0403に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップSc0405に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【2029】

一方、ステップSc0402において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Sc0402：NO）、ステップSc0404に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定

50

する。その後、ステップ S c 0 4 0 5 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【2030】

ステップ S c 0 4 0 5 において、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりに対応していると判定した場合には (S c 0 4 0 5 : Y E S)、ステップ S c 0 4 0 6 に進み、今回の特図始動口 5 1 への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタ C 2 の値を読み出す。その後、ステップ S c 0 4 0 7 に進み、振分テーブル記憶エリア 6 3 b に記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、特図始動口用振分テーブルを参照し、大当たり種別カウンタ C 2 の値と照合することによって、今回の特図始動口 5 1 への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタ C 2 に対応する大当たり種別を特定する。ステップ S c 0 4 0 7 を実行した後、ステップ S c 0 4 0 8 に進む。

10

【2031】

ステップ S c 0 4 0 8 では、振分テーブルを参照した結果、特定された大当たり種別を大当たり情報として先判定処理結果記憶エリア 6 4 f に記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【2032】

一方、ステップ S c 0 4 0 5 において、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には (S c 0 4 0 5 : N O)、ステップ S c 0 4 0 9 に進み、今回の特図始動口 5 1 への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値を読み出す。その後、ステップ S c 0 4 1 0 に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップ S c 0 4 1 1 に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

20

【2033】

ステップ S c 0 4 1 1 において、リーチ発生に対応していると判定した場合には (S c 0 4 1 1 : Y E S)、ステップ S c 0 4 1 2 に進み、先判定処理結果記憶エリア 6 4 h にリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップ S c 0 4 1 1 において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には (S c 0 4 1 1 : N O)、そのまま先判定処理を終了する。

30

【2034】

<変動時間情報取得処理>

次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン (図 1 7 3 : S c 0 3 0 2) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【2035】

図 1 7 5 は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S c 0 5 0 1 では、特図始動口用の入球処理 (図 1 7 2) における特図始動口への入球によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S c 0 5 0 2 に進む。

40

【2036】

ステップ S c 0 5 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した当たり抽選の抽選結果に基づいて当たりの有無を判定し、大当たりである場合には (S c 0 5 0 2 : Y E S)、ステップ S c 0 5 0 3 に進む。

【2037】

ステップ S c 0 5 0 3 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S c 0 5 0 3 を実行した後、ステップ S c 0 5

50

07に進む。

【2038】

ステップSc0507では、取得した変動時間情報をRAM64の先判定処理結果記憶エリア64hに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【2039】

ステップSc0502において、当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップSc0502：NO）、ステップSc0504に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップSc0504において、リーチが発生すると判定した場合には（Sc0504：YES）、ステップSc0505に進む。

【2040】

10

ステップSc0505では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップSc0507に進み、取得した変動時間情報をRAM64の先判定処理結果記憶エリア64hに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【2041】

ステップSc0504において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（ステップSc0504：NO）、ステップSc0506に進み、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップSc0507に進み、取得した変動時間情報をRAM64の先判定処理結果記憶エリア64hに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

20

【2042】

本実施形態のパチンコ機10では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、始動保留個数RaNの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタCSの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの始動保留個数RaNの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。

【2043】

なお、本実施形態のパチンコ機10では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、始動保留個数RaNの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば、始動保留個数RaNの数に依存しない構成としてもよく、始動保留個数RaNの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。

30

【2044】

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

【2045】

40

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。

【2046】

<スルー用の入球処理>

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図171：ステップSc0105）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2047】

図176は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSc0601

50

では、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球（通過）したか否かを判定する。ステップ S c 0 6 0 1 において、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したと判定した場合には（S c 0 6 0 1 : Y E S）、ステップ S c 0 6 0 2 に進み、役物保留個数 S N が上限値（本実施形態では 4）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 S N は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S c 0 6 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（S c 0 6 0 1 : N O）、本スルー用の入球処理を終了する。

【2048】

ステップ S c 0 6 0 2 において、役物保留個数 S N の上限値未満（4 未満）であると判定した場合には（S c 0 6 0 2 : Y E S）、ステップ S c 0 6 0 3 に進み、役物保留個数 S N に 1 を加算する。その後、ステップ S c 0 6 0 4 に進む。

【2049】

ステップ S c 0 6 0 4 では、ステップ S c 0 1 0 3（図 1 7 1）において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 c の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【2050】

一方、ステップ S c 0 6 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合（S c 0 6 0 2 : N O）、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を記憶することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【2051】

<特電始動口用の入球処理>

次に、特電始動口用の入球処理について説明する。特電始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 1 7 1 : ステップ S c 0 1 0 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【2052】

図 1 7 7 は、特電始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S c 0 7 0 1 では、遊技球が特電始動口 5 2 に入球したか否かを、特電始動口 5 2 に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【2053】

ステップ S c 0 7 0 1 において、遊技球が特電始動口 5 2 に入球したと判定した場合には（S c 0 7 0 1 : Y E S）、ステップ S c 0 7 0 2 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 1 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S c 0 7 0 3 に進む。一方、ステップ S c 0 7 0 1 において、遊技球が特電始動口 5 2 に入球していないと判定した場合には（S c 0 7 0 1 : N O）、そのまま特電始動口用の入球処理を終了する。

【2054】

ステップ S c 0 7 0 3 では、特電作動フラグが O N であるか否かを判定する。特電作動フラグは、特電始動口 5 2 に遊技球が入球した場合に O N になり、特電始動口 5 2 に遊技球が入球したことを契機とする第 2 可変入賞装置 5 5 の第 2 開閉扉 5 5 b の開閉動作が終了した場合に O F F となるフラグである。本実施形態におけるパチンコ機 1 0 においては、特電始動口 5 2 への遊技球の入球を契機とした第 2 開閉扉 5 5 b の開閉動作が終了していない状態で、次の特電始動口 5 2 への遊技球の入球を契機とした第 2 開閉扉 5 5 b の開閉動作が実行されることを回避するために、特電作動フラグが設けられている。

【2055】

ステップ S c 0 7 0 3 において、特電作動フラグが O N ではないと判定した場合には（S c 0 7 0 3 : N O）、ステップ S c 0 7 0 4 に進む。一方、ステップ S c 0 7 0 3 において、特電作動フラグが O N であると判定した場合には（S c 0 7 0 3 : Y E S）、そのまま特電始動口用の入球処理を終了する。

10

20

30

40

50

【2056】

ステップSc0704では、特電作動フラグをONにする。ステップSc0704を実行した後、ステップSc0705に進む。

【2057】

ステップSc0705では、特電始動口入球コマンドを設定する。特電始動口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図178：ステップSc0803）において音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、特電始動口入球コマンドを受信すると、特電始動口52に遊技球が入球したことを遊技者に報知する演出を実行する。

【2058】

ステップSc0705を実行した後、特電始動口用の入球処理を終了する。

【2059】

<通常処理>

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置60のMPU62によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【2060】

図178は、通常処理を示すフローチャートである。ステップSc0801では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、RAM64に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップSc0802に進む。

【2061】

ステップSc0802では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップSc0803に進む。

【2062】

ステップSc0803では、ステップSc0802において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置70に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置90に対して送信する。ステップSc0803を実行した後、ステップSc0804に進む。

【2063】

ステップSc0804では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップSc0805に進む。

【2064】

ステップSc0805では、払出制御装置70から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップSc0806に進む。ステップSc0806では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置41による図柄の変動表示の設定、特別図柄表示部37aの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップSc0806を実行した後、ステップSc0807に進む。

【2065】

ステップSc0807では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップSc0808に進む。

10

20

30

40

50

【2066】

ステップSc0808では、普通電動役物53を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、可動片53aを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップSc0809に進む。

【2067】

ステップSc0809では、第2大入賞口用処理を実行する。第2大入賞口用処理は、特電始動口52に遊技球が入球したことを契機として第2開閉扉55bを開閉動作させるための処理である。第2大入賞口用処理の詳細は後述する。ステップSc0809を実行した後、ステップSc0810に進む。

【2068】

ステップSc0810では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップSc0803のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では4msec）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップSc0810において、今回の通常処理の開始から所定時間（4msec）が経過していないと判定した場合には（Sc0810:NO）、ステップSc0811及びステップSc0812において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップSc0811において、乱数初期値カウンタCINIに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップSc0812において、変動種別カウンタCSに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップSc0810において、今回の通常処理の開始から所定時間（4msec）が経過していると判定した場合には（Sc0810:YES）、ステップSc0803に戻り、ステップSc0803からステップSc0809までの各処理を実行する。

【2069】

なお、ステップSc0803からステップSc0809の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【2070】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図178:Sc0806）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2071】

図179は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップSc0901では、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの開始時にONにされ、開閉実行モードの終了時にOFFにされるフラグである。

【2072】

ステップSc0901において開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には（Sc0901:YES）、開閉実行モード中であると判定し、ステップSc0902以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、特図始動口51への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップSc0901において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Sc0901:NO）、ステップSc0902に進む。

【2073】

ステップSc0902では、メイン表示部45が変動表示中であるか否かを判定する。

具体的には、特別図柄表示部 37a が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、RAM 64 の各種大当たりフラグ記憶エリア 64g における変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグが ON であるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、特別図柄表示部 37a の変動表示を開始させる場合に ON にされ、その変動表示が終了する場合に OFF にされる。

【2074】

ステップ Sc0902 において、メイン表示部 45 が変動表示中でないと判定した場合には (Sc0902: NO)、ステップ Sc0903 ~ ステップ Sc0905 の遊技回開始用の処理に進む。ステップ Sc0903 では、始動保留個数 RaN が「0」であるか否かを判定する。始動保留個数 RaN が「0」である場合とは、特図始動口 51 について保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップ Sc0903 において、始動保留個数 RaN が「0」であると判定した場合には (Sc0903: YES)、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップ Sc0903 において、始動保留個数 RaN が「0」でないと判定した場合には (Sc0903: NO)、ステップ Sc0904 に進む。

【2075】

ステップ Sc0904 では、保留エリア Ra に記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップ Sc0905 に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【2076】

ステップ Sc0905 では、メイン表示部 45 における変動表示及び図柄表示装置 41 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップ Sc0905 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【2077】

ステップ Sc0902 において、メイン表示部 45 が変動表示中であると判定した場合には (Sc0902: YES)、ステップ Sc0906 ~ ステップ Sc0915 の遊技回進行用の処理を実行する。

【2078】

ステップ Sc0906 では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップ Sc0906 では、RAM 64 の変動時間カウンタエリア (各種カウンタエリア 64f) に記憶されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理 (図 182) において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。

【2079】

ステップ Sc0906 において、変動時間が経過していないと判定した場合には (Sc0906: NO)、ステップ Sc0907 に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップ Sc0907 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【2080】

ステップ Sc0906 において、変動時間が経過していると判定した場合には (Sc0906: YES)、ステップ Sc0908 に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理 (図 181) において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。ステップ Sc0908 を実行した後、ステップ Sc0909 に進む。

【2081】

ステップ Sc0909 では、いずれかの当たりフラグ (16R 確変大当たりフラグ、8R 確変大当たりフラグ、8R 通常大当たりフラグ) が ON であるか否かを判定する。ステップ Sc0909 において、いずれかの当たりフラグが ON である場合には (Sc0909: YES)、ステップ Sc0910 に進む。

【2082】

ステップSc0910では、開閉実行フラグをONにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップSc0909において、いずれの大当たりフラグもONではない場合には（Sc0909：NO）、ステップSc0911に進む。

【2083】

ステップSc0911では、遊技回数カウンタPNCの値を1減算する。遊技回数カウンタPNCにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。ステップSc0911を実行した後、ステップSc0912に進む。

【2084】

ステップSc0912では、現在の抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。具体的には、高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップSc0912において、抽選モードが低確率モードではないと判定した場合には（Sc0912：NO）、そのまま遊技回制御処理を終了する。

【2085】

ステップSc0912において、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Sc0912：YES）、ステップSc0913に進み、遊技回数カウンタPNCの値が0であるか否かを判定する。

【2086】

ステップSc0913において、遊技回数カウンタPNCの値が0ではないと判定した場合には（Sc0913：NO）、そのまま遊技回制御処理を終了する。ステップSc0913において、遊技回数カウンタPNCの値が0であると判定した場合には（Sc0913：YES）、ステップSc0914に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。その後、ステップSc0915に進み、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図178：ステップSc0803）において音声発光制御装置90に送信される。低頻度サポートモードコマンドを受信した音声発光制御装置90は、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを認識するとともに、低頻度サポートモードに対応した演出を実行する。ステップSc0915を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【2087】

<データ設定処理>

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図179：Sc0904）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2088】

図180は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップSc1001では、第1保留エリアRaの始動保留個数RaNを1減算した後、ステップSc1002に進む。

【2089】

ステップSc1002では、保留エリアRaの第1エリアに記憶されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップSc1003に進む。

【2090】

ステップSc1003では、保留エリアRaの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップSc1003を実行した後、ステップSc1004に進む。

【2091】

ステップSc1004では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留

10

20

30

40

50

エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 90 に認識させるための情報を含むコマンドである。

【2092】

ステップ S c 1 0 0 4 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 1 7 8）におけるステップ S c 0 8 0 3 において、音声発光制御装置 90 に送信される。音声発光制御装置 90 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の保留表示領域 D s における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の保留表示領域 D s における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。ステップ S c 1 0 0 4 を実行した後、データ設定処理を終了する。

10

【2093】

<変動開始処理>

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 1 7 9：S c 0 9 0 5）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【2094】

図 1 8 1 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 1 0 1 では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種大当たりフラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグである。ステップ S c 1 1 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には（S c 1 1 0 1：Y E S）、ステップ S c 1 1 0 2 に進む。

20

【2095】

ステップ S c 1 1 0 2 では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、図 1 6 5（b）に示す特図始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S c 1 1 0 4 に進む。一方、ステップ S c 1 1 0 1 において高確率モードではないと判定した場合には（S c 1 1 0 1：N O）、ステップ S c 1 1 0 3 に進む。

【2096】

ステップ S c 1 1 0 3 では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 1 6 5（a）に示す特図始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S c 1 1 0 4 に進む。

30

【2097】

ステップ S c 1 1 0 4 では、ステップ S c 1 1 0 2 又はステップ S c 1 1 0 3 における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S c 1 1 0 4 において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（S c 1 1 0 4：Y E S）、ステップ S c 1 1 0 5 に進む。

【2098】

ステップ S c 1 1 0 5 では、特図始動口用の振分テーブル（図 1 6 6）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップ S c 1 1 0 5 を実行した後、ステップ S c 1 1 0 6 に進む。

40

【2099】

ステップ S c 1 1 0 6 では、対応する大当たり用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、特別図柄表示部 3 7 a にいずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S c 1 1 0 5 において振り分けた大当たりの種別

50

に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップSc1106を実行した後、ステップSc1107に進む。

【2100】

ステップSc1107では、ステップSc1105において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をONにする。具体的には、16R確変大当たりである場合には16R確変大当たりフラグをONにし、8R確変大当たりである場合には8R確変大当たりフラグをONにし、8R通常大当たりである場合には8R通常大当たりフラグをONにする。その後、ステップSc1110に進む。

【2101】

一方、ステップSc1104において、ステップSc1102又はステップSc1103における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Sc1104：NO）、ステップSc1108に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【2102】

ステップSc1108において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Sc1108：YES）、ステップSc1109に進む。

【2103】

ステップSc1109では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、特別図柄表示部37aにいずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eにおけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップSc1109を実行した後、ステップSc1111に進む。

【2104】

ステップSc1108において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Sc1108：NO）、ステップSc1110に進む。

【2105】

ステップSc1110では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、特別図柄表示部37aにいずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップSc1110を実行した後、ステップSc1111に進む。

【2106】

ステップSc1111では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、特別図柄表示部37aにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップSc1110を実行した後、ステップSc1112に進む。

【2107】

ステップSc1112では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が特図始動口51への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップSc1111で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップSc1112を実行した後、ステ

10

20

30

40

50

ップ S c 1 1 1 3 に進む。

【2108】

ステップ S c 1 1 1 3 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果、リーチ発生の有無の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、16R 確変大当たりの情報、8R 確変大当たりの情報、8R 通常大当たりの情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。

【2109】

ステップ S c 1 1 1 2 およびステップ S c 1 1 1 3 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図178）におけるステップ S c 0 8 0 3 によって、音声発
光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び種
別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内
容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S c 1 1 1 3 を実行後、ステップ S
c 1 1 1 4 に進む。

【2110】

ステップ S c 1 1 1 4 では、特図図柄表示部37aに図柄の変動表示を開始させる。ス
テップ S c 1 1 1 4 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【2111】

<変動時間の設定処理>

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理の
サブルーチン（図181：S c 1 1 1 1）として主制御装置60のMPU62によって実
行される。

【2112】

図182は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 2 0 1
では、実行エリアA Eに格納されている変動種別カウンタC Sの値を取得する。その後、
ステップ S c 1 2 0 2 に進む。

【2113】

ステップ S c 1 2 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選が大当たり当選であるか否
かを判定する。具体的には、RAM64の、いずれかの当たりフラグ（16R 確変大当
たりフラグ、8R 確変大当たりフラグ、8R 通常大当たりフラグ）がONであるか否かを
判定し、いずれかのフラグがONである場合には（S c 1 2 0 2：YES）、ステップ S
c 1 2 0 3 に進む。

【2114】

ステップ S c 1 2 0 3 では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶さ
れている当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタC Sの値に対
応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S c 1 2 0 7 に進み、取得した変動時
間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアに
セットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【2115】

ステップ S c 1 2 0 2 において、今回の遊技回に係る当たり抽選が大当たり当選ではな
いと判定した場合には（S c 1 2 0 2：NO）、ステップ S c 1 2 0 4 に進み、今回の遊
技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S c 1 2 0 2 において今
回の遊技回に係る当たり抽選が大当たり当選していない場合に本処理（S c 1 2 0 4）を
実行することから、ステップ S c 1 2 0 4 においては、当たり抽選に大当たり当選してい
ない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エ
リアA Eに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値がリーチの発生に対応した値であ
る場合に、リーチが発生すると判定して（S c 1 2 0 4：YES）、ステップ S c 1 2 0
5 に進む。なお、リーチ乱数カウンタC3の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際し
ては、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テー
ブルを参照する。

10

20

30

40

50

【2116】

ステップSc1205では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機10においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップSc1207に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【2117】

ステップSc1204において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Sc1204：NO）、ステップSc1206に進み、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップSc1207に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【2118】

なお、上述のように、本実施形態のパチンコ機10では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、始動保留個数RaNの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタCSの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの始動保留個数RaNの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。

【2119】

また、本実施形態のパチンコ機10では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、始動保留個数RaNの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば、始動保留個数RaNの数に依存しない構成としてもよく、始動保留個数RaNの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。

【2120】

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合と比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

【2121】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。

【2122】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図178：Sc0807）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2123】

図183は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップSc1301では、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【2124】

ステップSc1301において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sc1301：NO）、ステップSc1302に進み、開閉処理期間フラグがO

Nであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にONにされ、開閉処理期間を終了させる場合にOFFにされる。

【2125】

ステップSc1302において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合には（Sc1302：NO）、ステップSc1303に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。

【2126】

ステップSc1303において、オープニング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sc1303：NO）、ステップSc1304に進み、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にONにされ、開閉実行モードが終了する場合にOFFにされる。

【2127】

ステップSc1304において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には（Sc1304：YES）、ステップSc1305に進む。一方、ステップSc1304において、開閉実行モードフラグがONではないと判定した場合には（Sc1304：NO）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【2128】

ステップSc1305では、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。ステップSc1305を実行した後、ステップSc1306に進む。

【2129】

ステップSc1306では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、音声発光制御装置90に、サポートモードが低頻度サポートモードに移行したことを通知するコマンドである。ステップSc1306を実行した後、ステップSc1307に進む。

【2130】

ステップSc1307では、開閉実行モードコマンドを設定する。開閉実行モードコマンドは、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。開閉実行モードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図178：ステップSc0803）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSc1307を実行した後、ステップSc1308に進む。

【2131】

ステップSc1308では、第1大入賞口用開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における第1開閉扉54bの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。具体的には、16R確変大当たりに当選した場合には、第1開閉扉54bが16回の開閉動作をする開閉パターンが設定されている。8R確変大当たりに当選した場合、および、8R通常大当たりに当選した場合には、第1開閉扉54bが8回の開閉動作をする開閉パターンが設定されている。ステップSc1308を実行した後、ステップSc1309に進む。

【2132】

ステップSc1309では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。上述したように、本実施形態のパチンコ機10においては、設定されるオープニング時間は、大当たりの種別に基づいて決定される。オープニング時間設定処理については後述する。ステップSc1309を実行した後、ステップSc1310に進む。

【2133】

ステップ S c 1 3 1 0 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 1 7 8）におけるステップ S c 0 8 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報など、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりに関する情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S c 1 3 1 0 を実行した後、ステップ S c 1 3 1 1 に進み、オープニング期間フラグを ON にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 2 1 3 4 】

一方、ステップ S c 1 3 0 3 において、オープニング期間フラグが ON であると判定した場合には（S c 1 3 0 3 : Y E S）、ステップ S c 1 3 1 2 に進む。

【 2 1 3 5 】

ステップ S c 1 3 1 2 では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間設定処理において設定されるタイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S c 1 3 1 2 において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（S c 1 3 1 2 : Y E S）、ステップ S c 1 3 1 3 に進み、オープニング期間フラグを OFF にする。その後、ステップ S c 1 3 1 4 に進む。一方、ステップ S c 1 3 1 2 においてオープニング期間が終了していないと判定した場合には、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【 2 1 3 6 】

ステップ S c 1 3 1 4 では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、大当たり種別をラウンド表示部 3 9 に表示させる。ステップ S c 1 3 1 4 を実行した後、ステップ S c 1 3 1 5 に進む。

【 2 1 3 7 】

ステップ S c 1 3 1 5 では、開閉処理期間フラグを ON にする。その後、ステップ S c 1 3 1 6 に進む。

【 2 1 3 8 】

ステップ S c 1 3 1 6 では、高確率モードフラグを OFF にする。図 1 6 8 において説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、開閉実行モードが実行される契機となった大当たり当選した遊技回において高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグが ON であった場合には、高頻度サポートモードフラグを ON から OFF にするタイミングより遅れて、高確率モードフラグを OFF にする。具体的には、高頻度サポートモードフラグは、開閉実行モードの開始時にステップ S c 1 3 0 5 によって ON から OFF にするが、高確率モードフラグは、ステップ S c 1 3 1 2 においてオープニング期間が終了したと判定した後にステップ S c 1 3 1 6 において ON から OFF にする。本実施形態においては、このような処理を実行することによってオープニング期間を潜伏確変状態にし、特定期間としている。ステップ S c 1 3 1 6 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 2 1 3 9 】

ステップ S c 1 3 0 2 において、開閉処理期間フラグが ON であると判定した場合には（S c 1 3 0 2 : Y E S）、ステップ S c 1 3 1 7 に進み、第 1 大入賞口開閉処理を実行する。第 1 大入賞口開閉処理については後述する。ステップ S c 1 3 1 7 を実行した後、ステップ S c 1 3 1 8 に進む。

【 2 1 4 0 】

ステップ S c 1 3 1 8 では、第 1 大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、第 1 大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（S c 1 3 1 8 : Y E S）、ステップ S c 1 3 1 9 に進む。一方、ステップ S c 1 3 1 8 において、第 1 大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（S c 1 3 1 8 : N O）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

10

20

30

40

50

【2141】

ステップSc1319では、開閉処理期間フラグをOFFにし、その後、ステップSc1320に進む。

【2142】

ステップSc1320では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部45におけるラウンド表示部39が消灯されるように当該ラウンド表示部39の表示制御を終了する。ステップSc1320を実行した後、ステップSc1321に進む。

【2143】

ステップSc1321では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング時間をカウントするためのタイマカウンタに所定の値（本実施形態においては5秒）を設定する。ステップSc1321を実行した後、ステップSc1322に進む。

【2144】

ステップSc1322では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図184）におけるステップSc0803にて、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップSc1322を実行した後、ステップSc1323に進む。

【2145】

ステップSc1323では、エンディング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【2146】

ステップSc1301において、エンディング期間フラグがONであると判定した場合には（Sc1301：YES）、ステップSc1324に進む。

【2147】

ステップSc1324では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Sc1321）において、エンディング時間として設定したタイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。ステップSc1324において、エンディング時間として設定したタイマカウンタの値が「0」であると判定した場合には（Sc1324：YES）、ステップSc1325に進む。

【2148】

ステップSc1325では、エンディング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSc1326に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップSc1326を実行した後、ステップSc1327に進み、開閉実行モードフラグをOFFにする。その後、ステップSc1328に進み、開閉実行モード終了コマンドを設定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了したことを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図178）におけるステップSc0803にて、音声発光制御装置90に送信される。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【2149】

一方、ステップSc1324において、エンディング時間として設定したタイマカウンタの値が「0」ではないと判定した場合には（Sc1324：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【2150】

<オープニング時間設定処理>

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊

10

20

30

40

50

技状態移行処理のサブルーチン（図183：Sc1309）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2151】

図184は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップSc1401では、高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。本処理を実行するタイミングでは、ステップSc1305において既に高頻度サポートモードフラグはOFFにされ低頻度サポートモードとなっている。よって、ステップSc1401は、実行される開閉実行モードのオープニング期間が、低頻度サポートモードかつ高確率モードであるのか、低頻度サポートモードかつ低確率モードであるのかを判定している。換言すれば、潜伏確変状態であるか否かを判定している。

10

【2152】

ステップSc1401において、高確率モードフラグがONである、すなわち、潜伏確変状態であると判定した場合には（Sc1401：YES）、ステップSc1402に進む。

【2153】

ステップSc1402では、大当たり種別に応じた特別ボーナス用のオープニング時間を設定する。上述したように、本実施形態においては、潜伏確変状態であるオープニング期間は特定期間として、遊技者に特別ボーナスが付与される処理が実行される。従って、特別ボーナス用のオープニング時間を設定する。上述したように、本実施形態においては、特定期間の開始直前の大当たりに当選した遊技回において16R確変大当たりに当選した場合にはオープニング時間（特定期間）は20秒であり、8R確変大当たりに当選した場合にはオープニング時間は30秒であり、8R通常大当たりに当選した場合にはオープニング時間は40秒である。すなわち、遊技者に有利な大当たり種別ほど、特定期間は短い。換言すれば、遊技者に有利ではない大当たり種別ほど特定期間は長く、特定期間において遊技者が獲得できる特別ボーナスの量も多くなる可能性が高い。特定期間の長さをこのように設定することによって、当たり抽選に当選した場合には、いずれの大当たり種別であっても遊技者に期待感を付与することができる。

20

【2154】

ステップSc1402を実行した後、オープニング時間設定処理を終了する。

【2155】

一方、ステップSc1401において、高確率モードフラグがONではない、すなわち、潜伏確変状態ではないと判定した場合には（Sc1401：NO）、ステップSc1403に進む。

30

【2156】

ステップSc1403では、非特別ボーナス用のオープニング時間を設定する。本実施形態においては、特別ボーナスを付与しないオープニング期間に設定するオープニング時間は、大当たり種別に関わらず一定であり20秒である。すなわち、オープニング期間の開始直前の大当たりに当選した遊技回において16R確変大当たりに当選した場合、8R確変大当たりに当選した場合、8R通常大当たりに当選した場合において、オープニング時間は20秒である。ステップSc1403を実行した後、オープニング時間設定処理を終了する。

40

【2157】

<第1大入賞口開閉処理>

次に、第1大入賞口開閉処理について説明する。第1大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図183：Sc1317）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2158】

図185は、第1大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップSc1501では、第1開閉扉54bが開放中であるか否かを判定する。ステップSc1501において、第1開閉扉54bが開放中ではないと判定した場合には（Sc1501：NO）、

50

ステップ S c 1 5 0 2 に進む。

【 2 1 5 9 】

ステップ S c 1 5 0 2 では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、実行されるラウンド数をカウントするとともに、実行中のラウンドにおいて第 1 開閉扉 5 4 b の閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、第 1 開閉扉 5 4 b を開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップ S c 1 5 0 2 において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には (S c 1 5 0 2 : N O) 、本第 1 大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 1 6 0 】

一方、ステップ S c 1 5 0 2 において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には (S c 1 5 0 2 : Y E S) 、ステップ S c 1 5 0 3 に進む。

【 2 1 6 1 】

ステップ S c 1 5 0 3 では、第 1 開閉扉 5 4 b を開放状態にする。ステップ S c 1 5 0 3 を実行した後、ステップ S c 1 5 0 4 に進む。

【 2 1 6 2 】

ステップ S c 1 5 0 4 では、第 1 開閉扉開放コマンドを設定する。第 1 開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 1 7 8 : ステップ S c 0 8 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。第 1 開閉扉開放コマンドを受信した音声発光装置は、第 1 開閉扉開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、第 1 大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 1 6 3 】

一方、ステップ S c 1 5 0 1 において、第 1 開閉扉 5 4 b が開放中ではないと判定した場合には (S c 1 5 0 1 : Y E S) 、ステップ S c 1 5 0 5 に進む。

【 2 1 6 4 】

ステップ S c 1 5 0 5 では、第 1 開閉扉 5 4 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。第 1 開閉扉 5 4 b の閉鎖条件は、「開放状態の第 1 大入賞口 5 4 a に 7 個の遊技球が入球したこと」または「開放状態で 1 0 秒間が経過したこと」のいずれか一方が成立することである。ステップ S c 1 5 0 5 において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S c 1 5 0 5 : N O) 、本第 1 大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S c 1 5 0 5 において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S c 1 5 0 5 : Y E S) 、ステップ S c 1 5 0 6 に進む。

【 2 1 6 5 】

ステップ S c 1 5 0 6 では、第 1 開閉扉 5 4 b を閉鎖状態にする。ステップ S c 1 5 0 6 を実行した後、ステップ S c 1 5 0 7 に進む。

【 2 1 6 6 】

ステップ S c 1 5 0 7 では、第 1 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 1 開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 1 7 8 : ステップ S c 0 8 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。第 1 開閉扉閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、第 1 開閉扉閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、第 1 大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 1 6 7 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 1 8 3 : S c 1 3 2 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 1 6 8 】

図 1 8 6 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 6 0 1 では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 に記憶されている確変大当たりフラグ (本実施形態

10

20

30

40

50

においては、16R確変大当たりフラグまたは8R確変大当たりフラグ)がONである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定する。

【2169】

ステップSc1601において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定した場合には(Sc1601:YES)、ステップSc1602に進む。一方、ステップSc1601において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には(Sc1601:NO)、ステップSc1607に進む。

【2170】

ステップSc1602では、対応する確変大当たりフラグをOFFにする。具体的には、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグのうち、ONになっているフラグをOFFにする処理を実行する。ステップSc1602を実行した後、ステップSc1603に進む。

【2171】

ステップSc1603では、RAM64に記憶されている高確率モードフラグをONにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードに移行する。ステップSc1603を実行した後、ステップSc1604に進む。

【2172】

ステップSc1604では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップSc1604を実行した後、ステップSc1605に進む。

【2173】

ステップSc1605では、高頻度サポートモードフラグをONにする。その後、ステップSc1606に進み、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理(図178)におけるステップSc0803にて、音声発光制御装置90に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【2174】

ステップSc1601において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には(Sc1601:NO)、ステップSc1607に進み、対応する通常大当たりフラグをOFFにする。ステップSc1607を実行した後、ステップSc1608に進む。

【2175】

ステップSc1608では、低確率モードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。低確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップSc1608を実行した後、ステップSc1609に進む。

【2176】

ステップSc1609では、高頻度サポートモードフラグをONにする。その後、ステップSc1610に進み、遊技回数カウンタPNCにカウンタ値として50を設定する。ステップSc1610を実行した後、ステップSc1611に進む。

【2177】

ステップSc1611では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理(図178)におけるステップSc0803にて、音声発光制御装置90に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【2178】

<電役サポート用処理>

10

20

30

40

50

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図178：Sc0808）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2179】

図187は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップSc1701では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種大当たりフラグ記憶エリア64eのサポート中フラグがONであるか否かを判定する。サポート中フラグは、普通電動役物53を開放状態にさせる場合にONにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にOFFにされるフラグである。ステップSc1701において、サポート中フラグがONではないと判定した場合には（Sc1701：NO）、ステップSc1702に進む。

10

【2180】

ステップSc1702では、RAM64の各種大当たりフラグ記憶エリア64eのサポート当選フラグがONであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物34aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にONにされ、サポート中フラグがONである場合にOFFにされるフラグである。ステップSc1702において、サポート当選フラグがONではないと判定した場合には（Sc1702：NO）、ステップSc1703に進む。

【2181】

ステップSc1703では、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第2タイマカウンタエリアT2にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1減算される。

20

【2182】

ステップSc1703において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Sc1703：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（Sc1703：YES）、ステップSc1704に進む。

【2183】

ステップSc1704では、普図ユニット38における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップSc1704において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Sc1704：YES）、ステップSc1705に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット38における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップSc1704において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Sc1704：NO）、ステップSc1706に進む。

30

【2184】

ステップSc1706では、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定する。ステップSc1706において、役物保留個数SNの値が「0」であると判定した場合には（Sc1706：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSc1706において、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定した場合には（Sc1706：YES）、ステップSc1707に進む。

40

【2185】

ステップSc1707では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップSc1708に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップSc1707において開閉実行モードではなく（Sc1707：NO）、且つ、ステップSc1708において高頻度サポートモードである場合には（Sc1708：YES）、ステップSc1709に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値

50

が0～463であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる（図167（b）参照）。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「1000」（すなわち2.0sec）をセットする。第2タイマカウンタエリアT2は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップSc1710に進む。

【2186】

ステップSc1710では、ステップSc1709の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSc1710において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Sc1710：YES）、ステップSc1711に進み、サポート当選フラグをONにする。ステップSc1711を実行した後、ステップSc1712に進む。

10

【2187】

ステップSc1712では、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。本処理は、高頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の普通電動役物53の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。具体的には、高頻度サポートモード中に電動役物開放抽選に当選した場合に当選した場合には、普通電動役物53の開閉動作を1回行うことが設定されるとともに、普通電動役物53の開放状態で1秒が経過することまたは特電始動口52に遊技球が1個入球することを条件として普通電動役物53を閉鎖することが開閉パターンとして設定される。なお、ステップSc1712を実行した後、電役サポート用処理を終了する。

【2188】

ステップSc1707において開閉実行モード中ではないと判定した場合（Sc1707：YES）、または、ステップSc1708において高頻度サポートモードではないと判定した場合（Sc1708：NO）には、ステップSc1713に進む。

20

【2189】

ステップSc1713では、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0～461であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる（図167（a）参照）。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「1500」（すなわち3.0sec）をセットする。第2タイマカウンタエリアT2は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップSc1714に進む。

30

【2190】

ステップSc1714では、ステップSc1713の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSc1714において、サポート当選でないと判定した場合には（Sc1714：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSc1714において、サポート当選であると判定した場合には（Sc1714：YES）、ステップSc1715に進み、サポート当選フラグをONにする。ステップSc1715を実行した後、ステップSc1716に進む。

【2191】

ステップSc1716では、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。本処理は、低頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の普通電動役物53の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。具体的には、低頻度サポートモード中に電動役物開放抽選に当選した場合に当選した場合には、普通電動役物53の開閉動作を1回行うことが設定されるとともに、普通電動役物53の開放状態で0.5秒が経過することまたは特電始動口52に遊技球が1個入球することを条件として普通電動役物53を閉鎖することが開閉パターンとして設定される。なお、ステップSc1716を実行した後、電役サポート用処理を終了する。

40

【2192】

ステップSc1702において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には（Sc1702：YES）、ステップSc1717に進み、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、

50

普図ユニット 38 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップ S c 1 7 1 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」でないと判定した場合には (S c 1 7 1 7 : N O)、普図ユニット 38 における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S c 1 7 1 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であると判定した場合には (S c 1 7 1 7 : Y E S)、ステップ S c 1 7 1 8 に進む。

【2193】

ステップ S c 1 7 1 8 では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット 38 における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S c 1 7 1 9 に進み、サポート中フラグを O N にするとともに、サポート当選フラグを O F F にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

10

【2194】

ステップ S c 1 7 0 1 において、サポート中フラグが O N であると判定した場合には (S c 1 7 0 1 : Y E S)、ステップ S c 1 7 2 0 に進み、普通電動役物 5 3 を開閉制御するための電役開閉処理を実行する。電役開閉処理の詳細は後述する。ステップ S c 1 7 2 0 を実行した後、ステップ S c 1 7 2 1 に進む。

【2195】

ステップ S c 1 7 2 1 では、電役開閉処理が終了したかを判定する。ステップ S c 1 7 2 1 において、電役開閉処理が終了していないと判定した場合には (S c 1 7 2 1 : N O)、そのまま電役サポート用処理を終了する。ステップ S c 1 7 2 1 において、電役開閉処理が終了したと判定した場合には (S c 1 7 2 1 : Y E S)、ステップ S c 1 7 2 2 に進み、サポート中フラグを O F F にする。その後、電役サポート用処理を終了する。

20

【2196】

< 電役開閉処理 >

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン (図 1 8 7 : S c 1 7 2 0) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【2197】

図 1 8 8 は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 8 0 1 では、普通電動役物 5 3 が開放中であるか否かを判定する。ステップ S c 1 8 0 1 において、普通電動役物 5 3 が開放中ではないと判定した場合には (S c 1 8 0 1 : N O)、ステップ S c 1 8 0 2 に進む。

30

【2198】

ステップ S c 1 8 0 2 では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、1 回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放回数をカウントするとともに、普通電動役物 5 3 の閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、普通電動役物 5 3 を開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップ S c 1 8 0 2 において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には (S c 1 8 0 2 : N O)、電役開閉処理を終了する。

40

【2199】

一方、ステップ S c 1 8 0 2 において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には (S c 1 8 0 2 : Y E S)、ステップ S c 1 8 0 3 に進む。

【2200】

ステップ S c 1 8 0 3 では、普通電動役物 5 3 を開放状態にする。ステップ S c 1 8 0 3 を実行した後、ステップ S c 1 8 0 4 に進む。

【2201】

ステップ S c 1 8 0 4 では、電役開放コマンドを設定する。電役開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 1 7 8 : ステップ S c 0 8 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。電役開放コマンドを受信した音声発光装置は、電役開放用の演出を実

50

行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【2202】

一方、ステップSc1801において、普通電動役物53が開放中ではないと判定した場合には（Sc1801：YES）、ステップSc1805に進む。

【2203】

ステップSc1805では、普通電動役物53の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモード時における普通電動役物53の閉鎖条件は、「普通電動役物53が開放中に1個の遊技球が特電始動口52に入球したこと」または「開放状態で1秒間が経過したこと」のいずれか一方が成立することである。低頻度サポートモード時における普通電動役物53の閉鎖条件は、「普通電動役物53が開放中に1個の遊技球が特電始動口52に入球したこと」または「開放状態で0.5秒間が経過したこと」のいずれか一方が成立することである。ステップSc1805において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Sc1805：NO）、電役開閉処理を終了する。一方、ステップSc1805において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Sc1805：YES）、ステップSc1806に進む。

【2204】

ステップSc1806では、普通電動役物53を閉鎖状態にする。ステップSc1806を実行した後、ステップSc1807に進む。

【2205】

ステップSc1807では、電役閉鎖コマンドを設定する。電役閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図178：ステップSc0803）において音声発光制御装置90に送信される。電役閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、電役閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【2206】

<第2大入賞口用処理>

次に、第2大入賞口用処理について説明する。第2大入賞口用処理は、通常処理のサブルーチン（図178：Sc0809）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2207】

図189は、第2大入賞口用処理を示すフローチャートである。ステップSc1901では、特電作動フラグがONであるか否かを判定する。ステップSc1901において特電作動フラグがONであると判定した場合には（Sc1901：YES）、ステップSc1902に進む。ステップSc1901において特電作動フラグがONではないと判定した場合には（Sc1901：NO）、そのまま第2大入賞口用処理を終了する。

【2208】

ステップSc1902では、開閉シナリオ設定完了フラグがONであるか否かを判定する。開閉シナリオ設定完了フラグは、第2大入賞口用の開閉シナリオが設定された場合にONとなり、当該設定された開閉シナリオに従った第2大入賞口55aの開閉動作が終了した場合にOFFになるフラグである。ステップSc1902において、開閉シナリオ設定完了フラグがONではないと判定した場合には（Sc1902：NO）、ステップSc1903に進む。

【2209】

ステップSc1903では、第2入賞口用開閉シナリオ設定処理を実行する。第2入賞口用開閉シナリオ設定処理の詳細は後述する。ステップSc1903を実行した後、ステップSc1904に進む。

【2210】

ステップSc1902において、開閉シナリオ設定完了フラグがONであると判定した場合には（Sc1902：YES）、ステップSc1903を実行せずに、ステップSc1904に進む。

【2211】

10

20

30

40

50

ステップ S c 1 9 0 4 では、第 2 大入賞口開閉処理を実行する。第 2 大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップ S c 1 9 0 4 を実行した後、ステップ S c 1 9 0 5 に進む。

【 2 2 1 2 】

ステップ S c 1 9 0 5 では、第 2 大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップ S c 1 9 0 5 において、第 2 大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には (S c 1 9 0 5 : Y E S) 、ステップ S c 1 9 0 6 に進み、特電作動フラグを O F F にする。ステップ S c 1 9 0 6 を実行した後、ステップ S c 1 9 0 7 に進み、開閉シナリオ設定完了フラグを O F F にする。その後、第 2 大入賞口用処理を終了する。

【 2 2 1 3 】

ステップ S c 1 9 0 5 において、第 2 大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には (S c 1 9 0 5 : N O) 、第 2 大入賞口用処理を終了する。

10

【 2 2 1 4 】

< 第 2 大入賞口用開閉シナリオ設定処理 >

次に、第 2 大入賞口用開閉シナリオ設定処理について説明する。第 2 大入賞口用開閉シナリオ設定処理は、第 2 大入賞口用処理のサブルーチン (図 1 8 9 : S c 1 9 0 3) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 2 1 5 】

図 1 9 0 は、第 2 大入賞口用開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップ S c 2 0 0 1 では、高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S c 2 0 0 1 において、高確率モードフラグが O N であると判定した場合には (S c 2 0 0 1 : Y E S) 、ステップ S c 2 0 0 2 に進む。

20

【 2 2 1 6 】

ステップ S c 2 0 0 2 では、高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S c 2 0 0 2 において、高頻度サポートモードフラグが O N ではないと判定した場合には (S c 2 0 0 2 : N O) 、ステップ S c 2 0 0 3 に進む。具体的には、高確率モードかつ低頻度サポートモードである場合、すなわち、潜伏確変状態である場合にステップ S c 2 0 0 3 に進む。

【 2 2 1 7 】

ステップ S c 2 0 0 3 では、第 2 大入賞口用の開閉シナリオとして特別ボーナス用開閉シナリオを設定する。特別ボーナス用開閉シナリオは、開放条件として後述する第 2 大入賞口開閉処理が開始されてから 0 . 5 秒後に第 2 開閉扉 5 5 b を開放するという条件が設定されている。また、閉鎖条件として、開放状態で 1 個の遊技球が第 2 大入賞口 5 5 a に入球した場合または開放状態で 5 秒間が経過した場合に閉鎖するという条件が設定されている。さらに、特別ボーナス用開閉シナリオには、第 1 大入賞口用の開閉処理が実行されている場合には第 2 大入賞口 5 5 a は開閉しないという条件が設定されている。ステップ S c 2 0 0 3 を実行した後、ステップ S c 2 0 0 5 に進む。

30

【 2 2 1 8 】

一方、ステップ S c 2 0 0 1 において高確率モードフラグが O N ではないと判定した場合 (S c 2 0 0 1 : N O) 、または、ステップ S c 2 0 0 2 において高頻度サポートモードフラグが O N であると判定した場合には (S c 2 0 0 2 : Y E S) 、ステップ S c 2 0 0 4 に進む。すなわち、潜伏確変状態ではない場合 (通常状態とも呼ぶ) には、ステップ S c 2 0 0 4 に進む。

40

【 2 2 1 9 】

ステップ S c 2 0 0 4 では、第 2 大入賞口用の開閉シナリオとして通常用開閉シナリオを設定する。通常用開閉シナリオは、開放条件として後述する第 2 大入賞口開閉処理が開始されてから 1 0 秒後に第 2 開閉扉 5 5 b を開放するという条件が設定されている。また、閉鎖条件として、開放状態で 1 個の遊技球が第 2 大入賞口 5 5 a に入球した場合または開放状態で 5 秒間が経過した場合に閉鎖するという条件が設定されている。さらに、通常用開閉シナリオには、第 1 大入賞口用の開閉処理が実行されている場合には第 2 大入賞口 5 5 a は開閉しないという条件が設定されている。ステップ S c 2 0 0 4 を実行した後、

50

ステップ S c 2 0 0 5 に進む。

【 2 2 2 0 】

ステップ S c 2 0 0 5 では、開閉シナリオ設定完了フラグを O N にする。その後、第 2 大入賞口用開閉シナリオ設定処理を終了する。

【 2 2 2 1 】

< 第 2 大入賞口開閉処理 >

次に、第 2 大入賞口開閉処理について説明する。第 2 大入賞口開閉処理は、第 2 大入賞口用処理のサブルーチン（図 1 8 9 : S c 1 9 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 2 2 2 】

図 1 9 1 は、第 2 大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S c 2 1 0 1 では、第 2 開閉扉 5 5 b が開放中であるか否かを判定する。ステップ S c 2 1 0 1 において、第 2 開閉扉 5 5 b が開放中ではないと判定した場合には（S c 2 1 0 1 : N O）、ステップ S c 2 1 0 2 に進む。

【 2 2 2 3 】

ステップ S c 2 1 0 2 では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。第 2 大入賞口用の開閉シナリオの開放条件の内容については図 1 9 0 において上述したので省略する。ステップ S c 2 1 0 2 において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には（S c 2 1 0 2 : N O）、本第 2 大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 2 2 4 】

一方、ステップ S c 2 1 0 2 において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には（S c 2 1 0 2 : Y E S）、ステップ S c 2 1 0 3 に進む。

【 2 2 2 5 】

ステップ S c 2 1 0 3 では、第 2 開閉扉 5 5 b を開放状態にする。ステップ S c 2 1 0 3 を実行した後、ステップ S c 2 1 0 4 に進む。

【 2 2 2 6 】

ステップ S c 2 1 0 4 では、第 2 開閉扉開放コマンドを設定する。第 2 開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 1 7 8 : ステップ S c 0 8 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。第 2 開閉扉開放コマンドを受信した音声発光装置は、第 2 開閉扉開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、第 2 大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 2 2 7 】

一方、ステップ S c 2 1 0 1 において、第 2 開閉扉 5 5 b が開放中ではないと判定した場合には（S c 2 1 0 1 : Y E S）、ステップ S c 2 1 0 5 に進む。

【 2 2 2 8 】

ステップ S c 2 1 0 5 では、第 2 開閉扉 5 5 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。第 2 大入賞口用の開閉シナリオの閉鎖条件の内容については図 1 9 0 において上述したので省略する。ステップ S c 2 1 0 5 において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S c 2 1 0 5 : N O）、本第 2 大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S c 2 1 0 5 において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S c 2 1 0 5 : Y E S）、ステップ S c 2 1 0 6 に進む。

【 2 2 2 9 】

ステップ S c 2 1 0 6 では、第 2 開閉扉 5 5 b を閉鎖状態にする。ステップ S c 2 1 0 6 を実行した後、ステップ S c 2 1 0 7 に進む。

【 2 2 3 0 】

ステップ S c 2 1 0 7 では、第 2 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 2 開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 1 7 8 : ステップ S c 0 8 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。第 2 開閉扉閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、第 2 開閉扉閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、第 2 大入賞口開閉処理

10

20

30

40

50

を終了する。

【2231】

《C5》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成について説明する。

【2232】

図192は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85等の一部の構成は省略されている。

【2233】

音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載されている。MPU92は、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

10

【2234】

ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b等が設けられている。

【2235】

RAM94は、ROM93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選用カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU92に対してROM93及びRAM94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

20

【2236】

MPU92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU92の入力側には主制御装置60、演出操作ボタン24が接続されている。主制御装置60からは、各種コマンドを受信する。MPU92の出力側には、スピーカー46、各種ランプ47が接続されているとともに、表示制御装置100が接続されている。

【2237】

表示制御装置100に設けられた表示制御基板101には、プログラムROM103及びワークRAM104が複合的にチップ化された素子であるMPU102と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP)105と、キャラクタROM106と、ビデオRAM107とが搭載されている。なお、MPU102に対してプログラムROM103及びワークRAM104が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

30

【2238】

MPU102は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP105の制御(具体的にはVDP105に対する内部コマンドの生成)を実施する。

【2239】

プログラムROM103は、MPU102により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶されている。

40

【2240】

ワークRAM104は、MPU102による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【2241】

VDP105は、一種の描画回路であり、液晶表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種の

50

マイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して液晶表示装置41に表示させる。

【2242】

キャラクタROM106は、液晶表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

【2243】

ビデオRAM107は、液晶表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより液晶表示装置41の表示内容が変更される。

【2244】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

【2245】

《C6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置90において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【2246】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音声発光制御装置90のMPU92において実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【2247】

図193は、音声発光制御装置90のMPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば2msec）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【2248】

ステップSc2201では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に記憶するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップSc2201を実行した後、ステップSc2202に進む。

【2249】

ステップSc2202では、状態記憶処理を実行する。状態記憶処理は、主側MPU62から受信したコマンドに基づいて、実行中の遊技の状態をフラグを用いて記憶する処理である。フラグとして記憶された遊技の状態は、実行する演出の決定に用いられる。状態記憶処理の詳細については後述する。ステップSc2202を実行した後、ステップSc

2203に進む。

【2250】

ステップSc2203では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理は、遊技回における演出を設定するための処理である。遊技回演出用処理の詳細は後述する。ステップSc2203を実行した後、ステップSc2204に進む。

【2251】

ステップSc2204では、オープニング演出用処理を実行する。オープニング演出用処理は、オープニング期間における演出を設定するための処理である。オープニング演出用処理の詳細は後述する。ステップSc2204を実行した後、ステップSc2205に進む。

10

【2252】

ステップSc2205では、特電始動口入球演出用処理を実行する。特電始動口入球演出用処理は、特電始動口52に遊技球が入球したときに実行する演出（以下、特電始動口入球演出とも呼ぶ）を設定するための処理である。特電始動口入球演出用処理の詳細は後述する。ステップSc2205を実行した後、ステップSc2206に進む。

【2253】

ステップSc2206では、第2開閉扉開放演出用処理を実行する。第2開閉扉開放演出用処理は、第2開閉扉55bが開放したときに実行する演出（以下、第2開閉扉開放演出とも呼ぶ）を設定するための処理である。第2開閉扉開放演出用処理の詳細は後述する。ステップSc2206を実行した後、ステップSc2207に進む。

20

【2254】

ステップSc2207では、その他の表示用処理を実行する。その他の表示用処理は、主側MPU62から受信した種々のコマンドに基づいて、表示に関する種々の設定等を実行する処理である。例えば、主側MPU62から保留コマンドを受信した場合に、保留表示領域Dsに表示している保留の個数を更新するための処理を行う。ステップSc2207を実行した後、ステップSc2208に進む。

【2255】

ステップSc2208では、各種ランプ47の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップSc2203からステップSc2207の処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ47の発光制御を行う。すなわち、上記ステップSc2203からステップSc2207において設定された演出に対応した発光態様となるように、各種ランプ47の発光制御を行う。ステップSc2208を実行した後、ステップSc2209に進む。

30

【2256】

ステップSc2209では、スピーカー46の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップSc2203からステップSc2207の処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー46の音声出力制御を行う。すなわち、上記ステップSc2203からステップSc2207において設定された演出に対応した音声出力されるように、スピーカー46の音声出力制御を行う。ステップSc2209を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

40

【2257】

<状態記憶処理>

次に、状態記憶処理について説明する。状態記憶処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図193：Sc2202）として音声発光制御装置90の音光側MPU92によって実行される。

【2258】

図194は、状態記憶処理を示すフローチャートである。ステップSc2301では、高確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。ステップSc2301において、高確率モードコマンドを受信したと判定した場合には（Sc2301：YES）、ステップSc2302に進み、音光側高確率モードフラグをONにする。その後、ステップSc2

50

303に進む。一方、ステップSc2301において、高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Sc2301：NO）、ステップSc2302を実行せずにステップSc2303に進む。

【2259】

ステップSc2303では、低確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。ステップSc2303において、低確率モードコマンドを受信したと判定した場合には（Sc2303：YES）、ステップSc2304に進み、音光側高確率モードフラグをOFFにする。その後、ステップSc2305に進む。一方、ステップSc2303において、低確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Sc2303：NO）、ステップSc2304を実行せずにステップSc2305に進む。

10

【2260】

ステップSc2305では、高頻度サポートモードコマンドを受信したか否かを判定する。ステップSc2305において、高頻度サポートコマンドを受信したと判定した場合には（Sc2305：YES）、ステップSc2306に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをONにする。その後、ステップSc2307に進む。一方、ステップSc2305において、高頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Sc2305：NO）、ステップSc2306を実行せずにステップSc2307に進む。

【2261】

ステップSc2307では、低頻度サポートモードコマンドを受信したか否かを判定する。ステップSc2307において、低頻度サポートモードコマンドを受信したと判定した場合には（Sc2307：YES）、ステップSc2308に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをOFFにする。その後、ステップSc2309に進む。一方、ステップSc2307において、低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Sc2307：NO）、ステップSc2308を実行せずにステップSc2309に進む。

20

【2262】

ステップSc2309では、音光側高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップSc2309において、音光側高確率モードフラグがONであると判定した場合には（Sc2309：YES）、ステップSc2310に進む。

30

【2263】

ステップSc2310では、音光側高頻度サポートモードフラグがOFFであるか否かを判定する。ステップSc2310において、音光側高頻度サポートモードフラグがOFFであると判定した場合には（Sc2310：YES）、ステップSc2311に進む。

【2264】

ステップSc2311では、潜伏確変状態フラグをONにする。潜伏確変状態フラグは、遊技の状態が潜伏確変状態であることを特定するためのフラグである。その後、状態記憶処理を終了する。

【2265】

一方、ステップSc2309において音光側高確率モードフラグがONではないと判定した場合（Sc2309：NO）、または、ステップSc2310において音光側高頻度サポートモードフラグがOFFではないと判定した場合（Sc2310：NO）には、ステップSc2312に進む。ステップSc2312では、潜伏確変状態フラグをOFFにする。その後、状態記憶処理を終了する。

40

【2266】

本処理においては、ステップSc2311およびステップSc2312からわかるように、主制御装置60において制御している遊技の状態が潜伏確変状態であるか否かを、音声発光制御装置90において常に特定する。

【2267】

<遊技回演出用処理>

50

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 1 9 3：S c 2 2 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【2 2 6 8】

図 1 9 5 は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S c 2 4 0 1 では、主側 M P U 6 2 から変動用コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S c 2 4 0 1 において、変動用コマンドを受信していると判定した場合には（S c 2 4 0 1：Y E S）、ステップ S c 2 4 0 2 に進む。

【2 2 6 9】

ステップ S c 2 4 0 2 では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S c 2 4 0 3 に進む。

【2 2 7 0】

ステップ S c 2 4 0 3 では、演出パターンの設定処理を実行する。当該処理は、処理対象である遊技回における演出のパターンを設定する処理である。演出パターンの設定処理の詳細は後述する。ステップ S c 2 4 0 3 を実行した後、ステップ S c 2 4 0 4 に進む。

【2 2 7 1】

ステップ S c 2 4 0 4 では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、大当たりである場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れである場合には、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 1 上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 1 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。ステップ S c 2 4 0 4 を実行した後、ステップ S c 2 4 0 5 に進む。

【2 2 7 2】

ステップ S c 2 4 0 5 では、遊技回演出コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。遊技回演出コマンドは、ステップ S c 2 4 0 3 で設定した演出パターンおよびステップ S c 2 4 0 4 で設定した停止する液晶図柄の内容を含む情報である。遊技回演出コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、遊技回コマンドに含まれる情報に基づいて液晶表示装置 4 1 に演出用の画像や液晶用図柄の画像を表示させる。ステップ S c 2 4 0 5 を実行した後、ステップ S c 2 4 0 6 に進む。

【2 2 7 3】

ステップ S c 2 4 0 6 では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側 R A M 9 4 の保留個数カウンタエリアに記憶されている保留個数が 1 減算されるように、当該保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップ S c 2 4 0 8 を実行した後、遊技回演出用処理を終了する。

【2 2 7 4】

<演出パターンの設定処理>

次に、演出パターンの設定処理について説明する。演出パターンの設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図 1 9 5：S c 2 4 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【2 2 7 5】

図 1 9 6 は、演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。ステップ S c 2 5 0 1 では、演出を設定する対象である遊技回が当たり抽選において大当たりに当選してい

10

20

30

40

50

るか否かを判定する。具体的には、受信した変動用コマンドに含まれる大当たりの有無に関する情報に基づいて判定する。ステップ S c 2 5 0 1 において、処理対象である遊技回が当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合には (S c 2 5 0 1 : Y E S) 、ステップ S c 2 5 0 2 に進む。

【 2 2 7 6 】

ステップ S c 2 5 0 2 では、音光側高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S c 2 5 0 2 において、音光側高確率モードフラグが O N であると判定した場合には (S c 2 5 0 2 : Y E S) 、ステップ S c 2 5 0 3 に進む。

【 2 2 7 7 】

ステップ S c 2 5 0 3 では、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップ S c 2 5 0 3 において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には (S c 2 5 0 3 : Y E S) 、ステップ S c 2 5 0 4 に進む。

【 2 2 7 8 】

ステップ S c 2 5 0 4 では、特別ボーナス確変大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。上述したように、本処理は、音光側高確率モードフラグが O N であり、当該処理対象遊技回で確変大当たりに当選している場合に実行する。音光側高確率モードフラグが O N であるということは、当該処理対象の遊技回が高確率モードで実行されたことを示す。すなわち、高確率モード中に大当たりに当選しているので、当該遊技回が終了した後は、オープニング期間が潜伏確変状態となる特定期間となり、特別ボーナスが遊技者に付与される。よって、ステップ S c 2 5 0 4 では、遊技回において実行する演出の演出パターンとして、特別ボーナスが付与される可能性があることを示唆する内容および確変大当たりに当選する可能性があることを示唆する内容を含んだ演出パターンを設定する。ステップ S c 2 5 0 4 を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【 2 2 7 9 】

ステップ S c 2 5 0 3 において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が確変大当たりではない、すなわち通常大当たりであると判定した場合には (S c 2 5 0 3 : N O) 、ステップ S c 2 5 0 5 に進む。

【 2 2 8 0 】

ステップ S c 2 5 0 5 では、特別ボーナス通常大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。上述したように、本処理は、音光側高確率モードフラグが O N であり、当該処理対象遊技回で通常大当たりに当選している場合に実行する。上述のように、音光側高確率モードフラグが O N であるということは、当該処理対象の遊技回が高確率モードで実行されたことを示す。すなわち、高確率モード中に大当たりに当選しているので、当該遊技回が終了した後は、オープニング期間が潜伏確変状態となる特定期間となり、特別ボーナスが遊技者に付与される。よって、ステップ S c 2 5 0 5 では、遊技回において実行する演出の演出パターンとして、特別ボーナスが付与される可能性があることを示唆する内容および通常大当たりに当選する可能性があることを示唆する内容を含んだ演出パターンを設定する。ステップ S c 2 5 0 5 を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【 2 2 8 1 】

ステップ S c 2 5 0 2 において、音光側高確率モードフラグが O N ではないと判定した場合には (S c 2 5 0 2 : N O) 、ステップ S c 2 5 0 6 に進む。ステップ S c 2 5 0 6 では、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップ S c 2 5 0 6 において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には (S c 2 5 0 6 : Y E S) 、ステップ S c 2 5 0 7 に進む。

【 2 2 8 2 】

ステップ S c 2 5 0 7 では、確変大当たり用の演出パターン設定処理を実行する。本処理は、音光側高確率モードフラグが O F F であり、当該処理対象遊技回で確変大当たりに当選している場合に実行する。音光側高確率モードフラグが O F F であるということは、

10

20

30

40

50

当該処理対象の遊技回が低確率モードで実行されたことを示す。すなわち、低確率モード中に大当たりに当選しているので、当該遊技回が終了した後は、オープニング期間が潜伏確変状態ではない状態（非潜伏確変状態）となる非特定期間となり、遊技者に特別ボーナスは付与されない。よって、ステップSc2507では、遊技回において実行する演出の演出パターンとして、確変大当たりに当選する可能性があることを示唆する内容を含んだ演出パターンを設定する。ステップSc2507を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【2283】

ステップSc2506において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が通常大当たりであると判定した場合には（Sc2506：NO）、ステップSc2508に進む。

10

【2284】

ステップSc2508では、通常大当たり用の演出パターン設定処理を実行する。本処理は、音光側高確率モードフラグがOFFであり、当該処理対象遊技回で通常大当たりに当選している場合に実行する。よって、ステップSc2508では、遊技回において実行する演出の演出パターンとして、通常大当たりに当選する可能性があることを示唆する内容を含んだ演出パターンを設定する。ステップSc2508を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【2285】

ステップSc2501において、処理対象である遊技回が当たり抽選において大当たりに当選していない（外れ）と判定した場合には（Sc2501：NO）、ステップSc2509に進む。ステップSc2509では、外れ用の演出パターン設定処理を実行する。なお、当該処理には、処理対象である遊技回の当たり抽選がリーチ（外れ）である場合に演出パターンを設定する処理も含まれる。ステップSc2501を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

20

【2286】

<オープニング演出用処理>

次に、オープニング演出用処理について説明する。オープニング演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図193：Sc2204）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

30

【2287】

図197は、オープニング演出用処理を示すフローチャートである。ステップSc2601では、オープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSc2601において、オープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Sc2601：YES）、ステップSc2602に進む。

【2288】

ステップSc2602では、オープニング時間の読み出しを実行する。具体的には、受信したオープニングコマンドに含まれるオープニング時間に関する情報を読み出す。ステップSc2602を実行した後、ステップSc2603に進む。

【2289】

ステップSc2603では、潜伏確変状態フラグがONであるか否かを判定する。ステップSc2603において、潜伏確変状態フラグがONであると判定した場合には（Sc2603：YES）、ステップSc2604に進む。

40

【2290】

ステップSc2604では、オープニング時間に応じた特別ボーナス用のオープニング演出パターンに設定する。具体的には、潜伏確変状態であるオープニング期間には特別ボーナスが付与されるので、オープニング演出パターンとして、特別ボーナスが付与されること示唆する内容や、特電始動口52に遊技球を入球させ第2開閉扉55bを開放させて第2大入賞口55aに遊技球を入球させることを促す内容を含む演出パターンに設定する。また、本実施形態においては、オープニング演出を実行する契機となった大当たりに当

50

選した遊技回における大当たり種別ごとにオープニング演出パターンが用意されており、大当たり種別に応じたオープニング演出パターンに設定する。その他、特別ボーナス用のオープニング演出として、オープニング期間の残時間をカウントダウンする演出を実行する構成を採用してもよい。また、オープニング時間が上乘せされたかのような示唆を促す特別ボーナス用のオープニング演出を実行してもよい。具体的には、実際に設定されたオープニング時間より少ない残時間で、オープニング期間における残時間のカウントダウンを開始し、残時間が所定時間以下に達したタイミングで、残時間を増やす演出を実行する。その他、オープニング期間中に遊技者に特典として払い出した遊技球の個数をリアルタイムに表示するオープニング演出を実行してもよい。このような演出を実行することによって、遊技者に期待感を付与することができる。

10

【2291】

このような特別ボーナス用のオープニング演出の演出パターンに設定した後、オープニング演出用処理を終了する。

【2292】

ステップSc2603において、潜伏確変状態フラグがONではないと判定した場合には（Sc2603：NO）、ステップSc2605に進む。

【2293】

ステップSc2605では、オープニング時間に応じた通常用のオープニング演出パターンに設定する。具体的には、潜伏確変状態ではない通常状態であるオープニング期間には特別ボーナスは付与されないので、オープニング演出パターンとして、オープニング期間終了後にラウンド遊技が開始されることを示唆する内容を含む演出パターンに設定する。また、本実施形態においては、オープニング演出を実行する契機となった大当たりに当選した遊技回における大当たり種別ごとにオープニング演出パターンが用意されており、大当たり種別に応じたオープニング演出パターンに設定する。その後、オープニング演出用処理を終了する。

20

【2294】

＜特電始動口入球演出用処理＞

次に、特電始動口入球演出用処理について説明する。特電始動口入球演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図193：Sc2205）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

30

【2295】

特電始動口入球演出用処理は、特電始動口52に遊技球が入球した場合に実行する演出の演出パターンを設定する処理である。本実施形態においては、特定期間と、非特定期間とで、特電始動口52に遊技球が入球した場合に実行する演出が異なる。

【2296】

図198は、特電始動口入球演出用処理を示すフローチャートである。ステップSc2701では、特電始動口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSc2701において、特電始動口入球コマンドを受信したと判定した場合には（Sc2701：YES）、ステップSc2702に進む。一方、ステップSc2701において、特電始動口入球コマンドを受信していないと判定した場合には（Sc2701：NO）、そのまま特電始動口入球演出用処理を終了する。

40

【2297】

ステップSc2702では、潜伏確変状態フラグがONであるか否かを判定する。ステップSc2702において、潜伏確変状態フラグがONであると判定した場合には（Sc2702：YES）、ステップSc2703に進む。

【2298】

ステップSc2703では、特別ボーナス用の特電始動口入球演出パターンに設定する。具体的には、特電始動口52に遊技球が入球した時に実行する演出のパターンとして、すぐに（0.5秒後に）第2大入賞口55aが開放することを示唆する内容や、特典の付与を示唆する内容の演出パターンが設定される。ステップSc2703を実行した後、ス

50

テップ S c 2 7 0 5 に進む。

【 2 2 9 9 】

一方、3 2 7 0 2 において、潜伏確変状態フラグが O N ではないと判定した場合には (S c 2 7 0 2 : N O) 、ステップ S c 2 7 0 4 に進む。ステップ S c 2 7 0 4 では、通常用の特電始動口入球演出パターンに設定する。具体的には、特電始動口 5 2 に遊技球が入球した時に実行する演出のパターンとして、1 0 秒後に第 2 大入賞口 5 5 a が開放することを示唆する内容の演出パターンが設定される。ステップ S c 2 7 0 4 を実行した後、ステップ S c 2 7 0 5 に進む。

【 2 3 0 0 】

ステップ S c 2 7 0 5 では、特電始動口入球演出用コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。特電始動口入球演出用コマンドには、ステップ S c 2 7 0 3 またはステップ S c 2 7 0 4 において設定された特電始動口入球演出の演出パターンに関する情報が含まれる。特電始動口入球演出用コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、設定された演出パターンに応じた映像を液晶表示装置 4 1 に表示させる。ステップ S c 2 7 0 5 を実行した後、特電始動口入球演出用処理を終了する。

【 2 3 0 1 】

< 第 2 大入賞口開放演出用処理 >

次に、第 2 大入賞口開放演出用処理について説明する。第 2 大入賞口開放演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 1 9 3 : S c 2 2 0 6) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 3 0 2 】

第 2 大入賞口開放演出用処理は、第 2 大入賞口 5 5 a が開放した場合に実行する演出の演出パターンを設定する処理である。本実施形態においては、特定期間と、非特定期間とで、第 2 大入賞口 5 5 a が開放した場合に実行する演出が異なる。

【 2 3 0 3 】

図 1 9 9 は、第 2 大入賞口開放演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S c 2 8 0 1 では、第 2 開閉扉開放コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S c 2 8 0 1 において、第 2 開閉扉開放コマンドを受信したと判定した場合には (S c 2 8 0 1 : Y E S) 、ステップ S c 2 8 0 2 に進む。一方、ステップ S c 2 8 0 1 において、第 2 開閉扉開放コマンドを受信していないと判定した場合には (S c 2 8 0 1 : N O) 、そのまま第 2 大入賞口開放演出用処理を終了する。

【 2 3 0 4 】

ステップ S c 2 8 0 2 では、潜伏確変状態フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S c 2 8 0 2 において、潜伏確変状態フラグが O N であると判定した場合には (S c 2 8 0 2 : Y E S) 、ステップ S c 2 8 0 3 に進む。

【 2 3 0 5 】

ステップ S c 2 8 0 3 では、第 2 大入賞口開放演出パターンに設定する。具体的には、第 2 大入賞口 5 5 a が開放した時に実行する演出のパターンとして、第 2 大入賞口 5 5 a が開放したことを示唆する内容や、特典の付与を示唆する内容の演出パターンが設定される。ステップ S c 2 8 0 3 を実行した後、ステップ S c 2 8 0 5 に進む。

【 2 3 0 6 】

一方、ステップ S c 2 8 0 2 において、潜伏確変状態フラグが O N ではないと判定した場合には (S c 2 8 0 2 : N O) 、ステップ S c 2 8 0 4 に進む。ステップ S c 2 8 0 4 では、通常用の第 2 大入賞口開放演出パターンに設定する。具体的には、第 2 大入賞口 5 5 a が開放した時に実行する演出のパターンとして、第 2 大入賞口 5 5 a が開放したことを示唆する内容の演出パターンが設定される。ステップ S c 2 8 0 4 を実行した後、ステップ S c 2 8 0 5 に進む。

【 2 3 0 7 】

ステップ S c 2 8 0 5 では、第 2 大入賞口開放演出用コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。第 2 大入賞口開放演出用コマンドには、ステップ S c 2 8 0 3 またはステップ

S c 2 8 0 4 において設定された第 2 大入賞口開放演出の演出パターンに関する情報が含まれる。第 2 大入賞口開放演出コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、設定された演出パターンに応じた映像を液晶表示装置 4 1 に表示させる。ステップ S c 2 8 0 5 を実行した後、第 2 大入賞口開放演出用処理を終了する。

【2 3 0 8】

<表示制御装置において実行される各種処理>

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理について説明する。

【2 3 0 9】

表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、V D P 1 0 5 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に V D P 1 0 5 から M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。

【2 3 1 0】

M P U 1 0 2 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 9 0 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込み処理を実行することができる。

【2 3 1 1】

<メイン処理>

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 によって実行されるメイン処理について説明する。

【2 3 1 2】

図 2 0 0 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【2 3 1 3】

ステップ S c 2 9 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M 1 0 7 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S c 2 9 0 2 に進む。

【2 3 1 4】

ステップ S c 2 9 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

【2 3 1 5】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【2 3 1 6】

図 2 0 1 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処

10

20

30

40

50

理を示すフローチャートである。ステップ S c 3 0 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【 2 3 1 7 】

< V 割込み処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理について説明する。

【 2 3 1 8 】

図 2 0 2 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、V D P 1 0 5 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像を特定した上で、V D P 1 0 5 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【 2 3 1 9 】

上述したように、V 割込み信号は、V D P 1 0 5 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に生成されるとともに、M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。したがって、M P U 1 0 2 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、V D P 1 0 5 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に行われることになる。このため、V D P 1 0 5 は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【 2 3 2 0 】

ステップ S c 3 1 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 1 5 7）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【 2 3 2 1 】

演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【 2 3 2 2 】

なお、コマンド対応処理（S c 3 1 0 1）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 2 0 ミリ秒間隔で行われるため、その 2 0 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【 2 3 2 3 】

ステップ S c 3 1 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（S c 3 1 0 1）などによって設定された図柄表示装置 4 1 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S c 3 1 0 3 に進む。

【2324】

ステップ S c 3 1 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（S c 3 1 0 2）によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップ S c 3 1 0 4 に進む。

10

【2325】

ステップ S c 3 1 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（S c 3 1 0 3）によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、V D P 1 0 5 に対して送信する。V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S c 3 1 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。

【2326】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間に、潜伏確変状態に移行するので、当該潜伏確変状態に移行することを利用して種々の処理を実行することができる。本実施形態におけるパチンコ機 1 0 においては、潜伏確変状態ではない非特定状態と、潜伏確変状態である特定期間とで、特電始動口 5 2 に遊技球が入球してから第 2 可変入賞装置 5 5 の第 2 開閉扉 5 5 b が開放するまでの時間を異なる時間に設定する。すなわち潜伏確変状態か否かに基づいて、処理の態様を変更することができる。

20

【2327】

高頻度サポートモードフラグと高確率モードフラグとを制御することによって潜伏確変状態に移行させたり、潜伏確変状態から他の状態に移行させたりすることができる。よって、オープニング期間に、高頻度サポートモードフラグを切り替えるタイミングと、高確率モードフラグを切り替えるタイミングとを制御することによって、潜伏確変状態（特定状態）の継続時間を制御することができる。換言すれば、特定期間に行う処理の実行時間を高頻度サポートモードフラグを切り替えるタイミングと、高確率モードフラグを切り替えるタイミングとによって制御することができる。よって、簡易な処理によって、種々の処理の実行制御を行うことができる。

30

【2328】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、高確率モードにおいて実行された遊技回において大当たりに当選した場合に、2 種類の方法によって遊技者に特典を付与する。具体的には、オープニング期間の特定期間において特電始動口 5 2 に遊技球が入球してから第 2 開閉扉 5 5 b が開放するまでの時間を、非特定期間より短い時間（0.5 秒）にすることで特典を付与する。そして、特定期間の終了後のラウンド遊技においてさらに特典を付与する。したがって、抽選モードが高確率モードである場合には、低確率モードである場合と比較して、大当たりに当選することへの期待感に加え、大当たりに当選した後の特典の付与についても期待感を遊技者に付与することができる。

40

【2329】

また、特典の付与方法を 2 種類設けることによって、特典を付与する処理の態様が切り替わったことを認識した遊技者に対して、意外性を付与することができる。

【2330】

さらに、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、特定期間の長さは、当該特定期間が開始される契機となった大当たりに当選した遊技回における大当たり種別によって異なる。従って

50

、大当たりに当選した場合に、遊技者に、より一層、大当たり種別に注目させることができる。本実施形態においては、特定期間の開始直前の大当たりに当選した遊技回において 16R 確変大当たりに当選した場合には特定期間は 20 秒であり、8R 確変大当たりに当選した場合には特定期間は 30 秒であり、8R 通常大当たりに当選した場合には特定期間は 40 秒である。すなわち、遊技者に有利な大当たり種別ほど、特定期間は短い。換言すれば、遊技者に有利ではない大当たり種別ほど特定期間は長く、特定期間において遊技者が獲得できる特別ボーナスの量も多くなる可能性が高い。特定期間の長さをこのように設定することによって、当たり抽選に当選した場合には、いずれの大当たり種別であっても遊技者に期待感を付与することができる。また、特定期間の長さを複数種類設けることによって、遊技者に特定期間の長さを推測させ、より一層の期待感や緊迫感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。換言すれば、遊技者に対して、大当たりに当選することの期待感に加え、特定期間の長さについても期待感を付与することができる。

10

【2331】

また、本実施形態のパチンコ機 10 は、遊技の状態、具体的には潜伏確変状態か否か（特定状態か非特定状態か）に基づいて、特電始動口 52 に遊技球が入球してから第 2 開閉扉 55b が開放するまでの時間を決定している。従って、第 2 開閉扉 55b の開放を期待する遊技者に対して、遊技の状態について注目をさせることができる。また、逆に、遊技の状態（潜伏確変状態か否か）について把握をしようとする遊技者に対して、特電始動口 52 に遊技球が入球してから第 2 開閉扉 55b が開放するまでの時間に注目をさせることができる。

20

【2332】

また、本実施形態のパチンコ機 10 は、スルーゲート 35 への遊技球の入球→普通電動役物 53 が開放→特電始動口 52 への遊技球の入球→第 2 開閉扉 55b の開放→第 2 大入賞口 55a への遊技球の入球といったように、種々の遊技の要素が関連しているので、種々の遊技要素について遊技者に注目をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2333】

本実施形態のパチンコ機 10 は、高確率モード時に大当たりに当選した場合と、低確率モード時に大当たりに当選した場合とで、特典が付与される方法が異なる。具体的には、高確率モード時に大当たりに当選した場合には、大当たりに当選した遊技回の終了後に、特典としての特別ボーナスが付与され、その後、特典としてのラウンド遊技が付与される。低確率モード時に大当たりに当選した場合には、大当たりに当選した遊技回の終了後に、特典としてのラウンド遊技のみが付与される。よって、遊技回が実行されている際の抽選モードについて遊技者により一層の注目をさせることができる。また、遊技者が抽選モードを把握することなく大当たりに当選した遊技回が終了し特典の付与が開始された場合に、特典が付与される態様を把握することによって、大当たりに当選した遊技回における抽選モードを推測する楽しみを遊技者に提供することができる。このように、大当たりに当選した遊技回における抽選モードと、大当たりに当選した遊技回の終了後における特典を付与する処理の方法とを関連させることによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【2334】

また、上述のように、本実施形態のパチンコ機 10 は、高確率モード時に大当たりに当選した場合と、低確率モード時に大当たりに当選した場合とで、特典が付与される方法が異なる。すなわち、当該大当たりに当選した遊技回より先に実行された大当たりに当選した遊技回（以下、先当選遊技回とも呼ぶ）における大当たり種別が確変大当たりであったのか、または、通常大当たりであったのかに基づいて、その後に実行され大当たりに当選した遊技回（以下、後当選遊技回とも呼ぶ）の終了後に付与される特典の付与方法が決定される。よって大当たりに当選した場合に、その大当たりに当選した遊技回の終了後の特典の付与方法について遊技者に期待感を付与することに加えて、その遊技回から見て後当

50

選遊技回の終了後の特典の付与方法についても期待感を付与することができる。

【2335】

また、大当たりに当選した場合に、その大当たりに当選した遊技回の終了後の特典の付与方法について、遊技者に対して、その大当たりに当選した遊技回から見て先当選遊技回における大当たり種別に基づいて推測させることができる。従って、大当たりに当選した遊技回が実行された場合には、その大当たりに当選した遊技回から見て先当選遊技回における大当たり種別に基づいて、その大当たりに当選した遊技回の終了後の特典の付与方法の推測をさせることができ、また、その大当たりに当選した遊技回から見て後当選遊技回における特典の付与方法の推測をさせることができ、大当たりに当選した遊技回の1回の実行で、遊技者に対して種々の推測を促し、さらに、期待感を付与することができる。

10

【2336】

また、先当選遊技回において確変大当たりに当選した場合には、当該先当選遊技回の終了後に付与される特典について遊技者に期待感を付与することができることに加え、後当選遊技回の終了後に付与される特典についても遊技者に期待感を付与することができる。

【2337】

また、本実施形態のパチンコ機10においては、大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間の時間であるオープニング時間は、その大当たりに当選した遊技回の抽選モード（高確率モードであるか、低確率モードであるか）に基づいて決定される。すなわち、大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間の時間であるオープニング時間は、その大当たりに当選した遊技回から見て先当選遊技回における大当たり種別に基づいて決定されている。よって、その大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間のオープニング時間の長さを、先当選遊技回における大当たり種別に基づいて遊技者に推測させ、新たな遊技性を提供することができる。また、そのオープニング期間が特定期間となる場合には、より一層、先当選遊技回における大当たり種別に基づいてオープニング時間について遊技者に推測を促し、特別ボーナスについて、さらなる期待感を付与することができる。

20

【2338】

また、本実施形態のパチンコ機10は、大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間に実行するオープニング演出は、その大当たりに当選した遊技回の抽選モード（高確率モードであるか、低確率モードであるか）に基づいて決定される。すなわち、大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間におけるオープニング演出は、その大当たりに当選した遊技回から見て先当選遊技回における大当たり種別に基づいて決定されている。よって、その大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間におけるオープニング演出を、先当選遊技回における大当たり種別に基づいて遊技者に推測させ、新たな遊技性を提供することができる。逆に、その大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間におけるオープニング演出に基づいて、遊技者に対して、先当選遊技回における大当たり種別など先当選遊技回における各種情報を推測させ、新たな遊技性を提供することができる。

30

【2339】

《C7》第3実施形態の変形例：

40

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【2340】

《C7-1》変形例1：

上記第3実施形態では、大当たりに当選した場合の大当たり種別である16R確変大当たり、および、8R確変大当たりは、抽選モードが高確率モードとなった後、次回に大当たりに当選するまで当該高確率モードが継続する構成を採用したが、他の構成を採用してもよい。具体的には、16R確変大当たり、および、8R確変大当たりなど、確変大当た

50

りに当選した場合に、抽選モードが高確率モードとなった後、当該高確率モードでの遊技回の実行回数に制限がある構成を採用してもよい。

【2341】

例えば、16R確変大当たり、または8R確変大当たりに当選した場合、抽選モードが高確率モードとなった後、当該高確率モードでの遊技回の実行回数が100回に達した後は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。したがって、本例の構成の場合、高確率モードにおいて実行される遊技回の実行回数が100回に達する前に大当たりに当選した場合には、高確率モードにおいて大当たり当選しているため、当該大当たりとなった遊技回の終了後に潜伏確変状態となり、特典として特別ボーナスが付与される。しかしながら、高確率モードにおいて実行される遊技回の実行回数が100回に達した後は、抽選モードが低確率モードとなるため、大当たりに当選したとしても、当該大当たりとなった遊技回の終了後に潜伏確変状態とならず、特別ボーナスは付与されない。

10

【2342】

このような構成を採用することによって、確変大当たりに当選し、高確率モードで遊技回が実行されている場合に、遊技者に対して、100回の遊技回が実行される前に大当たりに当選したいと強く所望させることができ、高確率モードにおける1回1回の遊技回における当たり抽選結果に強く注目させることができ、遊技者に緊迫感や期待感を付与することができる。結果として、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2343】

《C7-2》変形例2：

20

上記第3実施形態においては、特定期間においては、普通電動役物53の開放動作中に、特電始動口52に遊技球が入球してから、第2開閉扉55bが開放するまでの時間を0.5秒に設定する構成を採用したが、他の構成を採用してもよい。

【2344】

図203は、変形例2としての一例を説明する説明図である。図143(a)の状態から、普通電動役物53が開放して図203(b)の状態となった場合に、普通電動役物53が閉鎖するタイミングで第2開閉扉55bが開放し、図203(c)に示したように、可動片53aの上面を流通していた複数の遊技球が第2大入賞口55aに入球する構成を採用する。具体的には、可動片53aの上面を遊技球が流通する速度を凸部53bの数等で調整することによって、可動片53aの上面を複数の遊技球が同時に流通し得る構成とする。そして、1個の遊技球が特電始動口52に入球したことを契機として、普通電動役物53は閉鎖し、第2開閉扉55bは開放するが、普通電動役物53の閉鎖のタイミングと第2開閉扉55bの開放するタイミングを調整し、図203(c)に示したように、可動片53aの上面を流通していた複数の遊技球が第2大入賞口55aに入球する構成とする。第2大入賞口55aに複数の遊技球が入球した場合には、入球した遊技球の数に応じた数の遊技球が賞球として払い出される。

30

【2345】

このような構成を採用することによって、特定期間中に、1回の特電始動口52への遊技球の入球で、多くの特典を遊技者に付与することができ、遊技者に対して特電始動口52への入球に注目させ、大きな期待感を付与することができる。

40

【2346】

《C7-3》変形例3：

上記第3実施形態においては、特定期間であるオープニング期間（特別ボーナスが付与されるオープニング期間）には、特別ボーナス用のオープニング演出を実行したが、特定期間であるオープニング期間に通常用のオープニング演出（特別ボーナスが付与されないオープニング演出）を実行する構成を採用してもよい。

【2347】

このような構成を採用した場合、特定期間であるオープニング期間に通常用のオープニング演出が実行されたことを認識した遊技者は、一時的に、特別ボーナスは付与されないものと認識しているにもかかわらず、実際には特別ボーナスが付与されるので、遊技者に

50

意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2348】

《C7-4》変形例4：

上記第3実施形態において、オープニング期間におけるオープニング時間を、潜伏確変状態である場合（特定期間である場合）と、潜伏確変状態ではない場合（特定期間ではない場合）とで、同じにしてもよい。このようにすることで、状態に応じたオープニング時間を設定する処理（オープニング時間設定処理：図184参照）を簡略化することができ、処理負担の軽減を図ることができる。

C7-5. 変形例5：

上記第3実施形態においては、高確率モード時に大当たりに当選した場合、その大当たりの大当たり種別が有利であるほど、特別ボーナスが付与されるオープニング期間の時間的長さを短くする構成を採用したが、その大当たりの大当たり種別が有利であるほど、特別ボーナスが付与されるオープニング期間の時間的長さを長くする構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、高確率モード時に大当たりに当選した場合、その大当たり種別が有利な大当たり種別であることを遊技者に、より一層強く所望させ、大当たり種別について遊技者に大きな期待感を付与することができる。

【2349】

《C7-6》変形例6：

上記第3実施形態において、オープニング時間を決定する抽選を別に実行する構成を採用してもよい。このようにすることで、特定期間の時間的長さを、遊技者が大当たり種別から推測することが困難となり、特別ボーナスが付与される場合に、特定期間の時間的長さについて遊技者に新たな期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2350】

《C7-7》変形例7：

上記第3実施形態においては、スルーゲート35に遊技球が入球した場合に、電役開放抽選を実行し、電役開放抽選において開放当選した場合に普通電動役物53を電動で開放する構成を採用したが、普通電動役物53に換えて非電動役物を備える構成を採用してもよい。この場合、スルーゲート35と当該非電動役物とが電氣を用いない機械的構造によって接続されており、スルーゲート35を遊技球が通過した場合に機械的構造を介して非電動役物が動作する。このような構成を採用することによって、電役開放抽選に関連する処理を省略することができ、処理の簡略化を図ることができる。

【2351】

《C7-8》変形例8：

上記第3実施形態では、オープニング期間が潜伏確変状態である場合に特別ボーナスを付与し、オープニング期間が潜伏確変状態ではない場合に特別ボーナスを付与しない構成を採用したが、その逆の処理を実行する構成を採用してもよい。すなわち、オープニング期間が潜伏確変状態である場合に特別ボーナスを付与せず、オープニング期間が潜伏確変状態ではない場合に特別ボーナスを付与する構成を採用する。このような構成を採用すると、抽選モードが低確率モードである場合に大当たりに当選すると、オープニング期間において特電始動口52への遊技球の入球から第2開閉扉55bの開放までの時間が0.5秒となり、特別ボーナスが付与される。通常、高確率モードである場合には大当たりに当選する確率が高いので遊技者に大きな期待感を付与することができ、低確率モードである場合には大当たりに当選する確率が低いので高確率モードである場合と比較して遊技者に期待感を付与しにくい。本変形例の構成を採用した場合、低確率モードある場合には、大当たりに当選すると特別ボーナスが付与されるので、低確率モードである場合にも遊技者に大きな期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、この構成を採用する場合、オープニング期間フラグがON、高頻度サポートモードフラグがOFF、高確率モードフラグがOFFであることを条件として、特別ボーナスの付与を行うことで、本構成を実現することができる。

10

20

30

40

50

【2352】

《C7-9》変形例9：

上記第3実施形態において、普通電動役物53が配置される位置が第2可変入賞装置55の上部でない構成を採用してもよい。例えば、特電始動口52の上部に、いわゆる電動チューリップ型の構造で配置される構成を採用してもよい。この場合、低頻度サポートモード時に特電始動口52に遊技球が入球しにくくすることができ、過度に賞球を付与することを抑制することができる。

【2353】

また、普通電動役物53を備えない構成を採用してもよい。この構成を採用した場合、構造を簡易化することができる。また、電役開放抽選の処理を省略することができるので、処理を簡易化することができる。

10

【2354】

《C7-10》変形例10：

上記第3実施形態においては、特電始動口52に遊技球が入球してから第2開閉扉55bが開放するまでの時間が、特定期間と非特定期間とで異なる構成を採用したが、特電始動口52に遊技球が入球してから第2開閉扉55bが開放するまでの時間が、特定期間と非特定期間とで同じである構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、特電始動口52に遊技球が入球してから第2開閉扉55bが開放するまでの時間を遊技の状態によって変更する処理を省略することができ、処理を簡略化することができる。

【2355】

20

《C7-11》変形例11：

上記第3実施形態においては、潜伏確変状態（特定期間）と潜伏確変状態ではない状態（非特定期間または非潜伏確変状態とも呼ぶ）とで、特電始動口52への遊技球の入球を契機とする第2開閉扉55bの制御処理を変更したが、潜伏確変状態と非潜伏確変状態とで他の処理を変更する構成を採用してもよい。例えば、潜伏確変状態と非潜伏確変状態とで、駆動役物の動作態様を変更する構成や、出力する音声の種類を変更する構成や、普通電動役物53の開放パターンを変更する構成など、潜伏確変状態と非潜伏確変状態とで、処理の態様を変更する構成であればどのような構成を採用してもよい。

【2356】

《C7-12》変形例12：

30

上記第3実施形態において、潜伏確変状態となる確変大当たり（以下、潜伏確変大当たりとも呼ぶ）を、大当たり種別として有する構成を採用してもよい。すなわち、当該潜伏確変大当たりに当選した場合には、その後の遊技回において、高確率モードかつ低頻度サポートモードとなる。よって、遊技者は、抽選モードが高確率モードであることを認識しにくい。従って、次に大当たりに当選した場合に、特別ボーナスが付与されるが、遊技者は特別ボーナスが付与されることを予期していないので、特別ボーナスの付与が開始されると、遊技者に意外性を付与することができるとともに、遊技者に突発的な期待感を付与することができ、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。結果として、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2357】

40

《C7-13》変形例13：

上記第3実施形態においては、オープニング期間における時間的長さであるオープニング時間は、当該オープニング期間の直前に実行された遊技回における大当たり種別に基づいて決定される構成を採用したが、他の構成を採用してもよい。具体的には、大当たりに当選した遊技回の終了後の期間において遊技球が特定の入球部またはスルーゲート（以下、まとめて特定入球部とも呼ぶ）に入球することを、ラウンド遊技が開始される条件とする遊技機を採用する。すなわち、大当たりに当選した遊技回が終了した後であっても、その後に遊技球が特定入球部に入球するまではラウンド遊技が開始されない。よって、大当たりに当選した遊技回が終了した後であって特定入球部に遊技球が入球するまでの期間をオープニング期間とすることができる。

50

【2358】

また、特定入球部を、特図始動口51や特電始動口52や第1可変入賞装置54や第2可変入賞装置55の近傍に配置する。さらに、特定入球部の入球口の周囲に釘42や役物を配置することによって、特定入球部に遊技球が比較的に入球しにくいような構成とする。このようにすることで、オープニング時間を比較的に長く確保することができる。また、遊技者は、特定入球部に遊技球が入らないことを所望するので、オープニング期間中、遊技者に緊迫感を付与することができる。

【2359】

さらに、特定入球部に遊技球が入球した場合に賞球を払い出す構成としてもよい。この場合、特定入球部に遊技球が入球しやすい構成とすると、特定入球部への遊技球の入球によって賞球を得ることができるが、オープニング期間は短くなる可能性が高く、特別ボーナスとしての賞球は獲得しにくくすることができる。また、逆に、特定入球部に遊技球が入球しにくい構成とすると、特定入球部への遊技球の入球による賞球は獲得しにくい、オープニング期間が長くなる可能性がある、特別ボーナスとしての賞球を獲得しやすくなる。このように、特定入球部を備える構成とすることで、種々の遊技性を創出することができる。

【2360】

《C7-14》変形例14：

低確率モード時に当たり抽選に当選した場合と、高確率モード時に当たり抽選に当選した場合とで、大当たり抽選に当選した遊技回の実行されるラウンド遊技における第1可変入賞装置54の動作態様（第1開閉扉54bの開放シナリオ）が異なる構成の遊技機を採用してもよい。具体的には、第1開閉シナリオ設定処理において、当たり抽選の当選時の判定モードを特定し、当該判定モードに基づいて、ラウンド遊技における第1開閉扉54bの開放シナリオを決定する。すなわち、当たり抽選に当選した遊技回の実行後に特典を付与する処理の方法を、当該特典を付与する契機となった大当たり当選した遊技回の実行時における抽選モードに基づいて決定する。

【2361】

《C7-15》変形例15：

上記第3実施形態において、開閉実行モードを実行する期間の時間的長さを、当該開閉実行モードを実行する契機となった大当たり当選となった遊技回の大当たり乱数カウンタC1や大当たり種別カウンタC2やリーチ乱数カウンタC3に基づいて決定してもよい。

【2362】

《D》第4実施形態：

《D1》遊技機の構造：

図204は、本発明の第4実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【2363】

前扉枠14の略中央部には、開口された窓部18が形成されている。窓部18の周囲に

は、パチンコ機 10 を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LED などの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機 10 によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠 14 の裏側には、2 枚の板ガラスからなるガラスユニット 19 が配置されており、開口された窓部 18 がガラスユニット 19 によって封じられている。内枠 13 には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機 10 の遊技者は、パチンコ機 10 の正面からガラスユニット 19 を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【2364】

前扉枠 14 には、遊技球を貯留するための上皿 20 と下皿 21 とが設けられている。上皿 20 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 12 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 20 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 12 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 25 の操作によって駆動し、上皿 20 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 21 は、上皿 20 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 21 は、上皿 20 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 21 の底面には、下皿 21 に貯留された遊技球を排出するための排出口 22 が形成されている。排出口 22 の下方にはレバー 23 が設けられており、遊技者がレバー 23 を操作することによって、排出口 22 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 23 を操作して排出口 22 を開状態にすると、排出口 22 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 21 から外部に排出される。

【2365】

上皿 20 の周縁部の前方には、演出操作ボタン 24 が設けられている。演出操作ボタン 24 は、パチンコ機 10 によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機 10 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 24 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 10 によって行われる。

【2366】

さらに、前扉枠 14 の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル 25 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を操作すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル 25 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサーと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタンと、操作ハンドル 25 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を握ると、タッチセンサーがオンになり、遊技者が操作ハンドル 25 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【2367】

次に、パチンコ機 10 の背面の構成について説明する。パチンコ機 10 の背面には、パチンコ機 10 の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【2368】

図 205 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面に設けられている。

【2369】

第 1 制御ユニット 51 は、主制御装置 60 を備えている。主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。

【2370】

第2制御ユニット52は、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。音声発光制御装置90は、主制御装置60から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機10の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置100は、音声発光制御装置90から送信されたコマンドに基づいて、液晶表示装置を制御する。液晶表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【2371】

第3制御ユニット53は、払出制御装置70と、発射制御装置80とを備えている。払出制御装置70は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置80は、主制御装置60から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル25の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠13の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク54、タンク54の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール55、タンクレール55の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール56、ケースレール56から遊技球の供給を受け払出制御装置70からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置71など、パチンコ機10の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【2372】

電源ユニット58は、電源装置85と、電源スイッチ88とを備えている。電源装置85は、パチンコ機10の動作に必要な電力を供給する。電源装置85には、電源スイッチ88が接続されている。電源スイッチ88のON/OFF操作により、パチンコ機10に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機10に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【2373】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠13の前面に着脱可能に取り付けられている。

【2374】

図206は、遊技盤30の正面図である。遊技盤30は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域PAが形成されている。遊技盤30には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部31aと、外レール部31bとが取り付けられている。内レール部31aと外レール部31bとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール31が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール31に誘導されて遊技領域PAの上部に放出され、その後、遊技領域PAを流下する。遊技領域PAには、遊技盤30に対して略垂直に複数の釘42が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘42や風車は、遊技領域PAを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【2375】

遊技盤30には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、及び、可変入賞装置36が設けられている。また、遊技盤30には、可変表示ユニット40及びメイン表示部45が設けられている。メイン表示部45は、特図ユニット37と、普図ユニット38と、ラウンド表示部39と、起動時表示部39aとを有している。

【2376】

図示するように、一般入賞口32は、遊技盤30上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口32に遊技球が入賞すると、10個の遊技球が賞球として払出装置71から払い出される。

【2377】

第1始動口33及び第2始動口34は、共に上向きに開放されており、第1始動口33が第2始動口34よりも上方となるように鉛直方向に並んで配置されている。本実施形態では、第1始動口33に遊技球が入賞すると3個の遊技球が賞球として払い出される。第

10

20

30

40

50

2 始動口 3 4 には、左右一对の可動片よりなる電動役物 3 4 a が設けられている。電動役物 3 4 a が閉鎖状態のときには、遊技球は第 2 始動口 3 4 に入賞することはできない。一方、電動役物 3 4 a が開放状態のときには、遊技球は第 2 始動口 3 4 に入賞することができる。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入賞すると 4 個の遊技球が賞球として払い出される。なお、遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、各種入賞口に入賞しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【2378】

スルーゲート 3 5 は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。遊技球がスルーゲート 3 5 へ入賞すると、すなわち、遊技球がスルーゲート 3 5 の貫通孔を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該入賞をトリガとして内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物 3 4 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 3 5 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 3 4 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 3 5 に入賞した遊技球は、入賞後に遊技領域 P A を流下して第 2 始動口 3 4 へ入賞することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 に遊技球が入賞しても、賞球の払い出しは実行されない。

【2379】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a を備えるとともに、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b を備えている。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入賞できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 3 6 b は、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入賞をトリガとした主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉 3 6 b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入賞が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入賞が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球が入賞すると、払出装置 7 1 によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。

【2380】

特図ユニット 3 7 は、第 1 図柄表示部 3 7 a と、第 2 図柄表示部 3 7 b とを備えている。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b は、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。第 1 図柄表示部 3 7 a は、第 1 始動口 3 3 への入賞をトリガとした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行わせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 3 7 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行わせる。

【2381】

第 2 図柄表示部 3 7 b は、第 2 始動口 3 4 への入賞をトリガとした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行わせる。抽選が終了した際には、第 2 図柄表示部 3 7 b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行わせる。

【2382】

特図ユニット 3 7 は、さらに、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に隣接した位置に、LED ランプからなる第 1 保留表示部 3 7 c と第 2 保留表示部 3 7 d とを備えている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に入賞した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 1 保留表示部 3 7 c は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口 3 3 の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に入賞した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 2 保留表示部 3 7 d は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 3 4 の保留個数を表示する。

【2383】

普図ユニット38は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット38は、スルーゲート35への入賞をトリガとした電動役物開放抽選が行われると、発光表示部の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット38は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。なお、特図ユニット37及び普図ユニット38は、セグメント表示器やLEDランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【2384】

ラウンド表示部39は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置36に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉36bの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部39は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【2385】

起動時表示部39aは、1つのLEDランプによって構成されており、電源スイッチ88がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源オン時）に、後述する高確率モードが引き継がれている場合に、点灯する。パチンコ機10の前回動作時に、高確率モードのままで電源スイッチ88がオン状態からオフ状態に切り替えられた場合、次の電源オン時には、高確率モードフラグの記憶内容が保持され、高確率モードが引き継がれる。なお、電源オン時に換えて、停電からの復旧時においても、高確率モードが引き継がれている場合に、同様に点灯する。

【2386】

可変表示ユニット40は、遊技領域PAの略中央に配置されている。可変表示ユニット40は、液晶表示装置41を備える。液晶表示装置41は、液晶ディスプレイを備えている。液晶表示装置41は、表示制御装置100によって表示内容が制御される。なお、液晶表示装置41は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【2387】

液晶表示装置41は、第1始動口33への入賞に基づいて第1図柄表示部37aが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、液晶表示装置41は、第2始動口34への入賞に基づいて第2図柄表示部37bが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。液晶表示装置41は、第1始動口33又は第2始動口34への入賞をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、液晶表示装置41の詳細について説明する。

【2388】

図207は、液晶表示装置41において変動表示される図柄及び表示面41aを示す説明図である。図207(a)は、液晶表示装置41において変動表示される図柄を示す説明図である。図207(a)に示すように、液晶表示装置41には、数字の1～8を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の1～8を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【2389】

図207(b)は、液晶表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図示するように、表示面41aには、左、中、右の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1～Z3には、図207(a)に示した数字1～8の図柄が、数字の昇順又は降

10

20

30

40

50

順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図207(b)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の図柄が、有効ラインL上に停止した状態で表示される。具体的には、第1始動口33又は第2始動口34へ遊技球が入賞すると、各図柄列Z1~Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1~Z3に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。なお、液晶表示装置41における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

10

【2390】

ここで、「遊技回」とは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎に、1つの特別情報についての1つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、液晶表示装置41において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

20

30

【2391】

さらに、図207(b)に示すように、液晶表示装置41の表示面41aには、第1保留表示領域Ds1と、第2保留表示領域Ds2とが表示される。第1保留表示領域Ds1には、第1始動口33への入賞に基づく保留個数が表示される。第2保留表示領域Ds2には、第2始動口34への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第1始動口33及び第2始動口34に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大4つまでである。

【2392】

《D2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機10の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機10の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

40

【2393】

図208は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM64とを備えている。MPU62は、その他、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。

50

なお、MPU 62 が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ROM 63 や RAM 64 に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【2394】

MPU 62 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 62 の入力側には、各種検知センサ 67a～67e と、払出制御装置 70 と、電源装置 85 とが接続されている。MPU 62 は、電源装置 85 から直流安定 24V の電源の供給を受ける。電源装置 85 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 60 や払出制御装置 70 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

【2395】

電源装置 85 は、停電監視回路 86 と、バックアップ電源回路 87 とを備える。停電監視回路 86 は、電源を監視することによって、停電発生時に停電情報信号を出力する。「停電発生時」とは、商用電源の停電が発生した時に限らず、電源スイッチ 88 がオン状態からオフ状態に切り替えられた時（電源オフ時）も含む。

【2396】

バックアップ電源回路 87 は、コンデンサを備え、停電監視回路 86 から停電情報信号を受信した場合に、各装置への電力供給を継続する。具体的には、主制御装置 60 に備えられた RAM 64 に電力供給がなされ、RAM 64 の記憶情報の少なくとも一部を電源オフ後も保持し続ける。保持する情報としては、本実施形態では、後述する高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグと遊技回数カウンタ PNC とを少なくとも含むもので、遊技状態の情報が該当する。

【2397】

なお、本実施形態では、バックアップ電源回路 87 によって、停電発生時（例えば、電源スイッチ 88 がオフ状態にある時）でも RAM 64 に電力を供給し、上述した遊技状態の情報を保持し続けているが、これに換えて、停電発生時に、バックアップ電源回路 87 によって、所定の期間（例えば、10 秒）だけ各装置への電力供給を継続し、その所定の期間に、遊技状態の情報をフラッシュメモリやハードディスクドライブ等の不揮発性メモリに退避し、その後、電源スイッチ 88 がオフ状態からオン状態に切り替えられた時に、待避した情報を RAM 64 に復元する構成としても良い。要は、パチンコ機 10 に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替わる直前に記憶している遊技状態の情報を、非供給状態から供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る構成であれば、いずれの構成としても良い。

【2398】

また、MPU 62 は、各種検知センサ 67a～67e として、一般入賞口 32、第1始動口 33、第2始動口 34、スルーゲート 35、可変入賞装置 36 などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されており、遊技中に遊技領域 PA を流下する遊技球が各入賞口に入賞したか否かの入賞判定を行う。さらに、MPU 62 は、第1始動口 33 及び第2始動口 34 への入賞に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 35 への入賞に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【2399】

MPU 62 の出力側には、可変入賞装置 36 の開閉扉 36b を開閉動作させる可変入賞駆動部 36c と、第2始動口 34 の電動役物 34a を開閉動作させる電動役物駆動部 34b と、メイン表示部 45 とが接続されている。主制御基板 61 には各種ドライバ回路が設けられており、MPU 62 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【2400】

具体的には、MPU 62 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 36b が開閉されるように可変入賞駆動部 36c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU 62 は、電動役物 34a が開放されるように電動役物駆動部 34b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、MPU 62 は、メイン表示部 4

10

20

30

40

50

5における第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部45におけるラウンド表示部39の表示制御を実行する。

【2401】

また、MPU62の送信側には、払出制御装置70と、音声発光制御装置90とが接続されている。払出制御装置70には、例えば、主制御装置60から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置60が賞球コマンドを送信する際には、MPU62は、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gを参照する。具体的には、一般入賞口32への入賞を特定した場合には10個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、第1始動口33への入賞を特定した場合には3個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、第2始動口34への入賞を特定した場合には1個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信される。払出制御装置70は、主制御装置60から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装71を制御して賞球の払出を行う。払出制御装置70には、発射制御装置80が接続されている。発射制御装置80は、遊技球発射機構81の発射制御を行う。遊技球発射機構81は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

10

【2402】

音声発光制御装置90は、主制御装置60から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置60が各種コマンドを送信する際には、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

20

【2403】

その他、音声発光制御装置90は、主制御装置60から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠14に配置されたLEDなどの発光手段からなる各種ランプ47の駆動制御や、スピーカー46の駆動制御を行うとともに、表示制御装置100の制御を行う。また、音声発光制御装置90には、演出操作ボタン24が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン24が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ47、スピーカー46、表示制御装置100等の制御を行う。

【2404】

表示制御装置100は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置41の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置100は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置41における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機10の電氣的構成について説明した。

30

【2405】

図209は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。各種カウンタ情報は、MPU62が当たり抽選、メイン表示部45の表示の設定、及び、液晶表示装置41の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタC1が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際には大当たり種別カウンタC2が用いられる。液晶表示装置41に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ抽選にはリーチ乱数カウンタC3が用いられる。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）を終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタC4が用いられる。なお、高確率モードは、確変大当たりによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりによって当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

40

【2406】

50

大当たり乱数カウンタC 1の初期値設定には乱数初期値カウンタC I N Iが用いられる。また、メイン表示部4 5の第1図柄表示部3 7 a及び第2図柄表示部3 7 b、並びに液晶表示装置4 1における変動時間を決定する際には変動種別カウンタC Sが用いられる。さらに、第2始動口3 4の電動役物3 4 aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタC 5が用いられる。

【2 4 0 7】

各カウンタC 1～C 4、C I N I、C S、C 5は、その更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がR A M 6 4の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ6 4 aに適宜格納される。

【2 4 0 8】

R A M 6 4には保留情報格納エリア6 4 bが設けられている。保留情報格納エリア6 4 bは、第1保留エリアR aと、第2保留エリアR bと、実行エリアA Eと、合計保留個数記憶エリアとから構成されている。第1始動口3 3又は第2始動口3 4へ遊技球が順次入賞すると、入賞のタイミングにおける大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3及び転落乱数カウンタC 4の各値が保留情報格納エリア6 4 bに時系列的に格納される。

【2 4 0 9】

大当たり乱数カウンタC 1の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタC 1は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタC 1は、例えば、0～5 9 9の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0のように構成されている。また、大当たり乱数カウンタC 1が1周すると、その時点の乱数初期値カウンタC I N Iの値が当該大当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタC I N Iは、大当たり乱数カウンタC 1と同様のループカウンタである（値＝0～5 9 9）。

【2 4 1 0】

大当たり乱数カウンタC 1は定期的に更新され、その更新値は、遊技球が第1始動口3 3又は第2始動口3 4に入賞したタイミングでR A M 6 4の保留情報格納エリア6 4 bに格納される。具体的には、大当たり乱数カウンタC 1の更新値は、第1始動口3 3に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア6 4 bの第1保留エリアR aに格納され、第2始動口3 4に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア6 4 bの第2保留エリアR bに格納される。大当たり当選となる乱数の値は、R O M 6 3の当否テーブル記憶エリア6 3 a（図2 0 8）に当否テーブルとして記憶されている。

【2 4 1 1】

図2 1 0は、当否テーブル記憶エリア6 3 aに格納されている当否テーブルについて説明する説明図である。パチンコ機1 0には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されている。図2 1 0（a）は低確率モード用の当否テーブルを示し、図2 1 0（b）は高確率用の当否テーブルを示している。図2 1 0（a）に示すように、当たり抽選に際して低確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は2個である。一方、図2 1 0（b）に示すように、当たり抽選に際して高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は2 0個である。また、低確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタC 1の値群は、高確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタC 1の値群に含まれている。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、当選となる乱数の数及び値は任意である。

【2 4 1 2】

次に、大当たり種別カウンタC 2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC 2は、確変大当たりや通常大当たり等の大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC 2は、0～2 9の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。大当たり種別カウンタC 2は定期的に更新され、遊技球が第1始動口3 3

10

20

30

40

50

又は第2始動口34に入賞したタイミングでRAM64の保留情報格納エリア64bに格納される。より詳しくは、第1始動口33に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア64b(RAM64)の第1保留エリアRaに格納され、第2始動口34に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア64b(RAM64)の第2保留エリアRbに格納される。

【2413】

ここで、パチンコ機10における大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の3つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様

10

(2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

(3) 開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモード

【2414】

パチンコ機10には、上記の(1)開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が15回行われるとともに、1回の開放は30secが経過するまで又は開閉扉36bへの入賞個数が10個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が2回行われるとともに、1回の開放は0.2secが経過するまで又は開閉扉36bへの入賞個数が6個となるまで継続するよう設定可能である。

20

【2415】

遊技者により操作ハンドル25が操作されている場合、0.6secに1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構81が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1回の開閉扉36bの開放時間は0.2secである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも1回の開閉扉36bの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

30

【2416】

なお、開閉扉36bの開閉回数、1回の開放に対する開放限度時間、及び1回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードより高くなるのであれば、開閉扉36bの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、1回の開放に対する開放限度時間が長い又は1回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置36への入賞が発生しない構成としてもよい。

【2417】

40

パチンコ機10には、上記の(2)開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う確変抽選モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う通常抽選モードとを設定することができる。図210を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【2418】

パチンコ機10には、上記の(3)開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモードの態様として、遊技領域PAに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、第2始動口34の電動役物34aが単位時間当

50

たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【2419】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC5を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率は同一であるが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aが開放状態となる回数が多く設定され、さらに1回の開放時間が長く設定されてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物34aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。

10

【2420】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2始動口34への入賞が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【2421】

低頻度サポートモードでは、第2始動口34よりも第1始動口33への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第1始動口33よりも第2始動口34への入賞が発生する確率が高くなる。第2始動口34への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

20

【2422】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間あたりに電役開放状態となる頻度を高くする構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする、及び当選確率を高くするのうち、いずれか1つ又は任意の組み合わせの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

30

【2423】

上述したように、パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することが可能である。本実施形態では、当たり抽選において大当たりに当選した場合には、大当たり種別カウンタC2を用いて、複数種類の大当たりの種別を振分ける。大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たりの種別の振分先は、ROM63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルとして記憶されている。

40

【2424】

図211は、パチンコ機10に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。図211(a)は第1始動口用の振分テーブルを示し、図211(b)は第2始動口用の振分テーブルを示している。

【2425】

図211(a)の第1始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機10では、第1始動口33に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たりが設定されている。

【2426】

16R確変大当たり及び8R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置3

50

6の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【2427】

16R通常大当たり及び8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【2428】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～13」が16R確変大当たりに対応しており、「14～27」が8R通常大当たりに対応しており、「28～33」が16R通常大当たりに対応しており、「34～39」が8R通常大当たりに対応している。

【2429】

上記のように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりの種別として、4種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この4種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、16R確変大当たりが最も高く、8R確変大当たりが次に高く、次に16R通常大当たり、最後に8R通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【2430】

次に、図211（b）の第2始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機10では、第2始動口34に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たりが設定されている。第2始動口用の振分テーブルでは、「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～27」が16R確変大当たりに対応しており、「28～39」が8R確変大当たりに対応している。すなわち、本実施形態におけるパチンコ機10では、第2始動口34への入賞に基づく大当たりは、全て確変大当たりとなる。上記のように本実施形態のパチンコ機10では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第1始動口33への入賞に基づいて大当たり当選となった場合と、第2始動口34への入賞に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっている。

【2431】

このように、第1始動口33と第2始動口34との大当たり種別の振分態様は、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は、第1始動口33及び第2始動口34のうち、第2始動口34への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うことになる。なお、当否抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することではなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。

【2432】

上述のように、MPU62は、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63fに格納されている停止結果テーブルが参照される。

【2433】

次に、リーチ乱数カウンタC3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、遊技球が第1始動口33又は第2始動口34に入賞したタイミングでRAM64の保留情報格納エリア64bに格納される。具体的には、第1始動口33に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタC3の更新

値がRAM64の第1保留エリアRaに格納され、第2始動口34に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタC3の更新値がRAM64の第2保留エリアRbに格納される。そして、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに格納されたリーチ乱数カウンタC3の値は、実行エリアAEに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチを発生させるか否かが決定される。但し、当たり抽選の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行する場合には、MPU62は、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。

【2434】

リーチとは、液晶表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、図207(b)の表示面41aにおいて、最初に図柄列Z1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z3においてZ1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z2に停止表示される。

【2435】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面41aの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタC3やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【2436】

次に、転落乱数カウンタC4の詳細について説明する。転落乱数カウンタC4は、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

【2437】

転落乱数カウンタC4は、例えば0~119の範囲内で順に1ずつ加算され、最大に達した後0に戻る構成である。転落乱数カウンタC4は定期的に更新され、遊技球が第1始動口33又は第2始動口34に入賞したタイミングでRAM64の保留情報格納エリア64bに格納される。具体的には、第1始動口33に遊技球が入賞したタイミングで転落乱数カウンタC4の更新値がRAM64の第1保留エリアRaに格納され、第2始動口34に遊技球が入賞したタイミングで転落乱数カウンタC4の更新値がRAM64の第2保留エリアRbに格納される。そして、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに格納された転落乱数カウンタC4の値は、実行エリアAEに移動した後、ROM63の転落当否判定テーブル記憶エリア63dに記憶されている転落当否判定テーブルと照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。本実施形態におけるパチンコ機10においては、転落当否判定テーブルには、転落抽選に当選する乱数の値は2個記憶されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる確率は1/60である。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。

【2438】

次に、変動種別カウンタCSの詳細について説明する。変動種別カウンタCSは、例え

10

20

30

40

50

ば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。変動種別カウンタCSは、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間と、液晶表示装置41における図柄の変動時間とをMPU62において決定する際に用いられる。変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける変動表示の開始時及び液晶表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタCSのバッファ値が取得される。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間の決定に際しては、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63eに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

10

【2439】

次に、電動役物開放カウンタC5の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC5は、例えば、0～249の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC5は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入賞したタイミングでRAM64の電役保留エリア64cに格納される。そして、所定のタイミングで、その格納された電動役物開放カウンタC5の値を用いて電動役物34aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C5=0～199であれば、電動役物34aを開放状態に制御し、C5=200～249であれば、電動役物34aを閉鎖状態に制御する。

20

【2440】

なお、第1保留エリアRaに記憶された大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び転落乱数カウンタC4の一組の組み合わせが、第1始動口33に係る保留情報に相当し、第2保留エリアRbに記憶された大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び転落乱数カウンタC4の一組の組み合わせが、第2始動口34に係る保留情報に相当し、これらの保留情報が、本発明における特別情報に相当する。

【2441】

《D3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成について説明する。

【2442】

図212は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85（図208）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載されている。MPU92は、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

30

【2443】

ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93のエリアの一部には、保留確認用テーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b等が設けられている。これらの詳細については後述する。

40

【2444】

RAM94は、ROM93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選用カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU92に対してROM93及びRAM94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【2445】

MPU92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU92の入力側には、主制御装置60と演出操作ボタン24が接続されている。主制御装置60か

50

らは、各種コマンドを受信する。MPU 92 の出力側には、スピーカー 46 や各種ランプ 47 が接続されているとともに、表示制御装置 100 が接続されている。

【2446】

表示制御装置 100 に設けられた表示制御基板 101 には、プログラム ROM 103 及びワーク RAM 104 が複合的にチップ化された素子である MPU 102 と、ビデオディスプレイプロセッサ (VDP) 105 と、キャラクタ ROM 106 と、ビデオ RAM 107 とが搭載されている。なお、MPU 102 に対してプログラム ROM 103 及びワーク RAM 104 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【2447】

MPU 102 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP 105 の制御 (具体的には VDP 105 に対する内部コマンドの生成) を実施する。

【2448】

プログラム ROM 103 は、MPU 102 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の JPEG 形式画像データも併せて記憶されている。

【2449】

ワーク RAM 104 は、MPU 102 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【2450】

VDP 105 は、一種の描画回路であり、液晶表示装置 41 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP 105 は、IC チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP 105 は、MPU 102、ビデオ RAM 107 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ RAM 107 に記憶させる画像データを、キャラクタ ROM 106 から所定のタイミングで読み出して液晶表示装置 41 に表示させる。

【2451】

キャラクタ ROM 106 は、液晶表示装置 41 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ ROM 106 には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタ ROM 106 を複数設け、各キャラクタ ROM 106 に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラム ROM 103 に記憶した背景画像用の JPEG 形式画像データをキャラクタ ROM 106 に記憶する構成とすることも可能である。

【2452】

ビデオ RAM 107 は、液晶表示装置 41 に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ RAM 107 の内容を書き替えることにより液晶表示装置 41 の表示内容が変更される。

【2453】

以下では、主制御装置 60 の MPU 62、ROM 63、RAM 64 をそれぞれ主側 MPU 62、主側 ROM 63、主側 RAM 64 と呼び、音声発光制御装置 90 の MPU 92、ROM 93、RAM 94 をそれぞれ音光側 MPU 92、音光側 ROM 93、音光側 RAM 94 と呼び、表示制御装置 100 の MPU 102 を表示側 MPU 102 と呼ぶ。

【2454】

《D4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機 10 が実行する処理の概要について説明する。本説明においては、本実施形態におけるパチンコ機 10 が実行する処理の特徴についての理解を容

10

20

30

40

50

易にするため、先に、比較例としてのパチンコ機において実行されている処理の概要について説明し、その後、第4実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。

【2455】

《D4-1》比較例：

図213は、比較例1のパチンコ機において転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。比較例1のパチンコ機としては、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達した場合に低頻度サポートモードに移行する構成のパチンコ機を用いた。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、本実施形態では100回である。但し、比較例1のパチンコ機は、高頻度サポートモードでの遊技回が継続して100回実行された場合であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。比較例1のパチンコ機は、本実施形態のパチンコ機10と比較するための参考例である。

【2456】

図213(a)には、比較例1としてのパチンコ機における、抽選モードの状態とサポートモードの状態とが示されている。図213において、[]内に示した数字(例えば[1]、[60])は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数を示す。

【2457】

図213(a)は、当たり抽選によって確変大当たりで当選し、大当たりの終了後に、抽選モードが高確率モードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから60回目に実行される遊技回で転落抽選に当選して、抽選モードが低確率モードに移行する場合を示している。また、比較例1のパチンコ機においては、転落抽選における抽選結果が、その遊技回における当たり抽選の抽選モードに反映される。すなわち、比較例1のパチンコ機の場合、高頻度サポートモードが開始されてから60回目に実行される遊技回において、転落抽選に当選し抽選モードが低確率モードに移行する。そして、高頻度サポートモードが開始されてから60回目に実行される遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。

【2458】

一方、サポートモードについては、高頻度サポートモードが開始されてから60回目に実行される遊技回で転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードに移行後の高頻度サポートモードが開始されてから100回目に実行される遊技回に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。

【2459】

図213(b)は、比較例1のパチンコ機が、転落抽選に当選した60回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、60回目の遊技回まで(1回~59回)、転落抽選にも当たり抽選にも当選していないので、遊技回59回までは、各遊技回における当たり抽選の結果の予告や抽選結果を告知する通常の演出(通常演出とも呼ぶ)を実行する。そして、転落抽選に当選した60回目の遊技回においては、例えば、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが対決する戦闘演出(以下、バトル演出とも呼ぶ)を実行する。バトル演出は、遊技者に有利な結果または不利な結果のいずれの結果となるかを遊技者に対して告知する前の演出である。本実施形態においては、バトル演出は、転落抽選に当選した場合、当たり抽選に当選(大当たり当選)した場合、そのいずれでもない場合(転落抽選および当たり抽選のいずれにも当選していない場合)の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。

【2460】

そして、バトル演出を実行後に、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出においては、転落抽選および当たり抽選の抽選結果に対応した演出を実行する。具体的には、転落抽選に当選した場合は遊技者側キャラクター

が敗北する敗北演出、当たり抽選に当選（本実施形態では大当たり当選）した場合は遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出、そのいずれでもない場合は遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を実行する。比較例1の場合、60回目の遊技回において転落抽選に当選しているため、結果告知演出として敗北演出が実行される。

【2461】

なお、60回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した結果、高確率モードから低確率モードに移行するタイミングは、転落抽選に当選した60回目の遊技回が開始されるタイミングと一致している。すなわち、60回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した時、抽選モードは、直ちに高確率モードから低確率モードに移行する。サポートモードについては、前述したように、高頻度サポートモードが継続される。

10

【2462】

図214は、比較例1のパチンコ機において大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。具体的には、比較例1のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たり当選し、抽選モードが高確率モードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから60回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合は、図214に示されている。すなわち、図213(b)で示した例示において、転落抽選に当選したことに換えて当たり抽選において大当たり当選した場合が、図214に示されている。

20

【2463】

当たり抽選において大当たり当選した60回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。そして、大当たり当選した60回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、大当たり当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードとを共に低い側にリセットする。

【2464】

図215は、バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。図215(a)はバトル演出を示し、図215(b)は結果告知演出としての敗北演出を示し、図215(c)は結果告知演出としての勝利演出を示している。図215(a)に示したバトル演出は、遊技者側の女性キャラクターと敵側の男性キャラクターとが対決する画像を液晶表示装置41に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー46や各種ランプ47に出力させる態様である。ただし、バトル演出は他の態様であってもよい。

30

【2465】

また、図215(b)に示した敗北演出は、遊技者側の女性キャラクターが敗北で悲しむ画像を液晶表示装置41に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー46や各種ランプ47に出力させる態様である。ただし、結果告知演出としての敗北演出は他の態様であってもよい。

40

【2466】

図215(c)に示した勝利演出は、遊技者側の女性キャラクターが勝利に喜ぶ画像を液晶表示装置41に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー46や各種ランプ47に出力させる態様である。ただし、結果演出としての勝利演出は他の態様であってもよい。

【2467】

さらに、図示はしないが、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を結果告知演出としてもよい。

【2468】

50

図 2 1 3 (b) に示したように、60 回目の遊技回において転落抽選に当選することによって、抽選モードは当該遊技回の開始とともに高確率モードから低確率モードに移行するが、その一方で、サポートモードは高頻度サポートモードが継続されているため、比較例 1 のパチンコ機の遊技者は、バトル演出が実行されている期間は、サポートモードの状態によって転落に当選したことを認識し得ない。したがって、遊技者は、バトル演出、および、その後に実行される結果告知演出によって、転落抽選および当たり抽選の結果に対して、期待感や緊迫感を抱くことができる。

【2469】

図 2 1 6 は、前述したバトル演出または結果告知演出が実行されているときの、液晶表示装置 4 1 の表示面 4 1 a の説明をする説明図である。図に示すように、バトル演出または結果告知演出が実行されるときには、表示面 4 1 a は、第 1 表示領域 4 1 a S と第 2 表示領域 4 1 a L とに区分される。そして、第 1 表示領域 4 1 a S では、図柄の変動表示及び停止表示が実行される。具体的には、単位遊技時間のうち、変動時間においては図柄の変動表示が実行され、停止時間においては図柄の停止表示が実行される。一方、第 2 表示領域 4 1 a L では、バトル演出または結果告知演出が実行される。

【2470】

図 2 1 7 は、比較例 1 のパチンコ機において転落抽選に当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。図 2 1 3 に示した例と図 2 1 7 に示した例との違いは、高頻度サポートモードが開始されてからの転落抽選に当選するまでに実行された遊技回の実行回数である。図 2 1 3 に示した例では、保証遊技回数に達する前である 60 回目の遊技回において転落抽選に当選した場合について説明したが、図 2 1 7 に示した例では、保証遊技回数に達した以降である 120 回目の遊技回において転落抽選に当選した場合を示している。

【2471】

図 2 1 7 (a) は、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、大当たりの終了後に、抽選モードが高確率モードに移行し、その後、120 回目の遊技回で転落抽選に当選して、抽選モードが低確率モードに移行した場合を示している。比較例 1 のパチンコ機においては、120 回目の遊技回で転落抽選に当選した場合でも、60 回目の遊技回において転落抽選に当選した場合と同様に、転落抽選における抽選結果が、その遊技回における当たり抽選の抽選モードに反映される。すなわち、図 2 1 7 (a) の例では、120 回目の遊技回において、転落抽選に当選して抽選モードが低確率モードに移行する。そして、120 回目の遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。

【2472】

サポートモードについては、先に説明したように、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が保証遊技回数（具体的には 100 回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。但し、高頻度サポートモードでの遊技回数が 100 回に達した場合であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。したがって、図 2 1 7 (a) の例では、120 回目の遊技回で転落抽選に当選した場合、120 回目の遊技回に達するまでは、高確率モードが継続されているので、高頻度サポートモードが継続されている。そして、120 回目の遊技回において転落抽選に当選し、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードも高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【2473】

図 2 1 7 (b) は、比較例 1 のパチンコ機が、転落抽選に当選した 120 回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、120 回目の遊技回まで（1 回～119 回）、転落抽選にも当たり抽選にも当選していないので、120 回目の遊技回までは通常演出を実行する。そして、転落抽選に当選した 120 回目の遊技回においては、例えば、先に説明したバトル演出（図 2 1 5 (a)）と同一のバトル演出を実行する。バトル演出の実行後には、転落抽選の抽選結果を告

知する結果告知演出を実行する。具体的には、120回目の遊技回において転落抽選に当選しているため、結果告知演出として敗北演出が実行される。

【2474】

図217(b)に示したように、120回目の遊技回において転落抽選に当選した場合、抽選モードは当該遊技回が開始するタイミングで高確率モードから低確率モードに移行する。また、抽選モードが低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。サポートモードが低頻度サポートモードに移行するタイミングは、抽選モードが低確率モードに移行したタイミングと同時である。したがって、120回目の遊技回が開始されると同時に低頻度サポートモードに移行する。

10

【2475】

図218は、比較例1のパチンコ機において大当たり当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。具体的には、比較例1のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たり当選し、抽選モードが高確率モードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから120回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合は、図218に示されている。すなわち、図217(b)で示した例示において、転落抽選に当選したことに換えて当たり抽選において大当たり当選した場合が、図218に示されている。

【2476】

当たり抽選において大当たり当選した120回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。そして、大当たり当選した120回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了するタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、大当たり当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードとを共に低い側にリセットする。

20

【2477】

図217(b)と図218とを比較すると、120回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が異なったものであることが判る。この期間では、大当たり当選の際には、図218に示すように高頻度サポートモードであるのに対し、転落当選の際には、図217(b)に示すように低頻度サポートモードとなっている。このため、遊技者は、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物34a(図206)の開閉状態から高頻度サポートモードが終了し低頻度サポートモードに移行したか否かを判別することによって、120回目の遊技回の転落抽選および当たり抽選の結果を、結果告知演出を介さずに認識することができる。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後実行される結果告知演出の種類(勝利演出か敗北演出か)を予測することが可能である。したがって、120回目の遊技回における転落抽選および当たり抽選の結果に対する期待感や緊迫感を、バトル演出および結果告知演出によって遊技者に付与できない場合がある。

30

40

【2478】

まとめると次の通りとなる。比較例1のパチンコ機の場合、図213(b)および図214を用いて説明したように、抽選モードが高確率モードへ移行したことに伴ってサポートモードが高頻度サポートモードに移行した場合、保証遊技回数(本実施形態では100回)に達する前の遊技回で転落抽選に当選した場合には、高頻度サポートモードは継続されるため、転落抽選および当たり抽選の結果に対する期待感や緊迫感を付与する演出(本実施形態においてはバトル演出)および結果告知演出によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することが可能である。

【2479】

50

しかし、比較例 1 のパチンコ機の場合、図 2 1 7 (b) および図 2 1 8 を用いて説明したように、抽選モードが高確率モードへ移行したことに伴ってサポートモードが高頻度サポートモードに移行し、保証遊技回数に達した以後の遊技回で転落抽選に当選した場合には、当該遊技回の開始時に抽選モードが低確率モードに移行すると同時にサポートモードが低頻度サポートモードに移行するため、遊技者が、結果告知演出が実行されるよりも前に高頻度サポートモードが終了したことを認識した場合には、当該遊技回の転落抽選および当たり抽選の結果を、結果告知演出を介さずに電動役物 3 4 a の動作状態から認識することが可能となる。この場合、バトル演出および結果告知演出によって遊技者に期待感や緊迫感を付与することができない。具体的には、高確率モードでの遊技回が 1 0 0 回以上継続している場合であって、かつ高頻度サポートモードである場合に、バトル演出が開始されると、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターのいずれが勝利するのかは結果告知まで分からない（すなわち、当たり抽選に大当たり当選するのか転落抽選に当選するのかは結果告知までわからない）といった内容に演出的にはなっているが、遊技者は、バトル演出が実行されている期間に高頻度サポートが終了したことを認識することによって、今回のバトルは遊技者側キャラクターが負けてしまう（転落抽選に当選する）ということ、バトル演出中に予測できてしまう。このことが、比較例 1 の課題となっている。

【2 4 8 0】

図 2 1 9 は、比較例 2 のパチンコ機において大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。具体的には、比較例 2 のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たり当選し、抽選モードが高確率モードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから 1 2 0 回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図 2 1 9 に示されている。比較例 2 のパチンコ機は、本実施形態のパチンコ機 1 0 と比較するための参考例である。

【2 4 8 1】

当たり抽選において大当たり当選した 1 2 0 回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。大当たり当選した 1 2 0 回目の遊技回が開始するタイミングでもってサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、大当たり当選した 1 2 0 回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、高確率モードでの遊技回が保証遊技回数（1 0 0 回）以上継続して実行されている場合であって、当たり抽選において大当たり当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングが、比較例 1 のパチンコ機では、大当たり当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングである（図 2 1 8 参照）のに対して、比較例 2 のパチンコ機では、大当たり当選した遊技回が開始するタイミングとなっている点が相違する。

【2 4 8 2】

比較例 2 のパチンコ機は、残余の点で比較例 1 のパチンコ機と同一である。すなわち、高確率モードでの遊技回が 1 0 0 回に達する前に転落抽選に当選した場合に、図 2 1 3 に示した動作と同じ動作を行い、高確率モードでの遊技回が 1 0 0 回に達する前に当たり抽選において大当たり当選した場合に、図 2 1 4 に示した動作と同じ動作を行い、高確率モードでの遊技回が 1 0 0 回以上継続している場合に転落抽選に当選した場合に、図 2 1 7 に示した動作と同じ動作を行う。

【2 4 8 3】

図 2 1 7 (b) と図 2 1 9 とを比較すると、1 2 0 回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が同一であることが判る。このため、遊技者が、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物 3 4 a（図 2 0 6）の開閉状態から、1 2 0 回目の遊技回の転落抽選および当たり抽選の結果を認識することはできない。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝

利演出か敗北演出か)を予測することが不可能である。したがって、比較例2のパチンコ機によれば、比較例1の前述した課題を解決することができる。

【2484】

《D4-2》パチンコ機10による処理の概要：

次に、本実施形態としてのパチンコ機10における処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機10は、比較例2のパチンコ機に対して、メイン表示部45に起動時表示部39aを有し、起動時表示部39aを点灯／消灯する処理を行う点で相違し、残余の点で同一である。この起動時表示部39aを点灯／消灯する処理の概要について説明する。

【2485】

図220は、本実施形態のパチンコ機10において、起動後に最初に転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。本実施形態のパチンコ機10によれば、前回動作時に、抽選モードが高確率モードのままで、電源スイッチ88がオン状態からオフ状態に切り替えられ（電源オフされ）た場合（タイミングt11）、その後、電源スイッチ88がオフ状態からオン状態に切り替えられ（電源オンされ）た時（タイミングt12）には、抽選モードとして高確率モードが引き継がれる。同様に、サポートモードについても、電源オフ時の状態が電源オン時に引き継がれる。また、保証遊技回数の残りの回数も引き継がれる。以下、抽選モード、サポートモード、および保証遊技回数の残りの回数が引き継がれることを、単に「遊技状態が引き継がれる」とも呼ぶ。そして、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、電源オンされたタイミングt12で、起動時表示部39aは点灯される。

【2486】

図220には、電源オン後、高頻度サポートモードが開始されてから60回目に実行される遊技回で転落抽選に当選して、抽選モードが低確率モードに移行する場合を示している。ここで言う「60回目」は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数であり、前回動作時からカウントが継続される後述する遊技回数カウンタPNCに基づくものである。転落抽選に当選した60回目の遊技回が開始されるタイミングt13で、起動時表示部39aは消灯される。

【2487】

さらに、タイミングt13では、抽選モードについては、直ちに高確率モードから低確率モードに移行し、サポートモードについては、高頻度サポートモードが継続される。図示はしないが、タイミングt13でもって、バトル演出が実行開始され、バトル演出の終了後、結果告知演出（敗北演出）が行われる。すなわち、60回目に実行される遊技回で転落抽選に当選したタイミングt13での演出、抽選モード、サポートモードについてのそれぞれの変化の態様は、図213（b）で示した比較例1の転落当選時と同一である。

【2488】

図221は、本実施形態のパチンコ機10において、起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機10において、図220の例示と同様に、電源オン時に遊技状態が引き継がれた場合が、図221に示されている。そして、図220の例示と同様に、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、電源オンされたタイミングt22で、起動時表示部39aが点灯される。

【2489】

図220で示した例示では、60回目に実行される遊技回で転落抽選に当選していたが、図221で示した例示では、60回目に実行される遊技回で当たり抽選で大当たり当選している。この大当たり当選した60回目の遊技回が開始されるタイミングt23で、起動時表示部39aは消灯される。ここで言う大当たり当選は、確変大当たり当選した場合、普通大当たり当選した場合のいずれであってもよい。

【2490】

図示はしないが、このタイミングt23で、バトル演出を実行開始し、バトル演出の終

10

20

30

40

50

了後、勝利演出を結果告知演出として実行する。そして、当たり抽選において大当たり当選した60回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）t24でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、この60回目に実行される遊技回で大当たり当選した際の演出、抽選モード、サポートモードの変化の態様は、図214で示した比較例1の大当たり当選時と同一である。

【2491】

図222は、本実施形態のパチンコ機10において、起動後に最初に転落抽選に当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。ここでは、本実施形態のパチンコ機10において、図220、図221の例示と同様に、電源オン時に遊技状態が引き継がれた場合が、図222に示されている。そして、図220、図221の例示と同様に、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、電源オンされたタイミングt32で、起動時表示部39aが点灯される。

10

【2492】

図220で示した例示では、保証遊技回数に達する前である60回目に実行される遊技回で転落抽選に当選していたが、図222で示した例示では、保証遊技回数に達した以後である120回目に実行される遊技回で転落抽選に当選している。この転落抽選に当選した120回目の遊技回が開始されるタイミングt33で、起動時表示部39aは消灯される。

20

【2493】

図示はしないが、このタイミングt33で、バトル演出を実行を開始し、バトル演出の終了後、敗北演出を結果告知演出として実行する。また、このタイミングt33でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、この120回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した際の演出、抽選モード、サポートモードの変化の態様は、図217で示した転落当選時と同一である。

【2494】

図223は、本実施形態のパチンコ機10において、起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。ここでは、本実施形態のパチンコ機10において、図222の例示と同様に、電源オン時に遊技状態が引き継がれた場合が、図223に示されている。そして、図222の例示と同様に、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、電源オンされたタイミングt42で、起動時表示部39aが点灯される。

30

【2495】

図222で示した例示では120回目に実行される遊技回で転落抽選に当選していたが、図223で示した例示では、120回目に実行される遊技回で当たり抽選で大当たり当選している。この大当たり当選した120回目の遊技回が開始されるタイミングt43で、起動時表示部39aは消灯される。

【2496】

図示はしないが、このタイミングt43で、バトル演出を実行開始し、バトル演出の終了後、勝利演出を結果告知演出として実行する。また、このタイミングt43でもってサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、当たり抽選において大当たり当選した120回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）t44でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、この120回目に実行される遊技回で当たり抽選で大当たり当選した際の演出、抽選モード、サポートモードの変化の態様は、図219で示した比較例2の大当たり当選時と同一である。

40

【2497】

まとめると、上述した処理を実行するパチンコ機10によれば、電源オン時に前回動作

50

時の遊技状態が引き継がれ、起動時表示部 39 a が点灯された以後に、転落抽選または当たり抽選に当選した場合に、その当選した遊技回が開始されるタイミングで直ちに起動時表示部 39 a は消灯される。このことは、保証遊技回数に達する前の遊技回での転落抽選または当たり抽選の当選、保証遊技回数に達した以後の遊技回での転落抽選または当たり抽選の当選のいずれの場合も同様であり、当選した遊技回が開始されるタイミングで直ちに起動時表示部 39 a は消灯される。このため、パチンコ機 10 によれば、電源オン時に起動時表示部 39 a が点灯された場合に、60 回目の遊技回または 120 回目の遊技回における転落抽選または当たり抽選に当選した場合に、遊技者によって、起動時表示部 39 a が消灯されるタイミングから、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）が予測されることを抑制することができる。

10

【2498】

上述した比較例 2 のパチンコ機によれば、図 213 (b) と図 214 との比較から判るように、60 回目の遊技回の開始から終了までの期間において、転落抽選に当選した場合と当たり抽選において大当たり当選した場合とで、抽選モードの変化の態様が異なったものである。また、図 217 (b) と図 219 との比較から判るように、当選した遊技回である 120 回目の遊技回の開始から終了までの期間においても、転落抽選に当選した場合と当たり抽選において大当たり当選した場合とで、抽選モードの変化の態様が異なったものである。すなわち、当選した遊技回の開始から終了までの期間において、その当選が大当たり当選の際には高確率モードであるのに対して、転落当選の際には低確率モードとなっている。

20

【2499】

加えて、比較例 2 のパチンコ機において、一般的ないわゆる朝一ランプを採用した場合、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するタイミング（図 220 のタイミング t13、図 221 のタイミング t24、図 222 のタイミング t33、図 223 のタイミング t44）でもって、朝一ランプを消灯することが考えられる。この構成によれば、転落当選の際には、転落当選した遊技回が開始されるタイミングで朝一ランプが消灯され、大当たり当選の際には、大当たり当選した遊技回が終了するタイミングで朝一ランプが消灯されることになる。このため、遊技者が、結果告知演出が実行されるよりも前に、朝一ランプの点灯／消灯状態から高確率モードから低確率モードに移行したことを認識することが可能となる。すなわち、この構成によれば、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）を予測することが可能となる。したがって、比較例 2 のパチンコ機において単純に朝一ランプを設けた構成によれば、60 回目の遊技回および 120 回目の遊技回における転落抽選および当たり抽選の結果に対する期待感や緊迫感を、バトル演出および結果告知演出によって遊技者に付与できない場合がある。

30

【2500】

これに対して本実施形態のパチンコ機 10 によれば、上述したように、保証遊技回数に達する前である 60 回目の遊技回、および、保証遊技回数に達した後である 120 回目の遊技回において、転落抽選に当選した場合および当たり抽選で大当たり当選した場合のいずれの場合であっても、その当選した遊技回が開始されるタイミングで起動時表示部 39 a が消灯されるため、起動時表示部 39 a の点灯／消灯状態から転落抽選に当選したのか当たり抽選において大当たり当選したのかを遊技者に予測されることを抑制し、転落抽選および当たり抽選の結果に対する期待感や緊迫感を付与する演出（本実施形態においてはバトル演出）および結果告知演出によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することが可能となる。

40

【2501】

さらに、起動時表示部 39 a の点灯／消灯状態を介して転落抽選に当選したのか当たり抽選において大当たり当選したのかを遊技者が認識してしまう場合と比較して、演出を介して転落抽選に当選したのか当たり抽選において大当たり当選したのかを遊技者に認識させる場合には、当該演出に時間的な幅をもたせることによって、比較的長期に亘って遊技

50

者に期待感や緊迫感を付与することが可能である。また、当該演出において、大当たりに当選している可能性が高いことを示唆する演出要素と、転落抽選に当選している可能性が高いことを示唆する演出要素とを適宜組み合わせで一連の演出として実行することで、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、遊技に対する興趣向上を図ることができる。

【2502】

《D5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機 10 において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置 60 において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置 90 及び表示制御装置 100 において実行される処理について説明する。

10

【2503】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置 60 の MPU 62 は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。MPU 62 は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動される NMI 割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【2504】

<タイマ割込み処理>

図 224 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置 60 の MPU 62 によって定期的（例えば 2 msec 周期）に起動される。

20

【2505】

ステップ Sd0101 では、各種検知センサ 67a～67e の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 60 に接続されている各種検知センサ 67a～67e の状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップ Sd0102 に進む。

【2506】

ステップ Sd0102 では、乱数初期値カウンタ CIN I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ CIN I に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ CIN I の更新値を、RAM 64 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ Sd0103 に進む。

30

【2507】

ステップ Sd0103 では、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3、転落乱数カウンタ C4 および電動役物開放カウンタ C5 の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3、転落乱数カウンタ C4 および電動役物開放カウンタ C5 にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C1～C5 の更新値を、RAM 64 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ Sd0104 に進む。

【2508】

ステップ Sd0104 では、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップ Sd0104 の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ Sd0104 を実行した後、ステップ Sd0105 に進む。

40

【2509】

ステップ Sd0105 では、スルーゲート 35 への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップ Sd0105 のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップ Sd0105 を実行した後、MPU 62 はタイマ割込み処理を終了する。

【2510】

<始動口用の入球処理>

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処

50

理のサブルーチン（図 2 2 4：S d 0 1 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【2 5 1 1】

図 2 2 5 は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S d 0 2 0 1 では、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球（始動入球）したか否かを、第 1 始動口 3 3 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S d 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したと判定した場合には（S d 0 2 0 1：Y E S）、ステップ S d 0 2 0 2 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S d 0 2 0 3 に進む。

【2 5 1 2】

ステップ S d 0 2 0 3 では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S d 0 2 0 4 に進む。

【2 5 1 3】

ステップ S d 0 2 0 4 では、第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数 R a N（以下、第 1 始動保留個数 R a N ともいう）を読み出し、当該第 1 始動保留個数 R a N を後述する処理の対象として設定する。第 1 始動保留個数 R a N は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S d 0 2 0 9 に進む。

【2 5 1 4】

ステップ S d 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球していないと判定した場合には（S d 0 2 0 1：N O）、ステップ S d 0 2 0 5 に進み、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したか否かを第 2 始動口 3 4 に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【2 5 1 5】

ステップ S d 0 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したと判定した場合には（S d 0 2 0 5：Y E S）、ステップ S d 0 2 0 6 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 4 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S d 0 2 0 7 に進む。一方、ステップ S d 0 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球していないと判定した場合には（S d 0 2 0 5：N O）、本始動口用の入球処理を終了する。

【2 5 1 6】

ステップ S d 0 2 0 7 では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S d 0 2 0 8 に進む。

【2 5 1 7】

ステップ S d 0 2 0 8 では、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数 R b N（以下、第 2 始動保留個数 R b N ともいう）を読み出し、当該第 2 始動保留個数 R b N を後述する処理の対象として設定する。第 2 始動保留個数 R b N は、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S d 0 2 0 9 に進む。

【2 5 1 8】

ステップ S d 0 2 0 9 では、上述したステップ S d 0 2 0 4 又はステップ S d 0 2 0 8 において設定された始動保留個数 N（R a N 又は R b N）が上限値（本実施形態では 4）未満であるか否かを判定する。ステップ S d 0 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満でない場合には（S d 0 2 0 9：N O）、本始動口用の入球処理を終了する。

【2 5 1 9】

一方、ステップ S d 0 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満である場合には（S d 0 2 0 9：Y E S）、ステップ S d 0 2 1 0 に進み、対応する保留エリアの始動保留個数 N に 1 を加算した後、ステップ S d 0 2 1 1 に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数 C R N と言う）に 1 を加算する。合計保留個数 C R N は、第 1 始動保留個数 R a N と第 2 始動保留個数 R b N との合計値を示す。その後、ステップ

10

20

30

40

50

S d 0 2 1 2に進む。

【2 5 2 0】

ステップS d 0 2 1 2では、ステップS d 0 1 0 3（図2 2 4）において更新した大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および転落乱数カウンタC 4の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップS d 0 2 1 0において1を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第1始動保留個数R a Nが処理の対象として設定されている場合には、ステップS d 0 1 0 3にて更新した大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および転落乱数カウンタC 4の各値を、第1保留エリアR aの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS d 0 2 1 0において1を加算した第1始動保留個数R a Nと対応する記憶エリアに格納する。また、第2始動保留個数R b Nが処理の対象として設定されている場合には、ステップS d 0 1 0 3にて更新した大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および転落乱数カウンタC 4の各値を、第2保留エリアR bの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS d 0 2 1 0において1を加算した第2始動保留個数R b Nと対応する記憶エリアに格納する。ステップS d 0 2 1 2を実行した後、ステップS d 0 2 1 3に進む。

10

【2 5 2 1】

ステップS d 0 2 1 3では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および転落乱数カウンタC 4の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否判定結果（抽選結果）などの判定を、当該保留情報が主制御装置6 0による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップS d 0 2 1 3を実行した後、ステップS d 0 2 1 4に進む。

20

【2 5 2 2】

ステップS d 0 2 1 4では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、転落乱数カウンタC 4の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

30

【2 5 2 3】

保留コマンドは、第1始動口3 3又は第2始動口3 4への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置6 0による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図2 2 8：ステップS d 0 5 0 5）において音声発光制御装置9 0に送信される。

【2 5 2 4】

また、音声発光制御装置9 0は、第1始動口3 3への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、液晶表示装置4 1の第1保留表示領域D s 1における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置1 0 0に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置1 0 0は、液晶表示装置4 1の第1保留表示領域D s 1における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第2始動口3 4への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置9 0は、液晶表示装置4 1の第2保留表示領域D s 2における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置1 0 0に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置1 0 0は、液晶表示装置4 1の第2保留表示領域D s 2における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

40

【2 5 2 5】

主制御装置6 0のM P U 6 2は、ステップS d 0 2 1 4を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

50

【2526】

<先判定処理>

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図225：Sd0213）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2527】

図226は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【2528】

ステップSd0301では、始動口用の入球処理（図225）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値を把握する。その後、ステップSd0302に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【2529】

ステップSd0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Sd0302：YES）、ステップSd0303に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップSd0308に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【2530】

一方、ステップSd0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Sd0302：NO）、ステップSd0304に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタC4の値を把握する。その後、ステップSd0305に進み、転落当否判定テーブル記憶エリア63dに記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。

【2531】

ステップSd0305において、転落抽選に当選していると判定した場合には（Sd0305：YES）、ステップSd0306に進み、転落当選情報を先判定処理結果格納エリア64fに記憶し、ステップSd0303に進む。ステップSd0303では、上述のように、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップSd0308に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【2532】

ステップSd0305において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（Sd0305：NO）、ステップSd0307に進む。ステップSd0307では、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップSd0308に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【2533】

ステップSd0308では、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Sd0308：YES）、ステップSd0309に進

10

20

30

40

50

み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタC 2の値を把握する。その後、ステップS d 0 3 1 0に進み、振分テーブル記憶エリア6 3 bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC 2が第1始動口3 3への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口3 4への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップS d 0 3 1 0を実行した後、ステップS d 0 3 1 1に進む。

【2 5 3 4】

ステップS d 0 3 1 1では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタC 2の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップS d 0 3 1 1において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（S d 0 3 1 1：YES）、ステップS d 0 3 1 2に進み、先判定処理結果格納エリア6 4 fに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS d 0 3 1 1において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（S d 0 3 1 1：NO）、ステップS d 0 3 1 3に進み、先判定処理結果格納エリア6 4 fに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【2 5 3 5】

ステップS d 0 3 0 8において、今回把握した大当たり乱数カウンタC 1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（S d 0 3 0 8：NO）、ステップS d 0 3 1 4に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタC 3の値を把握する。その後、ステップS d 0 3 1 5に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップS d 0 3 1 6に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタC 3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【2 5 3 6】

ステップS d 0 3 1 6において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（S d 0 3 1 6：YES）、ステップS d 0 3 1 7に進み、先判定処理結果格納エリア6 4 fにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS d 0 3 1 6において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（S d 0 3 1 6：NO）、そのまま先判定処理を終了する。

【2 5 3 7】

<スルー用の入球処理>

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図2 2 4：S d 0 1 0 5）として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

【2 5 3 8】

図2 2 7は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS d 0 4 0 1では、遊技球がスルーゲート3 5に入球したか否かを判定する。ステップS d 0 4 0 1において、遊技球がスルーゲート3 5に入球したと判定した場合には（S d 0 4 0 1：YES）、ステップS d 0 4 0 2に進み、役物保留個数SNが上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数SNは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート3 5への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数SNの最大値は4である。一方、ステップS d 0 4 0 1において、スルーゲート3 5に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（S d 0 4 0 1：NO）、本スルー用の入球処理を終了する。

【2 5 3 9】

ステップS d 0 4 0 2において、役物保留個数SNの上限値未満（4未満）であると判定した場合には（S d 0 4 0 2：YES）、ステップS d 0 4 0 3に進み、役物保留個数SNに1を加算する。その後、ステップS d 0 4 0 4に進む。

【2 5 4 0】

ステップ S d 0 4 0 4 では、ステップ S d 0 1 0 3（図 2 2 4）において更新した電動役物開放カウンタ C 5 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 c の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【2 5 4 1】

一方、ステップ S d 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合（S d 0 4 0 2 : N O）、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 5 の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【2 5 4 2】

<通常処理>

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【2 5 4 3】

図 2 2 8 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S d 0 5 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S d 0 5 0 2 に進む。

【2 5 4 4】

ステップ S d 0 5 0 2 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。高確率モードフラグは、抽選モードが高確率モードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、R A M 6 4 の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア 6 4 e に格納される。高確率モードフラグが O N であるとき、抽選モードは高確率モードである。高確率モードフラグが O F F であるとき、抽選モードは高確率モードではない、すなわち低確率モードである。高確率モードフラグは、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際して O N にされ、その後に通常大当たりに当選した場合、または、転落抽選に当選した場合に O F F にされる。

【2 5 4 5】

ステップ S d 0 5 0 2 において、高確率モードであると判定した場合には（S d 0 5 0 2 : Y E S）、ステップ S d 0 5 0 3 に進み、メイン表示部 4 5 に設けられた起動時表示部 3 9 a を点灯する。その後、ステップ S d 0 5 0 4 に進み、起動時表示部フラグを O N にする。起動時表示部フラグは、起動時表示部 3 9 a が点灯しているか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e に格納される。ステップ S d 0 5 0 3 で起動時表示部 3 9 a が点灯されたことを受けて、ステップ S d 0 5 0 4 で起動時表示部フラグをオンにする。ステップ S d 0 5 0 4 を実行した後、ステップ S d 0 5 0 5 に進む。

【2 5 4 6】

一方、ステップ S d 0 5 0 2 において高確率モードではないと判定した場合には（S d 0 5 0 2 : N O）、直ちにステップ S d 0 5 0 5 に進む。

【2 5 4 7】

ステップ S d 0 5 0 5 では、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S d 0 5 0 5 を実行した後、ステップ S d 0 5 0 6 に進む。

【2 5 4 8】

ステップ S d 0 5 0 6 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変

10

20

30

40

50

動種別カウンタC Sに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップS d 0 5 0 7に進む。

【2549】

ステップS d 0 5 0 7では、払出制御装置70から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップS d 0 5 0 8に進む。ステップS d 0 5 0 8では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、液晶表示装置41による図柄の変動表示の設定、第1図柄表示部37a、第2図柄表示部37bの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップS d 0 5 0 8を実行した後、ステップS d 0 5 0 9に進む。

10

【2550】

ステップS d 0 5 0 9では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップS d 0 5 1 0に進む。

【2551】

ステップS d 0 5 1 0では、第2始動口34に設けられた電動役物34aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物34aを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップS d 0 5 1 1に進む。

20

【2552】

ステップS d 0 5 1 1では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップS d 0 5 0 5のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップS d 0 5 1 1において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S d 0 5 1 1：N O）、ステップS d 0 5 1 2及びステップS d 0 5 1 3において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップS d 0 5 1 2において、乱数初期値カウンタC I N Iに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップS d 0 5 1 3において、変動種別カウンタC Sに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップS d 0 5 1 1において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S d 0 5 1 1：Y E S）、ステップS d 0 5 0 5に戻り、ステップS d 0 5 0 5からステップS d 0 5 1 0までの各処理を実行する。

30

【2553】

なお、ステップS d 0 5 0 5からステップS d 0 5 1 0の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

40

【2554】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図228：S d 0 5 0 8）として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

【2555】

図229は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップS d 0 6 0 1では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア

50

64eの開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にONにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にOFFにされる。

【2556】

ステップSd0601において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Sd0601：YES）、ステップSd0602以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップSd0601において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Sd0601：NO）、ステップSd0602に進む。

10

【2557】

ステップSd0602では、メイン表示部45が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがONであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にONにされ、その変動表示が終了する場合にOFFにされる。

20

【2558】

ステップSd0602において、メイン表示部45が変動表示中でないと判定した場合には（Sd0602：NO）、ステップSd0603～ステップSd0606の遊技回開始用処理に進む。ステップSd0603では、合計保留個数CRNが「0」であるか否かを判定する。合計保留個数CRNが「0」である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップSd0603において、合計保留個数CRNが「0」であると判定した場合には（Sd0603：YES）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップSd0603において、合計保留個数CRNが「0」でないと判定した場合には（Sd0603：NO）、ステップSd0604に進む。

30

【2559】

ステップSd0604では、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップSd0605に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【2560】

ステップSd0605では、遊技状態を判定するための遊技状態判定処理を実行する。具体的には、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態であるか否かの判定を、遊技状態判定処理にて行う。高確率モードであり、且つ高頻度サポートモードである遊技状態を、以下、「高確・高サポ状態」とも呼ぶ。後述するが、本実施形態のパチンコ機10では、高確・高サポ状態の遊技回において特定の演出を実行するため、高確・高サポ状態であるか否かの判定を行う。遊技状態判定処理の詳細は後述する。ステップSd0605を実行した後、ステップSd0606に進む。

40

【2561】

ステップSd0606では、メイン表示部45における変動表示及び液晶表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップSd0606を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【2562】

一方、ステップSd0602において、メイン表示部45が変動表示中であると判定した場合には（Sd0602：YES）、ステップSd0607～ステップSd0611の遊技回進行用処理に進む。

50

【2563】

ステップS d 0 6 0 7では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップS d 0 6 0 7では、R A M 6 4の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア6 4 d）に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図2 3 2：S d 0 9 0 3）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

【2564】

ステップS d 0 6 0 7において、変動時間が経過していないと判定した場合には（S d 0 6 0 7：N O）、ステップS d 0 6 0 8に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップS d 0 6 0 8を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【2565】

ステップS d 0 6 0 7において、変動時間が経過していると判定した場合には（S d 0 6 0 7：Y E S）、ステップS d 0 6 0 9に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図2 3 2）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。その後、ステップS d 0 6 1 0に進む。

【2566】

ステップS d 0 6 1 0では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 eの高頻度サポートモードフラグがO Nであるか否かを判定する。高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かをM P U 6 2にて特定するためのフラグであり、R A M 6 4の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア6 4 eに格納される。高頻度サポートモードフラグがO Nであるとき、サポートモードは高頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグがO F Fであるとき、サポートモードは高頻度サポートモードではない、すなわち低頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグは、後述する開閉実行モードの終了後にオンされる（図2 3 8のステップS d 1 5 0 4参照）。

【2567】

ステップS d 0 6 1 0において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（S d 0 6 1 0：Y E S）、ステップS d 0 6 1 1に進み、遊技回数カウンタP N Cの値を1減算する。遊技回数カウンタP N Cは、高頻度サポートモードにおいて保証された保証遊技回数の残りの回数をカウントするためのカウンタである。遊技回数カウンタP N Cは、後述する図2 3 8のステップS d 1 5 0 5で値1 0 0が予めセットされている。ステップS d 0 6 1 1を実行した後、ステップS d 0 6 1 2に進む。一方、ステップS d 0 6 1 0において、高頻度サポートモードではないと判定した場合には（S d 0 6 1 0：N O）、遊技回制御処理を終了する。

【2568】

ステップS d 0 6 1 2では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 eの高確率モードフラグがO Nであるか否かを判定する。

【2569】

ステップS d 0 6 1 2において、高確率モードではないと判定した場合には（S d 0 6 1 2：N O）、ステップS d 0 6 1 3に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば1 0 0回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタP N Cの値が0を上回るか否かを判定する。上述したように、遊技回数カウンタP N Cは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、P N C > 0であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判

10

20

30

40

50

定することができる。

【2570】

ステップS d 0 6 1 3において、保証遊技回数カウンタP N Cの値が0を上回っていないと判定した場合（ステップS d 0 6 1 3：N O）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップS d 0 6 1 4に進み、高頻度サポートモードフラグをO F Fする。ステップS d 0 6 1 4を実行した後、ステップS d 0 6 1 5に進む。

【2571】

ステップS d 0 6 1 5では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。ステップS d 0 6 1 5を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

10

【2572】

一方、ステップS d 0 6 1 3において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップS d 0 6 1 3：Y E S）には、ステップS d 0 6 1 4およびステップS d 0 6 1 5を実行することなく、直ちに遊技回制御処理を終了する。また、ステップS d 0 6 1 2において高確率モードであると判定した場合（S d 0 6 1 2：Y E S）にも、直ちに遊技回制御処理を終了する。

【2573】

上述したステップS d 0 6 1 2からステップS d 0 6 1 5までの処理によれば、高頻度サポートモードにおいて継続して実行された遊技回数が100回に達した場合に低頻度サポートモードに移行すること、しかし、遊技回数が100回に達した以後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続されること、が実現される。

20

【2574】

<データ設定処理>

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図229：S d 0 6 0 4）として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

【2575】

図230は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップS d 0 7 0 1では、第2保留エリアR bに保留記憶されている第2始動保留個数R b Nが「0」であるか否かを判定する。ステップS d 0 7 0 1において、第2始動保留個数R b Nが「0」であると判定した場合には（S d 0 7 0 1：Y E S）、ステップS d 0 7 0 2～ステップS d 0 7 0 7の第1図柄表示部用のデータ設定処理を実行し、一方、第2始動保留個数R b Nが「0」でないと判定した場合には（S d 0 7 0 1：N O）、ステップS d 0 7 0 8～ステップS d 0 7 1 3の第2図柄表示部用のデータ設定処理を実行する。

30

【2576】

ここで、データ設定処理が実行される場合とは、図229で説明したように、合計保留個数C R Nが1以上である場合である（図229：S d 0 6 0 3参照）。この場合に、データ設定処理では、第2始動保留個数R b Nが「0」であるか否かを判定し、「0」でない場合、すなわち第2図柄表示部37bについて変動表示用の保留情報が記憶されている場合には、第1始動保留個数R a Nが1以上であるか否かに関わらず、第2保留エリアR bに記憶されているデータを本データ設定処理の対象とする。これにより、第1保留エリアR a及び第2保留エリアR bの両方に保留情報が記憶されている場合には、第2始動口34に対応した第2保留エリアR bに記憶されている保留情報が優先される。

40

【2577】

ステップS d 0 7 0 2では、第1保留エリアR aの第1始動保留個数R a Nを1減算した後、ステップS d 0 7 0 3に進み、合計保留個数C R Nを1減算する。その後、ステップS d 0 7 0 4に進む。ステップS d 0 7 0 4では、第1保留エリアR aの第1エリアに格納されているデータを実行エリアA Eに移動させる。その後、ステップS d 0 7 0 5に

50

進む。

【2578】

ステップS d 0 7 0 5では、第1保留エリアR aの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS d 0 7 0 5を実行した後、ステップS d 0 7 0 6に進む。

【2579】

ステップS d 0 7 0 6では、各種フラグ記憶エリア6 4 eの第2結果表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2結果表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部3 7 a又は第2図柄表示部3 7 bのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップS d 0 7 0 7へ進む。

【2580】

ステップS d 0 7 0 7では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置9 0に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM 6 3のコマンド情報記憶エリア6 3 gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリアR aに対応していることの情報、すなわち第1始動口3 3に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置9 0への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【2581】

ステップS d 0 7 0 7において設定されたシフト時コマンドは、通常処理(図2 2 8)におけるステップS d 0 5 0 5において、音声発光制御装置9 0に送信される。音声発光制御装置9 0は、受信したシフト時コマンドに基づいて、液晶表示装置4 1の第1保留表示領域D s 1における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置1 0 0に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置1 0 0は、液晶表示装置4 1の第1保留表示領域D s 1における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【2582】

ステップS d 0 7 0 1において、第2始動保留個数R b Nが「0」でないと判定した場合には(S d 0 7 0 1:NO)、上述のように、ステップS d 0 7 0 8～ステップS d 0 7 1 3の第2図柄表示部用のデータ設定処理を実行する。

【2583】

ステップS d 0 7 0 8では、第2保留エリアR bの第2始動保留個数R b Nを1減算する。その後、ステップS d 0 7 0 9に進む。ステップS d 0 7 0 9では、合計保留個数C R Nを1減算し、ステップS d 0 7 1 0に進み、第2保留エリアR bの第1エリアに格納されているデータを実行エリアA Eに移動させる。その後、ステップS d 0 7 1 1に進む。

【2584】

ステップS d 0 7 1 1では、第2保留エリアR bの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS d 0 7 1 1を実行した後、ステップS d 0 7 1 2に進む。

【2585】

ステップS d 0 7 1 2では、各種フラグ記憶エリア6 4 eの第2図柄表示部フラグがONではない場合には当該フラグをONにし、ONである場合にはその状態を維持する。そ

10

20

30

40

50

の後、ステップ S d 0 7 1 3 に進む。

【2586】

ステップ S d 0 7 1 3 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 2 保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 始動口 3 4 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【2587】

ステップ S d 0 7 1 3 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 2 2 8）におけるステップ S d 0 5 0 5 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、液晶表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、液晶表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【2588】

<遊技状態判定処理>

次に、遊技状態判定処理について説明する。遊技状態判定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 2 2 9：S d 0 6 0 5）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【2589】

図 2 3 1 は、遊技状態判定処理を示すフローチャートである。ステップ S d 0 8 0 1 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【2590】

ステップ S d 0 8 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には（S d 0 8 0 1：Y E S）、ステップ S d 0 8 0 2 に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。

【2591】

ステップ S d 0 8 0 2 において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（S d 0 8 0 2：Y E S）、ステップ S d 0 8 0 3 に進み、高確・高サポフラグをオンする。高確・高サポフラグは、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態（高確・高サポ状態）であるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e に格納される。高確・高サポフラグが O N であるとき、高確・高サポ状態である。高確・高サポフラグが O F F であるとき、高確・高サポ状態ではない。ステップ S d 0 8 0 3 によれば、この遊技状態判定処理の実行時において高確・高サポ状態であるか否かの判定結果を M P U 6 2 にて特定することが可能となる。ステップ S d 0 8 0 3 を実行した後、ステップ S d 0 8 0 4 に進む。

【2592】

ステップ S d 0 8 0 4 では、高確・高サポ状態であることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確・高サポコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S d 0 8 0 4 を実行した後、遊技状態判定処理を終了する。

【2593】

一方、ステップ S d 0 8 0 1 において高確率モードでないと判定した場合（S d 0 8 0 1：N O）、またはステップ S d 0 8 0 2 において高頻度サポートモードでないと判定し

10

20

30

40

50

た場合には（S d 0 8 0 2：N O）、ステップS d 0 8 0 3およびステップS d 0 8 0 4を実行することなく、遊技状態判定処理を終了する。

【2594】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図229：S d 0 6 0 6）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2595】

図232は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップS d 0 9 0 1では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップS d 0 9 0 2に進む。

10

【2596】

ステップS d 0 9 0 2では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップS d 0 9 0 2を実行した後、ステップS d 0 9 0 3に進む。

【2597】

ステップS d 0 9 0 3では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップS d 0 9 0 3を実行した後、ステップS d 0 9 0 4に進む。

20

【2598】

ステップS d 0 9 0 4では、RAM64の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップS d 0 9 0 4において、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（S d 0 9 0 4：N O）、ステップS d 0 9 0 5に進み、第1変動用コマンドを設定する。第1変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップS d 0 9 0 3で設定された変動時間の情報が含まれている。一方、ステップS d 0 9 0 4において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（S d 0 9 0 4：Y E S）、ステップS d 0 9 0 6に進み、第2変動用コマンドを設定する。第2変動用コマンドには、今回の遊技回が第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップS d 0 9 0 3で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップS d 0 9 0 5又はステップS d 0 9 0 6を実行した後、ステップS d 0 9 0 7に進む。

30

【2599】

ステップS d 0 9 0 7では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、16R確変大当たりの情報、8R確変大当たりの情報、16R通常大当たりの情報、8R通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【2600】

ステップS d 0 9 0 5～ステップS d 0 9 0 7にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図228）におけるステップS d 0 5 0 5によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS d 0 9 0 7を実行後、ステップS d 0 9 0 8に進む。

40

【2601】

ステップS d 0 9 0 8では、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示

50

部が第1図柄表示部37aであると特定して変動表示を開始させ、第2図柄表示部フラグがONである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第2図柄表示部37bであると特定して変動表示を開始させる。ステップSd0908を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【2602】

<転落判定処理>

次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン(図232:Sd0901)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2603】

図233は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップSd1001では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

10

【2604】

ステップSd1001において、高確率モードであると判定した場合には(Sd1001:YES)、ステップSd1002に進み、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、実行エリアAEに格納されている転落乱数カウンタC4の値が、転落当否判定テーブル記憶エリア63dの転落当否判定テーブルにおける転落当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。ステップSd1002において、転落抽選に当選していると判定した場合には(Sd1002:YES)、ステップSd1003に進み、高確率モードフラグをOFFにする。その後、ステップSd1004に進む。

20

【2605】

ステップSd1004では、起動時表示部39aが点灯しているか否かを判定する。具体的には、各種フラグ記憶エリア64eの起動時表示部フラグがONされているか否かを判定する。

【2606】

ステップSd1004において、起動時表示部フラグがONされていると判定した場合には(Sd1004:YES)、ステップSd1005に進み、メイン表示部45に設けられた起動時表示部39aを消灯する。その後、ステップSd1006に進み、起動時表示部フラグをOFFする。ステップSd1006を実行後、ステップSd1007に進む。一方、ステップSd1004において、起動時表示部フラグがOFFされていると判定した場合には(Sd1004:NO)、ステップSd1005およびステップSd1006を実行することなく、ステップSd1007に進む。

30

【2607】

ステップSd1007では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数(例えば100回)に達する前(=保証遊技回数内)であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。ステップSd1007において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合(ステップSd1007:NO)、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップSd1008に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFする。続いて、ステップSd1009に進み、低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。ステップSd1009を実行した後、転落判定処理を終了する。

40

【2608】

一方、ステップSd1007において、保証遊技回数内であると判定した場合(Sd1007:YES)には、直ちに転落判定処理を終了する。また、ステップSd1001において高確率モードでないと判定した場合(Sd1001:NO)、またはステップSd1002において転落抽選に当選していないと判定した場合(Sd1002:NO)には、直ちに遊技回制御処理を終了する。

【2609】

以上のように構成された転落判定処理によって、図220のタイミングt13における

50

抽選モード、サポートモード、および起動時表示部の点灯／消灯についての変動、および、図 2 2 2 のタイミング t 3 3 における抽選モード、サポートモード、および起動時表示部の点灯／消灯についての変動が実現される。特に、図 2 2 0 のタイミング t 1 3 において、転落当選したにもかかわらず高頻度サポートモードが継続されるのは、ステップ S d 1 0 0 7 において保証遊技回数内であると判定した場合に、ステップ S d 1 0 0 8 およびステップ S d 1 0 0 9 を実行しないことによって実現される。

【2 6 1 0】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 2 3 2：S d 0 9 0 2）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

10

【2 6 1 1】

図 2 3 4 は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップ S d 1 1 0 1 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【2 6 1 2】

ステップ S d 1 1 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には（S d 1 1 0 1：Y E S）、ステップ S d 1 1 0 2 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 2 1 0（b）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S d 1 1 0 4 に進む。

20

【2 6 1 3】

一方、ステップ S d 1 1 0 1 において高確率モードではないと判定した場合には（S d 1 1 0 1：N O）、ステップ S d 1 1 0 3 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 2 1 0（a）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S d 1 1 0 4 に進む。

【2 6 1 4】

ステップ S d 1 1 0 4 では、ステップ S d 1 1 0 2 又はステップ S d 1 1 0 3 における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S d 1 1 0 4 において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（S d 1 1 0 4：Y E S）、ステップ S d 1 1 0 5 に進む。

30

【2 6 1 5】

ステップ S d 1 1 0 5 では、起動時表示部 3 9 a が点灯しているか否かを判定する。具体的には、各種フラグ記憶エリア 6 4 e の起動時表示部フラグが O N されているか否かを判定する。

【2 6 1 6】

ステップ S d 1 1 0 5 において、起動時表示部フラグが O N されていると判定した場合には（S d 1 1 0 5：Y E S）、ステップ S d 1 1 0 6 に進み、メイン表示部 4 5 に設けられた起動時表示部 3 9 a を消灯する。その後、ステップ S d 1 1 0 7 に進み、起動時表示部フラグを O F F する。ステップ S d 1 1 0 7 を実行後、ステップ S d 1 1 0 8 に進む。なお、ステップ S d 1 1 0 5 において、起動時表示部フラグが O F F されていると判定した場合には（S d 1 1 0 5：N O）、ステップ S d 1 1 0 6 およびステップ S d 1 1 0 7 を実行することなく、ステップ S d 1 1 0 8 に進む。

40

【2 6 1 7】

ステップ S d 1 1 0 8 では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。

50

【2618】

ステップS d 1 1 0 8において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（S d 1 1 0 8：YES）、ステップS d 1 1 0 9に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば100回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。ステップS d 1 1 0 9において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合（ステップS d 1 1 0 9：NO）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップS d 1 1 1 0に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFする。続いて、ステップS d 1 1 1 1に進み、低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。ステップS d 1 1 1 1を実行した後、ステップS d 1 1 1 2に進む。

【2619】

一方、ステップS d 1 1 0 8において、高頻度サポートモードでないと判定した場合（S d 1 1 0 8：NO）、またはステップS d 1 1 0 9において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップS d 1 1 0 9：YES）には、直ちにステップS d 1 1 1 2に進む。

【2620】

上述したステップS d 1 1 0 4からステップS d 1 1 1 1までの処理によって、図221のタイミングt23における抽選モード、サポートモード、および起動時表示部39aの点灯／消灯についての変動、および、図223のタイミングt43における抽選モード、サポートモード、および起動時表示部の点灯／消灯についての変動が実現される。すなわち、図221のタイミングt23、および図223のタイミングt43において、大当たり当選したのに起動時表示部39aが消灯されるのは、ステップS d 1 1 0 4～ステップS d 1 1 0 7によって実現される。図223のタイミングt43において、大当たり当選したにもかかわらず低頻度サポートモードに移行されるのは、ステップS d 1 1 0 9において保証遊技回数内でないと判定した場合に、ステップS d 1 1 1 0およびステップS d 1 1 1 1を実行することによって実現される。

【2621】

続くステップS d 1 1 1 2からステップS d 1 1 1 9においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【2622】

ステップS d 1 1 1 2では、RAM64の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップS d 1 1 1 2において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（S d 1 1 1 2：NO）、ステップS d 1 1 1 3に進み、第1始動口用の振分テーブル（図211（a）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R確変大当たりの数値範囲、16R通常大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【2623】

一方、ステップS d 1 1 1 2において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（S d 1 1 1 2：YES）、ステップS d 1 1 1 4に進み、第2始動口用の振分テーブル（図211（b）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R確変大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップS d 1 1 1 3又はステップS d 1 1 1 4の処理を実行した後、ステップS d 1 1 1 5に進む。

【2624】

ステップS d 1 1 1 5では、ステップS d 1 1 1 3又はステップS d 1 1 1 4において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップS d 1 1 1 5において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（S d 1 1 1 5：YES

）、ステップ S d 1 1 1 6 に進む。

【2 6 2 5】

ステップ S d 1 1 1 6 では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S d 1 1 1 3 又はステップ S d 1 1 1 4 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S d 1 1 1 6 を実行した後、ステップ S d 1 1 1 7 に進む。

10

【2 6 2 6】

ステップ S d 1 1 1 7 では、ステップ S d 1 1 1 3 又はステップ S d 1 1 1 4 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）を ON にする。具体的には、1 6 R 確変大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりフラグを ON にし、8 R 確変大当たりである場合には 8 R 確変大当たりフラグを ON にする。ステップ S d 1 1 1 7 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【2 6 2 7】

ステップ S d 1 1 1 5 において、ステップ S d 1 1 1 3 又はステップ S d 1 1 1 4 において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合（S d 1 1 1 5 : N O ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップ S d 1 1 1 8 に進む。

20

【2 6 2 8】

ステップ S d 1 1 1 8 では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S d 1 1 1 3 又はステップ S d 1 1 1 4 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S d 1 1 1 8 を実行した後、ステップ S d 1 1 1 9 に進む。

30

【2 6 2 9】

ステップ S d 1 1 1 9 では、ステップ S d 1 1 1 3 又はステップ S d 1 1 1 4 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）を ON にする。具体的には、1 6 R 通常大当たりである場合には 1 6 R 通常大当たりフラグを ON にし、8 R 通常大当たりである場合には 8 R 通常大当たりフラグを ON にする。ステップ S d 1 1 1 9 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【2 6 3 0】

ステップ S d 1 1 0 4 において、ステップ S d 1 1 0 2 又はステップ S d 1 1 0 3 における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（S d 1 1 0 4 : N O ）、ステップ S d 1 1 2 0 に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f における外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S d 1 1 2 0 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

40

【2 6 3 1】

50

<変動時間の設定処理>

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図232：Sd0903）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2632】

図235は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップSd1201では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップSd1202に進む。

【2633】

ステップSd1202では高確・高サポ状態であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eに格納された高確・高サポフラグONであるか否かを判定する。上述のように、高確・高サポフラグは、図231のステップSd0803でONにされるフラグである。ステップSd1202において、高確・高サポフラグがONではないと判定した場合には（Sd1202：NO）、ステップSd1203に進む。

【2634】

ステップSd1203では、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、RAM64の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には、リーチが発生すると判定して（Sd1203：YES）、ステップSd1204に進む。また、上記各フラグのいずれもがONではない場合であっても、実行エリアAEに格納されているリーチ乱数カウンタC3の値がリーチの発生に対応した値である場合には、リーチが発生すると判定して（Sd1203：YES）、ステップSd1204に進む。なお、リーチ乱数カウンタC3の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【2635】

ステップSd1204では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63eに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップSd1210に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【2636】

ステップSd1203において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Sd1203：NO）、ステップSd1205に進み、変動時間テーブル記憶エリア63eに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップSd1210に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【2637】

なお、本実施形態のパチンコ機10では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数CRNの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数CRNの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数CRNの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第2始動保留個数RbNが「0」である場合には、第1始動保留個数RaNの数が多いほど変動時間が短くなり、第2始動保留個数RbNが「1」以上である場合には、第2始動保留個数RbNの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第2始動保留個数RbNが「0」である場合には、第1始動保留個数RaNの数が多いほど変動時間が長くなり、第2始動保留個数RbNが「1」以上である場合には、第2始動保留個数RbNの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数RaN、RbNに依存することなく一定となるように設定されていてもよ

10

20

30

40

50

い。

【2638】

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合と比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。

【2639】

次に、ステップS d 1 2 0 2において、高確・高サポフラグがONであると判定した場合には（S d 1 2 0 2：YES）、ステップS d 1 2 0 6に進む。

【2640】

ステップS d 1 2 0 6では、今回の遊技回において当たり抽選に当選（大当たり当選）した場合、転落抽選に当選した場合、およびリーチが発生する場合、のうちの少なくとも一つに該当するか否かを判定する。具体的には、i) 各種フラグ記憶エリア64eの確変大当たりフラグがONであること、ii) 各種フラグ記憶エリア64eの通常大当たりフラグがONであること、iii) 実行エリアAEに格納されている転落乱数カウンタC4の値が、転落当否判定テーブル記憶エリア63dの転落当否判定テーブルにおける転落当選として設定されている値と一致していること、iv) 実行エリアAEに格納されているリーチ乱数カウンタC3の値がリーチの発生に対応した値であること、のうちの少なくとも一つを満たす場合に、ステップS d 1 2 0 6で肯定判定される。なお、本実施形態およびその変形例の説明において、「当たり抽選に当選」とは、当たり抽選において大当たりに当選することを意味する。

【2641】

ステップS d 1 2 0 6において、大当たり当選、転落当選、およびリーチ発生のうちの少なくとも一つに該当すると判定した場合には（S d 1 2 0 6：YES）、ステップS d 1 2 0 7に進み、変動時間テーブル記憶エリア63eに記憶されているバトル結果告知演出用変動時間テーブルを参照して、変動時間を取得する。バトル結果告知演出用変動時間テーブルに記憶されている変動時間は、バトル演出と結果告知演出との両方を行うのに要する時間である。バトル演出は、図215（a）に例示した演出である。結果告知演出は、図215（b）に例示した敗北演出、図215（c）に例示した勝利演出、あるいは引き分け演出である。本実施形態では、バトル結果告知演出用変動時間テーブルに記憶されている変動時間は、一定の長さに設定されている。

【2642】

なお、本実施形態の変形例として、結果告知演出として勝利演出を行う場合と敗北演出を行う場合と引き分け演出を行う場合とで、バトル結果告知演出用変動時間テーブルに記憶されている変動時間を異なるようにしてもよい。この場合、変動時間のうちの結果告知演出が占める時間を、勝利演出を行う場合と敗北演出を行う場合と引き分け演出を行う場合とで異なる構成とする。具体的には、勝利演出の場合は、敗北演出や引き分け演出の場合よりも、結果告知が占める時間が長くなるように変動時間を長くすることによって、勝利したことの感動を高めることができる。

【2643】

ステップS d 1 2 0 7を実行した後、ステップS d 1 2 0 9に進み、各種フラグ記憶エリア64eの高確・高サポフラグをOFFする。その後、ステップS d 1 2 1 0に進み、ステップS d 1 2 0 7で取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【2644】

一方、ステップS d 1 2 0 6において、大当たり当選、転落当選、およびリーチ発生の

いずれにも該当しないと判定した場合には（S d 1 2 0 6：N O）、ステップS d 1 2 0 8に進み、変動時間テーブル記憶エリア6 3 eに記憶されている外れ時演出用変動時間テーブルを参照して、変動時間を取得する。本実施形態では、外れ時演出用変動時間テーブルに記憶されている変動時間は、高確・高サポ状態でありながら、大当たり当選、転落当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しない場合の演出を行うに要する時間であり、一定時間に設定されている。本実施形態においては、外れ時演出用変動時間テーブルに記憶されている変動時間は、バトル結果告知演出用変動時間テーブルに記憶されている変動時間より短くなるように設定されている。

【2 6 4 5】

ステップS d 1 2 0 8を実行した後、ステップS d 1 2 0 9に進み、各種フラグ記憶エリア6 4 eの高確・高サポフラグをO F Fする。続いて、ステップS d 1 2 1 0に進み、ステップS d 1 2 0 8で取得した変動時間情報をR A M 6 4の各種カウンタエリア6 4 dに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【2 6 4 6】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図2 2 8：S d 0 5 0 9）として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【2 6 4 7】

図2 3 6は、遊技状態移行処理を示す説明図である。ステップS d 1 3 0 1では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。ステップS d 1 3 0 1において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（S d 1 3 0 1：N O）、ステップS d 1 3 0 2に進み、1の遊技回の第1図柄表示部3 7 a又は第2図柄表示部3 7 bにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップS d 1 3 0 2において、変動表示が終了したタイミングでないと判定した場合には（S d 1 3 0 2；N O）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【2 6 4 8】

ステップS d 1 3 0 2において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（S d 1 3 0 2：Y E S）、ステップS d 1 3 0 3に進み、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の、1 6 R確変大当たりフラグ、8 R確変大当たりフラグ、1 6 R通常大当たりフラグ、8 R通常大当たりフラグのいずれかがO Nであるか否かを判定する。上記各フラグのいずれもがO Nではないと判定した場合には（S d 1 3 0 3：N O）、本遊技状態移行処理を終了する。

【2 6 4 9】

ステップS d 1 3 0 3において、上記各フラグのいずれかがO Nであると判定した場合には（S d 1 3 0 3：Y E S）、ステップS d 1 3 0 4に進み、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、R A M 6 4の停止結果アドレス記憶エリアに格納されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、R O M 6 3に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部4 5におけるラウンド表示部3 9に出力する。これにより、ラウンド表示部3 9では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップS d 1 3 0 4を実行した後、ステップS d 1 3 0 5に進む。

【2 6 5 0】

ステップS d 1 3 0 5では、今回の開閉実行モードのラウンド数を判定する。具体的には、R A M 6 4に記憶されている大当たり種別フラグ（1 6 R確変大当たりフラグ、8 R確変大当たりフラグ、1 6 R通常大当たりフラグ、8 R確変大当たりフラグ）を確認する

。ステップ S d 1 3 0 5 において、R A M 6 4 に記憶されている大当たり種別フラグが 1 6 R 確変大当たりフラグ又は 1 6 R 通常大当たりフラグであると判定した場合には (S d 1 3 0 5 : Y E S) 、ステップ S d 1 3 0 6 に進み、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 に「1 6」をセットする。第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 は、開閉扉 3 6 b が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。一方、ステップ S d 1 3 0 5 において、R A M 6 4 に記憶されている大当たり種別フラグが 8 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 通常大当たりフラグであると判定した場合には (S d 1 3 0 5 : N O) 、ステップ S d 1 3 0 7 に進み、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 に「8」をセットする。ステップ S d 1 3 0 6 又はステップ S d 1 3 0 7 を実行した後、ステップ S d 1 3 0 8 に進む。

【2 6 5 1】

ステップ S d 1 3 0 8 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高確率モードフラグを O F F する。その後、ステップ S d 1 3 0 9 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高頻度サポートモードフラグを O F F する。

【2 6 5 2】

ステップ S d 1 3 0 9 を実行した後、ステップ S d 1 3 1 0 に進み、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理 (図 2 2 8) におけるステップ S d 0 5 0 5 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S d 1 3 1 0 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【2 6 5 3】

ステップ S d 1 3 0 1 において、開閉実行モード中であると判定した場合には (S d 1 3 0 1 : Y E S) 、ステップ S d 1 3 1 1 に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口 3 6 a が閉鎖中である場合には、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 が「1」以上であることを条件として、可変入賞駆動部 3 6 c を駆動状態とすることで大入賞口 3 6 a を開放させる。また、大入賞口 3 6 a が開放中である場合には、当該大入賞口 3 6 a の開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数が入球していることを条件として、可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態を停止し、大入賞口 3 6 a を閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップ S d 1 3 1 1 を実行した後、ステップ S d 1 3 1 2 に進む。

【2 6 5 4】

ステップ S d 1 3 1 2 では、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」でないと判定した場合には (S d 1 3 1 2 : N O) 、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であると判定した場合には (S d 1 3 1 2 : Y E S) 、ステップ S d 1 3 1 3 に進み、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理 (図 2 2 8) におけるステップ S d 0 5 0 5 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップ S d 1 3 1 3 を実行した後、ステップ S d 1 3 1 4 に進む。

【2 6 5 5】

ステップ S d 1 3 1 4 では、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。開閉実行モード終了時の移行処理は、今回の開閉実行モードが終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。開閉実行モード終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S d 1 3 1 4 を実行した後、ステップ S d 1 3 1 5 に進む。

【2 6 5 6】

ステップ S d 1 3 1 5 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイ

ン表示部 45 におけるラウンド表示部 39 が消灯されるように当該ラウンド表示部 39 の表示制御を終了する。その後、ステップ S d 1 3 1 6 に進み、開閉実行モードの終了処理を実行する。具体的には、16R 確変大当たりフラグ、8R 確変大当たりフラグ、16 通常大当たりフラグ、8R 通常大当たりフラグが ON である場合にはこれらのフラグを OFF にし、これらのフラグが ON ではない場合にはその状態を維持する。ステップ S d 1 3 1 6 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【2657】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 236：S d 1 3 1 1）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

10

【2658】

図 237 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S d 1 4 0 1 では、大入賞口 36a を開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部 36c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S d 1 4 0 1 において、大入賞口 36a が開放中でないと判定した場合には（S d 1 4 0 1：NO）、ステップ S d 1 4 0 2 に進み、第 1 ラウンドカウンタエリア RC1 の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S d 1 4 0 2 において、第 1 ラウンドカウンタエリア RC1 の値が「0」であると判定した場合には（S d 1 4 0 2：YES）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S d 1 4 0 2 において、第 1 ラウンドカウンタエリア RC1 の値が「0」でないと判定した場合には（S d 1 4 0 2：NO）、ステップ S d 1 4 0 3 に進む。

20

【2659】

ステップ S d 1 4 0 3 では、RAM 64 の各種カウンタエリア 64d に設けられた第 1 タイマカウンタエリア T1 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T1 は、大入賞口 36a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S d 1 4 0 3 において、第 1 タイマカウンタエリア T1 の値が「0」でないと判定した場合には（S d 1 4 0 3：NO）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S d 1 4 0 3 において、第 1 タイマカウンタエリア T1 の値が「0」であると判定した場合には（S d 1 4 0 3：YES）、ステップ S d 1 4 0 4 に進み、大入賞口 36a を開放するために可変入賞駆動部 36c を駆動状態とする。その後、ステップ S d 1 4 0 5 に進む。

30

【2660】

ステップ S d 1 4 0 5 では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機 10 の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第 1 タイマカウンタエリア T1 に「15000」（すなわち 30sec）をセットする。さらに、大入賞口 36a への遊技球の入球数をカウントするために、RAM 64 の各種カウンタエリア 64d に設けられた入球カウンタエリア PC に「10」をセットする。第 1 タイマカウンタエリア T1 にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2msec 周期で 1 減算される。なお、仮にパチンコ機 10 に低頻度入球モードが設定されている場合には、例えば、第 1 タイマカウンタエリア T1 に「100」（すなわち 0.2sec）をセットするとともに、入球カウンタエリア PC に「6」をセットしてもよい。ステップ S d 1 4 0 5 を実行した後、ステップ S d 1 4 0 6 に進む。

40

【2661】

ステップ S d 1 4 0 6 では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口 36a の開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 90 及び表示制御装置 100 に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図 228：ステップ S d 0 5 0 5）によって、音声発光制御装置 90 に送信される。音声発光制御装置 90 は、受信した開放コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 36a の開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ 47 やスピーカー 46 における演出内容を、大入賞口 36a の開放が

50

開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置 90 は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 100 に送信する。表示制御装置 100 は、受信した開放コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 36 a の開放が開始されたことを特定するとともに、液晶表示装置 41 における演出内容を、大入賞口 36 a の開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【2662】

ステップ S d 1 4 0 1 において、大入賞口 36 a が開放中であると判定した場合には（ステップ S d 1 4 0 1：YES）、ステップ S d 1 4 0 7 に進み、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 36 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S d 1 4 0 7 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「0」でないと判定した場合には（S d 1 4 0 7：NO）、ステップ S d 1 4 0 8 に進む。

10

【2663】

ステップ S d 1 4 0 8 では、大入賞口 36 a に遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置 36 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S d 1 4 0 8 において、入球が発生していないと判定した場合には（S d 1 4 0 8：NO）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S d 1 4 0 8 において、入球が発生していると判定した場合には（S d 1 4 0 8：YES）、ステップ S d 1 4 0 9 に進み、入球カウンタエリア P C の値を 1 減算する。その後、ステップ S d 1 4 1 0 に進む。

【2664】

ステップ S d 1 4 1 0 では、入球カウンタエリア P C の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S d 1 4 1 0 において、入球カウンタエリア P C の値が「0」でないと判定した場合には（S d 1 4 1 0：NO）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

20

【2665】

ステップ S d 1 4 0 7 において第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「0」であると判定した場合（S d 1 4 0 7：YES）、又は、ステップ S d 1 4 1 0 において入球カウンタエリア P C の値が「0」であると判定した場合には（S d 1 4 1 0：YES）、ステップ S d 1 4 1 1 に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口 36 a を閉鎖するために可変入賞駆動部 36 c を非駆動状態とする。その後、ステップ S d 1 4 1 2 に進む。

30

【2666】

ステップ S d 1 4 1 2 では、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値を 1 減算する。その後、ステップ S d 1 4 1 3 に進み、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S d 1 4 1 3 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であると判定した場合には（S d 1 4 1 3：YES）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S d 1 4 1 3 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」でないと判定した場合には（S d 1 4 1 3：NO）、第 1 タイマカウンタエリア T 1 に「1000」（すなわち 2 s e c）をセットする。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 36 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S d 1 4 1 4 を実行した後、ステップ S d 1 4 1 5 に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

40

【2667】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口 36 a の開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 90 及び表示制御装置 100 に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図 228：ステップ S d 0 5 0 5）において、音声発光制御装置 90 に送信される。音声発光制御装置 90 は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 36 a の開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ 47 やスピーカー 46 における演出内容を、大入賞口 36 a の開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置 90 は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 100 に送信する。表示制御装置 100 は、

50

受信した閉鎖コマンドに基づいて、1ラウンド分の大入賞口36aの開放が終了したことを特定するとともに、液晶表示装置41における演出内容を、大入賞口36aの開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【2668】

＜開閉実行モード終了時の移行処理＞

次に、開閉実行モード終了時の移行処理について説明する。開閉実行モード終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図236：Sd1314）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2669】

図238は、開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップSd1501では、RAM64に、大当たり種別フラグとして確変大当たりに対応するフラグがONにされているか否かを判定する。すなわち、RAM64の16R確変大当たりフラグ又は8R確変大当たりフラグがONであるか否かを判定する。

【2670】

ステップSd1501において、RAM64の16R確変大当たりフラグ又は8R確変大当たりフラグがONであると判定した場合には（Sd1501：YES）、ステップSd1502に進み、フラグ消去処理を実行する。フラグ消去処理とは、遊技状態を特定するための情報を消去する処理である。具体的には、開閉実行モードフラグ、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグがONである場合には、それらをOFFにするとともに、これらのフラグがONではない場合には、その状態を維持する。ステップSd1502を実行した後、ステップSd1503に進む。

【2671】

ステップSd1503では、高確率モードフラグをONにし、その後、ステップSd1504に進み、高頻度サポートモードフラグをONにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップSd1505に進む。

【2672】

ステップSd1505では、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた遊技回数カウンタPNCに100をセットする。遊技回数カウンタPNCにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップSd1506に進む。

【2673】

ステップSd1506では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップSd1510に進む。

【2674】

一方、ステップSd1501において、RAM64に、16R通常大当たりフラグ又は8R通常大当たりフラグがONであると判定した場合には（Sd1501：NO）、ステップSd1507に進み、上記フラグ消去処理を実行する。その後、ステップSd1508に進む。

【2675】

ステップSd1508では、高頻度サポートモードフラグをONにした後、ステップSd1509に進み、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた遊技回数カウンタPNCに100をセットする。その後、ステップSd1510に進む。

【2676】

ステップSd1510では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、開閉実行

モード終了時の移行処理を終了する。

【2677】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図228：Sd0510）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2678】

図239は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップSd1601では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eのサポート中フラグがONであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第2始動口34の電動役物34aを開放状態にさせる場合にONにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にOFFにされるフラグである。ステップSd1601において、サポート中フラグがONではないと判定した場合には（Sd1601：NO）、ステップSd1602に進む。

10

【2679】

ステップSd1602では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eのサポート当選フラグがONであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物34aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にONにされ、サポート中フラグがONである場合にOFFにされるフラグである。ステップSd1602において、サポート当選フラグがONではないと判定した場合には（Sd1602：NO）

20

【2680】

ステップSd1603では、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。第2タイマカウンタエリアT2にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1減算される。

【2681】

ステップSd1603において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Sd1603：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」とであると判定した場合には（Sd1603：YES）、ステップSd1604に進む。

30

【2682】

ステップSd1604では、普図ユニット38における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップSd1604において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Sd1604：YES）、ステップSd1605に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット38における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップSd1604において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Sd1604：NO）、ステップSd1606に進む。

40

【2683】

ステップSd1606では、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定する。ステップSd1606において、役物保留個数SNの値が「0」とであると判定した場合には（Sd1606：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSd1606において、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定した場合には（Sd1606：YES）、ステップSd1607に進む。

【2684】

ステップSd1607では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップSd1608に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップSd1607において開閉実行モードではなく（Sd1607：NO）、且つ、ステップSd1

50

608において高頻度サポートモードである場合には（S d 1 6 0 8：Y E S）、ステップS d 1 6 0 9に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC5の値が0～190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「750」（すなわち1.5sec）をセットする。第2タイマカウンタエリアT2は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップS d 1 6 1 0に進む。

【2685】

ステップS d 1 6 1 0では、ステップS d 1 6 0 9の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS d 1 6 1 0において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（S d 1 6 1 0：Y E S）、ステップS d 1 6 1 1に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた第2ラウンドカウンタエリアRC2に「3」をセットする。第2ラウンドカウンタエリアRC2は、電動役物34aが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

10

【2686】

一方、ステップS d 1 6 1 0において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（S d 1 6 1 0：N O）、ステップS d 1 6 1 1の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【2687】

ステップS d 1 6 0 7において開閉実行モードであると判定した場合（S d 1 6 0 7：Y E S）、又は、ステップS d 1 6 0 8において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（S d 1 6 0 8：N O）、ステップS d 1 6 1 2に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC5の値が0～190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「14750」（すなわち29.5sec）をセットする。その後、ステップS d 1 6 1 3に進む。

20

【2688】

ステップS d 1 6 1 3では、ステップS d 1 6 1 2の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS d 1 6 1 3において、サポート当選でないと判定した場合には（S d 1 6 1 3：N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS d 1 6 1 3において、サポート当選であると判定した場合には（S d 1 6 1 3：Y E S）、ステップS d 1 6 1 4に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、第2ラウンドカウンタエリアRC2に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

30

【2689】

ステップS d 1 6 0 2において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には（S d 1 6 0 2：Y E S）、ステップS d 1 6 1 5に進み、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップS d 1 6 1 5において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（S d 1 6 1 5：N O）、普図ユニット38における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS d 1 6 1 5において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」とであると判定した場合には（S d 1 6 1 5：Y E S）、ステップS d 1 6 1 6に進む。

40

【2690】

ステップS d 1 6 1 6では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット38における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップS d 1 6 1 7に進み、サポート中フラグをONにするとともに、サポート当選フラグをO

50

FFにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【2691】

ステップSd1601において、サポート中フラグがONであると判定した場合には（Sd1601：YES）、ステップSd1618に進み、電動役物34aを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【2692】

<電役開閉制御処理>

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図239：Sd1618）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2693】

図240は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップSd1701では、電動役物34aが開放中であるか否かを判定する。電動役物34aが開放中であるか否かは、電動役物駆動部34bが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物34aが開放されていると判定した場合には（Sd1701：YES）、ステップSd1702に進む。

【2694】

ステップSd1702では、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、電動役物34aの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSd1702において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Sd1702：NO）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物34aの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【2695】

ステップSd1702において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（Sd1702：YES）、ステップSd1703に進み、電動役物34aを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第2タイマカウンタエリアT2に「250」（すなわち0.5sec）をセットする。すなわち、電動役物34aの開放継続時間の計測手段としての第2タイマカウンタエリアT2が「0」である場合には、電動役物34aを閉鎖するとともに、今度は第2タイマカウンタエリアT2を電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第2タイマカウンタエリアT2に「250」をセットする。ステップSd1703を実行した後、ステップSd1704に進む。

【2696】

ステップSd1704では、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値を1減算した後に、ステップSd1705に進み、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSd1705において、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」でないと判定した場合には（Sd1705：NO）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップSd1705において、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」であると判定した場合には（Sd1705：YES）、ステップSd1706に進み、サポート中フラグをOFFにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【2697】

ステップSd1701において、電動役物34aが開放中でないと判定した場合には（Sd1701：NO）、ステップSd1707に進み、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSd1707において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」でないと判定した場合には（Sd1707：NO）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップSd1707において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であると判定した場合には（Sd1707：YES）、ステップSd1708に進み、電動役物34aを開放状態に制御す

10

20

30

40

50

る開放処理を実行する。その後、ステップ S d 1 7 0 9 に進む。

【2698】

ステップ S d 1 7 0 9 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中ではないと判定した場合には (S d 1 7 0 9 : N O) 、ステップ S d 1 7 1 0 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【2699】

ステップ S d 1 7 1 0 において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には (S d 1 7 1 0 : Y E S) 、ステップ S d 1 7 1 1 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「800」(すなわち 1.6 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

10

【2700】

一方、ステップ S d 1 7 0 9 において開閉実行モード中であると判定した場合 (S d 1 7 0 9 : Y E S) 、又は、ステップ S d 1 7 1 0 において高頻度サポートモードではないと判定した場合には (S d 1 7 1 0 : N O) 、ステップ S d 1 7 1 2 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「100」(すなわち 0.2 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【2701】

《D6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、バトル演出および結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 90 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 100 において実行される処理について説明する。

20

【2702】

<音声発光制御装置において実行される各種処理>

<タイマ割込み処理>

最初に、音光側 M P U 9 2 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【2703】

図 2 4 1 は、音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期 (例えば 4 m s e c) で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

30

【2704】

ステップ S d 1 8 0 1 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理は、主側 M P U 6 2 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 R A M 9 4 に格納するための処理である。音光側 R A M 9 4 には、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドの格納及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次格納されるとともに、格納された順序に従って順次読み出される。ステップ S d 1 8 0 1 を実行した後、ステップ S d 1 8 0 2 に進む。

【2705】

40

ステップ S d 1 8 0 2 では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S d 1 8 0 2 を実行した後、ステップ S d 1 8 0 3 に進む。

【2706】

ステップ S d 1 8 0 3 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップ S d 1 8 0 2 のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S d 1 8 0 3 を実行した後、ステップ S d 1 8 0 4 に進む。

【2707】

ステップ S d 1 8 0 4 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御

50

処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップ S d 1 8 0 2 のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S d 1 8 0 4 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【2708】

<コマンド対応処理>

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 2 4 1 : S d 1 8 0 2）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【2709】

図 2 4 2 は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【2710】

ステップ S d 1 9 0 1 では、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S d 1 9 0 1 において、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信していると判定した場合には（S d 1 9 0 1 : Y E S）、ステップ S d 1 9 0 2 に進み、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S d 1 9 0 2 を実行した後、ステップ S d 1 9 0 3 に進む。一方、ステップ S d 1 9 0 1 において、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（S d 1 9 0 1 : N O）、ステップ S d 1 9 0 2 を実行することなく、ステップ S d 1 9 0 3

【2711】

ステップ S d 1 9 0 3 では、主側 M P U 6 2 から高頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S d 1 9 0 3 において、主側 M P U 6 2 から高頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（S d 1 9 0 3 : Y E S）、ステップ S d 1 9 0 4 に進み、音光側高頻度サポートモードフラグを O N にする。音光側高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを音声発光制御装置 9 0（図 2 1 2 参照）の M P U 9 2 にて特定するためのフラグであり、R A M 9 4 の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア 9 4 e に格納される。その後、ステップ S d 1 9 0 7 に進む。

【2712】

ステップ S d 1 9 0 3 において、主側 M P U 6 2 から高頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（S d 1 9 0 3 : N O）、ステップ S d 1 9 0 5 に進み、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S d 1 9 0 5 において、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（S d 1 9 0 5 : Y E S）、ステップ S d 1 9 0 6 に進み、音光側高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S d 1 9 0 7 に進む。ステップ S d 1 9 0 5 において、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（S d 1 9 0 5 : N O）、そのまま、ステップ S d 1 9 0 7 に進む。

【2713】

ステップ S d 1 9 0 7 では、主側 M P U 6 2 から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S d 1 9 0 7 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（S d 1 9 0 7 : Y E S）、ステップ S d 1 9 0 8 に進む。一方、ステップ S d 1 9 0 7 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（S d 1 9 0 7 : N O）、ステップ S d 1 9 0 9 に進む。

【2714】

ステップ S d 1 9 0 8 では、演出設定処理を実行する。演出設定処理では、今回の遊技回において実行されるバトル演出や、結果告知演出、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S d 1 9 0 8 を実行した後、

ステップ S d 1 9 0 9 に進む。

【2715】

ステップ S d 1 9 0 9 では、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S d 1 9 0 9 において、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には (S d 1 9 0 9 : Y E S) 、ステップ S d 1 9 1 0 に進みオープニング演出設定処理を実行する。オープニング演出設定処理では、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たりの種別を特定し、その大当たりの種別に対応したオープニング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたオープニング演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。その後、ステップ S d 1 9 1 1 に進む。一方、ステップ S d 1 9 0 9 において、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には (S d 1 9 0 9 : N O) 、ステップ S d 1 9 1 0 を実行することなく、ステップ S d 1 9 1 1 に進む。

10

【2716】

ステップ S d 1 9 1 1 では、エンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S d 1 9 1 1 において、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には (S d 1 9 1 1 : Y E S) 、ステップ S d 1 9 1 2 に進み、エンディング演出設定処理を実行する。エンディング演出設定処理では、今回受信したエンディングコマンドに含まれている開閉実行モード後の遊技状態の内容を特定し、その遊技状態の内容に対応したエンディング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたエンディング演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。その後、ステップ S d 1 9 1 3 に進む。一方、ステップ S d 1 9 1 1 において、主側 M P U 6 2 からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には (S d 1 9 1 1 : N O) 、ステップ S d 1 9 1 2 を実行することなく、ステップ S d 1 9 1 3 に進む。

20

【2717】

ステップ S d 1 9 1 3 では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、開放コマンドに対応した演出内容の設定及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン 2 4 が押下された場合には、演出操作ボタン 2 4 が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。

【2718】

< 保留コマンド対応処理 >

30

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン (図 2 4 2 : S d 1 9 0 2) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【2719】

図 2 4 3 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【2720】

ステップ S d 2 0 0 1 では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側 M P U 9 2 において特定可能とするための処理を実行する。ステップ S d 2 0 0 1 の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第 1 保留個数」とも呼び、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第 2 保留個数」とも呼び、第 1 保留個数と第 2 保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップ S d 2 0 0 1 を実行した後、ステップ S d 2 0 0 2 に進む。

40

【2721】

ステップ S d 2 0 0 2 では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップ S d

50

2001において特定された第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第1保留表示部37cおよび第2保留表示部37dの表示態様（点灯させるLEDランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップSd2002を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【2722】

＜入球時の更新処理＞

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図243：Sd2001）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【2723】

図244は入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップSd2101では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップSd2101において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Sd2101：YES）、ステップSd2102に進み、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた第1保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第1保留個数カウンタエリアは、第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。第1保留個数カウンタエリアの更新処理では、第1保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップSd2102を実行した後、ステップSd2104に進む。

【2724】

ステップSd2101において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Sd2101：NO）、すなわち、当該保留コマンドが第2始動口34への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップSd2103に進み、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた第2保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第2保留個数カウンタエリアは、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。第2保留個数カウンタエリアの更新処理では、第2保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップSd2103を実行した後、ステップSd2104に進む。

【2725】

ステップSd2102及びステップSd2103の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機10の電源遮断中において、主制御装置60のRAM64に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置90のRAM94に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第1始動口33又は第2始動口34への入球に係る保留情報が主制御装置60のRAM64に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置60では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置90では保留情報が0個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置90において保留コマンドを受信する度に第1保留個数カウンタエリア又は第2保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置60において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置90において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置60は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置90では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第1保留個数カウンタエリア又は第2保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

10

20

30

40

50

【2726】

ステップS d 2 1 0 4では、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第1保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第2保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップS d 2 1 0 4を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【2727】

<演出設定処理>

次に、演出設定処理について説明する。演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン(図242:S d 1 9 0 8)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【2728】

図245は、演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、演出設定処理の具体的な処理について説明する。

【2729】

ステップS d 2 2 0 1では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たり種別、転落当選の有無、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を把握する。そして、把握した情報を音光側MPU92のレジスタに記憶する。その後、ステップS d 2 2 0 2に進む。

【2730】

ステップS d 2 2 0 2では、主側MPU62から高確・高サポコマンドを受信したか否かを判定する。ステップS d 2 2 0 2において、主側MPU62から高確・高サポコマンドを受信したと判定した場合には(S d 2 2 0 2:Y E S)、ステップS d 2 2 0 3に進み、高確・高サポ時演出設定処理を実行する。高確・高サポ時演出設定処理の詳細については後述する。ステップS d 2 2 0 3を実行した後、ステップS d 2 2 0 5に進む。

【2731】

一方、ステップS d 2 2 0 2において、主側MPU62から高確・高サポコマンドを受信していないと判定した場合には(S d 2 2 0 2:N O)、ステップS d 2 2 0 4に進む。

【2732】

ステップS d 2 2 0 4では、通常時における演出設定処理を実行する。具体的には、高確・高サポ状態以外の状態の遊技回における、大当たり演出や、リーチ演出、外れ演出を、遊技回の変動時間に応じて設定する。ステップS d 2 2 0 4を実行した後、ステップS d 2 2 0 5に進む。

【2733】

ステップS d 2 2 0 5では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、又は、8R通常大当たりである場合には、有効ラインL(図207参照)上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たり又は8R確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機10では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せ

10

20

30

40

50

は、16R確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R通常大当たり又は8R通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【2734】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップSd2205を実行した後、ステップSd2206に進む。

10

【2735】

ステップSd2206では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップSd2205において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ROM93の変動表示パターンテーブル記憶エリア93bに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップSd2207に進む。

20

【2736】

ステップSd2207では、今回の遊技回においてステップSd2203またはSd2204で設定された演出の種類情報、ステップSd2205で設定された停止図柄の種類情報、及びステップSd2206で設定された変動表示パターンの種類情報を、演出コマンドに設定する。その後、ステップSd2208に進み、当該演出コマンドを表示側MPU102に送信する。表示側MPU102は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を液晶表示装置41に表示させる処理を実行する。ステップSd2208を実行した後、ステップSd2209に進み、変動開始時の更新処理を実行した後、演出設定処理を終了する。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。

【2737】

<高確・高サポ時演出設定処理>

次に、高確・高サポ時演出設定処理について説明する。高確・高サポ時演出設定処理は、演出設定処理のサブルーチン(図245:Sd2203)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

30

【2738】

図246は、高確・高サポ時演出設定処理を示すフローチャートである。ステップSd2301では、今回の遊技回による当たり抽選において確変大当たりに当選したか否かを判定する。この判定は、図245のステップSd2201によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップSd2301では、16R確変大当たり、8R確変大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップSd2301において、今回の遊技回による当たり抽選において確変大当たりに当選したと判定された場合には(Sd2301:YES)、ステップSd2302に進む。

40

【2739】

ステップSd2302では、バトル演出・結果告知演出設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において、図215(a)に例示したバトル演出と、図215(c)に例示した勝利演出と、を併せて実行するように設定する。バトル演出の後に勝利演出を連続して実行する。この設定の際には、図235においてバトル結果告知演出用変動時間テーブルを用いて主制御装置60側で取得した変動時間に従って演出を定める。ステップSd2302を実行した後、高確・高サポ時演出設定処理を終了する。

【2740】

50

ステップ S d 2 3 0 1 において、今回の遊技回による確変大当たりに当選しなかった場合には (S d 2 3 0 1 : N O) 、ステップ S d 2 3 0 3 に進む。

【 2 7 4 1 】

ステップ S d 2 3 0 3 では、今回の遊技回における通常大当たり又は転落抽選に当選したか否かを判定する。この判定は、図 2 4 5 のステップ S d 2 2 0 1 によって把握した大当たりの有無の情報、大当たり種別の情報、および転落当選の有無の情報を用いて行う。ステップ S d 2 3 0 4 では、1 6 R 通常大当たり、8 R 通常大当たり、および転落抽選のうちのいずれかに当選した場合に肯定判定される。ステップ S d 2 3 0 3 において、今回の遊技回において通常大当たり又は転落抽選に当選したと判定した場合には (S d 2 3 0 3 : Y E S) 、ステップ S d 2 3 0 4 に進む。

10

【 2 7 4 2 】

ステップ S d 2 3 0 4 では、バトル演出・結果告知演出設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において、図 2 1 5 (a) に例示したバトル演出と、図 2 1 5 (b) に例示した敗北演出と、を併せて実行するように設定する。バトル演出の後に敗北演出を連続して実行する。この設定の際には、図 2 3 5 においてバトル結果告知演出用変動時間テーブルを用いて主制御装置 6 0 側で取得した変動時間に従って演出を定める。ステップ S d 2 3 0 4 の処理は、ステップ S d 2 3 0 2 と同様の処理であり、ステップ S d 2 3 0 2 では勝利演出であるのに対して、敗北演出である点が相違する。ステップ S d 2 3 0 4 を実行した後、高確・高サポ時演出設定処理を終了する。

【 2 7 4 3 】

20

ステップ S d 2 3 0 3 において、今回の遊技回において通常大当たり又は転落抽選に当選していないと判定した場合には (S d 2 3 0 3 : N O) 、ステップ S d 2 3 0 5 に進む。

【 2 7 4 4 】

ステップ S d 2 3 0 5 では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図 2 4 5 のステップ S d 2 2 0 1 によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップ S d 2 3 0 5 において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には (S d 2 3 0 5 : Y E S) 、ステップ S d 2 3 0 6 に進む。

【 2 7 4 5 】

ステップ S d 2 3 0 6 では、バトル演出・結果告知設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において、図 2 1 5 (a) に例示したバトル演出と引き分け演出とを実行するように設定する。バトル演出の後に引き分け演出を連続して実行する。引き分け演出は、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を実行するように設定する。この設定の際には、図 2 3 5 においてバトル結果告知演出用変動時間テーブルを用いて主制御装置 6 0 側で取得した変動時間に従って演出を定める。ステップ S d 2 3 0 6 を実行した後、高確・高サポ時演出設定処理を終了する。

30

【 2 7 4 6 】

一方、ステップ S d 2 3 0 5 において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていないと判定した場合には (S d 2 3 0 5 : N O) 、ステップ S d 2 3 0 7 に進み、外れ時演出設定処理を実行する。具体的には、大当たり当選、転落当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しない場合の演出を実行するように設定する。この設定の際には、図 2 3 5 において外れ時演出用変動時間テーブルを用いて主制御装置 6 0 側で取得した変動時間に従って演出時間を定める。ステップ S d 2 3 0 7 を実行した後、高確・高サポ時演出設定処理を終了する。

40

【 2 7 4 7 】

< 変動開始時の更新処理 >

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、演出設定処理のサブルーチン (図 2 4 5 : S d 2 2 1 5) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 7 4 8 】

50

図247は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップSd2401では、今回受信した変動用コマンドが第1変動用コマンドであるか否かを判定する。ステップSd2401において、今回受信した変動用コマンドが第1変動用コマンドであると判定した場合には(Sd2401: YES)、ステップSd2402に進み、音光側RAM94の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が1減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【2749】

一方、ステップSd2401において、今回受信した変動用コマンドが第1変動用コマンドではないと判定した場合には(Sd2401: NO)、ステップSd2403に進み、音光側RAM94の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が1減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【2750】

<表示制御装置において実行される各種処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行される処理について説明する。

【2751】

表示制御装置100のMPU102において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置90からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、VDP105から送信されるV割込み信号を検出した場合に実行されるV割込み処理とがある。V割込み信号は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎にVDP105からMPU102に対して送信される信号である。

【2752】

MPU102は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やV割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とV割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置90から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V割込み処理を実行することができる。

【2753】

<メイン処理>

次に、表示制御装置100のMPU102によって実行されるメイン処理について説明する。

【2754】

図248は、表示制御装置100のMPU102において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【2755】

ステップSd2501では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU102を初期設定し、ワークRAM104及びビデオRAM107の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタROM106に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオRAM107のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオRAM107に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオRAM107のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップSd2502に進む。

【2756】

ステップSd2502では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これによ

10

20

30

40

50

り、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【2757】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【2758】

図249は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップSd2601では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【2759】

<V割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理について説明する。

【2760】

図250は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、液晶表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【2761】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【2762】

ステップSd2701では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図249）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が液晶表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【2763】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン24の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン24の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン24の押下に対応した演出態様が液晶表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン24の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【2764】

なお、コマンド対応処理（Sd2701）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した

10

20

30

40

50

処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V割込み処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置90によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置90によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を液晶表示装置41に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【2765】

ステップSd2702では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理(Sd2701)などによって設定された液晶表示装置41に表示すべき画面の種別に基づき、液晶表示装置41において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップSd2703に進む。

【2766】

ステップSd2703では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理(Sd2702)によって特定された、液晶表示装置41に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター(スプライト、表示物)の種別を特定すると共に、各キャラクター(スプライト)毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップSd2704に進む。

【2767】

ステップSd2704では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理(Sd2703)によって決定された、1フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP105に対して送信する。VDP105は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1つ前のV割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を液晶表示装置41に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを液晶表示装置41へ送信する。その後、ステップSd2705に進み、その他の処理を実行した後、V割込み処理を終了する。以上、パチンコ機10においてバトル演出および結果告知演出を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【2768】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機10によれば、前回動作時に、抽選モードが高確率モードのままで、電源スイッチ88がオン状態からオフ状態に切り替えられた場合、その後、電源スイッチ88がオフ状態からオン状態に切り替えられた時に、抽選モードとして高確率モードが引き継がれる。この高確率モードが引き継がれた状態で、電源スイッチ88がオフ状態からオン状態に切り替えられた時に、起動時表示部39aは点灯する。このため、起動時表示部39aが消灯した場合には、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したと遊技者に推測させることができる。しかしながら、パチンコ機10においては、当たり抽選で大当たり当選した遊技回の開始時に、起動時表示部39aは消灯するので、遊技者の推測を覆すことができる。具体的には、消灯したことで、遊技者は低確率モードに移行したと推測して落胆してしまうが、当たり抽選において大当たり当選した遊技回では、実際は低確率モードに移行することがないことから、その落胆する遊技者の推測を覆すことができる。したがって、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2769】

本実施形態のパチンコ機10によれば、当たり抽選に当選(大当たり当選)した遊技回、転落抽選に当選した遊技回、のいずれの場合であっても、その当選した遊技回の開始時に、起動時表示部39aは点灯状態から消灯状態に切り替わるので、起動時表示部39aの点灯/消灯状態から、当たり抽選に当選した遊技回か、転落抽選に当選した遊技回か、を遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、パチンコ機10によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそ

10

20

30

40

50

う図ることができる。

【2770】

本実施形態のパチンコ機10によれば、転落抽選に当選した遊技回において、図215(b)に例示した結果告知演出(敗北演出)の前に図215(a)に例示した、特定の演出としてのバトル演出を実行し、当たり抽選に当選(大当たり当選)した遊技回において、図215(c)に例示した結果告知演出(勝利演出)の前に、転落抽選に当選した場合と同じ図215(a)に例示したバトル演出を実行することから、バトル演出によって上記のいずれの場合かを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。その上、先に説明したように、遊技回の開始時に、起動時表示部39aの点灯/消灯状態から、当たり抽選に当選した遊技回か、転落抽選に当選した遊技回かを遊技者に推測されてしまうことも抑制できる。したがって、パチンコ機10によれば、バトル演出によって時間的な幅を持って遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

10

【2771】

さらに、起動時表示部39aの点灯/消灯状態を介して転落抽選に当選したのか当たり抽選に当選(大当たり当選)したのかを遊技者が認識してしまう場合と比較して、演出を介して転落抽選に当選したのか当たり抽選に当選したのかを遊技者に認識させる場合には、当該演出に時間的な幅をもたせることによって、比較的長期に亘って遊技者に期待感や緊迫感を付与することが可能である。また、当該演出において、大当たりに当選している可能性が高いことを示唆する演出要素と、転落抽選に当選している可能性が高いことを示唆する演出要素とを適宜組み合わせ一連の演出として実行することで、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技に対する興味向上を図ることができる。

20

【2772】

本実施形態のパチンコ機10によれば、電源スイッチ88がオフ状態からオン状態に切り替わったときに、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eの高確率モードフラグがONである場合に、起動時表示部39aは点灯する。このため、起動時表示部39aの点灯/消灯状態が高確率モードか否かを特定する抽選モードに関連していると遊技者に推測させることができる。また、特定の演出であるバトル演出が開始される時に、起動時表示部39aは消灯するので、バトル演出が実行されたことと起動時表示部39aの点灯/消灯状態が関連していると遊技者に推測させることができる。両推測から、パチンコ機10によれば、特定の演出の実行と抽選モードとが関連していると遊技者に推測させることができる。したがって、パチンコ機10によれば、バトル演出の実行を認識した遊技者に対して、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行することの有無についての期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興味向上を図ることができる。

30

【2773】

本実施形態のパチンコ機10によれば、電源スイッチ88がオフ状態からオン状態に切り替わったときに、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eの高確率モードフラグがONである場合に、起動時表示部39aは点灯する。このため、起動時表示部39aが消灯した場合には、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したと遊技者に推測させることができる。しかしながら、パチンコ機10においては、当たり抽選に当選(大当たり当選)する保留情報に対応する遊技回の開始時に起動時表示部39aが消灯されるにも拘わらず、当該遊技回に対応する当たり抽選を高確率モードで実行するので、遊技者の推測を覆すことができる。したがって、パチンコ機10によれば、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興味向上を図ることができる。

40

【2774】

本実施形態のパチンコ機10によれば、図220に対する図221、および図222に対する図223に示すように、抽選モードが高確率モードから低確率モードに切り替わるタイミングが、転落抽選に当選した遊技回と当たり抽選に当選(大当たり当選)した遊技回とで相違するのに対して、起動時表示部39aが点灯状態から消灯状態へ切り替わるタイミングは、転落抽選に当選した遊技回と当たり抽選に当選した遊技回とで一致する。こ

50

のために、起動時表示部 39 a の点灯／消灯状態から、転落抽選に当選した遊技回か、当たり抽選に当選した遊技回か、を遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、パチンコ機 10 によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2775】

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、電源スイッチ 88 がオフ状態からオン状態に切り替わったときに、抽選モードが高確率モードである場合に、起動時表示部 39 a は点灯する。このため、起動時表示部 39 a が消灯した場合には、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したと遊技者に推測させることができる。また、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば 100 回）に達した以後に、抽選モードが低確率モードに移行したことを契機に、電動役物 34 a は低頻度サポートモードに移行する。このため、電動役物 34 a が高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行した場合には、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したと、遊技者に推測させることができる。即ち、起動時表示部 39 a が消灯したこと、電動役物 34 a が低頻度サポートモードに移行したことの双方から、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したと、遊技者に推測させることができる。しかしながら、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達した以後の、当たり抽選において大当たり当選したと判定がなされた遊技回の開始時において、遊技者の上記の推測を覆すことができる。具体的には、起動時表示部 39 a が消灯したこと、電動役物 34 a が低頻度サポートモードに切り替わったこととで、遊技者は低確率モードに移行したと推測して落胆してしまうが、大当たり当選した遊技回では、実際は低確率モードに移行することがないことから、その落胆する遊技者の推測を覆すことができる。したがって、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2776】

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、起動時表示部 39 a が点灯中であって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前（＝保証遊技回数内）において、当たり抽選において大当たり当選したと判定された場合、転落抽選に当選した場合のいずれであっても、起動時表示部 39 a は、大当たり当選または転落当選したその遊技回の開始時に、同じ挙動（点灯／消灯の動作）をする。このため、起動時表示部 39 a の表示の態様から、大当たり当選、転落当選のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。さらに、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、大当たり当選、転落当選のいずれであっても、遊技回の開始時から少なくとも遊技回が終了するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードを維持する。このため、遊技回における電動役物 34 a の挙動から、大当たり当選、転落当選のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、保証遊技回数内における遊技回の開始時から遊技回が終了するまでの間において、起動時表示部 39 a の表示態様と電動役物 34 a の挙動から、大当たり当選、転落当選のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、保証遊技回数内における大当たり当選または転落当選時に、比較的長期に亘って遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。また、電源スイッチ 88 がオフ状態からオン状態に切り替わったときに、抽選モードが高確率モードである場合に、起動時表示部 39 a は点灯する。このため、起動時表示部 39 a が消灯した場合には、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したと遊技者に推測させることができる。しかしながら、本実施形態のパチンコ機 10 においては、当たり抽選において大当たり当選した遊技回の開始時に、起動時表示部 39 a は点灯状態から消灯状態に切り替えるので、遊技者の推測を覆すことができる。したがって、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【2777】

《D7》第 4 実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【2778】

《D7-1》変形例1：

＜変形例1における処理の概要＞

変形例1におけるパチンコ機による処理の概要を、第4実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例1におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第4実施形態のパチンコ機10と同一であることから、第4実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を付けて、処理の概要の説明を行う。

10

【2779】

図251は、変形例1のパチンコ機において、起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。図251は、第4実施形態の図221に対応するタイムチャートであり、図221と同様に、電源オン時に遊技状態が引き継がれた場合を示している。そして、図221と同様に、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、電源オンされたタイミングt22で、起動時表示部39aが点灯される。

【2780】

図251の例示では、60回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選している。この大当たり当選した60回目の遊技回が開始されるタイミングt23で、起動時表示部39aは消灯される。これは、第4実施形態における図221と同じである。

20

【2781】

図示はしないが、このタイミングt23で、バトル演出を実行開始し、バトル演出の終了後、勝利演出を結果告知演出として実行する。また、このタイミングt23で、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、当たり抽選において大当たり当選した60回目の遊技回が開始される時（タイミングt23）に、起動時表示部39aが消灯されると共に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。このタイミングt23で、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する点が、第4実施形態と相違する。

【2782】

図252は、変形例1のパチンコ機において、起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。図252は、第4実施形態における図223に対応するタイムチャートであり、図223と同様に、電源オン時に遊技状態が引き継がれた場合を示している。そして、図223と同様に、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、電源オンされたタイミングt42で、起動時表示部39aが点灯される。

30

【2783】

図252の例示では、120回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選している。この大当たり当選した120回目の遊技回が開始されるタイミングt43で、起動時表示部39aは消灯される。これは、第4実施形態における図223と同じである。

40

【2784】

図示はしないが、このタイミングt43で、バトル演出を実行開始し、バトル演出の終了後、勝利演出を結果告知演出として実行する。また、このタイミングt43で、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、120回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選した場合も、その大当たり当選した遊技回が開始される時（タイミングt43）に、起動時表示部39aが消灯されると共に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。このタイミングt43で、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する点が、第4実施形態と相違する。

【2785】

50

なお、変形例 1 のパチンコ機において、起動後に最初に転落抽選に当選した場合の処理は、第 4 実施形態と同一である。すなわち、電源オン後、高頻度サポートモードが開始されてから 60 回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した場合は、第 4 実施形態の図 220 のタイムチャートと同様の処理を実行する。電源オン後、高頻度サポートモードが開始されてから 120 回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した場合は、第 4 実施形態の図 222 のタイムチャートと同様の処理を実行する。

【2786】

上記の処理の概要から判るように、変形例 1 のパチンコ機では、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、転落抽選に当選した遊技回、当たり抽選において大当たり当選した遊技回のいずれの遊技回でも、遊技回の開始時に抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行される。この点が第 4 実施形態と相違する。そして、変形例 1 のパチンコ機では、この低確率モードへの移行のタイミングに伴って、起動時表示部 39a は消灯する。このように処理することで、起動時表示部 39a の制御を、抽選モードに連動して制御することができる。

【2787】

次に、変形例 1 のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第 4 実施形態における具体的な制御と比較して、主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される後述する図 253～図 256 で示す処理が相違するだけで、主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される残余の処理、音声発光制御装置 90 において実行される各種処理、表示制御装置 100 において実行される各種処理は同一である。

【2788】

<変動開始処理>

図 253 は、変形例 1 における変動開始処理を示すフローチャートである。この変動開始処理において、ステップ Sd2801～Sd2802 は第 4 実施形態の変動開始処理（図 232）のステップ Sd0901～Sd0902 と同一であり、ステップ Sd2804～Sd2809 は第 4 実施形態の変動開始処理（図 232）のステップ Sd0903～Sd0908 と同一である。変形例 1 における変動開始処理において、第 4 実施形態の変動開始処理と相違するのは、ステップ Sd2802 とステップ Sd2804 との間に、起動時表示部制御処理（ステップ Sd2803）が追加されている点だけである。起動時表示部制御処理の詳細については、後述する。

【2789】

<転落判定処理>

図 254 は、変形例 1 における転落判定処理を示すフローチャートである。この転落判定処理において、ステップ Sd2901～Sd2903 は第 4 実施形態の転落判定処理（図 233）のステップ Sd1001～Sd1003 と同一であり、ステップ Sd2904～Sd2906 は第 4 実施形態の変動開始処理（図 233）のステップ Sd1007～Sy1009 と同一である。この転落判定処理において、第 4 実施形態の転落判定処理（図 233）に対して相違するのは、第 4 実施形態の転落判定処理のステップ Sd1004～Sd1006 が削除されている点であり、残余の点では同一である。即ち、変形例 1 における転落判定処理では、起動表示部 39a を消灯することは行わない。

【2790】

<当たり判定処理>

図 255 は、変形例 1 における当たり判定処理を示すフローチャートである。この当たり判定処理において、ステップ Sd3001～Sd3005 は第 4 実施形態の当たり判定処理（図 234）のステップ Sd1101～Sd1105 と同一であり、ステップ Sd3007～Sd3019 は第 4 実施形態の当たり判定処理（図 234）のステップ Sd1108～Sd1120 と同一である。この当たり判定処理において、第 4 実施形態の当たり判定処理（図 234）に対して相違するのは、第 4 実施形態の当たり判定処理のステップ Sd1106 が削除され、第 4 実施形態の当たり判定処理のステップ Sd1107 に換え

て、ステップ S d 3 0 0 6 の処理が実行される点である。すなわち、当たり抽選において大当たり当選し (S d 3 0 0 4 : Y E S)、かつ、起動時表示部フラグが O N されていると判定した場合には (S d 3 0 0 5 : Y E S)、ステップ S d 3 0 0 6 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高確率モードフラグを O F F にする。ステップ S d 3 0 0 6 の実行後、ステップ S d 3 0 0 7 に進む。

【 2 7 9 1 】

< 起動時表示部制御処理 >

図 2 5 6 は、変形例 1 における起動時表示部制御処理を示すフローチャートである。起動時表示部制御処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 2 5 3 : S d 2 8 0 3) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。ステップ S d 3 1 0 1 では、起動時表示部 3 9 a が点灯しているか否かを判定する。具体的には、各種フラグ記憶エリア 6 4 e の起動時表示部フラグが O N されているか否かを判定する。

10

【 2 7 9 2 】

ステップ S d 3 1 0 1 において、起動時表示部フラグが O N されていると判定した場合には (S d 3 1 0 1 : Y E S)、ステップ S d 3 1 0 2 に進み、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 2 7 9 3 】

ステップ S d 3 1 0 2 において、高確率モードでない、すなわち低確率モードであると判定した場合には (S d 3 1 0 2 : N O)、ステップ S d 3 1 0 3 に進み、メイン表示部 4 5 に設けられた起動時表示部 3 9 a を消灯する。その後、ステップ S d 3 1 0 4 に進み、起動時表示部フラグを O F F する。ステップ S d 3 1 0 4 を実行した後、起動時表示部制御処理を終了する。

20

【 2 7 9 4 】

一方、ステップ S d 3 1 0 1 において起動時表示部フラグが O N されていないと判定した場合 (S d 3 1 0 1 : N O)、またはステップ S d 3 1 0 2 において高確率モードであると判定した場合には (S d 3 1 0 2 : Y E S)、ステップ S d 3 1 0 3 およびステップ S d 3 1 0 4 を実行することなく、起動時表示部制御処理を終了する。

【 2 7 9 5 】

以上説明したように、変形例 1 のパチンコ機によれば、起動時表示部 3 9 a が点灯中に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに切り替えられたことを契機に、起動時表示部 3 9 a が点灯から消灯に切り替えられる。また、変形例 1 のパチンコ機は、当たり抽選に大当たり当選した遊技回の開始時に、抽選モードを高確率モードから低確率モードに切り替える。従って、起動時表示部 3 9 a は、点灯中であって、当たり抽選に大当たり当選した遊技回の開始時に、表示態様を点灯から消灯に切り替える。このとき、遊技回の開始時に、起動時表示部 3 9 a 点灯から消灯に切り替わったことを認識した遊技者に対して、当該遊技回における判定が低確率モードで実行されたと推測させることができる。しかしながら、当たり抽選によって大当たり当選と判定された後に遊技回は開始され、その遊技回の開始時に抽選モードを高確率モードから低確率モードに切り替えているので、当該遊技回の当たり抽選は高確率モードで実行される。従って、遊技回における当たり抽選が低確率モードで実行されたという遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性を付与することができる。さらに、当該遊技回が当たり抽選において大当たり当選となる遊技回であることで、遊技者にさらに大きな意外性や期待感を付与することができる。これらの結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【 2 7 9 6 】

また、変形例 1 のパチンコ機 1 0 によれば、遊技回の開始時に抽選モードを高確率モードから低確率モードに切り替えているが、当たり抽選が高確率モードで行われて大当たり当選した後に抽選モードを高確率モードから低確率モードに切り替えているので、当該遊技回において遊技者が不利益となることを回避することができる。さらに、起動時表示部 3 9 a を点灯から消灯に切り替える制御を、当たり抽選を高確率モードから低確率モードに

50

切り替える制御に連動させているので、起動時表示部 39a の点灯／消灯の状態を切り替える制御を特異な制御にすることを回避し、簡易な制御としつつ、上記のような遊技者の推定を覆したり、遊技者に意外性を付与する効果を奏することができる。

【2797】

《D7-2》変形例 2：

上記第 4 実施形態およびその変形例 1 では、表示手段の少なくとも一部を構成する起動時表示部 39a を LED（発光ダイオード）によって構成していたが、これに換えて、白熱ランプ、蛍光ランプ、液晶ディスプレイ、有機 EL 等の他の発光部によって構成しても良い。

【2798】

《D7-3》変形例 3：

上記第 4 実施形態およびその変形例 1 では、表示手段の取り得る第 1 の表示態様と第 2 の表示態様との組合せを、消灯状態と点灯状態の組合せとしていたが、これに換えて、点滅状態と点灯状態の組合せ、消灯状態と点滅状態との組合せとしても良い。また、点滅間隔の異なる 2 種類の点滅状態の組合せとしても良い。さらに、液晶ディスプレイ、有機 EL ディスプレイ等に表示する 2 種類の絵柄の組合せとしても良い。なお、「第 1 の表示態様」または「第 2 の表示態様」は、先に説明したように、消灯状態も含み得る。これらの構成によっても、第 4 実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【2799】

《D7-4》変形例 4：

上記第 4 実施形態およびその変形例 1 では、パチンコ機 10 は電源スイッチ 88 を備えた構成であったが、これに換えて、電源スイッチ 88 を備えない構成としても良い。例えば、複数のパチンコ機 10 を備えるホールの外側から、無線によって、複数のパチンコ機 10 への電力供給を実行したり中断したりする構成とすることができ、この構成では、電源スイッチ 88 が有ろうと無かろうと、電源装置に備えられる停電監視回路によって、パチンコ機に電力が供給されている供給状態とパチンコ機に電力が供給されていない非供給状態とのいずれにあるかが検出されることになる。電源スイッチを備えない構成によっても、第 4 実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【2800】

《D7-5》変形例 5：

上記第 4 実施形態およびその変形例 1 では、判定手段が有する判定モード（抽選モード）として、低確率モードと高確率モードとを有するが、これに換えて、特別情報が所定の条件を満たす確率が 3 段階に分かれる 3 種類の確率モード（例えば、低確率モードと中確率モードと高確率モード）を有する構成としてもよい。さらに、特別情報が所定の条件を満たす確率が n 段階（ n は 4 以上の正の整数）に分かれる n 種類の確率モードを有する構成としても良い。

【2801】

《D7-6》変形例 6：

上記第 4 実施形態およびその変形例 1 では、結果告知演出として、勝利演出と敗北演出と引き分け演出とを行うが、これに換えて、結果告知演出として、勝利演出と敗北演出とだけを行う構成としても良い。この構成によれば、遊技者に勝ち負けを明確化することができる。

【2802】

《D7-7》変形例 7：

上記第 4 実施形態およびその変形例 1 では、結果告知演出前に実行される特定の演出としてバトル演出が実行される構成としたが、上記特定の演出はバトル演出に限定されることはない。上記特定の演出は、結果告知演出が実行される可能性があることを示唆する演出であれば、いずれの構成とすることもできる。結果告知演出が実行される可能性があることを示唆する演出としては、例えば、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行することを示唆する演出等を採用することができる。こうした構成によっても、上記第

10

20

30

40

50

4 実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【2803】

《D7-8》変形例8：

上記第4実施形態およびその変形例1では、1遊技回において実行される演出は、バトル演出と結果告知演出との2種類の演出によって構成したが、これに換えて、バトル演出と第3の演出と結果告知演出との3種類の演出によって構成してもよい。第3の演出としては、例えば、パチンコ機10の機種のパR動画等であってもよい。さらには、4種類以上の演出としても良い。また、バトル演出を実行することなく、結果告知演出だけの演出としてもよい。

【2804】

《D7-9》変形例9：

上記第4実施形態およびその変形例1では、転落抽選に当選したときに実行されるバトル演出と、当たり抽選において大当たり当選したときに実行されるバトル演出は、同一であったが、これに限定されない。例えば、転落抽選に当選したときのバトル演出と、当たり抽選において大当たり当選したときとで、バトル演出を構成する画像の一部が相違する構成としても良い。例えば、画像全体としては似通っているが、一部の遊技者だけが相違することを気がつくことのできる画像とすることで、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【2805】

《D7-10》変形例10：

上記第4実施形態およびその変形例1では、特別情報が所定の条件を満たす場合として、当たり抽選において大当たり当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、当たり抽選において大当たり当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタC3のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。このように、所定の条件として他の条件を設定しても、上記第4実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【2806】

《D7-11》変形例11：

上記第4実施形態およびその変形例1では、保証遊技回数に達した以降に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選した場合に、その遊技回が開始されるタイミングt43（図223参照）で低頻度サポートモードに移行されるが、これに換えて、当たり抽選において大当たり当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングt44（図223参照）で、低頻度サポートモードに移行する構成としても良い。この構成によっても、上記第4実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【2807】

《D7-12》変形例12：

上記第4実施形態およびその変形例1では、状態記憶手段において状態情報が特定している第1の状態として低確率モードを採用し、第2の状態として高確率モードを採用していたが、第1の状態および第2の状態は、これらに限定されない。例えば、第1の状態として低頻度サポートモードを採用し、第2の状態として高頻度サポートモードを採用してもよい。さらに、特定処理実行手段において実行を開始する特定の処理として、起動時表示部39aを点灯する処理を採用していたが、特定の処理は、起動時表示部39aを点灯する処理に限定されない。例えば、特定の処理は、高頻度サポートモードを実行する処理としても良い。

【2808】

《D7-13》変形例13：

上記第4実施形態およびその変形例1では、転落抽選を行い当選した場合に、当たり抽選の抽選モードを低確率モードに決定する構成としたが、これに換えて、転落抽選そのものを行わない構成としても良い。この構成によっても、上記第4実施形態と同様に、当た

10

20

30

40

50

り抽選において大当たり当選した遊技回で遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を得ることができる。

【2809】

《D7-14》変形例14：

上記変形例1では、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、保証遊技回数未満の遊技回で当たり抽選において大当たり当選した場合、その遊技回の開始時に、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行され、サポートモードは高頻度サポートモードを保持するが（図252のタイミングt43を参照）、これに換えて、その遊技回の開始時に、抽選モードは低確率モードに移行されるのと連動して、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する構成としても良い。この構成によれば、制御ルーチンが簡単になるという効果を得ることができる。

10

【2810】

《D7-15》変形例15：

上記第4実施形態およびその変形例1では、パチンコ機10は、主制御装置60、音声発光制御装置90、表示制御装置100といった3つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった2つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第4実施形態において音声発光制御装置90と表示制御装置100とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第4実施形態およびその変形例1において、3つの制御装置60、90、100のそれぞれで実行される各種処理は、第4実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3つの制御装置60、90、100の全体として、第4実施形態における全ての処理が実行できれば良い。

20

【2811】

《E》第5実施形態：

《E1》遊技機の構造：

図257は、本発明の第5実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

30

【2812】

前扉枠14の略中央部には、開口された窓部18が形成されている。窓部18の周囲には、パチンコ機10を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LEDなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機10によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠14の裏側には、2枚の板ガラスからなるガラスユニット19が配置されており、開口された窓部18がガラスユニット19によって封じられている。内枠13には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機10の遊技者は、パチンコ機10の正面からガラスユニット19を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

40

【2813】

前扉枠14には、遊技球を貯留するための上皿20と下皿21とが設けられている。上

50

皿 20 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 12 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 20 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 12 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 25 の操作によって駆動し、上皿 20 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 21 は、上皿 20 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 21 は、上皿 20 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 21 の底面には、下皿 21 に貯留された遊技球を排出するための排出口 22 が形成されている。排出口 22 の下方にはレバー 23 が設けられており、遊技者がレバー 23 を操作することによって、排出口 22 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 23 を操作して排出口 22 を開状態にすると、排出口 22 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 21 から外部に排出される。

10

【2814】

上皿 20 の周縁部の前方には、演出操作ボタン 24 が設けられている。演出操作ボタン 24 は、パチンコ機 10 によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機 10 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 24 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 10 によって行われる。

【2815】

前扉枠 14 の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル 25 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル 25 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー 25a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン 25b と、操作ハンドル 25 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 25c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を握ると、タッチセンサー 25a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 25 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 25c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 25c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

20

【2816】

上皿 20 の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 26 が設けられている。遊技球発射ボタン 26 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 25 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 26 を操作すると、操作ハンドル 25 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 26 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 26 を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサー 25a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 25 を握ることによって少なくともタッチセンサー 25a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

30

40

【2817】

次に、パチンコ機 10 の背面の構成について説明する。パチンコ機 10 の背面には、パチンコ機 10 の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【2818】

図 258 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面に設けられてい

50

る。

【2819】

第1制御ユニット51は、主制御装置60を備えている。主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。

【2820】

第2制御ユニット52は、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。音声発光制御装置90は、主制御装置60から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機10の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置100は、音声発光制御装置90から送信されたコマンドに基づいて、液晶表示装置を制御する。液晶表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【2821】

第3制御ユニット53は、払出制御装置70と、発射制御装置80とを備えている。払出制御装置70は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置80は、主制御装置60から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル25の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠13の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク54、タンク54の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール55、タンクレール55の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール56、ケースレール56から遊技球の供給を受け払出制御装置70からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置71など、パチンコ機10の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【2822】

電源ユニット58は、電源装置85と、電源スイッチ88とを備えている。電源装置85は、パチンコ機10の動作に必要な電力を供給する。電源装置85には、電源スイッチ88が接続されている。電源スイッチ88のON/OFF操作により、パチンコ機10に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機10に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【2823】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠13の前面に着脱可能に取り付けられている。

【2824】

図259は、遊技盤30の正面図である。遊技盤30は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域PAが形成されている。遊技盤30には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部31aと、外レール部31bとが取り付けられている。内レール部31aと外レール部31bとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール31が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール31に誘導されて遊技領域PAの上部に放出され、その後、遊技領域PAを流下する。遊技領域PAには、遊技盤30に対して略垂直に複数の釘42が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘42や風車は、遊技領域PAを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【2825】

遊技盤30には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、及び、可変入賞装置36が設けられている。また、遊技盤30には、可変表示ユニット40及びメイン表示部45が設けられている。メイン表示部45は、特図ユニット37と、普図ユニット38と、ラウンド表示部39とを有している。さらに、遊技盤30には、遊技球振分装置200が設けられている。

【2826】

図示するように、一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 3 2 に遊技球が入賞すると、10 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 (図 2 5 8) から払い出される。

【2827】

第 1 始動口 3 3 は、遊技球が入球可能な入球口である。第 1 始動口 3 3 は、遊技盤 3 0 の中央下方に設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。

【2828】

第 2 始動口 3 4 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤 3 0 の右側に設けられている。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。また、第 2 始動口 3 4 には、電動役物 3 4 a が設けられている。

【2829】

スルーゲート 3 5 は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート 3 5 は、電動役物 3 4 a を開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該通過を契機として内部抽選 (電動役物開放抽選) を行う。内部抽選の結果、電役開放に当たると、電動役物 3 4 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 3 5 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 3 4 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 P A を流下して第 2 始動口 3 4 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【2830】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a を備えるとともに、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b を備えている。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入賞できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選 (当たり抽選) の結果、大当たりに当たると、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 3 6 b は、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入賞をトリガとした主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果、大当たりに当たった場合に移行し、開閉扉 3 6 b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当たった場合には、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入賞が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当たった場合にも、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入賞が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球が入賞すると、払出装置 7 1 によって 15 個の遊技球が賞球として払い出される。

【2831】

遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【2832】

特図ユニット 3 7 は、第 1 図柄表示部 3 7 a と、第 2 図柄表示部 3 7 b とを備えている。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b は、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【2833】

第 1 図柄表示部 3 7 a は、第 1 始動口 3 3 への入賞をトリガとした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行わせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 3 7 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行わせる。

【2834】

第 2 図柄表示部 3 7 b は、第 2 始動口 3 4 への入賞をトリガとした当たり抽選が行われ

10

20

30

40

50

ると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行わせる。抽選が終了した際には、第2図柄表示部37bは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行わせる。

【2835】

特図ユニット37は、さらに、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに隣接した位置に、LEDランプからなる第1保留表示部37cと第2保留表示部37dとを備えている。本実施形態では、第1始動口33に入賞した遊技球は、最大4個まで保留される。第1保留表示部37cは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第1始動口33の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第2始動口34に入賞した遊技球は、最大4個まで保留される。第2保留表示部37dは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第2始動口34の保留個数を表示する。

10

【2836】

普図ユニット38は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット38は、スルーゲート35への入賞をトリガとした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット38は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【2837】

ラウンド表示部39は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置36に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉36bの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部39は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

20

【2838】

なお、特図ユニット37、普図ユニット38、およびラウンド表示部39は、セグメント表示器やLEDランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

30

【2839】

可変表示ユニット40は、遊技領域PAの略中央に配置されている。可変表示ユニット40は、液晶表示装置41を備える。液晶表示装置41は、液晶ディスプレイを備えている。液晶表示装置41は、表示制御装置100によって表示内容が制御される。なお、液晶表示装置41は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【2840】

液晶表示装置41は、第1始動口33への入賞に基づいて第1図柄表示部37aが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、液晶表示装置41は、第2始動口34への入賞に基づいて第2図柄表示部37bが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。液晶表示装置41は、第1始動口33又は第2始動口34への入球をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、液晶表示装置41の詳細について説明する。

40

【2841】

図260は、液晶表示装置41において変動表示される図柄及び表示面41aを示す説明図である。図260(a)は、液晶表示装置41において変動表示される図柄を示す説明図である。図260(a)に示すように、液晶表示装置41には、数字の1~8を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の1~8を示す各図柄に

50

、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【2842】

図260(b)は、液晶表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図示するように、表示面41aには、左、中、右の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1～Z3には、図260(a)に示した数字1～8の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図260(b)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の図柄が、有効ラインL上に停止した状態で表示される。具体的には、第1始動口33又は第2始動口34へ遊技球が入賞すると、各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1～Z3に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。なお、液晶表示装置41における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

10

【2843】

ここで、「遊技回」とは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎に、1つの特別情報についての1つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、液晶表示装置41において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

20

30

【2844】

さらに、図260(b)に示すように、液晶表示装置41の表示面41aには、第1保留表示領域Ds1と、第2保留表示領域Ds2とが表示される。第1保留表示領域Ds1には、第1始動口33への入賞に基づく保留個数が表示される。第2保留表示領域Ds2には、第2始動口34への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第1始動口33及び第2始動口34に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大4つまでである。

40

【2845】

図259において、遊技球振分装置200(図259参照)は、遊技球が入球可能な第1入球口201から入球した遊技球を通常ルートNRと特別ルートSPとに振り分けるための装置であり、遊技領域PAにおける第1始動口33の上方に設けられている。遊技球振分装置200の詳細な構成について、次に説明する。

【2846】

《E2》遊技球振分装置の構成：

図261および図262は、遊技球振分装置200を示す断面図である。図261には

50

後述する弁体 2 4 1, 2 5 1 が閉じた状態が示されており、図 2 6 2 には弁体 2 4 1, 2 5 1 が開いた状態が示されている。図 2 6 1 および図 2 6 2 において、断面として遊技盤 3 0 に平行な面で切断したときの切り口が示されている。図中の + X 方向は正面視右側を示し、- X 方向は正面視左側を示す。

【2 8 4 7】

両図に示すように、遊技球振分装置 2 0 0 は、第 1 通路 2 1 0 と、第 1 通路 2 1 0 の - X 方向側に隣接して配置される第 2 通路 2 2 0 と、第 1 通路 2 1 0 の + X 方向側に隣接して配置される第 3 通路 2 3 0 と、を備える。本実施形態では、第 1 ないし第 3 通路 2 1 0 ~ 2 3 0 は、透明な樹脂製部材によって構成されている。

【2 8 4 8】

第 1 通路 2 1 0 は、第 1 入球口 2 0 1 を上端に有し、第 1 入球口 2 0 1 から入球した遊技球を下方に向かって流す。第 1 通路 2 1 0 は、一本の本線通路 2 1 1 と、本線通路 2 1 1 から分かれた 2 本の支線通路 2 1 2, 2 1 3 (以下、「第 1 支線通路 2 1 2」、「第 2 支線通路 2 1 3」と呼ぶ) と、を有する。各通路 2 1 1 ~ 2 1 3 の流れ方向に垂直な断面形状は略コの字型であり、コの字の開口側が遊技領域 P A と向かい合うように各通路 2 1 1 ~ 2 1 3 は取り付けられている。

【2 8 4 9】

本線通路 2 1 1 は、本線上流側部分 2 1 1 a と、本線中間部分 2 1 1 b と、本線下流側部分 2 1 1 c と、に区分けされる。本線上流側部分 2 1 1 a は、本線通路 2 1 1 において最も上流側の部分で、第 1 入球口 2 0 1 から真下方向に伸びる直線形状を有している。本線中間部分 2 1 1 b は、本線上流側部分 2 1 1 a の下端に続く部分で、本線上流側部分 2 1 1 a の下端から右下方向に伸び、途中で真下方向に折れ曲がった形状を有する。本線下流側部分 2 1 1 c は、本線中間部分 2 1 1 b に続く部分で、本線中間部分 2 1 1 b の下端から右下方向に伸びる直線形状を有する。

【2 8 5 0】

第 1 支線通路 2 1 2 は、本線通路 2 1 1 における本線上流側部分 2 1 1 a と本線中間部分 2 1 1 b との連結部分を分岐点 (以下、「第 1 分岐点」と呼ぶ) 2 1 1 x として、第 1 分岐点 2 1 1 x から真下方向に伸びる直線形状を有する。したがって、本線通路 2 1 1 の本線上流側部分 2 1 1 a と第 1 支線通路 2 1 2 とによって、第 1 入球口 2 0 1 から真下方向に伸びる 1 本の直線形状の通路が構成されることになる。第 1 分岐点 2 1 1 x には、遊技球を本線通路 2 1 1 の本線中間部分 2 1 1 b と第 1 支線通路 2 1 2 とのいずれかに振り分ける第 1 遊技球振分機構 2 4 0 が設けられている。

【2 8 5 1】

第 2 支線通路 2 1 3 は、本線通路 2 1 1 における本線中間部分 2 1 1 b と本線下流側部分 2 1 1 c との連結部分を分岐点 (以下、「第 2 分岐点」と呼ぶ) 2 1 1 y として、第 2 分岐点 2 1 1 y から真下方向に伸びる直線形状を有する。第 2 分岐点 2 1 1 y には、遊技球を本線通路 2 1 1 の本線下流側部分 2 1 1 c と第 2 支線通路 2 1 3 とのいずれかに振り分ける第 2 遊技球振分機構 2 5 0 が設けられている。

【2 8 5 2】

第 2 通路 2 2 0 は、遊技球が入球可能な第 2 入球口 2 2 1 を上端に有し、第 2 入球口 2 2 1 から入球した遊技球を下方に向かって流す。本実施形態では、第 2 入球口 2 2 1 の上下方向の位置 (すなわち、高さ) と、第 1 通路 2 1 0 に形成された第 1 入球口 2 0 1 の高さとは同じであり、第 2 入球口 2 2 1 と第 1 入球口 2 0 1 とは隣接する。第 2 通路 2 2 0 は、途中で分岐しない一本の連続する通路であり、第 2 入球口 2 2 1 から真下方向に伸びる上流側部分 2 2 0 a と、左下方向に向けて伸びる下流側部分 2 2 0 b とに区分けされる。

【2 8 5 3】

上流側部分 2 2 0 a は、第 1 通路 2 1 0 の本線上流側部分 2 1 1 a と第 1 支線通路 2 1 2 の一部分とに沿って配置される。本実施形態では、上流側部分 2 2 0 a の第 1 通路 2 1 0 側の側壁と、第 1 通路 2 1 0 の上流側部分 2 2 0 a 側の側壁とは、一つの壁体 2 1 0 a

10

20

30

40

50

によって構成される。第2通路220の流れ方向に垂直な断面形状は第1通路210と同様に略コの字型であり、コの字の開口側が遊技領域PAと向かい合うように第2通路220は取り付けられている。

【2854】

第3通路230は、遊技球が入球可能な第3入球口231を上端に有し、第3入球口231から入球した遊技球を下方に向かって流す。本実施形態では、第3入球口231の高さと、第1通路210に形成された第1入球口201の高さとは同じであり、第3入球口231と第1入球口201とは隣接する。第3通路210は、途中で分岐しない一本の連続する通路であり、正面視においては左右にぶれることなく真下方向に伸びる。ただし、第3通路230は、奥行き方向（図の表裏方向）においては、本線通路211の本線中間部分211bを跨ぐように後ろ側（図の裏側）に向けてUの字状に湾曲している。なお、このUの字の形状は、遊技球が流下可能な形状である。

10

【2855】

第3通路230は、上記のUの字状に湾曲した部分を除いて、第1通路210の本線上流側部分211aと第1支線通路212とに沿って配置される。本実施形態では、第3通路230の上記Uの字状に湾曲した部分を除いた部分の第1通路210側の側壁と、第1通路210の第3通路230側の側壁とは、共通した一つの壁体210bによって構成される。第3通路230の流れ方向に垂直な断面形状は第1通路210と同様に略コの字型であり、コの字の開口側が遊技領域PAと向かい合うように第3通路230は取り付けられている。

20

【2856】

第1遊技球振分機構240は、弁体241と、弁体241に連結される作用片242と、を主な構成としている。弁体241は、第1分岐点211x内に配置される板状の部材である。第1分岐点211x横の壁体210aには、遊技領域PAに垂直な方向に回転軸243が埋設されており、この回転軸243の軸心周りに、弁体241は回転可能に支持されている。弁体241は、重し244を有し、弁体241の重し244を含めた自重によって、回転軸243の周りの力のモーメントを発生する。

【2857】

弁体241は、本線通路211から第1支線通路212への開口を閉鎖する第1の位置（図261に示した弁体241の位置）と、本線通路211から第1支線通路212への開口を開く第2の位置（図262に示した弁体241の位置）と、の間を回転する。第1分岐点211xの右側角部CNによって弁体241は右回り（時計回り）の回転が規制されており、第1の位置に弁体241が位置決め可能な構成となっている。第1の位置が、弁体241に重力以外の力が働いていない初期姿勢の位置である。

30

【2858】

第2の位置は、本線通路211から第1支線通路212への開口を遊技球が少なくとも通過可能なだけ開く位置であり、本実施形態では、第1の位置から左回り（反時計回り）に回転して壁体210aに形成された収納凹部DEの内部に収納される位置である（図262参照）。なお、第2の位置は、弁体241が壁体210aの内部に必ずしも収納される位置である必要はなく、遊技球が少なくとも通過可能なだけ開口を開く位置であれば、いずれの位置とすることもできる。

40

【2859】

作用片242は、板状の部材であり、弁体241に対して、回転軸243を対称の中心とする点対称となる位置に設けられている。このため、弁体241が第1の位置にあるとき、作用片242は、第2通路220の内側に突出する。図261に示す第1の位置にあるときの状態から、遊技球が、第2入球口221から入球し、第2通路220を通過し、作用片242に達した場合に、遊技球は作用片242を押下し、作用片242に対して左回りの力のモーメントを作用する。これによって、弁体241は、図261に示す状態から左回りに回転し、遊技球の通過と共に、弁体241は、図262に示すように、第2の位置へと移動する。

50

【2860】

弁体241が第2の位置にあるとき、本線通路211から第1支線通路212への開口が開くことから、遊技球はその開口から第1支線通路212を流下する。このため、本線通路211の本線上流側部分211aを通過し第1分岐点211xに至った遊技球P1（図262）は、第1支線通路212に振り分けられる。

【2861】

その後、第2通路220において、遊技球が作用片242から離れると、弁体241には自重によって右回りの力のモーメントが作用し、第2の位置から第1の位置に戻る（図261）。

【2862】

上記構成の第1遊技球振分機構240によれば、第2通路220における遊技球の流通を契機に、第1分岐点211xに至った遊技球P1（図261）を第1支線通路212に振り分けることができる。より具体的には、第2通路220内における作用片242が動作する範囲内を遊技球が通過するときに、本線通路211から第1支線通路212への開口が開くことから、その時に、第1通路210の第1分岐点211xに遊技球P1が達した場合に、遊技球P1を第1支線通路212に振り分けることができる。換言すれば、第2通路220の第2入球口221への遊技球が入球し、その入球したと同じもしくは少し遅れるタイミングで、第1通路210の第1入球口201に遊技球が入球した場合に、その第1入球口201に入球した遊技球を第1支線通路212に振り分けることができる。すなわち、第1入球口201への遊技球の入球と第2入球口221への入球との時間的な間隔が特定時間（作用片242が作用する期間）内である特定の場合に、第1入球口201に入球した遊技球を第1支線通路212に振り分けることができる。

【2863】

第2遊技球振分機構250は、第1遊技球振分機構240と同一の構成を有する。すなわち、第2遊技球振分機構250は、弁体251と、弁体251に連結される作用片252と、を主な構成としている。弁体251には、重し254が取り付けられている。第2遊技球振分機構250の動作についても第1遊技球振分機構240と同一であり、弁体251は、本線通路211から第2支線通路213への開口を閉鎖する第1の位置（図261に示した弁体251の位置）と、本線通路211から第2支線通路213への開口を開く第2の位置（図262に示した弁体251の位置）と、の間を回転する。遊技球が、第3入球口231から入球し、第3通路230を通過し、作用片252に達した場合に、遊技球は作用片252を押下し、作用片252に対して左回りの力のモーメントを作用する。これによって、弁体251は、第1の位置から第2の位置へと移動する。したがって、本線通路211から第1支線通路212への開口が開き、第2分岐点211yに至った遊技球P2（図262）は、第2支線通路213に振り分けられる。

【2864】

第1通路210の有する本線通路211の下流側の端部は、通常ルートNR（図258）に連通している。第1通路210における第1支線通路212の下流側の端部と、第1通路210における第2支線通路213の下流側の端部とは合わさって、特別ルートSP（図259）に連通している。第2通路220の下流側の端部と、第3通路230の下流側の端部とは合わさって、アウトルートOT（図259）に連通している。

【2865】

図259に示すように、本実施形態では、第1始動口33へ遊技球が入球する場合として、通常ルートNRを経由する場合と、特別ルートSPを経由する場合と、通常ルートNRと特別ルートSPのいずれも経由しない場合の3通りがある。通常ルートNRと特別ルートSPのいずれも経由しない場合は、第1始動口33の左横側または右横側から入球する場合であり、第1始動口33へ入球する確率は0ではないが極めて低い。通常ルートNRは、第1始動口33の真上から右側にずれた位置に開口していることから、通常ルートNRを経由した場合は、第1始動口33へ入球する確率は通常ルートNRと特別ルートSPのいずれも経由しない場合に比べて高いが、例えば10%とそれほど高い確率ではない

。この確率は、通常ルートNRの開口から第1始動口33に至る範囲に配設された釘42の位置によって調整される。特別ルートSPは、第1始動口33の真上かつ近い位置に開口していることから、第1始動口33へ入球する確率は例えば50～100%と極めて高い確率である。第1始動口33へ入球する確率が高いということは、遊技者にとっての有利度合が高いことであるため、特別ルートSPと呼ぶことができる。

【2866】

遊技球振分装置200の第1入球口201から入球した遊技球は、遊技球振分装置200によって、上述した通常ルートNRと特別ルートSPのいずれかに振り分けられる。一方、遊技球振分装置200の第2入球口221または第3入球口231に入球した遊技球は、遊技球振分装置200の作用片242、252を動作させるだけで、アウトルートOTを経由してアウト口43から排出される。

10

【2867】

図261および図262に示すように、なお、遊技球振分装置200の第1入球口201、第2入球口221、第3入球口231の上方には、釘42(42a, 42b, 42c, 42d)が設けられている。具体的には、第1入球口201と第2入球口221との間の壁体の上方に第1の釘42aが設けられ、第1入球口201と第3入球口231との間の壁体の上方に第2の釘42bが設けられ、第2入球口221の左側の壁体の上方に第3の釘42cが設けられ、第3入球口231の右側の壁体の上方に第4の釘42dが設けられている。第1～第4の釘42a～42dの打ち込み位置によって、各入球口201, 221, 231への遊技球の入球の確率が変化する。

20

【2868】

《E3》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機10の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機10の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【2869】

図263は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM64とを備えている。MPU62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ROM63やRAM64に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

30

【2870】

主制御基板61には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力側には、各種検知センサー67a～67eと、払出制御装置70と、電源装置85とが接続されている。主制御基板61は、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置60や払出制御装置70等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

40

【2871】

電源装置85は、停電監視回路86を備える。停電監視回路86は、電源を監視することによって、停電発生時に停電情報信号を出力する。「停電発生時」とは、商用電源の停電が発生した時に限らず、電源スイッチ88がオン状態からオフ状態に切り替えられた時(電源オフ時)も含む。

【2872】

また、主制御基板61は、各種検知センサー67a～67eとして、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、可変入賞装置36などの各種の入

50

賞口に設けられた複数の検知センサーと接続されている。主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、各種検知センサー 6 7 a ~ 6 7 e からの信号に基づいて、遊技領域 P A を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過したか否かの判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 3 5 への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【2873】

主制御基板 6 1 の出力側には、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b を開閉動作させる可変入賞駆動部 3 6 c と、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開閉動作させる電動役物駆動部 3 4 b と、メイン表示部 4 5 とが接続されている。主制御基板 6 1 には各種ドライバ回路が設けられており、M P U 6 2 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

10

【2874】

具体的には、M P U 6 2 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 3 6 b が開閉されるように可変入賞駆動部 3 6 c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、M P U 6 2 は、電動役物 3 4 a が開放されるように電動役物駆動部 3 4 b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 における第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。

20

【2875】

また、主制御基板 6 1 の送信側には、払出制御装置 7 0 と、音声発光制御装置 9 0 とが接続されている。払出制御装置 7 0 には、例えば、主制御装置 6 0 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 6 0 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f を参照する。具体的には、一般入賞口 3 2 への入球を特定した場合には 1 0 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 1 始動口 3 3 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 2 始動口 3 4 への入賞を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信される。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 7 1 を制御して賞球の払出を行う。

30

【2876】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 と、遊技球発射ボタン 2 6 とが接続されている。

【2877】

音声発光制御装置 9 0 は、主制御装置 6 0 から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置 6 0 が各種コマンドを送信する際には、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f を参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

40

【2878】

その他、音声発光制御装置 9 0 は、主制御装置 6 0 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 1 4 に配置された L E D などの発光手段からなる各種ランプ 4 7 の駆動制御や、スピーカー 4 6 の駆動制御を行うとともに、表示制御装置 1 0 0 の制御を行う。また、音声発光制御装置 9 0 には、演出操作ボタン 2 4 が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ 4 7 、スピーカー 4 6 、表示制御装置 1 0 0 等の制御を行う。

【2879】

50

表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置 41 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置 41 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明した。

【2880】

図 264 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 62 が当たり抽選、メイン表示部 45 の表示の設定、及び、液晶表示装置 41 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C1 が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際には大当たり種別カウンタ C2 が用いられる。液晶表示装置 41 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ抽選にはリーチ乱数カウンタ C3 が用いられる。

【2881】

大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定には乱数初期値カウンタ CINI が用いられる。また、メイン表示部 45 の第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b、並びに液晶表示装置 41 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ CS が用いられる。さらに、第 2 始動口 34 の電動役物 34a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C5 が用いられる。

【2882】

各カウンタ C1～C3、CINI、CS、C5 は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が RAM 64 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 64a に適宜格納される。

【2883】

RAM 64 には保留情報格納エリア 64b が設けられている。保留情報格納エリア 64b は、第 1 保留エリア Ra と、第 2 保留エリア Rb と、実行エリア AE と、合計保留個数記憶エリアとから構成されている。第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 へ遊技球が順次入賞すると、入賞のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3 の各値が保留情報格納エリア 64b に時系列的に格納される。

【2884】

大当たり乱数カウンタ C1 の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタ C1 は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタ C1 は、例えば、0～599 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタ C1 が 1 周すると、その時点の乱数初期値カウンタ CINI の値が当該大当たり乱数カウンタ C1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ CINI は、大当たり乱数カウンタ C1 と同様のループカウンタである（値＝0～599）。

【2885】

大当たり乱数カウンタ C1 は定期的に更新され、その更新値は、遊技球が第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 に入賞したタイミングで RAM 64 の保留情報格納エリア 64b に格納される。具体的には、大当たり乱数カウンタ C1 の更新値は、第 1 始動口 33 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア 64b の第 1 保留エリア Ra に格納され、第 2 始動口 34 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア 64b の第 2 保留エリア Rb に格納される。大当たり当選となる乱数の値は、ROM 63 の当否テーブル記憶

エリア 6 3 a (図 2 6 3) に当否テーブルとして記憶されている。

【2 8 8 6】

図 2 6 5 は、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に格納されている当否テーブルについて説明する説明図である。パチンコ機 1 0 には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されている。高確率モードは、確変大当たりにより当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりにより当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。図 2 6 5 (a) は低確率モード用の当否テーブルを示し、図 2 6 5 (b) は高確率モード用の当否テーブルを示している。図 2 6 5 (a) に示すように、当たり抽選に際して低確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は 1 5 個である。一方、図 2 6 5 (b) に示すように、当たり抽選に際して高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は 3 0 個である。また、低確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタ C 1 の値群は、高確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタ C 1 の値群に含まれている。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、当選となる乱数の数及び値は任意である。

10

【2 8 8 7】

図 2 6 4 に戻り、大当たり種別カウンタ C 2 の詳細について次に説明する。大当たり種別カウンタ C 2 は、確変大当たりや通常大当たり等の大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタ C 2 は、0 ~ 2 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、遊技球が第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に入賞したタイミングで R A M 6 4 の保留情報格納エリア 6 4 b に格納される。より詳しくは、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア 6 4 b (R A M 6 4) の第 1 保留エリア R a に格納され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア 6 4 b (R A M 6 4) の第 2 保留エリア R b に格納される。

20

【2 8 8 8】

ここで、パチンコ機 1 0 における大当たり種別について説明する。パチンコ機 1 0 には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の 3 つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様

30

(2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

(3) 開閉実行モード終了後の第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a のサポートモード

【2 8 8 9】

パチンコ機 1 0 には、上記の (1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 3 6 への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 3 6 b の開閉が 1 5 回行われるとともに、1 回の開放は 3 0 s e c が経過するまで又は開閉扉 3 6 b への入賞個数が 1 0 個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 3 6 b の開閉が 2 回行われるとともに、1 回の開放は 0 . 2 s e c が経過するまで又は開閉扉 3 6 b への入賞個数が 6 個となるまで継続するように設定可能である。

40

【2 8 9 0】

遊技者により操作ハンドル 2 5 が操作されている場合、0 . 6 s e c に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に向けて発射されるように遊技球発射機構 8 1 が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1 回の開閉扉 3 6 b の開放時間は 0 . 2 s e c である。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも 1 回の開閉扉 3 6 b の開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

50

【2891】

なお、開閉扉36bの開閉回数、1回の開放に対する開放限度時間、及び1回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードより高くなるのであれば、開閉扉36bの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多く、1回の開放に対する開放限度時間が長い又は1回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置36への入賞が発生しない構成としてもよい。

【2892】

パチンコ機10には、上記の(2)開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率モード用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率モード用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図265を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【2893】

パチンコ機10には、上記の(3)開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモードの態様として、遊技領域PAに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第2始動口34の電動役物34aが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【2894】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC5を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率は同一であるが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aが開放状態となる回数が多く設定され、さらに1回の開放時間が長く設定されてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物34aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。

【2895】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2始動口34への入賞が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【2896】

低頻度サポートモードでは、第2始動口34よりも第1始動口33への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第1始動口33よりも第2始動口34への入賞が発生する確率が高くなる。第2始動口34への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【2897】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たりに電役開放状態となる頻度を高くする構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、1回の電動役物

10

20

30

40

50

開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする、及び当選確率を高くするのうち、いずれか1つ又は任意の組み合わせの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

【2898】

上述したように、パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することが可能である。本実施形態では、当たり抽選において大当たりに当選した場合には、大当たり種別カウンタC2を用いて、複数種類の大当たりの種別を振り分ける。大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たりの種別の振分先は、ROM63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルとして記憶されている。

10

【2899】

図266は、パチンコ機10に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。図266(a)は第1始動口用の振分テーブルを示し、図266(b)は第2始動口用の振分テーブルを示している。

【2900】

図266(a)の第1始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機10では、第1始動口33に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たりが設定されている。

【2901】

16R確変大当たり及び8R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

20

【2902】

16R通常大当たり及び8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【2903】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～5」が16R確変大当たりに対応しており、「6～23」が8R確変大当たりに対応しており、「24～27」が16R通常大当たりに対応しており、「28～39」が8R通常大当たりに対応している。このため、本実施形態では、確変大当たりとなる確率は「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のうちの60パーセントであり、通常大当たりとなる確率は「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のうちの40パーセントとなっている。なお、大当たりに当選する乱数の数及び値は任意であり、他の構成を採用してもよい。

30

【2904】

上記のように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりの種別として、4種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この4種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、16R確変大当たりが最も高く、8R確変大当たりが次に高く、次に16R通常大当たり、最後に8R通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

40

【2905】

次に、図266(b)の第2始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機10では、第2始動口34に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たりが設定されている。第2始動口用の振分テーブルでは、「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～12」が16R確変大当たりに対応しており、「13～23」が8R確変大当たりに対応し

50

ており、「24～30」が16R通常大当たりに対応しており、「31～39」が8R通常大当たりに対応している。上記のように本実施形態のパチンコ機10では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第1始動口33への入賞に基づいて大当たり当選となった場合と、第2始動口34への入賞に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっている。本実施形態では、第2始動口34への入賞に基づいて大当たり当選となる場合において、確変大当たりとなる確率は60パーセントであり、通常大当たりとなる確率は40パーセントであり、第1始動口33への入賞に基づいて大当たり当選となる場合と同一であるが、16Rと8Rとの振分けは、第1始動口33への入賞に基づいて大当たり当選となる場合よりも16Rとなる確率が高い確率となっている。なお、大当たりに当選する乱数の数及び値は任意であり、他の構成を採用してもよい。

10

【2906】

このように、第1始動口33と第2始動口34との大当たり種別の振分態様は、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は、第1始動口33及び第2始動口34のうち、第2始動口34への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うことになる。なお、当否抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。

【2907】

上述のように、MPU62は、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63eに格納されている停止結果テーブルが参照される。

20

【2908】

図264に戻り、リーチ乱数カウンタC3の詳細について次に説明する。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、遊技球が第1始動口33又は第2始動口34に入賞したタイミングでRAM64の保留情報格納エリア64bに格納される。具体的には、第1始動口33に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタC3の更新値がRAM64の第1保留エリアRaに格納され、第2始動口34に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタC3の更新値がRAM64の第2保留エリアRbに格納される。そして、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに格納されたリーチ乱数カウンタC3の値は、実行エリアAEに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生させるか否かが決定される。但し、当たり抽選の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行する場合には、MPU62は、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生決定を行う。

30

【2909】

リーチとは、液晶表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、図260(b)の表示面41aにおいて、最初に図柄列Z1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z3においてZ1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z2に停止表示される。

40

【2910】

50

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【2911】

次に、変動種別カウンタ C S の詳細について説明する。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 198 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。変動種別カウンタ C S は、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間と、液晶表示装置 4 1 における図柄の変動時間とを MPU 6 2 において決定する際に用いられる。変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示の開始時及び液晶表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタ C S のバッファ値が取得される。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間の決定に際しては、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【2912】

次に、電動役物開放カウンタ C 5 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 5 は、例えば、0 ~ 249 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 5 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 に遊技球が入賞したタイミングで RAM 6 4 の電役保留エリア 6 4 c に格納される。そして、所定のタイミングで、その格納された電動役物開放カウンタ C 5 の値を用いて電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C 5 = 0 ~ 199 であれば、電動役物 3 4 a を開放状態に制御し、C 5 = 200 ~ 249 であれば、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する。

【2913】

なお、第 1 保留エリア R a に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、及びリーチ乱数カウンタ C 3 の一組の組み合わせが、第 1 始動口 3 3 に係る保留情報に相当し、第 2 保留エリア R b に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、及びリーチ乱数カウンタ C 3 の一組の組み合わせが、第 2 始動口 3 4 に係る保留情報に相当し、これらの保留情報が、本発明における特別情報に相当する。

【2914】

《E 4》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電気的構成について説明する。

【2915】

図 2 6 7 は、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 8 5 (図 2 6 3) 等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置 9 0 に設けられた音声発光制御基板 9 1 には、MPU 9 2 が搭載されている。MPU 9 2 は、ROM 9 3、RAM 9 4、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【2916】

ROM 9 3 には、MPU 9 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM 9 3 のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a、変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b 等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【2917】

RAM 94は、ROM 93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM 94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選用カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU 92に対してROM 93及びRAM 94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【2918】

MPU 92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 92の入力側には、主制御装置60と演出操作ボタン24が接続されている。主制御装置60からは、各種コマンドを受信する。MPU 92の出力側には、スピーカー46や各種ランプ47が接続されているとともに、表示制御装置100が接続されている。

10

【2919】

表示制御装置100に設けられた表示制御基板101には、プログラムROM 103及びワークRAM 104が複合的にチップ化された素子であるMPU 102と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP) 105と、キャラクタROM 106と、ビデオRAM 107とが搭載されている。なお、MPU 102に対してプログラムROM 103及びワークRAM 104が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【2920】

MPU 102は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP 105の制御(具体的にはVDP 105に対する内部コマンドの生成)を実施する。

20

【2921】

プログラムROM 103は、MPU 102により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶されている。

【2922】

ワークRAM 104は、MPU 102による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【2923】

VDP 105は、一種の描画回路であり、液晶表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP 105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP 105は、MPU 102、ビデオRAM 107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM 107に記憶させる画像データを、キャラクタROM 106から所定のタイミングで読み出して液晶表示装置41に表示させる。

30

【2924】

キャラクタROM 106は、液晶表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM 106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM 106を複数設け、各キャラクタROM 106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM 103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM 106に記憶する構成とすることも可能である。

40

【2925】

ビデオRAM 107は、液晶表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM 107の内容を書き替えることにより液晶表示装置41の表示内容が変更される。

50

【2926】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

【2927】

《E5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

10

【2928】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置60のMPU62は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。MPU62は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【2929】

<タイマ割込み処理>

図268は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

20

【2930】

ステップSe0101では、各種検知センサー67a～67eの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサー67a～67eの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップSe0102に進む。

【2931】

ステップSe0102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSe0103に進む。

30

【2932】

ステップSe0103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および電動役物開放カウンタC5の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および電動役物開放カウンタC5にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C5の更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSe0104に進む。

【2933】

ステップSe0104では、第1始動口33及び第2始動口34への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップSe0104の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップSe0104を実行した後、ステップSe0105に進む。

40

【2934】

ステップSe0105では、スルーゲート35への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップSe0105のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップSe0105を実行した後、MPU62はタイマ割込み処理を終了する。

【2935】

<始動口用の入球処理>

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処

50

理のサブルーチン（図 2 6 8 : S e 0 1 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 9 3 6 】

図 2 6 9 は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S e 0 2 0 1 では、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球（始動入球）したか否かを、第 1 始動口 3 3 に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップ S e 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したと判定した場合には（S e 0 2 0 1 : Y E S）、ステップ S e 0 2 0 2 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S e 0 2 0 3 に進む。

【 2 9 3 7 】

ステップ S e 0 2 0 3 では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S e 0 2 0 4 に進む。

【 2 9 3 8 】

ステップ S e 0 2 0 4 では、第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数 R a N（以下、第 1 始動保留個数 R a N ともいう）を読み出し、当該第 1 始動保留個数 R a N を後述する処理の対象として設定する。第 1 始動保留個数 R a N は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S e 0 2 0 9 に進む。

【 2 9 3 9 】

ステップ S e 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球していないと判定した場合には（S e 0 2 0 1 : N O）、ステップ S e 0 2 0 5 に進み、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したか否かを第 2 始動口 3 4 に対応した検知センサーの検知状態により判定する。

【 2 9 4 0 】

ステップ S e 0 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したと判定した場合には（S e 0 2 0 5 : Y E S）、ステップ S e 0 2 0 6 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 4 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S e 0 2 0 7 に進む。一方、ステップ S e 0 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球していないと判定した場合には（S e 0 2 0 5 : N O）、本始動口用の入球処理を終了する。

【 2 9 4 1 】

ステップ S e 0 2 0 7 では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S e 0 2 0 8 に進む。

【 2 9 4 2 】

ステップ S e 0 2 0 8 では、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数 R b N（以下、第 2 始動保留個数 R b N ともいう）を読み出し、当該第 2 始動保留個数 R b N を後述する処理の対象として設定する。第 2 始動保留個数 R b N は、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S e 0 2 0 9 に進む。

【 2 9 4 3 】

ステップ S e 0 2 0 9 では、上述したステップ S e 0 2 0 4 又はステップ S e 0 2 0 8 において設定された始動保留個数 N（R a N 又は R b N）が上限値（本実施形態では 4）未満であるか否かを判定する。ステップ S e 0 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満でない場合には（S e 0 2 0 9 : N O）、本始動口用の入球処理を終了する。

【 2 9 4 4 】

一方、ステップ S e 0 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満である場合には（S e 0 2 0 9 : Y E S）、ステップ S e 0 2 1 0 に進み、対応する保留エリアの始動保留個数 N に 1 を加算した後、ステップ S e 0 2 1 1 に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数 C R N と言う）に 1 を加算する。合計保留個数 C R N は、

10

20

30

40

50

第1始動保留個数 $R_a N$ と第2始動保留個数 $R_b N$ との合計値を示す。その後、ステップ $S e 0 2 1 2$ に進む。

【2945】

ステップ $S e 0 2 1 2$ では、ステップ $S e 0 1 0 3$ (図268)において更新した大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、およびリーチ乱数カウンタ $C 3$ の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ $S e 0 2 1 0$ において1を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第1始動保留個数 $R_a N$ が処理の対象として設定されている場合には、ステップ $S e 0 1 0 3$ にて更新した大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、およびリーチ乱数カウンタ $C 3$ の各値を、第1保留エリア R_a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ $S e 0 2 1 0$ において1を加算した第1始動保留個数 $R_a N$ と対応する記憶エリアに格納する。また、第2始動保留個数 $R_b N$ が処理の対象として設定されている場合には、ステップ $S e 0 1 0 3$ にて更新した大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、およびリーチ乱数カウンタ $C 3$ の各値を、第2保留エリア R_b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ $S e 0 2 1 0$ において1を加算した第2始動保留個数 $R_b N$ と対応する記憶エリアに格納する。ステップ $S e 0 2 1 2$ を実行した後、ステップ $S e 0 2 1 3$ に進む。

10

【2946】

ステップ $S e 0 2 1 3$ では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、およびリーチ乱数カウンタ $C 3$ の各値の情報(保留情報)に基づいて、当たり抽選の当否判定結果(抽選結果)、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否判定結果(抽選結果)などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップ $S e 0 2 1 3$ を実行した後、ステップ $S e 0 2 1 4$ に進む。

20

【2947】

ステップ $S e 0 2 1 4$ では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、およびリーチ乱数カウンタ $C 3$ の各値の情報(保留情報)に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

30

【2948】

保留コマンドは、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理(図272:ステップ $S e 0 5 0 2$)において音声発光制御装置90に送信される。

【2949】

また、音声発光制御装置90は、第1始動口33への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、液晶表示装置41の第1保留表示領域 $D s 1$ における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、液晶表示装置41の第1保留表示領域 $D s 1$ における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第2始動口34への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置90は、液晶表示装置41の第2保留表示領域 $D s 2$ における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、液晶表示装置41の第2保留表示領域 $D s 2$ における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

40

【2950】

主制御装置60のMPU62は、ステップ $S e 0 2 1 4$ を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

50

【2951】

<先判定処理>

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図269：Se0213）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2952】

図270は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【2953】

ステップSe0301では、始動口用の入球処理（図269）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値を把握する。その後、ステップSe0302に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【2954】

ステップSe0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Se0302：YES）、ステップSe0303に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップSe0305に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【2955】

一方、ステップSe0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Se0302：NO）、ステップSe0304に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップSe0305に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【2956】

ステップSe0305では、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Se0305：YES）、ステップSe0306に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値を把握する。その後、ステップSe0307に進み、振分テーブル記憶エリア63bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC2が第1始動口33への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口34への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップSe0307を実行した後、ステップSe0308に進む。

【2957】

ステップSe0308では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタC2の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップSe0308において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Se0308：YES）、ステップSe0309に進み、先判定処理結果格納エリア64fに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップSe0308において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Se0308：NO）、ステップSe0310に進み、先判定処理結果格納エリア64fに通常大当たり情報を記憶する。その

後、先判定処理を終了する。

【2958】

ステップSe0305において、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Se0305：NO）、ステップSe0311に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタC3の値を把握する。その後、ステップSe0312に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップSe0313に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【2959】

ステップSe0313において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Se0313：YES）、ステップSe0314に進み、先判定処理結果格納エリア64fにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップSe0313において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Se0313：NO）、そのまま先判定処理を終了する。

【2960】

<スルー用の入球処理>

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図268：Se0105）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2961】

図271は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSe0401では、遊技球がスルーゲート35に入球したか否かを判定する。ステップSe0401において、遊技球がスルーゲート35に入球したと判定した場合には（Se0401：YES）、ステップSe0402に進み、役物保留個数SNが上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数SNは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート35への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数SNの最大値は4である。一方、ステップSe0401において、スルーゲート35に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Se0401：NO）、本スルー用の入球処理を終了する。

【2962】

ステップSe0402において、役物保留個数SNの上限値未満（4未満）であると判定した場合には（Se0402：YES）、ステップSe0403に進み、役物保留個数SNに1を加算する。その後、ステップSe0404に進む。

【2963】

ステップSe0404では、ステップSe0103（図268）において更新した電動役物開放カウンタC5の値をRAM64の電役保留エリア64cの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【2964】

一方、ステップSe0402において、役物保留個数SNの値が上限値未満でないと判定した場合（Se0402：NO）、すなわち、役物保留個数SNの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタC5の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【2965】

<通常処理>

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ88がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置60のMPU62によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【2966】

図272は、通常処理を示すフローチャートである。ステップSe0501では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、RAM64に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップSe0502に進む。

【2967】

ステップSe0502では、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置70に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置90に対して送信する。ステップSe0502を実行した後、ステップSe0503に進む。

10

【2968】

ステップSe0503では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSe0504に進む。

【2969】

ステップSe0504では、払出制御装置70から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップSe0505に進む。ステップSe0505では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、液晶表示装置41による図柄の変動表示の設定、第1図柄表示部37a、第2図柄表示部37bの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップSe0505を実行した後、ステップSe0506に進む。

20

【2970】

ステップSe0506では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップSe0507に進む。

【2971】

ステップSe0507では、第2始動口34に設けられた電動役物34aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物34aを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップSe0508に進む。

30

【2972】

ステップSe0508では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップSe0502のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では4msec）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップSe0508において、今回の通常処理の開始から所定時間（4msec）が経過していないと判定した場合には（Se0508:NO）、ステップSe0509及びステップSe0510において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップSe0509において、乱数初期値カウンタCINIに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップSe0510において、変動種別カウンタCSに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップSe0508において、今回の通常処理の開始から所定時間（4msec）が経過していると判定した場合には（Se0508:YES）、ステップSe0502に戻り、ステップSe0502からステップSe0507までの各処理を実行する。

40

50

【2973】

なお、ステップS e 0 5 0 2からステップS e 0 5 0 7の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【2974】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン(図272:S e 0 5 0 8)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

10

【2975】

図273は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップS e 0 6 0 1では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eの開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にONにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にOFFにされる。

【2976】

ステップS e 0 6 0 1において、開閉実行モード中であると判定した場合には(S e 0 6 0 1:Y E S)、ステップS e 0 6 0 2以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップS e 0 6 0 1において、開閉実行モード中でないと判定した場合には(S e 0 6 0 1:N O)、ステップS e 0 6 0 2に進む。

20

【2977】

ステップS e 0 6 0 2では、メイン表示部45が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがONであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にONにされ、その変動表示が終了する場合にOFFにされる。

30

【2978】

ステップS e 0 6 0 2において、メイン表示部45が変動表示中でないと判定した場合には(S e 0 6 0 2:N O)、ステップS e 0 6 0 3～ステップS e 0 6 0 6の遊技回開始用処理に進む。ステップS e 0 6 0 3では、合計保留個数C R Nが「0」であるか否かを判定する。合計保留個数C R Nが「0」である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップS e 0 6 0 3において、合計保留個数C R Nが「0」であると判定した場合には(S e 0 6 0 3:Y E S)、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップS e 0 6 0 3において、合計保留個数C R Nが「0」でないと判定した場合には(S e 0 6 0 3:N O)、ステップS e 0 6 0 4に進む。

40

【2979】

ステップS e 0 6 0 4では、第1保留エリアR a又は第2保留エリアR bに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップS e 0 6 0 5に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【2980】

ステップS e 0 6 0 5では、メイン表示部45における変動表示及び液晶表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップS e 0 6 0 5を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

50

【2981】

一方、ステップSe0602において、メイン表示部45が変動表示中であると判定した場合には（Se0602：YES）、ステップSe0606～ステップSe0610の遊技回進行用処理に進む。

【2982】

ステップSe0606では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップSe0606では、RAM64の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア64d）に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図275：Se0802）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

10

【2983】

ステップSe0606において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Se0606：NO）、ステップSe0607に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップSe0607を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【2984】

ステップSe0606において、変動時間が経過していると判定した場合には（Se0606：YES）、ステップSe0608に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図275）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。その後、ステップSe0609に進む。

20

【2985】

ステップSe0609では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eの高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かをMPU62にて特定するためのフラグであり、RAM64の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア64eに格納される。高頻度サポートモードフラグがONであるとき、サポートモードは高頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグがOFFであるとき、サポートモードは高頻度サポートモードではない、すなわち低頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグは、後述する開閉実行モードの終了後にオンされる（図280のステップSe1304参照）。

30

【2986】

ステップSe0609において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Se0609：YES）、ステップSe0610に進み、遊技回数カウンタPNCの値を1減算する。遊技回数カウンタPNCは、高頻度サポートモードにおいて保証された保証遊技回数の残りの回数をカウントするためのカウンタである。遊技回数カウンタPNCは、後述する図280のステップSe1305で値100が予めセットされている。ステップSe0610を実行した後、ステップSe0611に進む。一方、ステップSe0609において、高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Se0609：NO）、遊技回制御処理を終了する。

40

【2987】

ステップSe0611では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

【2988】

ステップSe0611において、高確率モードではないと判定した場合には（Se0611：NO）、ステップSe0612に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば100回）に達する前（＝保証遊技回数内）であ

50

るか否かを判定する。具体的には、遊技回数カウンタ PNC の値が 0 を上回るか否かを判定する。上述したように、遊技回数カウンタ PNC は保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、 $PNC > 0$ であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【2989】

ステップ Se0612 において、遊技回数カウンタ PNC の値が 0 を上回っていないと判定した場合（ステップ Se0612：NO）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップ Se0613 に進み、高頻度サポートモードフラグを OFF する。ステップ Se0613 を実行した後、ステップ Se0614 に進む。

10

【2990】

ステップ Se0614 では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ Se0614 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【2991】

一方、ステップ Se0612 において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップ Se0612：YES）には、ステップ Se0613 およびステップ Se0614 を実行することなく、直ちに遊技回制御処理を終了する。また、ステップ Se0611 において高確率モードであると判定した場合（Se0611：YES）にも、直ちに遊技回制御処理を終了する。

20

【2992】

上述したステップ Se0611 からステップ Se0614 までの処理によれば、高頻度サポートモードにおいて継続して実行された遊技回数が 100 回に達した場合に低頻度サポートモードに移行すること、しかし、遊技回数が 100 回に達した以後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続されること、が実現される。

【2993】

<データ設定処理>

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 273：Se0604）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

30

【2994】

図 274 は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップ Se0701 では、第 2 保留エリア Rb に保留記憶されている第 2 始動保留個数 RbN が「0」であるか否かを判定する。ステップ Se0701 において、第 2 始動保留個数 RbN が「0」であると判定した場合には（Se0701：YES）、ステップ Se0702～ステップ Se0707 の第 1 図柄表示部用のデータ設定処理を実行し、一方、第 2 始動保留個数 RbN が「0」でないと判定した場合には（Se0701：NO）、ステップ Se0708～ステップ Se0713 の第 2 図柄表示部用のデータ設定処理を実行する。

40

【2995】

ここで、データ設定処理が実行される場合とは、図 273 で説明したように、合計保留個数 CRN が 1 以上である場合である（図 273：Se0603 参照）。この場合に、データ設定処理では、第 2 始動保留個数 RbN が「0」であるか否かを判定し、「0」でない場合、すなわち第 2 図柄表示部 37b について変動表示用の保留情報が記憶されている場合には、第 1 始動保留個数 RaN が 1 以上であるか否かに関わらず、第 2 保留エリア Rb に記憶されているデータを本データ設定処理の対象とする。これにより、第 1 保留エリア Ra 及び第 2 保留エリア Rb の両方に保留情報が記憶されている場合には、第 2 始動口 34 に対応した第 2 保留エリア Rb に記憶されている保留情報が優先される。

【2996】

50

ステップ S e 0 7 0 2 では、第 1 保留エリア R a の第 1 始動保留個数 R a N を 1 減算した後、ステップ S e 0 7 0 3 に進み、合計保留個数 C R N を 1 減算する。その後、ステップ S e 0 7 0 4 に進む。ステップ S e 0 7 0 4 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S e 0 7 0 5 に進む。

【 2 9 9 7 】

ステップ S e 0 7 0 5 では、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ～第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア→第 1 エリア、第 3 エリア→第 2 エリア、第 4 エリア→第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S e 0 7 0 5 を実行した後、ステップ S e 0 7 0 6 に進む。

10

【 2 9 9 8 】

ステップ S e 0 7 0 6 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 e の第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には当該フラグを O F F にし、O N ではない場合にはその状態を維持する。第 2 図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップ S e 0 7 0 7 へ進む。

【 2 9 9 9 】

ステップ S e 0 7 0 7 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 始動口 3 3 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

20

【 3 0 0 0 】

ステップ S e 0 7 0 7 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 2 7 2 ）におけるステップ S e 0 5 0 2 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、液晶表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、液晶表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

30

【 3 0 0 1 】

ステップ S e 0 7 0 1 において、第 2 始動保留個数 R b N が「0」でないと判定した場合には（S e 0 7 0 1 : N O）、上述のように、ステップ S e 0 7 0 8 ～ステップ S e 0 7 1 3 の第 2 図柄表示部用のデータ設定処理を実行する。

【 3 0 0 2 】

ステップ S e 0 7 0 8 では、第 2 保留エリア R b の第 2 始動保留個数 R b N を 1 減算する。その後、ステップ S e 0 7 0 9 に進む。ステップ S e 0 7 0 9 では、合計保留個数 C R N を 1 減算し、ステップ S e 0 7 1 0 に進み、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S e 0 7 1 1 に進む。

40

【 3 0 0 3 】

ステップ S e 0 7 1 1 では、第 2 保留エリア R b の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ～第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア→第 1 エリア、第 3 エリア→第 2 エリア、第 4 エリア→第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S e 0 7

50

11を実行した後、ステップSe0712に進む。

【3004】

ステップSe0712では、各種フラグ記憶エリア64eの第2図柄表示部フラグがONではない場合には当該フラグをONにし、ONである場合にはその状態を維持する。その後、ステップSe0713に進む。

【3005】

ステップSe0713では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第2保留エリ
10
アRbに対応していることの情報、すなわち第2始動口34に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【3006】

ステップSe0713において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図272）におけるステップSe0505において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、液晶表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、液晶表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を保留個数の減少に対応させて変更す
20
る。

【3007】

<変動開始処理>

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図273：Se0605）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3008】

図275は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップSe0801では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップSe0801を実行した後、ステップSe0802に進む。
30

【3009】

ステップSe0802では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップSe0802を実行した後、ステップSe0803に進む。

【3010】

ステップSe0803では、RAM64の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップSe0803において、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（Se0803：NO）、ステップSe0804に進み、第1
40
変動用コマンドを設定する。第1変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップSe0802で設定された変動時間の情報が含まれている。一方、ステップSe0803において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（Se0803：YES）、ステップSe0805に進み、第2変動用コマンドを設定する。第2変動用コマンドには、今回の遊技回が第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップSe0802で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップSe0804又はステップSe0805を実行した後、ステップSe0806に進む。
50

【3011】

ステップS e 0 8 0 6では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、16R確変大当たりの情報、8R確変大当たりの情報、16R通常大当たりの情報、8R通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【3012】

ステップS e 0 8 0 4～ステップS e 0 8 0 6にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図272）におけるステップS e 0 5 0 2によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS e 0 8 0 6を実行後、ステップS e 0 8 0 7に進む。

10

【3013】

ステップS e 0 8 0 7では、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第1図柄表示部37aであると特定して変動表示を開始させ、第2図柄表示部フラグがONである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第2図柄表示部37bであると特定して変動表示を開始させる。ステップS e 0 8 0 7を実行した後、本変動開始処理を終了する。

20

【3014】

<当たり判定処理>

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図275：S e 0 8 0 1）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3015】

図276は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップS e 0 9 0 1では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

【3016】

ステップS e 0 9 0 1において、高確率モードであると判定した場合には（S e 0 9 0 1：YES）、ステップS e 0 9 0 2に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図265（b）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS e 0 9 0 4に進む。

30

【3017】

一方、ステップS e 0 9 0 1において高確率モードではないと判定した場合には（S e 0 9 0 1：NO）、ステップS e 0 9 0 3に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図265（a）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS e 0 9 0 4に進む。

40

【3018】

ステップS e 0 9 0 4では、ステップS e 0 9 0 2又はステップS e 0 9 0 3における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS e 0 9 0 4において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（S e 0 9 0 4：YES）、ステップS e 0 9 0 5に進む。

【3019】

続くステップS e 0 9 0 5からステップS e 0 9 1 2においては、大当たり当選である

50

場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【3020】

ステップS e 0 9 0 5では、R A M 6 4の第2図柄表示部フラグがO Nであるか否かを判定する。ステップS e 0 9 0 5において、第2図柄表示部フラグがO Nではないと判定した場合には（S e 0 9 0 5：N O）、ステップS e 0 9 0 6に進み、第1始動口用の振分テーブル（図266（a）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R確変大当たりの数値範囲、16R通常大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

10

【3021】

一方、ステップS e 0 9 0 5において、第2図柄表示部フラグがO Nであると判定した場合には（S e 0 9 0 5：Y E S）、ステップS e 0 9 0 7に進み、第2始動口用の振分テーブル（図266（b）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R確変大当たりの数値範囲、16R通常大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップS e 0 9 0 6又はステップS e 0 9 0 7の処理を実行した後、ステップS e 0 9 0 8に進む。

【3022】

ステップS e 0 9 0 8では、ステップS e 0 9 0 6又はステップS e 0 9 0 7において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップS e 0 9 0 8において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（S e 0 9 0 8：Y E S）、ステップS e 0 9 0 9に進む。

20

【3023】

ステップS e 0 9 0 9では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップS e 0 9 0 6又はステップS e 0 9 0 7において振り分けた大当たりの種別

30

【3024】

ステップS e 0 9 1 0では、ステップS e 0 9 0 6又はステップS e 0 9 0 7において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をO Nにする。具体的には、16R確変大当たりである場合には16R確変大当たりフラグをO Nにし、8R確変大当たりである場合には8R確変大当たりフラグをO Nにする。ステップS e 0 9 1 0を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【3025】

ステップS e 0 9 0 8において、ステップS e 0 9 0 6又はステップS e 0 9 0 7において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合（S e 0 9 0 8：N O）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップS e 0 9 1 1に進む。

40

【3026】

ステップS e 0 9 1 1では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照すること

50

で、ステップ S e 0 9 0 6 又はステップ S e 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S e 0 9 1 1 を実行した後、ステップ S e 0 9 1 2 に進む。

【3027】

ステップ S e 0 9 1 2 では、ステップ S e 0 9 0 6 又はステップ S e 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）を O N にする。具体的には、1 6 R 通常大当たりである場合には 1 6 R 通常大当たりフラグを O N にし、8 R 通常大当たりである場合には 8 R 通常大当たりフラグを O N にする。ステップ S e 0 9 1 2 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

10

【3028】

ステップ S e 0 9 0 4 において、ステップ S e 0 9 0 2 又はステップ S e 0 9 0 3 における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（S e 0 9 0 4 : N O）、ステップ S e 0 9 1 3 に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e における外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S e 0 9 1 3 を実行した後、

20

【3029】

<変動時間の設定処理>

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 2 7 5 : S e 0 8 0 2）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【3030】

図 2 7 7 は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップ S e 1 0 0 1 では、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S e 1 0 0 2

30

【3031】

ステップ S e 1 0 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグの内のいずれかが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には（S e 1 0 0 2 : Y E S）、ステップ S e 1 0 0 3 に進む。

【3032】

ステップ S e 1 0 0 3 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の変動時間は一定である。その後、ステップ S e 1 0 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

40

【3033】

ステップ S e 1 0 0 2 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S e 1 0 0 2 : N O）、ステップ S e 1 0 0 5 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S e 1 0 0 2 において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（S e 1 0 0 5）を実行することから、ステップ S e 1 0 0 5 においては、当たり抽選において

50

大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して (S e 1 0 0 5 : Y E S)、ステップ S e 1 0 0 6 に進む。なお、リーチ乱数カウンタ C 3 の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【3034】

ステップ S e 1 0 0 6 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップ S e 1 0 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

10

【3035】

ステップ S e 1 0 0 5 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S e 1 0 0 5 : N O)、ステップ S e 1 0 0 7 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S e 1 0 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

20

【3036】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数 C R N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数 C R N の数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数 C R N の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 R b N が「0」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が短くなり、第 2 始動保留個数 R b N が「1」以上である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 R b N が「0」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が長くなり、第 2 始動保留個数 R b N が「1」以上である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数 R a N, R b N に依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

30

【3037】

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合と比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

【3038】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動時間テーブル、通常大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

40

【3039】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン (図 2 7 2 : S e 0 5 0 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

50

【3040】

図278は、遊技状態移行処理を示す説明図である。ステップSe1101では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。ステップSe1101において、開閉実行モード中ではないと判定した場合には（Se1101：NO）、ステップSe1102に進み、1の遊技回の第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップSe1102において、変動表示が終了したタイミングでないと判定した場合には（Se1102；NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【3041】

ステップSe1102において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Se1102：YES）、ステップSe1103に進み、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグのいずれかがONであるか否かを判定する。上記各フラグのいずれもがONではないと判定した場合には（Se1103：NO）、本遊技状態移行処理を終了する。

【3042】

ステップSe1103において、上記各フラグのいずれかがONであると判定した場合には（Se1103：YES）、ステップSe1104に進み、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、RAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ROM63に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部45におけるラウンド表示部39に出力する。これにより、ラウンド表示部39では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップSe1104を実行した後、ステップSe1105に進む。

【3043】

ステップSe1105では、今回の開閉実行モードのラウンド数を判定する。具体的には、RAM64に記憶されている大当たり種別フラグ（16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグ）を確認する。ステップSe1105において、RAM64に記憶されている大当たり種別フラグが16R確変大当たりフラグ又は16R通常大当たりフラグであると判定した場合には（Se1105：YES）、ステップSe1106に進み、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた第1ラウンドカウンタエリアRC1に「16」をセットする。第1ラウンドカウンタエリアRC1は、開閉扉36bが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。一方、ステップSe1105において、RAM64に記憶されている大当たり種別フラグが8R確変大当たりフラグ又は8R通常大当たりフラグであると判定した場合には（Se1105：NO）、ステップSe1107に進み、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた第1ラウンドカウンタエリアRC1に「8」をセットする。ステップSe1106又はステップSe1107を実行した後、ステップSe1108に進む。

【3044】

ステップSe1108では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eの高確率モードフラグをOFFする。その後、ステップSe1109に進み、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eの高頻度サポートモードフラグをOFFする。

【3045】

ステップSe1109を実行した後、ステップSe1110に進み、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図272）におけるステップSe0505にて、音声発光制御装置90に送信される。このオープニングコマン

10

20

30

40

50

ドには、今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置 90 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S e 1 1 1 0 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【3046】

ステップ S e 1 1 0 1 において、開閉実行モード中であると判定した場合には (S e 1 1 0 1 : Y E S)、ステップ S e 1 1 1 1 に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口 3 6 a が閉鎖中である場合には、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 が「1」以上であることを条件として、可変入賞駆動部 3 6 c を駆動状態とすることで大入賞口 3 6 a を開放させる。また、大入賞口 3 6 a が開放中である場合には、当該大入賞口 3 6 a の開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数が入球していることを条件として、可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態を停止し、大入賞口 3 6 a を閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップ S e 1 1 1 1 を実行した後、ステップ S e 1 1 1 2 に進む。

【3047】

ステップ S e 1 1 1 2 では、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」でないと判定した場合には (S e 1 1 1 2 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であると判定した場合には (S e 1 1 1 2 : Y E S)、ステップ S e 1 1 1 3 に進み、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理 (図 2 7 2) におけるステップ S e 0 5 0 5 において、音声発光制御装置 90 に送信される。音声発光制御装置 90 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップ S e 1 1 1 3 を実行した後、ステップ S e 1 1 1 4 に進む。

【3048】

ステップ S e 1 1 1 4 では、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。開閉実行モード終了時の移行処理は、今回の開閉実行モードが終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。開閉実行モード終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S e 1 1 1 4 を実行した後、ステップ S e 1 1 1 5 に進む。

【3049】

ステップ S e 1 1 1 5 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。その後、ステップ S e 1 1 1 6 に進み、開閉実行モードの終了処理を実行する。具体的には、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグが ON である場合にはこれらのフラグを OFF にし、これらのフラグが ON ではない場合にはその状態を維持する。ステップ S e 1 1 1 6 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【3050】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 2 7 8 : S e 1 1 1 1) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【3051】

図 2 7 9 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S e 1 2 0 1 では、大入賞口 3 6 a を開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S e 1 2 0 1 において、大入賞口 3 6 a が開放中でないと判定した場合には (S e 1 2 0 1 : N O)、ステップ S e 1 2 0 2 に進み、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S e 1 2 0 2 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であると判定した場合には (S e 1 2 0 2 : Y E S)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ス

テップ S 1 4 0 2 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」でないと判定した場合には (S e 1 2 0 2 : N O) 、ステップ S e 1 2 0 3 に進む。

【3052】

ステップ S e 1 2 0 3 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップ S e 1 2 0 3 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「0」でないと判定した場合には (S e 1 2 0 3 : N O) 、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S e 1 2 0 3 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「0」であると判定した場合には (S e 1 2 0 3 : Y E S) 、ステップ S e 1 2 0 4 に
10

【3053】

ステップ S e 1 2 0 5 では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機 1 0 の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第 1 タイマカウンタエリア T 1 に「15000」(すなわち 30 s e c) をセットする。さらに、大入賞口 3 6 a への遊技球の入球数をカウントするために、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた入球カウンタエリア P C に「10」をセットする。第 1 タイマカウンタエリア T 1 にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。なお、仮にパチンコ機 1 0 に低頻度入球
20

【3054】

ステップ S e 1 2 0 6 では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 7 2 : ステップ S e 0 5 0 5) によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した開放コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことを特定すると
30

【3055】

ステップ S e 1 2 0 1 において、大入賞口 3 6 a が開放中であると判定した場合には (ステップ S e 1 2 0 1 : Y E S) 、ステップ S e 1 2 0 7 に進む、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S e 1 2 0 7 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「0」でないと判定した場合には (S e 1 2 0 7 : N O) 、ステップ S e 1 2 0 8 に進む。
40

【3056】

ステップ S e 1 2 0 8 では、大入賞口 3 6 a に遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置 3 6 に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップ S e 1 2 0 8 において、入球が発生していないと判定した場合には (S e 1 2 0 8 : N O) 、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S e 1 2 0 8 において、入球が発生していると判定した場合には (S e 1 2 0 8 : Y E S) 、ステップ S e 1 2 0 9 に進む、入球カウンタエリア P C の値を 1 減算する。その後、ステップ S e 1 2 1 0 に進む。
50

【3057】

ステップS e 1 2 1 0では、入球カウンタエリアP Cの値が「0」であるか否かを判定する。ステップS e 1 2 1 0において、入球カウンタエリアP Cの値が「0」でないと判定した場合には（S e 1 2 1 0：N O）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【3058】

ステップS e 1 2 0 7において第1タイマカウンタエリアT 1の値が「0」であると判定した場合（S e 1 2 0 7：Y E S）、又は、ステップS e 1 2 1 0において入球カウンタエリアP Cの値が「0」であると判定した場合には（S e 1 2 1 0：Y E S）、ステップS e 1 2 1 1に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口3 6 aを閉鎖するために可変入賞駆動部3 6 cを非駆動状態とする。その後、ステップS e 1 2 1 2に進む。

10

【3059】

ステップS e 1 2 1 2では、第1ラウンドカウンタエリアR C 1の値を1減算する。その後、ステップS e 1 2 1 3に進み、第1ラウンドカウンタエリアR C 1の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS e 1 2 1 3において、第1ラウンドカウンタエリアR C 1の値が「0」であると判定した場合には（S e 1 2 1 3：Y E S）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップS e 1 2 1 3において、第1ラウンドカウンタエリアR C 1の値が「0」でないと判定した場合には（S e 1 2 1 3：N O）、第1タイマカウンタエリアT 1に「1 0 0 0」（すなわち2 s e c）をセットする。この場合、第1タイマカウンタエリアT 1は、大入賞口3 6 aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS e 1 2 1 4を実行した後、ステップS e 1 2 1 5に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

20

【3060】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口3 6 aの開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置9 0及び表示制御装置1 0 0に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図2 7 2：ステップS e 0 5 0 2）において、音声発光制御装置9 0に送信される。音声発光制御装置9 0は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1ラウンド分の大入賞口3 6 aの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ4 7やスピーカ4 6における演出内容を、大入賞口3 6 aの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置9 0は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置1 0 0に送信する。表示制御装置1 0 0は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1ラウンド分の大入賞口3 6 aの開放が終了したことを特定するとともに、液晶表示装置4 1における演出内容を、大入賞口3 6 aの開放が終了したことに対応する内容に更新する。

30

【3061】

<開閉実行モード終了時の移行処理>

次に、開閉実行モード終了時の移行処理について説明する。開閉実行モード終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図2 7 8：S e 1 1 1 4）として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【3062】

図2 8 0は、開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップS e 1 3 0 1では、R A M 6 4に、大当たり種別フラグとして確変大当たりに対応するフラグがO Nにされているか否かを判定する。すなわち、R A M 6 4の1 6 R確変大当たりフラグ又は8 R確変大当たりフラグがO Nであるか否かを判定する。

40

【3063】

ステップS e 1 3 0 1において、R A M 6 4の1 6 R確変大当たりフラグ又は8 R確変大当たりフラグがO Nであると判定した場合には（S e 1 3 0 1：Y E S）、ステップS e 1 3 0 2に進み、対応する確変大当たりフラグをO F Fにする。具体的には、1 6 R確変大当たりフラグ、8 R確変大当たりフラグのうち、O NになっているフラグをO F Fにする処理を実行する。ステップS e 1 3 0 2を実行した後、ステップS e 1 3 0 3に進む

50

。

【3064】

ステップS e 1 3 0 3では、高確率モードフラグをONにし、その後、ステップS e 1 3 0 4に進み、高頻度サポートモードフラグをONにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップS e 1 3 0 5に進む。

【3065】

ステップS e 1 3 0 5では、RAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 dに設けられた遊技回数カウンタPNCに100をセットする。遊技回数カウンタPNCにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップS e 1 3 0 6に進む。

【3066】

ステップS e 1 3 0 6では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップS e 1 3 1 0に進む。

【3067】

一方、ステップS e 1 3 0 1において、RAM 6 4に、16R通常大当たりフラグ又は8R通常大当たりフラグがONであると判定した場合には(S e 1 3 0 1 : NO)、ステップS e 1 3 0 7に進み、対応する通常大当たりフラグをOFFにする。具体的には、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグのうち、ONになっているフラグをOFFにする処理を実行する。その後、ステップS e 1 3 0 8に進む。

【3068】

ステップS e 1 3 0 8では、高頻度サポートモードフラグをONにした後、ステップS e 1 3 0 9に進み、RAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 dに設けられた遊技回数カウンタPNCに100をセットする。その後、ステップS e 1 3 1 0に進む。

【3069】

ステップS e 1 3 1 0では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【3070】

<電役サポート用処理>

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン(図272 : S e 0 5 0 7)として主制御装置60のMPU 62によって実行される。

【3071】

図281は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップS e 1 4 0 1では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 eのサポート中フラグがONであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第2始動口34の電動役物34aを開放状態にさせる場合にONにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にOFFにされるフラグである。ステップS e 1 4 0 1において、サポート中フラグがONではないと判定した場合には(S e 1 4 0 1 : NO)、ステップS e 1 4 0 2に進む。

【3072】

ステップS e 1 4 0 2では、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 eのサポート当選フラグがONであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物34aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にONにされ、サポート中フラグがONである場合にOFFにされるフラグである。ステップS e 1 4 0 2

10

20

30

40

50

において、サポート当選フラグがONではないと判定した場合には（S e 1 4 0 2 : N O）、ステップS e 1 4 0 3に進む。

【3 0 7 3】

ステップS e 1 4 0 3では、R A M 6 4の各種カウンタエリア6 4 dに設けられた第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT 2は、普図ユニット3 8の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第2タイマカウンタエリアT 2にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2 m s e c周期で1減算される。

【3 0 7 4】

ステップS e 1 4 0 3において、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」でないと判定した場合には（S e 1 4 0 3 : N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」とであると判定した場合には（S e 1 4 0 3 : Y E S）、ステップS e 1 4 0 4に進む。

【3 0 7 5】

ステップS e 1 4 0 4では、普図ユニット3 8における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップS e 1 4 0 4において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（S e 1 4 0 4 : Y E S）、ステップS e 1 4 0 5に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット3 8における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップS e 1 4 0 4において、変動表示の終了タイミングでないと判定した

10

20

【3 0 7 6】

ステップS e 1 4 0 6では、役物保留個数S Nの値が「0」より大きいかな否かを判定する。ステップS e 1 4 0 6において、役物保留個数S Nの値が「0」とであると判定した場合には（S e 1 4 0 6 : N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS e 1 4 0 6において、役物保留個数S Nの値が「0」より大きいと判定した場合には（S e 1 4 0 6 : Y E S）、ステップS e 1 4 0 7に進む。

【3 0 7 7】

ステップS e 1 4 0 7では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップS e 1 4 0 8に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップS e 1 4 0 7において開閉実行モードではなく（S e 1 4 0 7 : N O）、且つ、ステップS e 1 4 0 8において高頻度サポートモードである場合には（S e 1 4 0 8 : Y E S）、ステップS e 1 4 0 9に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア6 4 cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC 5の値が0～1 9 0であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT 2に「7 5 0」（すなわち1. 5 s e c）をセットする。第2タイマカウンタエリアT 2は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップS e 1 4 1 0に進む。

30

【3 0 7 8】

ステップS e 1 4 1 0では、ステップS e 1 4 0 9の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS e 1 4 1 0において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（S e 1 4 1 0 : Y E S）、ステップS e 1 4 1 1に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、R A M 6 4の各種カウンタエリア6 4 dに設けられた第2ラウンドカウンタエリアR C 2に「3」をセットする。第2ラウンドカウンタエリアR C 2は、電動役物3 4 aが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

40

【3 0 7 9】

一方、ステップS e 1 4 1 0において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（S e 1 4 1 0 : N O）、ステップS e 1 4 1 1の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

50

【3080】

ステップS e 1 4 0 7において開閉実行モードであると判定した場合（S e 1 4 0 7：Y E S）、又は、ステップS e 1 4 0 8において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（S e 1 4 0 8：N O）、ステップS e 1 4 1 2に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア6 4 cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC 5の値が0～1 9 0であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT 2に「1 4 7 5 0」（すなわち2 9. 5 s e c）をセットする。その後、ステップS e 1 4 1 3に進む。

【3081】

ステップS e 1 4 1 3では、ステップS e 1 4 1 2の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS e 1 4 1 3において、サポート当選でないと判定した場合には（S e 1 4 1 3：N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS e 1 4 1 3において、サポート当選であると判定した場合には（S e 1 4 1 3：Y E S）、ステップS e 1 4 1 4に進み、サポート当選フラグをO Nにするとともに、第2ラウンドカウンタエリアR C 2に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【3082】

ステップS e 1 4 0 2において、サポート当選フラグがO Nであると判定した場合には（S e 1 4 0 2：Y E S）、ステップS e 1 4 1 5に進み、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT 2は、普図ユニット3 8の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップS e 1 4 1 5において、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」でないと判定した場合には（S e 1 4 1 5：N O）、普図ユニット3 8における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS e 1 4 1 5において、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であると判定した場合には（S e 1 4 1 5：Y E S）、ステップS e 1 4 1 6に進む。

【3083】

ステップS e 1 4 1 6では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット3 8における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップS e 1 4 1 7に進み、サポート中フラグをO Nにするとともに、サポート当選フラグをO F Fにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【3084】

ステップS e 1 4 0 1において、サポート中フラグがO Nであると判定した場合には（S e 1 4 0 1：Y E S）、ステップS e 1 4 1 8に進み、電動役物3 4 aを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【3085】

<電役開閉制御処理>

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図2 8 1：S e 1 4 1 8）として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【3086】

図2 8 2は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップS e 1 5 0 1では、電動役物3 4 aが開放中であるか否かを判定する。電動役物3 4 aが開放中であるか否かは、電動役物駆動部3 4 bが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物3 4 aが開放されていると判定した場合には（S e 1 5 0 1：Y E S）、ステップS e 1 5 0 2に進む。

【3087】

ステップS e 1 5 0 2では、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT 2は、電動役物3 4 aの開放継続時

10

20

30

40

50

間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S e 1 5 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」でないと判定した場合には (S e 1 5 0 2 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【3088】

ステップ S e 1 5 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であると判定した場合には (S e 1 5 0 2 : Y E S)、ステップ S e 1 5 0 3 に進み、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「250」(すなわち 0.5 sec) をセットする。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間の計測手段としての第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「0」である場合には、電動役物 3 4 a を閉鎖するとともに、今度は第 2 タイマカウンタエリア T 2 を電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「250」をセットする。ステップ S e 1 5 0 3 を実行した後、ステップ S e 1 5 0 4 に進む。

10

【3089】

ステップ S e 1 5 0 4 では、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値を 1 減算した後に、ステップ S e 1 5 0 5 に進み、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S e 1 5 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「0」でないと判定した場合には (S e 1 5 0 5 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S e 1 5 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「0」であると判定した場合には (S e 1 5 0 5 : Y E S)、ステップ S e 1 5 0 6 に進み、サポート中フラグを O F F にする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

20

【3090】

ステップ S e 1 5 0 1 において、電動役物 3 4 a が開放中でないと判定した場合には (S e 1 5 0 1 : N O)、ステップ S e 1 5 0 7 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S e 1 5 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「0」でないと判定した場合には (S e 1 5 0 7 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S e 1 5 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「0」であると判定した場合には (S e 1 5 0 7 : Y E S)、ステップ S e 1 5 0 8 に進み、電動役物 3 4 a を開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップ S e 1 5 0 9 に進む。

30

【3091】

ステップ S e 1 5 0 9 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には (S e 1 5 0 9 : N O)、ステップ S e 1 5 1 0 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【3092】

ステップ S e 1 5 1 0 において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には (S e 1 5 1 0 : Y E S)、ステップ S e 1 5 1 1 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「800」(すなわち 1.6 sec) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

40

【3093】

一方、ステップ S e 1 5 0 9 において開閉実行モード中であると判定した場合 (S e 1 5 0 9 : Y E S)、又は、ステップ S e 1 5 1 0 において高頻度サポートモードではないと判定した場合には (S e 1 5 1 0 : N O)、ステップ S e 1 5 1 2 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「100」(すなわち 0.2 sec) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【3094】

A 5. 音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、バトル演出および結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制

50

御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 90 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 100 において実行される処理について説明する。

【3095】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側MPU92によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【3096】

図283は、音光側MPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば4msec）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

10

【3097】

ステップSe1601では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に格納するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの格納及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次格納されるとともに、格納された順序に従って順次読み出される。ステップSe1601を実行した後、ステップSe1602に進む。

20

【3098】

ステップSe1602では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップSe1602を実行した後、ステップSe1603に進む。

【3099】

ステップSe1603では、各種ランプ47の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップSe1602のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ47の発光制御を行う。ステップSe1603を実行した後、ステップSe1604に進む。

【3100】

ステップSe1604では、スピーカー46の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップSe1602のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー46の音声出力制御を行う。ステップSe1604を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

30

【3101】

＜コマンド対応処理＞

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図283：Se1602）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【3102】

図284は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側MPU62から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

40

【3103】

ステップSe1701では、主側MPU62から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSe1701において、主側MPU62から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Se1701：YES）、ステップSe1702に進み、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップSe1702を実行した後、ステップSe1703に進む。一方、ステップSe1701において、主側MPU62から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（S

50

e 1 7 0 1 : N O) 、ステップ S e 1 7 0 2 を実行することなく、ステップ S e 1 7 0 3 に進む。

【 3 1 0 4 】

ステップ S e 1 7 0 3 では、主側 M P U 6 2 から高頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S e 1 7 0 3 において、主側 M P U 6 2 から高頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には (S e 1 7 0 3 : Y E S) 、ステップ S e 1 7 0 4 に進み、音光側高頻度サポートモードフラグを O N にする。音光側高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを音声発光制御装置 9 0 (図 2 6 7 参照) の M P U 9 2 にて特定するためのフラグであり、R A M 9 4 の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア 9 4 e に格納される。その後、ステップ S e 1 7 0 7 に進む。

10

【 3 1 0 5 】

ステップ S e 1 7 0 3 において、主側 M P U 6 2 から高頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には (S e 1 7 0 3 : N O) 、ステップ S e 1 7 0 5 に進み、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S e 1 7 0 5 において、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には (S e 1 7 0 5 : Y E S) 、ステップ S e 1 7 0 6 に進み、音光側高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S e 1 7 0 7 に進む。ステップ S e 1 7 0 5 において、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には (S e 1 7 0 5 : N O) 、そのまま、ステップ S e 1 7 0 7 に進む。

20

【 3 1 0 6 】

ステップ S e 1 7 0 7 では、主側 M P U 6 2 から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S e 1 7 0 7 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には (S e 1 7 0 7 : Y E S) 、ステップ S e 1 7 0 8 に進む。一方、ステップ S e 1 7 0 7 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には (S e 1 7 0 7 : N O) 、ステップ S e 1 7 0 9 に進む。

【 3 1 0 7 】

ステップ S e 1 7 0 8 では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、今回の遊技回において実行される大当たり時演出や、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S e 1 7 0 8 を実行した後、ステップ S e 1 7 0 9 に進む。

30

【 3 1 0 8 】

ステップ S e 1 7 0 9 では、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S e 1 7 0 9 において、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には (S e 1 7 0 9 : Y E S) 、ステップ S e 1 7 1 0 に進みオープニング演出設定処理を実行する。オープニング演出設定処理では、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たりの種別を特定し、その大当たりの種別に対応したオープニング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたオープニング演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。その後、ステップ S e 1 7 1 1 に進む。一方、ステップ S e 1 7 0 9 において、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には (S e 1 7 0 9 : N O) 、ステップ S e 1 7 1 0 を実行することなく、ステップ S e 1 7 1 1 に進む。

40

【 3 1 0 9 】

ステップ S e 1 7 1 1 では、エンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S e 1 7 1 1 において、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には (S e 1 7 1 1 : Y E S) 、ステップ S e 1 7 1 2 に進み、エンディング演出設定処理を実行する。エンディング演出設定処理では、今回受信したエンディングコマンドに含まれている開閉実行モード後の遊技状態の内容を特定し、その遊技状態の内容に対応したエンディング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたエン

50

ディング演出コマンドを表示側MPU102に送信する。その後、ステップSe1713に進む。一方、ステップSe1711において、主側MPU62からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Se1711：NO）、ステップSe1712を実行することなく、ステップSe1713に進む。

【3110】

ステップSe1713では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、開放コマンドに対応した演出内容の設定及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン24が押下された場合には、演出操作ボタン24が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側MPU102に送信する。

【3111】

<保留コマンド対応処理>

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図284：Se1702）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【3112】

図285は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側MPU62から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【3113】

ステップSe1801では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側MPU92において特定可能とするための処理を実行する。ステップSe1801の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第1保留個数」とも呼び、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第2保留個数」とも呼び、第1保留個数と第2保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップSe1801を実行した後、ステップSe1802に進む。

【3114】

ステップSe1802では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップSe1801において特定された第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第1保留表示部37cおよび第2保留表示部37dの表示態様（点灯させるLEDランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップSe1802を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【3115】

<入球時の更新処理>

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図285：Se1801）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【3116】

図286は入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップSe1901では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップSe1901において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Se1901：YES）、ステップSe1902に進み、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた第1保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第1保留個数カウンタエリアは、第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。第1

10

20

30

40

50

保留個数カウンタエリアの更新処理では、第1保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップS e 1 9 0 2を実行した後、ステップS e 1 9 0 4に進む。

【3117】

ステップS e 1 9 0 1において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（S e 1 9 0 1：NO）、すなわち、当該保留コマンドが第2始動口34への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップS e 1 9 0 3に進み、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた第2保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第2保留個数カウンタエリアは、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。第2保留個数カウンタエリアの更新処理では、第2保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップS e 1 9 0 3を実行した後、ステップS e 1 9 0 4に進む。

【3118】

ステップS e 1 9 0 2及びステップS e 1 9 0 3の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機10の電源遮断中において、主制御装置60のRAM64に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置90のRAM94に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第1始動口33又は第2始動口34への入球に係る保留情報が主制御装置60のRAM64に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置60では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置90では保留情報が0個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置90において保留コマンドを受信する度に第1保留個数カウンタエリア又は第2保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置60において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置90において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置60は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置90では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第1保留個数カウンタエリア又は第2保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【3119】

ステップS e 1 9 0 4では、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第1保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第2保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップS e 1 9 0 4を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【3120】

<遊技回演出設定処理>

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図284：S e 1 7 0 8）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【3121】

図287は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、遊技回演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、遊技回演出設定処理の具体的な処理について説明する。

【3122】

ステップS e 2 0 0 1では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を把握する。そして、把握した情報を音光側M P U 9 2のレジスタに記憶する。その後、ステップS e 2 0 0 2に進む。

【3123】

ステップS e 2 0 0 2では、大当たり時やリーチ時等における演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップS e 2 0 0 2を実行した後、ステップS e 2 0 0 3に進む。

【3124】

ステップS e 2 0 0 3では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、又は8R通常大当たりである場合には、有効ラインL（図260参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たり又は8R確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機10では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、16R確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R通常大当たり又は8R通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【3125】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップS e 2 0 0 3を実行した後、ステップS e 2 0 0 4に進む。

【3126】

ステップS e 2 0 0 4では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップS e 2 0 0 5において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側R O M 9 3の変動表示パターンテーブル記憶エリア93bに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップS e 2 0 0 5に進む。

【3127】

ステップS e 2 0 0 5では、今回の遊技回においてステップS e 2 0 0 2で設定された演出の種類情報、ステップS e 2 0 0 3で設定された停止図柄の種類情報、及びステップS e 2 0 0 4で設定された変動表示パターンの種類情報を、演出コマンドに設定する。その後、ステップS e 2 0 0 6に進み、当該演出コマンドを表示側M P U 1 0 2に送信する。表示側M P U 1 0 2は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を液晶表示装置41に表示させる処理を実行する。ステップS e 2 0 0 6を実行した後、ステップS e 2 0 0 7に進み、変動開始時の更新処理を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。

【3128】

<演出パターン設定処理>

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図287：Se2002）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【3129】

図288は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSe2101では、今回の遊技回による当たり抽選において確変大当たりに当選したか否かを判定する。この判定は、図287のステップSe2001によって把握した当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップSe2101では、16R確変大当たり又は8R確変大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップSe2101において、今回の遊技回による当たり抽選において確変大当たりに当選したと判定された場合には（Se2101：YES）、ステップSe2102に進む。

10

【3130】

ステップSe2102では、確変大当たり時演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において確変大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図277において大当たり用変動時間テーブルを用いて主制御装置60側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップSe2102を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【3131】

ステップSe2101において、今回の遊技回による確変大当たりに当選しなかった場合には（Se2101：NO）、ステップSe2103に進む。

20

【3132】

ステップSe2103では、今回の遊技回における通常大当たり当選したか否かを判定する。この判定は、図287のステップSe2001によって把握した当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップSe2103では、16R通常大当たり又は8R通常大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップSe2103において、今回の遊技回において通常大当たりに当選したと判定した場合には（Se2103：YES）、ステップSe2104に進む。

【3133】

ステップSe2104では、通常大当たり時演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において通常大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図277において大当たり用変動時間テーブルを用いて主制御装置60側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップSe2104を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

30

【3134】

ステップSe2103において、今回の遊技回において通常大当たりしていないと判定した場合には（Se2103：NO）、ステップSe2105に進む。

【3135】

ステップSe2105では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図287のステップSe2001によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップSe2105において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には（Se2105：YES）、ステップSe2106に進む。

40

【3136】

ステップSe2106では、リーチ時演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回においてリーチとなったことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図277においてリーチ発生用変動時間テーブルを用いて主制御装置60側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップSe2106を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【3137】

一方、ステップSe2105において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていな

50

と判定した場合には（S e 2 1 0 5：N O）、ステップS e 2 1 0 7に進み、外れ時演出パターン設定処理を実行する。具体的には、確変大当たり当選、通常大当たり当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しない場合の演出を実行するように設定する。この設定の際には、図277においてリーチ非発生用変動時間テーブルを用いて主制御装置60側で取得した変動時間に従って演出時間を定める。ステップS e 2 1 0 7を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【3138】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図287：S e 2 0 0 7）として音声発光制御装置90のMP U 9 2によって実行される。

10

【3139】

図289は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップS e 2 2 0 1では、今回受信した変動用コマンドが第1変動用コマンドであるか否かを判定する。ステップS e 2 2 0 1において、今回受信した変動用コマンドが第1変動用コマンドであると判定した場合には（S e 2 2 0 1：Y E S）、ステップS e 2 2 0 2に進み、音光側R A M 9 4の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が1減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

20

【3140】

一方、ステップS e 2 2 0 1において、今回受信した変動用コマンドが第1変動用コマンドではないと判定した場合には（S e 2 2 0 1：N O）、ステップS e 2 2 0 3に進み、音光側R A M 9 4の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が1減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【3141】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

次に、表示制御装置100のMP U 1 0 2において実行される処理について説明する。

【3142】

表示制御装置100のMP U 1 0 2において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置90からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、V D P 1 0 5から送信されるV割込み信号を検出した場合に実行されるV割込み処理とがある。V割込み信号は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎にV D P 1 0 5からMP U 1 0 2に対して送信される信号である。

30

【3143】

MP U 1 0 2は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やV割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とV割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置90から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V割込み処理を実行することができる。

40

【3144】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置100のMP U 1 0 2によって実行されるメイン処理について説明する。

【3145】

図290は、表示制御装置100のMP U 1 0 2において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

50

【3146】

ステップS e 2 3 0 1では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU102を初期設定し、ワークRAM104及びビデオRAM107の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタROM106に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオRAM107のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオRAM107に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオRAM107のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップS e 2 3 0 2に進む。

【3147】

ステップS e 2 3 0 2では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【3148】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【3149】

図291は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップS e 2 4 0 1では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【3150】

<V割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理について説明する。

【3151】

図292は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、液晶表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【3152】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【3153】

ステップS e 2 5 0 1では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図291）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容

10

20

30

40

50

を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が液晶表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【3154】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下に対応した演出態様が液晶表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【3155】

なお、コマンド対応処理 (Se 2501) では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を液晶表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【3156】

ステップ Se 2502 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理 (Se 2501) などによって設定された液晶表示装置 4 1 に表示すべき画面の種別に基づき、液晶表示装置 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ Se 2503 に進む。

【3157】

ステップ Se 2503 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (Se 2502) によって特定された、液晶表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップ Se 2504 に進む。

【3158】

ステップ Se 2504 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (Se 2503) によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、VDP 105 に対して送信する。VDP 105 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を液晶表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを液晶表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ Se 2505 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。以上、パチンコ機 10 において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【3159】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、遊技球振分装置 200 によって、第 1 通路 210 の第 1 入球口 201 に入球した遊技球が本線通路 211 から第 1 支線通路 212 または第 2 支線通路 213 に振り分けられる。具体的には、第 1 遊技球振分機構 240 によって、第 2 通路 220 における遊技球の流通を契機に、第 1 通路 210 の第 1 分岐点 211 x に至った遊技球が第 1 支線通路 212 に振り分けられ、第 2 遊技球振分機構 250 によって、第 3 通路 230 における遊技球の流通を契機に、第 1 通路 210 の第 2 分岐点 211 y に至った遊技球が第 2 支線通路 213 に振り分けられる。

【3160】

このため、遊技者は、操作ハンドル 25 の操作によって遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 通路 220 の第 2 入球口 221 に遊技球が入球する確率を変化させることで、第 1 通路 210 において、遊技球が第 1 支線通路 212 に振り分けられる確率を変化させることができ、第 3 通路 230 の第 3 入球口 231 に遊技球が入球する確率を変化させることで、第 1 通路 210 において、遊技球が第 2 支線通路 213 に振り分けられる確率を変化させることができる。したがって、遊技者は、操作ハンドル 25 の操作によって遊技球の発射強度を調整することによって、第 1 通路 210 に遊技球が入球する確率と、第 1 通路 210 において遊技球が第 1 支線通路 212 に振り分けられる確率と、第 1 通路 210 において遊技球が第 2 支線通路 213 に振り分けられる確率とを個別に変化させることができる。この結果、パチンコ機 10 によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3161】

特に、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、第 2 通路 220 における遊技球の流通を契機に、または第 3 通路 230 における遊技球の流通を契機に、第 1 通路 210 を通過する遊技球は遊技者にとって有利な特別ルート SP に振り分けられる。このため、遊技者は、操作ハンドル 25 の操作によって遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 通路 220 の第 2 入球口 221 に遊技球が入球する確率を上昇させること、および第 3 通路 230 の第 3 入球口 231 に遊技球が入球する確率を上昇させることで、第 1 通路 210 において、遊技球が特別ルート SP に振り分けられる確率を上昇させ、遊技者にとって有利な遊技結果を得ることができる。したがって、パチンコ機 10 によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【3162】

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、第 2 通路 220 における遊技球の流通を契機に、第 1 通路 210 の第 1 分岐点 211x に至った遊技球は、特別ルート SP に至る第 1 支線通路 212 に振り分けられ、また、第 3 通路 230 における遊技球の流通を契機に、第 1 通路 210 の第 2 分岐点 211y に至った遊技球は、特別ルート SP に至る第 2 支線通路 213 に振り分けられる。すなわち、前者と後者は論理和 (OR) の関係にあり、前者の場合にも、後者の場合にも、遊技球を特別ルート SP に振り分けることが可能となる。このため、遊技者は、第 1 通路 210 の第 1 分岐点 211x において、遊技球が第 1 支線通路 212 に振り分けられなくても、続く第 2 分岐点 211y で、遊技球が第 2 支線通路 213 に振り分けられるのではと期待感を抱くことができる。したがって、パチンコ機 10 によれば、遊技者に対して期待感を付与することができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【3163】

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、第 1 通路 210 の有する第 1 入球口 201、第 2 通路 220 の有する第 2 入球口 221、第 3 通路 230 の有する第 3 入球口 231 の上方には、釘 42 (42a, 42b, 42c, 42d) が設けられており、これらの釘 42a~42d の打ち込み位置によって、上述した第 1 支線通路 212 や第 2 支線通路 213 に振り分けられる確率が変わる。この確率が変わることについて、次に詳述する。

【3164】

隣接する第 1 入球口 201 と第 2 入球口 221 との間の壁体の上方に設けられた第 1 の釘 42a の打ち込み位置を考えてみる。第 1 の釘 42a の打ち込み位置によれば、第 1 通路 210 の第 1 入球口 201 に遊技球が入球する確率が変わる。具体的には、左右方向において第 1 の釘 42a を第 1 入球口 201 側に設けることによって、第 1 入球口 201 に遊技球が入球する確率を低下させることができる。この場合、第 2 通路 220 の第 2 入球口 221 に遊技球が入球する確率が高くなるため、第 1 遊技球振分機構 240 によって、第 1 通路 210 において遊技球が第 1 支線通路 212 に振り分けられる確率が高くなる。まとめると、第 1 の釘 42a を第 1 通路 210 の第 1 入球口 201 側に設けた場合、第 1 通路 210 の第 1 入球口 201 に遊技球が入球する確率が低下することに相反して、第 1 通路 210 において、遊技球が第 1 支線通路 212 に振り分けられる確率が高くなる。

【3165】

一方、左右方向において第1の釘42aを第2通路220の第2入球口221側に設けた場合、第1通路210の第1入球口201に遊技球が入球する確率が上昇することに相反して、第2通路の第2入球口221に遊技球が入球する確率が低くなるため、第1通路210において、遊技球が第1支線通路212に振り分けられる確率が低くなる。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、第1通路210の第1入球口201へ入球する確率と、第1通路210において遊技球が第1支線通路212に振り分けられる確率とがトレードオフの関係にある。

【3166】

パチンコ機10では、第1通路210において第1支線通路212に振り分けられた遊技球は、特別ルートSPに進むように構成されている。このため、第1の釘42aを第1通路210の第1入球口201側に設けて、第1入球口201へ入球する確率を低下させても、第1通路210において遊技者にとって有利な特別ルートSPに遊技球が進む確率が上昇することから、ホール側と遊技者側との間でホール側に利益が偏ってしまうことを抑制できる。一方、第1の釘42aを第2通路220の第2入球口221側に設けて、第1通路210の第1入球口201へ入球する確率を上昇させても、第1通路210において遊技者にとって有利な特別ルートSPに遊技球が進む確率が低下することから、ホール側と遊技者側との間で遊技者に利益が偏ってしまうことを抑制できる。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、第1の釘42aの打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。

【3167】

同様に、隣接する第1入球口201と第3入球口231との間の壁体の上方に設けられた第2の釘42bの打ち込み位置を考えてみる。この場合にも、前述した第1入球口201と第2入球口221との関係と同様に、第2の釘42bの打ち込み位置によって第1通路210の第1入球口201へ入球する確率を変化させることと、第1通路210において、遊技球が第2支線通路213に振り分けられる確率を変化させることがトレードオフの関係にある。このことから、第2の釘42bの打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。

【3168】

ここで、本実施形態のパチンコ機10において、第1の釘42aが左右方向において第2入球口221側に設けられ、第2の釘42bが左右方向において第3入球口231側に設けられて、第1入球口201への入口が広げられた構成について考えてみる。この構成においては、第2入球口221や第3入球口231は遊技球が入球しにくく第1入球口201は遊技球が入球し易いことから、遊技者は、操作ハンドル25の操作によって第1入球口201を狙って遊技球を発射することが好ましい。こうすることで、単位時間当たりに第1入球口201から通常ルートNRへ送られる遊技球の数を増大させることができる。先に説明したように、通常ルートNRを経由した遊技球が第1始動口33へ入球する確率は例えば10%とそれほど高くはないが、通常ルートNRへ送られる遊技球の数を増大させることで、トータルとして単位時間当たりの第1始動口33へ入球する確率を高めることができる。

【3169】

一方、第1の釘42aが左右方向において第1入球口201側に設けられ、第2の釘42bが左右方向において第1入球口201側に設けられることによって、第1入球口201への経路が狭くなった構成を考えてみる。この構成においては、第2入球口221および第3入球口231への経路は広いので、第2入球口221および第3入球口231に遊技球が入球し易い。このため、この構成においては、遊技者は、操作ハンドル25の操作によって第2入球口221または第3入球口231を狙って遊技球を発射することが好ましい。こうすることで、単位時間当たりに第2入球口221または第3入球口231へ入球する遊技球の数を増大させることができる。第2入球口221または第3入球口231へ入球する遊技球の数が増えれば、第1入球口201に遊技球が入球した場合に、その入

球した遊技球が特別ルート S P へ振り分けられる確率が上昇する。先に説明したように、特別ルート S P を経由した遊技球が第 1 始動口 3 3 へ入球する確率は例えば 5 0 ~ 1 0 0 % と極めて高いことから、単位時間当たりの第 1 始動口 3 3 へ入球する確率を高めることができる。このようにして、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3 1 7 0】

さらに、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、遊技球振分装置 2 0 0 を備えるので、第 1 の釘 4 2 a と第 2 の釘 4 2 b との間の距離（以下、第 1 の釘間距離と呼ぶ）と、第 1 の釘 4 2 a と第 3 の釘 4 2 c との間の距離（以下、第 2 の釘間距離と呼ぶ）に差がある場合であっても、その差分に対する第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球のし易さ（入球の期待値）の変化を抑制することができる。以下、具体例を用いて説明する。

10

【3 1 7 1】

例えば、第 1 の釘間距離と第 2 の釘間距離との和、すなわち、第 2 の釘 4 2 b と第 3 の釘 4 2 c との間の距離が一定に規定されている構成について考える。第 1 の釘 4 2 a を第 2 の釘 4 2 b と第 3 の釘 4 2 c との間の中央より左側に設け、第 1 の釘間距離を第 2 の釘間距離よりも広くした構成（以下、「第 1 の構成」と呼ぶ）においては、第 1 の釘 4 2 a と第 3 の釘 4 2 c との間の下方に位置する第 2 入球口 2 2 1 は第 1 入球口 2 0 1 に比べて遊技球が入球しにくいいため、第 1 遊技球振分機構 2 4 0 において弁体 2 4 1 が開きにくい（第 1 の位置から第 2 の位置に移行しにくい）。しかし、第 1 の構成においては、第 1 の釘 4 2 a と第 2 の釘 4 2 b との間の下方に位置する第 1 入球口 2 0 1 は遊技球が入球し易く、単位時間当たりに第 1 入球口 2 0 1 に入球する遊技球の数を多くすることで、第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させる確率を高めることができる。

20

【3 1 7 2】

一方、第 1 の釘 4 2 a を第 2 の釘 4 2 b と第 3 の釘 4 2 c との間の中央より右側に設け、第 1 の釘間距離を第 2 の釘間距離よりも狭くした構成（以下、「第 2 の構成」と呼ぶ）においては、第 1 入球口 2 0 1 は第 2 入球口 2 2 1 に比べて遊技球が入球しにくいいため第 1 の構成と比較して第 1 入球口 2 0 1 に遊技球は入球しにくい。しかし、第 2 の構成においては、第 2 入球口 2 2 1 は第 1 の構成に比べて遊技球が入球しやすいため、第 1 入球口 2 0 1 に遊技球が入球した場合には弁体 2 4 1 が開きやすく、第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させる確率を高めることができる。

30

【3 1 7 3】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、第 1 の釘間距離と第 2 の釘間距離との差分に対する第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球のし易さ（入球の期待値）の変化を抑制することができ、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球する期待値を一定（または所定の差以内）に維持し易くすることができる。同様に、第 1 の釘間距離と、第 3 の釘間距離（第 2 の釘 4 2 b と第 4 の釘 4 2 d との間の距離）の差分に対する第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球のし易さ（入球の期待値）の変化を抑制することができ、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球する期待値を一定（または所定の差以内）に維持し易くすることができる。

【3 1 7 4】

また、第 1 の釘 4 2 a と第 2 の釘 4 2 b との間の距離（第 1 の釘間距離）と、第 1 の釘 4 2 a と第 3 の釘 4 2 c との間の距離（第 2 の釘間距離）を、第 1 入球口 2 0 1 の幅（広さ）と、第 2 入球口 2 2 1 の幅（広さ）とに置き換えて考えた場合に、第 1 入球口 2 0 1 の幅（広さ）と第 2 入球口 2 2 1 の幅（広さ）に差がある場合であっても、その差分に対する第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球のし易さ（入球の期待値）の変化を抑制することができ、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球する期待値を一定（または所定の差以内）に維持し易くすることができる。また、第 1 の釘 4 2 a と第 2 の釘 4 2 b との間の距離（第 1 の釘間距離）と、第 2 の釘 4 2 b と第 4 の釘 4 2 d との間の距離（第 3 の釘間距離）を、第 1 入球口 2 0 1 の幅（広さ）と、第 3 入球口 2 3 1 の幅（広さ）とに置き換えて考えた場合に、第 1 入球口 2 0 1 の幅（広さ）と第 3 入球口 2 3 1 の幅（広さ）に差がある場合であっても、その差分に対する第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球のし易さ（入球の期待値）の

40

50

変化を抑制することができ、第1始動口33に遊技球が入球する期待値を一定（または所定の差以内）に維持し易くすることができる。

【3175】

本実施形態のパチンコ機10によれば、各遊技球振分機構240、250における弁体241、251が、自重によって第2の位置から第1の位置に移動しうる構成であることから、弁体241、251を開閉するためにモーター等の駆動手段を用いる必要がない。このため、パチンコ機10によれば、遊技機の構成を簡素化することができる。

【3176】

《E6》第5実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【3177】

《E6-1》変形例1：

変形例1としてのパチンコ機は、第5実施形態としてのパチンコ機10と比較して、遊技球振分装置の構成が相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例1のパチンコ機において、第5実施形態のパチンコ機10と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【3178】

図293は、変形例1のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置300を示す説明図である。図293には弁体341、351が閉じた状態が示されている。図293において、+X方向は正面視右側を示し、-X方向は正面視左側を示す。

【3179】

図示するように、遊技球振分装置300は、第1通路310と、第1通路310の-X方向側に隣接して配置される第2通路320と、第1通路310の+X方向側に隣接して配置される第3通路330と、を備える。第1ないし第3通路310～330は透明な樹脂製部材によって構成されている。

【3180】

第1通路310は、第1入球口301を上端に有し、第1入球口301から入球した遊技球を下方に向かって流す。第1通路310は、一本の本線通路311と、本線通路311から分かれた子支線通路312と、子支線通路312から分かれた孫支線通路313と、を有する。

【3181】

本線通路311は、本線上流側部分311aと、本線下流側部分311bと、に区分けされる。本線上流側部分311aは、本線通路311において最も上流側の部分で、第1入球口301から真下方向に伸びる直線形状を有している。本線下流側部分311bは、本線上流側部分311aに続く部分で、本線上流側部分311aの下端から右下方向に伸びる直線形状を有する。

【3182】

子支線通路312は、本線通路311における本線上流側部分311aと本線下流側部分311bとの連結部分を分岐点（以下、「第1分岐点」と呼ぶ）311xとして、第1分岐点311xから真下方向に伸びる。第1分岐点311xには、遊技球を本線通路311の本線下流側部分311bと子支線通路312とのいずれかに振り分ける第1遊技球振分機構340が設けられている。

【3183】

子支線通路312は、子支線上流側部分312aと、子支線下流側部分312bと、に区分けされる。子支線上流側部分312aは、子支線通路312において上流側の部分で、第1分岐点311xから真下方向に伸びる直線形状を有している。子支線下流側部分312bは、子支線上流側部分312aに続く部分で、子支線上流側部分312aの下端か

10

20

30

40

50

ら左下方向に伸びる直線形状を有する。

【3184】

孫支線通路313は、子支線上流側部分312aと子支線下流側部分312bとの連結部分を分岐点（以下、「第2分岐点」と呼ぶ）312xとして、第2分岐点312xから真下方向に伸びる直線形状を有する。第2分岐点312xには、遊技球を子支線下流側部分312bと孫支線通路313とのいずれかに振り分ける第2遊技球振分機構350が設けられている。

【3185】

第2通路320は、遊技球が入球可能な第2入球口321を上端に有し、第5実施形態の第2通路220と同一の形状を有する。本変形例1では、第2入球口321の上下方向の位置（すなわち、高さ）と、第1通路310に形成された第1入球口301の高さとは同じであり、第2入球口321と第1入球口301とは隣接する。

【3186】

第3通路330は、遊技球が入球可能な第3入球口331を上端に有し、第3入球口331から入球した遊技球を下方に向かって流す。本変形例1では、第3入球口331の高さと、第1通路310に形成された第1入球口301の高さとは同じであり、第3入球口331と第1入球口301とは隣接する。第3通路310は、途中で分岐しない一本の連続する通路であり、第3入球口331から真下方向に伸びる上流側部分330aと、右下方向に向けて伸びる下流側部分330bとに区別される。

【3187】

上流側部分330aは、正面視においては左右にぶれることなく真下方向に伸びる。ただし、上流側部分330aは、奥行き方向（図の表裏方向）においては、本線通路311の本線下流側部分311bを跨ぐように後ろ側（図の裏側）に向けてUの字状に湾曲している。なお、このUの字の形状は、遊技球が流下可能な形状である。

【3188】

第1遊技球振分機構340は、第5実施形態の第1遊技球振分機構240と同一の構成であり、弁体341と、作用片342と、回転軸343と、重し344と、を有する。第1遊技球振分機構340の動作についても、第5実施形態の第1遊技球振分機構240と同一であり、この変形例1では、第2通路320を遊技球が流通しない場合には、本線通路311の第1分岐点311xに至った遊技球は本線通路311の本線下流側部分311bに振り分けられ、第2通路320における遊技球の流通を契機に、本線通路311の第1分岐点311xに至った遊技球が子支線通路312に振り分けられる。

【3189】

第2遊技球振分機構350は、第5実施形態の第2遊技球振分機構250と同一の構成であり、弁体351と、作用片352と、回転軸353と、重し354と、を有する。第2遊技球振分機構350の動作についても、第5実施形態の第2遊技球振分機構250と同一であり、この変形例1では、第3通路330を遊技球が流通しない場合には、子支線通路312の第2分岐点312xに至った遊技球は子支線通路312の子支線下流側部分312bに振り分けられ、第3通路330における遊技球の流通を契機に、子支線通路312の第2分岐点312xに至った遊技球が孫支線通路313に振り分けられる。

【3190】

第1通路310における本線通路311の下流側の端部と、第1通路310における子支線通路312の下流側の端部とは合わさって（合わさった部分は図示せず）、通常ルートNRに連通している。第1通路210における孫支線通路313は、特別ルートSPに連通している。第2通路320の下流側の端部と、第3通路330の下流側の端部とは合わさって（合わさった部分は図示せず）、アウトルートOT（図259）に連通している。

【3191】

以上のように構成された変形例1のパチンコ機によれば、第2通路320を遊技球が流通し、かつ、第3通路330を遊技球が流通することを契機として、第1通路310の第

10

20

30

40

50

1 入球口 3 0 1 から入球した遊技球は、最終段である孫支線通路 3 1 3 に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 通路 3 2 0 の第 2 入球口 3 2 1、第 3 通路 3 3 0 の第 3 入球口 3 3 1 の双方に遊技球が入球する確率を変化させることで、第 1 通路 3 1 0 において、遊技球が子支線通路 3 1 2 に振り分けられる確率を変化させることができ、第 3 通路 3 3 0 の第 3 入球口 3 3 1 に遊技球が入球する確率を変化させることで、第 1 通路 3 1 0 において、遊技球が孫支線通路 3 1 3（ひいては特別ルート）に振り分けられる確率を変化させることができる。したがって、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 1 通路 3 1 0 に遊技球が入球する確率と、第 1 通路 3 1 0 において、遊技球が孫支線通路 3 1 3 に振り分けられる確率とを個別に変化させることができる。この結果、変形例 1 のパチンコ機によれば、遊技者に対して技量 10 に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3 1 9 2】

変形例 1 のパチンコ機によれば、第 1 入球口 3 0 1 に入球した遊技球が特別ルート S P に至る条件として、第 1 遊技球振分機構 3 4 0 によって遊技球が子支線通路 3 1 2 に振り分けられることと、第 2 遊技球振分機構 3 5 0 によって遊技球が孫支線通路 3 1 3 に振り分けられることとの双方を満たす必要がある（いわゆる論理積（AND）の関係）。このため、第 1 遊技球振分機構 3 4 0 によって、遊技球が子支線通路 3 1 2 に振り分けられた後、再度、当該遊技球が、第 2 遊技球振分機構 3 5 0 によって孫支線通路 3 1 3 に振り分けられるか、遊技者は緊張感を抱いて見守ることになる。したがって、変形例 1 のパチンコ機によれば、遊技者に対し緊張感を付与することができ、遊技の興趣向上をより図ること 20 ができる。

【3 1 9 3】

変形例 1 のパチンコ機は、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、第 1 および第 2 の釘 4 2 a、4 2 b の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制でき、遊技の興趣向上をより図ることができる。さらに、弁体 3 4 1、3 5 1 を開閉するためにモーター等の駆動手段を用いる必要がないことから、遊技機の構成を簡素化することができる効果も奏する。

【3 1 9 4】

《E 6 - 2》変形例 2：

変形例 2 としてのパチンコ機は、第 5 実施形態としてのパチンコ機 1 0 と比較して、遊技球振分装置の構成が相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例 2 における遊技球振分装置は、第 5 実施形態における遊技球振分装置 2 0 0 と比較して、第 3 通路 2 3 0 と第 2 遊技球振分機構 2 5 0 とを備えないことが主に相違する。 30

【3 1 9 5】

図 2 9 4 は、変形例 2 のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置 4 0 0 を示す説明図である。図 2 9 4 には弁体 4 4 1 が閉じた状態が示されている。図 2 9 4 において、+X 方向は正面視右側を示し、-X 方向は正面視左側を示す。遊技球振分装置 4 0 0 は、第 1 通路 4 1 0 と、第 1 通路 4 1 0 の -X 方向側に隣接して配置される第 2 通路 4 2 0 と、を備える。第 1 および第 2 通路 4 1 0、4 2 0 は透明な樹脂製部材によって構成されている。

【3 1 9 6】

第 1 通路 4 1 0 は、第 1 入球口 4 0 1 を上端に有し、第 1 入球口 4 0 1 から入球した遊技球を下方に向かって流す。第 1 通路 4 1 0 は、一本の本線通路 4 1 1 と、本線通路 4 1 1 から分かれた支線通路 4 1 2 と、を有する。 40

【3 1 9 7】

本線通路 4 1 1 は、本線上流側部分 4 1 1 a と、本線下流側部分 4 1 1 b と、に区分けされる。本線上流側部分 4 1 1 a は、第 1 入球口 4 0 1 から真下方向に伸びる直線形状を有している。本線下流側部分 4 1 1 b は、本線上流側部分 4 1 1 a に続く部分で、本線上流側部分 4 1 1 a の下端から右下方向に伸びる直線形状を有する。

【3 1 9 8】

支線通路 4 1 2 は、本線通路 4 1 1 における本線上流側部分 4 1 1 a と本線下流側部分 50

4 1 1 bとの連結部分を分岐点 4 1 1 xとして、分岐点 4 1 1 xから真下方向に伸びる。分岐点 4 1 1 xには、遊技球を本線通路 4 1 1の本線下流側部分 4 1 1 bと支線通路 4 1 2とのいずれかに振り分ける遊技球振分機構 4 4 0が設けられている。支線通路 4 1 2は、真下方向に伸びる直線形状を有している。

【3 1 9 9】

第2通路 4 2 0は、遊技球が入球可能な第2入球口 4 2 1を上端に有する。本変形例 2では、第2入球口 4 2 1の上下方向の位置（すなわち、高さ）と、第1通路 4 1 0に形成された第1入球口 4 0 1の高さとは同じであり、第2入球口 4 2 1と第1入球口 4 0 1とは隣接する。

【3 2 0 0】

遊技球振分機構 4 4 0は、第5実施形態の第1遊技球振分機構 2 4 0と同一の構成であり、弁体 4 4 1と、作用片 4 4 2と、回転軸 4 4 3と、重し 4 4 4と、を有する。遊技球振分機構 4 4 0の動作についても、第5実施形態の第1遊技球振分機構 2 4 0と同一であり、この変形例 2では、第2通路 4 2 0を遊技球が流通しない場合には、本線通路 4 1 1の分岐点 4 1 1 xに至った遊技球は本線下流側部分 4 1 1 bに振り分けられ、第2通路 4 2 0における遊技球の流通を契機に、本線通路 4 1 1の分岐点 4 1 1 xに至った遊技球が支線通路 4 1 2に振り分けられる。

【3 2 0 1】

第1通路 4 1 0における本線通路 4 1 1の下流側の端部は、通常ルート N Rに連通している。第1通路 4 1 0における支線通路 4 1 2は、特別ルート S Pに連通している。第2通路 4 2 0の下流側の端部は、アウトルート O Tに連通している。

【3 2 0 2】

遊技球振分装置 4 0 0の第1入球口 4 0 1、第2入球口 4 2 1の上方には、釘 4 4 2 a、4 4 2 b、4 4 2 cが設けられている。具体的には、第1入球口 4 0 1と第2入球口 4 2 1との間の壁体の上方に第1の釘 4 4 2 aが設けられ、第2入球口 4 2 1の左側の壁体の上方に第2の釘 4 4 2 bが設けられ、第1入球口 4 0 1の右側の壁体の上方に第3の釘 4 4 2 cが設けられている。第1～第3の釘 4 4 2 a～4 4 2 cの打ち込み位置によって、各入球口 4 0 1、4 2 1への遊技球の入球の確率が変化する。

【3 2 0 3】

以上のように構成された変形例 2のパチンコ機によれば、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第1通路 4 1 0に遊技球が入球する確率と、第1通路 4 1 0において、遊技球が支線通路 4 1 3に振り分けられる確率とを個別に変化させることができる。この結果、変形例 2のパチンコ機によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、変形例 2のパチンコ機は、第5実施形態のパチンコ機 1 0と同様に、第1の釘 4 4 2 aの打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制でき、遊技の興趣向上をより図ることができる。さらに、弁体 4 5 1を開閉するためにモーター等の駆動手段を用いる必要がないことから、遊技機の構成を簡素化することができる効果も奏する。

【3 2 0 4】

《E 6－3》変形例 3：

変形例 3としてのパチンコ機は、第5実施形態としてのパチンコ機 1 0と比較して、遊技球振分装置 2 0 0の上方に遊技球貯留装置と強制放出装置とを備えることが相違し、残余の構成については同一である。変形例 3のパチンコ機において、第5実施形態のパチンコ機 1 0と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、その説明は省略する。

【3 2 0 5】

図 2 9 5は、変形例 3のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置 2 0 0とその周辺を示す説明図である。図 2 9 5において、+ X方向は正面視右側を示し、- X方向は正面視左側を示す。遊技球振分装置 2 0 0は、第5実施形態における遊技球振分装置 2 0 0と同一である。

【3 2 0 6】

遊技球振分装置 200 の上方、具体的には、第 1 通路 210 の第 1 入球口 201 と第 2 通路 220 の第 2 入球口 221 と第 3 通路 230 の第 3 入球口 231 との上方に、遊技球貯留装置 500 が設けられている。遊技球貯留装置 500 の右隣には、強制放出装置 600 が設けられている。

【3207】

図 296 は、遊技球貯留装置 500 と強制放出装置 600 とを示す斜視図である。図 295 および図 296 に示すように、遊技球貯留装置 500 は、遊技球受け容器 510 と、回転軸（回転のための軸）520 と、復元器 530（図 295）と、を備える。

【3208】

遊技球受け容器 510 は、開口部 510a を有する箱形の容器であって、遊技領域 PA を流下してきた遊技球を 3 個まで貯めることができる。遊技球受け容器 510 に貯めることのできる遊技球の数は、遊技球振分装置 200 に備えられる入球口（第 1～第 3 入球口 201, 311, 321）の数と同じである。遊技球受け容器 510 の底部の遊技盤 30 側に、回転軸 520 が設けられている。遊技球受け容器 510 は、回転軸 520 を中心に回動可能に構成されている。具体的には、通常姿勢と傾倒姿勢との間を回動可能に構成されている。

【3209】

通常姿勢は、図 295 および図 296 に示した遊技球受け容器 510 の姿勢であり、開口部 510a の向きが上向きとなる姿勢である。開口部 510a の向きとは、開口面の垂線方向における遊技球受け容器 510 の内側から外側に向かう向きである。通常姿勢においては、上向きとなった開口部 510a から、遊技領域 PA を流下してきた遊技球を取り込むことができる。

【3210】

傾倒姿勢は、遊技球受け容器 510 が傾倒して、開口部 510a の向きが遊技盤 30 の正面視手前側（図面の表側）となる姿勢である。傾倒姿勢においては、正面視手前側に向いた開口部 510a から、遊技球受け容器 510 に貯留された遊技球を落下させることができる。

【3211】

遊技球受け容器 510 は、初期状態では通常姿勢をとり、遊技球受け容器 510 に 3 個の遊技球が貯留された時に、貯留された 3 個の遊技球の重さによって、矢印 R（図 296）に示すように通常姿勢から傾倒姿勢に移行する。この結果、貯留された 3 個の遊技球は遊技球受け容器 510 から一度に落下する。すなわち、遊技球受け容器 510 は、傾倒姿勢に移行したときに、3 個の遊技球を一度に下方に放出する。

【3212】

遊技球受け容器 510 の底部には、復元器 530 が設けられている。復元器 530 は、バネ等の弾性体を内部に備え、傾倒姿勢に移行した遊技球受け容器 510 を通常姿勢に戻す。

【3213】

強制放出装置 600 は、遊技盤 30 に対して垂直に設けられた回転軸 610 と、回転軸 610 に取り付けられた長尺板 620 と、を有する。長尺板 620 は、厚さの薄い長尺形状の板であり、長尺板 620 の長手方向が回転軸 610 の軸方向と直交するように、回転軸 610 に取り付けられている。回転軸 610 の回転に連動して、長尺板 620 は回転軸 610 を中心として回転する。この長尺板 620 の回転する領域内に、遊技球受け容器 510 の一部が位置する。

【3214】

本実施形態では、回転軸 610 は、左回り（反時計回り）に一定の回転速度で常時回転し、所定時間、例えば 1 分間で 1 回転する。回転軸 610 が左回りに回転し、長尺板 620 が左回りに回転すると、遊技球受け容器 510 の右側部分の上方に長尺板 620 が当たり、長尺板 620 は、通常姿勢にあった遊技球受け容器 510 を傾倒姿勢に移行させる。この結果、遊技球受け容器 510 は、所定時間毎に強制的に傾倒姿勢に移行させられ、遊

10

20

30

40

50

技球受け容器 5 1 0 に貯留された遊技球は、下方に放出される。遊技球受け容器 5 1 0 に貯留された遊技球が仮に 2 個でも 1 個でも、貯留された遊技球は下方に放出される。

【3 2 1 5】

なお、強制放出装置 6 0 0 において、回転軸 6 1 0 は、一定の回転速度で常時回転する構成に換えて、所定時間毎に間歇的に回転する構成としても良い。また、強制放出装置 6 0 0 において、長尺板 6 2 0 は、棒状のものに換えても良い。

【3 2 1 6】

以上のように構成された変形例 3 のパチンコ機によれば、3 個貯留されて遊技球受け容器 5 1 0 から放出された遊技球は、一度にまとめて遊技球振分装置 2 0 0 の第 1 ～第 3 入球口 2 0 1, 2 2 1, 2 3 1 に向かうことになる。このため、第 1 ～第 3 入球口 2 0 1, 2 2 1, 2 3 1 に続けて遊技球が入球する確率を高めることができることから、遊技球振分装置 2 0 0 において特別ルート S P に至る通路 2 1 2, 2 1 3 に遊技球を振り分ける確率を高めることができる。したがって、変形例 3 のパチンコ機によれば、遊技者に有利となる確率を高くして、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3 2 1 7】

遊技者は、操作ハンドル 2 5 の操作によって、遊技球受け容器 5 1 0 を狙って遊技球を発射する。すなわち、遊技球受け容器 5 1 0 に遊技球が 3 個、貯えられるように、遊技球受け容器 5 1 0 を狙って遊技球を発射する。こうすることで、遊技球受け容器 5 1 0 に遊技球が 3 個、貯えられ、遊技球が傾倒し、遊技球振分装置 2 0 0 の第 1 ～第 3 入球口 2 0 1, 2 2 1, 2 3 1 に対してまとめて遊技球を入球させることができる。このため、変形例 3 のパチンコ機によれば、遊技者に対して期待感を付与することができる。

【3 2 1 8】

また、変形例 3 では、強制放出装置 6 0 0 の長尺板 6 2 0 が一回転する毎に、遊技球受け容器 5 1 0 から遊技球が強制的に放出されることから、遊技者は、長尺板 6 2 0 が一回転する間に、遊技球受け容器 5 1 0 に遊技球を 3 個貯める必要がある。このため、変形例 3 のパチンコ機によれば、遊技者に対して、遊技球が強制的に放出される前に遊技球を 3 貯めることができるかという緊張感を付与することができる。

【3 2 1 9】

また、変形例 3 のパチンコ機によれば、遊技球の重さを受けて自動的に遊技球受け容器 5 1 0 から遊技球を放出することができることから、遊技機の構成を簡素化することができる。さらに、強制放出装置 6 0 0 によって、所定時間毎に繰り返し遊技球貯留装置 5 0 0 から遊技球を強制的に放出させることができることから、遊技者が遊技を終えようとした場合に、遊技球受け容器 5 1 0 に遊技球が貯留されたまま残ることがなくなる。このため、次の遊技者が有利な状態から遊技を開始することがなくなることから、遊技の公平性を保つことができる。

【3 2 2 0】

《E 6-4》変形例 4：

変形例 4 としてのパチンコ機は、第 5 実施形態としてのパチンコ機 1 0 と比較して、遊技球振分装置の構成が相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例 4 のパチンコ機において、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、その説明は省略する。

【3 2 2 1】

図 2 9 7 は、変形例 4 のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置 7 0 0 を示す説明図である。図 2 9 7 には弁体 7 4 1, 7 5 1 が閉じた状態が示されている。図 2 9 7 において、+X 方向は正面視右側を示し、-X 方向は正面視左側を示す。変形例 4 における遊技球振分装置 7 0 0 は、第 5 実施形態における遊技球振分装置 2 0 0 と比較して、通路構成は同一であり、第 1 遊技球振分機構 7 4 0 および第 2 遊技球振分機構 7 5 0 の構成が相違する。

【3 2 2 2】

第 5 実施形態における第 1 遊技球振分機構 2 4 0 および第 2 遊技球振分機構 2 5 0 は、

弁体 2 4 1, 2 5 1 と、作用片 2 4 2, 2 5 2 と、回転軸 2 4 3, 2 4 3 と、重し 2 4 4, 2 4 5 と、を有する構成であり、モータ等の駆動手段を用いずに動作する構成であった。これに対して、変形例 4 における第 1 遊技球振分機構 7 4 0 および第 2 遊技球振分機構 7 5 0 は、弁体 7 4 1, 7 5 1 と、回転軸 7 4 3, 7 4 3 と、を備える。弁体 7 4 1, 7 5 1 は、それぞれ図示しないアクチュエータによって開動駆動される。そのアクチュエータは、主制御装置 6 0 によって、電氣的に制御される。

【3 2 2 3】

第 2 通路 2 2 0 の内部には、遊技球の通過を検出する第 1 遊技球検出センサー 7 2 5 が取り付けられている。第 3 通路 2 3 0 の内部には、遊技球の通過を検出する第 2 遊技球検出センサー 7 3 5 が取り付けられている。主制御装置 6 0 は、第 1 遊技球検出センサー 7 2 5 によって遊技球の通過を検出したときに、その検出した時から予め定めた期間（例えば、2 ～ 3 秒）だけ、第 1 遊技球振分機構 7 4 0 の弁体 7 4 1 を開き（第 2 の位置に移行し）、当該期間経過後、弁体 7 4 1 を閉じる（第 1 の位置に移行する）。また、主制御装置 6 0 は、第 2 遊技球検出センサー 7 3 5 によって遊技球の通過を検出したときに、その検出した時から予め定めた期間（例えば、2 ～ 3 秒）だけ、第 2 遊技球振分機構 7 5 0 の弁体 7 5 1 を開き（第 2 の位置に移行し）、当該期間経過後、弁体 7 5 1 を閉じる（第 1 の位置に移行する）。

【3 2 2 4】

以上のように構成された変形例 4 のパチンコ機によれば、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、第 1 および 2 の釘 4 2 a, 4 2 b の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。また、変形例 4 のパチンコ機によれば、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、遊技球の発射強度を調整することによって、第 1 通路 2 1 0 に遊技球が入球する確率と、第 1 通路 2 1 0 において遊技球が第 1 支線通路 2 1 2 に振り分けられる確率と、第 1 通路 2 1 0 において遊技球が第 2 支線通路 2 1 3 に振り分けられる確率とを個別に変化させることができ、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができる。こうして、変形例 4 のパチンコ機 1 0 によれば、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3 2 2 5】

第 5 実施形態の第 1 遊技球振分機構 7 4 0 および第 2 遊技球振分機構 7 5 0 では、弁体 7 4 1, 7 5 1 を開く期間は、第 1 遊技球振分機構 7 4 0 および第 2 遊技球振分機構 7 5 0 の形状から定まる一定の期間であった。これに対して、変形例 4 のパチンコ機によれば、弁体 7 4 1, 7 5 1 を開く期間を、任意の時間に予め定めることができる。なお、弁体 7 4 1, 7 5 1 を開く期間は、第 1 および第 2 遊技球検出センサー 7 2 5, 7 3 5 により遊技球の通過を検出したタイミングから始まる期間であるが、これに換えて、上記の遊技球の通過を検出したタイミングから所定時間経過後から始まる期間としてもよい。

【3 2 2 6】

《E 6 - 5》変形例 5 :

上記第 5 実施形態およびその変形例 1 ～ 3 では、遊技球振分機構の備える作用片を、板状の部材とし、弁体に対して回転軸を対称の中心とする点対称となる位置に設けていた。これに対して、変形例として、他の形状、他の位置に設けられた構成としても良い。要は、第 2 の通路を流通する遊技球から作用を受けることができれば、いずれの構成とすることもできる。さらに、遊技球を流通するための第 2 通路や第 3 通路を備えず、遊技領域 P A を流下する遊技球が直接、作用片に作用する構成としても良い。

【3 2 2 7】

《E 6 - 6》変形例 6 :

上記第 5 実施形態およびその変形例 1 ～ 4 における第 1 ～ 第 3 通路の形状は、先に説明した形状に換えて、様々な形状としても良い。

【3 2 2 8】

《E 6 - 7》変形例 7 :

上記第 5 実施形態およびその変形例 1 ～ 4 における遊技球振分機構は、2 つの通路のい

10

20

30

40

50

いずれかに遊技球を振り分ける構成であったが、これに換えて、遊技球振分機構は、3以上の数の通路のいずれかに遊技球を振り分ける構成としても良い。

【3229】

《E6-8》変形例8：

上記第5実施形態およびその変形例1～4では、第1入球口と第2入球口（または第3入球口）との位置関係は、隣接する関係であった。これに対して、変形例として、第1入球口と第2入球口（または第3入球口）との位置関係は、互いの高さが相違し、左右方向において隣り合うものとしても良い。さらには、第1入球口と第2入球口（または第3入球口）との位置関係は、離れたものとしてもよい。

【3230】

《E6-9》変形例9：

上記第5実施形態およびその変形例1～4では、遊技球振分機構は重しを有し、自重によって第2の位置から第1の位置に移動しうる構成であった。これに対して、変形例として、重しを備えず、弁体そのものの重さが一方側に偏ることで、自重によって第2の位置から第1の位置に移動しうる構成としてもよい。

【3231】

《E6-10》変形例10：

上記第5実施形態の変形例3は、第5実施形態における遊技球振分装置200の上方に遊技球貯留装置を備えた構成であった。これに対して、変形例として、第5実施形態の変形例2における遊技球振分装置400（図294）の上方に遊技球貯留装置を備えた構成としても良い。この場合には、遊技球貯留装置は、遊技球受け容器に2個の遊技球が貯留された時に、貯留された遊技球を下方に放出する構成とする。また、上記第5実施形態の変形例3では、複数の遊技球の重さによって当該遊技球受け容器が傾倒することで、当該遊技球受け容器に載った遊技球を落下させる構成であったが、これに換えて、複数の遊技球の重さによって遊技球受け容器の底部が開くことで、当該遊技球受け容器に載った遊技球を落下させる構成としてもよい。さらに、遊技球貯留装置は、遊技球受け容器に3個を上回る数の遊技球が載っても当該遊技球受け容器が傾倒しない構成として、強制放出装置600のみで遊技球受け容器が傾倒する構成としても良い。また、第5実施形態の変形例3において、強制放出装置600を取り除いた構成としても良い。

【3232】

《E6-11》変形例11：

上記第5実施形態およびその変形例1～4では、遊技球が流下する遊技領域PAに遊技球振分装置を設けていたが、これに限る必要はなく、パチンコ機10の背面側において遊技球が流通する領域に遊技球振分装置を設ける構成としても良い。

【3233】

《F》第6実施形態：

《F1》遊技機の構造：

図298は、本発明の第6実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される

10

20

30

40

50

。

【3 2 3 4】

前扉枠14の略中央部には、開口された窓部18が形成されている。窓部18の周囲には、パチンコ機10を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LEDなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機10によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠14の裏側には、2枚の板ガラスからなるガラスユニット19が配置されており、開口された窓部18がガラスユニット19によって封じられている。内枠13には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機10の遊技者は、パチンコ機10の正面からガラスユニット19を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

10

【3 2 3 5】

前扉枠14には、遊技球を貯留するための上皿20と下皿21とが設けられている。上皿20は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体12から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿20に貯留された遊技球は、パチンコ機本体12が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル25の操作によって駆動し、上皿20から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿21は、上皿20の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿21は、上皿20で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿21の底面には、下皿21に貯留された遊技球を排出するための排出口22が形成されている。排出口22の下方にはレバー23が設けられており、遊技者がレバー23を操作することによって、排出口22の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー23を操作して排出口22を開状態にすると、排出口22から遊技球が落下し、遊技球は下皿21から外部に排出される。

20

【3 2 3 6】

上皿20の周縁部の前方には、演出操作ボタン24が設けられている。演出操作ボタン24は、パチンコ機10によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機10によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン24を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機10によって行われる。

30

【3 2 3 7】

前扉枠14の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル25が設けられている。遊技者が操作ハンドル25を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル25の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー25aと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン25bと、操作ハンドル25の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器25cとが設けられている。遊技者が操作ハンドル25を握ると、タッチセンサー25aがオンになり、遊技者が操作ハンドル25を右回りに回動操作すると、可変抵抗器25cの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器25cの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

40

【3 2 3 8】

上皿20の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン26が設けられている。遊技球発射ボタン26は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル25の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン26を操作すると、操作ハンドル25の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン26が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン26を操作することによ

50

て、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサー 25a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 25 を握ることによって少なくともタッチセンサー 25a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【3239】

次に、パチンコ機 10 の背面の構成について説明する。パチンコ機 10 の背面には、パチンコ機 10 の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【3240】

図 299 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面に設けられている。

【3241】

第 1 制御ユニット 51 は、主制御装置 60 を備えている。主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。

【3242】

第 2 制御ユニット 52 は、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備えている。音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機 10 の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から送信されたコマンドに基づいて、液晶表示装置を制御する。液晶表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【3243】

第 3 制御ユニット 53 は、払出制御装置 70 と、発射制御装置 80 とを備えている。払出制御装置 70 は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置 80 は、主制御装置 60 から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル 25 の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠 13 の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 54、タンク 54 の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール 55、タンクレール 55 の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール 56、ケースレール 56 から遊技球の供給を受け払出制御装置 70 からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装 71 など、パチンコ機 10 の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【3244】

電源ユニット 58 は、電源装置 85 と、電源スイッチ 88 とを備えている。電源装置 85 は、パチンコ機 10 の動作に必要な電力を供給する。電源装置 85 には、電源スイッチ 88 が接続されている。電源スイッチ 88 の ON/OFF 操作により、パチンコ機 10 に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機 10 に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【3245】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠 13 の前面に着脱可能に取り付けられている。

【3246】

図 300 は、遊技盤 30 の正面図である。遊技盤 30 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 31a と、外レール部 31b とが取り付けられている。内レール部 31a と外レール部 31b との間には、遊技球を誘導するための誘導レー

10

20

30

40

50

ル 3 1 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 3 1 に誘導されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 3 0 に対して複数の釘 4 2 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 4 2 や風車は、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【 3 2 4 7 】

遊技盤 3 0 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び可変入賞装置 3 6 が設けられている。一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び可変入賞装置 3 6 のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤 3 0 に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 及びメイン表示部 4 5 が設けられている。メイン表示部 4 5 は、特図ユニット 3 7 と、普図ユニット 3 8 と、ラウンド表示部 3 9 とを有している。

10

【 3 2 4 8 】

図示するように、一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 3 2 に遊技球が入賞すると、10 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 (図 2 9 9) から払い出される。

【 3 2 4 9 】

第 1 始動口 3 3 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第 1 始動口 3 3 は、遊技盤 3 0 の中央下方に設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。

20

【 3 2 5 0 】

第 2 始動口 3 4 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 3 0 の右側に設けられている。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。また、第 2 始動口 3 4 には、電動役物 3 4 a が設けられている。

【 3 2 5 1 】

スルーゲート 3 5 は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート 3 5 は、電動役物 3 4 a を開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該通過を契機として内部抽選 (電動役物開放抽選) を行う。内部抽選の結果、電役開放に当たると、電動役物 3 4 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 3 5 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 3 4 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 P A を流下して第 2 始動口 3 4 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

30

【 3 2 5 2 】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a を備えるとともに、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b を備えている。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入賞できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選 (当たり抽選) の結果、大当たりに当たし、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 3 6 b は、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入賞をトリガとした主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果、大当たりに当たした場合に移行し、開閉扉 3 6 b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当たした場合には、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入賞が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当たした場合にも、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入賞が可能な開

40

50

閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置 36 の大入賞口 36 a に遊技球が入賞すると、払出装置 71 によって 15 個の遊技球が賞球として払い出される。

【3253】

遊技盤 30 の最下部にはアウト口 43 が設けられており、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、または可変入賞装置 36 に入球しなかった遊技球は、アウト口 43 を通って遊技領域 PA から排出される。

【3254】

特図ユニット 37 は、第 1 図柄表示部 37 a と、第 2 図柄表示部 37 b とを備えている。第 1 図柄表示部 37 a 及び第 2 図柄表示部 37 b は、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

10

【3255】

第 1 図柄表示部 37 a は、第 1 始動口 33 への入賞をトリガとした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行わせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 37 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行わせる。

【3256】

第 2 図柄表示部 37 b は、第 2 始動口 34 への入賞をトリガとした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行わせる。抽選が終了した際には、第 2 図柄表示部 37 b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行わせる。

20

【3257】

特図ユニット 37 は、さらに、第 1 図柄表示部 37 a 及び第 2 図柄表示部 37 b に隣接した位置に、LED ランプからなる第 1 保留表示部 37 c と第 2 保留表示部 37 d とを備えている。本実施形態では、第 1 始動口 33 に入賞した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 1 保留表示部 37 c は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口 33 の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第 2 始動口 34 に入賞した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 2 保留表示部 37 d は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 34 の保留個数を表示する。

【3258】

普図ユニット 38 は、複数の LED ランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット 38 は、スルーゲート 35 への入賞をトリガとした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット 38 は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

30

【3259】

ラウンド表示部 39 は、複数の LED ランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 36 に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉 36 b の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 39 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

40

【3260】

なお、特図ユニット 37、普図ユニット 38、およびラウンド表示部 39 は、セグメント表示器や LED ランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機 EL 表示装置、CRT 又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【3261】

可変表示ユニット 40 は、遊技領域 PA の略中央に配置されている。可変表示ユニット

50

40は、液晶表示装置41を備える。液晶表示装置41は、液晶ディスプレイを備えている。液晶表示装置41は、表示制御装置100によって表示内容が制御される。なお、液晶表示装置41は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【3262】

液晶表示装置41は、第1始動口33への入賞に基づいて第1図柄表示部37aが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、液晶表示装置41は、第2始動口34への入賞に基づいて第2図柄表示部37bが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。液晶表示装置41は、第1始動口33又は第2始動口34への入球をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、液晶表示装置41の詳細について説明する。

10

【3263】

図301は、液晶表示装置41において変動表示される図柄及び表示面41aを示す説明図である。図301(a)は、液晶表示装置41において変動表示される図柄を示す説明図である。図301(a)に示すように、液晶表示装置41には、数字の1~8を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の1~8を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【3264】

図301(b)は、液晶表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図示するように、表示面41aには、左、中、右の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1~Z3には、図301(a)に示した数字1~8の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図301(b)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の図柄が、有効ラインL上に停止した状態で表示される。具体的には、第1始動口33又は第2始動口34へ遊技球が入賞すると、各図柄列Z1~Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1~Z3に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。なお、液晶表示装置41における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

20

30

【3265】

ここで、「遊技回」とは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎に、1つの特別情報についての1つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、液晶表示装置41において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽

40

50

選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【3266】

さらに、図301(b)に示すように、液晶表示装置41の表示面41aには、第1保留表示領域Ds1と、第2保留表示領域Ds2とが表示される。第1保留表示領域Ds1には、第1始動口33への入賞に基づく保留個数が表示される。第2保留表示領域Ds2には、第2始動口34への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第1始動口33及び第2始動口34に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大4つまでである。

【3267】

図300に示すように、第1始動口33の上方には、一对の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）42（42a，42b）が設けられている。一对の釘42a，42bの間隔によって、第1始動口33への遊技球の入球の確率が変化する。

【3268】

《F2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機10の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機10の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【3269】

図302は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM64とを備えている。MPU62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ROM63やRAM64に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【3270】

主制御基板61には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力側には、各種検知センサ67a～67eと、払出制御装置70と、電源装置85とが接続されている。主制御基板61は、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置60や払出制御装置70等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

【3271】

電源装置85は、停電監視回路86を備える。停電監視回路86は、電源を監視することによって、停電発生時に停電情報信号を出力する。「停電発生時」とは、商用電源の停電が発生した時に限らず、電源スイッチ88がオン状態からオフ状態に切り替えられた時（電源オフ時）も含む。

【3272】

また、主制御基板61は、各種検知センサ67a～67eとして、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、可変入賞装置36などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板61のMPU62は、各種検知センサ67a～67eからの信号に基づいて、遊技領域PAを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート35を通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU62は、第1始動口33及び第2始動口34への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート35への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【3273】

10

20

30

40

50

主制御基板 6 1 の出力側には、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b を開閉動作させる可変入賞駆動部 3 6 c と、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開閉動作させる電動役物駆動部 3 4 b と、メイン表示部 4 5 とが接続されている。主制御基板 6 1 には各種ドライバ回路が設けられており、M P U 6 2 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【 3 2 7 4 】

具体的には、M P U 6 2 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 3 6 b が開閉されるように可変入賞駆動部 3 6 c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、M P U 6 2 は、電動役物 3 4 a が開放されるように電動役物駆動部 3 4 b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 における第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。

【 3 2 7 5 】

また、主制御基板 6 1 の送信側には、払出制御装置 7 0 と、音声発光制御装置 9 0 とが接続されている。払出制御装置 7 0 には、例えば、主制御装置 6 0 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 6 0 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f を参照する。具体的には、一般入賞口 3 2 への入球を特定した場合には 1 0 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 1 始動口 3 3 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 2 始動口 3 4 への入賞を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信される。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装 7 1 を制御して賞球の払出を行う。

【 3 2 7 6 】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 と、遊技球発射ボタン 2 6 とが接続されている。

【 3 2 7 7 】

音声発光制御装置 9 0 は、主制御装置 6 0 から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置 6 0 が各種コマンドを送信する際には、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f を参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【 3 2 7 8 】

その他、音声発光制御装置 9 0 は、主制御装置 6 0 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 1 4 に配置された L E D などの発光手段からなる各種ランプ 4 7 の駆動制御や、スピーカー 4 6 の駆動制御を行うとともに、表示制御装置 1 0 0 の制御を行う。また、音声発光制御装置 9 0 には、演出操作ボタン 2 4 が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ 4 7、スピーカー 4 6、表示制御装置 1 0 0 等の制御を行う。

【 3 2 7 9 】

表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置 4 1 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置 4 1 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要

する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明した。

【3280】

図 303 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 62 が当たり抽選、メイン表示部 45 の表示の設定、及び、液晶表示装置 41 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C1 が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際には大当たり種別カウンタ C2 が用いられる。液晶表示装置 41 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ抽選にはリーチ乱数カウンタ C3 が用いられる。

10

【3281】

大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定には乱数初期値カウンタ CINI が用いられる。また、メイン表示部 45 の第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b、並びに液晶表示装置 41 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ CS が用いられる。さらに、第 2 始動口 34 の電動役物 34a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C5 が用いられる。

【3282】

各カウンタ C1～C3、CINI、CS、C5 は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が RAM 64 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 64a に適宜格納される。

20

【3283】

RAM 64 には保留情報格納エリア 64b が設けられている。保留情報格納エリア 64b は、第 1 保留エリア Ra と、第 2 保留エリア Rb と、実行エリア AE と、合計保留個数記憶エリアとから構成されている。第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 へ遊技球が順次入賞すると、入賞のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3 の各値が保留情報格納エリア 64b に時系列的に格納される。

【3284】

大当たり乱数カウンタ C1 の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタ C1 は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタ C1 は、例えば、0～599 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタ C1 が 1 周すると、その時点の乱数初期値カウンタ CINI の値が当該大当たり乱数カウンタ C1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ CINI は、大当たり乱数カウンタ C1 と同様のループカウンタである（値＝0～599）。

30

【3285】

大当たり乱数カウンタ C1 は定期的に更新され、その更新値は、遊技球が第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 に入賞したタイミングで RAM 64 の保留情報格納エリア 64b に格納される。具体的には、大当たり乱数カウンタ C1 の更新値は、第 1 始動口 33 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア 64b の第 1 保留エリア Ra に格納され、第 2 始動口 34 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア 64b の第 2 保留エリア Rb に格納される。大当たり当選となる乱数の値は、ROM 63 の当否テーブル記憶エリア 63a（図 302）に当否テーブルとして記憶されている。

40

【3286】

図 304 は、当否テーブル記憶エリア 63a に格納されている当否テーブルについて説明する説明図である。パチンコ機 10 には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されている。高確率モードは、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。図 304（a）は低確率モード用の当否テ

50

ーブルを示し、図304(b)は高確率用の当否テーブルを示している。図304(a)に示すように、当たり抽選に際して低確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は15個である。一方、図304(b)に示すように、当たり抽選に際して高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は30個である。また、低確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタC1の値群は、高確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタC1の値群に含まれている。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、当選となる乱数の数及び値は任意である。

【3287】

図303に戻り、大当たり種別カウンタC2の詳細について次に説明する。大当たり種別カウンタC2は、確変大当たりや通常大当たり等の大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC2は、0~29の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1始動口33又は第2始動口34に入賞したタイミングでRAM64の保留情報格納エリア64bに格納される。より詳しくは、第1始動口33に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア64b(RAM64)の第1保留エリアRaに格納され、第2始動口34に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア64b(RAM64)の第2保留エリアRbに格納される。

【3288】

ここで、パチンコ機10における大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の3つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様

(2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

(3) 開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモード

【3289】

パチンコ機10には、上記の(1)開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が15回行われるとともに、1回の開放は30secが経過するまで又は開閉扉36bへの入賞個数が10個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が2回行われるとともに、1回の開放は0.2secが経過するまで又は開閉扉36bへの入賞個数が6個となるまで継続するよう設定可能である。

【3290】

遊技者により操作ハンドル25が操作されている場合、0.6secに1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構81が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1回の開閉扉36bの開放時間は0.2secである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも1回の開閉扉36bの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【3291】

なお、開閉扉36bの開閉回数、1回の開放に対する開放限度時間、及び1回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉36bの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、1回の開放に対する開放限度時間が長い又は1回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モー

ドと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置 36 への入賞が発生しない構成としてもよい。

【3292】

パチンコ機 10 には、上記の (2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率モード用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率モード用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図 304 を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【3293】

パチンコ機 10 には、上記の (3) 開閉実行モード終了後の第 2 始動口 34 の電動役物 34a のサポートモードの態様として、遊技領域 PA に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、第 2 始動口 34 の電動役物 34a が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【3294】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタ C5 を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率は同一であるが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 34a が開放状態となる回数が多く設定され、さらに 1 回の開放時間が長く設定されてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物 34a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。

【3295】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 34 への入賞が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【3296】

低頻度サポートモードでは、第 2 始動口 34 よりも第 1 始動口 33 への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第 1 始動口 33 よりも第 2 始動口 34 への入賞が発生する確率が高くなる。第 2 始動口 34 への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【3297】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たりに電役開放状態となる頻度を高くする構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする、及び当選確率を高くするのうち、いずれか 1 つ又は任意の組み合わせの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

【3298】

上述したように、パチンコ機 10 には、複数種類の大当たりを設定することが可能である。本実施形態では、当たり抽選において大当たりに当選した場合には、大当たり種別カ

10

20

30

40

50

ウンタC 2を用いて、複数種類の当たりの種別を振り分ける。当たり種別カウンタC 2の値に対応する当たりの種別の振分先は、ROM 63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルとして記憶されている。

【3299】

図305は、パチンコ機10に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。図305(a)は第1始動口用の振分テーブルを示し、図305(b)は第2始動口用の振分テーブルを示している。

【3300】

図305(a)の第1始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機10では、第1始動口33に基づく当たり種別として、16R確変当たり、8R確変当たり、16R通常当たり、8R通常当たりが設定されている。

10

【3301】

16R確変当たり及び8R確変当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる当たりである。

【3302】

16R通常当たり及び8R通常当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる当たりである。

20

【3303】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0～39」の当たり種別カウンタC 2の値のうち、「0～5」が16R確変当たりに対応しており、「6～23」が8R確変当たりに対応しており、「24～27」が16R通常当たりに対応しており、「28～39」が8R通常当たりに対応している。このため、本実施形態では、確変当たりとなる確率は「0～39」の当たり種別カウンタC 2の値のうちの60パーセントであり、通常当たりとなる確率は「0～39」の当たり種別カウンタC 2の値のうちの40パーセントとなっている。なお、当たりに当選する乱数の数及び値は任意であり、他の構成を採用してもよい。

30

【3304】

上記のように、本実施形態のパチンコ機10では、当たりの種別として、4種類の当たりが設定されている。したがって、当たりの態様が多様化する。この4種類の当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、16R確変当たりが最も高く、8R確変当たりが次に高く、次に16R通常当たり、最後に8R通常当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【3305】

次に、図305(b)の第2始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機10では、第2始動口34に基づく当たり種別として、16R確変当たり、8R確変当たり、16R通常当たり、8R通常当たりが設定されている。第2始動口用の振分テーブルでは、「0～39」の当たり種別カウンタC 2の値のうち、「0～12」が16R確変当たりに対応しており、「13～23」が8R確変当たりに対応しており、「24～30」が16R通常当たりに対応しており、「31～39」が8R通常当たりに対応している。上記のように本実施形態のパチンコ機10では、当たり当選となった場合の当たりの種別の振分態様は、第1始動口33への入賞に基づいて当たり当選となった場合と、第2始動口34への入賞に基づいて当たり当選となった場合とで異なっている。本実施形態では、第2始動口34への入賞に基づいて当たり当選となる場合において、確変当たりとなる確率は60パーセントであり、通常当たりとなる確率は40パーセントであり、第1始動口33への入賞に基づいて当たり当選となる

40

50

場合と同一であるが、16Rと8Rとの振分けは、第1始動口33への入賞に基づいて大当たり当選となる場合よりも16Rとなる確率が高い確率となっている。なお、大当たりに当選する乱数の数及び値は任意であり、他の構成を採用してもよい。

【3306】

このように、第1始動口33と第2始動口34との大当たり種別の振分態様は、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は、第1始動口33及び第2始動口34のうち、第2始動口34への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うことになる。なお、当否抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することではなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。

【3307】

上述のように、MPU62は、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63eに格納されている停止結果テーブルが参照される。

【3308】

図303に戻り、リーチ乱数カウンタC3の詳細について次に説明する。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、遊技球が第1始動口33又は第2始動口34に入賞したタイミングでRAM64の保留情報格納エリア64bに格納される。具体的には、第1始動口33に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタC3の更新値がRAM64の第1保留エリアRaに格納され、第2始動口34に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタC3の更新値がRAM64の第2保留エリアRbに格納される。そして、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに格納されたリーチ乱数カウンタC3の値は、実行エリアAEに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生させるか否かが決定される。但し、当たり抽選の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行する場合には、MPU62は、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生

【3309】

リーチとは、液晶表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、図301(b)の表示面41aにおいて、最初に図柄列Z1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z3においてZ1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z2に停止表示される。

【3310】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面41aの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタC3やその他のカウンタを用い

10

20

30

40

50

て行うようにしてもよい。

【3311】

次に、変動種別カウンタC Sの詳細について説明する。変動種別カウンタC Sは、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。変動種別カウンタC Sは、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間と、液晶表示装置41における図柄の変動時間とをMPU62において決定する際に用いられる。変動種別カウンタC Sは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける変動表示の開始時及び液晶表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタC Sのバッファ値が取得される。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間の決定に際しては、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

10

【3312】

次に、電動役物開放カウンタC 5の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC 5は、例えば、0～249の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC 5は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入賞したタイミングでRAM64の電役保留エリア64cに格納される。そして、所定のタイミングで、その格納された電動役物開放カウンタC 5の値を用いて電動役物34aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C 5 = 0～199であれば、電動役物34aを開放状態に制御し、C 5 = 200～249であれば、電動役物34aを閉鎖状態に制御する。

20

【3313】

なお、第1保留エリアRaに記憶された大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、及びリーチ乱数カウンタC 3の一組の組み合わせが、第1始動口33に係る保留情報に相当し、第2保留エリアRbに記憶された大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、及びリーチ乱数カウンタC 3の一組の組み合わせが、第2始動口34に係る保留情報に相当し、これらの保留情報が、本発明における特別情報に相当する。

【3314】

《F 3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

30

次に、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成について説明する。

【3315】

図306は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85（図302）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載されている。MPU92は、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【3316】

ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b等が設けられている。これらの詳細については後述する。

40

【3317】

RAM94は、ROM93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選用カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU92に対してROM93及びRAM94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【3318】

50

MPU92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU92の入力側には、主制御装置60と演出操作ボタン24が接続されている。主制御装置60からは、各種コマンドを受信する。MPU92の出力側には、スピーカー46や各種ランプ47が接続されているとともに、表示制御装置100が接続されている。

【3319】

表示制御装置100に設けられた表示制御基板101には、プログラムROM103及びワークRAM104が複合的にチップ化された素子であるMPU102と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP)105と、キャラクタROM106と、ビデオRAM107とが搭載されている。なお、MPU102に対してプログラムROM103及びワークRAM104が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

10

【3320】

MPU102は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP105の制御(具体的にはVDP105に対する内部コマンドの生成)を実施する。

【3321】

プログラムROM103は、MPU102により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶されている。

【3322】

ワークRAM104は、MPU102による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

20

【3323】

VDP105は、一種の描画回路であり、液晶表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して液晶表示装置41に表示させる。

30

【3324】

キャラクタROM106は、液晶表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

【3325】

ビデオRAM107は、液晶表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより液晶表示装置41の表示内容が変更される。

40

【3326】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

【3327】

《F4》第1始動口と命釘の構成：

50

図 3 0 7 は、第 1 始動口 3 3 とその周辺を示す斜視図である。図中における X 軸正方向は遊技盤 3 0 の正面視右側を示し、Y 軸正方向は遊技盤 3 0 の上側を示し、Z 軸正方向は遊技盤 3 0 の前側を示す。つまり、X 軸方向は遊技盤 3 0 の正面視右左方向を示し、Y 軸方向は遊技盤 3 0 の上下方向を示し、Z 軸方向は遊技盤 3 0 の前後方向を示す。X 軸、Y 軸、Z 軸は、互いに直交する三軸である。以下、X 軸正方向を「+ X 方向」と呼び、X 軸負方向を「- X 方向」と呼び、Y 軸正方向を「+ Y 方向」と呼び、Y 軸負方向を「- Y 方向」と呼び、Z 軸正方向を「+ Z 方向」と呼び、Z 軸負方向を「- Z 方向」と呼ぶ。

【 3 3 2 8 】

第 1 始動口 3 3 は、遊技球が入球可能な入球口 3 3 a を形成する入球口部材によって構成されている。具体的には、第 1 始動口 3 3 は、中空の箱形状であり、+ Y 方向側の面に入球口 3 3 a が形成され、- Z 方向側の面に、遊技盤 3 0 を前後方向に貫通する開口部（図示せず）に連通する排球口 3 3 b が形成されている。入球口 3 3 a から入球した遊技球は、第 1 始動口 3 3 の中を通して排球口 3 3 b から排出され、遊技盤 3 0 を前後方向に貫通する開口部に送られる。第 1 始動口 3 3 は、半透明な樹脂製部材によって構成されている。

【 3 3 2 9 】

前述したように、第 1 始動口 3 3 の上方には、一对の釘 4 2 が植設されている。以下、一对の釘 4 2 のうちの + X 方向側の釘を「第 1 の釘 4 2 a」と呼び、一对の釘 4 2 のうちの - X 方向側の釘を「第 2 の釘 4 2 b」と呼ぶ。

【 3 3 3 0 】

第 1 の釘 4 2 a および第 2 の釘 4 2 b を含めた本パチンコ機 1 0 に備えられる各釘 4 2 は、略半球形状の頭部 4 2 1 と、略円柱形状の胴部 4 2 2 と、を有しており、例えば真鍮材によって一体的に形成されている。胴部 4 2 2 は、真っ直ぐ伸びて、先端が尖って、外周面の一部に螺旋状のねじ溝 4 2 2 s（図 3 0 8 参照）が形成されている。釘 4 2 は、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a にねじ溝 4 2 2 s まで打ち込まれることによって、遊技球が激突しても衝撃で遊技盤 3 0 から抜けにくくなっている。各釘 4 2 は、自動釘打ち機によって打ち込まれる。各釘 4 2 の少なくとも一部は、自動釘打ち機によって打ち込まれた後に、必要に応じてその傾きが調整される構成としても良い。

【 3 3 3 1 】

少なくともメーカーの出荷段階では、各釘 4 2 は、合板 3 0 a に対しておおむね垂直となっている。具体的には、第 1 始動口 3 3 の上方に設けられた第 1 の釘 4 2 a および第 2 の釘 4 2 b は、合板 3 0 a の表面と直角に交わる方向、すなわち + Z 軸方向に対して微少な角度 $\theta 1$ 、 $\theta 2$ だけ傾斜している。なお、第 1 の釘 4 2 a および第 2 の釘 4 2 b を含む少なくとも一部の釘 4 2 の傾斜角度が決められているのは、出球率や入賞率を設計値に合わせるためである。第 1 の釘 4 2 a および第 2 の釘 4 2 b の傾斜角度について、次に詳述する。

【 3 3 3 2 】

図 3 0 8 は、一对の釘 4 2 a、4 2 b と第 1 始動口 3 3 とを示す図である。図 3 0 8（a）は図 3 0 7 における 1-1 線矢視断面図であり、図 3 0 8（b）は図 3 0 7 における 2-2 線矢視断面図である。すなわち、図 3 0 8（a）は、第 1 および第 2 の釘 4 2 a、4 2 b と第 1 始動口 3 3 とを、+ Y 方向側（上側）から - Y 方向側（下側）に向けて見た場合（以下、単に「上側から見た場合」とも呼ぶ）の図である。図 3 0 8（b）は、一对の釘 4 2 a、4 2 b と第 1 始動口 3 3 とを、+ X 方向側（右側）から - X 方向側（左側）に向けて見た場合（以下、単に「右側から見た場合」とも呼ぶ）の図である。図 3 0 8（b）においては、左側に位置する第 2 の釘 4 2 b は、右側に位置する第 1 の釘 4 2 a に隠れて見えない。

【 3 3 3 3 】

図 3 0 8（a）に示すように、上側から見た場合に、右側に位置する第 1 の釘 4 2 a は、先端 4 2 3 を基準とした胴部 4 2 2 の中心軸方向が + Z 方向（2 点鎖線）から右側（+ X 方向）に第 1 角度 $\theta 1$ だけ傾斜した方向となるように設けられている。一般角で言えば

、+Z方向に対して+ $\theta 1$ （反時計回りに $\theta 1$ ）だけ傾斜した方向となるように、第1の釘42aは設けられている。

【3334】

一般にパチンコ機10は、機器性能の試験を受け、同じ型式で生産されている機器はおおむね同一性能を保持しているものとして、各パチンコ店への設置許可が行われている。第1角度 $\theta 1$ は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。第1角度 $\theta 1$ は、例えば1度～10度のうちのいずれかの値であり、本実施形態では例えば5度である。

【3335】

さらに、図308（b）に示すように、X軸とZ軸とに平行なX-Z平面に沿うように、第1の釘42aは設けられている。すなわち、右側から見た場合には、Z軸方向に沿うように、第1の釘42aは設けられている。

【3336】

図308（a）に示すように、上側から見た場合に、左側に位置する第2の釘42bは、先端423を基準とした胴部422の中心軸方向が+Z方向（2点鎖線）から左側（-X方向）に第2角度 $\theta 2$ だけ傾斜した方向となるように設けられている。一般角で言えば、+Z方向に対して- $\theta 2$ （時計回りに $\theta 2$ ）だけ傾斜した方向となるように、第2の釘42bは設けられている。第2角度 $\theta 2$ は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。第2角度 $\theta 2$ は、例えば1度～10度のうちのいずれかの値であり、本実施形態では例えば5度である。なお、第1角度 $\theta 1$ と第2角度 $\theta 2$ とは、本実施形態では等しいが、これに換えて、異なってもよい。第1角度 $\theta 1$ と第2角度 $\theta 2$ が、メーカーの出荷段階で意図する角度でもある。

【3337】

さらに、図308（b）に示すように、X軸とZ軸とに平行なX-Z平面に沿うように、第2の釘42bは設けられている。すなわち、右側から見た場合には、Z軸方向に沿うように、第2の釘42bは設けられている。

【3338】

第1の釘42aと第2の釘42bとが上記のように傾斜して設けられている結果、図308（a）に示すように、第1の釘42aと第2の釘42bとの間の距離（広さ）は、後ろ側（-Z方向側）から前側（+Z方向側）に向かって漸次、広がっている。

【3339】

第1始動口33の入球口33aは、X-Z平面に沿った開口であり、図308（a）に示すように、台形状を有する。具体的には、台形を構成する平行な1組の対辺のうちの一方に相当する第1のへり（縁）331と、上記1組の対辺のうちの他方に相当する第2のへり332と、台形を構成する他の組の対辺のうちの一方に相当する第3のへり333と、上記他の組の対辺のうちの他方に相当する第4のへり334と、によって入球口33aが構成される。第1のへり331と第2のへり332とは、遊技盤30を構成する合板30aの表面と平行であり（すなわち、X軸方向に沿っており）、第1のへり331は入球口33aの+Z方向側に位置し、第2のへり332は入球口33aの-Z方向側に位置する。第3のへり333は入球口33aの+X方向側に位置し、第4のへり334は入球口33aの-X方向側に位置する。なお、第1～第4のへり331～334は、内法を測る場合の入球口33aの内法面と言うこともできる。

【3340】

本実施形態では、第1のへり331の長さは、第2のへり332の長さより長くなっている。第2のへり332の両端にある2つの内角のうちの+X方向側の角度を $\delta 1$ とし、上記2つの内角のうちの-X方向側の角度を $\delta 2$ とした場合に、 $\delta 1$ および $\delta 2$ は、下記の式（1）および式（2）を満たす。

【3341】

$$\delta 1 = \theta 1 + 90 \text{ 度} \quad \dots (1)$$

$$\delta 2 = \theta 2 + 90 \text{ 度} \quad \dots (2)$$

10

20

30

40

50

但し、 $\theta 1$ は上述した第1の釘42aの傾斜角度であり、 $\theta 2$ は上述した第2の釘42bの傾斜角度である。

【3342】

式(1)によれば、第3のへり333は、 $-Z$ 方向側の端部を基準とした方向が $+Z$ 方向から右側($+X$ 方向)に第1角度 $\theta 1$ だけ傾斜した構成であることが判る。式(2)によれば、第4のへり334は、 $-Z$ 方向側の端部を基準とした方向が $+Z$ 方向から左側($-X$ 方向)に第2角度 $\theta 2$ だけ傾斜した構成であることが判る。入球口33aにおける第3のへり333と第4のへり334との間の距離(広さ)は、後ろ側($-Z$ 方向側)から前側($+Z$ 方向側)に向かって漸次、広がっている。

【3343】

10

したがって、第1および第2の釘42a、釘42bと、第1始動口33の入球口33aとは、上側から見た場合に、第3のへり333が第1の釘42aの胴部422の中心軸方向と平行になり、第4のへり334が第2の釘42bの胴部422の中心軸方向と平行になっている。換言すれば、第3のへり333が第1の釘42aの傾斜角度、すなわち、第1の釘42aと合板30aの表面とのなす角度(より具体的には、合板30aの表面の垂線方向とのなす角度)を規定し、第4のへり334が第2の釘42bの傾斜角度、すなわち、第2の釘42bと合板30aの表面とのなす角度(より具体的には、合板30aの表面の垂線方向とのなす角度)を規定する。

【3344】

《F5》実施形態の作用効果

20

第1始動口33の上方に設けられた第1の釘42aおよび第2の釘42bは、例えば、搬送時の偶発的な衝撃等の意図しない外的な要因によって、その傾き具合がメーカーの意図する大きさと異なってしまうことがある。

【3345】

図309は、従来例を示す説明図である。従来例において、第6実施形態と同一の第1の釘42aが用いられている。第1の釘42aは、先に説明したように、出荷時には、 $+Z$ 方向(2点鎖線)から右側($+X$ 方向)に第1角度 $\theta 1$ だけ傾斜している。第1の釘42aの下方($-Y$ 方向)には、第6実施形態と同様に、第1始動口P33が設けられている。第1始動口P33は、第6実施形態の第1始動口33と比較して、入球口P33aが矩形形状である点が相違する。すなわち、従来例では、入球口P33aの第3のへりP93は、遊技盤30を構成する合板30aの表面に対して垂直な方向(Z 軸方向)と平行である。

30

【3346】

従来例のパチンコ機では、搬送時に偶発的な衝撃が加わったり、経年変化等によって、第1の釘42aの傾き具合が、例えば図中の破線(42a')に示すように、出荷時から変わってしまうことがあった。その場合に、修理者は、出荷時の角度である第1角度 θ に戻す必要がある。しかしながら、修理者は第1角度 θ がどれだけの傾きかを、その釘の傾きが変わってしまったパチンコ機から把握することは難しく、従来例のパチンコ機では、修理者に対して、釘の調整についての多くの経験や、専用の調整用器具を使用することを課していた。

40

【3347】

これに対して、第6実施形態のパチンコ機10では、出荷時の角度であるメーカーが意図する各釘42a、42bの傾き具合と一致するように、第1始動口33の有する入球口33aにおける第3のへり333と第4のへり334の向きが予め定められている。このため、パチンコ機10によれば、入球口33aにおける第3のへり333と第4のへり334とを頼りに、上側から見た場合に、第1の釘42aが第3のへり333と平行になるように、第2の釘42bが第4のへり334と平行になるように、各釘42a、42bの傾きを確認して修正することによって、各釘42a、42bの傾きをメーカーの意図する傾きに簡単に戻すことができる。このため、釘42の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第1および第2の釘42a、42bの傾きのずれを容易に修復

50

することができる。

【3348】

また、本実施形態のパチンコ機10では、釘の傾きを確認するための専用の部材を別途、設けることなく、もともとある第1始動口33の入球口33aを利用して第1および第2の釘42a、42bの傾きの修復を行うことができることから、パチンコ機10の構成が複雑になることを防止することができる。

【3349】

なお、第6実施形態の変形例として、第1の釘42aの傾斜角度を規定する第3のへり333と、第2の釘42bの傾斜角度を規定する第4のへり334とに、周囲とは異なる色で着色を行う構成としても良い。この構成によれば、第3のへり333と第4のへり334とが第1の釘42aと第2の釘42bの傾きを修復する際の基準となることを、修理者は容易に認めることができる。

【3350】

《F6》第6実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【3351】

《F6-1》変形例1：

変形例1としてのパチンコ機は、第6実施形態としてのパチンコ機10と比較して、命釘の傾斜方向と、第1始動口に形成された入球口の形状とが相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例1のパチンコ機において、第6実施形態のパチンコ機10と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【3352】

図310は、変形例1のパチンコ機に備えられる命釘としての一对の釘542a、542bと第1始動口533とを示す図である。図310(a)は、第6実施形態における図308(a)に対応した図であり、上側から見た図である。図310(b)は、第6実施形態における図308(b)に対応した図であり、右側から見た図である。

【3353】

第6実施形態では、図308に示すように、第1の釘42aと第2の釘42bとの間の距離（広さ）が、後ろ側（-Z方向側）から前側（+Z方向側）に向かって漸次、広くなる構成であった。これに対して、変形例1では、図310に示すように、第1の釘542aと第2の釘542bとの間の距離（広さ）が、後ろ側（-Z方向側）から前側（+Z方向側）に向かって漸次、狭くなっている。具体的には、右側に位置する第1の釘542aは、先端423を基準とした胴部422の中心軸方向が+Z方向（2点鎖線）から左側（-X方向）に第1角度 $\phi 1$ だけ傾斜した方向となるように設けられている。左側に位置する第2の釘542bは、先端423を基準とした胴部422の中心軸方向が+Z方向（2点鎖線）から右側（+X方向）に第2角度 $\phi 2$ だけ傾斜した方向となるように設けられている。第1角度 $\phi 1$ および第2角度 $\phi 2$ は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。第1角度 $\phi 1$ および第2角度 $\phi 2$ は、例えば1度～10度のうちのいずれかの値であり、例えば5度である。なお、第1角度 $\phi 1$ と第2角度 $\phi 2$ とは、等しいが、これに換えて、異なってもよい。

【3354】

第6実施形態では、図308に示すように、第1始動口33に形成された入球口33aにおける第3のへり333と第4のへり334との間の距離（広さ）が、後ろ側（-Z方向側）から前側（+Z方向側）に向かって漸次、広くなる構成であった。これに対して、変形例1では、図310に示すように、第1始動口533に形成された入球口533aにおける第3のへり593と第4のへり594との間の距離（広さ）が、後ろ側（-Z方向側）から前側（+Z方向側）に向かって漸次、狭くなっている。具体的には、右側に位置

する第3のへり593は、-Z方向側の端部を基準とした方向が+Z方向から左側(-X方向)に第1角度 $\phi 1$ だけ傾斜した構成となっている。左側に位置する第4のへり594は、-Z方向側の端部を基準とした方向が+Z方向から右側(+X方向)に第2角度 $\phi 2$ だけ傾斜した構成となっている。

【3355】

したがって、変形例1のパチンコ機においても、第1および第2の釘542a、釘542bと、第1始動口533の入球口533aとは、上側から見た場合に、入球口533aの第3のへり593が第1の釘542aの胴部422の中心軸方向と平行になり、第4のへり594が第2の釘542bの胴部422の中心軸方向と平行になっている。

【3356】

以上のように構成された変形例1のパチンコ機によれば、第6実施形態のパチンコ機10と同様に、入球口533aにおける第3のへり593と第4のへり594とを頼りに、上側から見た場合に第1の釘542aが第3のへり593と平行になるように、第2の釘542bが第4のへり594と平行になるように、各釘542a、542bの傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第1および第2の釘542a、542bの傾きのずれを容易に修復することができる。

【3357】

また、変形例1のパチンコ機によれば、第6実施形態のパチンコ機10と同様に、釘の傾きを確認するための専用の部材を別途、設けることなく、もともとある第1始動口33の入球口33aを利用して釘の傾きの修復を行うことができることから、パチンコ機の構成が複雑になることを防止することができる。

【3358】

《F6-2》変形例2：

変形例2としてのパチンコ機は、第6実施形態としてのパチンコ機10と比較して、命釘の傾斜方向と、第1始動口の形状とが相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例2のパチンコ機において、第6実施形態のパチンコ機10と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【3359】

図311は、変形例2のパチンコ機に備えられる命釘としての一对の釘642a、642bと第1始動口633とを示す図である。図311(a)は、第6実施形態における図308(a)に対応した図であり、上側から見た図である。図311(b)は、第6実施形態における図308(b)に対応した図であり、右側から見た図である。

【3360】

第6実施形態や変形例1では、第1の釘42aと第2の釘42bとが、先端423を基準とした胴部422の中心軸方向が+Z方向(2点鎖線)からX軸の正または負方向(右左側)に傾斜する構成であった。これに対して、変形例2では、第1の釘642aと第2の釘642bとが、先端423を基準とした胴部422の中心軸方向が+Z方向(2点鎖線)からY軸の正方向(上側)に傾斜する構成とした。具体的には、第1の釘642aと第2の釘642bは、上側から見た場合に、図311(a)に示すようにZ軸に沿い、右側から見た場合に、図311(b)に示すように、先端423を基準とした胴部422の中心軸方向が+Z方向(2点鎖線)から上側(+Y方向)に所定角度 $\mu 1$ だけ傾斜するように、設けられている。所定角度 $\mu 1$ は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。所定角度 $\mu 1$ は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。所定角度 $\mu 1$ は、例えば1度~10度のうちのいずれかの値であり、例えば5度である。

【3361】

第6実施形態や変形例1では、第1始動口33に形成された入球口33aは台形状であった。これに対して、変形例2では、図311(a)に示すように、第1始動口633に形成された入球口633aは矩形形状である。このため、入球口633aを構成する+

10

20

30

40

50

X方向側および-X方向側の第3のへり693および第4のへり694は、+Z方向に沿う構成となっている。その上で、図311(b)に示すように、第1始動口633の上側(+Y方向側)の面633Sが、合板30aと接する端部633bを基準として+Z方向(2点鎖線)から上側(+Y方向)に所定角度 $\mu 1$ だけ傾斜した構成となっている。

【3362】

このため、変形例2のパチンコ機では、右側から見た場合に、第1の釘642aと第2の釘642bとの各胴部422の中心軸方向が、第1始動口633の入球口633aの上側の面633Sと平行になっている。

【3363】

以上のように構成された変形例2のパチンコ機では、メーカーが意図する各釘642a, 642bの上側への傾き具合と一致するように、第1始動口633の上側の面633Sの傾斜角度が予め定められている。このため、変形例2のパチンコ機によれば、第1始動口633の上側の面633Sを頼りに、右側から見た場合に各釘642a, 642bがその平面633Sと平行になるように、各釘642a, 642bの傾きを確認して修正することができる。したがって、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせず、第1および第2の釘642a, 642bの傾きのずれを容易に修復することができる。

【3364】

また、変形例2のパチンコ機では、釘の傾きを確認するための専用の部材を別途、設けることなく、もともとある第1始動口33の平面633Sを利用して釘の傾きの修復を行うことができることから、パチンコ機の構成が複雑になることを防止することができる。

【3365】

《F6-3》変形例3：

変形例3としてのパチンコ機は、変形例2としてのパチンコ機と比較して、命釘の傾斜方向が相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例3のパチンコ機において、変形例2のパチンコ機と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【3366】

図312は、変形例3のパチンコ機に備えられる命釘としての一对の釘742a, 742bと第1始動口733とを示す図である。図312(a)は、第6実施形態における図308(a)に対応した図であり、上側から見た図である。図312(b)は、第6実施形態における図308(b)に対応した図であり、右側から見た図である。

【3367】

変形例2では、図311(b)に示すように、第1の釘642aと第2の釘642bとが、先端423を基準とした胴部422の中心軸方向が+Z方向(2点鎖線)から上側(+Y方向)に所定角度 $\mu 1$ だけ傾斜する構成であった。これに対して、変形例3では、図312(b)に示すように、第1の釘742aと第2の釘742bとが、先端423を基準とした胴部422の中心軸方向が+Z方向(2点鎖線)から下側(-Y方向)に所定角度 $\nu 1$ だけ傾斜する構成である。所定角度 $\nu 1$ は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。所定角度 $\nu 1$ は、例えば1度~10度のうちのいずれかの値であり、例えば5度である。

【3368】

変形例3では、第1始動口733に形成された入球口733aは、変形例2と同様に矩形形状である。しかしながら、第1始動口733の上側の面733Sが、変形例2とは相違し、合板30aと接する端部733bを基準として+Z方向(2点鎖線)から下側(-Y方向)に所定角度 $\nu 1$ だけ傾斜した構成となっている。

【3369】

このため、変形例3のパチンコ機では、右側から見た場合に、第1の釘742aと第2の釘742bとの各胴部422の中心軸方向が、第1始動口733の入球口733aの上側の面733Sと平行になっている。

【3370】

以上のように構成された変形例3のパチンコ機によれば、変形例2のパチンコ機と同様に、第1始動口733の上側の面733Sを頼りに、右側から見た場合に各釘742a, 742bがその平面733Sと平行になるように、各釘742a, 742bの傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第1および第2の釘742a, 742bの傾きのずれを容易に修復することができる。

【3371】

また、変形例3のパチンコ機では、釘の傾きを確認するための専用の部材を別途、設けることなく、もともとある第1始動口733の平面733Sを利用して釘の傾きの修復を行うことができることから、パチンコ機の構成が複雑になることを防止することができる。

【3372】

《F6-4》変形例4：

変形例4としてのパチンコ機は、第6実施形態としてのパチンコ機10と比較して、命釘の傾斜方向と、第1始動口の形状とが相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例4のパチンコ機において、第6実施形態のパチンコ機10と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【3373】

図313は、変形例4のパチンコ機に備えられる命釘としての一对の釘842a, 842bと第1始動口833とを示す図である。図313(a)は、第6実施形態における図308(a)に対応した図であり、上側から見た図である。図313(b)は、第6実施形態における図308(b)に対応した図であり、右側から見た図である。

【3374】

第6実施形態および変形例1～3のパチンコ機では、命釘である第1の釘と第2の釘とが、先端423を基準とした胴部422の中心軸方向が+Z方向(2点鎖線)から右側(+X方向)、左側(-X方向)、上側(+Y方向)、下側(-Y方向)のうちのいずれかの方向に傾斜する構成であった。これに対して、変形例4では、命釘である第1の釘842aと第2の釘842bとが、先端423を基準とした胴部422の中心軸方向が+Z方向(2点鎖線)から以下の向きに傾斜する構成とした。この傾斜の向きは、X軸とY軸との双方に直角以外の角度で交差する角度である。具体的には、次の構成である。

【3375】

第6実施形態では、右側に位置する第1の釘42aは、図308(a)に示すように、上側から見た場合に、先端423を基準とした胴部422の中心軸方向が+Z方向(2点鎖線)から右側(+X方向)に第1角度 θ_1 だけ傾斜し、図308(b)に示すように、右側から見た場合に、胴部422の中心軸方向がZ軸方向に沿うように構成されていた。これに対して、変形例4では、右側に位置する第1の釘842aは、図313(a)に示すように、上側から見た場合に、第6実施形態の第1の釘42aと同様に傾斜し、図313(b)に示すように、右側から見た場合に、先端423を基準とした胴部422の中心軸方向が+Z方向(2点鎖線)から上側(+Y方向)に所定角度 ξ_1 だけ傾斜するように構成した。

【3376】

また、第6実施形態では、左側に位置する第2の釘42bは、図308(a)に示すように、上側から見た場合に、先端423を基準とした胴部422の中心軸方向が+Z方向(2点鎖線)から左側(-X方向)に第2角度 θ_2 だけ傾斜し、図308(b)に示すように、右側から見た場合には、胴部422の中心軸方向がZ軸方向に沿うように構成されていた。これに対して、変形例4では、左側に位置する第2の釘842bは、図313(a)に示すように、上側から見た場合に、第6実施形態の第1の釘42aと同様に傾斜し、図313(b)に示すように、右側から見た場合に、先端423を基準とした胴部422の中心軸方向が+Z方向(2点鎖線)から上側(+Y方向)に所定角度 ξ_1 だけ傾斜す

るように構成した。

【3377】

変形例4では、第1始動口833に形成された入球口833aは、第6実施形態と同一の台形形状である。しかしながら、第1始動口833の上側の面833Sが、第6実施形態と変形例2とは相違し、合板30aと接する端部833bを基準として+Z方向（2点鎖線）から上側（+Y方向）に所定角度 ξ 1だけ傾斜した構成となっている。所定角度 ξ 1は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。所定角度 ξ 1は、例えば1度～10度のうちのいずれかの値であり、例えば5度である。

【3378】

10

このため、変形例4のパチンコ機では、第1および第2の釘842a、釘842bと第1始動口833の入球口833aとは、上側から見た場合に、第3のへり893が第1の釘842aの胴部422の中心軸方向と平行になり、第4のへり894が第2の釘842bの胴部422の中心軸方向と平行になっている。また、右側から見た場合に、第1の釘842aと第2の釘842bとの各胴部422の中心軸方向が、第1始動口833の入球口833aの上側の面833Sと平行になっている。

【3379】

以上のように構成された変形例4のパチンコ機によれば、入球口833aにおける第3のへり893と第4のへり894とを頼りに、上側から見た場合に第1の釘842aが第3のへり893と平行になるように、第2の釘842bが第4のへり894と平行になるように、各釘842a、842bの傾きを確認して修正することができる。また、第1始動口833の上側の面833Sを頼りに、右側から見た場合に各釘842a、842bがその平面833Sと平行になるように、各釘842a、842bの傾きを確認して修正することができる。したがって、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせず、第1および第2の釘842a、842bの傾きのずれを容易に修復することができる。

20

【3380】

また、変形例4のパチンコ機によれば、第6実施形態のパチンコ機10と同様に、釘の傾きを確認するための専用の部材を別途、設けることなく、もともとある第1始動口833を利用して釘の傾きの修復を行うことができることから、パチンコ機の構成が複雑になることを防止することができる。

30

【3381】

《F6-5》変形例5：

第6実施形態および変形例1～4のパチンコ機では、命釘である第1の釘と第2の釘の傾きを修復する際に平行か否かを確認するための基準となる基準部が、第1始動口における予め定められた部位、例えば、図308に示す入球口33aの第3のへり333および第4のへり334や、図311に示す第1始動口633の上側の面633Sであった。これに対して、変形例5では、上記基準部を、第1始動口に設けた専用の目印によって構成している。以下、詳しく説明する。

【3382】

40

変形例5としてのパチンコ機は、第6実施形態としてのパチンコ機10と比較して、第1始動口の構成が相違するだけであり、第1および第2の釘42a、42bを含めた残余の構成については同一である。変形例5のパチンコ機において、第6実施形態のパチンコ機10と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【3383】

図314は、変形例5のパチンコ機に備えられる命釘としての一对の釘42a、42bと第1始動口933とを示す図である。図314(a)は、第6実施形態における図308(a)に対応した図であり、上側から見た図である。図314(a)において、第1および第2の釘42a、42bの一部分は、図示の便宜のために破断して省略している。図314(b)は、第6実施形態における図308(b)に対応した図であり、右側から見

50

た図である。

【3384】

図314(a)に示すように、第1始動口933に形成された入球口933aは、変形例2と同様に矩形形状である。第1始動口933の上側の面933Sは、Z軸方向と平行である。この面933Sには、長尺な矩形形状のマーク951、952が印刷されている。マーク951、952は、印刷によって着色したものである。

【3385】

面933Sにおいて、第1のマーク951は、入球口933aの右側のへり993に対して右側に印刷されている。上側から見た場合に、第1のマーク951の長手方向と、右側に位置する第1の釘42aの胴部422の中心軸方向とが平行となっている。面933Sにおいて、第2のマーク952は、入球口933aの左側のへり994に対して左側に印刷されている。上側から見た場合に、第2のマーク952の長手方向と、左側に位置する第2の釘42bの胴部422の中心軸方向とが平行となっている。その上、上側から見た場合に、第1のマーク951の右側外形線は第1の釘42aの胴部422の右側外形線より若干、右側に位置し、第2のマーク952の左側外形線は第2の釘42bの胴部422の左側外形線より若干、左側に位置する。すなわち、上側から見た場合に、第1のマーク951の少なくとも一部分が第1の釘42aによって隠れることがなく、第2のマーク952の少なくとも一部分が第2の釘42bによって隠れることがない。

【3386】

以上のように構成された変形例5のパチンコ機によれば、第1のマーク951と第2のマーク952を頼りに、上側から見た場合に第1の釘42aが第1のマーク951の長手方向と平行になるように、第2の釘42bが第2のマーク952の長手方向と平行になるように、各釘42a、42bの傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせず、第1および第2の釘42a、42bの傾きのずれを容易に修復することができる。また、上側から見た場合に、第1のマーク951の少なくとも一部分が第1の釘42aによって隠れることがなく、第2のマーク952の少なくとも一部分が第2の釘42bによって隠れることがないことから、第1および第2のマーク951、952の視認性が高い。このため、第1の釘42aおよび第2の釘42bの傾きの認定が容易である。

【3387】

《F6-6》変形例6：

上述した基準部を、第1始動口に設けた専用の目印によって構成した他の例を、変形例6として次に説明する。

【3388】

変形例6としてのパチンコ機は、変形例2としてのパチンコ機と比較して、第1始動口の構成が相違するだけであり、第1および第2の釘642a、642bを含めた残余の構成については同一である。変形例6のパチンコ機において、変形例2のパチンコ機と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【3389】

図315は、変形例6のパチンコ機に備えられる命釘としての一对の釘642a、642bと第1始動口1033とを示す図である。図315(a)は、第6実施形態における図308(a)に対応した図であり、上側から見た図である。図315(b)は、第6実施形態における図308(b)に対応した図であり、右側から見た図である。

【3390】

図315(a)に示すように、第1始動口1033に形成された入球口1033aは、変形例2と同様に矩形形状である。第1始動口1033の上側の面1033Sは、Z軸方向と平行である。第1始動口1033の右側の側面1033Tには、長尺な矩形形状のマーク1051が印刷されている。

【3391】

右側から見た場合に、マーク1051の長手方向は、右側に位置する第1の釘642a

の胴部 4 2 2 の中心軸方向に対して平行となっている。マーク 1 0 5 1 は、印刷によって着色したものである。

【3 3 9 2】

以上のように構成された変形例 6 のパチンコ機によれば、マーク 1 0 5 1 を頼りに、右側から見た場合に各釘 6 4 2 a, 6 4 2 b がマーク 1 0 5 1 の長手方向と平行になるように、各釘 6 4 2 a, 6 4 2 b の傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第 1 および第 2 の釘 6 4 2 a, 6 4 2 b の傾きのずれを容易に修復することができる。

【3 3 9 3】

なお、変形例 5 における第 1 のマーク 9 5 1、第 2 のマーク 9 5 2、および変形例 6 におけるマーク 1 0 5 1 は、印刷によって着色したものに換えて、第 1 始動口 1 0 3 3 の面に凹凸を設けて印としたものでも良い。具体的には、リブや、凹み、段差等に換えても良い。また、マークの形状は、長尺な矩形形状に限る必要はなく、方向を規定することのできる形状であれば、いずれの形状としても良い。例えば、矢印記号や、基点と終点を示す 2 点等としても良い。

【3 3 9 4】

《F 6-7》変形例 7：

変形例 7 としてのパチンコ機は、変形例 5 としてのパチンコ機と比較して、第 1 のマークと第 2 のマークとの向きが相違するだけであり、第 1 および第 2 の釘 4 2 a, 4 2 b と第 1 始動口 9 3 3 の形状とを含めた残余の構成については同一である。変形例 7 のパチンコ機において、変形例 5 のパチンコ機と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【3 3 9 5】

図 3 1 6 は、変形例 7 のパチンコ機に備えられる命釘としての一对の釘 4 2 a, 4 2 b と第 1 始動口 9 3 3 とを示す図である。図 3 1 6 (a) は、第 6 実施形態における図 3 0 8 (a) に対応した図であり、上側から見た図である。図 3 1 6 (a) において、第 1 および第 2 の釘 4 2 a, 4 2 b の一部分は、図示の便宜のために破断して省略している。図 3 1 6 (b) は、第 6 実施形態における図 3 0 8 (b) に対応した図であり、右側から見た図である。

【3 3 9 6】

図 3 1 6 (a) に示すように、第 1 始動口 9 3 3 は変形例 5 と同一である。第 1 始動口 9 3 3 の有する入球口 9 3 3 a は矩形形状であり、第 1 始動口 9 3 3 の上側の面 9 3 3 S は Z 軸方向と平行である。この面 9 3 3 S に、長尺な矩形形状のマーク 1 1 5 1, 1 1 5 2 が印刷されている。

【3 3 9 7】

面 9 3 3 S において、第 1 のマーク 1 1 5 1 は、入球口 9 3 3 a の右側のへり 9 9 3 に対して右側に印刷されている。上側から見た場合に、第 1 のマーク 1 1 5 1 の長手方向は、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直な方向と平行である。すなわち、第 1 のマーク 1 1 5 1 は、その長手方向によって、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直であることが保証されて、合板 3 0 a に印刷されている。本実施形態では、直角であることを示す第 1 の直角マーク 1 1 5 3 を印刷することで、一目で、第 1 のマーク 1 1 5 1 が遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直であることが保証されていることが判るようにしている。

【3 3 9 8】

面 9 3 3 S において、第 2 のマーク 1 1 5 2 は、入球口 9 3 3 a の左側のへり 9 9 4 に対して左側に印刷されている。上側から見た場合に、第 2 のマーク 1 1 5 2 の長手方向は、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直な方向と平行である。すなわち、第 2 のマーク 1 1 5 2 は、その長手方向によって、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直であることが保証されて、合板 3 0 a に印刷されている。本実施形態では、直角であることを示す第 2 の直角マーク 1 1 5 4 を印刷することで、一目で、第 2 のマ

ーク 1 1 5 2 が遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直であることが保証されていることが判るようにしている。さらに、図 3 1 6 (b) に示すように、第 1 始動口 9 3 3 の右側の側面に第 3 の直角マーク 1 1 5 5 を印刷することで、第 1 始動口 9 3 3 の上側の面 9 3 3 S が、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直であることが保証されていることが判るようにしてもよい。なお、第 1 ～第 3 の直角マーク 1 1 5 3 ～ 1 1 5 5 は、必ずしも必要なく、省く構成としても良い。

【3 3 9 9】

以上のように構成された変形例 7 のパチンコ機によれば、第 1 のマーク 1 1 5 1 を頼りに第 1 の釘 4 2 a の傾き具合を確認することができ、第 2 のマーク 1 1 5 2 を頼りに第 2 の釘 4 2 a の傾き具合を確認することができる。具体的には、第 1 のマーク 1 1 5 1 の長手方向と第 1 の釘 4 2 a の向きとを比べ、第 2 のマーク 1 1 5 2 の長手方向と第 2 の釘 4 2 b の向きとを比べることによって、第 1 および第 2 の釘 4 2 a, 4 2 b の傾き具合を確認することができる。したがって、各釘 4 2 a, 4 2 b の調整を容易に行うことができる。

【3 4 0 0】

なお、他の変形例として、図 3 1 5 に示す変形例 6 において、マーク 1 0 5 1 の向きを変える構成としても良い。具体的には、他の変形例では、右側から見た場合に、マーク 1 0 5 1 の長手方向が、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直な方向と平行となるようにする。すなわち、図 3 1 5 に示す変形例 6 において、第 1 始動口 1 0 3 3 の右側の側面 1 0 3 3 T に印刷されたマーク 1 0 5 1 は、その長手方向によって、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直であることが保証されて、合板 3 0 a に印刷される構成に換える。この構成によっても、第 1 および第 2 の釘 4 2 a, 4 2 b の上下方向の傾き具合を確認することができる。

【3 4 0 1】

変形例 7 における第 1 のマーク 1 1 5 1 および第 2 のマーク 1 1 5 2 は、印刷によって着色したものであるが、これに換えて、第 1 始動口の面に凹凸を設けて印としたものでも良い。具体的には、リブや、凹み、段差等に換えても良い。また、マークの形状は、長尺な矩形形状に限る必要はなく、方向を規定することのできる形状であれば、いずれの形状としても良い。

【3 4 0 2】

変形例 7 では、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直に設けられていることを保証する基準部を、第 1 始動口 9 3 3 に記載した第 1 のマーク 1 1 5 1 と第 2 のマーク 1 1 5 2 とした。これに対して、変形例として、マークに換えて、第 1 始動口 9 3 3 とは別体に遊技盤 3 0 に設けられた、例えば樹脂製の突起物を設ける構成としても良い。要は、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直に設けられていることを保証するものであれば、いずれの構成とすることもできる。

【3 4 0 3】

さらに、他の変形例として、変形例 7 における第 1 のマーク 1 1 5 1 と第 2 のマーク 1 1 5 2 とを、上記第 6 実施形態およびその変形例 1、4 において追加する構成としてもよい。この構成によれば、入球口を構成する右側の第 3 のへりと、左側の第 4 のへり 3 3 4 とに加えて、第 1 のマーク 1 1 5 1 と第 2 のマーク 1 1 5 2 とによっても、釘の傾き具合を確認することができることから、釘の調整をより正確に行うことができる。

【3 4 0 4】

《F 6－8》変形例 8：

変形例 8 としてのパチンコ機は、第 6 実施形態としてのパチンコ機 1 0 と比較して、第 1 始動口の形状が相違するだけであり、第 1 および第 2 の釘を含めた残余の構成については同一である。変形例 8 のパチンコ機において、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【3 4 0 5】

図 3 1 7 は、変形例 8 のパチンコ機に備えられる第 1 始動口 1 2 3 3 とその周辺を示す

斜視図である。第6実施形態および変形例1～7では、第1始動口、例えば、図307に示す第1始動口33は、中空の箱形状であり、上側（+Y方向側）の面に形成された入球口33aは、前側（+Z方向側）の第1のへり331と、後ろ側（-Z方向側）の第2のへり332と、右側（+X方向側）の第3のへり333と、左側（-X方向側）の第4のへり334と、によって構成されていた。これに対して、変形例8では、図317に示すように、第1始動口1233は、中空の箱形状において後ろ側（-Z方向側）の壁面が取り除かれた形状を有する。すなわち、第1始動口1233の上側の端面は、略コの字形状である。

【3406】

第1始動口1233の上側（+Y方向側）の面に形成される入球口1233aは、前側（+Z方向側）の第1のへり1291と、右側（+X方向側）の第2のへり1293と、左側（-X方向側）の第3のへり1294と、合板30aの表面の一部分と、によって構成されている。入球口1233aから入球した遊技球は、第1始動口1233の中を通過して、遊技盤30を前後方向に貫通する開口部30cに送られる。

【3407】

右側（+X方向側）の第2のへり1293は、第6実施形態における第3のへり333と同様に、-Z方向側の端部を基準とした方向が+Z方向から右側（+X方向）に第1角度 θ_1 だけ傾斜している。左側（-X方向側）の第3のへり1294は、第6実施形態における第4のへり334と同様に、-Z方向側の端部を基準とした方向が+Z方向から左側（-X方向）に第2角度 θ_2 だけ傾斜している。第1角度 θ_1 および第2角度 θ_2 は、第6実施形態と同様に、第1および第2の釘42a、42bについての遊技機の出荷時における傾斜角度である。

【3408】

以上のように構成された変形例8のパチンコ機によれば、第6実施形態のパチンコ機10と同様に、入球口1233aにおける第2のへり1293と第3のへり1294とを頼りに、第6実施形態と同様に、各釘42a、42bの傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせず、第1および第2の釘42a、42bの傾きのずれを容易に修復することができる。

【3409】

なお、上述した第1始動口の形状、すなわち、上側の端面が略コの字形状となる第1始動口の形状は、第6実施形態以外にも、これまで説明してきた変形例1～7において、採用する構成としても良い。

【3410】

《F6-9》変形例9：

変形例9としてのパチンコ機は、変形例8としてのパチンコ機10と比較して、第1始動口の形状が相違するだけであり、第1および第2の釘を含めた残余の構成については同一である。変形例9のパチンコ機において、変形例8のパチンコ機と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【3411】

図318は、変形例9のパチンコ機に備えられる第1始動口1333とその周辺を示す斜視図である。第1始動口1333は、変形例8における第1始動口1233と同様に、上側の端面が略コの字形状の構成である。その上で、第1始動口1333は、変形例8における第1始動口1233と比較して、次の(i)～(iii)の点で相違する。

【3412】

(i) 変形例8における第1始動口1233では、図317に示すように、入球口1233aを構成する右側（+X方向側）の第2のへり1293と、左側（-X方向側）の第3のへり1294とが、+Z方向から第1角度 θ_1 および第2角度 θ_2 だけ傾斜する構成であった。これに対して、変形例9における第1始動口1333では、図318に示すように、右側（+X方向側）の第2のへり1393と、左側（-X方向側）の第3のへり1394とが、+Z方向と平行になっている。

【3413】

(ii) 変形例9における第1始動口1333では、図318に示すように、第1始動口1333の右側の側壁の外表面1333bに、第1の釘42aについての遊技機の出荷時における傾斜角度である第1角度 θ_1 を示す第1数値情報Naが記載されており、第1始動口1333の左側の側壁の内表面1333cに、第2の釘42bについての遊技機の出荷時における傾斜角度である第2角度 θ_2 を示す第2数値情報Nbが記載されている。これに対して、変形例8における第1始動口1233では、こうした構成を備えない。第1数値情報Naと第2数値情報Nbは、角度を示す数値であり、例えば「5度」である。

【3414】

(iii) 変形例8における第1始動口1233は、一体の構成であった。これに対して、変形例9における第1始動口1333は、第1パーツPaと第2パーツPbとによって構成されている。第2パーツPbは、主に、第1始動口1333の左側の側壁部分である。第1パーツPaは、第2パーツPb以外の部分である。最初は、図319に示すように、第1パーツPaと第2パーツPbとは別体であり、製造段階で、第1パーツPaと第2パーツPbとが接合されて、第1始動口1333が構成される。第1パーツPaに第1数値情報Naが印刷され、第2パーツPbに数値情報Nbが印刷されている。なお、第1数値情報Naと第2数値情報Nbとの印刷は、第1パーツPaと第2パーツPbとが接合される前に、行われる。

【3415】

以上のように構成された変形例9のパチンコ機によれば、第1始動口1333の右側の側壁の外表面1333bに印刷された第1数値情報Naを頼りに、右側に位置する第1の釘42aの傾きを確認して修正することができる。また、第1始動口1333の左側の側壁の内表面1333cに印刷された第2数値情報Nbを頼りに、左側に位置する第2の釘42bの傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせず、第1および第2の釘42a、42bの傾きのずれを容易に修復することができる。

【3416】

また、変形例9のパチンコ機によれば、第1始動口1333が第1パーツPaと第2パーツPbとによって構成されていることから、製造時において、第1パーツPaに第1数値情報Naを印刷し、第2パーツPbに第2数値情報Nbを印刷することを容易に行うことができる。特に、第1数値情報Naと第2数値情報Nbとの双方を右側（+X方向側）から見るように、第1数値情報Naと第2数値情報Nbとを同じ向きに設ける場合に、左側（-X方向側）に位置する第2数値情報Nbは第1始動口1233の内側となることから、製造時に、第2数値情報Nbを印刷することが困難であるが、変形例9のパチンコ機によれば、第1始動口1333が第1パーツPaと第2パーツPbとによって分かれて構成されていることから、容易に第2数値情報Nbを印刷することができ、第1始動口1333の製造が容易である。

【3417】

なお、第1数値情報Naと第2数値情報Nbを記載する構成であったが、これに換えて、複数のセグメント発光部の表示の態様で角度を示す情報を示す構成としても良い。要は、角度についての情報を示すものであれば、いずれの構成とすることもできる。

【3418】

変形例9のパチンコ機に備えられる第1始動口1333は、上側の端面が略コの字形状となるタイプのものではあったが、これに換えて、後ろ側（-Z方向側）の壁面を有する中空の箱形状のタイプとすることもできる。また、第1始動口1333は、第1パーツPaと第2パーツPbとによって構成されているが、これに換えて、3つ以上のパーツによって構成しても良い。釘の傾斜角度を示す第1数値情報Naおよび第2数値情報Nbは、第6実施形態および変形例1、4、5、7、8においても記載する構成としても良い。

【3419】

《F6-10》変形例10：

図320は、変形例10としてのパチンコ機に備えられる電動役物1410と、その周辺を示す斜視図である。電動役物1410は、パチンコ機の遊技盤の例えば中央下方に設けられている。遊技盤には、先に説明したように、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されているが、そのうちの一つである開口部1400に、電動役物1410が設けられている。

【3420】

電動役物1410は、普通電動役物であり、いわゆる電動チューリップとして構成されている。電動役物1410は、右左一对の可動片1411a、1411bを備えており、閉状態（閉鎖状態）と開状態（開放状態）とに切換可能に構成されている。閉状態が図320に示す状態である。閉状態では、一对の可動片1411a、1411b間の距離が小さいため、遊技球が入球しにくい。一方、開状態（変形例11の図321を参照）では、一对の可動片1411a、1411b間の距離が大きくなり、遊技球が入球し易くなっている。電動役物1410に入球した遊技球は、開口部1400に送られる。電動役物1410への遊技球の入球に基づいて、例えば当たり抽選がなされる。以下、一对の可動片1411a、1411bのうちの+X方向側の可動片を「第1の可動片1411a」と呼び、一对の可動片1411a、1411bのうちの-X方向側の可動片を「第2の可動片1411b」と呼ぶ。第6実施形態と同様に、+X方向は正面視右側を示し、-X方向は正面視左側を示す。

【3421】

電動役物1410の上方には、右左一对の釘1442a、1442bが設けられている。一对の釘1442a、1442b間の距離によって、電動役物1410への遊技球の入球の確率が変わる。以下、一对の釘1442a、1442bのうちの+X方向側の釘を「第1の釘1442a」と呼び、一对の釘1442a、1442bのうちの-X方向側の釘を「第2の釘1442b」と呼ぶ。第1および第2の釘1442a、1442bの形状は第6実施形態の釘と同一である。

【3422】

第1の釘1442aは、先端を基準とした胴部の中心軸方向が+Z方向から、予め定めた傾斜方向（例えば、+X方向）に予め定められた傾斜角度（例えば、5度）だけ傾斜して設けられている。第2の釘1442bは、先端を基準とした胴部の中心軸方向が+Z方向から、予め定めた傾斜方向（例えば、-X方向）に予め定められた傾斜角度（例えば、7度）だけ傾斜して設けられている。第1の釘1442aについての傾斜方向、傾斜角度と、第2の釘1442bについての傾斜方向、傾斜角度とは、個別のものであり、遊技機の出荷時におけるものである。

【3423】

電動役物1410において、第1の可動片1411aの先端部分は切り落とされて平坦な面（以下、「第1平坦面」と呼ぶ）S_aとなっている。第2の可動片1411bの先端部分は切り落とされて平坦な面（以下、「第2平坦面」と呼ぶ）S_bとなっている。本変形例10では、電動役物1410が閉状態にある場合に、第1平坦面S_aの傾斜角度および傾斜方向が第1の釘1442aについての傾斜方向、傾斜角度と一致し、第2平坦面S_bの傾斜角度および傾斜方向が第2の釘1442bについての傾斜方向、傾斜角度と一致するように、予め設計されている。換言すれば、電動役物1410が閉状態にある場合に、第1平坦面S_aは、その傾斜方向と傾斜角度によって、第1の釘1442aについての傾斜方向と傾斜角度を規定し、第2平坦面S_bは、その傾斜方向と傾斜角度によって、第2の釘1442bについての傾斜方向と傾斜角度を規定する。

【3424】

以上のように構成された変形例10のパチンコ機によれば、電動役物1410が閉状態にある場合に、電動役物1410における第1の可動片1411aの第1平坦面S_aを頼りに、第1の釘1442aの傾きを確認して出荷時の状態に修正することができる。また、電動役物1410が閉状態にある場合に、電動役物1410における第2の可動片1411bの第2平坦面S_bを頼りに、第2の釘1442bの傾きを確認して出荷時の状態に

修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、電動役物 1 4 1 0 の上方にある第 1 および第 2 の釘 1 4 4 2 a, 1 4 4 2 b の傾きのずれを容易に修復することができる。

【3 4 2 5】

《F 6 - 1 1》変形例 1 1：

変形例 1 1 としてのパチンコ機は、変形例 1 0 としてのパチンコ機と比較して、電動役物において、平坦部の傾斜方向と傾斜角度が相違し、さらに、第 1 の釘と第 2 の釘の位置とが相違する。これら以外の構成については、変形例 1 1 としてのパチンコ機と変形例 1 0 としてのパチンコ機とは同一である。

【3 4 2 6】

図 3 2 1 は、変形例 1 1 としてのパチンコ機に備えられる電動役物 1 5 1 0 と、その周辺を示す斜視図である。電動役物 1 5 1 0 は、パチンコ機の遊技盤の例えば中央下方に設けられている。電動役物 1 5 1 0 は、変形例 1 0 における電動役物 1 4 1 0 と同様に、開口部 1 4 0 0 に設けられている。開口部 1 4 0 0 は、変形例 1 0 と同一なので、同一の符号を付けた。電動役物 1 5 1 0 は、変形例 1 0 における電動役物 1 4 1 0 と同様に、右左一对の可動片 1 5 1 1 a, 1 5 1 1 b を備えており、閉状態（閉鎖状態）と開状態（開放状態）とに切換可能に構成されている。開状態が図 3 2 1 に示す状態である。

【3 4 2 7】

電動役物 1 5 1 0 の右上方向には第 1 の釘 1 5 4 2 a が設けられ、電動役物 1 5 1 0 の左上方向には第 2 の釘 1 5 4 2 b が設けられている。第 1 の釘 1 5 4 2 a は、先端を基準とした胴部の中心軸方向が + Z 方向から、予め定めた傾斜方向（例えば、+ X 方向）に予め定められた傾斜角度（例えば、5 度）だけ傾斜して設けられている。第 2 の釘 1 5 4 2 b は、先端を基準とした胴部の中心軸方向が + Z 方向から、予め定めた傾斜方向（例えば、- X 方向）に予め定められた傾斜角度（例えば、7 度）だけ傾斜して設けられている。第 1 の釘 1 5 4 2 a についての傾斜方向、傾斜角度と、第 2 の釘 1 5 4 2 b についての傾斜方向、傾斜角度とは、個別のものであり、遊技機の出荷時におけるものである。

【3 4 2 8】

電動役物 1 5 1 0 において、第 1 の可動片 1 5 1 1 a の先端部分は切り落とされ第 1 平坦面 H a となっており、第 2 の可動片 1 5 1 1 b の先端部分は切り落とされて第 2 平坦面 H b となっている。本変形例 1 1 では、電動役物 1 5 1 0 が開状態にある場合に、第 1 平坦面 H a の傾斜角度および傾斜方向が第 1 の釘 1 5 4 2 a についての傾斜方向、傾斜角度と一致し、第 2 平坦面 H b の傾斜角度および傾斜方向が第 2 の釘 1 5 4 2 b についての傾斜方向、傾斜角度と一致するように、予め設計されている。換言すれば、電動役物 1 5 1 0 が開状態にある場合に、第 1 平坦面 H a は、その傾斜方向と傾斜角度によって、第 1 の釘 1 5 4 2 a についての傾斜方向と傾斜角度を規定し、第 2 平坦面 H b は、その傾斜方向と傾斜角度によって、第 2 の釘 1 5 4 2 b についての傾斜方向と傾斜角度を規定する。

【3 4 2 9】

以上のように構成された変形例 1 1 のパチンコ機によれば、電動役物 1 5 1 0 が開状態にある場合に、電動役物 1 5 1 0 における第 1 の可動片 1 5 1 1 a の第 1 平坦面 H a を頼りに、電動役物 1 5 1 0 の右上側に位置する第 1 の釘 1 5 4 2 a の傾きを確認して修正することができる。また、電動役物 1 5 1 0 が開状態にある場合に、電動役物 1 5 1 0 における第 2 の可動片 1 5 1 1 b の第 2 平坦面 H b を頼りに、電動役物 1 5 1 0 の左上側に位置する第 2 の釘 1 5 4 2 b の傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第 1 および第 2 の釘 1 5 4 2 a, 1 5 4 2 b の傾きのずれを容易に修復することができる。特に、電動役物 1 5 1 0 は、開状態にある場合の可動片 1 5 1 1 a, 1 5 1 1 b の先端位置に近い、電動役物 1 5 1 0 の右上および左上にある第 1 および第 2 の釘 1 5 4 2 a, 1 5 4 2 b を、修復の対象とすることができ、その釘の修復を容易に行なうことができる。

【3 4 3 0】

なお、変形例 1 0 において、第 1、第 2 平坦面 S a, S b に周囲とは異なる色で着色を

10

20

30

40

50

行う構成としても良い。また、変形例 1 1 において、第 1、第 2 平坦面 H a, H b に周囲とは異なる色で着色を行う構成としても良い。これらの構成によれば、第 1、第 2 平坦面 S a, S b や第 1、第 2 平坦面 H a, H b が釘の傾きを修復する際の基準となることを、修理者は容易に認めることができる。

【3 4 3 1】

《F 6-1 2》変形例 1 2：

変形例 1 2 としてのパチンコ機は、変形例 1 1 としてのパチンコ機と比較して、電動役物に備えられる第 1 の可動片の形状が相違し、残余の点で同一である。変形例 1 2 のパチンコ機において、変形例 1 1 のパチンコ機 1 0 と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

10

【3 4 3 2】

図 3 2 2 は、変形例 1 2 のパチンコ機に備えられる電動役物の第 1 の可動片 1 6 1 1 a を示す正面図である。変形例 1 2 における電動役物は、変形例 1 1 と同様に、いわゆる電動チューリップとして構成され、図中の矢印に示すように、閉状態（閉鎖状態）と開状態（開放状態）とに切換可能に構成されている。この電動役物に備えられる第 1 の可動片 1 6 1 1 a は、変形例 1 1 における第 1 の可動片 1 5 1 1 a に相当するものであり、X 方向側（正面視右側）に位置する可動片である。

【3 4 3 3】

第 1 の可動片 1 6 1 1 a は、可動片本体部 1 6 2 0 と、可動片本体部 1 6 2 0 の先端部分から突出した突出片 1 6 3 0 と、を備える。突出片 1 6 3 0 の可動片本体部 1 6 2 0 とは反対側の端部は平坦な面（以下、「第 1 平坦面」と呼ぶ）T a となっている。

20

【3 4 3 4】

本変形例 1 2 における電動役物の周辺には、変形例 1 1 の電動役物と同様に、一对の釘が設けられている。一对の釘の内の一つが、図中の第 1 の釘 1 5 4 2 a である。第 1 の釘 1 5 4 2 a は、電動役物の右上に設けられている。電動役物が開状態となったときに、第 1 の可動片 1 6 1 1 a に備えられる突出片 1 6 3 0 の第 1 平坦面 T a が、第 1 の釘 1 5 4 2 a に最接近する。電動役物 1 5 1 0 が開状態にある場合に、第 1 平坦面 T a の傾斜角度および傾斜方向が、第 1 の釘 1 5 4 2 a についての傾斜方向、傾斜角度と一致する。

【3 4 3 5】

なお、本変形例 1 2 における電動役物の第 2 の可動片は、図示はしないが、第 1 の可動片 1 6 1 1 a に対して、Y 軸方向を軸とした線対称な形状となっている。電動役物が開状態となったときに、第 2 の可動片に備えられる突出片の第 2 平坦面が、第 2 の釘 1 5 4 2 b（変形例 1 1 の図 3 2 1 を参照）に最接近する。電動役物が開状態にある場合に、その第 2 平坦面の傾斜角度および傾斜方向が、第 2 の釘 1 5 4 2 b についての傾斜方向、傾斜角度と一致する。

30

【3 4 3 6】

以上のように構成された変形例 1 2 のパチンコ機によれば、変形例 1 1 と同様に、電動役物が開状態にある場合に、電動役物における第 1 の可動片 1 6 1 1 a の第 1 平坦面 T a を頼りに、電動役物の右上側に位置する第 1 の釘 1 5 4 2 a の傾きを確認して修正することができる。同様に、第 1 の可動片の第 2 平坦面を頼りに、電動役物の左上側に位置する第 2 の釘 1 5 4 2 b の傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、電動役物の右上および左上にある第 1 および第 2 の釘 1 5 4 2 a, 1 5 4 2 b の傾きのずれを容易に修復することができる。

40

【3 4 3 7】

なお、変形例 1 2 においても、第 1 平坦面 T a や第 2 平坦面を、周囲とは異なる色で着色を行う構成としても良い。この構成によれば、第 1 平坦面 T a と第 2 平坦面が釘の傾きを修復する際の基準となることを、修理者は容易に認めることができる。

【3 4 3 8】

《F 6-1 3》変形例 1 3：

上記第 6 実施形態およびその変形例 1、4、8 では、釘と遊技盤の表面とのなす角度を

50

規定する規定手段を、第1始動口の入球口におけるへりの部分とした。これに対して、変形例として、規定手段を、第1始動口の外周辺の一部としても良く、第1始動口の有する部位であれば、いずれの部分としても良い。また、第1始動口の有する部位に限る必要もなく、第2始動口や、その他の入球口部材の関わる部分としてもよい。さらに、入球口部材以外の部材の有する部位とすることもできる。

【3439】

《F6-14》変形例14：

上記第6実施形態およびその変形例1～12では、遊技球の流通を変化させるものとして釘が採用されていたが、釘に限る必要はなく、遊技球の流通を変化させることができる棒状の部材であれば、樹脂製の突起物等、いずれの構成とすることもできる。

10

【3440】

《F6-15》変形例15：

上記変形例10～12では、閉状態と開状態とに切り換え可能な可動手段として、普通電動役物である電動チューリップが採用されていたが、これに換えて、普通電動役物であるミニアタッカーが採用される構成としても良い。具体的には、ミニアタッカーの予め定められた部位が、釘と遊技盤の表面とのなす角度を規定する構成とする。さらに、可動手段として、普通電動役物に換えて、アタッカー（大入賞口）等の特別電動役物が採用される構成としても良い。具体的には、アタッカーの予め定められた部位が、釘と遊技盤の表面とのなす角度を規定する構成とする。さらには、可動手段として、電動役物に換えて、機械式等の非電動役物が採用される構成としても良い。

20

【3441】

《G》第7実施形態：

《G1》遊技機の構造：

本実施形態における遊技機の構造について説明する。なお、上記実施形態と同じ機能を備える構成要素には同じ符号を用いて説明する。

【3442】

図323は、第7実施形態におけるパチンコ機10の斜視図である。パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

30

【3443】

前扉枠14の略中央部には、開口された窓部18が形成されている。前扉枠14の窓部18の周囲には、パチンコ機10を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LEDなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機10によって行われる当たり抽選時、当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠14の裏側には、2枚の板ガラスからなるガラスユニット19が配置されており、開口された窓部18がガラスユニット19によって封じられている。内枠13には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機10の遊技者は、パチンコ機10の正面からガラスユニット19を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

40

50

【3444】

前扉枠14には、遊技球を貯留するための上皿20と下皿21とが設けられている。上皿20は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体12から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿20に貯留された遊技球は、パチンコ機本体12が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル25の操作によって駆動し、上皿20から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿21は、上皿20の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿21は、上皿20で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿21の底面には、下皿21に貯留された遊技球を排出するための排出口22が形成されている。排出口22の下方にはレバー23が設けられており、遊技者がレバー23を操作することによって、排出口22の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー23を操作して排出口22を開状態にすると、排出口22から遊技球が落下し、遊技球は下皿21から外部に排出される。

10

【3445】

上皿20の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン24が設けられている。演出操作ボタン24は、パチンコ機10によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機10によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン24を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機10によって行われる。

20

【3446】

さらに、前扉枠14の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル25が設けられている。遊技者が操作ハンドル25を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル25の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサ25aと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン25bと、操作ハンドル25の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器25cとが設けられている。遊技者が操作ハンドル25を握ると、タッチセンサ25aがオンになり、遊技者が操作ハンドル25を右回りに回動操作すると、可変抵抗器25cの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器25cの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

30

【3447】

また、上皿20の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン26が設けられている。遊技球発射ボタン26は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル25の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン26を操作すると、操作ハンドル25の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン26が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン26を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。また、以降の説明においては、操作ハンドル25が操作されることによって遊技球が発射され、遊技球が遊技盤の正面視左側に流れるとともに遊技盤の左側を流下する場合を、遊技者が「左打ち」をすると表現する場合がある。なお、本実施形態のパチンコ機10においては、遊技球発射ボタン26が操作された場合、タッチセンサ25aがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル25を握ることによって少なくともタッチセンサ25aをオンにした上で、遊技球発射ボタン26を操作することで、遊技球発射ボタン26の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

40

【3448】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン26は、上皿20の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン26が他の位置に配置される構成を

50

採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン26を、ウェイトボタン25bと同様に、操作ハンドル25の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル25、ウェイトボタン25b、遊技球発射ボタン26を、右手のみで操作することを可能にする。

【3449】

図324は、遊技盤30の正面図である。遊技盤30は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域PAが形成されている。遊技盤30には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部31aと、外レール部31bとが取り付けられている。内レール部31aと外レール部31bとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール31が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール31に誘導されて遊技領域PAの上部に放出され、その後、遊技領域PAを流下する。遊技領域PAには、遊技盤30に対して略垂直に複数の釘42が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘42や風車は、遊技領域PAを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

10

【3450】

遊技盤30には、一般入賞口32、第1始動口33a、第1始動口33b、第2始動口34、スルーゲート35a、スルーゲート35b、普通電動役物53、可変入賞装置54、および振分機構120が設けられている。また、遊技盤30には、可変表示ユニット40及びメイン表示部45が設けられている。メイン表示部45は、特図ユニット37と、普図ユニット38と、ラウンド表示部39とを有している。

20

【3451】

一般入賞口32は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤30上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口32に遊技球が入球すると、10個の遊技球が賞球として払出装置71から払い出される。

【3452】

振分機構120は、遊技盤30の中央の下部に配置されている。振分機構120は、当該振分機構120に到達した遊技球を交互に2つの流路に振り分ける。振分機構120が振り分ける2つの流路のうち、一方の流路は、遊技球を第1始動口33aに案内し、他方の流路は、遊技球を第1始動口33bに案内する。振分機構120の構造についての詳細は後述する。

30

【3453】

第1始動口33aおよび第1始動口33bは、遊技球が入球可能な入球口である。図324に示すように、第1始動口33aは、振分機構120によって、遊技盤30を正面視して左側に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に配置されている。また、第1始動口33bは、振分機構120によって、遊技盤30を正面視して右側に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に配置されている。本実施形態では、第1始動口33a、または、第1始動口33bに遊技球が入球すると、1個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。なお、第1始動口33a、または、第1始動口33bに遊技球が入球した場合に払い出される賞球は1個に限らず、2個以上である構成を採用してもよい。

40

【3454】

第2始動口34は、遊技球が入球可能な入球口である。図324に示すように、第2始動口34は、第1始動口33aと第1始動口33bとの間に配置されている。本実施形態では、第2始動口34に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。なお、第2始動口34に遊技球が入球した場合に払い出される賞球は3個に限らず、2個以下や、4個以上である構成を採用してもよい。

【3455】

可変入賞装置54は、遊技盤30の背面側へと通じる大入賞口54aと、当該大入賞口54aを開閉する開閉扉54bとを備えている。開閉扉54bは、通常は遊技球が大入賞

50

口 5 4 a に入球できない閉鎖状態となっている。第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b、または、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、主制御装置 6 0 は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、パチンコ機 1 0 は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置 5 4 の開閉扉 5 4 b の開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置 5 4 の開閉扉 5 4 b は、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置 5 4 の大入賞口 5 4 a に遊技球が入球すると、払出装置 7 1 によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。

【3 4 5 6】

スルーゲート 3 5 a およびスルーゲート 3 5 b は、普通電動役物 5 3 を動作させるための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。図 3 2 4 に示すように、スルーゲート 3 5 a は振分機構 1 2 0 に配置されている。スルーゲート 3 5 a の詳細は後述する。スルーゲート 3 5 b は、振分機構 1 2 0 の外部であって、遊技盤 3 0 を正面視して振分機構 1 2 0 より右側に配置されている。遊技球がスルーゲート 3 5 a またはスルーゲート 3 5 b を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行なう。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、普通電動役物 5 3 は、所定の態様で動作する電役開放状態へと移行する。なお、本実施形態においては、スルーゲート 3 5 a を通過した遊技球と、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球は保留されない。

【3 4 5 7】

普通電動役物 5 3 は、振分機構 1 2 0 の下方であって第 1 始動口 3 3 b の上方に配置された電動役物である。上述のように、普通電動役物 5 3 は、遊技球がスルーゲート 3 5 a またはスルーゲート 3 5 b を通過したことを契機として実行された電動役物開放抽選に当選した場合に、所定の態様で動作する。普通電動役物 5 3 の詳細については、後述する。

【3 4 5 8】

ここで、振分機構 1 2 0 および普通電動役物 5 3 について説明をする。

【3 4 5 9】

図 3 2 5 は、振分機構 1 2 0 を説明する説明図である。図 3 2 5 (a) に示すように、振分機構 1 2 0 は、樹脂製の振分機構用筐体 1 2 1 を備える。図 3 2 5 においては、振分機構用筐体 1 2 1 の内部を示すため、振分機構用筐体 1 2 1 の外形を破線によって示した。振分機構用筐体 1 2 1 には、遊技球が流入可能な開口部 1 2 2 と、遊技球が流出可能な開口部 1 2 3 および開口部 1 2 4 が形成されている。また、振分機構用筐体 1 2 1 には、左側流路 R 1 および右側流路 R 2 が形成されている。さらに、振分機構用筐体 1 2 1 の内部には、振分用回動部 1 2 5 と、スルーゲート 3 5 a が配置されている。スルーゲート 3 5 a は右側流路 R 2 に配置されている。

【3 4 6 0】

振分用回動部 1 2 5 は、回動軸 1 2 6 を備えており、回動軸 1 2 6 を中心として回動可能である。振分用回動部 1 2 5 が右回りに回動した場合、および、左回りに回動した場合、振分用回動部 1 2 5 の底部が振分機構用筐体 1 2 1 に当接するようになっており、振分用回動部 1 2 5 の回動域は制限される。また、振分用回動部 1 2 5 は、開口部 1 2 2 から流入した遊技球を一時的に保持する左側保持部 1 2 7 と、右側保持部 1 2 8 とを備える。

【3 4 6 1】

図 3 2 5 (a) から図 3 2 5 (d) を用いて、振分機構 1 2 0 の動作の一例を示す。図 3 2 5 (a) に示すように、振分用回動部 1 2 5 が左側に傾いた状態である場合、開口部 1 2 2 から遊技球が流入すると、右側保持部 1 2 8 において一時的に遊技球を保持する。その後、図 3 2 5 (b) に示すように、右側保持部 1 2 8 で保持した遊技球の重さで振分用回動部 1 2 5 が右回りに回動し、右側保持部 1 2 8 に保持していた遊技球を右側流路 R 2 に向けて放出する。右側保持部 1 2 8 から放出された遊技球は、スルーゲート 3 5 a を通過し、右側流路 R 2 を流通した後、開口部 1 2 4 から流出する。開口部 1 2 4 から流出した遊技球は、第 1 始動口 3 3 b に入球するか、または、普通電動役物 5 3 が動作してい

る場合には第2始動口34に入球する。なお、右回りに回動した後の振分用回動部125は右側に傾いた状態を維持している。

【3462】

その後、図325(c)に示すように、次に開口部122から遊技球が流入すると、振分用回動部125は右側に傾いた状態を維持しているため、左側保持部127において一時的に当該遊技球を保持する。その後、図325(d)に示すように、左側保持部127で保持した遊技球の重さで振分用回動部125が左回りに回動し、左側保持部127に保持していた遊技球を左側流路R1に向けて放出する。左側保持部127から放出された遊技球は、左側流路R1を流通した後、開口部123から流出する。開口部123から流出した遊技球は、第1始動口33aに入球する。なお、左回りに回動した後の振分用回動部125は左側に傾いた状態を維持している。このように、振分機構120は、開口部122に流入する遊技球を左側流路R1と右側流路R2に交互に振り分ける機能を有する。

10

【3463】

次に、普通電動役物53について説明する。

【3464】

図326は、普通電動役物53を説明する説明図である。図326(a)には、閉鎖状態の普通電動役物53を示した。上述したように、普通電動役物53は、振分機構120の下方であって、第1始動口33bの上方に配置されている。遊技球がスルーゲート35aまたはスルーゲート35bを通過したことを契機として実行された電動役物開放抽選において電役開放に当選すると、図326(b)に示すように、普通電動役物53が備える可動片53aが遊技盤30の手前側に向かって突出（以下、開放とも呼ぶ）する。

20

【3465】

図示するように普通電動役物53は、可動片53aと、可動片53aに配置される凸部53bを備える。また、図326(b)には図示していないが、普通電動役物53は、可動片53aを駆動させる普電役物駆動部53cを備える。

【3466】

図326(b)に示すように、突出した可動片53aは、遊技球が第2始動口34に入球するのを補助する。本実施形態においては、突出した可動片53aが第2始動口34に遊技球が入球するのを補助するパターンは、大きく2つのパターンである。1つ目のパターンは、遊技球が振分機構120の開口部122から流入し、右側流路R2に振り分けられた遊技球が第2始動口34に入球するのを補助するパターンである。具体的には、右側流路R2に振り分けられた遊技球が開口部124から流出したときに、可動片53aが突出している場合には、当該可動片53aは、当該遊技球を第2始動口34まで案内し、第2始動口34に入球することを補助する。2つ目のパターンは、スルーゲート35bを通過して流下する遊技球が第2始動口34に入球するのを補助するパターンである。具体的には、スルーゲート35bを通過した遊技球が流下して普通電動役物53まで到達したときに、可動片53aが突出している場合には、当該可動片53aは、当該遊技球を第2始動口34まで案内し、第2始動口34に入球することを補助する。なお、2つ目のパターンの場合には、スルーゲート35bを通過していない遊技球が普通電動役物53に到達したときに可動片53aが突出している場合には、可動片53aは当該遊技球が第2始動口34へ入球するのを補助する。

30

40

【3467】

上記説明したいずれのパターンの場合も、遊技球が可動片53aの上を流通して第2始動口34まで到達するまで普通電動役物53が開放状態を維持していた場合を前提としており、遊技球が可動片53aの上を流通して第2始動口34まで到達するよりも先に普通電動役物53が閉鎖状態となった場合には、上記パターンには該当せず、その場合には、可動片53aの上を流通した遊技球は第2始動口34に入球せずにさらに下流方向へ流下することになる。

【3468】

図326(b)の状態から所定時間経過後、図326(c)に示すように、開放状態で

50

あった普通電動役物 5 3 は閉鎖状態となる。すなわち、突出していた可動片 5 3 a は遊技盤 3 0 内に収納される。本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、普通電動役物 5 3 の開放パターンを複数種類備えており、普通電動役物 5 3 が第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を補助するサポートモードの種類毎に異なる。パチンコ機 1 0 が備えるサポートモードは、各々、スルーゲート 3 5 a やスルーゲート 3 5 b を遊技球が通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の開始から抽選結果が出力されるまでの時間（電動役物開放抽選の変動時間）、電動役物開放抽選の当選確率、普通電動役物 5 3 の開放時間が異なる。本実施形態のパチンコ機 1 0 が備えるサポートモードの詳細については後述する。以上、振分機構 1 2 0 および普通電動役物 5 3 について説明をした。

【3 4 6 9】

説明を図 3 2 4 に戻す。遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【3 4 7 0】

特図ユニット 3 7 は、第 1 図柄表示部 3 7 a と、第 2 図柄表示部 3 7 b とを備えている。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b は、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【3 4 7 1】

第 1 図柄表示部 3 7 a は第 1 の図柄を表示するための表示部である。第 1 の図柄とは、第 1 始動口 3 3 a または第 1 始動口 3 3 b への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 1 図柄表示部 3 7 a は、第 1 始動口 3 3 a または第 1 始動口 3 3 b への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 1 の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 3 7 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 1 の図柄の停止表示を行なわせる。

【3 4 7 2】

第 2 図柄表示部 3 7 b は第 2 の図柄を表示するための表示部である。第 2 の図柄とは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 2 図柄表示部 3 7 b は、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 2 の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 2 図柄表示部 3 7 b は、第 2 図柄表示部 3 7 b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 2 の図柄の停止表示を行なわせる。

【3 4 7 3】

ここで、第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄、または、第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間という。具体的には、第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 1 の変動時間といい、第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 2 の変動時間という。

【3 4 7 4】

特図ユニット 3 7 は、さらに、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に隣接した位置に、LED ランプからなる第 1 保留表示部 3 7 c と第 2 保留表示部 3 7 d とを備えている。

【3 4 7 5】

第 1 保留表示部 3 7 c は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口（第 1 始動口 3 3 a と第 1 始動口 3 3 b）の保留個数を表示する。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 a または第 1 始動口 3 3 b に入球した遊技球は、当該 2 つの第 1 始動口の合計として最大 4 個まで保留される。

【3 4 7 6】

第2保留表示部37dは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第2始動口34の保留個数を表示する。本実施形態では、第2始動口34に入球した遊技球は、最大4個まで保留される。

【3477】

普図ユニット38は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット38は、スルーゲート35aまたはスルーゲート35bを遊技球が通過したことを契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット38は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【3478】

ラウンド表示部39は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置54に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉54bの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部39は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。

【3479】

なお、特図ユニット37、普図ユニット38、及びラウンド表示部39は、セグメント表示器やLEDランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【3480】

可変表示ユニット40は、遊技領域PAの略中央に配置されている。可変表示ユニット40は、液晶表示装置41を備える。液晶表示装置41は、液晶ディスプレイを備えている。液晶表示装置41は、表示制御装置100によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット40が備える表示装置の構成は、液晶表示装置41に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTなど、種々の表示装置によって構成されてもよい。

【3481】

液晶表示装置41は、第1始動口33aまたは第1始動口33bへの遊技球の入球に基づいて第1図柄表示部37aが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、液晶表示装置41は、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて第2図柄表示部37bが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。液晶表示装置41は、第1始動口33a、第1始動口33b又は第2始動口34への遊技球の入球を契機とした図柄の変動表示又は所定の表示をするに限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、液晶表示装置41の詳細について説明する。

【3482】

図327は、液晶表示装置41において変動表示される図柄及び表示面41aを示す説明図である。図327(a)は、液晶表示装置41において変動表示される第1液晶用図柄または第2液晶用図柄を示す説明図である。第1液晶用図柄は、液晶表示装置41に表示される画像であって、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄に対応した図柄である。第2液晶用図柄は、液晶表示装置41に表示される画像であって、第2図柄表示部37bに表示される第1の図柄に対応した図柄である。

【3483】

図327(a)に示すように、液晶表示装置41には、第1液晶用図柄または第2液晶用図柄として、数字の1～8を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の1～8を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用して

10

20

30

40

50

もよい。

【3484】

図327(b)は、図柄表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図示するように、表示面41aには、左、中、右の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1～Z3には、図327(a)に示した数字1～8の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図327(b)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の図柄が、有効ラインL上に停止した状態で表示される。具体的には、第1始動口33(第1始動口33a、第1始動口33b)又は第2始動口34へ遊技球が入賞すると、各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1～Z3に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。なお、図柄表示装置41における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

10

【3485】

ここで、遊技回とは、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎に、1つの特別情報についての1つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、図柄表示装置41において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

20

30

【3486】

さらに、図327(b)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aには、第1保留表示領域Ds1と、第2保留表示領域Ds2とが表示される。第1保留表示領域Ds1には、第1始動口33への入賞に基づく保留個数が表示される。第2保留表示領域Ds2には、第2始動口34への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第1始動口33及び第2始動口34に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大4つまでである。

40

【3487】

図327(b)は、液晶表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図示するように、表示面41aには、メイン表示領域MAが表示される。

【3488】

メイン表示領域MAには、左、中、右の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1～Z3には、図327(a)に示した液晶用図柄として数字1～8の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図327(b)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の図柄が、有効ラインL1上に停止した状態

50

で表示される。

【3489】

具体的には、特図始動口51に遊技球が入球すると、各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1～Z3に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL1上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL1上に形成される。なお、メイン表示領域MAにおける液晶用図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、メイン表示領域MAにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、液晶用図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

10

【3490】

ここで、遊技回とは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）又は第2始動口34のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に報知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎に、1回の当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）又は第2始動口34への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）又は第2始動口34への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、図柄表示装置41において、第1液晶用図柄または第2液晶用図柄として図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

20

30

【3491】

図327（b）に示すように、図柄表示装置41の表示面41aには、第1保留表示領域Ds1と、第2保留表示領域Ds2とが表示される。第1保留表示領域Ds1には、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第2保留表示領域Ds2には、第2始動口34への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）または第2始動口34への入球に基づいて取得された特別情報について、当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）への入球に基づいて保留可能な保留遊技回数は4つである。従って、図示するように、第1保留表示領域Ds1には4つの保留遊技回に対応した保留表示（以下、第1保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。また、第2始動口34への入球に基づいて保留可能な保留遊技回数は4つである。従って、図示するように、第2保留表示領域Ds2には4つの保留遊技回に対応した保留表示（以下、第2保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。

40

【3492】

また、図327（b）に示すように、表示面41aには、特図ユニット37の第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示およ

50

び点灯表示を行う第1同期表示部 Sync 1と、特図ユニット37の第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第2同期表示部 Sync 2とを備える。具体的には、第1図柄表示部37aが変動表示をしている場合には第1同期表示部 Sync 1は点滅表示をし、第1図柄表示部37aが停止表示をしている場合には第1同期表示部 Sync 1は点灯表示をする。また、第2図柄表示部37bが変動表示をしている場合には第2同期表示部 Sync 2は点滅表示をし、第2図柄表示部37bが停止表示をしている場合には第2同期表示部 Sync 2は点灯表示をする。

【3493】

なお、本実施形態においては、表示面41aは、メイン表示領域MA、第1保留表示領域Ds1、第2保留表示領域Ds2、第1同期表示部 Sync 1、および、第2同期表示部 Sync 2を表示する構成としたが、表示面41aがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【3494】

《G2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機10の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機10の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【3495】

図328は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM64とを備えている。MPU62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ROM63やRAM64に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【3496】

主制御基板61には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力側には、払出制御装置70と、電源装置85に設けられた停電監視回路86とが接続されている。主制御基板61は、停電監視回路86を介して、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置60や払出制御装置70等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板61の入力側には、一般入賞口32、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）、第2始動口34、スルーゲート35a、スルーゲート35b、可変入賞装置54などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板61のMPU62は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域PAを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU62は、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する。

【3497】

主制御基板61の出力側には、普通電動役物53を開閉動作させる普電役物駆動部53cと、可変入賞装置54の開閉扉54bを開閉動作させる可変入賞駆動部54cと、メイン表示部45とが接続されている。主制御基板61には各種ドライバ回路が設けられており、MPU62は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【3498】

具体的には、MPU62は、開閉実行モードにおいては、開閉扉54bが開閉されるように、可変入賞駆動部54cの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電

10

20

30

40

50

役開放に当選した場合には、MPU62は、普通電動役物53が開放されるように普電役物駆動部53cの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、MPU62は、メイン表示部45における第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部45におけるラウンド表示部39の表示制御を実行する。

【3499】

また、主制御基板61の送信側には、払出制御装置70と、音声発光制御装置90とが接続されている。払出制御装置70には、例えば、主制御装置60から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置60が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板61のMPU62は、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fを参照する。具体的には、一般入賞口32への遊技球の入球を特定した場合には10個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）への遊技球の入球を特定した場合には1個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、第2始動口34への遊技球の入球を特定した場合には3個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信される。払出制御装置70は、主制御装置60から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置71を制御して賞球の払出を行う。

【3500】

払出制御装置70には、発射制御装置80が接続されている。発射制御装置80は、遊技球発射機構81の発射制御を行う。遊技球発射機構81は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置80には、操作ハンドル25が接続されている。上述のように、操作ハンドル25は、タッチセンサー25aと、ウェイトボタン25bと、可変抵抗器25cとを備える。遊技者が操作ハンドル25を握ることによって、タッチセンサー25aがオンになり、遊技者が操作ハンドル25を回動操作すると、可変抵抗器25cの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器25cの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置80には、遊技球発射ボタン26が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン26が操作された場合、タッチセンサー25aがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

【3501】

音声発光制御装置90は、主制御装置60から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置60が各種コマンドを送信する際には、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【3502】

その他、音声発光制御装置90は、主制御装置60から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠14に配置されたLEDなどの発光手段からなる各種ランプ47の駆動制御や、スピーカー46の駆動制御を行うとともに、表示制御装置100の制御を行う。また、音声発光制御装置90には、演出操作ボタン24が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン24が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ47、スピーカー46、表示制御装置100等の制御を行う。

【3503】

表示制御装置100は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置41の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置100は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置41における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、第1液晶用図柄や第2液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、第1液晶用図柄または第2液晶用図柄が停止表示している時間である停止時間は一定ある。従って、変動時間が決定されることによって、1遊技回に要する時間である単位遊技回時間は

一意に決定される。以上、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明した。

【3504】

図 329 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 62 が当たり抽選、メイン表示部 45 の表示の設定、及び、図柄表示装置 41 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C1 が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C2 が用いられる。図柄表示装置 41 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C3 が用いられる。

【3505】

大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定には乱数初期値カウンタ CINI が用いられる。また、メイン表示部 45 の第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b、並びに図柄表示装置 41 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ CS が用いられる。さらに、普通電動役物 53 を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C4 が用いられる。

【3506】

各カウンタ C1～C3、CINI、CS、C4 は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が RAM 64 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 64a に適宜記憶される。

【3507】

また、RAM 64 には保留情報記憶エリア 64b と、判定処理実行エリア 64c とが設けられている。保留情報記憶エリア 64b には、第 1 保留エリア Ra と第 2 保留エリア Rb とが設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 33（第 1 始動口 33a、第 1 始動口 33b）に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3 および変動種別カウンタ CS の各値が保留情報記憶エリア 64b の第 1 保留エリア Ra に時系列的に記憶される。また、第 2 始動口 34 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3 および変動種別カウンタ CS の各値が保留情報記憶エリア 64b の第 2 保留エリア Rb に時系列的に記憶される。

【3508】

大当たり乱数カウンタ C1 の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタ C1 は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタ C1 は、例えば、0～1199 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタ C1 が 1 周すると、その時点の乱数初期値カウンタ CINI の値が当該大当たり乱数カウンタ C1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ CINI は、大当たり乱数カウンタ C1 と同様のループカウンタである（値＝0～1199）。

【3509】

大当たり乱数カウンタ C1 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 33（第 1 始動口 33a、第 1 始動口 33b）に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 64b の第 1 保留エリア Ra に記憶され、第 2 始動口 34 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 64b の第 2 保留エリア Rb に記憶される。

【3510】

第 1 保留エリア Ra に記憶された大当たり乱数カウンタ C1 の値は、判定処理実行エリア 64c の実行エリア AE に移動し、ROM 63 の当否テーブル記憶エリア 63a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第 2 保留エリア Rb に記憶された大当たり乱数カウンタ C1 の値は、判定処理実行エリア 64c の実行エリア AE に移動し、ROM 63 の当否テーブル記憶エリア 63a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【3511】

本実施形態のパチンコ機10においては、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された大当たり乱数カウンタC1の値は、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）または第2始動口34に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する。そして、実行エリアAEに移動した大当たり乱数カウンタC1は、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【3512】

次に、大当たり種別カウンタC2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC2は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC2は、0～39の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

10

【3513】

大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。

【3514】

上述したように、MPU62は、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

20

【3515】

次に、リーチ乱数カウンタC3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

30

【3516】

リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。第1保留エリアRaに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第2保留エリアRbに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、MPU62は、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生が決定される。

40

【3517】

リーチとは、図柄表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具

50

体例としては、図 3 2 7 (b) の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において、最初に図柄列 Z 1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 3 において Z 1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

【3 5 1 8】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【3 5 1 9】

次に、変動種別カウンタ C S の詳細について説明する。変動種別カウンタ C S は、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間と、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間とを、M P U 6 2 において決定する際に用いられる。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【3 5 2 0】

変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示の開始時及び図柄表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタ C S のバッファ値が取得される。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間の決定に際しては、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【3 5 2 1】

次に、電動役物開放カウンタ C 4 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 4 6 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 a またはスルーゲート 3 5 b に遊技球が入球したタイミングで、当該電動役物開放カウンタ C 4 の値が電動役物用実行エリア 6 4 e に移動した後、電動役物用実行エリア 6 4 e において電動役物開放カウンタ C 4 の値を用いて普通電動役物 5 3 を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C 4 = 0, 1 であれば、普通電動役物 5 3 を開放状態に制御し、C 4 = 2 ~ 4 6 5 であれば、普通電動役物 5 3 を閉鎖状態に維持する。

【3 5 2 2】

なお、取得された大当たり乱数カウンタ C 1 の値、大当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値、電動役物開放カウンタ C 4 の値および変動種別カウンタ C S の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第 1 保留エリア R a および第 2 保留エリア R b に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値、大当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値および変動種別カウンタ C S の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【3 5 2 3】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタ C 1 に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタ C 1 と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機 1 0 には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モ

10

20

30

40

50

ード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機10は、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶された大当たり乱数カウンタC1と照合するための当否テーブルと、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで判定処理実行エリア64cに記憶された大当たり乱数カウンタC1と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機10は、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の4つの当否テーブルを、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶している。

10

【3524】

図330は、第1始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図330（a）は第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図330（b）は第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【3525】

図330（a）に示すように、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として、0～3の4個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～3の4個の値以外の値（4～1199）が外れである。一方、図330（b）に示すように、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として、0～19の20個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～19の20個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

20

【3526】

図331は、第2始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図331（a）は第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図331（b）は第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【3527】

図331（a）に示すように、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として、0～3の4個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～3の4個の値以外の値（4～1199）が外れである。一方、図331（b）に示すように、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として、0～19の20個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～19の20個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

30

【3528】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC1の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC1の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

40

【3529】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【3530】

「小当たり」とは、可変入賞装置54の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに

50

、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【3531】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の4つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉扉の開閉回数(ラウンド数)

(2) 開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様

(3) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード(低確率モード又は高確率モード)

(4) 開閉実行モード終了後のサポートモードの態様

10

【3532】

上記の(2)開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様として、可変入賞装置54の開閉扉54bの開閉パターン(以下、単に「開閉パターン」とも呼ぶ)を複数種類設け、大当たりの種類毎に1種類の開閉パターンが対応して設定されてもよい。本実施形態においては、大当たりの種類毎に1種類の開閉パターンが対応して設定されており、開閉パターン毎に、開閉扉54bの開閉の態様が異なる。本実施形態における開閉扉54bの開閉パターンについては後述する。

【3533】

その他、開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置54への遊技球の入球(入賞)の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉54bの1回の開放は5秒が経過するまで又は開閉扉54bへの遊技球の入球個数が7個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉54bの1回の開放が1.6秒が経過するまで又は開閉扉54bへの入球個数が7個となるまで継続するよう設定することができる。

20

【3534】

開閉扉54bの1回の開放に対する開放限度時間、及び1回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉54bの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、1回の開放に対する開放限度時間が長い又は1回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置54への入賞が発生しない構成としてもよい。なお、本実施形態においては、低頻度入賞モードは設けておらず、全ての当たりにおいて高頻度入賞モードが設定される。

30

【3535】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタC2を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルとして記憶されている。

40

【3536】

図332は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図332(a)は第1始動口用の振分テーブルを示し、図332(b)は第2始動口用の振分テーブルを示している。第1始動口用の振分テーブルは、第1始動口33(第1始動口33a、第1始動口33b)への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第2始動口用の振分テーブルは、第2始動口34への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【3537】

図332(a)の第1始動口用の振分テーブルに示すように、第1始動口用の振分テーブルには、第1始動口33(第1始動口33a、第1始動口33b)への遊技球の入球に

50

基づく大当たり種別として、16R確変大当たりB、8R確変大当たりA、8R通常大当たりAが設定されている。本実施形態においては、「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～4」が16R確変大当たりBに対応し、「5～19」が8R確変大当たりAに対応し、「20～39」が8R通常大当たりAに対応するように設定されている。

【3538】

16R確変大当たりBは、開閉実行モードにおける可変入賞装置54の開放回数が16回（16ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置54の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、16R確変大当たりBは、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモードBとなり、次回に大当たりに当選するまで当該高頻度サポートモードBは継続する。なお、パチンコ機10において実行するサポートモードの詳細については後で説明する。

10

【3539】

8R確変大当たりAは、開閉実行モードにおける可変入賞装置54の開放回数が8回（8ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置54の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8R確変大当たりAは、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモードAとなり、次回に大当たりに当選するまで当該高頻度サポートモードAは継続する。

【3540】

8R通常大当たりAは、開閉実行モードにおける可変入賞装置54の開放回数が8回（8ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置54の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8R通常大当たりAは、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモードAとなり、高頻度サポートモードAが開始されてから遊技回が100回終了するまで当該高頻度サポートモードAは実行され、遊技回が100回終了すると、サポートモードは高頻度サポートモードAから低頻度サポートモードに移行する。

20

【3541】

図332（b）の第2始動口用の振分テーブルに示すように、第2始動口用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たりB、8R確変大当たりB、8R通常大当たりBが設定されている。本実施形態においては、「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～9」が16R確変大当たりBに対応し、「10～19」が8R確変大当たりBに対応し、「20～39」が8R通常大当たりBに対応するように設定されている。

30

【3542】

16R確変大当たりBについては、図332の第1始動口用の振分テーブルにおいて説明したので、ここでの説明は省略する。

【3543】

8R確変大当たりBは、開閉実行モードにおける可変入賞装置54の開放回数が8回（8ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置54の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8R確変大当たりBは、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモードBとなり、次回に大当たりに当選するまで当該高頻度サポートモードBは継続する。

40

【3544】

8R通常大当たりBは、開閉実行モードにおける可変入賞装置54の開放回数が8回（8ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置54の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8R通常大当たりBは、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモードBとなり、高頻度サポートモードBが開始されてから遊技回が100回終了するまで当該高頻度サポートモードBは実行され、遊技回が100回終了すると、サポートモードは高頻度サポートモードBから低頻度サポートモードに移行する。

50

【3545】

このように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【3546】

上述のように、MPU62は、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

10

【3547】

次に、電役開放抽選およびサポートモードについて説明する。

【3548】

図333は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【3549】

20

図333（a）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図333（a）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35（スルーゲート35a、スルーゲート35b）を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1／233の確率で電役開放当選となる。電役開放抽選に当選すると、普通電動役物53の開閉動作が実行される。低頻度サポートモードの実行時における普通電動役物53の開閉動作の態様については後述する。

30

【3550】

図333（b）は、高頻度サポートモード時（高頻度サポートモードA、高頻度サポートモードB）に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図333（b）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462～465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35（スルーゲート35a、スルーゲート35b）を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231／233の確率で電役開放当選となる。電役開放抽選に当選すると、普通電動役物53の開閉動作が実行される。高頻度サポートモードAおよび高頻度サポートモードBの実行時における普通電動役物53の開閉動作の態様については後述する。

40

【3551】

上記説明したように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモード（高頻度サポートモードA、高頻度サポートモードB）の方が低頻度サポートモードよりも電役開放抽選に当選しやすくなるように設定されている。

【3552】

次に、パチンコ機10が実行可能なサポートモードの詳細について説明をする。

【3553】

図334は、パチンコ機10が実行可能なサポートモードの種類について説明をする説

50

明図である。図示するように、パチンコ機 10 は、低頻度サポートモード、高頻度サポートモード A、高頻度サポートモード B の 3 種類のサポートモードを実行可能である。

【3554】

〔低頻度サポートモード〕

図 334 に示すように、低頻度サポートモードは、電役開放抽選の当選確率が $1/23$ であり、電役開放抽選における図柄（普通図柄）の変動時間が 10 秒である。すなわち、電役開放抽選が開始されるとともに普通図柄が変動を開始し、抽選結果を報知するために普通図柄が停止表示となるまでの時間が 10 秒である。また、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 53a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は 0.1 秒である。電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物 53 の開放時間（可動片 53a が遊技盤 30 から突出した状態を維持している時間）は 3 秒である。ただし、普通電動役物 53 の開放中に遊技球が第 2 始動口 34 に 1 個入球したら普通電動役物 53 は閉鎖する。

【3555】

低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構 120 の開口部 122 に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。

【3556】

図 335 は、低頻度サポートモードの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。なお、図 335 において普通電動役物 53 は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【3557】

遊技者が左打ちをして振分機構 120 の開口部 122 に入球させるように遊技球を流通させた場合、開口部 122 に入球した遊技球は振分用回動部 125 によって左側流路 R1 と右側流路 R2 とに交互に振り分けられる。図 335 (a) に示したように、左側流路 R1 に振り分けられた遊技球は、開口部 123 から流出し、第 1 始動口 33a に入球する。図 335 (b) に示したように、右側流路 R2 に振り分けられた遊技球は、スルーゲート 35a を通過した後、開口部 124 から流出する。低頻度サポートモードにおいては、遊技球がスルーゲート 35a を通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は低く（当選確率： $1/233$ ）、普通電動役物 53 が開放状態となる確率は低い。そのため、開口部 124 から遊技球が流出した時点において普通電動役物 53 は閉鎖している確率が高く、開口部 124 から流出した遊技球は、第 1 始動口 33b に入球する。すなわち、低頻度サポートモードにおいては、振分機構 120 に入球した遊技球は、ほとんどの場合、第 1 始動口 33a と第 1 始動口 33b とに入球し、第 1 始動口 33（第 1 始動口 33a、第 1 始動口 33b）への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。また、低頻度サポートモードにおいては、遊技球がスルーゲート 35a を通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選した場合であっても、電役開放抽選の変動時間が 10 秒であり、かつ、遊技球がスルーゲート 35b を通過してから普通電動役物 53 に到達するまでの時間は約 0.3 秒であるので、当該当選の契機となったスルーゲート 35a を通過した遊技球が、当該当選によって開放状態となった普通電動役物 53 の補助によって第 2 始動口 34 に入球することはない。なお、普通電動役物 53 が開放状態であるタイミングで当該普通電動役物 53 に到達した遊技球が、普通電動役物 53 の補助によって第 2 始動口 34 に入球することはある。

【3558】

また、仮に、低頻度サポートモードにおいて、右打ちをしてスルーゲート 35b に遊技球を通過させるように遊技球を通過させた場合、遊技球がスルーゲート 35b を通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は低く（当選確率： $1/233$ ）、普通電動役物 53 が開放状態となる確率は低い。よって、スルーゲート 35b を通過した遊技球が第 1 始動口 33a、第 1 始動口 33b、第 2 始動口 34 に入球する可能性は低く、スルーゲート 35b を通過した遊技球はそのまま流下してアウト口 43 に入球する。仮に、低頻度サポートモードにおいて、右打ちをしてスルーゲート 35b に遊技

球を通過させるように遊技球を通過させ、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選した場合であっても、低頻度サポートモードにおける普通電動役物 5 3 の開放時間は 3 秒であり、また、スルーゲート 3 5 b を通過して普通電動役物 5 3 に到達した遊技球が第 2 始動口 3 4 に到達するまでに必要な時間は約 5. 0 秒であるので、可動片 5 3 a の上面を流通している遊技球が第 2 始動口 3 4 に到達する前に普通電動役物 5 3 が閉鎖し、当該電役開放抽選に当選する契機となった遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球することはない。

【3 5 5 9】

[高頻度サポートモード A]

図 3 3 4 に示すように、高頻度サポートモード A は、電役開放抽選の当選確率が $2 3 1 / 2 3 3$ であり、電役開放抽選における図柄（普通図柄）の変動時間が 0. 0 5 秒である。すなわち、電役開放抽選が開始されるとともに普通図柄が変動を開始し、抽選結果を報知するために普通図柄が停止表示となるまでの時間が 0. 0 5 秒である。また、上述したように、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は 0. 1 秒である。電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放時間は 3 秒である。ただし、普通電動役物 5 3 の開放中に遊技球が第 2 始動口 3 4 に 1 個入球したら普通電動役物 5 3 は閉鎖する。

10

【3 5 6 0】

高頻度サポートモード A は、左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。

20

【3 5 6 1】

図 3 3 6 は、高頻度サポートモード A の実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。なお、図 3 3 6 において普通電動役物 5 3 は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【3 5 6 2】

遊技者が左打ちをして振分機構 1 2 0（開口部 1 2 2）に入球させるように遊技球を流通させた場合、開口部 1 2 2 に入球した遊技球は振分用回動部 1 2 5 によって左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに交互に振り分けられる。図 3 3 6（a）に示したように、左側流路 R 1 に振り分けられた遊技球は、開口部 1 2 3 から流出し、第 1 始動口 3 3 a に入球する。図 3 3 6（b）に示したように、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球は、スルーゲート 3 5 a を通過した後、開口部 1 2 4 から流出する。高頻度サポートモード A においては、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は高く（当選確率： $2 3 1 / 2 3 3$ ）、普通電動役物 5 3 が開放状態となる確率は高い。また、本実施形態においては、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過して電役開放抽選に当選した場合に、開口部 1 2 4 から遊技球が流出した時点において普通電動役物 5 3 が開放状態となるようにするために、高頻度サポートモード A における電役開放抽選の変動時間は 0. 0 5 秒に設定されている。また、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は 0. 1 秒である。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過してから普通電動役物 5 3 に到達するまでの時間の平均値は、0. 3 秒である。すなわち、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過してから普通電動役物 5 3 に到達するまでの時間（0. 3 秒）より、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過したことを契機として実行される電役開放抽選の変動時間（0. 0 5 秒）と電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間（0. 1 秒）の和の値（0. 1 5 秒）の方が短いため電役開放抽選に当選した場合には、開口部 1 2 4 から遊技球が流出した時点において普通電動役物 5 3 は開放しており、開口部 1 2 4 から流出した遊技球は普通電動役物 5 3 の可動片 5 3 a の上面を流通する。

30

40

【3 5 6 3】

50

また、本実施形態においては、開口部 1 2 4 から流出した遊技球が可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に到達することを可能とするために、高頻度サポートモード A における普通電動役物 5 3 の開放時間は 3. 0 秒に設定されている。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、開口部 1 2 4 から流出し可動片 5 3 a に到達した遊技球が、当該可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に到達するまでの時間の平均値は 2. 0 秒である。従って、開口部 1 2 4 から流出した遊技球は、可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に入球する。このように、高頻度サポートモード A においては、低頻度サポートモードと比較して、遊技球が右側流路 R 2 に振り分けられた場合に、当該遊技球は普通電動役物 5 3 の補助によって第 2 始動口 3 4 に入球する確率が高い。なお、高頻度サポートモード A は、普通電動役物 5 3 の開放時間は 3 秒であるが、第 2 始動口 3 4 に遊技球が 1 個入球したら閉鎖するため、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球が普通電動役物 5 3 が閉鎖した直後に当該普通電動役物 5 3 に到達した場合には、開口部 1 2 4 から流出した遊技球は第 1 始動口 3 3 b に入球する。また、第 2 始動口 3 4 に 1 個の遊技球が入球した時に他の遊技球が可動片 5 3 a の上面を流通している場合には、当該遊技球は普通電動役物 5 3 が閉鎖することによって第 2 始動口 3 4 には入球せず、さらに下流方向へ流下する。従って、高頻度サポートモード A において、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球の全てが第 2 始動口 3 4 に入球するとは限らない。また、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、高頻度サポートモード A の場合に遊技者が右打ちをしてスルーゲート 3 5 b を通過させるように遊技球を流通させた場合に、スルーゲート 3 5 b を通過して普通電動役物 5 3 に到達した遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球しないように構成されている。具体的には、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、スルーゲート 3 5 b を通過して普通電動役物 5 3 に到達した遊技球が、当該可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に到達するまでの時間の平均値は 5. 0 秒である。一方、上述したように、高頻度サポートモード A における普通電動役物 5 3 の開放時間は 3. 0 秒に設定されている。従って、仮にスルーゲート 3 5 b を通過した遊技球が開放中の普通電動役物 5 3 に到達したとしても、可動片 5 3 a の上面を流通している途中で普通電動役物 5 3 が閉鎖するため、当該遊技球は第 2 始動口 3 4 に到達する前に普通電動役物 5 3 から放出されさらに下方に流下することとなるため、第 2 始動口 3 4 には入球しない。よって、高頻度サポートモード A の場合には、振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させる遊技球の流通態様が、遊技者の利益が最大となる遊技球の流通態様となる。

【3 5 6 4】

〔高頻度サポートモード B〕

図 3 3 4 に示すように、高頻度サポートモード B は、電役開放抽選の当選確率が 2 3 1 / 2 3 3 であり、電役開放抽選における図柄（普通図柄）の変動時間が 0. 0 5 秒である。すなわち、電役開放抽選が開始されるとともに普通図柄が変動を開始し、抽選結果を報知するために普通図柄が停止表示となるまでの時間が 0. 0 5 秒である。また、上述のように、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は 0. 1 秒である。電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放時間は 6 秒である。ただし、普通電動役物 5 3 の開放中に遊技球が第 2 始動口 3 4 に 1 個入球したら普通電動役物 5 3 は閉鎖する。

【3 5 6 5】

高頻度サポートモード B は、右打ちをしてスルーゲート 3 5 b を通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。

【3 5 6 6】

図 3 3 7 は、高頻度サポートモード B の実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。なお、図 3 3 7 において普通電動役物 5 3 は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【3 5 6 7】

遊技者が右打ちをしてスルーゲート 3 5 b を通過させるように遊技球を流通させた場合、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過したことを契機として電役開放抽選が実行される。

高頻度サポートモード B においては、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は高く（当選確率：2 3 1 / 2 3 3）、普通電動役物 5 3 が開放状態となる確率は高い。また、本実施形態においては、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過して電役開放抽選に当選した場合に、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球が普通電動役物 5 3 に到達した時点において当該普通電動役物 5 3 が開放状態となるようにするために、高頻度サポートモード B における電役開放抽選の変動時間は 0. 0 5 秒に設定されている。また、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は 0. 1 秒である。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過してから普通電動役物 5 3 に到達するまでの時間の平均値は、0. 3 秒である。すなわち、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過してから普通電動役物 5 3 に到達するまでの時間（0. 3 秒）より、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過したことを契機として実行される電役開放抽選の変動時間（0. 0 5 秒）と電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間（0. 1 秒）の和の値（0. 1 5 秒）の方が短いため電役開放抽選に当選した場合には、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球が普通電動役物 5 3 に到達した時点において当該普通電動役物 5 3 は開放しており、普通電動役物 5 3 に到達した遊技球は普通電動役物 5 3 の可動片 5 3 a の上面を流通する。

【3 5 6 8】

また、本実施形態においては、スルーゲート 3 5 b を通過して普通電動役物 5 3 に到達した遊技球が可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に到達することを可能とするために、高頻度サポートモード B における普通電動役物 5 3 の開放時間は 6. 0 秒に設定されている。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、スルーゲート 3 5 b を通過して普通電動役物 5 3 に到達した遊技球が、当該可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に到達するまでの時間の平均値は 5. 0 秒である。従って、開口部 1 2 4 から流出した遊技球は、可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に入球する。なお、高頻度サポートモード B は、普通電動役物 5 3 の開放時間は 6. 0 秒であるが、第 2 始動口 3 4 に遊技球が 1 個入球したら閉鎖するため、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球が普通電動役物 5 3 が閉鎖した直後に当該普通電動役物 5 3 に到達した場合には、当該遊技球はそのまま流下する。すなわち、当該遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球することはない。また、第 2 始動口 3 4 に 1 個の遊技球が入球した時に他の遊技球が可動片 5 3 a の上面を流通している場合には、当該遊技球は普通電動役物 5 3 が閉鎖することによって第 2 始動口 3 4 には入球せず、さらに下流方向へ流下する。従って、高頻度サポートモード B において、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球の全てが第 2 始動口 3 4 に入球するとは限らない。

【3 5 6 9】

このように、高頻度サポート B においては、遊技者が右打ちをした場合、高い確率で第 2 始動口 3 4 にのみ遊技球を入球させることができる。図 3 3 2 の第 1 始動口用の振分テーブルおよび第 2 始動口用の振分テーブルで示したように、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たり当選した場合に付与される特典の期待値よりも、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たり当選した場合に付与される特典の期待値の方が高い。仮に、高頻度サポートモード B において、仮に左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合には、第 1 始動口 3 3 と第 2 始動口 3 4 とに交互に遊技球が入球するため、右打ちをして高い確率で第 2 始動口 3 4 にのみ遊技球を入球させた場合よりも、大当たり当選した場合に付与される特典の期待値は低くなる。よって、高頻度サポートモード B の場合には、右打ちをしてスルーゲート 3 5 b を通過させる遊技球の流通態様が、遊技者の利益が最大となる遊技球の流通態様となる。

【3 5 7 0】

以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、遊技者の利益が最大となるように遊技球を流通させた場合に、第 1 始動口 3 3（第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3

3 b) のみに遊技球が入球する状態（低頻度サポートモードの状態）、第1始動口33と第2始動口34とに交互に遊技球が入球する状態（高頻度サポートモードAの状態）、第2始動口34のみに遊技球が入球する状態（高頻度サポートモードBの状態）の、3つの状態を作り出すことができる。

【3571】

《G3》遊技の流れ

次に、本実施形態のパチンコ機10における遊技の流れについて説明する。

【3572】

図338は、パチンコ機10における遊技の流れを示す説明図である。

【3573】

ステップF101に示すように、遊技者が遊技を開始した時点においては、パチンコ機10における抽選モードは低確率モードで、サポートモードは低頻度サポートモードである。このとき、パチンコ機10は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構120（開口部122）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

【3574】

上述のように、低頻度サポートモードの状態においては、振分機構120に入球した遊技球は、ほとんどの場合、第1始動口33aと第1始動口33bとに入球し、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。ステップF101の状態は、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選するまで実行される（F102：NO）。

【3575】

ステップF101の状態で、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選すると（F102：YES）、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される（F103）。例えば、大当たり種別が16R確変大当たりBの場合であれば、可変入賞装置54が開閉動作を実行し16ラウンド分のラウンド遊技が実行され、8R確変大当たりAおよび8R通常大当たりAの場合であれば、可変入賞装置54が開閉動作を実行し8ラウンド分のラウンド遊技が実行される。

【3576】

ラウンド遊技の終了後は、先ほど当選した大当たりの大当たり種別毎に、異なる遊技の状態へと移行する。大当たり種別が大当たりBである場合には（F104：YES）、ステップF111に進む。すなわち、ラウンド遊技の終了後に高頻度サポートモードBの状態に移行する大当たり種別の場合には、ステップF111に進む。

【3577】

ステップF104において、大当たり種別が大当たりBではない場合（F104：NO）、ステップF105に進む。すなわち、ラウンド遊技の終了後に高頻度サポートモードAの状態に移行する大当たり種別の場合であり、具体的には、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）への遊技球の入球を契機として実行された遊技回において8R確変大当たりA、8R通常大当たりAに当選した場合に、ステップF105に進む。

【3578】

ステップF105において、当該大当たり種別が確変大当たりである場合には（F105：YES）、ステップF109に進み、確変大当たりではない場合すなわち通常大当たり（例えば、8R通常大当たりA）の場合には（F105：NO）、ステップF106に進む。

【3579】

ステップF106では、ラウンド遊技（F103）の終了後に、抽選モードは低確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモードAとなる。また、パチンコ機10は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構120（開口部122）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

【3580】

上述のように、高頻度サポートモードAの状態においては、振分機構120に入球した遊技球は、第1始動口33（第1始動口33a）と、第2始動口34とに交互に入球する。パチンコ機10においては、各始動口に遊技球が入球した順に、当該遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。従って、遊技球が第1始動口33（第1始動口33a）と、第2始動口34とに交互に入球する状態においては、第1始動口33への遊技球の入球を契機とする遊技回と、第2始動口34への遊技球の入球を契機とする遊技回とが交互に実行される。

【3581】

ステップF106の状態における高頻度サポートモードAは、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）または第2始動口34への遊技球の入球を契機とする遊技回が100回実行されるまで継続し（F107:NO→F108:NO）、遊技回が100回実行されるまでに大当たりに当選しなかった場合には（F107:NO→F108:YES）、ステップF101に示した状態に戻る。すなわち、低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態に戻る。

10

【3582】

一方、ステップF106の状態において、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）または第2始動口34への遊技球の入球を契機とする遊技回が100回実行されるまでに大当たりに当選した場合には（F107:YES）、ステップF103に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。

20

【3583】

ステップF105において、大当たり種別が確変大当たりである場合には（F105:YES）、ステップF109に進む。

【3584】

ステップF109では、ラウンド遊技（F103）の終了後に、抽選モードは高確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモードAとなる。また、パチンコ機10は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構120（開口部122）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

【3585】

ステップF109の状態は、高頻度サポートモードAである。上述のように、高頻度サポートモードAの状態においては、振分機構120に入球した遊技球は、第1始動口33（第1始動口33a）と、第2始動口34とに交互に入球する。パチンコ機10においては、各始動口に遊技球が入球した順に、当該遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。従って、遊技球が第1始動口33（第1始動口33a）と、第2始動口34とに交互に入球する状態においては、第1始動口33への遊技球の入球を契機とする遊技回と、第2始動口34への遊技球の入球を契機とする遊技回とが交互に実行される。

30

【3586】

ステップF109の状態は高確率モードであるため、高頻度サポートモードAの状態は、実行される遊技回において大当たりに当選するまで継続する（F110:NO）。

【3587】

40

ステップF109の状態において、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）または第2始動口34への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選した場合には（F110:YES）、ステップF103に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。

【3588】

ステップF104において、大当たり種別が大当たりBである場合には（F104:YES）、ステップF111に進む。具体的には、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）への遊技球の入球を契機として実行された遊技回において16R確変大当たりBに当選した場合や、第2始動口34への遊技球の入球を契機として実行された遊技回において16R確変大当たりB、8R確変大当たりB、8R通常大当たりBに当選し

50

た場合に、ステップF 1 1 1に進む。

【3 5 8 9】

ステップF 1 1 1において、当該大当たり種別が確変大当たりBである場合には（F 1 1 1：YES）、ステップF 1 1 2に進む。

【3 5 9 0】

ステップF 1 1 2では、ラウンド遊技（F 1 0 3）の終了後に、抽選モードは高確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモードBとなる。また、パチンコ機1 0は、遊技者に対して、右打ちをして振分機構1 2 0（開口部1 2 2）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

【3 5 9 1】

高頻度サポートモードBの状態においては、スルーゲート3 5 bを通過した遊技球は、普通電動役物5 3に補助されて第2始動口3 4に入球する。従って、第2始動口3 4への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。

【3 5 9 2】

ステップF 1 1 2は高確率モードであるため、高頻度サポートモードBの状態は、実行される遊技回において大当たりに当選するまで継続する（F 1 1 3：NO）。

【3 5 9 3】

ステップF 1 1 2の状態において、第2始動口3 4への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選した場合には（F 1 1 3：YES）、ステップF 1 0 3に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。

【3 5 9 4】

ステップF 1 1 1において、当該大当たり種別が確変大当たりBではない場合には（F 1 1 1：NO）、ステップF 1 1 4に進む。

【3 5 9 5】

ステップF 1 1 4では、ラウンド遊技（F 1 0 3）の終了後に、抽選モードは低確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモードBとなる。また、パチンコ機1 0は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構1 2 0（開口部1 2 2）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

【3 5 9 6】

上述のように、高頻度サポートモードBの状態においては、スルーゲート3 5 bを通過した遊技球は、普通電動役物5 3に補助されて第2始動口3 4に入球する。従って、第2始動口3 4への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。

【3 5 9 7】

ステップF 1 1 4の状態における高頻度サポートモードBは、第2始動口3 4への遊技球の入球を契機とする遊技回が1 0 0回実行されるまで継続し（F 1 1 5：NO→F 1 1 6：NO）、遊技回が1 0 0回実行されるまでに大当たりに当選しなかった場合には（F 1 1 5：NO→F 1 1 6：YES）、ステップF 1 0 1に示した状態に戻る。すなわち、低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態に戻る。

【3 5 9 8】

一方、ステップF 1 1 4の状態において、第2始動口3 4への遊技球の入球を契機とする遊技回が1 0 0回実行されるまでに大当たりに当選した場合には（F 1 1 5：YES）、ステップF 1 0 3に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。

【3 5 9 9】

以上、パチンコ機1 0における遊技の流れについて説明をした。遊技の流れにおいて説明したように、本実施形態におけるパチンコ機1 0は、遊技者の利益が最大となるように遊技球を流通させた場合に、第1始動口3 3（第1始動口3 3 a、第1始動口3 3 b）のみに遊技球が入球する状態（低頻度サポートモードの状態）、第1始動口3 3と第2始動口3 4とに交互に遊技球が入球する状態（高頻度サポートモードAの状態）、第2始動口3 4のみに遊技球が入球する状態（高頻度サポートモードBの状態）の3つの状態の間を移行しながら遊技が進行する。

10

20

30

40

50

【3600】

ここで、本実施形態のパチンコ機10の特徴および当該特徴が奏する効果を、従来のパチンコ機との比較によって説明する。先に、第1始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選（大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む）した場合に付与される特典（例えば払い出される賞球数）の期待値を第1特典期待値とし、第2始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選（大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む）した場合に付与される特典（例えば払い出される賞球数）の期待値を第2特典期待値とする。また、通常時に当たりに当選した場合に付与される特典の期待値を通常時特典期待値とし、高頻度サポートモード時に当たりに当選した場合に付与される特典の期待値を高サポ時特典期待値とする。

10

【3601】

従来から、第1始動口と第2始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機（以下、「従来パチンコ機」とも呼ぶ）は存在する。従来パチンコ機は、遊技を開始した当初の通常状態（例えば、低確率モードかつ低頻度サポートモード）においては、振分機構に到達するように遊技球を流通させて第1始動口と第2始動口とに交互に遊技球を入球させる。そして、高頻度サポートモードに移行した場合には、補助手段（普通電動役物）が高頻度に動作することにより、振分手段を介さずに高い確率で第2始動口に遊技球を入球させる。

20

【3602】

従来パチンコ機において、高サポ時特典期待値を通常時特典期待値よりも高く、かつ、その差を大きくしようとした場合には、高サポ時特典期待値を大きくするために必然的に第2特典期待値を大きくする必要があるが、第2特典期待値を大きくすると、通常時特典期待値も高くなってしまう（通常状態においては第1始動口と第2始動口とに遊技球が入球して当たり抽選が実行されるため）。また、第1特典期待値を小さくしても、通常時特典期待値は、第1特典期待値と第2特典期待値との平均であるので、第1特典期待値を小さくすることによる効果は小さくなってしまふ。

【3603】

さらに、単位時間当たりに付与可能な特典の大きさに規制が設けられている場合、通常時特典期待値が比較的大きいと、当該規制の範囲内に調整するために、高サポ時特典期待値を小さくする必要がある。すなわち、従来パチンコ機においては、通常時特典期待値と高サポ時特典期待値との間に大きな差を設定することが困難である。換言すれば、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができない。結果として、通常状態（通常の遊技状態、最も特典期待値の小さい状態）から高頻度サポートモード（最も良い遊技状態、最も特典期待値の大きい状態）に移行した場合における遊技者の期待感を大きく惹起させることができない。

30

【3604】

一方、本実施形態におけるパチンコ機10は、通常状態においては、振分機構120に到達するように遊技球を流通させるが、高い確率で第1始動口33aにのみ遊技球が入球するので、第1特典期待値を低く設定することによって、通常時特典期待値を低くすることができる。さらに、高頻度サポートモードBの場合には、遊技者が右打ちをすることによって、高い確率で第2始動口34にのみ遊技球が入球するので、第2特典期待値を高く設定することによって、高頻度サポートBにおける高サポ時特典期待値を高くすることができる。すなわち、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができる。さらに、高頻度サポートモードAの場合には、振分機構120に到達するように遊技球を流通させ、第1始動口33aと第2始動口34とに遊技球を交互に入球させるので、高サポ時特典期待値（高頻度サポートモードA時）は、通常時特典期待値と高サポ時特典期待値（高頻度サポートモードB時）との中間的な値となり、通常状態→高頻度サポートモードA→

40

50

高頻度サポートモードBといった遊技の流れで遊技が進行した場合、付与される特典期待値の値が段階的に大きくなりつつ、かつ、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができる。

【3605】

さらに、単位時間あたりに付与可能な特典の大きさに規制が設けられている場合には、第1特典期待値を低く設定することによって、全体として単位時間あたりに付与可能な特典の大きさを調整することが可能であり、第1特典期待値と第2特典期待値との差を大きくした状態を維持することが可能となる。すなわち、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間での遊技者が得られる利益の差に大きな振り幅を確保しつつ、単位時間あたりに付与可能な特典の大きさを規制の範囲内に調整することが容易となる。

【3606】

なお、本実施形態のパチンコ機10の特徴および当該特徴が奏する効果を、第1始動口と第2始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機（従来パチンコ機）との比較によって説明したが、当該効果は、上記に例示した従来パチンコ機に対してのみ効果を奏するものではなく、異なる種類の抽選が実行される契機となる2つ以上の入球部を備えるパチンコ機に対してその効果を奏する。

【3607】

《G4》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10において実行される具体的な処理の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【3608】

<タイマ割込み処理>

図339は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

【3609】

ステップSg0101では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップSg0102に進む。

【3610】

ステップSg0102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップSg0103に進む。

【3611】

ステップSg0103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および電動役物開放カウンタC4の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および電動役物開放カウンタC4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップSg0104に進む。なお、変動種別カウンタCSは、後述する通常処理（図345）において、その値を更新する。

【3612】

ステップSg0104では、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）及び第2始動口34への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップSg0104の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップSg0104を実行した後

、ステップ S g 0 1 0 5 に進む。

【3 6 1 3】

ステップ S g 0 1 0 5 では、スルーゲート 3 5（スルーゲート 3 5 a、スルーゲート 3 5 b）への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップ S g 0 1 0 5 におけるスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S g 0 1 0 5 を実行した後、M P U 6 2 はタイマ割込み処理を終了する。

【3 6 1 4】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 3 3 9：S g 0 1 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【3 6 1 5】

図 3 4 0 は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S g 0 2 0 1 では、遊技球が第 1 始動口 3 3（第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b）に入球（始動入賞）したか否かを、第 1 始動口 3 3 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S g 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したと判定した場合には（S g 0 2 0 1：Y E S）、ステップ S g 0 2 0 2 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 1 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S g 0 2 0 3 に進む。

【3 6 1 6】

ステップ S g 0 2 0 3 では、第 1 始動口 3 3（第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b）に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S g 0 2 0 4 に進む。

【3 6 1 7】

ステップ S g 0 2 0 4 では、第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数 R a N（以下、第 1 始動保留個数 R a N ともいう）を読み出し、当該第 1 始動保留個数 R a N を後述する処理の対象として設定する。第 1 始動保留個数 R a N は、第 1 始動口 3 3（第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b）への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S g 0 2 0 9 に進む。

【3 6 1 8】

ステップ S g 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3（第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b）に入球していないと判定した場合には（S g 0 2 0 1：N O）、ステップ S g 0 2 0 5 に進み、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したか否かを第 2 始動口 3 4 に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【3 6 1 9】

ステップ S g 0 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したと判定した場合には（S g 0 2 0 5：Y E S）、ステップ S g 0 2 0 6 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S g 0 2 0 7 に進む。一方、ステップ S g 0 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球していないと判定した場合には（S g 0 2 0 5：N O）、本始動口用の入球処理を終了する。

【3 6 2 0】

ステップ S g 0 2 0 7 では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S g 0 2 0 8 に進む。

【3 6 2 1】

ステップ S g 0 2 0 8 では、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数 R b N（以下、第 2 始動保留個数 R b N ともいう）を読み出し、当該第 2 始動保留個数 R b N を後述する処理の対象として設定する。第 2 始動保留個数 R b N は、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S g 0 2 0 9 に進む。

10

20

30

40

50

【3622】

ステップSg0209では、上述したステップSg0204又はステップSg0208において設定された始動保留個数N（RaN又はRbN）が上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。ステップSg0209において、始動保留個数Nが上限値未満でない場合には（Sg0209：NO）、本始動口用の入球処理を終了する。

【3623】

一方、ステップSg0209において、始動保留個数Nが上限値未満である場合には（Sg0209：YES）、ステップSg0210に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Nに1を加算した後、ステップSg0211に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数CRNと言う）に1を加算する。合計保留個数CRNは、第1始動保留個数RaNと第2始動保留個数RbNとの合計値を示す。その後、ステップSg0212に進む。

【3624】

ステップSg0212では、ステップSg0103（図339）において更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および、通常処理（図345）において更新している変動種別カウンタCSの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップSg0210において1を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第1始動保留個数RaNが処理の対象として設定されている場合には、ステップSg0103（図339）にて更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および変動種別カウンタCSの各値を、第1保留エリアRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップSg0210において1を加算した第1始動保留個数RaNと対応する記憶エリアに記憶する。また、第2始動保留個数RbNが処理の対象として設定されている場合には、ステップSg0103（図339）にて更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および変動種別カウンタCSの各値を、第2保留エリアRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップSg0210において1を加算した第2始動保留個数RbNと対応する記憶エリアに記憶する。ステップSg0212を実行した後、ステップSg0213に進む。

【3625】

ステップSg0213では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および変動種別カウンタCSの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップSg0213を実行した後、ステップSg0214に進む。

【3626】

ステップSg0214では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および変動種別カウンタCSの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【3627】

保留コマンドは、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）又は第2始動口34への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図345：ステップSg0703）において音声発光制御装置90に送信される。

【3628】

また、音声発光制御装置 90 は、第 1 始動口 33（第 1 始動口 33 a、第 1 始動口 33 b）への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置 41 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第 2 始動口 34 への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置 90 は、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

10

【3629】

主側 MPU 62 は、ステップ S g 0 2 1 4 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【3630】

<先判定処理>

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図 340：S g 0 2 1 3）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【3631】

図 341 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置 60 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

20

【3632】

ステップ S g 0 3 0 1 では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップ S g 0 3 0 1 を実行した後、ステップ S g 0 3 0 2 に進む。

【3633】

ステップ S g 0 3 0 2 では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。

30

【3634】

ステップ S g 0 3 0 2 を実行した後、本先判定処理を終了する。

【3635】

<大当たり・リーチ情報取得処理>

次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図 341：S g 0 3 0 1）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【3636】

図 342 は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S g 0 4 0 1 では、始動口用の入球処理（図 340）における始動口への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値を読み出す。その後、ステップ S g 0 4 0 2 に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

40

【3637】

ステップ S g 0 4 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（S g 0 4 0 2：YES）、ステップ S g 0 4 0 3 に進み、当否テーブル記憶エリア 63 a に記憶されている低

50

確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップSg0405に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【3638】

一方、ステップSg0402において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Sg0402：NO）、ステップSg0404に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップSg0405に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

10

【3639】

ステップSg0405において、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Sg0405：YES）、ステップSg0406に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタC2の値を読み出す。その後、ステップSg0407に進み、振分テーブル記憶エリア63bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC2が第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口34への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分

20

【3640】

ステップSg0408では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタC2の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップSg0408において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Sg0408：YES）、ステップSg0409に進み、先判定処理結果記憶エリア64fに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップSg0408において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Sg0408：NO）、ステップSg0410に進み、先判定処理結果記憶エリア64hに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

30

【3641】

ステップSg0405において、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Sg0405：NO）、ステップSg0411に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値を読み出す。その後、ステップSg0412に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップSg0413に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【3642】

ステップSg0413において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Sg0413：YES）、ステップSg0414に進み、先判定処理結果記憶エリア64hにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップSg0413において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Sg0413：NO）、そのまま先判定処理を終了する。

40

【3643】

<変動時間情報取得処理>

次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図341：Sg0302）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

50

【3644】

図343は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップSg0501では、始動口用の入球処理（図340）における始動口への入球によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップSg0502に進む。

【3645】

ステップSg0502では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した当たり抽選の抽選結果に基づいて大当たりの有無を判定し、大当たりである場合には（Sg0502：YES）、ステップSg0503に進む。

10

【3646】

ステップSg0503では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報取得する。ステップSg0503を実行した後、ステップSg0507に進む。

【3647】

ステップSg0507では、取得した変動時間情報をRAM64の先判定処理結果記憶エリア64hに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【3648】

ステップSg0502において、当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップSg0502：NO）、ステップSg0504に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップSg0504において、リーチが発生すると判定した場合には（Sg0504：YES）、ステップSg0505に進む。

20

【3649】

ステップSg0505では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報取得する。その後、ステップSg0507に進み、取得した変動時間情報をRAM64の先判定処理結果記憶エリア64hに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【3650】

ステップSg0504において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（ステップSg0504：NO）、ステップSg0506に進み、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間取得する。その後、ステップSg0507に進み、取得した変動時間情報をRAM64の先判定処理結果記憶エリア64hに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

30

【3651】

本実施形態のパチンコ機10では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第1始動保留個数RaNおよび第2始動保留個数RbNの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタCSの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第1始動保留個数RaNおよび第2始動保留個数RbNの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。

40

【3652】

なお、本実施形態のパチンコ機10では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第1始動保留個数RaNおよび第2始動保留個数RbNの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数CRNの値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数CRNの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数CRNの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第2始動保留個数RbNが「0」である場合には、第1始動保留個数RaNの数が

50

多いほど変動時間が短くなり、第2始動保留個数RbNが「1」以上である場合には、第2始動保留個数RbNの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第2始動保留個数RbNが「0」である場合には、第1始動保留個数RaNの数が多いほど変動時間が長くなり、第2始動保留個数RbNが「1」以上である場合には、第2始動保留個数RbNの数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数RaN、RbNに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【3653】

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合と比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

10

【3654】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動時間テーブル、通常大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【3655】

<スルー用の入球処理>

20

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図339：ステップSg0105）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3656】

図344は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSg0601では、遊技球がスルーゲート35（スルーゲート35a、スルーゲート35b）に入球（通過）したか否かを判定する。ステップSg0601において、遊技球がスルーゲート35（スルーゲート35a、スルーゲート35b）に入球したと判定した場合には（Sg0601：YES）、ステップSg0602に進む。一方、ステップSg0601において、スルーゲート35（スルーゲート35a、スルーゲート35b）に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Sg0601：NO）、本スルー用の入球処理を終了する。

30

【3657】

ステップSg0602では、電役用処理実行中フラグがONであるか否かを判定する。電役用処理実行中フラグは、スルーゲート35（スルーゲート35a、スルーゲート35b）を遊技球が通過したことを契機とした電役開放抽選が実行される場合にONとなり、電役開放抽選の抽選結果が外れである場合には外れ表示の設定後にOFFにされ、電役開放抽選の抽選結果が当たりの場合には当たり表示の設定および当たりに伴って実行される普通電動役物53の開放処理の終了後にOFFにされる。以下、スルーゲート35（スルーゲート35a、スルーゲート35b）を遊技球が通過したことを契機とした電役開放抽選、当該抽選に伴って実行される抽選結果（当たり、外れ）の表示、および、当たりの場合に実行される普通電動役物53の開放処理を電役用処理とも呼ぶ。なお、本実施形態においては、スルーゲート35（スルーゲート35a、スルーゲート35b）は遊技球の通過を保留しない。すなわち、スルーゲート35（スルーゲート35a、スルーゲート35b）に遊技球が通過したことを契機とした電役用処理が実行されている期間に、新たにスルーゲート35（スルーゲート35a、スルーゲート35b）に遊技球が入球しても、当該入球を契機とした電役用処理は実行されない。

40

【3658】

ステップSg0602において、電役用処理実行中フラグがONではないと判定した場合には（Sg0602：NO）、ステップSg0603に進み、電役用処理実行中フラグをONにする。ステップSg0603を実行した後、ステップSg0604に進む。一方

50

、ステップ S g 0 6 0 2 において、電役用処理実行中フラグが O N であると判定した場合には (S g 0 6 0 2 : Y E S) 、本スルー用の入球処理を終了する。

【 3 6 5 9 】

ステップ S g 0 6 0 4 では、ステップ S g 0 1 0 3 (図 3 3 9) において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を電動役物用実行エリア 6 4 e に移動する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【 3 6 6 0 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

10

【 3 6 6 1 】

図 3 4 5 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S g 0 7 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S g 0 7 0 2 に進む。

【 3 6 6 2 】

ステップ S g 0 7 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S g 0 7 0 3 に進む。

20

【 3 6 6 3 】

ステップ S g 0 7 0 3 では、ステップ S g 0 7 0 2 において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S g 0 7 0 3 を実行した後、ステップ S g 0 7 0 4 に進む。

【 3 6 6 4 】

ステップ S g 0 7 0 4 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S g 0 7 0 5 に進む。

30

【 3 6 6 5 】

ステップ S g 0 7 0 5 では、払出制御装置 7 0 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ S g 0 7 0 6 に進む。ステップ S g 0 7 0 6 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、第 1 図柄表示部 3 7 a , 第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S g 0 7 0 6 を実行した後、ステップ S g 0 7 0 7 に進む。

40

【 3 6 6 6 】

ステップ S g 0 7 0 7 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S g 0 7 0 8 に進む。

【 3 6 6 7 】

ステップ S g 0 7 0 8 では、普通電動役物 5 3 を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、普通電動役物 5 3 を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S g 0 7 0 9 に進む。

50

【3668】

ステップSg0709では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップSg0703のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では4msec）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップSg0709において、今回の通常処理の開始から所定時間（4msec）が経過していないと判定した場合には（Sg0709:NO）、ステップSg0710及びステップSg0711において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップSg0710において、乱数初期値カウンタCINIに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップSg0711において、変動種別カウンタCSに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップSg0709において、今回の通常処理の開始から所定時間（4msec）が経過していると判定した場合には（Sg0709:YES）、ステップSg0703に戻り、ステップSg0703からステップSg0708までの各処理を実行する。

10

【3669】

なお、ステップSg0703からステップSg0708の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

20

【3670】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図345:Sg0706）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3671】

図346は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップSg0801では、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの開始時にONにされ、開閉実行モードの終了時にOFFにされるフラグである。

30

【3672】

ステップSg0801において開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には（Sg0801:YES）、開閉実行モード中であると判定し、ステップSg0802以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、特図始動口51への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップSg0801において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Sg0801:NO）、ステップSg0802に進む。

【3673】

ステップSg0802では、メイン表示部45が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、RAM64の各種大当たりフラグ記憶エリア64gにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがONであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にONにされ、その変動表示が終了する場合にOFFにされる。

40

【3674】

ステップSg0802において、メイン表示部45が変動表示中でないと判定した場合には（Sg0802:NO）、ステップSg0803～ステップSg0805の遊技回開

50

始用の処理に進む。ステップS g 0 8 0 3では、保留個数C R Nが「0」であるか否かを判定する。保留個数C R Nが「0」である場合とは、第1始動口33（第1始動口33 a、第1始動口33 b）および第2始動口34のいずれについて保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップS g 0 8 0 3において、保留個数C R Nが「0」であると判定した場合には（S g 0 8 0 3：Y E S）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップS g 0 8 0 3において、保留個数C R Nが「0」でないと判定した場合には（S g 0 8 0 3：N O）、ステップS g 0 8 0 4に進む。

【3675】

ステップS g 0 8 0 4では、第1保留エリアR a又は第2保留エリアR bに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップS g 0 8 0 5に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【3676】

ステップS g 0 8 0 5では、メイン表示部45における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップS g 0 8 0 5を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【3677】

ステップS g 0 8 0 2において、メイン表示部45が変動表示中であると判定した場合には（S g 0 8 0 2：Y E S）、ステップS g 0 8 0 6～ステップS g 0 8 1 5の遊技回進行用の処理を実行する。

【3678】

ステップS g 0 8 0 6では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップS g 0 8 0 6では、R A M 6 4の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア64 f）に記憶されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図349）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

【3679】

ステップS g 0 8 0 6において、変動時間が経過していないと判定した場合には（S g 0 8 0 6：N O）、ステップS g 0 8 0 7に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップS g 0 8 0 7を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【3680】

ステップS g 0 8 0 6において、変動時間が経過していると判定した場合には（S g 0 8 0 6：Y E S）、ステップS g 0 8 0 8に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図348）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。ステップS g 0 8 0 8を実行した後、ステップS g 0 8 0 9に進む。

【3681】

ステップS g 0 8 0 9では、いずれかの当たりフラグ（本実施形態においては、16 R確変当たりBフラグ、8 R確変当たりBフラグ、8 R確変当たりフラグA、8 R通常当たりAフラグ）がONであるか否かを判定する。ステップS g 0 8 0 9において、いずれかの当たりフラグがONである場合には（S g 0 8 0 9：Y E S）、ステップS g 0 8 1 0に進む。

【3682】

ステップS g 0 8 1 0では、開閉実行モードフラグをONにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップS g 0 8 0 9において、いずれの当たりフラグもONではない場合には（S g 0 8 0 9：N O）、ステップS g 0 8 1 1に進む。

【3683】

ステップS g 0 8 1 1では、遊技回数カウンタP N Cの値を1減算する。遊技回数カウ

10

20

30

40

50

ンタPNCにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。ステップSg0811を実行した後、ステップSg0812に進む。

【3684】

ステップSg0812では、現在の抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。具体的には、高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップSg0812において、抽選モードが低確率モードではないと判定した場合には（Sg0812：NO）、そのまま遊技回制御処理を終了する。

【3685】

ステップSg0812において、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Sg0812：YES）、ステップSg0813に進み、遊技回数カウンタPNCの値が0であるか否かを判定する。

【3686】

ステップSg0813において、遊技回数カウンタPNCの値が0ではないと判定した場合には（Sg0813：NO）、そのまま遊技回制御処理を終了する。ステップSg0813において、遊技回数カウンタPNCの値が0であると判定した場合には（Sg0813：YES）、ステップSg0814に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。その後、ステップSg0815に進み、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図345：ステップSg0703）において音声発光制御装置90に送信される。低頻度サポートモードコマンドを受信した音声発光制御装置90は、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを認識するとともに、低頻度サポートモードに対応した演出を実行する。ステップSg0815を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【3687】

<データ設定処理>

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図346：Sg0804）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3688】

図347は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップSg0901では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第1保留エリアRaであるか否かを判定する。具体的には、第1保留エリアRa（図329）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第1保留エリアRaの第1エリアに記憶されている保留情報）の方が、第2保留エリアRb（図329）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第2保留エリアRbの第1エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第1保留エリアRaであると判定する。一方、第1保留エリアRaに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第2保留エリアRbに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第2保留エリアRbであると判定する。すなわち、ステップSg0901の処理を実行することにより、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【3689】

ステップSg0901において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaであると判定した場合には（ステップSg0901：YES）、ステップSg0902～ステップSg0907の第1保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップSg0901において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には（ステップSg0901：NO）、ステップSg0908～ステップSg0913の第2保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【3690】

ステップSg0902では、第1保留エリアRaの第1始動保留個数RaNを1減算した後、ステップSg0903に進み、合計保留個数CRNを1減算する。その後、ステップSg0904に進む。ステップSg0904では、第1保留エリアRaの第1エリアに記憶されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップSg0905に進む。

【3691】

ステップSg0905では、第1保留エリアRaの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップSg0905を実行した後、ステップSg0906に進む。

【3692】

ステップSg0906では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップSg0907へ進む。

【3693】

ステップSg0907では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリアRaに対応していることの情報、すなわち第1始動口33に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【3694】

ステップSg0907において設定されたシフト時コマンドは、通常処理(図345)におけるステップSg0703において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【3695】

ステップSg0901において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には(ステップSg0901:NO)、ステップSg0908に進む。

【3696】

ステップSg0908では、第2保留エリアRbの第2始動保留個数RbNを1減算する。その後、ステップSg0909に進む。ステップSg0909では、合計保留個数CRNを1減算し、ステップSg0910に進み、第2保留エリアRbの第1エリアに記憶されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップSg0911に進む。

【3697】

ステップSg0911では、第2保留エリアRbの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エ

10

20

30

40

50

リア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップSg0911を実行した後、ステップSg0912に進む。

【3698】

ステップSg0912では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONではない場合には当該フラグをONにし、ONである場合にはその状態を維持する。その後、ステップSg0913に進む。

【3699】

ステップSg0913では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第2保留エリアRbに対応していることの情報、すなわち第2始動口34に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【3700】

ステップSg0913において設定されたシフト時コマンドは、通常処理(図345)におけるステップSg0703において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【3701】

<変動開始処理>

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン(図346:Sg0805)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3702】

図348は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップSg1001では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをMPU62にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してONにされ、その後に通常大当たりに当選した場合にOFFにされる。ステップSg1001において、高確率モードであると判定した場合には(Sg1001:YES)、ステップSg1002に進む。

【3703】

ステップSg1002では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図330(b)に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップSg1004に進む。一方、ステップSg1001において高確率モードではないと判定した場合には(Sg1001:NO)、ステップSg1003に進む。

【3704】

ステップSg1003では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図330(a)に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップSg1004に進む。

【3705】

ステップSg1004では、ステップSg1002又はステップSg1003における当否判定(当たり抽選)の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップSg1

10

20

30

40

50

004において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Sg1004：YES）、ステップSg1005～ステップSg1012において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【3706】

ステップSg1005では、RAM64の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップSg1005において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（Sg1005：NO）、ステップSg1006に進み、第1始動口用の振分テーブル（図332（a）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりBの数値範囲、8R確変大当たりAの数値範囲、8R通常大当たりAの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

10

【3707】

一方、ステップSg1005において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（Sg1005：YES）、ステップSg1007に進み、第2始動口用の振分テーブル（図332（b）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりBの数値範囲、8R確変大当たりBの数値範囲、8R通常大当たりBのいずれに含まれているかを判定する。ステップSg1006又はステップSg1007の処理を実行した後、ステップSg1008に進む。

【3708】

ステップSg1008では、ステップSg1006又はステップSg1007において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップSg1008において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には（Sg1008：YES）、ステップSg1009に進む。

20

【3709】

ステップSg1009では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップSg1006又はステップSg1007において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップSg1009を実行した後、ステップSg1010に進む。

30

【3710】

ステップSg1010では、ステップSg1006又はステップSg1007において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をONにする。具体的には、16R確変大当たりBである場合には16R確変大当たりBフラグをONにし、8R確変大当たりBである場合には8R確変大当たりBフラグをONにし、8R確変大当たりAである場合には8R確変大当たりAフラグをONにする。その後、ステップSg1016に進む。

40

【3711】

一方、ステップSg1008において、ステップSg1006又はステップSg1007において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には（Sg1008：NO）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップSg1011に進む。

【3712】

ステップSg1011では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状

50

態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップSg1006又はステップSg1007において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップSg1011を実行した後、ステップSg1012に進む。

【3713】

ステップSg1012では、ステップSg1006又はステップSg1007において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をONにする。具体的には、8R通常大当たりBである場合には8R通常大当たりBフラグをONにし、8R通常大当たりAである場合には8R通常大当たりAフラグをONにする。その後、ステップSg1016に進む。

10

【3714】

ステップSg1004において、ステップSg1002又はステップSg1003における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Sg1004：NO）、ステップSg1013に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【3715】

ステップSg1013において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（Sg1013：YES）、ステップSg1014に進む。

20

【3716】

ステップSg1014では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eにおけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップSg1014を実行した後、ステップSg1016に進む。

30

【3717】

ステップSg1013において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Sg1013：NO）、ステップSg1015に進む。

【3718】

ステップSg1015では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップSg1015を実行した後、ステップSg1016に進む。

40

【3719】

ステップSg1016では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップSg1016を実行した後、ステップSg1017に進む。

【3720】

50

ステップ S g 1 0 1 7 では、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 1 0 1 7 において、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には (S g 1 0 1 7 : N O) 、ステップ S g 1 0 1 8 に進み、第 1 変動用コマンドを設定する。第 1 変動用コマンドには、今回の遊技回が第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a 、第 1 始動口 3 3 b) への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S g 1 0 1 6 で設定された変動時間の情報が含まれている。

【 3 7 2 1 】

一方、ステップ S g 1 0 1 7 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には (S g 1 0 1 7 : Y E S) 、ステップ S g 1 0 1 9 に進み、第 2 変動用コマンドを設定する。第 2 変動用コマンドには、今回の遊技回が第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S g 1 0 1 6 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S g 1 0 1 8 又はステップ S g 1 0 1 9 を実行した後、ステップ S g 1 0 2 0 に進む。

【 3 7 2 2 】

ステップ S g 1 0 2 0 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果、リーチ発生の有無の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、1 6 R 確変大当たり B の情報、8 R 確変大当たり B の情報、8 R 確変大当たり A の情報、8 R 通常大当たり B の情報、8 R 通常大当たり A の情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。

【 3 7 2 3 】

ステップ S g 1 0 1 8 ~ ステップ S g 1 0 2 0 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理 (図 3 4 5) におけるステップ S g 0 7 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S g 1 0 2 0 を実行後、ステップ S g 1 0 2 1 に進む。

【 3 7 2 4 】

ステップ S g 1 0 2 1 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した結果表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第 1 図柄表示部 3 7 a であると特定して変動表示を開始させ、第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第 2 図柄表示部 3 7 b であると特定して変動表示を開始させる。ステップ S g 1 0 2 1 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【 3 7 2 5 】

< 変動時間の設定処理 >

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 3 4 8 : S g 1 0 1 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 7 2 6 】

図 3 4 9 は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 1 0 1 では、実行エリア A E に格納されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S g 1 1 0 2 に進む。

【 3 7 2 7 】

ステップ S g 1 1 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には (S g 1 1 0 2 : Y E S) 、ステップ S g 1 1 0 3 に進む。

【3728】

ステップSg1103では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップSg1107に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【3729】

ステップSg1102において、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選ではないと判定した場合には（Sg1102：NO）、ステップSg1104に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップSg1102において今回の遊技回に係る当たり抽選が当選していない場合に本処理（Sg1104）を実行することから、ステップSg1104においては、当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（Sg1104：YES）、ステップSg1105に進む。なお、リーチ乱数カウンタC3の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

10

【3730】

ステップSg1105では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機10においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップSg1107に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

20

【3731】

ステップSg1104において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Sg1104：NO）、ステップSg1106に進み、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップSg1107に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

30

【3732】

なお、上述のように、本実施形態のパチンコ機10では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第1始動保留個数RaNおよび第2始動保留個数RbNの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタCSの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第1始動保留個数RaNおよび第2始動保留個数RbNの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。

【3733】

また、本実施形態のパチンコ機10では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第1始動保留個数RaNおよび第2始動保留個数RbNの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数CRNの値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数CRNの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数CRNの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第2始動保留個数RbNが「0」である場合には、第1始動保留個数RaNの数が大きいほど変動時間が短くなり、第2始動保留個数RbNが「1」以上である場合には、第2始動保留個数RbNの数が大きいほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第2始動保留個数RbNが「0」である場合には、第1始動保留個数RaNの数が大きいほど変動時間が長くなり、第2始動保留個数RbNが「1」以上である場合には、第

40

50

2 始動保留個数 RbN の数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数 RaN , RbN に依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【3734】

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

【3735】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動時間テーブル、通常大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【3736】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図345：Sg0707）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3737】

図350は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップSg1201では、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【3738】

ステップSg1201において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sg1201：NO）、ステップSg1202に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にONにされ、開閉処理期間を終了させる場合にOFFにされる。

【3739】

ステップSg1202において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合には（Sg1202：NO）、ステップSg1203に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。

【3740】

ステップSg1203において、オープニング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sg1203：NO）、ステップSg1204に進み、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にONにされ、開閉実行モードが終了する場合にOFFにされる。

【3741】

ステップSg1204において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には（Sg1204：YES）、ステップSg1205に進む。一方、ステップSg1204において、開閉実行モードフラグがONではないと判定した場合には（Sg1204：NO）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【3742】

ステップSg1205では、高確率モードフラグをOFFにする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中の抽選モードを低確率モードにするため、高確率モードフラグをOFFにする。ステップSg1205を実行した後、ステッ

10

20

30

40

50

プ S g 1 2 0 6 に進む。

【 3 7 4 3 】

ステップ S g 1 2 0 6 では、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。ステップ S g 1 2 0 6 を実行した後、ステップ S g 1 2 0 7 に進む。

【 3 7 4 4 】

ステップ S g 1 2 0 7 では、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。開閉実行モード開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 3 4 5：ステップ S g 0 7 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S g 1 2 0 7 を実行した後、ステップ S g 1 2 0 8 に進む。

【 3 7 4 5 】

ステップ S g 1 2 0 8 では、開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における開閉扉 5 4 b の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。本実施形態においては、1 ラウンド遊技における開閉扉 5 4 b の開放時間は 3 0 秒である。ただし、開閉扉 5 4 b の開放後 3 0 秒の経過前であっても、大入賞口 5 4 a に 9 個の遊技球が入球した場合には開閉扉 5 4 b は閉鎖する。本実施形態においては、このような開閉扉 5 4 b の開放パターンが開閉シナリオに設定されている。当該開閉シナリオ設定処理においては、大当たり種別に対応した開閉シナリオが設定される。例えば、1 6 R 確変大当たり B であれば、1 6 ラウンド分の開閉扉 5 4 b の開放パターンが開閉シナリオに設定されており、8 R 確変大当たり A であれば、8 ラウンド分の開閉扉 5 4 b の開放パターンが開閉シナリオに設定されている。ステップ S g 1 2 0 8 を実行した後、ステップ S g 1 2 0 9 に進む。

【 3 7 4 6 】

ステップ S g 1 2 0 9 では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、オープニング時間としてオープニング用タイマカウンタエリアに所定の値を設定する。ステップ S g 1 2 0 9 を実行した後、ステップ S g 1 2 1 0 に進む。

【 3 7 4 7 】

ステップ S g 1 2 1 0 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 3 4 5）におけるステップ S g 0 7 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりに関する情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S g 1 2 1 0 を実行した後、ステップ S g 1 2 1 1 に進み、オープニング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 3 7 4 8 】

ステップ S g 1 2 0 3 において、オープニング期間フラグが O N であると判定した場合には（S g 1 2 0 3：Y E S）、ステップ S g 1 2 1 2 に進む。

【 3 7 4 9 】

ステップ S g 1 2 1 2 では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間設定処理において設定したオープニング用タイマカウンタエリア T の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S g 1 2 1 2 において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（S g 1 2 1 2：Y E S）、ステップ S g 1 2 1 3 に進み、オープニング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S g 1 2 1 4 に進む。

【 3 7 5 0 】

ステップ S g 1 2 1 4 では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、大当たり種別をラウンド表示部 3 9 に表示させる。ステップ S g 1 2 1 4 を実行した後、ステップ S g 1 2 1 5 に進む。

【3751】

ステップ S g 1 2 1 5 では、開閉処理期間フラグを ON にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【3752】

ステップ S g 1 2 0 2 において、開閉処理期間フラグが ON であると判定した場合には (S g 1 2 0 2 : Y E S)、ステップ S g 1 2 1 6 に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップ S g 1 2 1 6 を実行した後、ステップ S g 1 2 1 7 に進む。

10

【3753】

ステップ S g 1 2 1 7 では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には (S g 1 2 1 7 : Y E S)、ステップ S g 1 2 1 8 に進む。一方、ステップ S g 1 2 1 7 において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には (S g 1 2 1 7 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【3754】

ステップ S g 1 2 1 8 では、開閉処理期間フラグを OFF にし、その後、ステップ S g 1 2 1 9 に進む。

【3755】

20

ステップ S g 1 2 1 9 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。ステップ S g 1 2 1 9 を実行した後、ステップ S g 1 2 2 0 に進む。

【3756】

ステップ S g 1 2 2 0 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング時間としてエンディング用タイマカウンタに所定の値を設定する。ステップ S g 1 2 2 0 を実行した後、ステップ S g 1 2 2 1 に進む。

30

【3757】

ステップ S g 1 2 2 1 では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 3 4 5）におけるステップ 4 0 7 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップ S g 1 2 2 1 を実行した後、ステップ S g 1 2 2 2 に進む。

【3758】

ステップ S g 1 2 2 2 では、エンディング期間フラグを ON にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【3759】

40

ステップ S g 1 2 0 1 において、エンディング期間フラグが ON であると判定した場合には (S g 1 2 0 1 : Y E S)、ステップ S g 1 2 2 3 に進む。

【3760】

ステップ S g 1 2 2 3 では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理 (S g 1 2 2 0) において、エンディング時間として設定したエンディング用タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S g 1 2 2 3 において、エンディング時間として設定したエンディング用タイマカウンタの値が「0」であると判定した場合には (S g 1 2 2 3 : Y E S)、ステップ S g 1 2 2 4 に進む。

【3761】

50

ステップ S g 1 2 2 4 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S g 1 2 2 5 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S g 1 2 2 5 を実行した後、ステップ S g 1 2 2 6 に進み、開閉実行モードフラグを O F F にする。その後、ステップ S g 1 2 2 7 に進み、開閉実行モード終了コマンドを設定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了したことを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図 3 4 5）におけるステップ S g 0 7 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

10

【3762】

一方、ステップ S g 1 2 2 3 において、エンディング時間として設定したエンディング用タイマカウンタの値が「0」ではないと判定した場合には（S g 1 2 2 3：N O）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【3763】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 3 5 0：S g 1 2 1 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【3764】

図 3 5 1 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 3 0 1 では、開閉扉 5 4 b は開放中であるか否かを判定する。ステップ S g 1 3 0 1 において、開閉扉 5 4 b は開放中ではないと判定した場合には（S g 1 3 0 1：N O）、ステップ S g 1 3 0 2 に進む。

20

【3765】

ステップ S g 1 3 0 2 では、開閉扉 5 4 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理（図 3 5 0：S g 1 2 0 8）によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 5 4 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S g 1 3 0 2 において、開閉扉 5 4 b の開放条件が成立したと判定した場合には（S g 1 3 0 2：Y E S）、ステップ S g 1 3 0 3 に進む。

30

【3766】

ステップ S g 1 3 0 3 では、開閉扉 5 4 b を開放する。その後、ステップ S g 1 3 0 4 に進む。

【3767】

ステップ S g 1 3 0 4 では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉 5 4 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 3 4 5：S g 0 7 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S g 1 3 0 4 を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【3768】

ステップ S g 1 3 0 2 において、開閉扉 5 4 b の開放条件が成立していないと判定した場合には（S g 1 3 0 2：N O）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

40

【3769】

ステップ S g 1 3 0 1 において、開閉扉 5 4 b は開放中であると判定した場合には（S g 1 3 0 1：Y E S）、ステップ S g 1 3 0 5 に進む。

【3770】

ステップ S g 1 3 0 5 では、開閉扉 5 4 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。開閉扉 5 4 b の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された開閉扉 5 4 b の継続開放時間（本実施形態においては 3 0 秒）が経過したか、または、大入賞口 5 4 a に予め設定された数（本実施形態においては 9 個）の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステ

50

ップ S g 1 3 0 5 において、開閉扉 5 4 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S g 1 3 0 5 : Y E S) 、ステップ S g 1 3 0 6 に進む。

【 3 7 7 1 】

ステップ S g 1 3 0 6 では、開閉扉 5 4 b を閉鎖する。その後、ステップ S g 1 3 0 7 に進む。

【 3 7 7 2 】

ステップ S g 1 3 0 7 では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉 5 4 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 3 4 5 : S g 0 3 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S g 1 3 0 7 を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

10

【 3 7 7 3 】

ステップ S g 1 3 0 5 において、開閉扉 5 4 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S g 1 3 0 5 : N O) 、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【 3 7 7 4 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 3 5 0 : S g 1 2 2 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 7 7 5 】

20

図 3 5 2 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 4 0 1 では、R A M 6 4 に、大当たりフラグとして確変大当たりに対応する大当たりフラグが O N にされているか否かを判定する。

【 3 7 7 6 】

ステップ S g 1 4 0 1 において、R A M 6 4 に設定された確変大当たりに対応する大当たりフラグが O N であると判定した場合には (S g 1 4 0 1 : Y E S) 、ステップ S g 1 4 0 2 に進み、高確率モードフラグを O N にする。ステップ S g 1 4 0 2 を実行した後、ステップ S g 1 4 0 3 に進む。

【 3 7 7 7 】

ステップ S g 1 4 0 3 では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S g 1 4 0 3 を実行した後、ステップ S g 1 4 0 4 に進む。

30

【 3 7 7 8 】

一方、ステップ S g 1 4 0 1 において、R A M 6 4 に設定された確変大当たりに対応する大当たりフラグが O N ではないと判定した場合には (S g 1 4 0 1 : N O) 、そのままステップ S g 1 4 0 4 に進む。

【 3 7 7 9 】

ステップ S g 1 4 0 4 では、大当たり種別に応じた高頻度サポートモードフラグを O N にする。具体的には、大当たりフラグに基づいて大当たり種別を判定し、判定した大当たり種別が 1 6 R 確変大当たり B および 8 R 確変大当たり B の場合には高頻度サポートモード B フラグを O N にし、判定した大当たり種別が 8 R 確変大当たり A の場合には高頻度サポートモード A フラグを O N にする。ステップ S g 1 4 0 4 を実行した後、ステップ S g 1 4 0 5 に進む。

40

【 3 7 8 0 】

ステップ S g 1 4 0 5 では、大当たり種別に応じた高頻度サポートモードコマンドを設定する。具体的には、高頻度サポートモード A コマンドまたは高頻度サポートモード B コマンドを設定する。設定されたコマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 3 4 5 : ステップ S g 0 7 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

【 3 7 8 1 】

50

ステップ S g 1 4 0 6 では、大当たりフラグを消去する（O F F にする）処理を実行する。その後、ステップ S g 1 4 0 7 に進む。

【 3 7 8 2 】

ステップ S g 1 4 0 7 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。遊技回数カウンタ P N C にセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 3 7 8 3 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図 3 4 5 : S g 0 7 0 8）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 7 8 4 】

図 3 5 3 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 5 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種大当たりフラグ記憶エリア 6 4 e のサポート中フラグが O N であるか否かを判定する。サポート中フラグは、普通電動役物 5 3 を開放状態にさせる場合に O N にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に O F F にされるフラグである。ステップ S g 1 5 0 1 において、サポート中フラグが O N ではないと判定した場合には（S g 1 5 0 1 : N O）、ステップ S g 1 5 0 2 に進む。

【 3 7 8 5 】

ステップ S g 1 5 0 2 では、R A M 6 4 の各種大当たりフラグ記憶エリア 6 4 e のサポート当選フラグが O N であるか否かを判定する。サポート当選フラグは、普通電動役物 5 3 を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合に O N にされ、サポート中フラグが O N である場合に O F F にされるフラグである。ステップ S g 1 5 0 2 において、サポート当選フラグが O N ではないと判定した場合には（S g 1 5 0 2 : N O）、ステップ S g 1 5 0 3 に進む。

【 3 7 8 6 】

ステップ S g 1 5 0 3 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた電役用タイマカウンタ T d の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、電役用タイマカウンタ T d は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。電役用タイマカウンタ T d にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。

【 3 7 8 7 】

ステップ S g 1 5 0 3 において、電役用タイマカウンタ T d の値が「0」でないと判定した場合には（S g 1 5 0 3 : N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、電役用タイマカウンタ T d の値が「0」であると判定した場合には（S g 1 5 0 3 : Y E S）、ステップ S g 1 5 0 4 に進む。

【 3 7 8 8 】

ステップ S g 1 5 0 4 では、普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップ S g 1 5 0 4 において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（S g 1 5 0 4 : Y E S）、ステップ S g 1 5 0 5 に進み、外れ表示を設定する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S g 1 5 0 6 に進み、電役用処理実行中フラグを O F F にする。ステップ S g 1 5 0 6 を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S g 1 5 0 4 において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（S g 1 5 0 4 : N O）、ステップ S g 1 5 0 7 に進む。

【 3 7 8 9 】

ステップ S g 1 5 0 7 では、電役用処理実行中フラグが O N であるか否かを判定する。

ステップ S g 1 5 0 7 において、電役用処理実行中フラグが ON ではないと判定した場合には (S g 1 5 0 7 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップ S g 1 5 0 7 において、電役用処理実行中フラグが ON であると判定した場合には (S g 1 5 0 7 : Y E S)、ステップ S g 1 5 0 8 に進む。

【3790】

ステップ S g 1 5 0 8 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップ S g 1 5 0 9 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモード A フラグまたは高頻度サポートモード B フラグのいずれかが ON になっているか否かを判定する。ステップ S g 1 5 0 8 において開閉実行モードではなく (S g 1 5 0 8 : N O)、且つ、ステップ S g 1 5 0 9 において高頻度サポートモードである場合には (S g 1 5 0 9 : Y E S)、ステップ S g 1 5 1 0 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、スルー用の入球処理 (図 3 4 4 : S g 0 6 0 4) において電動役物用実行エリア 6 4 e に移動した電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 4 6 1 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる (図 3 3 3 (b) 参照)。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタ T d に「25」(すなわち 0.05 sec) をセットする。図 3 3 4 において説明したように、高頻度サポートモード A および高頻度サポートモード B は、電役開放抽選における変動時間が 0.05 秒であるため電役用タイマカウンタ T d に「25」(すなわち 0.05 sec) をセットする。電役用タイマカウンタ T d は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。その後、ステップ S g 1 5 1 1 に進む。

【3791】

ステップ S g 1 5 1 1 では、ステップ S g 1 5 1 0 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S g 1 5 1 1 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には (S g 1 5 1 1 : Y E S)、ステップ S g 1 5 1 2 に進み、サポート当選フラグを ON にする。ステップ S g 1 5 1 2 を実行した後、ステップ S g 1 5 1 3 に進む。

【3792】

ステップ S g 1 5 1 3 では、高頻度サポートモードの種類に応じた高頻度サポートモード用電役開閉シナリオの設定処理を実行する。本処理は、高頻度サポートモード (高頻度サポートモード A または高頻度サポートモード B) において電動役物開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。具体的には、高頻度サポートモード A フラグが ON の場合には、高頻度サポートモード A 用電役開閉シナリオが設定される。高頻度サポートモード A 用電役開閉シナリオは、高頻度サポートモード A 中に電動役物開放抽選に当選した場合に、普通電動役物 5 3 の開放を 1 回行うことが設定されるとともに、普通電動役物 5 3 の開放状態で 3 秒が経過することまたは第 2 始動口 3 4 に遊技球が 1 個入球することを条件として普通電動役物 5 3 を閉鎖することが設定されている (図 3 3 4 参照)。一方、高頻度サポートモード B フラグが ON の場合には、高頻度サポートモード B 用電役開閉シナリオが設定される。高頻度サポートモード B 用電役開閉シナリオは、高頻度サポートモード B 中に電動役物開放抽選に当選した場合に、普通電動役物 5 3 の開放を 1 回行うことが設定されるとともに、普通電動役物 5 3 の開放状態で 6 秒が経過することまたは第 2 始動口 3 4 に遊技球が 1 個入球することを条件として普通電動役物 5 3 を閉鎖することが設定されている (図 3 3 4 参照)。ステップ S g 1 5 1 3 を実行した後、電役サポート用処理を終了する。

【3793】

ステップ S g 1 5 0 8 において開閉実行モード中ではないと判定した場合 (S g 1 5 0 8 : Y E S)、または、ステップ S g 1 5 0 9 において高頻度サポートモードではないと判定した場合 (S g 1 5 0 9 : N O) には、ステップ S g 1 5 1 4 に進む。

【3794】

ステップ S g 1 5 1 4 では、電動役物開放抽選を行う。具体的には、スルー用の入球処理 (図 3 4 4 : S g 0 6 0 4) において電動役物用実行エリア 6 4 e に移動した電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 または 1 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる (図

3 3 3 (a) 参照)。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタT dに「5 0 0 0」(すなわち1 0 . 0 s e c)をセットする。図3 3 4において説明したように、低頻度サポートモードは、電役開放抽選における変動時間が1 0 秒であるため電役用タイマカウンタT dに「5 0 0 0」(すなわち1 0 . 0 s e c)をセットする。電役用タイマカウンタT dは、タイマ割込み処理が起動される度に1 減算される。その後、ステップS g 1 5 1 5に進む。

【3 7 9 5】

ステップS g 1 5 1 5では、ステップS g 1 5 1 4の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS g 1 5 1 5において、サポート当選でないと判定した場合には(S g 1 5 1 5 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS g 1 5 1 5において、サポート当選であると判定した場合には(S g 1 5 1 5 : Y E S)、ステップS g 1 5 1 6に進み、サポート当選フラグをO Nにする。ステップS g 1 5 1 6を実行した後、ステップS g 1 5 1 7に進む。

10

【3 7 9 6】

ステップS g 1 5 1 7では、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオの設定処理を実行する。本処理は、低頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の普通電動役物5 3の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。低頻度サポートモード用電役開閉シナリオは、低頻度サポートモード中に電動役物開放抽選に当選した場合に、普通電動役物5 3の開放を1 回行うことが設定されるとともに、普通電動役物5 3の開放状態で3 秒が経過することまたは第2 始動口3 4に遊技球が1 個入球することを条件として普通電動役物5 3を閉鎖することが設定されている(図3 3 4 参照)。ステップS g 1 5 1 7を実行した後、電役サポート用処理を終了する。

20

【3 7 9 7】

ステップS g 1 5 0 2において、サポート当選フラグがO Nであると判定した場合には(S g 1 5 0 2 : Y E S)、ステップS g 1 5 1 8に進み、電役用タイマカウンタT dの値が「0」であるか否かを判定する。この場合、電役用タイマカウンタT dは、普図ユニット3 8の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップS g 1 5 1 8において、電役用タイマカウンタT dの値が「0」でないと判定した場合には(S g 1 5 1 8 : N O)、普図ユニット3 8における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS g 1 5 1 8において、電役用タイマカウンタT dの値が「0」であると判定した場合には(S g 1 5 1 8 : Y E S)、ステップS g 1 5 1 9に進む。

30

【3 7 9 8】

ステップS g 1 5 1 9では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット3 8における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップS g 1 5 2 0に進み、サポート中フラグをO Nにするとともに、サポート当選フラグをO F Fにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【3 7 9 9】

ステップS g 1 5 0 1において、サポート中フラグがO Nであると判定した場合には(S g 1 5 0 1 : Y E S)、ステップS g 1 5 2 1に進み、普通電動役物5 3を開閉制御するための電役開閉処理を実行する。電役開閉処理の詳細は後述する。ステップS g 1 5 2 1を実行した後、ステップS g 1 5 2 2に進む。

40

【3 8 0 0】

ステップS g 1 5 2 2では、電役開閉処理が終了したかを判定する。ステップS g 1 5 2 2において、電役開閉処理が終了していないと判定した場合には(S g 1 5 2 2 : N O)、そのまま電役サポート用処理を終了する。ステップS g 1 5 2 2において、電役開閉処理が終了したと判定した場合には(S g 1 5 2 2 : Y E S)、ステップS g 1 5 2 3に進み、サポート中フラグをO F Fにする。その後、ステップS g 1 5 2 4に進み、電役用処理実行中フラグをO F Fにする。ステップS g 1 5 2 4を実行した後、電役サポート用処理を終了する。

50

【3801】

<電役開閉処理>

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図353：Sg1521）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3802】

図354は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップSg1601では、普通電動役物53が開放中であるか否かを判定する。ステップSg1601において、普通電動役物53が開放中ではないと判定した場合には（Sg1601：NO）、ステップSg1602に進む。

10

【3803】

ステップSg1602では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、1回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物53の開放回数（本実施形態においては1回）をカウントするとともに、普通電動役物53の閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、普通電動役物53を開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップSg1602において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には（Sg1602：NO）、電役開閉処理を終了する。

【3804】

一方、ステップSg1602において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には（Sg1602：YES）、ステップSg1603に進む。

20

【3805】

ステップSg1603では、普通電動役物53を開放状態にする。ステップSg1603を実行した後、ステップSg1604に進む。

【3806】

ステップSg1604では、電役開放コマンドを設定する。電役開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図345：ステップSg0703）において音声発光制御装置90に送信される。電役開放コマンドを受信した音声発光装置は、電役開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【3807】

30

一方、ステップSg1601において、普通電動役物53が開放中ではないと判定した場合には（Sg1601：YES）、ステップSg1605に進む。

【3808】

ステップSg1605では、普通電動役物53の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモードA時における普通電動役物53の閉鎖条件は、「開放状態で3秒間が経過したこと」または「普通電動役物53が開放中に1個の遊技球が第2始動口34に入球したこと」のいずれか一方が成立することである。高頻度サポートモードB時における普通電動役物53の閉鎖条件は、「開放状態で6秒間が経過したこと」または「普通電動役物53が開放中に1個の遊技球が第2始動口34に入球したこと」のいずれか一方が成立することである。低頻度サポートモード時における普通電動役物53の閉鎖条件は、「開放状態で3秒間が経過したこと」または「普通電動役物53が開放中に1個の遊技球が第2始動口34に入球したこと」のいずれか一方が成立することである。ステップSg1605において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Sg1605：NO）、電役開閉処理を終了する。一方、ステップSg1605において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Sg1605：YES）、ステップSg1606に進む。

40

【3809】

ステップSg1606では、普通電動役物53を閉鎖状態にする。ステップSg1606を実行した後、ステップSg1607に進む。

【3810】

50

ステップ S g 1 6 0 7 では、電役閉鎖コマンドを設定する。電役閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 3 4 5：ステップ S g 0 7 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。電役閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、電役閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役閉鎖処理を終了する。

【 3 8 1 1 】

《 G 5 》 音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

次に、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成について説明する。

【 3 8 1 2 】

図 3 5 5 は、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 8 5 等の一部の構成は省略されている。

10

【 3 8 1 3 】

音声発光制御装置 9 0 に設けられた音声発光制御基板 9 1 には、M P U 9 2 が搭載されている。M P U 9 2 は、R O M 9 3、R A M 9 4、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【 3 8 1 4 】

R O M 9 3 には、M P U 9 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、R O M 9 3 のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a、変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b 等が設けられている。

【 3 8 1 5 】

R A M 9 4 は、R O M 9 3 内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、R A M 9 4 のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア 9 4 a、各種カウンタエリア 9 4 b、抽選用カウンタエリア 9 4 c 等が設けられている。なお、M P U 9 2 に対して R O M 9 3 及び R A M 9 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

20

【 3 8 1 6 】

M P U 9 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 9 2 の入力側には主制御装置 6 0 および演出操作ボタン 2 4 が接続されている。主制御装置 6 0 からは、各種コマンドを受信する。M P U 9 2 の出力側には、スピーカー 4 6、各種ラン

30

【 3 8 1 7 】

表示制御装置 1 0 0 に設けられた表示制御基板 1 0 1 には、プログラム R O M 1 0 3 及びワーク R A M 1 0 4 が複合的にチップ化された素子である M P U 1 0 2 と、ビデオディスプレイプロセッサ（V D P）1 0 5 と、キャラクタ R O M 1 0 6 と、ビデオ R A M 1 0 7 とが搭載されている。なお、M P U 1 0 2 に対してプログラム R O M 1 0 3 及びワーク R A M 1 0 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【 3 8 1 8 】

M P U 1 0 2 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、V D P 1 0 5 の制御（具体的には V D P 1 0 5 に対する内部コマンドの生成）を実施する。

40

【 3 8 1 9 】

プログラム R O M 1 0 3 は、M P U 1 0 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の J P E G 形式画像データも併せて記憶されている。

【 3 8 2 0 】

ワーク R A M 1 0 4 は、M P U 1 0 2 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【 3 8 2 1 】

50

VDP105は、一種の描画回路であり、液晶表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して液晶表示装置41に表示させる。

【3822】

キャラクタROM106は、液晶表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

10

【3823】

ビデオRAM107は、液晶表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより液晶表示装置41の表示内容が変更される。

20

【3824】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

【3825】

《G6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置90において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置100において実行される処理について説明する。

30

【3826】

<音声発光制御装置において実行される各種処理>

<タイマ割込み処理>

最初に、音声発光制御装置90のMPU92において実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【3827】

図356は、音声発光制御装置90のMPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば2ms）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

40

【3828】

ステップSg1701では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に記憶するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップSg1701を実行した後、ステップSg1702に進む。

【3829】

ステップSg1702では、状態記憶処理を実行する。状態記憶処理は、主側MPU6

50

2から受信したコマンドに基づいて、実行中の遊技の状態をフラグを用いて記憶する処理である。フラグとして記憶された遊技の状態は、実行する演出の決定に用いられる。状態記憶処理の詳細については後述する。ステップSg1702を実行した後、ステップSg1703に進む。

【3830】

ステップSg1703では、サポートモード演出用処理を実行する。サポートモード演出用処理は、サポートモードの種類に応じて遊技回毎の演出とは別に背景動画や出力する音声を設定するための処理である。サポートモード演出用処理の詳細は後述する。ステップSg1703を実行した後、ステップSg1704に進む。

【3831】

ステップSg1704では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理は、遊技回毎に実行する演出を設定するための処理である。遊技回演出用処理の詳細は後述する。ステップSg1704を実行した後、ステップSg1705に進む。

【3832】

ステップSg1705では、その他の表示用処理を実行する。その他の表示用処理は、主側MPU62から受信した種々のコマンドに基づいて、表示に関する種々の設定等を実行する処理である。例えば、主側MPU62から保留コマンドを受信した場合に、保留表示領域Dsに表示している保留の個数を更新するための処理を行う。ステップSg1705を実行した後、ステップSg1706に進む。

【3833】

ステップSg1706では、各種ランプ47の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップSg1703からステップSg1705の処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ47の発光制御を行う。すなわち、上記ステップSg1703からステップSg1705において設定された演出に対応した発光態様となるように、各種ランプ47の発光制御を行う。ステップSg1706を実行した後、ステップSg1707に進む。

【3834】

ステップSg1707では、スピーカー46の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップSg1703からステップSg1705の処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー46の音声出力制御を行う。すなわち、上記ステップSg1703からステップSg1705において設定された演出に対応した音声出力されるように、スピーカー46の音声出力制御を行う。ステップSg1707を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【3835】

<状態記憶処理>

次に、状態記憶処理について説明する。状態記憶処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図356：Sg1702）として音声発光制御装置90の音光側MPU92によって実行される。

【3836】

図357は、状態記憶処理を示すフローチャートである。当該状態記憶処理は、音声発光制御装置90において、実行中の遊技の状態を記憶するための処理である。当該状態記憶処理は、大きく3つの処理から構成される。具体的には、ステップSg1801～ステップSg1804は、開閉実行モードの実行中であるか否かを記憶する処理である。ステップSg1805～ステップSg1808は、抽選モードが高確率モードであるか低確率モードであるかを記憶する処理である。ステップSg1809～ステップSg1818は、サポートモードが高頻度サポートモードAであるのか、高頻度サポートモードBであるのか、低頻度サポートモードであるのかを記憶する処理である。

【3837】

ステップSg1801では、開閉実行モード終了コマンドを受信したか否かを判定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了した場合に、主制御装置60か

10

20

30

40

50

ら音声発光制御装置 90 に送信されるコマンドである。ステップ S g 1 8 0 1 において、開閉実行モード終了コマンドを受信したと判定した場合には (S g 1 8 0 1 : Y E S)、ステップ S g 1 8 0 2 に進み、開閉実行モード実行中フラグを O F F にする。開閉実行モード実行中フラグは、開閉実行モードの実行中であることを記憶するためのフラグであり、開閉実行モードの実行が開始される場合に O N にされ、開閉実行モードが終了する場合に O F F にされるフラグである。ステップ S g 1 8 0 2 を実行した後、ステップ S g 1 8 0 3 へ進む。

【3838】

一方、ステップ S g 1 8 0 1 において、開閉実行モード終了コマンドを受信していないと判定した場合には (S g 1 8 0 1 : N O)、そのままステップ S g 1 8 0 3 に進む。

10

【3839】

ステップ S g 1 8 0 3 では、開閉実行モード開始コマンドを受信したか否かを判定する。開閉実行モード開始コマンドは、開閉実行モードが開始された場合に、主制御装置 60 から音声発光制御装置 90 に送信されるコマンドである。ステップ S g 1 8 0 3 において、開閉実行モード開始コマンドを受信したと判定した場合には (S g 1 8 0 3 : Y E S)、ステップ S g 1 8 0 4 に進み、開閉実行モード実行中フラグを O N にする。ステップ S g 1 8 0 4 を実行した後、ステップ S g 1 8 0 5 へ進む。

【3840】

ステップ S g 1 8 0 3 において、開閉実行モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には (S g 1 8 0 3 : N O)、そのままステップ S g 1 8 0 5 に進む。

20

【3841】

ステップ S g 1 8 0 5 では、高確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードが終了して高確率モードが開始される場合に主制御装置 60 から音声発光制御装置 90 に送信されるコマンドである。ステップ S g 1 8 0 5 において、高確率モードコマンドを受信したと判定した場合には、ステップ S g 1 8 0 6 に進み、音光側高確率モードフラグを O N にする。音光側高確率モードフラグは、抽選モードが高確率モードであるか否かを記憶するためのフラグである。ステップ S g 1 8 0 6 を実行した後、ステップ S g 1 8 0 7 に進む。

【3842】

一方、ステップ S g 1 8 0 5 において、高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には (S g 1 8 0 5 : N O)、そのままステップ S g 1 8 0 7 に進む。

30

【3843】

ステップ S g 1 8 0 7 では、低確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。低確率モードコマンドは、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行した場合に主制御装置 60 から音声発光制御装置 90 に送信されるコマンドである。ステップ S g 1 8 0 7 において、低確率モードコマンドを受信したと判定した場合には、ステップ S g 1 8 0 8 に進み、音光側高確率モードフラグを O F F にする。ステップ S g 1 8 0 8 を実行した後、ステップ S g 1 8 0 9 に進む。

【3844】

ステップ S g 1 8 0 7 において、低確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には (S g 1 8 0 7 : N O)、そのままステップ S g 1 8 0 9 に進む。

40

【3845】

ステップ S g 1 8 0 9 では、高頻度サポートモード A コマンドを受信したか否かを判定する。高頻度サポートモード A コマンドは、サポートモードが高頻度サポートモード A に移行する場合に、主制御装置 60 から音声発光制御装置 90 に送信されるコマンドである。ステップ S g 1 8 0 9 において、高頻度サポートモード A コマンドを受信したと判定した場合には (S g 1 8 0 9 : Y E S)、ステップ S g 1 8 1 0 に進む。

【3846】

ステップ S g 1 8 1 0 では、音光側高頻度サポートモード B フラグが O N であるか否かを判定する。音光側高頻度サポートモード B フラグは、サポートモードが高頻度サポート

50

モード B に移行する場合に ON にされ、高頻度サポートモード B から他のサポートモードに移行する場合に OFF にされるフラグである。ステップ S g 1 8 1 0 において、音光側高頻度サポートモード B フラグが ON であると判定した場合には (S g 1 8 1 0 : Y E S)、ステップ S g 1 8 1 1 に進み、音光側高頻度サポートモード B フラグを OFF にする。その後、ステップ S g 1 8 1 2 に進む。

【 3 8 4 7 】

ステップ S g 1 8 1 0 において、音光側高頻度サポートモード B フラグが ON ではないと判定した場合には (S g 1 8 1 0 : N O)、そのままステップ S g 1 8 1 2 に進む。

【 3 8 4 8 】

ステップ S g 1 8 1 2 では、音光側高頻度サポートモード A フラグを ON にする。音光側高頻度サポートモード A フラグは、サポートモードが高頻度サポートモード A に移行する場合に ON にされ、高頻度サポートモード A から他のサポートモードに移行する場合に OFF にされるフラグである。ステップ S g 1 8 1 2 を実行した後、ステップ S g 1 8 1 3 に進む。

【 3 8 4 9 】

一方、ステップ S g 1 8 0 9 において、高頻度サポートモード A コマンドを受信していないと判定した場合には (S g 1 8 0 9 : N O)、そのままステップ S g 1 8 1 3 に進む。

【 3 8 5 0 】

ステップ S g 1 8 1 3 では、高頻度サポートモード B コマンドを受信したか否かを判定する。高頻度サポートモード B コマンドは、サポートモードが高頻度サポートモード B に移行する場合に、主制御装置 6 0 から音声発光制御装置 9 0 に送信されるコマンドである。ステップ S g 1 8 1 3 において、高頻度サポートモード B コマンドを受信したと判定した場合には (S g 1 8 1 3 : Y E S)、ステップ S g 1 8 1 4 に進む。

【 3 8 5 1 】

ステップ S g 1 8 1 4 では、音光側高頻度サポートモード A フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S g 1 8 1 4 において、音光側高頻度サポートモード A フラグが ON であると判定した場合には (S g 1 8 1 4 : Y E S)、ステップ S g 1 8 1 5 に進み、音光側高頻度サポートモード A フラグを OFF にする。その後、ステップ S g 1 8 1 6 に進む。

【 3 8 5 2 】

ステップ S g 1 8 1 4 において、音光側高頻度サポートモード A フラグが ON ではないと判定した場合には (S g 1 8 1 4 : N O)、そのままステップ S g 1 8 1 6 に進む。

【 3 8 5 3 】

ステップ S g 1 8 1 6 では、音光側高頻度サポートモード B フラグを ON にする。ステップ S g 1 8 1 6 を実行した後、ステップ S g 1 8 1 7 に進む。

【 3 8 5 4 】

一方、ステップ S g 1 8 1 3 において、高頻度サポートモード B コマンドを受信していないと判定した場合には (S g 1 8 1 3 : N O)、そのままステップ S g 1 8 1 7 に進む。

【 3 8 5 5 】

ステップ S g 1 8 1 7 では、低頻度サポートモードコマンドを受信したか否かを判定する。低頻度サポートモードコマンドは、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する場合に、主制御装置 6 0 から音声発光制御装置 9 0 に送信されるコマンドである。ステップ S g 1 8 1 7 において、低頻度サポートモードコマンドを受信したと判定した場合には (S g 1 8 1 7 : Y E S)、ステップ S g 1 8 1 8 に進む。

【 3 8 5 6 】

ステップ S g 1 8 1 8 では、音光側高頻度サポートモード A フラグまたは音光側高頻度サポートモード B フラグのうち、ON となっているフラグを OFF にする。その後、状態記憶処理を終了する。一方、ステップ S g 1 8 1 7 において、低頻度サポートモードコマ

10

20

30

40

50

ンドを受信していないと判定した場合には（S g 1 8 1 7 : N O）、そのまま状態記憶処理を終了する。

【3 8 5 7】

＜サポートモード演出用処理＞

次に、サポートモード演出用処理について説明する。サポートモード演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 3 5 6 : S g 1 7 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の音光側 M P U 9 2 によって実行される。

【3 8 5 8】

図 3 5 8 は、サポートモード演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 9 0 1 では、開閉実行モード実行中フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 1 9 0 1 において、開閉実行モード実行中フラグが O N ではないと判定した場合には（S g 1 9 0 1 : N O）、ステップ S g 1 9 0 2 に進む。一方、ステップ S g 1 9 0 1 において、開閉実行モード実行中フラグが O N であると判定した場合には（S g 1 9 0 1 : Y E S）、サポートモード演出用処理を終了する。

【3 8 5 9】

ステップ S g 1 9 0 2 では、音光側高頻度サポートモード A フラグ、又は、音光側高頻度サポートモード B フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 1 9 0 2 において、音光側高頻度サポートモード A フラグ、および、音光側高頻度サポートモード B フラグのいずれも O N ではないと判定した場合には（S g 1 9 0 2 : N O）、ステップ S g 1 9 0 3 に進む。

【3 8 6 0】

ステップ S g 1 9 0 3 では、低頻度サポートモード用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、低頻度サポートモードの状態において、左打ちをして振分機構 1 2 0 に遊技球を入球させることを促す映像や音声を、遊技回毎の演出（遊技回演出）とは別に、背景映像および背景音楽として出力するために、当該背景映像および背景音楽として出力する内容を演出パターンとして設定するための処理である。ステップ S g 1 9 0 3 を実行した後、当該サポートモード演出用処理を終了する。

【3 8 6 1】

ステップ S g 1 9 0 2 において、音光側高頻度サポートモード A フラグ、又は、音光側高頻度サポートモード B フラグが O N であると判定した場合には（S g 1 9 0 2 : Y E S）、ステップ S g 1 9 0 4 に進む。

【3 8 6 2】

ステップ S g 1 9 0 4 では、音光側高頻度サポートモード A フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 1 9 0 4 において、音光側高頻度サポートモード A フラグが O N であると判定した場合には（S g 1 9 0 4 : Y E S）、ステップ S g 1 9 0 5 に進む。

【3 8 6 3】

ステップ S g 1 9 0 5 では、高頻度サポートモード A 用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモード A の状態において、左打ちをして振分機構 1 2 0 に遊技球を入球させることを遊技者に促す映像や音声を、遊技回毎の演出（遊技回演出）とは別に、背景映像および背景音楽として出力するために、当該背景映像および背景音楽として出力する内容を演出パターンとして設定するための処理である。高頻度サポートモード A の状態は、低頻度サポートモードの状態と比較して、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球する割合が高く、大当たりに当選した場合により有利な特典が付与される可能性があることから、高頻度サポートモード A 用の演出は、低頻度サポートモード用の演出と比較して、より一層遊技者に期待感を付与する内容の演出である。ステップ S g 1 9 0 5 を実行した後、当該サポートモード演出用処理を終了する。

【3 8 6 4】

ステップ S g 1 9 0 4 において、音光側高頻度サポートモード A フラグが O N ではないと判定した場合には（S g 1 9 0 4 : N O）、ステップ S g 1 9 0 6 に進む。

【3 8 6 5】

ステップ S g 1 9 0 6 では、高頻度サポートモード B 用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモード B の状態において、右打ちをしてスルーゲート 3 5 b に遊技球を通過させることを遊技者に促す映像や音声を、遊技回毎の演出（遊技回演出）とは別に、背景映像および背景音楽として出力するために、当該背景映像および背景音楽として出力する内容を演出パターンとして設定するための処理である。高頻度サポートモード B の状態は、高頻度サポートモード A の状態と比較して、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球する割合が高く、大当たりに当選した場合により有利な特典が付与される可能性があることから、高頻度サポートモード B 用の演出は、高頻度サポートモード A 用の演出と比較して、より一層遊技者に期待感を付与する内容の演出である。ステップ S g 1 9 0 6 を実行した後、当該サポートモード演出用処理を終了する。

10

【3866】

<遊技回演出用処理>

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 3 5 6 : S g 1 7 0 4）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【3867】

図 3 5 9 は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S g 2 0 0 1 では、主側 M P U 6 2 から変動用コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S g 2 0 0 1 において、変動用コマンドを受信していると判定した場合には（S g 2 0 0 1 : Y E S）、ステップ S g 2 0 0 2 に進む。

20

【3868】

ステップ S g 2 0 0 2 では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S g 2 0 0 3 に進む。

【3869】

ステップ S g 2 0 0 3 では、演出パターンの設定処理を実行する。当該処理は、処理対象である遊技回における演出のパターンを設定する処理である。演出パターンの設定処理の詳細は後述する。ステップ S g 2 0 0 3 を実行した後、ステップ S g 2 0 0 4 に進む。

【3870】

ステップ S g 2 0 0 4 では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、大当たりである場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れである場合には、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 1 上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 1 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。ステップ S g 2 0 0 4 を実行した後、ステップ S g 2 0 0 5 に進む。

30

40

【3871】

ステップ S g 2 0 0 5 では、遊技回演出コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。遊技回演出コマンドは、ステップ S g 2 0 0 3 で設定した演出パターンおよびステップ S g 2 0 0 4 で設定した停止する液晶図柄の内容を含む情報である。遊技回演出コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、遊技回コマンドに含まれる情報に基づいて液晶表示装置 4 1 に演出用の画像や液晶用図柄の画像を表示させる。ステップ S g 2 0 0 5 を実行した後、ステップ S g 2 0 0 6 に進む。

【3872】

50

ステップ S g 2 0 0 6 では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側 R A M 9 4 の保留個数カウンタエリアに記憶されている保留個数が 1 減算されるように、当該保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップ S g 2 0 0 8 を実行した後、遊技回演出用処理を終了する。

【 3 8 7 3 】

＜演出パターンの設定処理＞

次に、演出パターンの設定処理について説明する。演出パターンの設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図 3 5 9 : S g 2 0 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 8 7 4 】

図 3 6 0 は、演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 2 1 0 1 では、演出を設定する対象である遊技回が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、受信した変動用コマンドに含まれる大当たりの有無に関する情報に基づいて判定する。ステップ S g 2 1 0 1 において、処理対象である遊技回が当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合には（S g 2 1 0 1 : Y E S）、ステップ S g 2 1 0 2 に進む。

【 3 8 7 5 】

ステップ S g 2 1 0 2 では、演出を設定する対象である遊技回が当たり抽選において確変大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップ S g 2 1 0 2 において、確変大当たりに当選していると判定した場合には（S g 2 1 0 2 : Y E S）、ステップ S g 2 1 0 3 に進む。

【 3 8 7 6 】

ステップ S g 2 1 0 3 では、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たり B であるか否かを判定する。ステップ S g 2 1 0 3 において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たり B であると判定した場合には（S g 2 1 0 3 : Y E S）、ステップ S g 2 1 0 4 に進む。

【 3 8 7 7 】

ステップ S g 2 1 0 4 では、確変大当たり B 用の演出パターンを設定処理を実行する。確変大当たり B に当選した場合、次回から実行される遊技回は高確率モードであり、かつ、高頻度サポートモード B となる。よって、確変大当たり B は、遊技者にとっては非常に有利な状態となる大当たりであるので、確変大当たり B 用の演出パターンは、遊技者に大きな期待感を付与する内容に設定されている。ステップ S g 2 1 0 4 を実行した後、演出パターンを設定処理を終了する。

【 3 8 7 8 】

ステップ S g 2 1 0 3 において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たり B はないと判定した場合には（S g 2 1 0 3 : N O）、ステップ S g 2 1 0 5 に進む。

【 3 8 7 9 】

ステップ S g 2 1 0 5 では、確変大当たり A 用の演出パターンを設定処理を実行する。ステップ S g 2 1 0 5 を実行した後、演出パターンを設定処理を終了する。

【 3 8 8 0 】

ステップ S g 2 1 0 2 において、確変大当たりに当選していないと判定した場合には（S g 2 1 0 2 : N O）、ステップ S g 2 1 0 6 に進む。ステップ S g 2 1 0 6 では、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たり B であるか否かを判定する。ステップ S g 2 1 0 6 において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たり B であると判定した場合には（S g 2 1 0 6 : Y E S）、ステップ S g 2 1 0 7 に進む。

【 3 8 8 1 】

ステップ S g 2 1 0 7 では、通常大当たり B 用の演出パターンを設定処理を実行する。ステップ S g 2 1 0 7 を実行した後、演出パターンを設定処理を終了する。

【3882】

ステップSg2106において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たりBではないと判定した場合には（Sg2106：NO）、ステップSg2108に進む。

【3883】

ステップSg2108では、通常大当たりA用の演出パターンの設定処理を実行する。ステップSg2108を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【3884】

ステップSg2101において、処理対象である遊技回が当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（Sg2101：NO）、ステップSg2109に進む。

10

【3885】

ステップSg2109では、外れ用の演出パターンの設定処理を実行する。ステップSg2109を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【3886】

<メイン処理>

次に、表示制御装置100のMPU102によって実行されるメイン処理について説明する。

【3887】

図361は、表示制御装置100のMPU102において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

20

【3888】

ステップSg2201では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU102を初期設定し、ワークRAM104及びビデオRAM107の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタROM106に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオRAM107のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオRAM107に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオRAM107のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップSg2202に進む。

30

【3889】

ステップSg2202では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【3890】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

40

【3891】

図362は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップSg2301では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【3892】

50

< V 割込み処理 >

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される V 割込み処理について説明する。

【3893】

図 363 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、VDP 105 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 41 に表示させる画像を特定した上で、VDP 105 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

10

【3894】

上述したように、V 割込み信号は、VDP 105 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU 102 に対して送信される信号である。したがって、MPU 102 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、VDP 105 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP 105 は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

20

【3895】

ステップ Sg 2401 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 362）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 41 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【3896】

演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 24 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 41 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

30

【3897】

なお、コマンド対応処理（Sg 2401）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 90 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 90 によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 41 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

40

【3898】

ステップ Sg 2402 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Sg 2401）などによって設定された図柄表示装置 41 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 41 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ Sg 2403 に進む。

【3899】

ステップ Sg 2403 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（

50

S g 2 4 0 2) によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップ S g 2 4 0 4 に進む。

【3900】

ステップ S g 2 4 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（S g 2 4 0 3）によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、V D P 1 0 5 に対して送信する。V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S g 2 4 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。

【3901】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、振分機構 1 2 0 によって開口部 1 2 2 から入球した遊技球が左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに振り分けられたにも関わらず、当該振り分けられた遊技球が、第 1 始動口 3 3 a に入球した場合も、第 1 始動口 3 3 b に入球した場合も、いずれも同一の図柄（第 1 の図柄）を変動させるので、振り分けられた先の入球部（始動口）ごとに異なる図柄が変動すると推測していた遊技者に対して意外性を付与することができる。また、2 つの経路に振り分けられたにも関わらず同一の図柄を変動させる入球部（始動口）に案内する振分機構 1 2 0 の役割（設置目的）について、遊技者に種々の推測をさせることができる。

【3902】

本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、右側流路 R 2 から第 1 始動口 3 3 b へ遊技球が流通する経路上に普通電動役物 5 3 を備えるので、振分機構 1 2 0 によって左側流路 R 1 と右側流路 R 2 のいずれに振り分けられても、いずれに振り分けられた遊技球も同一の図柄（第 1 の図柄）を変動させる契機となる場合と、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球が普通電動役物 5 3 によって第 2 の図柄を変動させる契機となる場合があり、遊技球を振分機構 1 2 0 に到達させる同じ流通態様であっても、サポートモードの種類によって第 1 の図柄と第 2 の図柄を変動させる割合を異なる態様にするすることができる。すなわち、普通電動役物 5 3 が開放するか否かを決定する電役開放抽選の当選確率を制御することによって、第 1 の図柄と第 2 の図柄を変動させる割合を異なる態様にするすることができる。

【3903】

より具体的には、普通電動役物 5 3 は、開口部 1 2 4 から流出した遊技球を、第 1 始動口 3 3 b と第 2 始動口 3 4 に振り分ける振分機構と考えることができ、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は振分機構 1 2 0 と普通電動役物 5 3 の 2 つの振分機構を備えることができる。そして、振分機構として機能する普通電動役物 5 3 が動作する確率は、電役開放抽選の当選確率であるので、サポートモードを変更することによって変更することが可能である。従って、振分機構 1 2 0 に到達した遊技球を当該振分機構 1 2 0 が、左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに交互に振り分ける場合であっても、振分機構として機能する普通電動役物 5 3 が右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球を第 2 始動口 3 4 に振り分ける確率（すなわち、電役開放抽選の当選確率）を変更することによって、第 1 の図柄と第 2 の図柄との変動する比率を変更することができる。例えば、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に振り分ける確率（電役開放抽選の当選確率）を低く設定した場合（低頻度サポートモードの場合）には、振分機構 1 2 0 によって左側流路 R 1 に振り分けた遊技球を第 1 始動口 3 3 a に入球させ、第 1 の図柄を変動させる。そして、右側流路 R 2 に振り分けた遊技球は、電役開放抽選の当選確率が低いので、高い確率で第 1 始動口 3 3 b に入球させ、第 1 の図柄を変動させることができる。すなわち、振分機構 1 2 0 に到達した遊技球を高い確率で第 1 始動口 3 3 （第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b）に入球させ、高い確率（頻度）で第 1 の図柄を変動させることができる。

【3904】

一方、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に振り分ける確率（電役開放抽選の当選確率）を高く設定した場合（高頻度サポートモード A の場合）には、振分機構 1 2 0 によって左側流路 R 1 に振り分けた遊技球を第 1 始動口 3 3 a に入球させ、第 1 の図柄を変動させる。そして、右側流路 R 2 に振り分けた遊技球は、電役開放抽選の当選確率が高いので、高い確率で第 2 始動口 3 4 に入球させ、第 2 の図柄を変動させることができる。このように、電役開放抽選の当選確率を変更することによって、遊技球の流通態様が同じであっても、第 1 の図柄と第 2 の図柄との変動する比率を変更することができる。

【3905】

本実施形態のパチンコ機 1 0 は、電役開放抽選を実行する契機となるスルーゲートとして、振分機構 1 2 0 の内部に配置されたスルーゲート 3 5 a とは別に、スルーゲート 3 5 b を備えるので、振分機構 1 2 0 を経由しない遊技球の流通態様であっても普通電動役物 5 3 を開放させることができる。その結果、高頻度サポートモード B の状態の場合に、スルーゲート 3 5 b を通過する流通態様で遊技球を流通させることによって、高い確率で第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させることができる。

【3906】

従って、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は以下のことが実現可能である。低頻度サポートモードで遊技者が振分機構 1 2 0 に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第 1 始動口 3 3 a と第 1 始動口 3 3 b に遊技球が入球し、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球する可能性は低いため、高い確率で第 1 の図柄のみを変動させることができる。高頻度サポートモード A で遊技者が振分機構 1 2 0 に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第 1 始動口 3 3 a と第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球する可能性が高いので、第 1 の図柄と第 2 の図柄とを変動させることができる。高頻度サポートモード B で遊技者がスルーゲート 3 5 b を通過するように遊技球を流通させた場合には、第 2 始動口 3 4 のみに遊技球が入球する可能性が高いので、高い確率で第 2 の図柄のみを変動させることができる。その結果、高い確率で第 1 の図柄のみが変動する遊技状態、第 1 の図柄と第 2 の図柄とが変動する遊技状態、高い確率で第 2 の図柄のみが変動する遊技状態の少なくとも 3 つの状態をつくり出すことができる。

【3907】

換言すれば、遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合に、単位時間当たりにおける、第 1 始動口 3 3 （第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b）への遊技球の入球数と第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球数との相対比を、少なくとも 3 段階に変更可能に制御することができる。よって、当該 3 段階の入球相対比（遊技状態）を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3908】

さらに換言すれば、パチンコ機 1 0 は、遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第 1 始動口に連続して入球する確率を第 1 始動口連続入球確率とし、遊技球が第 1 始動口と第 2 始動口とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第 2 始動口に連続して入球する確率を第 2 始動口連続入球確率とした場合に、第 1 始動口連続入球確率が、交互入球確率および第 2 始動口連続入球確率よりも高い第 1 遊技状態（低頻度サポートモード）と、交互入球確率が、第 1 始動口連続入球確率および第 2 始動口連続入球確率よりも高い第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）と、第 2 始動口連続入球確率が、第 1 始動口連続入球確率および交互入球確率よりも高い第 3 の遊技状態（高頻度サポートモード B）と、を切り替え可能に制御することができる。従って、パチンコ機 1 0 は、第 1 遊技状態（低頻度サポートモード）と第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）と第 3 の遊技状態（高頻度サポートモード B）の 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該 3 つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3909】

そして、第 1 遊技状態（低頻度サポートモード）よりも第 2 の遊技状態（高頻度サポー

トモードA)の方が遊技者に有利な遊技状態であり、第2の遊技状態(高頻度サポートモードA)よりも第3の遊技状態(高頻度サポートモードB)の方が遊技者に有利な遊技状態であるという特徴を有する。従って、パチンコ機10は、遊技者にとって有利の度合いに差のある3つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3910】

上記の遊技の流れにおいても説明したが、ここで、本実施形態におけるパチンコ機10が奏する効果を従来のパチンコ機との比較によって説明する。先に、第1始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選(大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む)した場合に付与される特典(例えば払い出される賞球数)の期待値を第1特典期待値とし、第2始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選(大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む)した場合に付与される特典(例えば払い出される賞球数)の期待値を第2特典期待値とする。また、通常時に当たりに当選した場合に付与される特典の期待値を通常時特典期待値とし、高頻度サポートモード時に当たりに当選した場合に付与される特典の期待値を高サポ時特典期待値とする。

【3911】

従来から、第1始動口と第2始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機(以下、「従来パチンコ機」とも呼ぶ)は存在する。従来パチンコ機は、遊技を開始した当初の通常状態(例えば、低確率モードかつ低頻度サポートモード)においては、振分機構に到達するように遊技球を流通させて第1始動口と第2始動口とに交互に遊技球を入球させる。そして、高頻度サポートモードに移行した場合には、補助手段(普通電動役物)が高頻度に動作することにより、振分手段を介さずに高い確率で第2始動口に遊技球を入球させる。

【3912】

従来パチンコ機において、高サポ時特典期待値を通常時特典期待値よりも高く、かつ、その差を大きくしようとした場合には、高サポ時特典期待値を大きくするために必然的に第2特典期待値を大きくする必要があるが、第2特典期待値を大きくすると、通常時特典期待値も高くなってしまう(通常状態においては第1始動口と第2始動口とに遊技球が入球して当たり抽選が実行されるため)。また、第1特典期待値を小さくしても、通常時特典期待値は、第1特典期待値と第2特典期待値との平均であるので、第1特典期待値を小さくすることによる効果は小さくなってしまふ。

【3913】

さらに、単位時間当たりに付与可能な特典の大きさに規制が設けられている場合、通常時特典期待値が比較的大きいと、当該規制の範囲内に調整するために、高サポ時特典期待値を小さくする必要がある。すなわち、従来パチンコ機においては、通常時特典期待値と高サポ時特典期待値との間に大きな差を設定することが困難である。換言すれば、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができない。結果として、通常状態(通常の遊技状態、最も特典期待値の小さい状態)から高頻度サポートモード(最も良い遊技状態、最も特典期待値の大きい状態)に移行した場合における遊技者の期待感を大きく惹起させることができない。

【3914】

一方、本実施形態におけるパチンコ機10は、通常状態においては、振分機構120に到達するように遊技球を流通させるが、高い確率で第1始動口33aにのみ遊技球が入球するので、第1特典期待値を低く設定することによって、通常時特典期待値を低くすることができる。さらに、高頻度サポートモードBの場合には、遊技者が右打ちをすることによって、高い確率で第2始動口34にのみ遊技球が入球するので、第2特典期待値を高く設定することによって、高頻度サポートBにおける高サポ時特典期待値を高くすることが

できる。すなわち、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができる。さらに、高頻度サポートモードAの場合には、振分機構120に到達するように遊技球を流通させ、第1始動口33aと第2始動口34とに遊技球を交互に入球させるので、高サポ時特典期待値（高頻度サポートモードA時）は、通常時特典期待値と高サポ時特典期待値（高頻度サポートモードB時）との中間的な値となり、通常状態→高頻度サポートモードA→高頻度サポートモードBといった遊技の流れで遊技が進行した場合、付与される特典期待値の値が段階的に大きくなりつつ、かつ、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができる。

10

【3915】

さらに、単位時間あたりに付与可能な特典の大きさに規制が設けられている場合には、第1特典期待値を低く設定することによって、全体として単位時間あたりに付与可能な特典の大きさを調整することが可能であり、第1特典期待値と第2特典期待値との差を大きくした状態を維持することが可能となる。すなわち、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間での遊技者が得られる利益の差に大きな振り幅を確保しつつ、単位時間あたりに付与可能な特典の大きさを規制の範囲内に調整することが容易となる。

【3916】

なお、本実施形態のパチンコ機10の特徴および当該特徴が奏する効果を、第1始動口と第2始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機（従来パチンコ機）との比較によって説明したが、当該効果は、上記に例示した従来パチンコ機に対してのみ効果を奏するものではなく、異なる種類の抽選が実行される契機となる2つ以上の入球部を備えるパチンコ機に対してその効果を奏する。

20

【3917】

本実施形態におけるパチンコ機10は、遊技球の通過が電役開放抽選を実行する契機となるスルーゲート35aが、振分機構120によって振り分けられた一の経路（右側流路R2）に配置されているので、振分機構120が遊技球を振り分ける態様（左側流路R1と右側流路R2とに振り分ける順番）について、遊技者に注目させることができる。さらに、右側流路R2に振り分けられた場合には、電役開放抽選に当選するか否かといった期待感を付与することができる。従って、振分機構120における遊技球の振り分けの態様と、電役開放抽選における抽選結果（すなわち、普通電動役物53が開放するか否か）との、少なくとも2段階の期待感を付与することができる。

30

【3918】

本実施形態におけるパチンコ機10は、サポートモードとして、低頻度サポートモードと、電役開放抽選の当選確率は低頻度サポートモードより高いが電役開放抽選における変動時間（普通図柄の変動時間）および普通電動役物53の開放時間が低頻度サポートモードと同じである高頻度サポートモードAと、低頻度サポートモードと比べて電役開放抽選の当選確率が高く、電役開放抽選における変動時間（普通図柄の変動時間）が短く、普通電動役物53の開放時間が長い高頻度サポートモードBとを実行可能であり、これら3つのサポートモードの切り替えを利用して、上記の遊技の流れで説明したように、種々の新たな遊技の流れを創出することができる。

40

【3919】

また、本実施形態におけるパチンコ機10は、以下の効果を奏する。

まず、以下のように定義する。

・高頻度サポートモードAにおける電役開放抽選の抽選時間（普通図柄の変動時間）を T_p 、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、普通電動役物53が遊技球を補助可能な状態になるまでの時間（可動片53aが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間）を T_m 、1回の電役開放抽選に当選した場合の普通

50

電動役物 5 3 の開放時間を T_{s1} 、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過した時点から普通電動役物 5 3 に到達するまでの時間を T_{r1} 、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過して普通電動役物 5 3 に到達した時点から開放した普通電動役物 5 3 によって第 2 始動口 3 4 に入球するまでの時間を T_{f1} とする。

・高頻度サポートモード B における電役開放抽選の抽選時間（普通図柄の変動時間）を T_p 、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、普通電動役物 5 3 が遊技球を補助可能な状態になるまでの時間（可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間）を T_m 、1 回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放時間を T_{s2} 、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過した時点から普通電動役物 5 3 に到達するまでの時間を T_{r2} 、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過して普通電動役物 5 3 に到達した時点から開放した普通電動役物 5 3 によって第 2 始動口 3 4 に入球するまでの時間を T_{f2} とする。

このように定義した場合、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、以下の式 (1) ～式 (3) を満たすように構成されている。

$$T_p + T_m \leq T_{r1} \dots \text{式 (1)}$$

$$T_p + T_m \leq T_{r2} \dots \text{式 (2)}$$

$$T_{r1} + T_{f1} \leq T_p + T_m + T_{s1} < T_{r2} + T_{f2} \leq T_p + T_m + T_{s2} \dots \text{式 (3)}$$

なお、本実施形態においては、上記の各パラメータの具体的な値は、 $T_p = 0.05$ 秒、 $T_m = 0.1$ 秒、 $T_{r1} = 0.3$ 秒、 $T_{r2} = 0.3$ 秒、 $T_{f1} = 2.0$ 秒、 $T_{f2} = 5.0$ 秒、 $T_{s1} = 3.0$ 秒、 $T_{s2} = 6.0$ 秒であり、上記式 (1) ～式 (3) を満たす。

【3920】

このような構成において、サポートモードが高頻度サポートモード A である場合には、スルーゲート 3 5 a を通過するように遊技球を流通（左打ち）させた場合には、普通電動役物 5 3 による誘導（補助）によって遊技球を第 2 始動口 3 4 に入球させることができるが、スルーゲート 3 5 b を通過するように遊技球を流通（右打ち）させた場合には、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球するよりも前に普通電動役物 5 3 が閉鎖してしまうため、遊技球を第 2 始動口 3 4 に入球させることができない。

よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、サポートモードが高頻度サポートモード A の場合には、スルーゲート 3 5 a を通過するように（振分機構 1 2 0 に到達するように）遊技球を流通させる流通態様（左打ち）の方が、スルーゲート 3 5 b を遊技球が通過するように流通させる流通態様（右打ち）よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

【3921】

一方、サポートモードが高頻度サポートモード B である場合には、スルーゲート 3 5 a を遊技球が通過するように流通させた場合、および、スルーゲート 3 5 b を遊技球が通過するように流通させた場合のいずれの場合であっても、普通電動役物 5 3 による誘導（補助）によって遊技球を第 2 始動口 3 4 に入球させることができる。しかしながら、スルーゲート 3 5 a を遊技球が通過するように流通させる場合、遊技球は振分機構 1 2 0 を通過するので、振分機構 1 2 0 に到達した遊技球のうち、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球しかスルーゲート 3 5 a を通過することができない。よって、振分機構 1 2 0 に到達するように遊技球を流通（左打ち）させた場合における振分機構 1 2 0 に到達した遊技球の個数に対するスルーゲート 3 5 a を通過して第 2 始動口 3 4 に入球する遊技球の個数の割合は、スルーゲート 3 5 b を通過するように遊技球を流通（右打ち）させた場合におけるスルーゲート 3 5 b に到達した遊技球の個数に対する当該スルーゲート 3 5 b を通過して第 2 始動口 3 4 に入球する遊技球の個数の割合よりも低くなる。よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、サポートモードが高頻度サポートモード B の場合には、スルーゲート 3 5 b を遊技球が通過するように流通させる流通態様（右打ち）の方が、スルーゲート 3 5 a を通過するように（振分機構 1 2 0 に到達するように）遊技球を流通させる流通態様（左打ち）よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

【3922】

ここで、高頻度サポートモードAと高頻度サポートモードBとは、遊技中の制御としては、1回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物53の開放時間が異なるだけである。従って、本実施形態におけるパチンコ機10は、1回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物53の開放時間が異なる2つの高頻度サポートモードを切り替えるだけで、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を変えることができる。従って、新たな遊技性を創出することができ、さらに、遊技者に遊技球の流通態様の変更操作に積極的に参加させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3923】

《G7》第7実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【3924】

《G7-1》変形例1：

上記第7実施形態は、遊技球を第2始動口34へ誘導する普通電動役物53が第1始動口33bの上方に配置されているため、高頻度サポートモードBにおいて、普通電動役物53が遊技球を第2始動口34に誘導中に、当該普通電動役物53が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物53から放出され流下し第1始動口33bに入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例1は、上記課題を解決する。

【3925】

図364は、変形例1における振分機構120、普通電動役物53、および各始動口を示す説明図である。また当該図364は、変形例1における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。なお、図364において普通電動役物53は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【3926】

図364(a)に示すように、本例における第2始動口34は、第1始動口33bよりも遊技盤30に正面視して右側に配置されている。また、普通電動役物53は、2つの可動片である左側可動片53dと右側可動片53eとを備える。左側可動片53dは、開口部124から第1始動口33bまでの遊技球の流通経路上に配置されている。左側可動片53dは、右側の部位が左側の部位より下方に位置するように傾斜している。右側可動片53eは、スルーゲート35bを通過した遊技球の流通経路上に配置されている。右側可動片53eは、左側の部位が右側の部位より下方に位置するように傾斜している。

【3927】

その他の構成および各サポートモードにおける電役開放抽選の当選確率、電役開放抽選における変動時間、普通電動役物53の開放時間等の制御の内容は上記実施形態と同じである。このような構成を採用した場合の、各サポートモードについて以下に説明する。

【3928】

本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構120の開口部122に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。低頻度サポートモードの実行中は、上記実施形態と同様に、振分機構120の開口部122に入球した遊技球は、左側流路R1と右側流路R2とに交互に振り分けられ、左側流路R1に振り分けられた遊技球は第1始動口33aに入球し(図364(a))、右側流路R2に振り分けられた遊技球は第1始動口33bに入球する(図364(b))。

【3929】

図365は、変形例1における高頻度サポートモードAを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードAは、左打ちをして振分機構120の開口部122に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモードAの実行中は、上記実施形態と同様に、振分機構120の開口部122に入球した遊技

球は、左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに交互に振り分けられる。図 3 6 5 (a) に示すように、左側流路 R 1 に振り分けられた遊技球は第 1 始動口 3 3 a に入球する。図 3 6 5 (b) に示すように、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物 5 3 の左側可動片 5 3 d に誘導 (補助) されて第 2 始動口 3 4 に入球する。なお、本変形例においては、高頻度サポートモード A の実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物 5 3 によって遊技球が誘導 (補助) されて第 2 始動口 3 4 に到達するよりも前に、普通電動役物 5 3 が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第 2 始動口 3 4 に入球しない。

【3930】

図 3 6 6 は、変形例 1 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。本例における高頻度サポートモード B は、右打ちをしてスルーゲート 3 5 b を通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモード B の実行中は、上記実施形態と同様に、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物 5 3 の右側可動片 5 3 e に誘導 (補助) されて第 2 始動口 3 4 に入球する。

【3931】

このとき、上記第 7 実施形態と異なり、高頻度サポートモード B の実行中に遊技球を第 2 始動口 3 4 へ誘導する普通電動役物 5 3 の部位 (右側可動片 5 3 e) が第 1 始動口 3 3 b の上方に配置されていないので、高頻度サポートモード B において普通電動役物 5 3 (右側可動片 5 3 e) によって誘導されている遊技球は、第 1 始動口 3 3 b の上部を通過しないで第 2 始動口 3 4 まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に普通電動役物 5 3 が閉鎖した場合であっても、普通電動役物 5 3 から放出されて流下した遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球することを抑制することができる。従って、高頻度サポートモード B の実行中に、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球個数と第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例 1 は、上記実施形態と比較して、より一層、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球比率を高くすることができる。

【3932】

《G 7-2》変形例 2 :

上記第 7 実施形態は、遊技球を第 2 始動口 3 4 へ誘導する普通電動役物 5 3 が第 1 始動口 3 3 b の上方に配置されているため、高頻度サポートモード A において、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に、当該普通電動役物 5 3 が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物 5 3 から放出され流下した遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球してしまうといった課題がある。

【3933】

また、同様に、高頻度サポートモード B において、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に、当該普通電動役物 5 3 が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物 5 3 から放出され流下した遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例 2 は、上記課題を解決する。

【3934】

図 3 6 7 は、変形例 2 における振分機構 1 2 0、普通電動役物 5 3、および各始動口を示す説明図である。また当該図 3 6 7 は、変形例 2 における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。

【3935】

本変形例 2 と上記変形例 1 との異なる点は、変形例 2 は、変形例 1 が備えていた第 1 始動口 3 3 b を備えない点である。その他の構成は、変形例 1 と同じである。

【3936】

図 3 6 7 は、変形例 2 における低頻度サポートモードを説明する説明図であり、図 3 6 8 は、変形例 2 における高頻度サポートモード A を説明する説明図であり、図 3 6 9 は、変形例 2 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。

【3937】

変形例2の場合、図368(b)に示すように、高頻度サポートモードAにおいて、振分機構120によって右側流路R2に振り分けられた遊技球は左側可動片53dによって誘導されて第2始動口34に入球する。このとき、変形例2は変形例1の構成と異なり、第1始動口33bを備えないので、遊技球を第2始動口34に誘導中に普通電動役物53が意図しないタイミングで閉鎖し、遊技球が普通電動役物53から放出され流下した場合であっても、遊技球が第1始動口33bに入球してしまうことを回避することができる。なお、本変形例においては、高頻度サポートモードAの実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物53によって遊技球が誘導(補助)されて第2始動口34に到達するよりも前に、普通電動役物53が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第2始動口34に入球しない。

10

【3938】

また、上記第7実施形態と異なり、第1始動口33bを備えないので、高頻度サポートモードBの実行中に遊技球を第2始動口34へ誘導する普通電動役物53の部位(右側可動片53e)が第1始動口33bの上方に位置することがなく、高頻度サポートモードBにおいて普通電動役物53(右側可動片53e)によって誘導されている遊技球は、第1始動口33bの上部を通過しないで第2始動口34まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物53が遊技球を第2始動口34に誘導中に普通電動役物53が閉鎖した場合であっても、普通電動役物53から放出されて流下した遊技球が第1始動口33bに入球することを回避することができる。従って、高頻度サポートモードBの実行中に、第1始動口33への遊技球の入球個数と第2始動口34への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例2は、上記第7実施形態と比較して、より一層、第2始動口34への遊技球の入球比率を高くすることができる。

20

【3939】

《G7-3》変形例3：

上記第7実施形態は、遊技球を第2始動口34へ誘導する普通電動役物53が第1始動口33bの上方に配置されているため、高頻度サポートモードAにおいて、普通電動役物53が遊技球を第2始動口34に誘導中に、当該普通電動役物53が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物53から放出され流下した遊技球が第1始動口33bに入球してしまうといった課題がある。

30

【3940】

また、同様に、高頻度サポートモードBにおいて、普通電動役物53が遊技球を第2始動口34に誘導中に、当該普通電動役物53が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物53から放出され流下した遊技球が第1始動口33bに入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例2は、上記課題を解決する。

【3941】

また、上記変形例1および変形例2においては、普通電動役物53は左側可動片53dと右側可動片53eとの2つの部位を備えるため、遊技盤30の遊技領域PAに対して普通電動役物53を配置するスペースを広く(大きく)確保しないといけないといった課題がある。以下に示す変形例3は、上記課題を解決する。

40

【3942】

図370は、変形例3における振分機構120、普通電動役物53、および各始動口を示す説明図である。また当該図370は、変形例3における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。

【3943】

図370に示すように、変形例3のパチンコ機10は、変形例2と同様に第1始動口33bを備えない。また、第2始動口34が、開口部124から放出された遊技球が流下する流通経路上に配置されている。さらに、開口部124から第2始動口34までの遊技球の流通経路上に普通電動役物53が配置されている。本変形例における普通電動役物53の動作は、上記実施形態と異なる。変形例3における普通電動役物53は、遊技盤30か

50

ら突出して配置されている可動片 5 3 a が遊技盤 3 0 の平面上を移動することで、その開閉動作が実行される。図 3 7 0 は、低頻度サポートモードの状態を示しており、図 3 7 0 (a) および図 3 7 0 (b) に示した普通電動役物 5 3 は閉鎖状態である。

【3 9 4 4】

本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図 3 7 0 (a) および図 3 7 0 (b) に示すように、低頻度サポートモードの実行中は、振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球した遊技球は、左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに交互に振り分けられ、左側流路 R 1 に振り分けられた遊技球は第 1 始動口 3 3 a に入球し、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球は、開口部 1 2 4 から流出した後、閉鎖状態の普通電動役物 5 3 の可動片 5 3 a の上面を流下し、第 2 始動口 3 4 には入球せずにさらに普通電動役物 5 3 より下方に流下する。

【3 9 4 5】

図 3 7 1 は、変形例 3 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。本例における高頻度サポートモード A は、左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモード A の実行中は、振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球した遊技球は、左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに交互に振り分けられる。図 3 7 1 (a) は、左側流路 R 1 に振り分けられた遊技球が第 1 始動口 3 3 a に入球する様子を示している。図 3 7 1 (b) は、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球する様子を示している。図 3 7 1 (b) に示すように、本例における普通電動役物 5 3 は、遊技盤 3 0 を正面視して右上方向に移動することによって、閉鎖状態から開放状態に移行する。普通電動役物 5 3 が右上方向に移動すると、開口部 1 2 4 から第 2 始動口 3 4 まで遊技球が流通可能となり、遊技球は第 2 始動口 3 4 に入球する。なお、上記実施形態および変形例における普通電動役物 5 3 は、普通電動役物 5 3 の上面に到達した遊技球を第 2 始動口 3 4 まで誘導するので、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を補助する補助手段として機能するが、本例における普通電動役物 5 3 も、開放状態に移行することによって開口部 1 2 4 から放出された遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球することを容易にすることから、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を補助する補助手段として機能する。

【3 9 4 6】

また、本変形例においては、高頻度サポートモード A の実行中に遊技者が右打ちをして、開放状態の普通電動役物 5 3 によって遊技球が誘導（補助）されて第 2 始動口 3 4 に到達するよりも前に、普通電動役物 5 3 が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第 2 始動口 3 4 に入球しない。

【3 9 4 7】

図 3 7 2 は、変形例 3 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。本例における高頻度サポートモード B は、右打ちをしてスルーゲート 3 5 b を通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図示するように、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球は、遊技盤 3 0 が備える壁部 W の上面に到達し、当該壁部 W の上面を流通した後、開放中の普通電動役物 5 3 の上面を流通し、第 2 始動口 3 4 に入球する。

【3 9 4 8】

このように、変形例 3 のパチンコ機 1 0 は、変形例 2 と同様に、第 1 始動口 3 3 b を備えないので、高頻度サポートモード A の状態において普通電動役物 5 3 が意図しないタイミングで開放状態から閉鎖状態に移行した場合であっても、遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球してしまうことを回避することができる。

【3 9 4 9】

また、第 1 始動口 3 3 b を備えないので、高頻度サポートモード B の実行中に遊技球を第 2 始動口 3 4 へ誘導する普通電動役物 5 3 が第 1 始動口 3 3 b の上方に位置することがなく、高頻度サポートモード B において普通電動役物 5 3 によって誘導されている遊技球

は、第1始動口33bの上部を通過しないで第2始動口34まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物53が遊技球を第2始動口34に誘導中に普通電動役物53が閉鎖した場合であっても、普通電動役物53から放出されて流下した遊技球が第1始動口33bに入球することを回避することができる。従って、高頻度サポートモードBの実行中に、第1始動口33への遊技球の入球個数と第2始動口34への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例3は、上記第7実施形態と比較して、より一層、第2始動口34への遊技球の入球比率を高くすることができる。

【3950】

さらに、変形例3における普通電動役物53は、上記変形例1および変形例2と異なり、左側可動片53dおよび右側可動片53eといった2つの部位を備えず、1つの可動片によって構成されている。従って、遊技盤30の遊技領域PAに対して普通電動役物53を配置するスペースを狭く（小さく）することができ、普通電動役物53の配置領域の省スペース化を実現することができる。

【3951】

また、変形例3における普通電動役物53は、閉鎖状態のときには、右側流路R2から第2始動口34までの流通経路を遮蔽し、かつ、壁部Wから第2始動口34までの流通経路を分断する。そして、開放状態のときには、右側流路R2から第2始動口34までの流通経路の遮蔽を解除し、かつ、壁部Wから第2始動口34までの流通経路を形成する。従って、普通電動役物53は、閉鎖状態から開放状態に移行することによって、2つの流通経路を変更することができる。すなわち、普通電動役物53は、1つの状態変化で2種類の流通経路の状態を同時に変化させることができる。その結果、右側流路R2から第2始動口34までの流通経路に遊技球を流通させる場合も、壁部Wから第2始動口34までの流通経路に遊技球を流通させる場合も、いずれの場合も、普通電動役物53を利用した遊技を実行することができる。

【3952】

《G7-4》変形例4：

上記第7実施形態は、遊技球を第2始動口34へ誘導する普通電動役物53が第1始動口33bの上方に配置されているため、高頻度サポートモードAにおいて、普通電動役物53が遊技球を第2始動口34に誘導中に、当該普通電動役物53が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物53から放出され流下した遊技球が第1始動口33bに入球してしまうといった課題がある。

【3953】

また、同様に、高頻度サポートモードBにおいて、普通電動役物53が遊技球を第2始動口34に誘導中に、当該普通電動役物53が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物53から放出され流下した遊技球が第1始動口33bに入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例2は、上記課題を解決する。

【3954】

また、上記変形例2および変形例3の構成においては、低頻度サポートモードにおいて右側流路R2に振り分けられ開口部124から放出された遊技球は第1始動口33や第2始動口34に入球せずそのまま流下する構成であった。その結果、一連の遊技において払い出される全賞球数に占める役物の動作によらないで払い出される賞球数の比率が低くなってしまうといった課題がある。以下に示す変形例4は、上記の課題を解決する。

【3955】

図373は、変形例4における振分機構120、普通電動役物53、および各始動口を示す説明図である。また当該図373は、変形例2における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。

【3956】

変形例4のパチンコ機10は、開口部124から放出された遊技球が流下する流通経路上に一般入賞口32が配置されている。さらに、変形例4のパチンコ機10は第1始動口33bを備えない。

【3957】

図373(a)に示すように、低頻度サポートモードにおいて開口部122から入球し振分機構120によって左側流路R1に振り分けられた遊技球は第1始動口33aに入球する。そして、図373(b)に示すように、右側流路R2に振り分けられた遊技球は一般入賞口32に入球する。上記変形例2および変形例3の構成においては、低頻度サポートモードにおいて右側流路R2に振り分けられ開口部124から放出された遊技球は第1始動口33や第2始動口34に入球せずそのまま流下したが、本変形例においては、低頻度サポートモードにおいて右側流路R2に振り分けられ開口部124から放出された遊技球は一般入賞口32に入球する。よって、上記変形例2および変形例3と比較して、一連の遊技において払い出される全賞球数に占める役物の動作によらないで払い出される賞球数の比率を高めることができる。

10

【3958】

図374は、変形例4における高頻度サポートモードAを説明する説明図である。図374(a)および図374(b)に示すように、高頻度サポートモードAの場合には、振分機構120によって左側流路R1に振り分けられた遊技球は第1始動口33aに入球し、右側流路R2に振り分けられた遊技球は第2始動口34に入球する。変形例4の構成においては、仮に、左側可動片53dが遊技球を第2始動口34まで誘導中に、普通電動役物53が閉鎖した場合であっても、遊技球が一般入賞口32に入球し、意図せず第1始動口33bに入球してしまうことを回避することができる。なお、本変形例においては、高頻度サポートモードAの実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物53によって遊技球が誘導(補助)されて第2始動口34に到達するよりも前に、普通電動役物53が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第2始動口34に入球しない。

20

【3959】

図375は、変形例4における高頻度サポートモードBを説明する説明図である。図375に示すように、高頻度サポートモードBの場合には、上記変形例1と同様に、スルーゲート35bを通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物53の右側可動片53eに誘導(補助)されて第2始動口34に入球する。変形例4の構成においては、上記第7実施形態と異なり、第1始動口33bを備えないので、高頻度サポートモードBの実行中に遊技球を第2始動口34へ誘導する普通電動役物53の部位(右側可動片53e)が第1始動口33bの上方に位置することがなく、高頻度サポートモードBにおいて普通電動役物53(右側可動片53e)によって誘導されている遊技球は、第1始動口33bの上部を通過しないで第2始動口34まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物53が遊技球を第2始動口34に誘導中に普通電動役物53が閉鎖した場合であっても、普通電動役物53から放出されて流下した遊技球が第1始動口33bに入球することを回避することができる。従って、高頻度サポートモードBの実行中に、第1始動口33への遊技球の入球個数と第2始動口34への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例2は、上記第7実施形態と比較して、より一層、第2始動口34への遊技球の入球比率を高くすることができる。

30

【3960】

《G7-5》変形例5：

40

上記第7実施形態においては、第1始動口33として第1始動口33aと第1始動口33bの2つを備えているので、第1始動口33に関して遊技球の入球の検出を、第1始動口33aと第1始動口33bの2つの入球部において行う必要があり、遊技球の入球検知用のセンサを従来より多く備えないといけないといった課題や、遊技盤30の遊技領域PAに対して始動口を配置するスペースを従来より広く(大きく)確保しないといけないといった課題がある。さらに、上記第7実施形態においては、高頻度サポートモードBの実行中に遊技球を第2始動口34へ誘導する普通電動役物53が第1始動口33bの上方に配置されているため、高頻度サポートモードBにおいて普通電動役物53によって誘導(補助)されている遊技球は、第1始動口33bの上部を通過して第2始動口34まで到達する。このとき、仮に、普通電動役物53が遊技球を第2始動口34に誘導中に普通電動

50

役物 5 3 が閉鎖した場合には、普通電動役物 5 3 から放出されて流下した遊技球が、意図せず第 1 始動口 3 3 b に入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例 5 は、上記課題を解決する。

【3961】

図 376 は、変形例 5 における振分機構 120、普通電動役物 53、および各始動口を示す説明図である。また当該図 376 は、変形例 5 における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。

【3962】

図 376 に示すように、変形例 5 における振分機構 120 は、左側流路 R1 が半円形状を形成している。また、左側流路 R1 に振り分けられ開口部 123 から放出された遊技球も、右側流路 R2 に振り分けられ開口部 124 から放出した遊技球も、いずれの遊技球も入球可能な位置に第 1 始動口 33a が配置されている。また、変形例 5 のパチンコ機 10 は、第 1 始動口 33b を備えない。

【3963】

本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構 120 の開口部 122 に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。

【3964】

図 376 (a) および図 376 (b) に示すように、低頻度サポートモードの実行中は、振分機構 120 の開口部 122 に入球した遊技球は、左側流路 R1 と右側流路 R2 とに交互に振り分けられ、左側流路 R1 に振り分けられた遊技球は第 1 始動口 33a に入球し、右側流路 R2 に振り分けられた遊技球も、開口部 124 から流出した後、第 1 始動口 33a に入球する。

【3965】

図 377 は、変形例 5 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。本例における高頻度サポートモード A は、左打ちをして振分機構 120 の開口部 122 に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモード A の実行中は、振分機構 120 の開口部 122 に入球した遊技球は、左側流路 R1 と右側流路 R2 とに交互に振り分けられる。図 377 (a) に示すように、左側流路 R1 に振り分けられた遊技球は第 1 始動口 33a に入球する。図 377 (b) に示すように、右側流路 R2 に振り分けられた遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物 53 の左側可動片 53d に誘導（補助）されて第 2 始動口 34 に入球する。なお、本変形例においては、高頻度サポートモード A の実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物 53 によって遊技球が誘導（補助）されて第 2 始動口 34 に到達するよりも前に、普通電動役物 53 が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第 2 始動口 34 に入球しない。

【3966】

図 378 は、変形例 5 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。本例における高頻度サポートモード B は、右打ちをしてスルーゲート 35b を通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモード B の実行中は、スルーゲート 35b を通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物 53 の右側可動片 53e に誘導（補助）されて第 2 始動口 34 に入球する。

【3967】

変形例 5 におけるパチンコ機 10 は、第 1 始動口として第 1 始動口 33a の一つしか備えないので、上記第 7 実施形態と比較して、備えなければならない遊技球の入球検知用のセンサの数を削減することができる。また、それに伴って、入球検知に必要な処理も削減することができる。さらに、遊技盤 30 の遊技領域 PA に対して始動口を配置するために確保しなければいけないスペースを上記第 7 実施形態より狭く（小さく）することができる。

【3968】

また、本変形例におけるパチンコ機 10 は、高頻度サポートモード B の実行中に遊技球を第 2 始動口 34 へ誘導する普通電動役物 53 の部位（右側可動片 53e）が第 1 始動口

10

20

30

40

50

3 3（第1始動口3 3 a）の上方に配置されていないので、高頻度サポートモードBにおいて普通電動役物5 3（右側可動片5 3 e）によって誘導されている遊技球は、第1始動口3 3の上部を通過しないで第2始動口3 4まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物5 3が遊技球を第2始動口3 4に誘導中に普通電動役物5 3が閉鎖した場合であっても、普通電動役物5 3から放出されて流下した遊技球が第1始動口3 3に入球することを抑制することができる。従って、高頻度サポートモードBの実行中に、第1始動口3 3への遊技球の入球個数と第2始動口3 4への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例5は、上記実施形態と比較して、より一層、第2始動口3 4への遊技球の入球比率を高くすることができる。

【3 9 6 9】

さらに、本変形例におけるパチンコ機1 0は、遊技球が振分機構1 2 0によって振り分けられたにも関わらず、左側流路R 1に振り分けられた遊技球と、右側流路R 2に振り分けられた遊技球は、いずれも同一の入球部である第1始動口3 3 aに入球するので、遊技者に、振分機構1 2 0の設置目的について種々の推測をさせるとともに、意外性を付与することができる。

【3 9 7 0】

《G 7－6》変形例6：

上記第7実施形態および変形例における振分機構1 2 0は、到達した遊技球を左側流路R 1と右側流路R 2とに交互に振り分けるため、遊技者は、振分機構1 2 0に到達した遊技球がどのように流通するのかを推測することができ、遊技者の遊技に対する集中力や、注目度が低下してしまう可能性があるといった課題がある。以下に示す変形例6は、上記課題を解決する。

【3 9 7 1】

図3 7 9は、変形例6における振分機構1 2 0、普通電動役物5 3、および各始動口を示す説明図である。また当該図3 7 9は、変形例6における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。なお、図3 7 9において普通電動役物5 3は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【3 9 7 2】

図3 7 9に示すように、変形例6における振分機構1 2 0は、開口部1 2 2から入球した遊技球を一時的に滞留させるクルーン1 2 9を備える。クルーン1 2 9には開口部1 2 3と開口部1 2 4とが形成されている。また、開口部1 2 4にはスルーゲート3 5 aが設けられている。

【3 9 7 3】

開口部1 2 2から入球した遊技球は、クルーン1 2 9の領域内で移動しながら一時的に滞留した後、開口部1 2 3または開口部1 2 4から放出される。すなわち、本変形例における振分機構1 2 0は、到達した遊技球を開口部1 2 3と開口部1 2 4とにランダムに振り分ける。

【3 9 7 4】

本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構1 2 0の開口部1 2 2に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図3 7 9（a）に示すように、クルーン1 2 9において開口部1 2 3に振り分けられた遊技球は、第1始動口3 3 aに入球する。また、図3 7 9（b）に示すように、クルーン1 2 9において開口部1 2 4に振り分けられた遊技球はスルーゲート3 5 aを通過する。当該通過を契機として電役開放抽選が実行されるが、低頻度サポートモードであるので当該抽選に当選する確率は低く、開口部1 2 4に振り分けられた遊技球は高い確率で第1始動口3 3 bに入球する。

【3 9 7 5】

図3 8 0は、変形例6における高頻度サポートモードAを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードAは、左打ちをして振分機構1 2 0の開口部1 2 2に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図3 8 0（a）に示

10

20

30

40

50

すように、クルーン 1 2 9 において開口部 1 2 3 に振り分けられた遊技球は、第 1 始動口 3 3 a に入球する。また、図 3 8 0 (b) に示すように、クルーン 1 2 9 において開口部 1 2 4 に振り分けられた遊技球はスルーゲート 3 5 a を通過し、当該通過を契機として電役開放抽選が実行される。高頻度サポートモード A であるので当該抽選に当選する確率は高く、その場合、普通電動役物 5 3 が開放状態に移行する。よって、クルーン 1 2 9 によって開口部 1 2 4 に振り分けられた遊技球は、普通電動役物 5 3 に誘導（補助）され、高い確率で第 2 始動口 3 4 に入球する。なお、本変形例においては、高頻度サポートモード A の実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物 5 3 によって遊技球が誘導（補助）されて第 2 始動口 3 4 に到達するよりも前に、普通電動役物 5 3 が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第 2 始動口 3 4 に入球しない。

10

【3 9 7 6】

図 3 8 1 は、変形例 6 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。図 3 8 1 に示すように、高頻度サポートモード B の場合には、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物 5 3 の右側可動片 5 3 e に誘導（補助）されて第 2 始動口 3 4 に入球する。

【3 9 7 7】

このように変形例 6 は、振分機構 1 2 0 の構成が上記実施形態および変形例と異なり、クルーン 1 2 9 を備える。すなわち、振分機構 1 2 0 に到達した遊技球を 2 つの経路に交互に振り分けるのではなく、ランダムに振り分ける。従って、遊技者は、振分機構 1 2 0 に到達した遊技球がどのように振り分けられるのかを推測しにくい。従って、遊技者に対して、振分機構 1 2 0 における振り分け態様に注目させることができるとともに、遊技者を遊技に集中させることができる。特に、高頻度サポートモード A の場合には、開口部 1 2 3 に振り分けられた遊技球は第 1 始動口 3 3 a に入球し、開口部 1 2 4 に振り分けられた遊技球は高い確率で第 2 始動口 3 4 に入球する。従って、振分機構 1 2 0 が 2 つの経路に交互に振り分ける場合と異なり、第 1 始動口 3 3 a への遊技球の入球個数と第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球個数との相対比に偏りが生じる場合がある。従って、変形例 6 の構成の場合、高頻度サポート A において、遊技者に対して、期待感や緊迫感を付与することができる。

20

【3 9 7 8】

また、本変形例ではクルーン 1 2 9 には開口部 1 2 3 と開口部 1 2 4 との 2 つの開口部が形成されている構成を採用したが、クルーン 1 2 9 に 3 つ以上の開口部が形成されている構成を採用してもよい。例えば、クルーン 1 2 9 が、開口部 1 2 3 および開口部 1 2 4 に加え、3 つ目の開口部を備える構成を採用してもよい。そして、3 つ目の開口部から放出された遊技球の流通経路上に一般入賞口 3 2 を設ける構成や、入球部を設けない構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者は、振分機構 1 2 0 に到達した遊技球がどのように振り分けられるのかをより一層推測しにくくなる。従って、遊技者に対して、振分機構 1 2 0 における振り分け態様について、より一層注目させることができる。

30

【3 9 7 9】

《G 7-7》変形例 7：

上記実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、確変大当たりに当選した場合には、抽選モードが高確率モードとなり、次回に大当たりに当選するまで当該高確率モードが継続する構成を採用したが、高確率モードでの遊技回の実行数に制限がある構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、例えば、1 6 R 確変大当たり B に当選したことを契機として、高確率モードかつ高頻度サポートモード B となった場合であっても、高確率モードかつ高頻度サポートモード B の状態で実行できる遊技回の回数に制限があるので（例えば 1 5 0 回）、当該制限回数に達するまでに大当たりに当選しない場合には、低確率モードかつ低頻度サポートモードになってしまう。従って、変形例 7 のパチンコ機 1 0 は、高確率モードの状態において、遊技者に対して、大当たりに当選する期待感を付与することに加え、制限回数以内に大当たりに当選しなかった場合に不利な状態に移行してしまうといった危機感も付与することができ、遊技者の期待感に抑揚を付与することができ

40

50

る。

【3980】

《G7-8》変形例8：

上記実施形態において、第1始動口用の振り分けテーブルに設定されている大当たり種別のうち、高頻度サポートモードAとなる大当たり種別（確変大当たりA、通常大当たりA）に当選した場合に、当該大当たりに当選したことを遊技者が認識しにくい態様にする構成を採用してもよい。例えば、高頻度サポートモードAとなる大当たりに当選した場合の遊技回の演出において大当たりに当選したことを遊技者が認識しにくい態様に設定する。そして、大当たりに当選した遊技回の終了後の開閉実行モードの期間を極めて短期間に設定して、遊技者が、開閉実行モードが実行されたことを認識しにくい態様に設定する。具体的には、高頻度サポートモードAとなる大当たり種別（確変大当たりA、通常大当たりA）に設定するラウンド遊技の回数（ラウンド数）を少なくし（例えば、2ラウンド）、かつ、当該ラウンド遊技の時間を極めて短期間に設定する。さらに、開閉実行モード中の演出も遊技者に認識されにくい態様に設定する。このような構成を採用することで、遊技者が低頻度サポートモードの状態から、大当たり当選を経て、高頻度サポートAに移行したことを認識しにくくする。その結果、遊技者の気が付かない間に、振分機構120に到達した遊技球が第1始動口33aと第1始動口33bに交互に入球していた状態（低頻度サポートモード）から、振分機構120に到達した遊技球が第1始動口33aと第2始動口34に交互に入球する状態（高頻度サポートモードA）に移行させることができ、遊技者に意外性を付与することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

【3981】

《G7-9》変形例9：

上記実施形態のパチンコ機10において、スルーゲート35（スルーゲート35a、スルーゲート35b）を通過した遊技球を保留しない構成を採用したが、通過した遊技球を保留する構成を採用してもよい（最大保留数は4個）。このようにすることで、高頻度サポートモードA、および、高頻度サポートモードBの場合に、スルーゲート35（スルーゲート35a、スルーゲート35b）を通過して普通電動役物53に遊技球が到達するタイミングと、普通電動役物53が開放状態となるタイミングとがずれる現象が生じやすくなり、当該タイミングが合って普通電動役物53に誘導されて第2始動口34まで遊技球が到達するか否かについて遊技者により一層注目させることができるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。

30

【3982】

《G7-10》変形例10：

普通電動役物53は、上記実施形態および変形例の構成に限らず、他の構成を採用することができる。図382は普通電動役物53の構成の一例を示す説明図である。図に示すように、普通電動役物53が閉鎖状態の場合には、板状の可動片53aにおける遊技球の流通面53sが遊技盤30の平面と平行になるように倒れた状態となっており、普通電動役物53が開放状態の場合には、流通面53sが遊技盤30の平面と略垂直となるように回動し、流通面53sを遊技球が流通可能な状態となる。このような構成を採用しても、上記実施形態および変形例と同様の効果を奏することができる。

40

【3983】

《G7-11》変形例11：

上記第7実施形態において、普通電動役物53に代えて、非電動役物を備えるとしてもよい。具体的には、スルーゲート35aまたはスルーゲート35bを遊技球が通過した場合には、スルーゲート35aおよびスルーゲート35bと機械的に連動した非電動役物が所定時間、開放状態となり、所定時間の経過後、閉鎖する。このようにすることで、処理を簡易化することができるとともに、上記第7実施形態と同様の効果を奏することができる。

【3984】

《G7-12》変形例12：

50

上記第7実施形態においては、低頻度サポートモード、高頻度サポートモードA、高頻度サポートモードBの各遊技状態における遊技回で実行される演出は、各遊技回に対応する抽選結果に基づいて決定されているが、遊技回が実行されている時点における遊技状態に関する情報を反映して設定していない。各遊技状態には各々特性があるにも関わらず、各特性を反映した演出が設定されておらず、演出を介した遊技の興趣向上を図る余地がある。

【3985】

例えば、高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口（第1始動口33a、第1始動口33b）と第2始動口34とに交互に遊技球が入球する確率（以下、交互入球確率とも呼ぶ）が、第1始動口（第1始動口33a、第1始動口33b）に連続して遊技球が入球する確率（第1始動口連続入球確率とも呼ぶ）や、第2始動口34に連続して遊技球が入球する確率よりも高い。

【3986】

また、図332に示すように、第7実施形態のパチンコ機10においては、第1始動口に遊技球が入球したことを起因とする遊技回（以下、第1始動口遊技回とも呼ぶ）が実行されるよりも、第2始動口に遊技球が入球したことを起因とする遊技回（以下、第2始動口遊技回とも呼ぶ）が実行される方が遊技者にとって有利となるように構成されている。つまり、第1始動口に入球したことを契機として実行される遊技回において大当たりに当選するよりも、第2始動口に入球したことを契機として実行される遊技回において大当たりに当選する方が、遊技者にとって有利となる可能性が高い。具体的には、大当たりに当選した場合に、大当たり種別として高頻度サポートモードBに移行（または維持）する大当たり種別（大当たりB）に当選する確率は、第1始動口遊技回で大当たりに当選するよりも第2始動口遊技回で大当たりに当選する方が高く、逆に、第1始動口遊技回で大当たりに当選しても殆どの場合、大当たり種別が高頻度サポートモードAに移行（または維持）する大当たり種別（大当たりA）となる。換言すれば、第1始動口遊技回において大当たりに当選するよりも、第2始動口遊技回において大当たりに当選する方が、大当たりに当選したことによって付与される特典の有利度合の期待度が高い。

【3987】

従って、低頻度サポートモード、高頻度サポートモードA、高頻度サポートモードBの3つの遊技状態のうち、特に第1始動口遊技回と第2始動口遊技回が交互に実行される確率が高い高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回は第2始動口遊技回と比較して相対的に遊技者の期待感が小さくなる。また、遊技者は、高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回で大当たりに当選することを望まない場合もあり、そのような場合に、第1始動口遊技回において比較的長い期間をかけて、大当たりに当選するか又は外れるのといった遊技者の期待感を煽る演出を実行すると遊技者に不快感を与えてしまう。従って、高頻度サポートモードAにおいては、遊技者の期待感が小さい第1始動口遊技回は短時間で実行し、遊技者の期待感が大きい第2始動口遊技回を比較的長い時間をかけて実行し遊技者に期待感を付与すること、および、遊技者の不快感を軽減、抑制することが好適である。

【3988】

そこで本変形例では、高頻度サポートモードAにおいて、第1始動口遊技回の変動時間の平均値を第2始動口遊技回の変動時間の平均値より短く設定する。このようにすることで、高頻度サポートモードAにおいて、遊技者の期待感が小さい第1始動口遊技回を短時間で実行して期待感の低下を抑制し、第2始動口遊技回を比較的長い時間をかけて実行して遊技者の期待感を向上させることができる。

【3989】

また、通常の遊技機においては、当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）や大当たり当選の場合には、リーチ演出等を実行する時間を考慮して、外れ（リーチ非発生）よりも変動時間が長くなるように設定されている。上記第7実施形態においては、外れ（リーチ非発生）、外れ（リーチ発生）、大当たりの各抽選結果に対応する3つの変動時間テ

ブルを用意し、当たり抽選の抽選結果に応じた変動時間テーブルを参照することによって実現している。

【3990】

しかしながら、上記第7実施形態における高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回において当たり抽選に当選したとしても、高頻度サポートモードBに移行する大当たり種別（大当たりB）に当選する確率は低いため、第1始動口遊技回における演出によって大当たりに当選することを認識した場合であっても、その遊技回に対する遊技者の期待感は小さい。すなわち、高頻度サポートモードAにおいて実行される第1始動口遊技回に対しては、当たり抽選の結果如何に関わらず、遊技者の期待感は小さい。

【3991】

そこで本変形例では、高頻度サポートモードAにおいて第1始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合と外れである場合において変動時間に差がない構成にする。具体的には、高頻度サポートモードAにおいて第1始動口遊技回が実行される際には、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照する。以下、高頻度サポートモードAにおいて第1始動口遊技回が実行される際に参照する変動時間テーブルを、高サポA時第1始動口用変動時間テーブルとも呼ぶ。そして、上述したように、当該高サポA時第1始動口用変動時間テーブルを参照することによって設定される変動時間の平均値が、高頻度サポートモードAにおいて実行される第2始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように、高サポA時第1始動口用変動時間テーブルに、変動時間に対応する情報（値）を設定する。

【3992】

以下、本変形例を実現する具体的な構成の一例を説明する。なお、本説明においては、本変形例と上記第7実施形態との差異点を説明し、本変形例と上記第7実施形態における同じ構成については説明を省略する。

【3993】

<変動時間の設定処理>

図383は、変形例12における変動時間の設定処理を示すフローチャートである。変動時間の設定処理は、第7実施形態における変動開始処理のサブルーチン（図348：Sg1016）として主制御装置60のMPU62によって実行される。すなわち、本変形例においては、第7実施形態の図349で説明した変動時間の設定処理に代えて、以下に説明する図383に示す変動時間の設定処理を採用する。

【3994】

ステップSg2501では、実行エリアAEに格納されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップSg2502に進む。

【3995】

ステップSg2502では、高頻度サポートモードAフラグ、又は、高頻度サポートモードBフラグがONであるか否かを判定する。ステップSg2502において、高頻度サポートモードAフラグおよび高頻度サポートモードBのいずれもONではないと判定した場合には（Sg2502：NO）、ステップSg2503に進む。

【3996】

ステップSg2503では、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を実行する。すなわち、高頻度サポートモードAフラグおよび高頻度サポートモードBフラグのいずれもONではない状態は、低頻度サポートモードの状態であるので、低頻度サポートモードに対応した変動時間の設定処理を実行する。低頻度サポートモード用変動時間設定処理は、低頻度サポートモードの状態において実行される遊技回の変動時間を設定する処理である。低頻度サポートモード用変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップSg2503を実行した後、ステップSg2507に進む。

【3997】

一方、ステップSg2502において、高頻度サポートモードAフラグ、又は、高頻度サポートモードBフラグがONであると判定した場合には（Sg2502：YES）、ス

テップ S g 2 5 0 4 に進む。

【3998】

ステップ S g 2 5 0 4 では、高頻度サポートモード A フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S g 2 5 0 4 において、高頻度サポートモード A フラグが ON であると判定した場合には (S g 2 5 0 4 : Y E S)、ステップ S g 2 5 0 5 に進む。

【3999】

ステップ S g 2 5 0 5 では、高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理を実行する。高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理は、高頻度サポートモード A の状態において実行される遊技回の変動時間を設定する処理である。高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S g 2 5 0 5 を実行した後、ステップ S g 2 5 0 7 に進む。

10

【4000】

ステップ S g 2 5 0 4 において、高頻度サポートモード A フラグが ON ではないと判定した場合には (S g 2 5 0 4 : N O)、ステップ S g 2 5 0 6 に進む。ステップ S g 2 5 0 6 では、高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理を実行する。高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理は、高頻度サポートモード B の状態において実行される遊技回の変動時間を設定する処理である。高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S g 2 5 0 6 を実行した後、ステップ S g 2 5 0 7 に進む。

【4001】

ステップ S g 2 5 0 7 では、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

20

【4002】

<低頻度サポートモード用変動時間設定処理>

次に、低頻度サポートモード用変動時間設定処理について説明する。低頻度サポートモード用変動時間設定処理は、変動時間の設定処理のサブルーチン (図 3 8 3 : S g 2 5 0 3) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【4003】

図 3 8 4 は、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 2 6 0 1 では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S g 2 6 0 1 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には (S g 2 6 0 1 : Y E S)、ステップ S g 2 6 0 2 に進む。

30

【4004】

ステップ S g 2 6 0 2 では、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている低頻度サポートモード時大当たり用変動時間テーブル (図では、低サポ時大当たり用変動時間テーブルと表記) を参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を終了する。

【4005】

ステップ S g 2 6 0 1 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には (S g 2 6 0 1 : N O)、ステップ S g 2 6 0 3 に進む。

40

【4006】

ステップ S g 2 6 0 3 では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ (リーチ発生) であるか否かを判定する。ステップ S g 2 6 0 3 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ (リーチ発生) であると判定した場合には (S g 2 6 0 3 : Y E S)、ステップ S g 2 6 0 4 に進む。

【4007】

ステップ S g 2 6 0 4 では、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている低頻度サポートモード時リーチ発生用変動時間テーブル (図では、低サポ時リーチ発生用変動時間テーブルと表記) を参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間

50

を取得する。その後、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を終了する。

【4008】

ステップSg2603において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）ではないと判定した場合には（Sg2603：NO）、ステップSg2605に進む。ステップSg2605では、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている低頻度サポートモード時リーチ非発生用変動時間テーブル（図では、低サポ時リーチ非発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。その後、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を終了する。

【4009】

なお、本変形例においては、低頻度サポートモードの状態においては、第1始動口遊技回と第2始動口遊技回とを区別することなく、当たり抽選の抽選結果に応じた変動時間の設定を行う。このようにすることで、第1始動口遊技回用の変動時間テーブルと第2始動口遊技回用の変動時間テーブルを記憶する必要がなく、記憶容量を削減することができる。また、低頻度サポートモードにおいて、変動時間を設定する際に、第1始動口遊技回であるか第2始動口遊技回であるかを判定する処理を省略することができ、変動時間の設定処理を簡易化することができる。さらに、低頻度サポートモードにおいては、遊技球が第2始動口34に入球する確率が極めて低いため、低頻度サポートモードにおいて第2始動口遊技回が実行されることを想定してデータの記憶容量を確保したり、変動時間の設定処理を複雑化させることは、製造の非効率化につながるため、低頻度サポートモードの状態においては、第1始動口遊技回と第2始動口遊技回とを区別することなく、当たり抽選の抽選結果に応じた変動時間の設定を行うことは好適である。

【4010】

また、本変形例においては、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合、外れ（リーチ発生）である場合、外れ（リーチ非発生）である場合のうち、大当たりである場合の変動時間の平均値が最も長く、次に、外れ（リーチ発生）である場合の変動時間の平均値が長く、外れ（リーチ非発生）である場合の変動時間の平均値が最も短くなるように、各変動時間テーブルは構成されている。

【4011】

＜高頻度サポートモードA用変動時間設定処理＞

次に、高頻度サポートモードA用変動時間設定処理について説明する。高頻度サポートモードA用変動時間設定処理は、変動時間の設定処理のサブルーチン（図384：Sg2505）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4012】

図385は、高頻度サポートモードA用変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップSg2701では、処理対象である遊技回が第1始動口への遊技球の入球に起因する遊技回（第1始動口遊技回）であるか否かを判定する。具体的には、第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定し、第2図柄表示部フラグがOFFの場合には処理対象の遊技回が第1始動口遊技回であると判定し、第2図柄表示部フラグがONの場合には処理対象の遊技回が第2始動口遊技回であると判定する。

【4013】

ステップSg2701において、処理対象の遊技回が第1始動口遊技回であると判定した場合には（Sg2701：YES）、ステップSg2702に進む。ステップSg2702では、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高頻度サポートモードA時第1始動口用変動時間テーブル（図では、高サポA時第1始動口用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードA用変動時間設定処理を終了する。

【4014】

ステップSg2701において、処理対象の遊技回が第1始動口遊技回ではないと判定した場合には（Sg2701：NO）、ステップSg2703に進む。すなわち、処理対象の遊技回が第2始動口遊技回である場合には、ステップSg2703に進む。

【4015】

ステップSg2703では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップSg2703において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Sg2703：YES）、ステップSg2704に進む。ステップSg2704では、高頻度サポートモードA時第2始動口大当たり用変動時間テーブル（図では、高サポA時第2始動口大当たり用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードA用変動時間設定処理を終了する。

【4016】

ステップSg2703において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（Sg2703：NO）、ステップSg2705に進む。ステップSg2705では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であるか否かを判定する。ステップSg2705において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であると判定した場合には（Sg2705：YES）、ステップSg2706に進む。

【4017】

ステップSg2706では、高頻度サポートモードA時第2始動口リーチ発生用変動時間テーブル（図では、高サポA時第2始動口リーチ発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードA用変動時間設定処理を終了する。

【4018】

ステップSg2705において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ非発生）であると判定した場合には（Sg2705：NO）、ステップSg2707に進む。

【4019】

ステップSg2707では、高頻度サポートモードA時第2始動口リーチ非発生用変動時間テーブル（図では、高サポA時第2始動口リーチ非発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードA用変動時間設定処理を終了する。

【4020】

上記図385のフローチャートに示すように、本変形例においては、高頻度サポートモードAのときは、第1始動口遊技回が実行される場合の変動時間は当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照して変動時間を設定する。本変形例の最初に説明したように、高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回において当たり抽選に当選したとしても、高頻度サポートモードBに移行する大当たり種別（大当たりB）に当選する確率が低いため、第1始動口遊技回における演出によって大当たり当選に当選することを認識した場合であっても、その遊技回に対する遊技者の期待感はいささか小さい。そこで、本変形例では、高頻度サポートモードAにおいて第1始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合と外れである場合において変動時間に差がない構成にするため、高頻度サポートモードAにおいて第1始動口遊技回が実行される際には、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照する構成とした。さらに、本変形例においては、高頻度サポートモードAにおいて第1始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と、外れである場合に設定される変動時間とが同一または略同一である。換言すれば、高頻度サポートモードAにおいて第1始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間の平均値と、外れである場合に設定される変動時間の平均値とが同一または略同一である。また、本変形例においては、高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回が実行される際に参照する高サポA時第1始動口用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値が、第2始動

10

20

30

40

50

口遊技回が実行される際に参照する高サポA時第2始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポA時第2始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポA時第2始動口リーチ非発生用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値より短くなるように、各変動時間テーブルは構成されている。すなわち、本変形例では、高頻度サポートモードAにおいては、遊技者の期待感の小さい第1始動口遊技回の変動時間の平均値が遊技者の期待感の大きい第2始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように構成されている。このような構成を採用することによって、高頻度サポートモードAの状態のときに、第1始動口遊技回の変動時間を短くして遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、第2始動口遊技回の変動時間を比較的長くして遊技者の期待感を上昇させることができる。また、遊技者は、高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回で大当たりに当選することを望まない場合もあり、そのような場合に、第1始動口遊技回において比較的長い期間をかけて、大当たりに当選するのか又は外れるのといった遊技者の期待感を煽る演出を実行すると遊技者に不快感を与えてしまう。従って、本変形例のように、高頻度サポートモードAの場合に、第1始動口遊技回の変動時間の平均値を比較的短くすることによって、遊技に対する遊技者の不快感を軽減、抑制することができる。

【4021】

＜高頻度サポートモードB用変動時間設定処理＞

次に、高頻度サポートモードB用変動時間設定処理について説明する。高頻度サポートモードB用変動時間設定処理は、変動時間の設定処理のサブルーチン（図384：Sg2506）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4022】

図386は、高頻度サポートモードB用変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップSg2801では、処理対象である遊技回が第1始動口への遊技球の入球に起因する遊技回（第1始動口遊技回）であるか否かを判定する。具体的には、第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定し、第2図柄表示部フラグがOFFの場合には処理対象の遊技回が第1始動口遊技回であると判定し、第2図柄表示部フラグがONの場合には処理対象の遊技回が第2始動口遊技回であると判定する。

【4023】

ステップSg2801において、処理対象の遊技回が第1始動口遊技回であると判定した場合には（Sg2801：YES）、ステップSg2802に進む。ステップSg2802では、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高頻度サポートモードB時第1始動口用変動時間テーブル（図では、高サポB時第1始動口用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードA用変動時間設定処理を終了する。

【4024】

ステップSg2801において、処理対象の遊技回が第1始動口遊技回ではないと判定した場合には（Sg2801：NO）、ステップSg2803に進む。すなわち、処理対象の遊技回が第2始動口遊技回である場合には、ステップSg2803に進む。

【4025】

ステップSg2803では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップSg2803において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Sg2803：YES）、ステップSg2804に進む。ステップSg2804では、高頻度サポートモードB時第2始動口大当たり用変動時間テーブル（図では、高サポB時第2始動口大当たり用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードA用変動時間設定処理を終了する。

【4026】

ステップSg2803において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（Sg2803：NO）、ステップSg2805に進む。ステップSg2805では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生

）であるか否かを判定する。ステップ S g 2 8 0 5 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であると判定した場合には（S g 2 8 0 5 : Y E S）、ステップ S g 2 8 0 6 に進む。

【4027】

ステップ S g 2 8 0 6 では、高頻度サポートモード B 時第 2 始動口リーチ発生用変動時間テーブル（図では、高サポ B 時第 2 始動口リーチ発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理を終了する。

【4028】

ステップ S g 2 8 0 5 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ非発生）であると判定した場合には（S g 2 8 0 5 : N O）、ステップ S g 2 8 0 7 に進む。

【4029】

ステップ S g 2 8 0 7 では、高頻度サポートモード B 時第 2 始動口リーチ非発生用変動時間テーブル（図では、高サポ B 時第 2 始動口リーチ非発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理を終了する。

【4030】

上記図 3 8 6 のフローチャートに示すように、高頻度サポートモード B のときも、高頻度サポートモード A のときと同様に、第 1 始動口遊技回が実行される場合における遊技者の期待感は小さい。従って、高頻度サポートモード B において第 1 始動口遊技回の変動時間を設定する場合も、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回の変動時間を設定する場合と同様に、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照する構成とした。また、第 1 始動口遊技回が実行される際に参照する高サポ B 時第 1 始動口用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値が、第 2 始動口遊技回が実行される際に参照する高サポ B 時第 2 始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポ B 時第 2 始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポ B 時第 2 始動口リーチ非発生用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値より短くなるように、各変動時間テーブルは構成されている。すなわち、高頻度サポートモード B においても、第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値が第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように構成されている。このような構成を採用することによって、高頻度サポートモード B の状態のときに、第 1 始動口遊技回の変動時間を短くして遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、第 2 始動口遊技回の変動時間を比較的長くして遊技者の期待感を上昇させることができる。

【4031】

＜演出パターンの設定処理＞

図 3 8 7 は、変形例 1 2 における演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。演出パターンの設定処理は、第 7 実施形態における遊技回演出用処理のサブルーチン（図 3 5 9 : S g 2 0 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の音光側 M P U 9 2 によって実行される。すなわち、本変形例においては、第 7 実施形態の図 3 6 0 で説明した演出パターンの設定処理に代えて、以下に説明する図 3 8 7 に示す演出パターンの設定処理を採用する。

【4032】

ステップ S g 2 9 0 1 では、音光側高頻度サポートモード A フラグ、又は、音光側高頻度サポートモード B フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 2 9 0 1 において、音光側高頻度サポートモード A フラグおよび音光側高頻度サポートモード B フラグのいずれも O N ではないと判定した場合には（S g 2 9 0 1 : N O）、ステップ S g 2 9 0 2 に進む。

【4033】

ステップ S g 2 9 0 2 では、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を実行する

。低頻度サポートモード用演出パターン設定処理は、低頻度サポートモードの状態で行われる遊技回において実行する演出のパターンを設定する処理である。低頻度サポートモード用演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップS g 2 9 0 2を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【4 0 3 4】

一方、ステップS g 2 9 0 1において、音光側高頻度サポートモードAフラグ、又は、音光側高頻度サポートモードBフラグがONであると判定した場合には（S g 2 9 0 1：YES）、ステップS g 2 9 0 3に進む。

【4 0 3 5】

ステップS g 2 9 0 3では、音光側高頻度サポートモードAフラグがONであるか否かを判定する。ステップS g 2 9 0 3において、音光側高頻度サポートモードAフラグがONであると判定した場合には（S g 2 9 0 3：YES）、ステップS g 2 9 0 4に進む。

【4 0 3 6】

ステップS g 2 9 0 4では、高頻度サポートモードA用演出パターン設定処理を実行する。高頻度サポートモードA用演出パターン設定処理は、高頻度サポートモードAの状態で行われる遊技回において実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモードA用演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップS g 2 9 0 4を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【4 0 3 7】

ステップS g 2 9 0 3において、音光側高頻度サポートモードAフラグがONではないと判定した場合には（S g 2 9 0 3：NO）、ステップS g 2 9 0 5に進む。

【4 0 3 8】

ステップS g 2 9 0 5では、高頻度サポートモードB用演出パターン設定処理を実行する。高頻度サポートモードB用演出パターン設定処理は、高頻度サポートモードBの状態で行われる遊技回において実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモードB用演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップS g 2 9 0 5を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【4 0 3 9】

<低頻度サポートモード用演出パターン設定処理>

次に、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理について説明する。低頻度サポートモード用演出パターン設定処理は、演出パターンの設定処理のサブルーチン（図3 8 7：S g 2 9 0 2）として音声発光制御装置9 0の音光側MPU 9 2によって実行される。

【4 0 4 0】

図3 8 8は、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS g 3 0 0 1では、処理対象の遊技回が第1始動口遊技回であるか第2始動口遊技回であるか判定する。ステップS g 3 0 0 1において、処理対象の遊技回が第1始動口遊技回であると判定した場合には（S g 3 0 0 1：YES）、ステップS g 3 0 0 2に進む。

【4 0 4 1】

ステップS g 3 0 0 2では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップS g 3 0 0 2において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（S g 3 0 0 2：YES）、ステップS g 3 0 0 3に進む。

【4 0 4 2】

ステップS g 3 0 0 3では、低頻度サポートモード第1始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、低サポ第1始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第1始動口遊技回で大当たりに当選した場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。低頻度サポートモードにおいては、第1始動口遊技回が継続的に実行される確率が高いため、第1始動口遊技回で実行する演出において遊技者の期待感を向上させる演出を実行する。より具体的には、後述す

10

20

30

40

50

る高頻度サポートモードAにおける第1始動口遊技回で実行する演出よりも、遊技者の期待感を向上させる内容の演出を実行する。すなわち、同じ第1始動口遊技回であっても、実行される遊技の状態が異なれば遊技者の期待感は異なったものとなる。高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回の実行に加え、より遊技者にとって有利な第2始動口遊技回も頻繁に実行される（第1始動口遊技回と第2始動口遊技回が交互に実行される）。よって、高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回に対して遊技者はあまり期待感を持たない。一方、低頻度サポートモードにおいては、高い確率で第1始動口遊技回のみが実行される。よって、低頻度サポートモードにおいては、第1始動口遊技回に対して遊技者は期待感を持つ。従って、低頻度サポートモードにおける第1始動口遊技回においては、高頻度サポートモードAにおける第1始動口遊技回で実行する演出よりも、遊技者の期待感を向上させる内容の演出を実行する。例えば、低頻度サポートモードにおける第1始動口遊技回においては、当たり抽選の抽選結果毎に、演出を実行する時間の長さ（変動時間の長さ）を変える。より具体的には、外れ（リーチ非発生）、外れ（リーチ発生）、大当たりの3つのうち、外れ（リーチ非発生）における演出を実行する時間の長さ（変動時間）が最も短く、次に外れ（リーチ発生）における演出を実行する時間の長さ（変動時間）が短く、大当たりにおける演出を実行する時間の長さ（変動時間）が最も長くなるように構成する。その他、当たり抽選の抽選結果に対応する液晶用図柄が停止またはそれに対応する演出にかかる時間を高頻度サポートモードAにおける第1始動口遊技回よりも長くする。このようにすることで、低頻度サポートモードにおける第1始動口遊技回を、高頻度サポートモードAにおける第1始動口遊技回よりも、遊技者の期待感を向上させるものにすることができる。

【4043】

ステップSg3003を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。

【4044】

ステップSg3002において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（Sg3002：NO）、ステップSg3004に進む。

【4045】

ステップSg3004では、低頻度サポートモード第1始動口外れ用演出パターンの設定処理（図では、低サポ第1始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第1始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。上述のように、低頻度サポートモードにおいては、第1始動口遊技回が継続的に実行される確率が高いため、高頻度サポートモードAにおける第1始動口遊技回で実行する演出よりも、遊技者の期待感を向上させる内容の演出を実行する。

【4046】

ステップSg3004を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。

【4047】

ステップSg3001において、処理対象の遊技回が第1始動口遊技回ではないと判定した場合には（Sg3001：NO）、ステップSg3005に進む。

【4048】

ステップSg3005では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップSg3005において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Sg3005：YES）、ステップSg3006に進む。

【4049】

ステップSg3006では、低頻度サポートモード第2始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、低サポ第2始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第2始動口遊技回で大当たりに当選

した場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。低頻度サポートモードにおいては、第2始動口34に遊技球が入球する可能性が極めて低い。そのような状態にも関わらず、第2始動口34に遊技球が入球して第2始動口遊技回が実行され、かつ、大当たりに当選した場合に本処理は実行される。従って、本処理においては、極めて遊技者の期待感を向上させる内容の演出を設定する。ステップSg3006を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。

【4050】

ステップSg3005において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れであると判定した場合には（Sg3005：NO）、ステップSg3007に進む。

【4051】

ステップSg3007では、低頻度サポートモード第2始動口外れ用演出パターンの設定処理（図では、低サポ第2始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第2始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。本処理も、ステップSg3006と同様に、極めて遊技者の期待感を向上させる内容の演出を設定する。ステップSg3007を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。

【4052】

＜高頻度サポートモードA用演出パターン設定処理＞

次に、高頻度サポートモードA用演出パターン設定処理について説明する。高頻度サポートモードA用演出パターン設定処理は、演出パターンの設定処理のサブルーチン（図387：Sg2904）として音声発光制御装置90の音光側MPU92によって実行される。

【4053】

図389は、高頻度サポートモードA用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSg3101では、処理対象の遊技回が第1始動口遊技回であるか否かを判定する。ステップSg3101において、処理対象の遊技回が第1始動口遊技回であると判定した場合には（Sg3101：YES）、ステップSg3102に進む。

【4054】

ステップSg3102では、連続演出フラグがONであるか否かを判定する。本変形例においては、高頻度サポートモードAにおいて2回連続して第1始動口遊技回が実行される場合には、当該2回の第1始動口遊技回のうち1回目の遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れである場合に、特定の演出として、当該2回の遊技回を跨いで一連の演出を実行する連続演出を実行する。連続演出フラグは、当該連続演出において実行する演出のパターンを設定する場合にONにされ、当該連続演出が設定された2回目の遊技回の開始時にOFFにされる。

【4055】

ステップSg3102において、連続演出フラグがONではないと判定した場合には（Sg3102：NO）、ステップSg3103に進む。ステップSg3103では、当該処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。

【4056】

ステップSg3103において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（Sg3103：NO）、ステップSg3104に進む。ステップSg3104では、保留されている次の遊技回が第1始動口遊技回であるか否かを判定する。ステップSg3104において、次の遊技回が第1始動口遊技回であると判定した場合には（Sg3104：YES）、ステップSg3105に進み、連続演出フラグをONにする。その後、ステップSg3106に進む。

【4057】

ステップSg3106では、連続演出用演出パターンの設定処理を実行する。本処理に

10

20

30

40

50

においては、連続演出を実行する2回の第1始動口遊技回について、2遊技回分の演出パターンを本処理において決定する。連続演出用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップSg3106を実行した後、高頻度サポートモードA用演出パターン設定処理を終了する。

【4058】

ステップSg3102において、連続演出フラグがONであると判定した場合には（Sg3102：YES）、ステップSg3107に進む。ステップSg3107では、連続演出フラグをOFFにする。すなわち、処理対象の第1始動口遊技回の演出の設定を行う際に、既に連続演出フラグがONである場合とは、既に当該処理対象の第1始動口遊技回について連続演出の演出パターンが設定されている場合である。従って、その場合には、連続演出フラグをOFFにするとともに、そのまま高頻度サポートモードA用演出パターン設定処理を終了する。

10

【4059】

ステップSg3104において、次回の遊技回が第1始動口遊技回ではないと判定した場合には（Sg3104：NO）、ステップSg3108に進む。ステップSg3108では、高頻度サポートモードA第1始動口外れ用演出パターンの設定処理（図では、高サポA第1始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードAにおける第1始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモードA第1始動口外れ用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップSg3108を実行した後、高頻度サポートモードA用演出パターン設定処理を終了する。

20

【4060】

ステップSg3103において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Sg3103：YES）、ステップSg3109に進む。ステップSg3109では、高頻度サポートモードA第1始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、高サポA第1始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードAにおける第1始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモードA第1始動口大当たり用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップSg3109を実行した後、高頻度サポートモードA用演出パターン設定処理を終了する。

30

【4061】

ステップSg3101において、処理対象の遊技回が第1始動口遊技回ではないと判定した場合には（Sg3101：NO）、ステップSg3110に進む。ステップSg3110では、当該処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。

【4062】

ステップSg3110において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Sg3110：YES）、ステップSg3111に進む。

40

【4063】

ステップSg3111では、高頻度サポートモードA第2始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、高サポA第2始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードAにおける第2始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモードA第2始動口大当たり用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップSg3111を実行した後、高頻度サポートモードA用演出パターン設定処理を終了する。

【4064】

ステップSg3110において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果

50

が外れであると判定した場合には（S g 3 1 1 0 : N O）、ステップ S g 3 1 1 2 に進む。

【4065】

ステップ S g 3 1 1 2 では、高頻度サポートモード A 第 2 始動口外れ用演出パターンの設定処理（図では、高サポ A 第 2 始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモード A における第 2 始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモード A 第 2 始動口外れ用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップ S g 3 1 1 2 を実行した後、高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理を終了する。

10

【4066】

次に、高頻度サポートモード A の遊技回における演出のパターンについて説明する。

【4067】

図 390 は、高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。先に、上記説明した連続演出以外の演出パターンについて説明し、その後、図 391 において、連続演出の演出パターンについて説明する。

【4068】

図 390（a）、および、図 390（b）には、高頻度サポートモード A での第 1 始動口遊技回が開始された直後の演出パターンの様子を示した。図示するように、高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回では、バトル演出が実行され、遊技者側を示すカメのキャラクターと、敵側を示すタコのキャラクターとが戦いをしている様子が表示面 41a に表示される。図示するように、このときメイン表示領域 MA は、表示面 41a の右側上部に表示され、液晶用図柄は変動をしている。上述したように、高頻度サポートモード A での第 1 始動口遊技回は、高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回より遊技者にとって不利な遊技回であるので、当該演出では、第 1 始動口遊技回が開始された直後に敵側を示すタコが遊技者側を示すカメに攻めこみ、遊技者側が不利な状況であることを示唆する。

20

【4069】

高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れである場合には、図 390（c）に示すように、遊技者側を示すカメが敗北する様子が表示面 41a に表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域 MA が表示面 41a の中央に表示され、外れを示す液晶用図柄が停止表示する。高サポ A 第 1 始動口外れ用演出パターンでは、遊技者が不利な状況であることを示唆するとともに、遊技者側が敗北したことを示唆する。図 390（a）→図 390（b）→図 390（c）に示した演出パターンが、図 389 のステップ S g 3 1 0 8 に示した高サポ A 第 1 始動口外れ用演出パターンの一例である。

30

【4070】

高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり A である場合には、図 390（d）および図 390（e）に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコの攻撃に耐え、現在の状態を維持した様子が表示面 41a に表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域 MA が表示面 41a の中央に表示され、大当たり A を示す液晶用図柄が停止表示する。高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり A であることは、現在の遊技状態（高頻度サポートモード A）が、当該遊技回の終了後、次回以降の遊技回においても維持されることを意味する。よって、図 390（d）および図 390（e）に示したように、高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり A である場合には、現在の遊技状態が維持されたことを示唆する演出を実行する。

40

【4071】

高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり B である場合には、図 390（f）および図 390（g）に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコの攻撃に耐え、その後、遊技者側を示すカメが敵を攻撃して勝利した

50

様子が表示面 4 1 a に表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域 M A が表示面 4 1 a の中央に表示され、大当たり B を示す液晶用図柄が停止表示する。高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり B であることは、次回以降の遊技回において、現在の遊技状態（高頻度サポートモード A）よりも有利な遊技状態に移行することを意味する。よって、図 3 9 0 (f) および図 3 9 0 (g) に示したように、高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり B である場合には、現在の遊技状態よりも有利な遊技状態に移行することを示唆する演出を実行する。

【 4 0 7 2 】

図 3 9 0 (a) → 図 3 9 0 (b) → 図 3 9 0 (d) → 図 3 9 0 (e) 、 および、図 3 9 0 (a) → 図 3 9 0 (b) → 図 3 9 0 (f) → 図 3 9 0 (g) に示した演出パターンが、図 3 8 9 のステップ S g 3 1 0 9 に示した高サポ A 第 1 始動口大当たり用演出パターンの一例である。

【 4 0 7 3 】

なお、上述したように、高頻度サポートモード A において実行される第 1 始動口遊技回は、当たり抽選の結果に関わらず同じ変動時間テーブルを用いて変動時間を設定する。従って、図 3 9 0 において説明した演出の実行時間も、当たり抽選の抽選結果には関わらず設定される。また、本変形例においては、高頻度サポートモード A における第 1 始動口遊技回に設定される変動時間は、当たり抽選の抽選結果には関わらず、同一または略同一である。より具体的には、抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と外れ（リーチ発生およびリーチ非発生）の場合に設定される変動時間とが同一または略同一である。

【 4 0 7 4 】

図 3 9 1 は、高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における連続演出を説明する説明図である。

【 4 0 7 5 】

上述のように、高頻度サポートモード A において 2 回連続で第 1 始動口遊技回が実行される場合に、連続演出は実行される。すなわち、高頻度サポートモード A において実行される遊技回（第 1 始動口遊技回と第 2 始動口遊技回）の中で遊技者にとって不利な遊技回である第 1 始動口遊技回が 2 回連続で実行されるので、第 1 始動口遊技回と第 2 始動口遊技回とが交互に実行される場合と比較して、遊技者にとって不利である度合いが大きい。従って、連続演出では、2 回の第 1 始動口遊技回を跨いで遊技者にとって不利である度合いが大きいことを示唆する演出を実行する。具体的には、図 3 9 1 (a) 、 図 3 9 1 (b) に示すように、敵側を示すタコがより大きく表示され、遊技者が不利である度合いが大きいことを示唆する。連続演出においては、図 3 9 1 (a) → 図 3 9 1 (b) の演出パターンが、2 回の第 1 始動口遊技回のうちの 1 回目で行われ、右側上部のメイン表示領域 M A に外れに対応する液晶用図柄が停止表示する。

【 4 0 7 6 】

2 回目の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れである場合には、図 3 9 1 (c) に示すように、遊技者側を示すカメが敗北する様子が表示面 4 1 a に表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域 M A が表示面 4 1 a の中央に表示され、2 回目の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れであることを示す液晶用図柄が停止表示する。

【 4 0 7 7 】

2 回目の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり A である場合には、図 3 9 1 (d) および図 3 9 1 (e) に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコの攻撃に耐え、現在の状態を維持した様子が表示面 4 1 a に表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域 M A が表示面 4 1 a の中央に表示され、2 回目の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり A であることを示す液晶用図柄が停止表示する。

【 4 0 7 8 】

2 回目の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり B である場合には、図 3 9 1 (f) および図 3 9 1 (g) に示すように、遊技者側を示すカメラが敵側を示すタコの攻撃に耐え、その後、遊技者側を示すカメラが敵を攻撃して勝利した様子が表示面 4 1 a に表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域 M A が表示面 4 1 a の中央に表示され、2 回目の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり B であることを示す液晶用図柄が停止表示する。

【4079】

このように、高頻度サポートモード A において 2 回連続で第 1 始動口遊技回が実行される場合には、特定の演出として、遊技者にとって不利である度合いが大きいことを示唆する連続演出が実行される。このような態様の連続演出を実行することによって遊技者に緊迫感や危機感を付与するとともに、仮に、2 回目の第 1 始動口遊技回において大当たり B に当選した場合には、遊技者に大きな達成感を付与することができる。

【4080】

なお、連続演出が実行される場合において、2 回連続して実行される第 1 始動口遊技回のうちの 1 回目の第 1 始動口遊技回および 2 回目の第 1 始動口遊技回の変動時間は、高頻度サポートモード A における第 1 始動口遊技回における変動時間の設定方法と同じである。すなわち、連続演出が実行される第 1 始動口遊技回の変動時間は、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブル（高サポ A 時第 1 始動口用変動時間テーブル）を用いて変動時間を設定する。また、本変形例においては、高頻度サポートモード A における 2 回連続して実行される第 1 始動口遊技回に設定される変動時間は、当たり抽選の抽選結果には関わらず、同一または略同一である。具体的には、第 1 始動口遊技回の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と外れ（リーチ発生およびリーチ非発生）の場合に設定される変動時間とが同一または略同一である。

【4081】

図 3 9 2 は、高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。

【4082】

図 3 9 2 (a)、および、図 3 9 2 (b) には、高頻度サポートモード A での第 2 始動口遊技回が開始された直後の演出パターンの様子を示した。図示するように、高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回では、バトル演出が実行され、遊技者側を示すカメラのキャラクターと、敵側を示すタコのキャラクターとが戦いをしている様子が表示面 4 1 a に表示される。図示するように、このときメイン表示領域 M A は、表示面 4 1 a の右側上部に表示され、液晶用図柄は変動をしている。上述したように、高頻度サポート A での第 2 始動口遊技回は、高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回より遊技者にとって有利な遊技回であるので、当該演出では、第 2 始動口遊技回が開始された直後に、遊技者側を示すカメラが敵側を示すタコに攻めこみ、遊技者側が有利な状況であることを示唆する。

【4083】

高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れである場合には、図 3 9 2 (c) に示すように、遊技者側を示すカメラが敵側を示すタコに攻められて敗北する様子が表示面 4 1 a に表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域 M A が表示面 4 1 a の中央に表示され、外れを示す液晶用図柄が停止表示する。高サポ A 第 2 始動口外れ用演出パターンでは、遊技者が有利な状況であることを示唆した後、遊技者側が敗北したことを示唆する。図 3 9 2 (a) → 図 3 9 2 (b) → 図 3 9 2 (c) に示した演出パターンが、図 3 8 9 のステップ S g 3 1 1 2 に示した高サポ A 第 2 始動口外れ用演出パターンの一例である。

【4084】

高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり B である場合には、図 3 9 2 (d) および図 3 9 2 (e) に示すように、遊技者側を示すカメラが敵側を示すタコに攻撃し、その後、遊技者側を示すカメラが敵側を示すタコに勝利した様子が表示面 4 1 a に表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域 M A が表

示面 4 1 a の中央に表示され、大当たり B を示す液晶用図柄が停止表示する。高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり B であることは、次回以降の遊技回において、現在の遊技状態（高頻度サポートモード A）よりも有利な遊技状態に移行することを意味する。よって、高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり B である場合には、現在の遊技状態よりも有利な遊技状態に移行することを示唆する演出を実行する。なお、上記第 7 実施形態および本変形例においては第 2 始動口遊技回において大当たりに当選した場合の大当たり種別に大当たり A は設定されていないため、第 2 始動口遊技回で大当たり A に当選した場合における演出パターンは構成として備えない。

【4085】

図 392 (a) → 図 392 (b) → 図 392 (d) → 図 392 (e) に示した演出パターンが、図 389 のステップ S g 3 1 1 1 に示した高サポ A 第 2 始動口大当たり用演出パターンの一例である。

【4086】

なお、上述のように、高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回に設定される変動時間は、当たり抽選の抽選結果に対応して異なる。より具体的には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合と、外れ（リーチ発生）である場合と、外れ（リーチ非発生）の場合とで、変動時間の設定処理において参照する変動時間テーブルが異なる（図 385 参照）。本変形例においては、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間（または変動時間の平均値）が最も長く、次に外れ（リーチ発生）である場合に設定される変動時間（または変動時間の平均値）が長く、外れ（リーチ非発生）である場合に設定される変動時間（または変動時間の平均値）が最も短い。

【4087】

以上、高頻度サポートモード A の遊技回における演出のパターンについて説明した。

【4088】

<高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理>

次に、高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理について説明する。高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理は、演出パターンの設定処理のサブルーチン（図 387 : S g 2 9 0 5）として音声発光制御装置 90 の音光側 M P U 9 2 によって実行される。

【4089】

図 393 は、高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 3 2 0 1 では、処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回であるか否かを判定する。ステップ S g 3 2 0 1 において、処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回であると判定した場合には（S g 3 2 0 1 : Y E S）、ステップ S g 3 2 0 2 に進む。ステップ S g 3 2 0 2 では、当該処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。

【4090】

ステップ S g 3 2 0 2 において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（S g 3 2 0 2 : Y E S）、ステップ S g 3 2 0 3 に進む。ステップ S g 3 2 0 3 では、高頻度サポートモード B 第 1 始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、高サポ B 第 1 始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモード B における第 1 始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモード B においても、高頻度サポートモード A と同様に、第 1 始動口遊技回は第 2 始動口遊技回より遊技者にとって不利である。従って、当該大当たりの種別が大当たり A の場合には、高頻度サポートモード A 第 1 始動口遊技回の演出パターンと同様に、例えば、図 390 (a) → 図 390 (b) → 図 390 (d) → 図 390 (e) の演出パターンが設定される。また、当該大当たりの種別が大当たり B の場合には、例えば、図 390 (a) → 図 390 (b) → 図 390 (f) → 図 390 (g) の演出パターンが設

定される。ステップ S g 3 2 0 3 を実行した後、高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理を終了する。

【4091】

ステップ S g 3 2 0 2 において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には (S g 3 2 0 2 : N O)、ステップ S g 3 2 0 4 に進む。ステップ S g 3 2 0 4 では、高頻度サポートモード B 第 1 始動口外れ用演出パターンの設定処理 (図では、高サポ B 第 1 始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記) を実行する。当該処理は、高頻度サポートモード B における第 1 始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。当該処理において設定される演出のパターンは、高頻度サポートモード A 第 1 始動口遊技回の演出パターンと同様に、例えば、図 3 9 0 (a) → 図 3 9 0 (b) → 図 3 9 0 (c) の演出パターンが設定される。ステップ S g 3 2 0 4 を実行した後、高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理を終了する。

10

【4092】

ステップ S g 3 2 0 1 において、処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回ではないと判定した場合には (S g 3 2 0 1 : N O)、ステップ S g 3 2 0 5 に進む。ステップ S g 3 2 0 5 では、当該処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。

【4093】

ステップ S g 3 2 0 5 において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には (S g 3 2 0 5 : Y E S)、ステップ S g 3 2 0 6 に進む。

20

【4094】

ステップ S g 3 2 0 6 では、高頻度サポートモード B 第 2 始動口大当たり用演出パターンの設定処理 (図では、高サポ B 第 2 始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記) を実行する。当該処理は、高頻度サポートモード B における第 2 始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。

【4095】

高頻度サポートモード B においても、高頻度サポートモード A と同様に、第 2 始動口遊技回は第 1 始動口遊技回より遊技者にとって有利である。従って、当該大当たりの種別が大当たり B の場合には、高頻度サポートモード A 第 2 始動口遊技回の演出パターンと同様に、例えば、図 3 9 2 (a) → 図 3 9 2 (b) → 図 3 9 2 (d) → 図 3 9 2 (e) の演出パターンが設定される。ステップ S g 3 2 0 6 を実行した後、高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理を終了する。

30

【4096】

ステップ S g 3 2 0 5 において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れであると判定した場合には (S g 3 2 0 5 : N O)、ステップ S g 3 2 0 7 に進む。

【4097】

ステップ S g 3 2 0 7 では、高頻度サポートモード B 第 2 始動口外れ用演出パターンの設定処理 (図では、高サポ B 第 2 始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記) を実行する。当該処理は、高頻度サポートモード B における第 2 始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。当該処理において設定される演出のパターンは、高頻度サポートモード A 第 2 始動口遊技回の演出パターンと同様に、例えば、図 3 9 2 (a) → 図 3 9 2 (b) → 図 3 9 2 (c) の演出パターンが設定される。ステップ S g 3 2 0 7 を実行した後、高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理を終了する。

40

【4098】

以上説明したように、本変形例では、高頻度サポートモード A において実行される第 1 始動口遊技回の変動時間を決定する際に用いる変動時間テーブルは、当該第 1 始動口遊技

50

回の当たり抽選の抽選結果に関係なく同じ変動時間テーブル（高サポA時第1始動口用変動時間テーブル）を用いるので、高頻度サポートモードAの状態において、第2始動口遊技回と比較して相対的に不利である第1始動口遊技回の抽選結果に注目させないようにすることができ、第1始動口遊技回が実行されることによる遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【4099】

より具体的には、低頻度サポートモードにおいては、第1始動口遊技回における変動時間を決定する場合に、当たり抽選の抽選結果毎に異なる変動時間テーブルを用い、高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回における変動時間を決定する場合に、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを用いる。すなわち、低頻度サポートモードにおいては、第1始動口遊技回の抽選結果毎に変動時間に変化を設けるのに対して、高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回の抽選結果に関係なく変動時間に変化を設けない。このようにすることで、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードAとの間で、第1始動口遊技回の抽選結果に注目させる度合に差をつけることができる。低頻度サポートモードにおいては、第1始動口遊技回の当たり抽選の結果毎に変動時間に変化を設けるので、遊技者に抽選結果について注目させることができる。高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回の当たり抽選の結果に関係なく変動時間に変化を設けないので、遊技者に抽選結果について注目させないようにすることができる。よって、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードAとの間で、第1始動口遊技回について遊技者の注目度合を変えることができ、遊技者の遊技に対する注目度の低下や期待感の低下を抑制することができる。また、高頻度サポートモードAにおいて、遊技者にとって有利でない第1始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を下げ、遊技者にとって有利な第2始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を上げることができる。その結果、遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【4100】

さらに、高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回における変動時間を決定する場合に、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを用いるので、当たり抽選の抽選結果に応じて異なる変動時間テーブルを用いて変動時間を決定する場合と比較して、変動時間テーブルを記憶するための記憶容量の削減、および、変動時間を決定する際の処理の簡易化を実現することができる。

【4101】

高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回が第2始動口遊技回よりも不利であると遊技者に想起させてしまう頻度が高く、第1始動口遊技回の実行中に遊技者の期待感を低下させてしまう可能性がある。従って、高頻度サポートモードAにおいて第1始動口遊技回が実行されることについて遊技者の期待感の低下を抑制する必要がある。そこで、第1始動口遊技回が実行されている期間（すなわち、変動時間）を第2始動口遊技回が実行されている期間（変動時間）よりも相対的に短くなるような構成にすれば、高頻度サポートモードAにおいて第1始動口遊技回の実行よりも第2始動口遊技回の実行に遊技者の意識がいく。すなわち、高頻度サポートモードAにおいて遊技者が、第1始動口遊技回の変動時間が短いと感じ、第2始動口遊技回の変動時間が長いと感ずることができる構成にすることで、高頻度サポートモードAの期間全体として遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【4102】

本変形例では、その一形態として、高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回の変動時間の平均値が、第2始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように変動時間を決定する。すなわち、高頻度サポートモードAにおいて実際に実行された第1始動口遊技回の変動時間の平均値が、高頻度サポートモードAにおいて実際に実行された第2始動口遊技回の変動時間の平均値よりも短くなるように構成にする。例えば、高頻度サポートモードA用変動時間設定処理において用いる4つの変動時間テーブル（高サポA時第1始動口用変動時間テーブル、高サポA時第2始動口大当たり用変動時間テーブル、高

サポA時第2始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポA時第2始動口リーチ非発生用変動時間テーブル：図385参照）において、乱数（変動種別カウンタCS）の値に対応して記録・設定する変動時間（または変動時間に対応する情報）の値の平均値が、長い方から高サポA時第2始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポA時第2始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポA時第2始動口リーチ非発生用変動時間テーブル、高サポA時第1始動口用変動時間テーブルの順になるような構成を採用してもよい。

【4103】

その他、高頻度サポートモードAにおいて、当たり抽選の抽選結果が大当たりである第1始動口遊技回の変動時間の平均値が、当たり抽選の抽選結果が大当たりである第2始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなる構成を採用してもよいし、高頻度サポートモードAにおいて、当たり抽選の結果が外れ（リーチ発生）である第1始動口遊技回の変動時間の平均値が、当たり抽選の結果が外れ（リーチ発生）である第2始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなる構成を採用してもよいし、高頻度サポートモードAにおいて、当たり抽選の結果が外れ（リーチ非発生）である第1始動口遊技回の変動時間の平均値が、当たり抽選の結果が外れ（リーチ非発生）である第2始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなる構成を採用してもよいし、これら全ての特徴を備える構成を採用してもよい。

【4104】

例えば、本変形例では、高頻度サポートモードAにおける第1始動口遊技回の変動時間を設定する際に用いる変動時間テーブルは一つであるが、第1始動口遊技回の当たり抽選の抽選結果毎に用いる変動時間テーブルを分けてもよい。すなわち、高サポA時第1始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポA時第1始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポA時第1始動口リーチ非発生用変動時間テーブルを備える構成にする。そして、高サポA時第1始動口大当たり用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値が、高サポA時第2始動口大当たり用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値より短い構成を採用してもよい。また、高サポA時第1始動口リーチ発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値が、高サポA時第2始動口リーチ発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値より短い構成を採用してもよい。さらに、高サポA時第1始動口リーチ非発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値が、高サポA時第2始動口リーチ非発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値より短い構成を採用してもよい。

【4105】

このようにすることで、第1始動口遊技回が実行されている期間に遊技者の期待感を低下させることを抑制することができる。そして、遊技者にとって有利でない第1始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を、遊技者にとって有利な第2始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度に対して相対的に下げ、逆に、遊技者にとって有利な第2始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を、遊技者にとって有利でない第1始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度に対して相対的に上げることができる。

【4106】

さらに、本変形例では、高頻度サポートモードAにおいて、第1始動口遊技回においてタコがカメを攻撃する演出を実行し、第2始動口遊技回においてカメがタコを攻撃する演出を実行するので、いずれの第1始動口遊技回と第2始動口遊技回の際に実行されているのかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者が遊技の流れを理解するのを補助することができる。

【4107】

また、高頻度サポートモードAでは、第1始動口遊技回において敵側を示すタコが遊技者側を示すカメを攻撃する演出を実行することによって遊技者側が不利な状況であることを示唆し、第2始動口遊技回において遊技者側を示すカメが敵側を示すタコを攻撃する演出を実行することによって遊技者側が有利な状況であることを示唆する。このような演出

を実行することによって、実行されている遊技回が遊技者に有利な遊技回であるのか、遊技者に不利な遊技回であるのかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解をより一層補助することができる。

【4108】

さらに、高頻度サポートモードBにおいて、第1始動口遊技回が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出（図390（a）→図390（b）→図390（d）→図390（e）の演出パターン／図390（a）→図390（b）→図390（f）→図390（g）の演出パターン）を実行するので、複雑に変化する遊技状態において、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。

10

【4109】

また、高頻度サポートモードAにおいて、第1始動口遊技回を2回連続で実行する場合には特定の演出として連続演出を実行するので、特定の演出の実行を認識した遊技者に対して、第1始動口に遊技球が連続して2回入球するといった確率の低い事象が起きたことを認識させることができ、発生する確率の低い事象が起きたことに対する遊技者の好奇心を惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、特定の演出は連続演出に限定されず、2回の第1始動口遊技回の1回ごとに演出パターンが設定された演出を実行する構成を採用してもよい。また、2回の第1始動口遊技回のうちの少なくとも1回において特定の演出を実行するとしてもよい。

20

【4110】

また、第7実施形態においては、第1の図柄として特別図柄（始動口に入球したことを契機として変動させる図柄）、第2の図柄として普通図柄（電動役物開放抽選、電役開放抽選において変動させる図柄）を採用してもよいし、第1の図柄として普通図柄、第2の図柄として特別図柄を採用してもよい。その他、第1種入球手段を第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）、第2種入球手段を第2始動口34とする構成を採用してもよいし、第1種入球手段を第2始動口34、第2種入球手段を第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）とする構成を採用してもよい。

【4111】

なお、本変形例においては、高頻度サポートモードAにおいて第1始動口遊技回が実行される場合に、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と、外れである場合に設定される変動時間とが同一または略同一であるようにする構成として、高頻度サポートモードAのときは、第1始動口遊技回が実行される場合の変動時間は当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照して変動時間を設定する構成を採用したが、高頻度サポートモードAにおいて第1始動口遊技回が実行される場合に、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と、外れである場合に設定される変動時間とが同一または略同一であるようにする構成であればどのような構成を採用してもよい。

30

【4112】

例えば、高頻度サポートモードAにおいて第1始動口遊技回が実行される場合に、当たり抽選の抽選結果に応じて参照する変動時間テーブルを用意する。具体的には、大当たり用の変動時間テーブルと、外れ（リーチ発生）用の変動時間テーブルと、外れ（リーチ非発生）用の変動時間を用意し、それらのテーブルに記録されている変動時間（または変動時間に対応する情報）が、各変動時間テーブル間で同一または略同一である構成を採用してもよい。その他、高頻度サポートモードAのときは、第1始動口遊技回が実行される場合の変動時間は当たり抽選の抽選結果に関わらず常に同じ変動時間（常時、一定値の変動時間）が設定される構成を採用してもよい。具体的には、高頻度サポートモードAのときの第1始動口遊技回の変動時間の値（または、変動時間に対応する情報）を1つのみ記憶し、いずれの第1始動口遊技回の変動時間に対しても当該記憶している1つの変動時間を設定する構成を採用してもよいし、1つの変動時間テーブルを用意し、当該変動時間テ

40

50

ブルに記憶されている変動時間（または変動時間に対応する情報）が、全て同一または略同一である構成を採用してもよい。

【4113】

本変形例においては、高頻度サポートモードAにおいて第1始動口遊技回が連続して2回以上実行される場合に、特定の演出として連続演出を実行する構成を採用したが、他の構成を採用してもよい。例えば、高頻度サポートモードAにおいて第2始動口遊技回が連続して2回以上実行される場合に、特定の演出として連続演出を実行する構成を採用してもよい。この場合、高頻度サポートAにおいて第2始動口遊技回が連続して実行されることは遊技者にとって有利であるので、例えば、連続演出として、遊技者側を示すカメラが敵側を示すタコを攻める演出を実行する構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、さらに遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【4114】

《H》第8実施形態：

《H1》遊技機の構造：

図394は、本発明の第8実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

20

【4115】

前扉枠14の略中央部には、開口された窓部18が形成されている。窓部18の周囲には、パチンコ機10を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LEDなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機10によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠14の裏側には、2枚の板ガラスからなるガラスユニット19が配置されており、開口された窓部18がガラスユニット19によって封じられている。内枠13には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機10の遊技者は、パチンコ機10の正面からガラスユニット19を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

30

【4116】

前扉枠14には、遊技球を貯留するための上皿20と下皿21とが設けられている。上皿20は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体12から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿20に貯留された遊技球は、パチンコ機本体12が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル25の操作によって駆動し、上皿20から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿21は、上皿20の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿21は、上皿20で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿21の底面には、下皿21に貯留された遊技球を排出するための排出口22が形成されている。排出口22の下方にはレバー23が設けられており、遊技者がレバー23を操作することによって、排出口22の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー23を操作して排出口22を開状態にすると、排出口22から遊

40

50

技球が落下し、遊技球は下皿 2 1 から外部に排出される。

【4 1 1 7】

上皿 2 0 の周縁部の前方には、演出操作ボタン 2 4 が設けられている。演出操作ボタン 2 4 は、パチンコ機 1 0 によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機 1 0 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 1 0 によって行われる。

【4 1 1 8】

前扉枠 1 4 の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル 2 5 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル 2 5 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー 2 5 a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン 2 5 b と、操作ハンドル 2 5 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 2 5 c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を握ると、タッチセンサー 2 5 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 2 5 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【4 1 1 9】

上皿 2 0 の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 2 6 が設けられている。遊技球発射ボタン 2 6 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 2 5 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 2 6 を操作すると、操作ハンドル 2 5 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 2 6 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 2 6 を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、遊技球発射ボタン 2 6 が操作された場合、タッチセンサー 2 5 a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 2 5 を握ることによって少なくともタッチセンサー 2 5 a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 2 6 を操作することで、遊技球発射ボタン 2 6 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【4 1 2 0】

次に、パチンコ機 1 0 の背面の構成について説明する。パチンコ機 1 0 の背面には、パチンコ機 1 0 の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【4 1 2 1】

図 3 9 5 は、パチンコ機 1 0 の背面図である。図示するように、パチンコ機 1 0 は、第 1 制御ユニット 5 1 と、第 2 制御ユニット 5 2 と、第 3 制御ユニット 5 3 と、電源ユニット 5 8 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 1 3 の背面に設けられている。

【4 1 2 2】

第 1 制御ユニット 5 1 は、主制御装置 6 0 を備えている。主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【4 1 2 3】

第 2 制御ユニット 5 2 は、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを備えている。音声発光制御装置 9 0 は、主制御装置 6 0 から送信されたコマンドに基づいて、パチ

ンコ機 10 の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【4124】

第 3 制御ユニット 53 は、払出制御装置 70 と、発射制御装置 80 とを備えている。払出制御装置 70 は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置 80 は、主制御装置 60 から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル 25 の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠 13 の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 54、タンク 54 の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール 55、タンクレール 55 の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール 56、ケースレール 56 から遊技球の供給を受け払出制御装置 70 からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置 71 など、パチンコ機 10 の動作に必要な複数の機器が設けられている。

10

【4125】

電源ユニット 58 は、電源装置 85 と、電源スイッチ 88 とを備えている。電源装置 85 は、パチンコ機 10 の動作に必要な電力を供給する。電源装置 85 には、電源スイッチ 88 が接続されている。電源スイッチ 88 の ON/OFF 操作により、パチンコ機 10 に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機 10 に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

20

【4126】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠 13 の前面に着脱可能に取り付けられている。

【4127】

図 396 は、遊技盤 30 の正面図である。遊技盤 30 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 31a と、外レール部 31b とが取り付けられている。内レール部 31a と外レール部 31b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 31 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 31 に誘導されて遊技領域 PA の上部に放出され、その後、遊技領域 PA を流下する。遊技領域 PA には、遊技盤 30 に対して略垂直に複数の釘 42 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 42 や風車は、遊技領域 PA を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

30

【4128】

遊技盤 30 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、及び可変入賞装置 36 が設けられている。また、遊技盤 30 には、可変表示ユニット 40 及びメイン表示部 45 が設けられている。具体的には、可変表示ユニット 40 は遊技盤 30 の略中央に設けられており、メイン表示部 45 は遊技盤 30 の正面視右上付近に設けられている。遊技盤 30 には、可変表示ユニット 40 を囲むように、表面に装飾が施された装飾枠部材 DF が取り付けられている。

40

【4129】

装飾枠部材 DF の上側から右側までの部分と、外レール部 31b およびメイン表示部 45 とによって挟まれた空間には、第 1 右打ち用レール R1 と、第 2 右打ち用レール R2 と、が設けられている。第 2 右打ち用レール R2 の下側部分の右側には、右打ち用外側レール R3 が設けられている。第 1 右打ち用レール R1 と第 2 右打ち用レール R2 とによって、右打ち時第 1 通路 P1 が形成されている。第 2 右打ち用レール R2 と、外レール部 31b、メイン表示部 45 および右打ち用外側レール R3 とによって、右打ち時第 2 通路 P2 が形成されている。右打ち時第 1 通路 P1、右打ち時第 2 通路 P2 共に略円弧形に形成さ

50

れており、右打ち時第1通路P1は右打ち時第2通路P2よりも内側に位置する。第1通路P1の一方側の開口端P1a、第2通路P2の一方側の開口端P2aは共に、遊技領域PAの頂上付近に位置し、遊技球が入球可能となっている。第1通路P1の他方側の開口端P1b、第2通路P2の他方側の開口端P2bは共に、遊技領域PAの右側付近に位置し、可変入賞装置36に向かって遊技球を送ることができる。

【4130】

先に説明したように、操作ハンドル25（図394）の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン26（図394）を操作することによって、遊技球を遊技領域PAの右側に打ついわゆる「右打ち」をすることができるが、これら操作の場合には、右打ち時第2通路P2に遊技球を誘導することができる。これに対して、操作ハンドル25（図394）の回動操作量を最大から減らす方向に調整することによって、右打ち時第1通路P1に遊技球を誘導することができる。以下、右打ち時第2通路P2を「強右打ち通路P2」と呼び、右打ち時第1通路P1を「弱右打ち通路P1」と呼ぶ。強右打ち通路P2に遊技球を誘導する操作、即ち、操作ハンドル25（図394）の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン26（図394）を操作することを「強右打ち操作」と呼び、弱右打ち通路P1に遊技球を誘導する操作を「弱右打ち操作」と呼ぶ。

【4131】

一般入賞口32は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤30上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口32に遊技球が入球すると、10個の遊技球が賞球として払出装置71（図395）から払い出される。

【4132】

第1始動口33は、遊技球が入球可能な入球口である。第1始動口33は、遊技盤30の中央下方に設けられている。本実施形態では、第1始動口33に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【4133】

第2始動口34は、遊技球が入球可能な入球口であり、第1始動口33の下方に設けられている。すなわち、第1始動口33及び第2始動口34は、第1始動口33が第2始動口34よりも上方となるように並んで配置されている。本実施形態では、第2始動口34に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第2始動口34には、電動役物34aが設けられている。

【4134】

スルーゲート35は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート35は、電動役物34aを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート35を通過すると、主制御装置60は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当たると、電動役物34aは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート35は、遊技球の流下方向に対して第2始動口34よりも上流側に配置されているため、スルーゲート35を通過した遊技球は、通過後に遊技領域PAを流下して第2始動口34へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート35に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【4135】

可変入賞装置36は、弱右打ち通路P1の下側の開口端P1bと強右打ち通路P2の下側の開口端P2bとの下方に設けられており、大入賞口36aと、大入賞口36aを開閉する開閉扉36bと、V獲得チャレンジ機構部36vと、を備えている。詳しくは、弱右打ち通路P1の下側の開口端P1bと強右打ち通路P2の下側の開口端P2bとの鉛直下方に、大入賞口36aが位置する。このため、各開口端P1b、P2bから流出した遊技球は、大入賞口36aに向かって落下する。

【4136】

大入賞口36aは、遊技球が入球可能な入球口であり、本実施形態では矩形に形成されている。

10

20

30

40

50

【４１３７】

開閉扉３６ｂは、大入賞口３６ａよりも一回り大きいサイズの正面視直方体形状の蓋体であり、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。具体的には、開閉扉３６ｂは、下側の縁を軸として、上側が前側に向かって回転することによって開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。

10

【４１３８】

V獲得チャレンジ機構部３６ｖは、大入賞口３６ａへ入球した遊技球をV入賞ゾーンFVと非V入賞ゾーンFNVとに振り分ける装置である。V入賞ゾーンFVは、遊技球が入球した場合に、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードを高確率モードに移行させることのできる領域である。非V入賞ゾーンFNVは、高確率モードへの移行を行うことのできない外れ領域である。V入賞ゾーンFVまたは非V入賞ゾーンFNVを通過した遊技球は、その後、遊技盤３０の背面側へ送られる。振り分けは、遊技者の技量に応じてなされるものであり、技量が高ければ、V入賞ゾーンFVに遊技球を送ることが可能となる。

20

【４１３９】

本実施形態では、大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した場合に、払出装置７１（図３９５）によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。すなわち、V入賞ゾーンFVと非V入賞ゾーンFNVとのいずれに振り分けられた場合にも、１個の遊技球の入球に対して同じ１５個の遊技球が払い出される。なお、V入賞ゾーンFVに入球した場合と非V入賞ゾーンFNVに入球した場合とで、払出装置７１によって払い出される遊技球の数が異なる構成としてもよい。V入賞ゾーンFVの下方には、V入賞ゾーンFVがこの位置にあること示す「V」という文字が刻印されている。V獲得チャレンジ機構部３６ｖの詳細な構成については、後述する。

30

【４１４０】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通して遊技領域PAから排出される。

【４１４１】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、及びアウト口４３に入球した遊技球は、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されており、当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

40

【４１４２】

メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【４１４３】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【４１４４】

第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、

50

第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第1図柄表示部37aは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第1の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第1図柄表示部37aは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第1の図柄の停止表示を行わせる。

【4145】

第2図柄表示部37bは第2の図柄を表示するための表示部である。第2の図柄とは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第2図柄表示部37bは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第2の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第2図柄表示部37bは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第2の図柄の停止表示を行わせる。

【4146】

ここで、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄、または、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第1の変動時間とも呼び、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第2の変動時間とも呼ぶ。

【4147】

特図ユニット37は、さらに、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに隣接した位置に、LEDランプからなる第1保留表示部37cと第2保留表示部37dとを備えている。本実施形態では、第1始動口33に入賞した遊技球は、最大4個まで保留される。第1保留表示部37cは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第1始動口33の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第2始動口34に入賞した遊技球は、最大4個まで保留される。第2保留表示部37dは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第2始動口34の保留個数を表示する。

【4148】

普図ユニット38は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット38は、スルーゲート35の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット38は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【4149】

ラウンド表示部39は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置36に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉36bの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部39は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【4150】

なお、特図ユニット37、普図ユニット38、およびラウンド表示部39は、セグメント表示器やLEDランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【4151】

可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【４１５２】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入賞に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入賞に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

10

【４１５３】

図３９７は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図３９７（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図３９７（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【４１５４】

図３９７（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図３９７（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図３９７（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

20

30

【４１５５】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽

40

50

選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【4156】

さらに、図397(b)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aには、第1保留表示領域Ds1と、第2保留表示領域Ds2とが表示される。第1保留表示領域Ds1には、第1始動口33への入賞に基づく保留個数が表示される。第2保留表示領域Ds2には、第2始動口34への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第1始動口33及び第2始動口34に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大4つまでである。

【4157】

《H2》V獲得チャレンジ機構部36vの構成：

図398は、V獲得チャレンジ機構部36vを示す説明図である。図中におけるX軸正方向は遊技盤30の正面視右側を示し、Y軸正方向は遊技盤30の上側を示し、Z軸正方向は遊技盤30の前側を示す。つまり、X軸方向は遊技盤30の正面視右左方向を示し、Y軸方向は遊技盤30の上下方向を示し、Z軸方向は遊技盤30の前後方向を示す。X軸、Y軸、Z軸は、互いに直交する三軸である。以下、X軸正方向を「+X方向」と呼び、X軸負方向を「-X方向」と呼び、Y軸正方向を「+Y方向」と呼び、Y軸負方向を「-Y方向」と呼び、Z軸正方向を「+Z方向」と呼び、Z軸負方向を「-Z方向」と呼ぶ。

【4158】

V獲得チャレンジ機構部36vは、第1通路210と、クルーン220と、第2通路300と、非V入賞口シャッター350と、を備える。第1通路210と第2通路300とは、透明または半透明な樹脂製部材によって構成されている。

【4159】

第1通路210は、+Y方向側の端部に入球口210aを有し、入球口210aとは反対の側の端部に排球口210bを有し、入球口210aから排球口210bへ遊技球が流通可能な通路である。第1通路210は、途中で折れ曲がった形状を有する。

【4160】

第1通路210において折れ曲がった部分より上流側である第1通路上流側部分211は、遊技盤30の正面視においてはY軸方向に沿って伸びている。第1通路上流側部分211の上端に位置する入球口210aは、大入賞口36aに通じており、第1通路上流側部分211は大入賞口36aと連通している。図398において、第1通路上流側部分211は破線で示されているが、これは、Z軸方向において大入賞口36aが形成されている面よりも裏側（-Z方向側）に上記の破線で示される部分が形成されているためである。なお、入球口210aは、弱右打ち通路P1の下側の開口端P1bに対して、-Y方向、すなわち鉛直下方に位置している。

【4161】

第1通路210において折れ曲がった部分より下流側である第1通路下流側部分212は、正面視においては折れ曲がった部分から左下方向（すなわち、-X方向かつ-Y方向）に向かって伸びており、右側面視においては折れ曲がった部分から前下（すなわち、+Z方向かつ-Y方向）に向かって伸びている。大入賞口36aから入球口210aに入球した遊技球は、第1通路上流側部分211を通り、続いて第1通路下流側部分212を通り、第1通路下流側部分212の下流側の端部である排球口210bから排出される。

【4162】

第1通路210の-Y方向側に、クルーン220が配設されている。クルーン220は、金属製部材によって構成されている。クルーン220は、底側に向けて縮径しつつ下降傾斜する内壁220aを有する皿形状であり、底に一つの孔220bが穿設されている。排球口210bから落下した遊技球は、クルーン220によって受け止められ、内壁220aを周回しながら流下し、孔220bに流入する。このようにして、クルーン220は、受けた遊技球を一定時間停留させることができる。なお、遊技者は、クルーン220内の遊技球の流れを観察することによって、孔220bに遊技球が流入するタイミングを計

10

20

30

40

50

ることができる。

【4163】

第2通路300は、本線通路部310と、クルーン220の孔220bと本線通路部310との間を連通するための連通路部320と、本線通路部310から分岐した分岐通路部330と、を備える。

【4164】

本線通路部310は、+Y方向側の端部に入球口310aを有し、-Y方向側の端部に排球口310bを有し、入球口310aから排球口310bへ遊技球が流通可能な通路である。本線通路部310は、上流側に位置する本線通路上流側部分311と、中流側に位置する本線通路中流側部分312と、下流側に位置する本線通路下流側部分313と、に区分けされる。

10

【4165】

本線通路上流側部分311は、遊技盤30の正面視においてはY軸方向に沿って伸びている。本線通路上流側部分311の上端に位置する入球口310aは、大入賞口36aに通じており、本線通路上流側部分311は大入賞口36aと連通している。図398において、本線通路上流側部分311の一部は破線にて示されているが、これは、Z軸方向において大入賞口36aが形成されている面よりも裏側（-Z方向側）にその一部が形成されているためである。なお、入球口310aは、強右打ち通路P2の下側の開口端P2bに対して、-Y方向、すなわち鉛直下方に位置している。

【4166】

20

本線通路中流側部分312は、本線通路上流側部分311に続く部分であり、上流側から下流側に向かって左下方向（すなわち、-X方向かつ-Y方向）に延びている。

【4167】

本線通路下流側部分313は、本線通路中流側部分312に続く部分であり、Y軸方向に沿って延び、-Y方向側の端部に排球口310bを有する。本線通路下流側部分313の中心軸方向がクルーン220の孔220bの中心軸方向と一致するように、本線通路下流側部分313の位置は定められている。

【4168】

連通路部320は、Y軸方向に沿って延び、+Y方向側の端部がクルーン220の孔220bと接続され、-Y方向側の端部が本線通路部310と接続されている。これによって、クルーン220の孔220bから本線通路下流側部分313の排球口310bまでY軸方向に沿った遊技球の流路が構成される。

30

【4169】

分岐通路部330は、本線通路中流側部分312と本線通路下流側部分313との境い部分に連結されており、途中で折れ曲がった形状を有する。この折れ曲がった部分によって、分岐通路部330は、上流側に位置する分岐通路上流側部分331と、下流側に位置する分岐通路下流側部分332と、に区分けされる。

【4170】

分岐通路上流側部分331は、本線通路中流側部分312と同じ方向に延びている。分岐通路下流側部分332は、Y軸方向に沿って延び、-Y方向側の端部に排球口330bを有する。

40

【4171】

本実施形態では、本線通路部310の排球口310bの周辺が先に説明した非V入賞ゾーンFN Vに定められており、分岐通路部330の排球口330bの周辺が先に説明したV入賞ゾーンFVに定められている。非V入賞ゾーンFN Vを通過して排球口310bに入球した遊技球、およびV入賞ゾーンFVを通過して排球口330bに入球した遊技球は、遊技盤30の背面側に送られる。

【4172】

非V入賞口シャッター350は、本線通路下流側部分313の上端（+Y軸方向の端部）に設けられており、開放状態にある場合に本線通路下流側部分313への遊技球の侵入

50

を許可し、閉鎖状態にある場合に本線通路下流側部分 3 1 3 への遊技球の侵入を禁止する。このため、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が開放状態にある場合には、本線通路下流側部分 3 1 3 の上端まで流れてきた遊技球は、本線通路下流側部分 3 1 3 に振り分けられ、非 V 入賞ゾーン F N V に送られる。非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態にある場合には、本線通路下流側部分 3 1 3 の上端まで流れてきた遊技球は、分岐通路部 3 3 0 に振り分けられ、V 入賞ゾーン F V に送られる。

【4 1 7 3】

本実施形態において、大入賞口 3 6 a と接続されている通路は、第 1 通路 2 1 0 と第 2 通路 3 0 0 だけである。このため、大入賞口 3 6 a に流入した遊技球は、第 1 通路 2 1 0 と第 2 通路 3 0 0 とのうちのいずれかに送られる。具体的には、遊技盤 3 0 の正面視において第 1 通路 2 1 0 の入球口 2 1 0 a が弱右打ち通路 P 1 の開口端 P 1 b の鉛直下方に位置することから、弱右打ち通路 P 1 から送られ大入賞口 3 6 a に入球した遊技球は、第 1 通路 2 1 0 に高い確率で送られる。遊技盤 3 0 の正面視において第 2 通路 3 0 0 の入球口 3 1 0 a が強右打ち通路 P 2 の下側の開口端 P 2 b の鉛直下方に位置することから、強右打ち通路 P 2 から送られ大入賞口 3 6 a に入球した遊技球は、第 2 通路 3 0 0 に高い確率で送られる。

【4 1 7 4】

第 1 通路 2 1 0 の入球口 2 1 0 a 付近には、遊技球を検知する検知センサー（以下、第 1 通路検知センサーと呼ぶ）S P 1 が設けられており、第 1 通路検知センサー S P 1 によって、第 1 通路 2 1 0 への遊技球の入球を検知することができる。第 2 通路 3 0 0 の入球口 3 1 0 a 付近には、遊技球を検知する検知センサー（以下、第 2 通路検知センサーと呼ぶ）S P 2 が設けられており、第 2 通路検知センサー S P 2 によって、第 2 通路 3 0 0 への遊技球の入球を検知することができる。第 2 通路 3 0 0 における分岐通路部 3 3 0 の排球口 3 3 0 b 付近には、遊技球を検知する検知センサー（以下、V 入賞ゾーン検知センサーと呼ぶ）S P 3 が設けられており、V 入賞ゾーン検知センサー S P 3 によって、V 入賞ゾーン F V への遊技球の入球を検知することができる。

【4 1 7 5】

各検知センサー S P 1 ～ S P 3 の検知信号は、主制御装置 6 0（図 3 9 5）に送られる。主制御装置 6 0（図 3 9 5）は、第 1 通路検知センサー S P 1 の検知信号と第 2 通路検知センサー S P 2 の検知信号とに基づいて、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉時期を定めて、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉を指示する。また、主制御装置 6 0（図 3 9 5）は、V 入賞ゾーン検知センサー S P 3 の検知信号から、V 入賞ゾーン F V へ遊技球が入球したと判断された場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードを高確率モードに移行する処理を行う。主制御装置 6 0 で行なうこれらの処理については、後ほど詳述する。

【4 1 7 6】

《H 3》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機 1 0 の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【4 1 7 7】

図 3 9 9 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 1 0 は、主に、主制御装置 6 0 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを備えている。

【4 1 7 8】

主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 6 1 を備えている。主制御基板 6 1 は、複数の機能を有する素子によって構成される M P U 6 2 を備えている。M P U 6 2 は、各種制御プログラムを実行する C P U（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録した R O M 6 3 と、R O M 6 3 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 6 4 とを備えている。M P U 6 2 は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としての

カウンタ回路を備えている。なお、MPU62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ROM63やRAM64に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【4179】

主制御基板61には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力ポートには、払出制御装置70と、電源装置85に設けられた停電監視回路86とが接続されている。主制御基板61は、停電監視回路86を介して、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置60や払出制御装置70等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置85は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ88（図395）がOFFにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

10

【4180】

また、主制御基板61の入力ポートには、各入球口に設けられた遊技球検知センサーが接続されている。具体的には、第1始動口33に入球した遊技球を検知する第1始動口検知センサー67bと、第2始動口34に入球した遊技球を検知する第2始動口検知センサー67cと、スルーゲート35を通過した遊技球を検知するスルーゲート検知センサー67dと、上述したV獲得チャレンジ機構部36vに備えられる検知センサーSP1～SP3が接続されている。V獲得チャレンジ機構部36vに備えられる検知センサーSP1～SP3のうちの第1通路検知センサーSP1および第2通路検知センサーSP2は、大入賞口36aに入球した遊技球を検知するセンサーとしても機能する。主制御基板61のMPU62は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域PAを流下する遊技球が始動口や入賞口に入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU62は、第1始動口33、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート35への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。また、V獲得チャレンジ機構部36vの第1通路210への入球、および第2通路300への入球に基づいて、非V入賞口シャッター350の開閉を制御する。

20

【4181】

主制御基板61の出力ポートには、可変入賞装置36の開閉扉36bを開閉動作させる可変入賞駆動部36cと、第2始動口34の電動役物34aを開閉動作させる電動役物駆動部34bと、非V入賞口シャッター350を開閉動作させる非V入賞口シャッター駆動部36dと、メイン表示部45とが接続されている。主制御基板61には各種ドライバ回路が設けられており、MPU62は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

30

【4182】

具体的には、MPU62は、開閉実行モードにおいては、開閉扉36bが開閉されるように可変入賞駆動部36cの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU62は、電動役物34aが開放されるように電動役物駆動部34bの駆動制御を実行する。各遊技回においては、MPU62は、メイン表示部45における第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部45におけるラウンド表示部39の表示制御を実行する。また、開閉実行モードの1ラウンド目において、非V入賞口シャッター350が開閉されるように非V入賞口シャッター駆動部36dの駆動制御を実行する。非V入賞口シャッター駆動部36dの駆動制御については、後ほど詳述する。

40

【4183】

また、主制御基板61の出力ポートには、払出制御装置70と、音声発光制御装置90とが接続されている。払出制御装置70には、例えば、主制御装置60から入賞判定結果

50

に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 60 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 61 の M P U 62 は、R O M 63 のコマンド情報記憶エリア 63 f を参照する。具体的には、一般入賞口 32 への入球を特定した場合には 10 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 1 始動口 33 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 2 始動口 34 への入球を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、大入賞口 36 a への入球を特定した場合には 15 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信される。払出制御装置 70 は、主制御装置 60 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 71 を制御して賞球の払出を行う。

10

【4184】

払出制御装置 70 には、発射制御装置 80 が接続されている。発射制御装置 80 は、遊技球発射機構 81 の発射制御を行う。遊技球発射機構 81 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 80 には、操作ハンドル 25 と、遊技球発射ボタン 26 とが接続されている。上述のように、操作ハンドル 25 は、タッチセンサー 25 a と、ウェイトボタン 25 b と、可変抵抗器 25 c とを備える。遊技者が操作ハンドル 25 を握ることによって、タッチセンサー 25 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 25 を回動操作すると、可変抵抗器 25 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 25 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。上述のように、遊技球発射ボタン 26 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 25 の回動操作量にかかわらず、操作ハンドル 25 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。

20

【4185】

音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置 60 が各種コマンドを送信する際には、R O M 63 のコマンド情報記憶エリア 63 f を参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【4186】

その他、音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 14 に配置された L E D などの発光手段からなる各種ランプ 47 の駆動制御や、スピーカー 46 の駆動制御を行うとともに、表示制御装置 100 の制御を行う。また、音声発光制御装置 90 には、演出操作ボタン 24 が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン 24 が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ 47、スピーカー 46、表示制御装置 100 等の制御を行う。

30

【4187】

表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明した。

40

【4188】

図 400 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、M P U 62 が当たり抽選、メイン表示部 45 の表示の設定、及び、図柄表示装置 41 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C1 が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C2 が用いられる。図柄表示装置 41 に表示させる図柄列を外れ変動させる際

50

にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタC 3が用いられる。

【4189】

大当たり乱数カウンタC 1の初期値設定には乱数初期値カウンタC I N Iが用いられる。また、メイン表示部4 5の第1図柄表示部3 7 a及び第2図柄表示部3 7 b、並びに図柄表示装置4 1における変動時間を決定する際には変動種別カウンタC Sが用いられる。さらに、第2始動口3 4の電動役物3 4 aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタC 4が用いられる。

【4190】

各カウンタC 1～C 3、C I N I、C S、C 4は、その更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がR A M 6 4の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ6 4 aに適宜記憶される。

【4191】

R A M 6 4には、保留情報記憶エリア6 4 bと、判定処理実行エリア6 4 cとが設けられている。保留情報記憶エリア6 4 bには、第1保留エリアR aと第2保留エリアR bとが設けられている。本実施形態では、第1始動口3 3に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および変動種別カウンタC Sの各値が保留情報記憶エリア6 4 bの第1保留エリアR aに時系列的に記憶される。また、第2始動口3 4に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および変動種別カウンタC Sの各値が保留情報記憶エリア6 4 bの第2保留エリアR bに時系列的に記憶される。

【4192】

大当たり乱数カウンタC 1の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタC 1は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタC 1は、例えば、0～1199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタC 1が1周すると、その時点の乱数初期値カウンタC I N Iの値が当該大当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタC I N Iは、大当たり乱数カウンタC 1と同様のループカウンタである（値＝0～1199）。

【4193】

大当たり乱数カウンタC 1は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口3 3に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第1保留エリアR aに記憶され、第2始動口3 4に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第2保留エリアR bに記憶される。

【4194】

第1保留エリアR aに記憶された大当たり乱数カウンタC 1の値は、判定処理実行エリア6 4 cの実行エリアA Eに移動し、R O M 6 3の当否テーブル記憶エリア6 3 aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第2保留エリアR bに記憶された大当たり乱数カウンタC 1の値は、判定処理実行エリア6 4 cの実行エリアA Eに移動し、R O M 6 3の当否テーブル記憶エリア6 3 aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【4195】

本実施形態のパチンコ機1 0においては、第1保留エリアR aまたは第2保留エリアR bに記憶された大当たり乱数カウンタC 1の値は、第1始動口3 3または第2始動口3 4に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア6 4 cの実行エリアA Eに移動する。そして、実行エリアA Eに移動した大当たり乱数カウンタC 1は、R O M 6 3の当否テーブル記憶エリア6 3 aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【4196】

次に、大当たり種別カウンタC 2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC 2は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC 2は、0～39の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【4197】

大当たり種別カウンタC 2は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。

【4198】

上述したように、MPU62は、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【4199】

次に、リーチ乱数カウンタC3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【4200】

リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。第1保留エリアRaに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第2保留エリアRbに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、MPU62は、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【4201】

リーチとは、図柄表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図397(b)の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて、最初に図柄列Z1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z3においてZ1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z2に停止表示される。

【4202】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを

10

20

30

40

50

縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【4203】

次に、変動種別カウンタ C S の詳細について説明する。変動種別カウンタ C S は、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間と、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間とを、MPU 6 2 において決定する際に用いられる。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

10

【4204】

変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示の開始時及び図柄表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタ C S のバッファ値が取得される。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間の決定に際しては、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【4205】

20

次に、電動役物開放カウンタ C 4 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 4 6 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球したタイミングで RAM 6 4 の電役保留エリア 6 4 d に記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている電動役物開放カウンタ C 4 の値が電役実行エリア 6 4 e に移動した後、電役実行エリア 6 4 e において電動役物開放カウンタ C 4 の値を用いて電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C 4 = 0, 1 であれば、電動役物 3 4 a を開放状態に制御し、C 4 = 2 ~ 4 6 5 であれば、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に維持する。

【4206】

30

なお、第 1 保留エリア R a および第 2 保留エリア R b に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値、大当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値および変動種別カウンタ C S の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【4207】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタ C 1 に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタ C 1 と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機 1 0 には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機 1 0 は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 と照合するための当否テーブルと、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで判定処理実行エリア 6 4 c に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機 1 0 は、第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第 2 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第 2 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の 4 つの当否テーブルを、ROM 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶している。

40

【4208】

図 4 0 1 は、第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図 4 0 1 (a)

50

は第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図401（b）は第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【4209】

図401（a）に示すように、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として、0～4の5個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～4の5個の値以外の値（5～1199）が外れである。一方、図401（b）に示すように、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として、0～15の16個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～15の16個の値以外の値（16～1199）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

10

【4210】

図402は、第2始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図402（a）は第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図402（b）は第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【4211】

図402（a）に示すように、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として、0～4の5個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～4の5個の値以外の値（5～1199）が外れである。一方、図402（b）に示すように、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として、0～15の16個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～15の16個の値以外の値（16～1199）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

20

【4212】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC1の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC1の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

30

【4213】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【4214】

「小当たり」とは、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【4215】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の3つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

40

（1）開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数（ラウンド数）

（2）開閉実行モードにおけるV獲得チャレンジ機構部36の非V入賞口シャッター350の開閉制御の態様

（3）開閉実行モード終了後のサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）

【4216】

50

上記の（２）開閉実行モードにおけるV獲得チャレンジ機構部36の非V入賞口シャッター350の開閉制御の態様として、可変入賞装置36が備えるV獲得チャレンジ機構部36の非V入賞口シャッター350の開閉パターン（以下、単に「開閉パターン」とも呼ぶ）を複数種類設け、大当たりの種類毎に1種類または複数種類の開閉パターンが対応して設定されてもよい。非V入賞口シャッター350の開閉パターンによって、V獲得チャレンジ機構部36vにおけるV入賞ゾーンFVへの遊技球の入球の難しさを調整することができる。本実施形態では、以下の3つの開閉パターンを用意した。

【4217】

- ・V入賞ゾーンFVへ遊技球を入れることが実質的に不可能なV入賞不可閉開パターン。
- ・V入賞ゾーンFVへ遊技球を入れることが可能であるが、入れることが難しいV入賞高難度閉開パターン。
- ・V入賞ゾーンFVへ遊技球を入れることが可能であり、入れることがV入賞高難度閉開パターンより容易なV入賞低難度閉開パターン。

10

【4218】

各閉開パターンの具体的な態様、および大当たりの種類に対する第1ないし第3の開閉パターンの割り振りについては、後ほど詳しく説明する。

【4219】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタC2を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルとして記憶されている。

20

【4220】

図403は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図403（a）は第1始動口用の振分テーブルを示し、図403（b）は第2始動口用の振分テーブルを示している。第1始動口用の振分テーブルは、第1始動口33への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第2始動口用の振分テーブルは、第2始動口34への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【4221】

図403（a）の第1始動口用の振分テーブルに示すように、第1始動口用の振分テーブルには、第1始動口33への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、8R第1種大当たり、及び、8R第2種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～27」が8R第1種大当たりに対応し、「28～39」が8R第2種大当たりに対応するように設定されている。

30

【4222】

8R第1種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が8回（8ラウンド）であり、開閉実行モードにおけるV獲得チャレンジ機構部36の非V入賞口シャッター350の開閉制御の態様がV入賞高難度閉開パターンまたはV入賞低難度閉開パターンである。V入賞高難度閉開パターンとV入賞低難度閉開パターンとのいずれが採用されるかは、大当たり種別以外のパラメータによって決定される。本実施形態では、低頻度サポートモード中に8R第1種大当たりに当選した場合には、V入賞高難度閉開パターンが採用される。一方、高頻度サポートモード中に8R第1種大当たりに当選した場合には、V入賞低難度閉開パターンが採用される。そして、V入賞ゾーンFVに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

40

【4223】

8R第2種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が8回（8ラウンド）であり、開閉実行モードにおけるV獲得チャレンジ機構部36の非V入賞口シャッター350の開閉制御の態様がV入賞不可閉開パターンである。なお、V入賞不可閉開パターンでは、上述したように、V入賞ゾーンFVへ遊技球を入れることが実質的に不可能であることから、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

50

が高確率モードとなることはないが、仮にV入賞ゾーンF Vに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。また、仮にV入賞ゾーンF Vに遊技球が入球した場合には、高確率モードへの変更を行うことなく、エラーが発生した旨を報知するためにエラーメッセージが図柄表示装置4 1に表示される構成としてもよい。遊技者の不正によってV入賞ゾーンF Vに遊技球が入球した可能性を否定できないことから、エラーメッセージが表示されるようにする。さらに、仮にV入賞ゾーンF Vに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなると共に、エラーメッセージが表示される構成としてもよい。なお、上述したエラーメッセージの表示は、警告音が発生させることに換えることができ、エラーが発生した旨を報知することができれば、どのような手段によるものでも良い。また、

10

【4 2 2 4】

このように、第1種大当たりに当選した場合には、V獲得チャレンジ機構部3 6においてV入賞ゾーンF Vへ遊技球を入れることが可能となる。このため、第1種大当たりに当選した場合、開閉実行モードにおいて、遊技者は、右打ち中に、V獲得チャレンジ機構部3 6においてV入賞ゾーンF Vへの遊技球の入球を試みる遊技を行うことが好ましい。V入賞ゾーンF Vへの遊技球の入球をどのように試みるかについては、後述する。一方、第2種大当たりに当選した場合には、V入賞ゾーンF Vへの遊技球の入球は実質的にないことから、通常の右打ち、すなわち、操作ハンドル2 5（図3 9 4）の回動操作量を最大と

20

【4 2 2 5】

図4 0 3（b）の第2始動口用の振分テーブルに示すように、第2始動口用の振分テーブルには、第2始動口3 4への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、1 6 R第1種大当たり、及び、8 R第2種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「0～3 9」の大当たり種別カウンタC 2の値のうち、「0～2 7」が1 6 R第1種大当たりに対応し、「2 8～3 9」が8 R第2種大当たりに対応するように設定されている。

【4 2 2 6】

1 6 R第1種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置3 6の開閉扉3 6 bの開放回数が1 6回（1 6ラウンド）であり、開閉実行モードにおけるV獲得チャレンジ機構部3 6の非V入賞口シャッター3 5 0の開閉制御の態様がV入賞高難度閉開パターンまたはV入賞低難度閉開パターンである。V入賞高難度閉開パターンとV入賞低難度閉開パターンとのいずれが採用されるかは、大当たり種別以外のパラメータによって決定される。本実施形態では、低頻度サポートモード中に1 6 R第1種大当たりに当選した場合には、V入賞高難度閉開パターンが採用される。一方、高頻度サポートモード中に1 6 R第1種大当たりに当選した場合には、V入賞低難度閉開パターンが採用される。そして、V入賞ゾーンF Vに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

30

【4 2 2 7】

8 R第2種大当たりは、上述のように、開閉実行モードにおける可変入賞装置3 6の開閉扉3 6 bの開放回数が8回（8ラウンド）であり、開閉実行モードにおけるV獲得チャレンジ機構部3 6の非V入賞口シャッター3 5 0の開閉制御の態様がV入賞不可閉開パターンである。なお、V入賞不可閉開パターンでは、上述したように、V入賞ゾーンF Vへ遊技球を入れることが実質的に不可能であることから、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなることはないが、仮にV入賞ゾーンF Vに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

40

【4 2 2 8】

このように、本実施形態のパチンコ機1 0では、大当たりとなった場合の大当たり種別

50

の振分態様は、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【4229】

なお、本実施形態においては、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの1回の開放、すなわち開閉扉36bが開いてから閉じるまでを1ラウンドとした。これに対して、他の態様として、1ラウンド中に開閉扉36bが複数回開放する態様を採用してもよい。

【4230】

本実施形態では、先に説明したように、大当たり種別として、8R第1種大当たり、8R第2種大当たり、16R第1種大当たりの3種類が用意されており、これらは上述したように先に説明した(1)、(2)についての態様またはモードに差異を設けるものであり、先に説明した(3)、すなわち、開閉実行モード終了後のサポートモード(低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード)については差異を設けない構成であった。これに換えて、(3)についても差異を設ける構成としてもよい。例えば、8R第1種大当たり、および16R第1種大当たりは、開閉実行モード終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであり、8R第2種大当たりは、開閉実行モード終了後のサポートモードが低頻度サポートモードである構成としてもよい。

【4231】

上述のように、MPU62は、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【4232】

パチンコ機10には、開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモードの態様として、遊技領域PAに対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況と比較した場合に、第2始動口34の電動役物34aが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【4233】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機10は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC4を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aの1回の開放時間が長く設定されている。

【4234】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物34aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【4235】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2始動口34への遊技球の入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【4236】

図404は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【4237】

図404（a）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図404（a）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1／233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.4秒である。

10

【4238】

図404（b）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図404（b）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462～465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231／233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.6秒である。

20

【4239】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第2始動口34への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【4240】

《H4》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成について説明する。

30

【4241】

図405は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85（図399）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載されている。MPU92は、CPU、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【4242】

ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b等が設けられている。これらの詳細については後述する。

40

【4243】

RAM94は、ROM93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選用カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU92に対してROM93及びRAM94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【4244】

MPU92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU92の

50

入力側には、主制御装置 60 と演出操作ボタン 24 が接続されている。主制御装置 60 から、各種コマンドを受信する。MPU 92 の出力側には、スピーカー 46 や各種ランプ 47 が接続されているとともに、表示制御装置 100 が接続されている。

【4245】

表示制御装置 100 に設けられた表示制御基板 101 には、プログラム ROM 103 及びワーク RAM 104 が複合的にチップ化された素子である MPU 102 と、ビデオディスプレイプロセッサ (VDP) 105 と、キャラクタ ROM 106 と、ビデオ RAM 107 とが搭載されている。なお、MPU 102 に対してプログラム ROM 103 及びワーク RAM 104 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

10

【4246】

MPU 102 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP 105 の制御 (具体的には VDP 105 に対する内部コマンドの生成) を実施する。

【4247】

プログラム ROM 103 は、MPU 102 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の JPEG 形式画像データも併せて記憶されている。

【4248】

ワーク RAM 104 は、MPU 102 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

20

【4249】

VDP 105 は、一種の描画回路であり、図柄表示装置 41 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP 105 は、IC チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP 105 は、MPU 102、ビデオ RAM 107 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ RAM 107 に記憶させる画像データを、キャラクタ ROM 106 から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 41 に表示させる。

【4250】

30

キャラクタ ROM 106 は、図柄表示装置 41 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ ROM 106 には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタ ROM 106 を複数設け、各キャラクタ ROM 106 に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラム ROM 103 に記憶した背景画像用の JPEG 形式画像データをキャラクタ ROM 106 に記憶する構成とすることも可能である。

【4251】

40

ビデオ RAM 107 は、図柄表示装置 41 に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ RAM 107 の内容を書き替えることにより図柄表示装置 41 の表示内容が変更される。

【4252】

以下では、主制御装置 60 の MPU 62、ROM 63、RAM 64 をそれぞれ主側 MPU 62、主側 ROM 63、主側 RAM 64 と呼び、音声発光制御装置 90 の MPU 92、ROM 93、RAM 94 をそれぞれ音光側 MPU 92、音光側 ROM 93、音光側 RAM 94 と呼び、表示制御装置 100 の MPU 102 を表示側 MPU 102 と呼ぶ。

【4253】

《H5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機 10 において上述した処理を実行するための具体的な制

50

御の一例を説明する。先に主制御装置 60 において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置 90 及び表示制御装置 100 において実行される処理について説明する。

【4254】

主制御装置 60 において実行される処理の中には、V 獲得チャレンジ機構部 36v が有する非 V 入賞口シャッター 350 を開閉制御する処理が含まれる。まず、この開閉制御の概要について説明する。なお、V 獲得チャレンジ機構部 36v の構成は、図 398 を用いて先に説明した通りである。

【4255】

本実施形態では、非 V 入賞口シャッター 350 の開閉制御は、非 V 入賞口シャッター 350 を開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、非 V 入賞口シャッター 350 を閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである開閉シナリオに従って制御される。開閉シナリオは、3 種類用意されている。3 種類の開閉シナリオを順に説明する。

【4256】

<第 1 開閉シナリオ>

図 406 は、第 1 開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。図 406 (a) は、大入賞口 36a を開閉する開閉扉 36b の開放状態・閉鎖状態の時間的な変化を示している。図 406 (b) は、第 1 通路検知センサー SP1 の ON 状態・OFF 状態の時間的な変化を示している。図 406 (c) は、第 2 通路検知センサー SP2 の ON 状態・OFF 状態の時間的な変化を示している。図 406 (d) は、非 V 入賞口シャッター 350 を閉鎖状態・開放状態の時間的な変化を示している。

【4257】

大当たりに当選していない通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）では、非 V 入賞口シャッター 350 は、開放状態である。低頻度サポートモード中において、第 1 種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードに移行するが、この開閉実行モードにおいては、開閉扉 36b が閉鎖状態から開放状態に移行して最初のラウンド遊技（以下、単に「1 ラウンド目」とも呼ぶ）が開始される（時刻 t1）。こうした開閉実行モードにおいて、非 V 入賞口シャッター 350 の閉鎖条件が成立した場合に、非 V 入賞口シャッター 350 を開放状態から閉鎖状態へ移行する。閉鎖条件は、下記の (i)、(ii) の通りである。

【4258】

(i) パチンコ機 10 の現在の状態が、開閉実行モードにおける 1 ラウンド目の実行中であること。

(ii) 1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 36a に 1 個の遊技球が入球したこと、または、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 36a に 2 個の遊技球が入球したこと。

上記 2 つの項目の両方が成立した場合に、非 V 入賞口シャッター 350 は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【4259】

本実施形態では、大入賞口 36a へ遊技球が入球したことは、第 1 通路検知センサー SP1 と第 2 通路検知センサー SP2 との両方を用いて検知している。すなわち、第 1 通路検知センサー SP1 と第 2 通路検知センサー SP2 とのいずれかで、遊技球の入球を検出した場合に、大入賞口 36a へ遊技球が入球したものと認定している。このため、(ii) の項目における「大入賞口 36a に 1 個の遊技球が入球したこと」は「第 1 通路検知センサー SP1 と第 2 通路検知センサー SP2 とのいずれかで遊技球が 1 個、入球したこと」を意味し、「大入賞口 36a に 2 個の遊技球が入球したこと」は「第 1 通路検知センサー SP1 と第 2 通路検知センサー SP2 との両方で検出した遊技球の個数の合計が 2 個となったこと」を意味する。

【4260】

図 406 の例示では、時刻 t1 で、開閉実行モードにおいて 1 ラウンド目が開始され、

この開始された時（時刻 t_1 ）を起点として、時刻 t_2 で、第 1 通路検知センサー S P 1 によって大入賞口 3 6 a への 1 個目の入球が検知され、時刻 t_4 で、第 2 通路検知センサー S P 2 によって大入賞口 3 6 a への 2 個目の入球が検知される。時刻 t_2 と時刻 t_4 のそれぞれで、(i)、(ii) の項目の両方が成立することになり、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【4 2 6 1】

非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開放条件は、以下のとおりである。

- ・ (ii) で成立した条件が大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球したことである場合には、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態で 0. 0 6 秒間が経過したこと。
- ・ (ii) で成立した条件が大入賞口 3 6 a に 2 個の遊技球が入球したことである場合には、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態で 0. 2 秒間が経過したこと。

10

上記 2 つのうちのいずれかが成立した場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は閉鎖状態から開放状態に移行する（時刻 t_3 、 t_5 ）。

【4 2 6 2】

上記の開放条件によれば、(ii) で成立した条件が大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球したことである場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は 0. 0 6 秒と極めて短い時間だけ閉鎖することになる。0. 0 6 秒の閉鎖時間では、本線通路下流側部分 3 1 3（図 3 9 8）への遊技球の落下を阻止することができず、実質的に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は、遊技球を分岐通路部 3 3 0（図 3 9 8）側に案内することができない。すなわち、本実施形態では、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した時にも、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を開放状態から閉鎖状態へ移行しているが、閉鎖時間は極めて短い時間であり、実質的に遊技球を分岐通路部 3 3 0 側に案内することはできない構成となっている。なお、この構成に対して、他の形態として、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した時に、閉鎖状態への移行を全く行わない構成としても良い。

20

【4 2 6 3】

上記の開放条件によれば、大入賞口 3 6 a に 2 個の遊技球が入球したことである場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は 0. 2 秒、閉鎖することになる。この 0. 2 秒の間に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は、遊技球を分岐通路部 3 3 0 側に案内することが可能となる。なお、閉鎖時間は、0. 2 秒間に換えて、0. 4 秒未満の他の時間（例えば、0. 3 秒）としてもよい。0. 4 秒未満とした理由は、後述する。

30

【4 2 6 4】

本実施形態では、第 1 開閉シナリオは、主制御基板 6 1 に含まれる ROM 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 g に記憶される。主制御基板 6 1 の MPU 6 2 は、低頻度サポートモード中に第 1 種大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいて、ROM 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 g から第 1 開閉シナリオを読み出し、読み出した第 1 開閉シナリオに従って、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉制御を行う。

【4 2 6 5】

遊技者は、大当たりに当選していない通常状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）で左打ち中に、第 1 種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードの 1 ラウンド目において、下記の (イ)、(ロ) の手順で操作を行うことで、V 獲得チャレンジ機構部 3 6 v において、遊技球を V 入賞ゾーン F V に入れることが可能となる。

40

【4 2 6 6】

(イ) 操作ハンドル 2 5（図 3 9 4）の回動操作量を調整して（すなわち、弱右打ち操作を行って）、弱右打ち通路 P 1（図 3 9 6）へ遊技球を 1 個入れる。

弱右打ち通路 P 1 へ入った遊技球は、大入賞口 3 6 a（図 3 9 8）から第 1 通路 2 1 0 を通って、排球口 2 1 0 b から排出される。その後、図 4 0 7 に示すように、排球口 2 1 0 b から排出された遊技球 B 1 は、クルーン 2 2 0 によって受け止められ、内壁 2 2 0 a を周回しながら流下する。続いて、図 4 0 8 に示すように、遊技球 B 1 は孔 2 2 0 b に流入する。なお、クルーン 2 2 0 において遊技球が保持される時間は、例えば数秒～数十秒

50

というように、遊技球発射機構 8 1 の遊技球の発射間隔である 0.6 秒に比べて極めて長い。

【4267】

(ロ) 操作ハンドル 2 5 (図 3 9 4) の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン 2 6 (図 3 9 4) を操作することによって (すなわち、強右打ち操作を行って)、強右打ち通路 P 2 へ遊技球を 1 個入れる。

【4268】

第 1 開閉シナリオによれば、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 2 個の遊技球が入球した時に同期して、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態に移行することから、遊技者は、強右打ち通路 P 2 へ入れた遊技球 B 2 が第 2 通路 3 0 0 へ入球するタイミングが、(イ) によって弱右打ち通路 P 1 へ入れた遊技球 B 1 がクルーン 2 2 0 の孔 2 2 0 b に流入するタイミングと一致するように (図 4 0 8 参照)、強右打ち通路 P 2 へ遊技球 B 2 を入れるタイミングを調整する。図 4 0 6 を用いて説明すると、時刻 t 2 で検知された第 1 通路 2 1 0 に入球した遊技球がクルーン 2 2 0 に達するまでの期間が時刻 t 2 から時刻 t 4 までの期間と一致するように、強右打ち通路 P 2 へ遊技球 B 2 を入れるタイミングを調整する。このようにして、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態に移行するタイミングを計ることによって、図 4 0 9 に示すように、(イ) の操作によって弱右打ち通路 P 1 へ入れた遊技球 B 1 は、閉鎖状態にある非 V 入賞口シャッター 3 5 0 によって、本線通路下流側部分 3 1 3 への侵入が阻止されて分岐通路部 3 3 0 に誘導される。この結果、弱右打ち通路 P 1 へ入れた遊技球 B 1 を V 入賞ゾーン F V に入れることが可能となる。なお、上記のように構成された第 1 開閉シナリオは、先に説明した V 入賞高難度開閉パターンを実現するためのものである。

【4269】

第 1 開閉シナリオでは、前述したように、1 ラウンド目において、弱右打ち通路 P 1 へ遊技球を 1 個入球し、その後、強右打ち通路 P 2 へ遊技球を 1 個入球することによって、V 入賞ゾーン F V への入球 (V 入賞) を狙うことができるが、他の操作によっても、V 入賞を狙うことができる。具体的には、1 ラウンド目において、弱右打ち通路 P 1 へ遊技球を 1 個入球し、その後、再び、弱右打ち通路 P 1 へ遊技球を 1 個入球することによっても、V 入賞を狙うことができる。

【4270】

なお、本実施形態では、1 ラウンド目における大入賞口 3 6 a への遊技球の最初の入球が、強右打ち通路 P 2 による場合には、V 入賞ゾーン F V に遊技球を入れることが不可能な構成となっている。V 入賞ゾーン F V に遊技球を入れることができないのは、次のような理由である。

【4271】

V 獲得チャレンジ機構部 3 6 v の第 2 通路 3 0 0 は、入球口 3 1 0 a に入球してから非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の上部に到達するまでに 0.4 秒かかる内部構造となっている。その上、遊技球発射機構 8 1 からは 0.6 秒間隔で遊技球が発射される。このため、第 2 通路 3 0 0 の入球口 3 1 0 a に最初に入球した遊技球は、次に発射された遊技球が大入賞口 3 6 a に入球して非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態となるより前に非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の位置まで到達してしまうことになる。したがって、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態となったときには、最初の遊技球は本線通路下流側部分 3 1 3 へ落下してしまい、V 入賞ゾーン F V に入球することはない。

【4272】

また、第 2 通路 3 0 0 は、入球口 3 1 0 a に入球してから非 V 入賞口シャッター 3 5 0 に到達するまでに 0.4 秒かかる内部構造となっており、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の閉鎖時間は 0.2 秒というように、0.4 秒より短い時間に設定されていることから、大入賞口 3 6 a に 2 個目に入球した遊技球が、当該遊技球の入球によって非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を閉鎖状態に移行して、V 入賞ゾーン F V に入球することがない。このように、本実施形態では、強右打ち通路 P 2 へ遊技球を連続して入球するだけでは、V 入賞を狙

うことができない。

【4273】

<第2開閉シナリオ>

図410は、第2開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。図410(a)は、大入賞口36aを開閉する開閉扉36bの開放状態・閉鎖状態の時間的な変化を示している。図410(b)は、第1通路検知センサーSP1のON状態・OFF状態の時間的な変化を示している。図410(c)は、第2通路検知センサーSP2のON状態・OFF状態の時間的な変化を示している。図410(d)は、非V入賞口シャッター350を閉鎖状態・開放状態の時間的な変化を示している。

【4274】

10

第2種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードに移行するが、この開閉実行モードにおいては、開閉扉36bが閉鎖状態から開放状態に移行して1ラウンド目が開始される(時刻t11)。こうした開閉実行モードにおいて、非V入賞口シャッター350の閉鎖条件が成立した場合に、非V入賞口シャッター350を開放状態から閉鎖状態へ移行する。第2開閉シナリオの閉鎖条件は、下記の(iii)、(iv)の通りである。

【4275】

(iii) パチンコ機10の現在の状態が、開閉実行モードにおける1ラウンド目の実行中であること。

(iv) 1ラウンド目が開始されてから大入賞口36aに1個の遊技球が入球したこと。

上記2つの項目の両方が成立した場合に、非V入賞口シャッター350は開放状態から閉鎖状態に移行する。

20

【4276】

図410の例示では、時刻t11で、開閉実行モードにおいて1ラウンド目が開始され、この開始された時(時刻t1)を起点として、時刻t12で、第1通路検知センサーSP1によって大入賞口36aへの1個目の入球が検知される。この時刻t12で、(iii)、(iv)の項目の両方が成立することになり、非V入賞口シャッター350は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【4277】

非V入賞口シャッター350の開放条件は、以下のとおりである。

・非V入賞口シャッター350が閉鎖状態で0.06秒間が経過したこと。

30

上記の条件が成立した場合に、非V入賞口シャッター350は閉鎖状態から開放状態に移行する(時刻t13)。

【4278】

上記の開放条件によれば、大入賞口36aに1個の遊技球が入球したことである場合に、非V入賞口シャッター350は0.06秒と極めて短い時間だけ閉鎖することになる。このため、第2開閉シナリオによれば、第1開閉シナリオの場合と同様に、1ラウンド目が開始されてから大入賞口36aに1個の遊技球が入球した時に、実質的に遊技球を分岐通路部330側に案内することはできない。なお、1ラウンド目が開始されてから大入賞口36aに1個の遊技球が入球した時に、非V入賞口シャッター350が極めて短い時間だけ閉鎖する構成に換えて、1ラウンド目が開始されてから大入賞口36aに1個の遊技球が入球した時に、閉鎖状態への移行を全く行わない構成としても良い。

40

【4279】

上記のように構成された第2開閉シナリオでは、1ラウンド目が開始されてから大入賞口36aに1個の遊技球が入球した時に実質的に遊技球を分岐通路部330側に案内することはできず、また、1ラウンド目が開始されてから大入賞口36aに2個目以降に遊技球が入球したときに非V入賞口シャッター350が閉鎖されることはないことから、1ラウンド目において、V入賞ゾーンFVへ遊技球を入れることができない。第2開閉シナリオは、先に説明したV入賞不可開閉パターンを実現するためのものである。

【4280】

本実施形態では、第2開閉シナリオは、主制御基板61に含まれるROM63の開閉シ

50

ナリオ記憶エリア63gに記憶される。主制御基板61のMPU62は、第2種大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいて、ROM63の開閉シナリオ記憶エリア63gから第2開閉シナリオを読み出し、読み出した第2開閉シナリオに従って、非V入賞口シャッター350の開閉制御を行う。

【4281】

＜第3開閉シナリオ＞

図411は、第3開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。図411(a)は、大入賞口36aを開閉する開閉扉36bの開放状態・閉鎖状態の時間的な変化を示している。図411(b)は、第1通路検知センサーSP1のON状態・OFF状態の時間的な変化を示している。図411(c)は、第2通路検知センサーSP2のON状態・OFF状態の時間的な変化を示している。図411(d)は、非V入賞口シャッター350を開鎖状態・開放状態の時間的な変化を示している。

【4282】

高頻度サポートモード中において、第1種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードに移行するが、この開閉実行モードにおいては、開閉扉36bが閉鎖状態から開放状態に移行して1ラウンド目が開始される(時刻t21)。こうした開閉実行モードにおいて、非V入賞口シャッター350の開鎖条件が成立した場合に、非V入賞口シャッター350を開放状態から閉鎖状態へ移行する。第3開閉シナリオの開鎖条件は、第1開閉シナリオの開鎖条件と同一である。すなわち、第3開閉シナリオの開鎖条件は、先に説明した(i)、(ii)の両方を満たすことである。

【4283】

図411の例示では、時刻t21で、開閉実行モードにおいて1ラウンド目が開始され、この開始された時(時刻t21)を起点として、時刻t22で、第1通路検知センサーSP1によって大入賞口36aへの1個目の入球が検知され、時刻t24で、第2通路検知センサーSP2によって大入賞口36aへの2個目の入球が検知される。時刻t22と時刻t24のそれぞれで、(i)、(ii)の項目の両方が成立することになり、非V入賞口シャッター350は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【4284】

非V入賞口シャッター350の開放条件は、下記のとおりである。

- ・(ii)で成立した条件が大入賞口36aに1個の遊技球が入球したことである場合には、非V入賞口シャッター350が閉鎖状態で0.06秒間が経過したこと。
- ・(ii)で成立した条件が大入賞口36aに2個の遊技球が入球したことである場合には、開閉実行モードの1ラウンド目が終了したこと。

上記2つのうちのいずれかが成立した場合に、非V入賞口シャッター350は閉鎖状態から開放状態に移行する(時刻t23, t25)。

【4285】

上記の第3開閉シナリオの開放条件によれば、大入賞口36aに1個の遊技球が入球したことである場合に、非V入賞口シャッター350は0.06秒と極めて短い時間だけ閉鎖することになる。このため、第3開閉シナリオによれば、第1開閉シナリオの場合と同様に、1ラウンド目が開始されてから大入賞口36aに1個の遊技球が入球した時に、実質的に遊技球を分岐通路部330側に案内することはできない。なお、1ラウンド目が開始されてから大入賞口36aに1個の遊技球が入球した時に、非V入賞口シャッター350が極めて短い時間だけ閉鎖する構成に換えて、1ラウンド目が開始されてから大入賞口36aに1個の遊技球が入球した時に、閉鎖状態への移行を全く行わない構成としても良い。

【4286】

また、開放条件の2つめの項目は、上述した内容に換えて、「(ii)で成立した条件が大入賞口36aに2個の遊技球が入球したことである場合には、2個目の遊技球が入球した時から、開閉実行モードの1ラウンド目が終了するに十分な予め定められた時間(例えば、1分とか2分)が経過したこと。」としても良い。

【4287】

上記のように構成された第3開閉シナリオは、先に説明したV入賞低難度閉開パターンを実現するためのものである。強右打ち操作のみ（1球目は弱右打ち操作で、2球目は強右打ち操作でも可能であるが、強右打ち操作のみでも可能）によって非V入賞口シャッター350が閉鎖状態に移行した後は、1ラウンド目が終了するまで、非V入賞口シャッター350は閉鎖状態を維持する。したがって、高頻度サポートモード中に第1種大当たりに当選した場合には、強右打ち操作を行なうだけで、遊技球をV入賞ゾーンFVに入れることが可能となる。

【4288】

本実施形態では、第3開閉シナリオは、主制御基板61に含まれるROM63の開閉シナリオ記憶エリア63gに記憶される。主制御基板61のMPU62は、高頻度サポートモード中に第1種大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいて、ROM63の開閉シナリオ記憶エリア63gから第3開閉シナリオを読み出し、読み出した第3開閉シナリオに従って、非V入賞口シャッター350の開閉制御を行う。

【4289】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置60のMPU62は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。MPU62は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【4290】

<タイマ割込み処理>

図412は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

【4291】

ステップSh0101では、各種検知センサ67b～67d、SP1～SP3の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサ67b～67d、SP1～SP3の状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップSh0102に進む。

【4292】

ステップSh0102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSh0103に進む。

【4293】

ステップSh0103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および電動役物開放カウンタC4の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および電動役物開放カウンタC4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSh0104に進む。なお、変動種別カウンタCSは、後述する通常処理（図416）において、その値を更新する。

【4294】

ステップSh0104では、第1始動口33及び第2始動口34への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップSh0104の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップSh0104を実行した後、ステップSh0105に進む。

【4295】

ステップSh0105では、スルーゲート35への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップSh0105のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステッ

10

20

30

40

50

プ Sh 0 1 0 5 を実行した後、MPU 6 2 はタイマ割込み処理を終了する。

【4 2 9 6】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 4 1 2 : Sh 0 1 0 4）として主制御装置 6 0 の MPU 6 2 によって実行される。

【4 2 9 7】

図 4 1 3 は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ Sh 0 2 0 1 では、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球（始動入球）したか否かを、第 1 始動口 3 3 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ Sh 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したと判定した場合には（Sh 0 2 0 1 : YES）、ステップ Sh 0 2 0 2 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ Sh 0 2 0 3 に進む。

10

【4 2 9 8】

ステップ Sh 0 2 0 3 では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップ Sh 0 2 0 4 に進む。

【4 2 9 9】

ステップ Sh 0 2 0 4 では、第 1 保留エリア Ra の保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数 Ra N（以下、第 1 始動保留個数 Ra N ともいう）を読み出し、当該第 1 始動保留個数 Ra N を後述する処理の対象として設定する。第 1 始動保留個数 Ra N は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップ Sh 0 2 0 9 に進む。

20

【4 3 0 0】

ステップ Sh 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球していないと判定した場合には（Sh 0 2 0 1 : NO）、ステップ Sh 0 2 0 5 に進み、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したか否かを第 2 始動口 3 4 に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【4 3 0 1】

ステップ Sh 0 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したと判定した場合には（Sh 0 2 0 5 : YES）、ステップ Sh 0 2 0 6 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ Sh 0 2 0 7 に進む。一方、ステップ Sh 0 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球していないと判定した場合には（Sh 0 2 0 5 : NO）、本始動口用の入球処理を終了する。

30

【4 3 0 2】

ステップ Sh 0 2 0 7 では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップ Sh 0 2 0 8 に進む。

【4 3 0 3】

ステップ Sh 0 2 0 8 では、第 2 保留エリア Rb の保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数 Rb N（以下、第 2 始動保留個数 Rb N ともいう）を読み出し、当該第 2 始動保留個数 Rb N を後述する処理の対象として設定する。第 2 始動保留個数 Rb N は、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップ Sh 0 2 0 9 に進む。

40

【4 3 0 4】

ステップ Sh 0 2 0 9 では、上述したステップ Sh 0 2 0 4 又はステップ Sh 0 2 0 8 において設定された始動保留個数 N（Ra N 又は Rb N）が上限値（本実施形態では 4）未満であるか否かを判定する。ステップ Sh 0 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満でない場合には（Sh 0 2 0 9 : NO）、本始動口用の入球処理を終了する。

【4 3 0 5】

一方、ステップ Sh 0 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満である場合には（

50

S h 0 2 0 9 : Y E S)、ステップ S h 0 2 1 0 に進み、対応する保留エリアの始動保留個数 N に 1 を加算した後、ステップ S h 0 2 1 1 に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値 (以下、合計保留個数 C R N という) に 1 を加算する。合計保留個数 C R N は、第 1 始動保留個数 R a N と第 2 始動保留個数 R b N との合計値を示す。その後、ステップ S h 0 2 1 2 に進む。

【4306】

ステップ S h 0 2 1 2 では、ステップ S h 0 1 0 3 (図 4 1 2) において更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および通常処理 (図 4 1 6) において更新している変動種別カウンタ C S の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S h 0 2 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S h 0 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S h 0 2 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに格納する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S h 0 1 0 3 (図 4 1 2) にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、第 2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S h 0 2 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに格納する。ステップ S h 0 2 1 2 を実行した後、ステップ S h 0 2 1 3 に進む。

【4307】

ステップ S h 0 2 1 3 では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値の情報 (保留情報) に基づいて、当たり抽選の当否判定結果 (抽選結果)、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップ S h 0 2 1 3 を実行した後、ステップ S h 0 2 1 4 に進む。

【4308】

ステップ S h 0 2 1 4 では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値の情報 (保留情報) に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【4309】

保留コマンドは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果 (先判定情報) を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 4 1 6 : ステップ S h 0 5 0 2) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

【4310】

また、音声発光制御装置 9 0 は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置 9 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の増加に対応させて

変更させるためのコマンドを表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 Ds2 における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【4311】

主制御装置 60 の MPU62 は、ステップ Sh0214 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【4312】

<先判定処理>

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図 413：Sh0213）として主制御装置 60 の MPU62 によって実行される。

10

【4313】

図 414 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置 60 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【4314】

ステップ Sh0301 では、始動口用の入球処理（図 413）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C1 の値を読み出す。その後、ステップ Sh0302 に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に実行される当たり抽選の抽選結果を判定することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

20

【4315】

ステップ Sh0302 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Sh0302：YES）、ステップ Sh0303 に進み、当否テーブル記憶エリア 63a に記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ Sh0305 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C1 の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

30

【4316】

一方、ステップ Sh0302 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Sh0302：NO）、ステップ Sh0304 に進み、当否テーブル記憶エリア 63a に記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ Sh0305 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【4317】

ステップ Sh0305 では、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C1 の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Sh0305：YES）、ステップ Sh0306 に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタ C2 の値を把握する。その後、ステップ Sh0307 に進み、振分テーブル記憶エリア 63b に記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタ C2 が第 1 始動口 33 への入球に基づいて取得されたものである場合には、第 1 始動口用振分テーブルを参照し、第 2 始動口 34 への入球に基づいて取得されたものである場合には、第 2 始動口用振分テーブルを参照する。ステップ Sh0307 を実行した後、ステップ Sh0308 に進む。

40

【4318】

ステップ Sh0308 では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタ C2 の値が、第 1 種大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップ Sh

50

0308において、第1種大当たりに対応していると判定した場合には（Sh0308：YES）、ステップSh0309に進み、先判定処理結果記憶エリア64hに第1種大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップSh0308において、第1種大当たりに対応していないと判定した場合には（Sh0308：NO）、ステップSh0310に進み、先判定処理結果記憶エリア64hに第2種大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【4319】

ステップSh0305において、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Sh0305：NO）、ステップSh0311に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタC3の値を読み出す。その後、ステップSh0312に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップSh0313に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【4320】

ステップSh0313において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Sh0313：YES）、ステップSh0314に進み、先判定処理結果記憶エリア64hにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップSh0313において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Sh0313：NO）、そのまま先判定処理を終了する。

【4321】

<スルー用の入球処理>

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図412：Sh0105）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4322】

図415は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSh0401では、遊技球がスルーゲート35に入球したか否かを判定する。ステップSh0401において、遊技球がスルーゲート35に入球したと判定した場合には（Sh0401：YES）、ステップSh0402に進み、役物保留個数SNが上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数SNは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート35への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数SNの最大値は4である。一方、ステップSh0401において、スルーゲート35に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Sh0401：NO）、本スルー用の入球処理を終了する。

【4323】

ステップSh0402において、役物保留個数SNの上限値未満（4未満）であると判定した場合には（Sh0402：YES）、ステップSh0403に進み、役物保留個数SNに1を加算する。その後、ステップSh0404に進む。

【4324】

ステップSh0404では、ステップSh0103（図412）において更新した電動役物開放カウンタC4の値をRAM64の電役保留エリア64dの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【4325】

一方、ステップSh0402において、役物保留個数SNの値が上限値未満でないと判定した場合（Sh0402：NO）、すなわち、役物保留個数SNの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタC4の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【4326】

<通常処理>

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 88 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置 60 の MPU 62 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【4327】

図 416 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ Sh0501 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、RAM 64 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ Sh0502 に進む。

【4328】

ステップ Sh0502 では、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 70 に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 90 に対して送信する。ステップ Sh0502 を実行した後、ステップ Sh0503 に進む。

【4329】

ステップ Sh0503 では、変動種別カウンタ CS の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ CS に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ CS の更新値を、RAM 64 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ Sh0504 に進む。

【4330】

ステップ Sh0504 では、払出制御装置 70 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ Sh0505 に進む。ステップ Sh0505 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置 41 による図柄の変動表示の設定、第 1 図柄表示部 37a、第 2 図柄表示部 37b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ Sh0505 を実行した後、ステップ Sh0506 に進む。

【4331】

ステップ Sh0506 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ Sh0507 に進む。

【4332】

ステップ Sh0507 では、第 2 始動口 34 に設けられた電動役物 34a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 34a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ Sh0508 に進む。

【4333】

ステップ Sh0508 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ Sh0502 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 msec）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ Sh0508 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 msec）が経過していないと判定した場合には（Sh0508：NO）、ステップ Sh0509 及びステップ Sh0510 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ CINI 及び変動種別カウンタ CS の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ Sh0509 において、乱数初期値カウンタ CINI に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ CINI の更新値を、RAM 64 の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップ Sh0510 において、変動種別カウンタ CS に 1 を加算するとともに、そのカウン

10

20

30

40

50

タ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップSh0508において、今回の通常処理の開始から所定時間（4msec）が経過していると判定した場合には（Sh0508：YES）、ステップSh0502に戻り、ステップSh0502からステップSh0507までの各処理を実行する。

【4334】

なお、ステップSh0502からステップSh0507の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

10

【4335】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図416：Sh0505）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4336】

図417は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップSh0601では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にONにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にOFFにされる。

20

【4337】

ステップSh0601において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Sh0601：YES）、ステップSh0602以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップSh0601において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Sh0601：NO）、ステップSh0602に進む。

【4338】

ステップSh0602では、メイン表示部45が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがONであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にONにされ、その変動表示が終了する場合にOFFにされる。

30

【4339】

ステップSh0602において、メイン表示部45が変動表示中でないと判定した場合には（Sh0602：NO）、ステップSh0603～ステップSh0606の遊技回開始用処理に進む。ステップSh0603では、合計保留個数CRNが「0」であるか否かを判定する。合計保留個数CRNが「0」である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップSh0603において、合計保留個数CRNが「0」であると判定した場合には（Sh0603：YES）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップSh0603において、合計保留個数CRNが「0」でないと判定した場合には（Sh0603：NO）、ステップSh0604に進む。

40

【4340】

ステップSh0604では、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップSh

50

0605に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【4341】

ステップSh0605では、メイン表示部45における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップSh0605を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【4342】

一方、ステップSh0602において、メイン表示部45が変動表示中であると判定した場合には（Sh0602：YES）、ステップSh0606～ステップSh0610の遊技回進行用処理に進む。

【4343】

ステップSh0606では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップSh0606では、RAM64の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア64f）に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図419：Sh0802）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

【4344】

ステップSh0606において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Sh0606：NO）、ステップSh0607に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップSh0607を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【4345】

ステップSh0606において、変動時間が経過していると判定した場合には（Sh0606：YES）、ステップSh0608に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図419）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。その後、ステップSh0609に進む。

【4346】

ステップSh0609では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かをMPU62にて特定するためのフラグであり、RAM64の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア64gに格納される。高頻度サポートモードフラグがONであるとき、サポートモードは高頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグがOFFであるとき、サポートモードは高頻度サポートモードではない、すなわち低頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグは、後述する開閉実行モードの終了後にオンされる。

【4347】

ステップSh0609において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Sh0609：YES）、ステップSh0610に進み、遊技回数カウンタPNCの値を1減算する。遊技回数カウンタPNCは、高頻度サポートモードにおいて保証された保証遊技回数の残りの回数をカウントするためのカウンタである。遊技回数カウンタPNCは、後述する図426のステップSh1309で値100が予めセットされている。ステップSh0610を実行した後、ステップSh0611に進む。一方、ステップSh0609において、高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Sh0609：NO）、後述するステップSh0615に進む。

【4348】

ステップSh0611では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか

10

20

30

40

50

否かを判定する。

【4349】

ステップSh0611において、高確率モードではないと判定した場合には（Sh0611：NO）、ステップSh0612に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば100回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。上述したように、遊技回数カウンタPNCは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、PNC>0であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

10

【4350】

ステップSh0612において、遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合（ステップSh0612：NO）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップSh0613に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFする。ステップSh0613を実行した後、ステップSh0614に進む。

【4351】

ステップSh0614では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。ステップSh0614を実行した後、ステップSh0615に進む。

20

【4352】

ステップSh0615では、いずれかの当たりフラグ（16R第1種当たりフラグ、8R第1種当たりフラグ、8R第2種当たりフラグ）がONであるか否かを判定する。ステップSh0615において、いずれかの当たりフラグがONである場合には（Sh0615：YES）、ステップSh0616に進む。

【4353】

ステップSh0616では、開閉実行モードフラグをONにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップSh0615において、いずれの当たりフラグもONではない場合には（Sh0615：NO）、ステップSh0616を実行せずに、本遊技回制御処理を終了する。

30

【4354】

一方、ステップSh0612において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップSh0612：YES）には、ステップSh0613およびステップSh0614を実行することなく、ステップSh0615に進む。また、ステップSh0611において高確率モードであると判定した場合（Sh0611：YES）にも、ステップSh0615に進む。

【4355】

上述したステップSh0611からステップSh0614までの処理によれば、高頻度サポートモードにおいて継続して実行された遊技回数が100回に達した場合に低頻度サポートモードに移行すること、しかし、遊技回数が100回に達した以後（すなわち、遊技回数カウンタPNCが0以下の値）であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続されること、が実現される。

40

【4356】

<データ設定処理>

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図417：Sh0604）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4357】

図418は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップSh0701では

50

、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第1保留エリアR aであるか否かを判定する。具体的には、第1保留エリアR a（図400）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第1保留エリアR aの第1エリアに記憶されている保留情報）の方が、第2保留エリアR b（図400）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第2保留エリアR bの第1エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第1保留エリアR aであると判定する。一方、第1保留エリアR aに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第2保留エリアR bに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第2保留エリアR bであると判定する。すなわち、ステップSh0701の処理を実行することにより、第1保留エリアR aまたは第2保留エリアR bに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

10

【4358】

ステップSh0701において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアR aであると判定した場合には（ステップSh0701：YES）、ステップSh0702～ステップSh0707の第1保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップSh0701において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアR aではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアR bであると判定した場合には（ステップSh0701：NO）、ステップSh0708～ステップSh0713の第2保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

20

【4359】

ステップSh0702では、第1保留エリアR aの第1始動保留個数R a Nを1減算した後、ステップSh0703に進み、合計保留個数C R Nを1減算する。その後、ステップSh0704に進む。ステップSh0704では、第1保留エリアR aの第1エリアに格納されているデータを実行エリアA Eに移動させる。その後、ステップSh0705に進む。

【4360】

ステップSh0705では、第1保留エリアR aの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップSh0705を実行した後、ステップSh0706に進む。

30

【4361】

ステップSh0706では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部37aと第2図柄表示部37bのうちのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップSh0707へ進む。

【4362】

ステップSh0707では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリアR aに対応していることの情報、すなわち第1始動口33に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

40

【4363】

ステップSh0707において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図416）におけるステップSh0502において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光

50

制御装置 90 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【4364】

ステップ S h 0 7 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には (S h 0 7 0 1 : N O) 、ステップ S h 0 7 0 8 に進む。

【4365】

ステップ S h 0 7 0 8 では、第 2 保留エリア R b の第 2 始動保留個数 R b N を 1 減算する。その後、ステップ S h 0 7 0 9 に進む。ステップ S h 0 7 0 9 では、合計保留個数 C R N を 1 減算し、ステップ S h 0 7 1 0 に進み、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S h 0 7 1 1 に進む。

【4366】

ステップ S h 0 7 1 1 では、第 2 保留エリア R b の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア→第 1 エリア、第 3 エリア→第 2 エリア、第 4 エリア→第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S h 0 7 1 1 を実行した後、ステップ S h 0 7 1 2 に進む。

【4367】

ステップ S h 0 7 1 2 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には当該フラグを O N にし、O N である場合にはその状態を維持する。その後、ステップ S h 0 7 1 3 に進む。

【4368】

ステップ S h 0 7 1 3 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 90 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 2 保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 始動口 3 4 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【4369】

ステップ S h 0 7 1 3 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理 (図 4 1 6) におけるステップ S h 0 5 0 5 において、音声発光制御装置 90 に送信される。音声発光制御装置 90 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【4370】

< 変動開始処理 >

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 4 1 7 : S h 0 6 0 5) として主制御装置 60 の M P U 6 2 によって実行される。

【4371】

図 4 1 9 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S h 0 8 0 1 では、当たり抽選において大当たり当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップ S h 0 8 0 1 を実行した後、ステップ S h

10

20

30

40

50

0802に進む。

【4372】

ステップSh0802では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップSh0802を実行した後、ステップSh0803に進む。

【4373】

ステップSh0803では、RAM64の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップSh0803において、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（Sh0803：NO）、ステップSh0804に進み、第1変動用コマンドを設定する。第1変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップSh0802で設定された変動時間の情報が含まれている。

【4374】

一方、ステップSh0803において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（Sh0803：YES）、ステップSh0805に進み、第2変動用コマンドを設定する。第2変動用コマンドには、今回の遊技回が第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップSh0802で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップSh0804又はステップSh0805を実行した後、ステップSh0806に進む。

【4375】

ステップSh0806では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、当たりの種別の情報として、16R第1種当たりの情報、8R第1種当たりの情報、8R第2種当たりの情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。

【4376】

ステップSh0804～ステップSh0806にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図416）におけるステップSh0502によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSh0806を実行後、ステップSh0807に進む。

【4377】

ステップSh0807では、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第1図柄表示部37aであると特定して変動表示を開始させ、第2図柄表示部フラグがONである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第2図柄表示部37bであると特定して変動表示を開始させる。ステップSh0807を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【4378】

<当たり判定処理>

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図419：Sh0801）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4379】

図420は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップSh0901では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをMPU62にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、V入賞ゾーンFVへの遊技球の入球があった開閉実行モードの終了に際してONにされ、その後、大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードの開始時にOFFにされる。

【4380】

ステップSh0901において、高確率モードであると判定した場合には（Sh0901：YES）、ステップSh0902に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、当該変動開始処理が第1始動口33への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図401（b）に示す第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。また、当該変動開始処理が第2始動口34への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図402（b）に示す第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップSh0904に進む。

10

【4381】

一方、ステップSh0901において高確率モードではないと判定した場合には（Sh0901：NO）、ステップSh0903に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、当該変動開始処理が第1始動口33への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図401（a）に示す第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。また、当該変動開始処理が第2始動口34への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図402（a）に示す第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップSh0904に進む。

20

【4382】

ステップSh0904では、ステップSh0902又はステップSh0903における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップSh0904において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Sh0904：YES）、ステップSh0905に進む。

30

【4383】

続くステップSh0905からステップSh0912においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【4384】

ステップSh0905では、RAM64の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップSh0905において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（Sh0905：NO）、ステップSh0906に進み、第1始動口用の振分テーブル（図402（a）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2の値が、8R第1種大当たりの数値範囲、8R第2種大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

40

【4385】

一方、ステップSh0905において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（Sh0905：YES）、ステップSh0907に進み、第2始動口用の振分テーブル（図402（b）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R第1種大当たりの数値範囲

50

、8 R第2種大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップSh 0 9 0 6又はステップSh 0 9 0 7の処理を実行した後、ステップSh 0 9 0 8に進む。

【4 3 8 6】

ステップSh 0 9 0 8では、ステップSh 0 9 0 6又はステップSh 0 9 0 7において振り分けた大当たりの種別が第1種大当たりであるか否かを判定する。ステップSh 0 9 0 8において、遊技結果が第1種大当たりであると判定した場合には（Sh 0 9 0 8：YES）、ステップSh 0 9 0 9に進む。

【4 3 8 7】

ステップSh 0 9 0 9では、第1種大当たり用の停止結果設定処理を実行する。第1種大当たり用の停止結果設定処理とは、第1種大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部3 7 a又は第2図柄表示部3 7 bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア6 3 eに記憶されている第1種大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップSh 0 9 0 6又はステップSh 0 9 0 7において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM 6 4の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップSh 0 9 0 9を実行した後、ステップSh 0 9 1 0に進む。

【4 3 8 8】

ステップSh 0 9 1 0では、ステップSh 0 9 0 6又はステップSh 0 9 0 7において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をONにする。具体的には、1 6 R第1種大当たりである場合には1 6 R第1種大当たりフラグをONにし、8 R第1種大当たりである場合には8 R第1種大当たりフラグをONにする。ステップSh 0 9 1 0を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【4 3 8 9】

ステップSh 0 9 0 8において、ステップSh 0 9 0 6又はステップSh 0 9 0 7において振り分けた大当たりの種別が第1種大当たりでないと判定した場合（Sh 0 9 0 8：NO）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が第2種大当たりである場合には、ステップSh 0 9 1 1に進む。

【4 3 9 0】

ステップSh 0 9 1 1では、第2種大当たり用の停止結果設定処理を実行する。第2種大当たり用の停止結果設定処理とは、第2種大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部3 7 a又は第2図柄表示部3 7 bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア6 3 eに記憶されている第2種大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップSh 0 9 0 6又はステップSh 0 9 0 7において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM 6 4の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップSh 0 9 1 1を実行した後、ステップSh 0 9 1 2に進む。

【4 3 9 1】

ステップSh 0 9 1 2では、ステップSh 0 9 0 6又はステップSh 0 9 0 7において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をONにする。本実施形態においては、第2種大当たりの種別は、8 R第2種大当たりのみであるので、8 R第2種大当たりフラグをONにする。なお、第2種大当たりの種別が複数設定されている場合には、対応する第2種大当たりフラグをONにする。ステップSh 0 9 1 2を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【4 3 9 2】

ステップSh 0 9 0 4において、ステップSh 0 9 0 2又はステップSh 0 9 0 3における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Sh 0 9 0 4：NO）、ステップSh 0 9 1 3に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC 3の値が、リーチ判定用テ

10

20

30

40

50

ーブル記憶エリア63c(図399)に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【4393】

ステップSh0913において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には(S h 0 9 1 3 : Y E S)、ステップSh0914に進む。

【4394】

ステップSh0914では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63e(図399)におけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップSh0914を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【4395】

ステップSh0913において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には(S h 0 9 1 3 : N O)、ステップSh0915に進む。

【4396】

ステップSh0915では、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63e(図399)における外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップSh0913を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【4397】

<変動時間の設定処理>

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン(図419:Sh0802)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4398】

図421は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップSh1001では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップSh1002に進む。

【4399】

ステップSh1002では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R第1種大当たりフラグ、8R第1種大当たりフラグ、8R第2種大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には(S h 1 0 0 2 : Y E S)、ステップSh1003に進む。

【4400】

ステップSh1003では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機10においては、当たり抽選において大当たり当選した遊技回の変動時間は一定である。その後、ステップSh1004に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【4401】

ステップ S h 1 0 0 2 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S h 1 0 0 2 : N O) 、ステップ S h 1 0 0 5 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S h 1 0 0 2 において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理 (S h 1 0 0 5) を実行することから、ステップ S h 1 0 0 5 においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して (S h 1 0 0 5 : Y E S) 、ステップ S h 1 0 0 6 に進む。なお、リーチ乱数カウンタ C 3 の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

10

【 4 4 0 2 】

ステップ S h 1 0 0 6 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップ S h 1 0 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 4 4 0 3 】

ステップ S h 1 0 0 5 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S h 1 0 0 5 : N O) 、ステップ S h 1 0 0 7 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップ S h 1 0 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

20

【 4 4 0 4 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数 C R N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数 C R N の数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数 C R N の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が短くなり、第 2 始動保留個数 R b N が「 1 」以上である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が長くなり、第 2 始動保留個数 R b N が「 1 」以上である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数 R a N , R b N に依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

30

【 4 4 0 5 】

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合と比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

40

【 4 4 0 6 】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、第 1 種大当たり用の変動時間テーブル、第 2 種大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

50

【4407】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図416：Sh0506）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4408】

図422は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップSh1101では、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

10

【4409】

ステップSh1101において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sh1101：NO）、ステップSh1102に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置57の開閉扉36bの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでONにされ、当該開閉扉36bの開閉動作が終了するタイミングでOFFにされる。

【4410】

ステップSh1102において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合には（Sh1102：NO）、ステップSh1103に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。

20

【4411】

ステップSh1103において、オープニング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sh1103：NO）、ステップSh1104に進み、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップSh1104において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Sh1104：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【4412】

ステップSh1104において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Sh1104：YES）、ステップSh1105に進み、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。

30

【4413】

ステップSh1105において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には（Sh1105：YES）、ステップSh1106に進む。一方、ステップSh1105において、開閉実行モードフラグがOFFであると判定した場合には（Sh1105：NO）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【4414】

ステップSh1106では、大当たり種別とサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）に対応した開閉シナリオを設定する。具体的には、第1種大当たりであり、かつ低頻度サポートモードである場合には、図406を用いて先に説明した第1開閉シナリオを設定する。第2種大当たりである場合には、図410を用いて先に説明した第2開閉シナリオを設定する。第1種大当たりであり、かつ高頻度サポートモードである場合には、図411を用いて先に説明した第3開閉シナリオを設定する。その後、ステップSh1107に進む。

40

【4415】

ステップSh1107では、高確率モードフラグをOFFにする。その後、ステップSh1108に進む。

【4416】

50

ステップ S h 1 1 0 8 では、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S h 1 1 0 9 に進む。

【 4 4 1 7 】

ステップ S h 1 1 0 9 では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第 3 タイマカウンタエリア T 3 に「 3 0 0 0 」 （すなわち、 6 s e c ） をセットする。なお、第 3 タイマカウンタエリア T 3 は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S h 1 1 0 9 を実行した後、ステップ S h 1 1 1 0 に進む。

10

【 4 4 1 8 】

ステップ S h 1 1 1 0 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 4 1 6 ）におけるステップ S h 0 5 0 2 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S h 1 1 1 0 を実行した後、ステップ S h 1 1 1 1 に進み、オープニング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

20

【 4 4 1 9 】

ステップ S h 1 1 0 3 において、オープニング期間フラグが O N であると判定した場合には（ S h 1 1 0 3 : Y E S ） 、ステップ S h 1 1 1 2 に進む。

【 4 4 2 0 】

ステップ S h 1 1 1 2 では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第 3 タイマカウンタエリア T 3 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S h 1 1 1 2 において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（ S h 1 1 1 2 : Y E S ） 、ステップ S h 1 1 1 3 に進み、オープニング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S h 1 1 1 4 に進む。

【 4 4 2 1 】

30

ステップ S h 1 1 1 4 では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、R O M 6 3 に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 に出力する。これにより、ラウンド表示部 3 9 では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップ S h 1 1 1 4 を実行した後、ステップ S h 1 1 1 5 に進む。

【 4 4 2 2 】

ステップ S h 1 1 1 5 では、ステップ S h 1 1 1 4 で確認したラウンド回数を、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 にセットする。これにより、8 R 第 1 種大当たり、または 8 R 第 2 種大当たりである場合には、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 に「 8 」がセットされ、1 6 R 第 1 種大当たりである場合には、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 に「 1 6 」がセットされる。第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 は、開閉扉 3 6 b が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアであり、ステップ S h 1 1 1 5 では、初期値として「 8 」または「 1 6 」がセットされる。ステップ S h 1 1 1 5 を実行した後、ステップ S h 1 1 1 6 に進む。

40

【 4 4 2 3 】

ステップ S h 1 1 1 6 では、開閉処理期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

50

【4424】

ステップSh1102において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には（Sh1102：YES）、ステップSh1117に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップSh1117を実行した後、ステップSh1118に進む。

【4425】

ステップSh1118では、シャッター開閉処理を実行する。シャッター開閉処理については後述する。ステップSh1118を実行した後、ステップSh1119に進む。

【4426】

ステップSh1119では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉36bが開放された回数をカウントするための第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップSh1119において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Sh1119：YES）、ステップSh1120に進む。一方、ステップSh1119において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Sh1119：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

10

【4427】

ステップSh1120では、開閉処理期間フラグをOFFにし、その後、ステップSh1121に進む。

【4428】

ステップSh1121では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部45におけるラウンド表示部39が消灯されるように当該ラウンド表示部39の表示制御を終了する。ステップSh1121を実行した後、ステップSh1122に進む。

20

【4429】

ステップSh1122では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第4タイマカウンタエリアT4に「3000」（すなわち、6sec）をセ

30

【4430】

ステップSh1123では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図416）におけるステップSh0502において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップSh1123を実行した後、ステップSh1124に進む。

【4431】

ステップSh1124では、エンディング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

40

【4432】

ステップSh1101において、エンディング期間フラグがONであると判定した場合には（Sh1101：YES）、ステップSh1125に進む。

【4433】

ステップSh1125では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Sh1122）において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSh1125において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の

50

値が「0」であると判定した場合には（Sh 1 1 2 5：YES）、ステップSh 1 1 2 6に進む。

【4 4 3 4】

ステップSh 1 1 2 6では、エンディング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSh 1 1 2 7に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップSh 1 1 2 7を実行した後、ステップSh 1 1 2 8に進み、開閉実行モードフラグをOFFにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【4 4 3 5】

一方、ステップSh 1 1 2 5において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT 4の値が「0」ではないと判定した場合には（Sh 1 1 2 5：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【4 4 3 6】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図4 2 2：Sh 1 1 1 7）として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

【4 4 3 7】

図4 2 3は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップSh 1 2 0 1では、大入賞口3 6 aを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部3 6 cの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップSh 1 2 0 1において、大入賞口3 6 aが開放中でないと判定した場合には（Sh 1 2 0 1：NO）、ステップSh 1 2 0 2に進み、第1ラウンドカウンタエリアRC 1の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSh 1 2 0 2において、第1ラウンドカウンタエリアRC 1の値が「0」であると判定した場合には（Sh 1 2 0 2：YES）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップSh 1 2 0 2において、第1ラウンドカウンタエリアRC 1の値が「0」でないと判定した場合には（Sh 1 2 0 2：NO）、ステップSh 1 2 0 3に進む。

【4 4 3 8】

ステップSh 1 2 0 3では、RAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた第1タイマカウンタエリアT 1の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第1タイマカウンタエリアT 1は、大入賞口3 6 aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSh 1 2 0 3において、第1タイマカウンタエリアT 1の値が「0」でないと判定した場合には（Sh 1 2 0 3：NO）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップSh 1 2 0 3において、第1タイマカウンタエリアT 1の値が「0」であると判定した場合には（Sh 1 2 0 3：YES）、ステップSh 1 2 0 4に進み、大入賞口3 6 aを開放するために可変入賞駆動部3 6 cを駆動状態とする。その後、ステップSh 1 2 0 5に進む。

【4 4 3 9】

ステップSh 1 2 0 5では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態では、第1タイマカウンタエリアT 1に「1 5 0 0 0」（すなわち3 0 s e c）をセットする。さらに、大入賞口3 6 aへの遊技球の入球数をカウントするために、RAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた入球カウンタエリアPCに「1 0」をセットする。第1タイマカウンタエリアT 1にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2 m s e c周期で1減算される。なお、仮にパチンコ機1 0に低頻度入球モードが設定されている場合には、例えば、第1タイマカウンタエリアT 1に「1 0 0」（すなわち0. 2 s e c）をセットするとともに、入球カウンタエリアPCに「6」をセットしてもよい。ステップSh 1 2 0 5を実行した後、ステップSh 1 2 0 6に進む。

【4 4 4 0】

ステップSh 1 2 0 6では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を

10

20

30

40

50

終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口36aの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90及び表示制御装置100に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理(図416:ステップSh0502)によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した開放コマンドに基づいて、1ラウンド分の大入賞口36aの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ47やスピーカー46における演出内容を、大入賞口36aの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置90は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置100に送信する。表示制御装置100は、受信した開放コマンドに基づいて、1ラウンド分の大入賞口36aの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置41における演出内容を、大入賞口36aの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

10

【4441】

ステップSh1201において、大入賞口36aが開放中であると判定した場合には(ステップSh1201:YES)、ステップSh1207に進み、第1タイマカウンタエリアT1の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第1タイマカウンタエリアT1は、大入賞口36aの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSh1207において、第1タイマカウンタエリアT1の値が「0」でないと判定した場合には(Sh1207:NO)、ステップSh1208に進む。

【4442】

ステップSh1208では、大入賞口36aに遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置36に対応した検知センサ、具体的には、V獲得チャレンジ機構部36vに備えられた第1通路検知センサSP1および第2通路検知センサSP2の検知状態により判定する。ステップSh1208において、入球が発生していないと判定した場合には(Sh1208:NO)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップSh1208において、入球が発生していると判定した場合には(Sh1208:YES)、ステップSh1209に進み、入球カウンタエリアPCの値を1減算する。その後、ステップSh1210に進む。

20

【4443】

ステップSh1210では、入球カウンタエリアPCの値が「0」であるか否かを判定する。ステップSh1210において、入球カウンタエリアPCの値が「0」でないと判定した場合には(Sh1210:NO)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

30

【4444】

ステップSh1207において第1タイマカウンタエリアT1の値が「0」であると判定した場合(Sh1207:YES)、又は、ステップSh1210において入球カウンタエリアPCの値が「0」であると判定した場合には(Sh1210:YES)、ステップSh1211に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口36aを閉鎖するために可変入賞駆動部36cを非駆動状態とする。その後、ステップSh1212に進む。

【4445】

ステップSh1212では、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値を1減算する。その後、ステップSh1213に進み、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSh1213において、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であると判定した場合には(Sh1213:YES)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップSh1213において、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でないと判定した場合には(Sh1213:NO)、第1タイマカウンタエリアT1に「1000」(すなわち2sec)をセットする。この場合、第1タイマカウンタエリアT1は、大入賞口36aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSh1214を実行した後、ステップSh1215に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

40

【4446】

50

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図 4 1 6：ステップ S h 0 5 0 2）において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ 4 7 やスピーカー 4 6 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置 9 0 は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 1 0 0 に送信する。表示制御装置 1 0 0 は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置 4 1 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことに対応する内容に更新する。

10

【4 4 4 7】

<シャッター開閉処理>

次に、シャッター開閉処理について説明する。シャッター開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 4 2 2：S h 1 1 1 8）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【4 4 4 8】

図 4 2 4 は、シャッター開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S h 1 3 0 1 では、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が開放中であるか否かを判定する。本実施形態では、非 V 入賞口シャッター駆動部 3 6 d（図 3 9 9）の動作状態によって、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が開放中であるか否かが判定される。ステップ S h 1 3 0 1 において、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が開放中であると判定した場合には（S h 1 3 0 1：Y E S）、ステップ S h 1 3 0 2 に進む。

20

【4 4 4 9】

ステップ S h 1 3 0 2 では、遊技状態移行処理（図 4 2 2）のステップ S h 1 1 0 6 によって設定された開閉シナリオの開鎖条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値と遊技状態移行処理（図 4 2 2）におけるステップ S h 1 1 1 4 で確認したラウンド回数との値を比較して、実行中のラウンド数を特定し、特定したラウンド数が 1 ラウンド目である場合に、第 1 通路検知センサー S P 1 の検知信号と第 2 通路検知センサー S P 2 の検知信号から、大入賞口 3 6 a に入球した遊技球の数をカウントすることに基づいて、第 1～第 3 開閉シナリオの中から設定された開閉シナリオの開鎖条件が成立しているか否かを判定する。ステップ S h 1 3 0 2 において、開鎖条件が成立していると判定した場合には（S h 1 3 0 2：Y E S）、ステップ S h 1 3 0 3 に進む。

30

【4 4 5 0】

ステップ S h 1 3 0 3 では、非 V 入賞口シャッター駆動部 3 6 d によって、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を閉鎖する。ステップ S h 1 3 0 3 を実行した後、後述するステップ S h 1 3 0 6 に進む。

【4 4 5 1】

一方、ステップ S h 1 3 0 2 において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S h 1 3 0 2：Y E S）、ステップ S h 1 3 0 3 を実行することなく、ステップ S h 1 3 0 6 に進む。

40

【4 4 5 2】

ステップ S h 1 3 0 1 において、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が開放中でないと判定した場合には（S h 1 3 0 1：N O）、ステップ S h 1 3 0 4 に進む。

【4 4 5 3】

ステップ S h 1 3 0 4 では、遊技状態移行処理（図 4 2 2）のステップ S h 1 1 0 6 によって設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、設定された開閉シナリオが第 1 開閉シナリオまたは第 2 開閉シナリオである場合、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の閉鎖状態を保持する時間が経過し開放するタイミングに達し

50

たかをタイマーカウンタでカウントすることによって、第1開閉シナリオまたは第2開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かを判定する。設定された開閉シナリオが第3開閉シナリオである場合には、非V入賞口シャッター350の閉鎖状態を保持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすること、または開閉実行モードにおける1ラウンド目が終了したかを判定することによって、第3開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かを判定する。ステップSh1304において、開放条件が成立していると判定した場合には（Sh1304：YES）、ステップSh1305に進む。

【4454】

ステップSh1305では、非V入賞口シャッター駆動部36dによって、非V入賞口シャッター350を開放する。ステップSh1305を実行した後、ステップSh1306に進む。

10

【4455】

一方、ステップSh1304において、開放条件が成立していないと判定した場合には（Sh1304：NO）、ステップSh1305を実行することなく、ステップSh1306に進む。

【4456】

ステップSh1306では、V入賞判定処理を実行する。V入賞判定処理については後述する。ステップSh1306を実行した後、本シャッター開閉処理を終了する。

【4457】

20

<V入賞判定処理>

次に、V入賞判定処理について説明する。V入賞判定処理は、シャッター開閉処理のサブルーチン（図424：Sh1306）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4458】

図425は、V入賞判定処理を示すフローチャートである。ステップSh1401では、V獲得チャレンジ機構部36vのV入賞ゾーンFVへの遊技球の入球を検知したか否かを判定する。この判定は、V入賞ゾーン検知センサーSP3の検知信号から判断される。ステップSh1401において、V入賞ゾーンFVへの遊技球の入球を検知した場合には（Sh1401：YES）、ステップSh1402に進む。

30

【4459】

ステップSh1402では、V入賞フラグをONにする。V入賞フラグは、V入賞ゾーンFVに遊技球が入球したことを示すフラグであって、当該ラウンド遊技の終了後に実行される通常の遊技回における抽選モードを高確率モードまたは低確率モードのいずれに設定するかの判定に用いられる。ステップSh1402を実行した後、ステップSh1403に進む。

【4460】

ステップSh1403では、V入賞コマンドを設定する。V入賞コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図416：ステップSh0502）において音声発光制御装置90に送信される。V入賞コマンドを受信した音声発光装置は、V入賞演出を実行するための設定を実行する。V入賞演出はV入賞ゾーンFVに遊技球が入球したことを遊技者に報知するための演出である。ステップSh1403を実行した後、本V入賞判定処理を終了する。

40

【4461】

一方、ステップSh1401において、V入賞ゾーンFVへの遊技球の入球を検知しない場合には（Sh1401：NO）、ステップSh1402およびステップSh1403を実行せずに、本V入賞判定処理を終了する。

【4462】

<エンディング期間終了時の移行処理>

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時

50

の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４２２：Ｓｈ１１２７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４４６３】

図４２６は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１５０１では、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４４６４】

ステップＳｈ１５０１において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｈ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ１５０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第２種大当たりフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。また、Ｖ入賞フラグをＯＦＦにする。ステップＳｈ１５０２を実行した後、ステップＳｈ１５０３に進む。

10

【４４６５】

ステップＳｈ１５０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｈ１５０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップＳｈ１５０５に進む。

【４４６６】

20

ステップＳｈ１５０５では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、後述するステップＳｈ１５０９に進む。

【４４６７】

一方、ステップＳｈ１５０１において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には、（Ｓｈ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｈ１５０６に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第１種大当たりフラグ、８Ｒ第２種大当たりフラグがＯＮである場合にはＯＦＦにするとともに、ＯＮではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップＳｈ１５０７に進む。

30

【４４６８】

ステップＳｈ１５０７では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｈ１５０８に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｈ１５０９に進む。

【４４６９】

ステップＳｈ１５０９では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

40

【４４７０】

<電役サポート用処理>

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図４１６：Ｓｈ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４４７１】

図４２７は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ１６０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第

50

2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態にさせる場合に ON にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に OFF にされるフラグである。ステップ Sh 1 6 0 1 において、サポート中フラグが ON ではないと判定した場合には (Sh 1 6 0 1 : NO)、ステップ Sh 1 6 0 2 に進む。

【4 4 7 2】

ステップ Sh 1 6 0 2 では、RAM 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート当選フラグが ON であるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合に ON にされ、サポート中フラグが ON である場合に OFF にされるフラグである。ステップ Sh 1 6 0 2 において、サポート当選フラグが ON ではないと判定した場合には (Sh 1 6 0 2 : NO) 、ステップ Sh 1 6 0 3 に進む。

10

【4 4 7 3】

ステップ Sh 1 6 0 3 では、RAM 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第 2 タイマカウンタエリア T 2 にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。

【4 4 7 4】

ステップ Sh 1 6 0 3 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」でないと判定した場合には (Sh 1 6 0 3 : NO)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であると判定した場合には (Sh 1 6 0 3 : YES)、ステップ Sh 1 6 0 4 に進む。

20

【4 4 7 5】

ステップ Sh 1 6 0 4 では、普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップ Sh 1 6 0 4 において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には (Sh 1 6 0 4 : YES)、ステップ Sh 1 6 0 5 に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップ Sh 1 6 0 4 において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には (Sh 1 6 0 4 : NO)、ステップ Sh 1 6 0 6 に進む。

30

【4 4 7 6】

ステップ Sh 1 6 0 6 では、役物保留個数 SN の値が「0」より大きいと判定する。ステップ Sh 1 6 0 6 において、役物保留個数 SN の値が「0」であると判定した場合には (Sh 1 6 0 6 : NO)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ Sh 1 6 0 6 において、役物保留個数 SN の値が「0」より大きいと判定した場合には (Sh 1 6 0 6 : YES)、ステップ Sh 1 6 0 7 に進む。

【4 4 7 7】

ステップ Sh 1 6 0 7 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップ Sh 1 6 0 8 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップ Sh 1 6 0 7 において開閉実行モードではなく (Sh 1 6 0 7 : NO)、且つ、ステップ Sh 1 6 0 8 において高頻度サポートモードである場合には (Sh 1 6 0 8 : YES)、ステップ Sh 1 6 0 9 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 4 6 1 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「7 5 0」(すなわち 1. 5 s e c) をセットする。第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。その後、ステップ Sh 1 6 1 0 に進む。

40

【4 4 7 8】

ステップ Sh 1 6 1 0 では、ステップ Sh 1 6 0 9 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ Sh 1 6 1 0 において、電動役物開放抽選の結

50

果がサポート当選であると判定した場合には（Sh1610：YES）、ステップSh1611に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた第2ラウンドカウンタエリアRC2に「3」をセットする。第2ラウンドカウンタエリアRC2は、電動役物34aが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【4479】

一方、ステップSh1610において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Sh1610：NO）、ステップSh1611の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【4480】

ステップSh1607において開閉実行モードであると判定した場合（Sh1607：YES）、又は、ステップSh1608において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Sh1608：NO）、ステップSh1612に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0～190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「14750」（すなわち29.5sec）をセットする。その後、ステップSh1613に進む。

【4481】

ステップSh1613では、ステップSh1612の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSh1613において、サポート当選でないと判定した場合には（Sh1613：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSh1613において、サポート当選であると判定した場合には（Sh1613：YES）、ステップSh1614に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、第2ラウンドカウンタエリアRC2に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【4482】

ステップSh1602において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には（Sh1602：YES）、ステップSh1615に進み、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップSh1615において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Sh1615：NO）、普図ユニット38における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSh1615において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（Sh1615：YES）、ステップSh1616に進む。

【4483】

ステップSh1616では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット38における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップSh1617に進み、サポート中フラグをONにするとともに、サポート当選フラグをOFFにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【4484】

ステップSh1601において、サポート中フラグがONであると判定した場合には（Sh1601：YES）、ステップSh1618に進み、電動役物34aを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【4485】

<電役開閉制御処理>

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図427：Sh1618）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

10

20

30

40

50

【4486】

図428は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップSh1701では、電動役物34aが開放中であるか否かを判定する。電動役物34aが開放中であるか否かは、電動役物駆動部34bが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物34aが開放されていると判定した場合には（Sh1701：YES）、ステップSh1702に進む。

【4487】

ステップSh1702では、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、電動役物34aの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSh1702において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Sh1702：NO）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物34aの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【4488】

ステップSh1702において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（Sh1702：YES）、ステップSh1703に進み、電動役物34aを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第2タイマカウンタエリアT2に「250」（すなわち0.5sec）をセットする。すなわち、電動役物34aの開放継続時間の計測手段としての第2タイマカウンタエリアT2が「0」である場合には、電動役物34aを閉鎖するとともに、今度は第2タイマカウンタエリアT2を電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第2タイマカウンタエリアT2に「250」をセットする。ステップSh1703を実行した後、ステップSh1704に進む。

【4489】

ステップSh1704では、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値を1減算した後に、ステップSh1705に進み、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSh1705において、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」でないと判定した場合には（Sh1705：NO）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップSh1705において、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」であると判定した場合には（Sh1705：YES）、ステップSh1706に進み、サポート中フラグをOFFにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【4490】

ステップSh1701において、電動役物34aが開放中でないと判定した場合には（Sh1701：NO）、ステップSh1707に進み、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSh1707において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」でないと判定した場合には（Sh1707：NO）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップSh1707において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であると判定した場合には（Sh1707：YES）、ステップSh1708に進み、電動役物34aを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップSh1709に進む。

【4491】

ステップSh1709では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Sh1709：NO）、ステップSh1710に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【4492】

ステップSh1710において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Sh1710：YES）、ステップSh1711に進み、第2タイマカウンタエリアT2に「800」（すなわち1.6sec）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【4493】

一方、ステップSh1709において開閉実行モードであると判定した場合（Sh1709：YES）、又は、ステップSh1710において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Sh1710：NO）、ステップSh1712に進み、第2タイマカウンタエリアT2に「100」（すなわち0.2sec）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【4494】

A5. 音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、バトル演出および結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置90において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【4495】

<音声発光制御装置において実行される各種処理>

<タイマ割込み処理>

最初に、音光側MPU92によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【4496】

図429は、音光側MPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば4msec）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【4497】

ステップSh1801では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に格納するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの格納及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次格納されるとともに、格納された順序に従って順次読み出される。ステップSh1801を実行した後、ステップSh1802に進む。

【4498】

ステップSh1802では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップSh1802を実行した後、ステップSh1803に進む。

【4499】

ステップSh1803では、各種ランプ47の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップSh1802のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ47の発光制御を行う。ステップSh1803を実行した後、ステップSh1804に進む。

【4500】

ステップSh1804では、スピーカー46の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップSh1802のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー46の音声出力制御を行う。ステップSh1804を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【4501】

<コマンド対応処理>

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図429：Sh1802）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【4502】

図430は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマン

10

20

30

40

50

ド対応処理では、主側MPU62から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【4503】

ステップSh1901では、主側MPU62から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSh1901において、主側MPU62から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Sh1901：YES）、ステップSh1902に進み、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップSh1902を実行した後、ステップSh1903に進む。一方、ステップSh1901において、主側MPU62から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Sh1901：NO）、ステップSh1902を実行することなく、ステップSh1903に進む。

10

【4504】

ステップSh1903では、主側MPU62から高頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSh1903において、主側MPU62から高頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（Sh1903：YES）、ステップSh1904に進み、音光側RAM94に記憶されている音光側高頻度サポートモードフラグをONにする。音光側高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを音声発光制御装置90（図405参照）のMPU92にて特定するためのフラグであり、RAM94の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア94aに格納される。その後、ステップSh1907に進む。

20

【4505】

ステップSh1903において、主側MPU62から高頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（Sh1903：NO）、ステップSh1905に進み、主側MPU62から低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSh1905において、主側MPU62から低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Sh1905：YES）、ステップSh1906に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをOFFにする。その後、ステップSh1907に進む。ステップSh1905において、主側MPU62から低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Sh1905：NO）、そのまま、ステップSh1907に進む。

30

【4506】

ステップSh1907では、主側MPU62から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSh1907において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Sh1907：YES）、ステップSh1908に進む。一方、ステップSh1907において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Sh1907：NO）、ステップSステップSh1909に進む。

【4507】

ステップSh1908では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、今回の遊技回において実行される大当たり時演出や、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップSh1908を実行した後、ステップSh1909に進む。

40

【4508】

ステップSh1909では、主側MPU62からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSh1909において、主側MPU62からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Sh1909：YES）、ステップSh1910に進みオープニング演出および右打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たり種別を特定し、その大当たり種別に対応したオープニング演出の内容に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定するとともに、オープニング演出に対応した制御が終了した後は右打

50

ち報知演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定し、その後に、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定させるためのオープニング演出コマンドを表示側MPU102に送信する。右打ち報知演出においては、1ラウンド目において、1球目の遊技球を弱右打ち通路P1（図396）へ入れ、2球目の遊技球を強右打ち通路P2へ入れることによってV入賞を狙わせることを促す演出を実行する。その後、ステップSh1911に進む。一方、ステップSh1909において、主側MPU62からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Sh1909：NO）、ステップSh1910を実行することなく、ステップSh1911に進む。

【4509】

ステップSh1911では、主側CPU62からV入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。V入賞コマンドは、開閉実行モードの大入賞口開閉処理の実行中に、遊技球がV入賞ゾーンFVに入球した場合に、主側CPU62から音光側MPU92に送信されるコマンドである。ステップSh1911において、主側CPU62からV入賞コマンドを受信していると判定した場合には（Sh1911：YES）、ステップSh1912に進む。

【4510】

ステップSh1912では、V入賞演出を実行するように設定する。具体的には、V入賞演出用の各種ランプの発光データの設定および音声出力データの設定を行う。V入賞演出は、V入賞ゾーンFVに遊技球が入球したことを遊技者に報知する演出である。ステップSh1912を実行した後、ステップSh1913に進む。

【4511】

ステップSh1913では、V入賞演出コマンドを表示側MPU102に送信する。なお、表示側MPU102は、V入賞演出コマンドを受信すると、V入賞演出用の画像データを設定し、図柄表示装置41に当該画像データに基づいた映像を表示させる。ステップSh1913を実行した後、ステップSh1914に進む。一方、ステップSh1911において、主側MPU62からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Sh1911：NO）、ステップSh1912およびステップSh1913を実行することなく、ステップSh1914に進む。

【4512】

ステップSh1914では、主側MPU62からエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSh1914において、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Sh1914：YES）、ステップSh1915に進み、エンディング演出および左打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、今回受信したエンディングコマンドに含まれている開閉実行モード後の遊技状態の内容を特定し、その遊技状態の内容に対応したエンディング演出の内容に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定するとともに、エンディング演出に対応した制御が終了した後は左打ち報知演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定し、その後に、エンディング演出及び左打ち報知演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを表示側MPU102に送信する。その後、ステップSh1916に進む。一方、ステップSh1914において、主側MPU62からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Sh1914：NO）、ステップSh1915を実行することなく、ステップSh1916に進む。

【4513】

ステップSh1916では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、開放コマンドに対応した演出内容の設定及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン24が押下された場合には、演出操作ボタン24が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側MPU102に送信する。

【4514】

<保留コマンド対応処理>

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、コマンド対

10

20

30

40

50

応処理のサブルーチン（図 4 3 0 : S h 1 9 0 2）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 4 5 1 5 】

図 4 3 1 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 4 5 1 6 】

ステップ S h 2 0 0 1 では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側 M P U 9 2 において特定可能とするための処理を実行する。ステップ S h 2 0 0 1 の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第 1 保留個数」とも呼び、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第 2 保留個数」とも呼び、第 1 保留個数と第 2 保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップ S h 2 0 0 1 を実行した後、ステップ S h 2 0 0 2 に進む。

【 4 5 1 7 】

ステップ S h 2 0 0 2 では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップ S h 2 0 0 1 において特定された第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第 1 保留表示部 3 7 c および第 2 保留表示部 3 7 d の表示態様（点灯させる L E D ランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップ S h 2 0 0 2 を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【 4 5 1 8 】

< 入球時の更新処理 >

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図 4 3 1 : S h 2 0 0 1）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 4 5 1 9 】

図 4 3 2 は入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S h 2 1 0 1 では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップ S h 2 1 0 1 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（S h 2 1 0 1 : Y E S）、ステップ S h 2 1 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 1 保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 1 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S h 2 1 0 2 を実行した後、ステップ S h 2 1 0 4 に進む。

【 4 5 2 0 】

ステップ S h 2 1 0 1 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（S h 2 1 0 1 : N O）、すなわち、当該保留コマンドが第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップ S h 2 1 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 2 保留個数カウンタエリアは、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 2 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象とな

ったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S h 2 1 0 3 を実行した後、ステップ S h 2 1 0 4 に進む。

【4521】

ステップ S h 2 1 0 2 及びステップ S h 2 1 0 3 の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機 1 0 の電源遮断中において、主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 の R A M 9 4 に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球に係る保留情報が主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置 6 0 では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 では保留情報が 0 個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置 9 0 において保留コマンドを受信する度に第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置 6 0 において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置 9 0 において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置 6 0 は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置 9 0 では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【4522】

ステップ S h 2 1 0 4 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第 1 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第 2 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップ S h 2 1 0 4 を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【4523】

<遊技回演出設定処理>

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図 4 3 0 : S h 2 1 0 8）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【4524】

図 4 3 3 は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、遊技回演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、遊技回演出設定処理の具体的な処理について説明する。

【4525】

ステップ S h 2 2 0 1 では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を把握する。そして、把握した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S h 2 2 0 2 に進む。

【4526】

ステップ S h 2 2 0 2 では、大当たり時やリーチ時等における演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S h 2 2 0 2 を実行した後、ステップ S h 2 2 0 3 に進む。

【4527】

ステップ S h 2 2 0 3 では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R 第 1 種大当たり、8R 第 1 種大当たり、又

10

20

30

40

50

は 8 R 第 2 種大当たりである場合には、有効ライン L（図 3 9 7 参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、1 6 R 第 1 種大当たり又は 8 R 第 1 種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、1 6 R 第 1 種大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、8 R 第 2 種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【4 5 2 8】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップ S h 2 2 0 3 を実行した後、ステップ S h 2 2 0 4 に進む。

【4 5 2 9】

ステップ S h 2 2 0 4 では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップ S h 2 2 0 5 において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側 R O M 9 3 の変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップ S h 2 2 0 5 に進む。

【4 5 3 0】

ステップ S h 2 2 0 5 では、今回の遊技回においてステップ S h 2 2 0 2 で設定された演出の種類情報、ステップ S h 2 2 0 3 で設定された停止図柄の種類情報、及びステップ S h 2 2 0 4 で設定された変動表示パターンの種類情報を、演出コマンドに設定する。その後、ステップ S h 2 2 0 6 に進み、当該演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。表示側 M P U 1 0 2 は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。ステップ S h 2 2 0 6 を実行した後、ステップ S h 2 2 0 7 に進み、変動開始時の更新処理を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。

【4 5 3 1】

<演出パターン設定処理>

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図 4 3 3：S h 2 2 0 2）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【4 5 3 2】

図 4 3 4 は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S h 2 3 0 1 では、今回の遊技回による当たり抽選において第 1 種大当たりに当選したか否かを判定する。この判定は、図 4 3 3 のステップ S h 2 2 0 1 によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップ S h 2 3 0 1 では、1 6 R 第 1 種大当たり又は 8 R 第 1 種大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップ S h 2 3 0 1 において、今回の遊技回による当たり抽選において第 1 種大当たりに当選したと判定された場合には（S h 2 3 0 1：Y E S）、ステップ S h 2 3 0 2 に進む。

【4533】

ステップSh2302では、第1種大当たり時演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において第1種大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図421において大当たり用変動時間テーブルを用いて主制御装置60側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップSh2302を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【4534】

ステップSh2301において、今回の遊技回による第1種大当たりに当選しなかった場合には（Sh2301：NO）、ステップSh2303に進む。

【4535】

ステップSh2303では、今回の遊技回における第2種大当たり当選したか否かを判定する。この判定は、図433のステップSh2201によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップSh2303では、16R第2種大当たり又は8R第2種大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップSh2303において、今回の遊技回において第2種大当たりに当選したと判定した場合には（Sh2303：YES）、ステップSh2304に進む。

【4536】

ステップSh2304では、第2種大当たり時演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において第2種大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図421において大当たり用変動時間テーブルを用いて主制御装置60側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップSh2304を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【4537】

ステップSh2303において、今回の遊技回において第2種大当たりしていないと判定した場合には（Sh2303：NO）、ステップSh2305に進む。

【4538】

ステップSh2305では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図433のステップSh2001によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップSh2305において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には（Sh2305：YES）、ステップSh2306に進む。

【4539】

ステップSh2306では、リーチ時演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回においてリーチとなったことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図421においてリーチ発生用変動時間テーブルを用いて主制御装置60側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップSh2306を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【4540】

一方、ステップSh2305において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていないと判定した場合には（Sh2305：NO）、ステップSh2307に進み、外れ時演出パターン設定処理を実行する。具体的には、第1種大当たり当選、第2種大当たり当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しない場合の演出を実行するように設定する。この設定の際には、図421においてリーチ非発生用変動時間テーブルを用いて主制御装置60側で取得した変動時間に従って演出時間を定める。ステップSh2307を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【4541】

<変動開始時の更新処理>

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図433：Sh2207）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【4542】

図435は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップSh2401では、今回受信した変動用コマンドが第1変動用コマンドであるか否かを判定する。ステップSh2401において、今回受信した変動用コマンドが第1変動用コマンドであると判定した場合には（Sh2401：YES）、ステップSh2402に進み、音光側RAM94の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が1減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【4543】

一方、ステップSh2401において、今回受信した変動用コマンドが第1変動用コマンドではないと判定した場合には（Sh2401：NO）、ステップSh2203に進み、音光側RAM94の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が1減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【4544】

<表示制御装置において実行される各種処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行される処理について説明する。

【4545】

表示制御装置100のMPU102において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置90からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、VDP105から送信されるV割込み信号を検出した場合に実行されるV割込み処理とがある。V割込み信号は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎にVDP105からMPU102に対して送信される信号である。

【4546】

MPU102は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やV割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とV割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置90から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V割込み処理を実行することができる。

【4547】

<メイン処理>

次に、表示制御装置100のMPU102によって実行されるメイン処理について説明する。

【4548】

図436は、表示制御装置100のMPU102において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【4549】

ステップSh2501では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU102を初期設定し、ワークRAM104及びビデオRAM107の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタROM106に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオRAM107のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオRAM107に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオRAM107のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップSh2502に進む。

【4550】

ステップSh2502では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これによ

10

20

30

40

50

り、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【4551】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【4552】

図437は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップSh2601では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【4553】

<V割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理について説明する。

【4554】

図438は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【4555】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【4556】

ステップSh2701では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図437）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【4557】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン24の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン24の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン24の押下に対応した演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン24の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【4558】

なお、コマンド対応処理（Sh2701）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した

10

20

30

40

50

処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V割込み処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置90によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置90によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置41に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【4559】

ステップSh2702では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Sh2701）などによって設定された図柄表示装置41に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置41において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップSh2703に進む。

【4560】

ステップSh2703では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Sh2702）によって特定された、図柄表示装置41に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップSh2704に進む。

【4561】

ステップSh2704では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Sh2703）によって決定された、1フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP105に対して送信する。VDP105は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1つ前のV割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置41に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置41へ送信する。その後、ステップSh2705に進み、その他の処理を実行した後、V割込み処理を終了する。以上、パチンコ機10において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【4562】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機10によれば、第2通路検知センサーSP2を遊技球が通過した場合に、非V入賞口シャッター350を開放状態から閉鎖状態に切り替えるので、クルーン220（以下、滞留領域とも呼ぶ）から遊技球が流出するタイミングを考慮して遊技者が第2通路検知センサーSP2に遊技球を通過させることによって、クルーン220から流出した遊技球を閉鎖状態に切り替わった後の非V入賞口シャッター350の上面に沿わせて流下させることができ、当該遊技球をV入賞ゾーンFVに流入させることができる。すなわち、遊技者は、非V入賞口シャッター350の状態の切り替えを、クルーン220から遊技球が流出するタイミングを考慮して第2通路検知センサーSP2に遊技球を通過させることによって制御することができる。この結果、非V入賞口シャッター350の状態の切り替えについて遊技者の技術介入を可能にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4563】

また、本実施形態のパチンコ機10においては、遊技球がクルーン220に流入してから流出するまでの時間の長さである滞留時間（遊技球がクルーン220に滞留している時間の長さ）は、遊技球が遊技球発射機構81から発射されてから第2通路検知センサーSP2を通過するまでの時間の長さである第2通路到達時間よりも長い構成となっている。従って、クルーン220に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認してから、遊技者が、クルーン220から遊技球が流出するタイミングを考慮して第2通路検知センサーSP2に遊技球を通過させるために、第2通路検知センサーSP2に向けて遊技球を発射させても、クルーン220から流出した遊技球が非V入賞口シャッター350を通過するときに

10

20

30

40

50

、当該非V入賞口シャッター350の状態を閉鎖状態にすることが可能であり、クルーン220から流出した遊技球をV入賞ゾーンFVに流入させることができる。すなわち、クルーン220に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認した後に、一度、遊技球を発射させるのを止めて、クルーン220に滞留する遊技球の動きを確認しながら第2通路検知センサーSP2に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができ、遊技者に、遊技球を発射させるタイミングについて比較的長い時間、期待感や緊迫感を付与することができる。比較例として、滞留時間が第2通路到達時間よりも短い場合には、第2通路検知センサーSP2に向けて遊技球を発射させるタイミングを、一旦、遊技球の発射を止めてから見計らうことができず、連続的に遊技球を発射させる必要がある。一方、本実施形態のパチンコ機10は、クルーン220に滞留する遊技球の動きを確認しながら第2通路検知センサーSP2に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができるので、上記の比較例よりも、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【4564】

また、非V入賞口シャッター350が閉鎖状態のタイミングで遊技球を当該非V入賞口シャッター350上を通過させるためには、クルーン220から遊技球が流出するタイミングと、非V入賞口シャッター350が閉鎖状態を維持している期間（本実施形態においては0.2秒）とを考慮して、第2通路検知センサーSP2に遊技球を通過させる必要があるので、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

【4565】

20

本実施形態のパチンコ機10は、非V入賞口シャッター350が閉鎖状態を維持している期間（本実施形態においては0.2秒）が、遊技球を遊技球発射機構81から発射させてからクルーン220を経由してクルーン220から流出するまでの時間の長さ（以下、滞留領域流出時間とも呼ぶ）よりも短くなるように構成されている。従って、第1通路検知センサーSP1を通過させた遊技球を、クルーン220を経由させ、さらに当該遊技球を閉鎖状態の非V入賞口シャッター350によってV入賞ゾーンFVに流入させることを困難または不可能にすることができる。すなわち、遊技球1球だけを用いてV入賞ゾーンFVに当該遊技球を流入させることを困難または不可能にすることができる。換言すれば、クルーン220に滞留した後に非V入賞口シャッター350を経由してV入賞ゾーンFVに流入させる遊技球と、第2通路検知センサーSP2を通過させる遊技球とを別々の遊技球にすることを促すことができる。このようにすることによって、複数の遊技球の発射について遊技者の技術介入を促し、さらに、当該複数の遊技球の帰趨について遊技者に注目させることができるので、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【4566】

また、パチンコ機10は、非V入賞口シャッター350が閉鎖状態の場合に、当該非V入賞口シャッター350を通過した遊技球が流入する領域は、当該領域への遊技球の流入が次回以降の遊技回の抽選モードを高確率モードに移行させるための条件として設定されている領域（V入賞ゾーンFV）であるので、V入賞ゾーンFVに遊技球を流入させたいと遊技者に所望させることができ、非V入賞口シャッター350の開閉についての技術介入に関して、遊技者に集中させるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。

40

【4567】

本実施形態のパチンコ機10は、非V入賞口シャッター350の開閉シナリオとして、第1通路検知センサーSP1に遊技球を流通させないと、V入賞ゾーンFVに遊技球を入球させることが不可能又は困難な第1開閉シナリオと、第1通路検知センサーSP1に遊技球を流通させなくても、V入賞ゾーンFVに遊技球を入球させることが可能又は容易な第3開閉シナリオとを備える。非V入賞口シャッター350の開閉シナリオとして第1開閉シナリオが設定されている場合には、V入賞ゾーンFVに遊技球を入球させるために第1通路検知センサーSP1に遊技球を流通させる必要があり、遊技者は、遊技球の発射強度を調整するなど、遊技球の発射操作について技術介入が必要となる。一方、第3開閉シナリオが設定されている場合には、V入賞ゾーンFVに遊技球を入球させるために第1通

50

路検知センサー S P 1 に遊技球を流通させなくてもよいので、遊技者は、第 1 開閉シナリオが設定されている場合よりも遊技球の発射操作について技術介入を必要としない。従って、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉シナリオを切り替えることによって、V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させるための遊技者の技術介入についての難易度（技術介入の度合い）を変更することができ、遊技者の緊迫感や期待感に抑揚を付与することができる。結果として、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 5 6 8 】

また、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は、遊技球が第 1 通路検知センサー S P 1 または第 2 通路検知センサー S P 2 を通過したことを契機として、開放状態から閉鎖状態に切り替えられるので、設定されている開閉シナリオが第 1 開閉シナリオまたは第 2 開閉シナリオのいずれの場合であっても、遊技球が第 1 通路検知センサー S P 1 または第 2 通路検知センサー S P 2 を通過するように操作ハンドル 2 5 を操作する必要がある、遊技球を V 入賞ゾーン F V に入球させることについて遊技者の技術介入を促すことができ、その結果、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

【 4 5 6 9 】

また、第 2 通路検知センサー S P 2 に遊技球を通過させるだけで（すなわち、第 1 通路検知センサー S P 1 に遊技球を通過させなくても）V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることが可能なように非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉動作が実行される第 3 開閉シナリオに設定された遊技状態での遊技を経験した遊技者に対して、第 2 通路検知センサー S P 2 に遊技球を流通させた場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は開放状態から閉鎖状態に切り替わるにもかかわらず、第 2 通路検知センサー S P 2 を流通した遊技球を V 入賞ゾーン F V に流入させることができない非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉動作が実行される第 1 開閉シナリオに設定された遊技状態での遊技を経験させることで、遊技者に意外性を付与することができるとともに、第 1 開閉シナリオが設定されている場合に第 1 通路検知センサー S P 1 に遊技球を流通させることを促すことができる。

【 4 5 7 0 】

また、第 3 開閉シナリオが設定されている場合には、第 1 通路検知センサー S P 1 と第 2 通路検知センサー S P 2 のいずれを遊技球が流通しても非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態である期間に遊技球を当該非 V 入賞口シャッター 3 5 0 に到達させることができるので、第 3 開閉シナリオが設定されている場合には、遊技者は容易に V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることができる。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、第 3 開閉シナリオが設定される場合には、少なくとも先に第 1 開閉シナリオが設定された遊技状態を経由している。すなわち、第 1 開閉シナリオでの遊技を経験している遊技者は、第 1 開閉シナリオが設定されている場合に V 入賞ゾーン F V に遊技球を流入させるために必要な技術介入を一度は経験しているため、第 1 開閉シナリオが設定されたラウンド遊技で V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることに成功して高確率モードとなり、当該高確率モード中（高頻度サポートモード中）に第 1 種大当たりに当選した場合に、再度、第 1 開閉シナリオが設定されたラウンド遊技で V 入賞ゾーン F V に遊技球を流入させるために必要な技術介入をさせると、遊技者が疲弊してしまう虞がある。このため、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、高頻度サポートモードの遊技回で第 1 種大当たりに当選した場合には、第 3 開閉シナリオが設定される構成としている。このようにすることで、遊技者が不要に疲弊することを抑制することができる。

【 4 5 7 1 】

また、本実施形態においては、第 1 開閉シナリオが設定されている場合には、遊技球が大入賞口 3 6 a に入球したタイミングのパターンが同じ場合であっても、大入賞口 3 6 a を通過した後の遊技球の第 1 通路検知センサー S P 1 と第 2 通路検知センサー S P 2 への遊技球の通過パターンが異なれば、遊技者の有利の度合いが異なる。具体的には、遊技球が大入賞口 3 6 a に入球したタイミングのパターンが同じであっても、大入賞口 3 6 a を通過した後の遊技球の第 1 通路検知センサー S P 1 と第 2 通路検知センサー S P 2 への遊技球の通過パターンとして、遊技球を V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることができ

る通過パターンと、遊技球をV入賞ゾーンF Vに遊技球を入球させることができない通過パターンとがある。従って、開閉実行モード中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオが第1開閉シナリオであると認識した遊技者に対して、第1通路検知センサーSP1と第2通路検知センサーSP2への遊技球のどのような通過パターンが有利であるかを認識させることができ、有利の度合いについて期待感や緊迫感を付与することができる。

【4572】

本実施形態においては、第2開閉シナリオが設定されている場合には、遊技球が大入賞口36aに入球したタイミングのパターンに関わらず、高い確率で、遊技球をV入賞ゾーンF Vに遊技球を入球させることができないので、有利の度合いが同じとなる。

【4573】

本実施形態においては、第3開閉シナリオが設定されている場合には、遊技球が大入賞口36aに入球したタイミングのパターンに関わらず、高い確率で、遊技球をV入賞ゾーンF Vに遊技球を入球させることができるので、有利の度合いが同じとなる。

【4574】

また、第1開閉シナリオは大入賞口36aへの遊技球の入球パターンによって遊技者の有利度合が異なり、かつ、第2開閉シナリオよりも有利であり、第2開閉シナリオは大入賞口36aへの遊技球の入球パターンに関わらず遊技者の有利度合が同じであり、第3開閉シナリオは大入賞口36aへの遊技球の入球パターンに関わらず遊技者の有利度合が同じであり、かつ、第1開閉シナリオおよび第2開閉シナリオよりも有利である。従って、特定の異なる3つの開閉シナリオを用いることによって、遊技者に期待感と緊迫感についての抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4575】

本実施形態のパチンコ機10は、第1種大当たりに当選した遊技回の実行時の遊技の状態（サポートモード）に基づいて、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオを決定するので、大当たりに当選した場合には、当該遊技回の実行時の遊技の状態について遊技者に意識をさせることができ、結果として、遊技に注目をさせることができる。さらに、大当たりに当選した遊技回の実行時の遊技の状態を認識した遊技者に対して、設定される非V入賞口シャッター350の開閉シナリオの種類についての推測を促し、非V入賞口シャッター350の開閉パターン（開閉シナリオ）について期待感や緊迫感を付与することができる。

【4576】

また、パチンコ機10は、大当たりに当選した場合に、当該大当たりの種別が第1種大当たりである場合には、当該大当たりに当選した遊技回におけるサポートモードが低頻度サポートモードである場合には、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオを第1開閉シナリオに設定し、当該大当たりに当選した遊技回におけるサポートモードが高頻度サポートモードである場合には、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオを第3開閉シナリオに設定する。すなわち、第1種大当たりに当選した場合には、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオは、当該大当たりに当選した遊技回の遊技状態（サポートモード）によって異なる。

【4577】

一方、パチンコ機10は、大当たりに当選した場合に、当該大当たりの種別が第2種大当たりである場合には、当該大当たりに当選した遊技回におけるサポートモードが低頻度サポートモードである場合は、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオを第2開閉シナリオに設定し、当該大当たりに当選した遊技回におけるサポートモードが高頻度サポートモードである場合には、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオを第2開閉シナリオに設定する。すなわち、第2種大当たりに当選した場合には、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオは、当該大当たりに当選した遊技回の遊技状態（サポートモード）に関わらず同じとなる。

【4578】

よって、大当たりに当選した場合に、大当たりの種別が何であるのかについて期待感を

10

20

30

40

50

付与することができる。さらに、大当たりの種別が第1種大当たりである場合には、当該大当たりに当選した遊技回のサポートモードが低頻度サポートモードであるのか高頻度サポートモードであるのかによってラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオ（次回から実行する遊技回の抽選モードを決定する決定方法）が異なるので、遊技者に対してさらに期待感や緊迫感を付与することができる。従って本実施形態のパチンコ機10によれば、大当たりに当選した場合には、大当たりの種別は何であるのか、遊技の状態（サポートモード）は何であったか、非V入賞口シャッター350の開閉シナリオ（開閉の態様）はどのようなものであるのか、といったように、遊技者に段階的に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4579】

本実施形態のパチンコ機10においては、非V入賞口シャッター350は、ラウンド遊技が開始された時から大入賞口36aに入球した遊技球の数が2個となったことを1つの契機として、開放状態から閉鎖状態への切り替えを行う。この場合、遊技球をV入賞ゾーンFVに入球させることを所望する遊技者に対して、大入賞口36aに入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促す。従って、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4580】

さらに、パチンコ機10においては、ラウンド遊技が開始された時から2個目（N個目）の遊技球が大入賞口36aに入球した時点から非V入賞口シャッター350の閉鎖状態が維持されている期間に、ラウンド遊技が開始された時から1個目（N-1個目）の遊技球が非V入賞口シャッター350に到達した場合に、当該1個目（N-1個目）の遊技球をV入賞ゾーンFVに入球させることが可能または容易となるように、開放状態と閉鎖状態との間で切り替えを行うので、遊技者に対して、大入賞口36aに入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促すことに加え、少なくとも、ラウンド遊技が開始された時から1個目（N-1個目）の遊技球と、ラウンド遊技が開始された時から2個目（N個目）の遊技球については、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。具体的には、ラウンド遊技が開始された時から2個目（N個目）の遊技球が大入賞口36aに入球した時点から非V入賞口シャッター350の閉鎖状態が維持されている期間内に、ラウンド遊技が開始された時から1個目（N-1個目）の遊技球が非V入賞口シャッター350に到達するように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを遊技者に促すことができる。また、1個目（N-1個目）の遊技球をV入賞ゾーンFVに入球させることができるか否かについて期待感や緊迫感を遊技者に付与することができる。

【4581】

本実施形態のパチンコ機10においては、非V入賞口シャッター350は、ラウンド遊技が開始された時から第1通路210に1個（J個）の遊技球が入球した後に、第2通路300に1個（K個）の遊技球が入球したことを契機に、開放状態から閉鎖状態への切り替えを行う。この場合、遊技球をV入賞ゾーンFVに入球させることを所望する遊技者に対して、第1通路210に1個（J個）、第2通路300に1個（K個）の遊技球を通して、積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4582】

また、非V入賞口シャッター350は、ラウンド遊技が開始された時から第1通路210に入球した1個目（J個目）の遊技球が非V入賞口シャッター350に到達する時が、ラウンド遊技が開始された時から第2通路300に入球した遊技球の数が1個（K個）に到達した時点から非V入賞口シャッター350の閉鎖状態が維持されている期間内である場合に、ラウンド遊技が開始された時から第1通路210に入球した1個目（J個目）の遊技球をV入賞ゾーンFVに送るので、遊技球をV入賞ゾーンFVに入球させることを所望する遊技者に対して、ラウンド遊技が開始された時から第1通路210に入球した1個目（J個目）の遊技球が非V入賞口シャッター350に到達する時が、ラウンド遊技が開始された時から第2通路300に入球した遊技球の数が1個（K個）に到達した時点から

非V入賞口シャッター350の閉鎖状態が維持されている期間内となるように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを促すことができ、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。

【4583】

《H6》第8実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【4584】

《H6-1》変形例1：

上記第8実施形態では、第1通路の備える遅延手段は、クルーン220によって構成されていた。クルーン220を遅延手段とした構成では、遊技球が排出されるタイミングを遊技者が予測しにくく、V入賞に失敗する確率が比較的高く、遊技者を不快にさせてしまう虞がある。この課題の解決策として、通路が蛇行状に折れ曲がった蛇行路によって遅延手段を構成してもよい。蛇行路によれば、蛇行路の入口に入球した遊技球が蛇行路の出口に至るまでの時間を、入口と出口とが真っ直ぐに結ばれた直線路に比べて遅らせることができる。蛇行路は、クルーン220に比べて遊技球が排出されるタイミングを予測し易い。このために、変形例1によれば、第8実施形態よりも、第2通路300に遊技球を入れるタイミング、ひいては、強右打ち通路P2に遊技球を入れるタイミングを計ることが容易となる。その結果、遊技者に技術介入をさせながらも、V入賞の成功率を高めることができる。

【4585】

《H6-2》変形例2：

変形例1に示したクルーンについての課題の解決策として、以下の構成を採用しても良い。

【4586】

図439は、変形例2のパチンコ機に備えられる遅延ユニット420を示す説明図である。変形例2のパチンコ機において、第8実施形態のパチンコ機10との違いは、クルーン220（図398）の代わりに、遅延ユニット420が設けられている点であり、その他の構成は第8実施形態と同じである。変形例2のパチンコ機において、第8実施形態のパチンコ機10と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。遅延ユニット420は、回転体422と、回転体422を覆う覆部材424と、を備える。

【4587】

回転体422は、遊技盤の裏側に設けられた駆動モーターに連結されており、遊技盤に対して略垂直な回転軸422aを中心として一定の速度（例えば、60秒で1回転）で回転している。回転体422の円周には、1つの遊技球が入球可能な凹部422bが設けられている。

【4588】

覆部材424は、回転体422の周囲を覆う部材であり、回転体422の上側には、遊技球が入球可能な上側開口部424aが設けられており、回転体422の下側には、遊技球が通過可能な下側開口部424bが設けられている。上側開口部424aは、第1通路210の排球口210b（図398）の真下に位置している。下側開口部424bは連通路部320（図398）に接続されている。遅延ユニット420において、遊技球は、覆部材424の上側開口部424aに入球した後、回転体422が回転して凹部422bの位置と覆部材424の上側開口部424aの位置とが一致したタイミングで、回転体422の凹部422bに入球することになる。また、回転体422の凹部422bに入球した遊技球は、回転体422が回転して凹部422bの位置と覆部材424の下側開口部424bの位置とが一致したタイミングで、回転体422の凹部422bから落下し、覆部材424の下側開口部424bから下方に排出される。

【４５８９】

遅延ユニット４２０によれば、遊技球が覆部材４２４の上側開口部４２４ａに入球してから下側開口部４２４ｂから排出されるまでの時間を、入口と出口とが真っ直ぐに結ばれた直線路に比べて遅らせることができる。この変形例のパチンコ機によれば、クルーン２２０に比べて、遅延ユニット４２０から遊技球が排出されるタイミングを予測し易い。さらに、回転体４２２が一定速度で回転するので、遊技球が入球してから排出されるまでの時間を常に一定とすることができることから、変形例１としての蛇行路よりも、遊技球が排出されるタイミングをより予測し易い。これらのために、この変形例２によれば、第２通路３００に遊技球を入れるタイミング、ひいては、強右打ち通路Ｐ２に遊技球を入れるタイミングを計ることが容易となる。なお、遅延手段は、第８実施形態のクルーン２２０、変形例１の蛇行路、変形例２の遅延ユニット４２０に限る必要もなく、入口と出口とが真っ直ぐに結ばれた直線路に比べて通過する時間を遅らせることができる装置であれば、どのような構成で実現しても良い。

10

【４５９０】

《Ｈ６－３》変形例３：

上記第８実施形態およびその変形例１、２では、遅延手段を設ける構成とした。これに対して、変形例として、遅延手段を設けない構成としてもよい。この場合、第１通路検知センサーＳＰ１によって第１通路２１０への遊技球の入球が検知されてから、当該遊技球が非Ｖ入賞口シャッター３５０の手前の位置に達するまでの期間に、次に発射された遊技球が第２通路３００に到達可能なように、第１通路２１０の長さを定めた構成とする。この変形例３によっても、第２通路３００に遊技球を入れるタイミング、ひいては、強右打ち通路Ｐ２に遊技球を入れるタイミングを計ることが容易となる。

20

【４５９１】

《Ｈ６－４》変形例４：

上記第８実施形態およびその変形例１～３では、第１開閉シナリオの閉鎖条件のうちの一つの項目が、「(ii) １ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと、または、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したこと。」である構成とした。これに対して、変形例として、「(ii) １ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと、または、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに３個の遊技球が入球したこと。」である構成としても良い。すなわち、(ii)における「または」以降の条件を、２個から３個に換えても良い。この変形例の場合には、図４０６の例示では、時刻ｔ６において(ii)が満たされたと判断されることになる。また、３個に換えて、４個、５個というように他の複数の値としても良い。これらの変形例によれば、大入賞口３６ａへの遊技球の入球の数を数える必要があることから、遊技者は、より一層の技術介入が必要となる。このため、遊技者に対して、より積極的な遊技への参加を促すことができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。なお、第３開閉シナリオの閉鎖条件についても、同様の変形ができる。

30

【４５９２】

《Ｈ６－５》変形例５：

上記第８実施形態およびその変形例１～４では、第１開閉シナリオの閉鎖条件は、(i) パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける１ラウンド目の実行中であること、(ii) １ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと、または、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したこと、の両方が成立することとした。この閉鎖条件の構成では、１ラウンド目が開始されてから最初に強右打ち通路Ｐ２へ遊技球が入球した場合にも、その後の大入賞口３６ａへの遊技球の入球によって、非Ｖ入賞口シャッター３５０は閉鎖状態へ移行してしまう。しかしながら、本実施形態では、前述したように、１ラウンド目における大入賞口３６ａへの遊技球の最初の入球が強右打ち通路Ｐ２による場合には、Ｖ入賞ゾーンＦＶに遊技球を入れることが不可能な流路構成となっていることから、遊技者は、実質的にはＶ入賞を狙う機会を失うことになる。この課題の解決策として、変形例として、第１開閉シナリオの開

40

50

鎖条件を、下記の（v）～（vii）の通りとしてもよい。

【4593】

（v）パチンコ機10の現在の状態が、開閉実行モードにおける1ラウンド目の実行中であること。

（vi）1ラウンド目が開始されてから第1通路210に1個の遊技球が入球したこと。

（vii）上記（iv）が成立してから大入賞口36aに1個の遊技球が入球したこと。

上記（v）～（vii）の項目の全てが成立した場合に、非V入賞口シャッター350は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【4594】

この変形例の閉鎖条件によれば、1ラウンド目における大入賞口36aへの遊技球の最初の入球が強右打ち通路P2による場合にも、続く2球目以降で、弱右打ち通路P1へ遊技球を入れて第1通路210に入球すれば、第1通路210への入球に続く次の大入賞口36aへの遊技球の入球によって非V入賞口シャッター350を閉鎖状態に移行することができ、先に第1通路210に入球した遊技球をV入賞ゾーンFVに入れることが可能となる。すなわち、1ラウンド目における大入賞口36aへの遊技球の最初の入球が強右打ち通路P2による場合にも、V入賞を狙う機会を失うことがない。このため、変形例5によれば、V入賞を狙う機会を失うことによる遊技者の喪失感や不快感の軽減に寄与することができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【4595】

なお、この変形例5における（vi）の条件を、「1ラウンド目が開始されてから第1通路210に2個の遊技球が入球したこと。」に換えても良い。また、2個に換えて、3個、4個、5個というように他の数としても良い。

【4596】

また、この変形例5における（vi）の条件を、「上記（iv）が成立してから大入賞口36aに2個の遊技球が入球したこと。」に換えても良い。また、2個に換えて、3個、4個、5個というように他の数としても良い。

【4597】

《H6-6》変形例6：

上記第8実施形態およびその変形例1～5では、第1開閉シナリオの閉鎖条件のうちの一つの項目が、（i）パチンコ機10の現在の状態が、開閉実行モードにおける1ラウンド目の実行中であることとした。これに対して、変形例として、「パチンコ機10の現在の状態が、開閉実行モードにおける2ラウンド目の実行中であること」を（i）の内容としても良い。また、2ラウンド目に換えて、3ラウンド目、4ラウンド目というように他の回数のラウンド目の実行中であることとしてもよい。また、一つのラウンドに限る必要もなく、例えば、1ラウンド目または2ラウンド目の実行中というように、複数のラウンドのうちのいずれかのラウンドを実行中であることとしてもよい。さらに、開閉実行モードにおける全てのラウンドのうちのいずれかのラウンドを実行中であることとしてもよい。複数のラウンドのうちのいずれかのラウンドを実行中であることとした場合、V入賞ゾーンFVを狙う遊技の回数を増やすことができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【4598】

《H6-7》変形例7：

上記第8実施形態およびその変形例1～6では、第1～第3開閉シナリオの閉鎖条件が成立した直後のタイミングで、非V入賞口シャッター350を閉鎖する構成とした。これに対して、変形例として、閉鎖条件が成立してから、予め定めた遅延時間（以下、閉鎖遅れ時間と呼ぶ）が経過したタイミングで、非V入賞口シャッター350を閉鎖する構成としてもよい。この構成によれば、上記第8実施形態およびその変形例1～6における技術介入に加えて、遊技者は閉鎖遅れ時間を直感で計る必要があることから、より一層の技術介入が必要となる。このため、遊技者に対して、より積極的な参加を促すことができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【4599】

《H6-8》変形例8：

上記第8実施形態およびその変形例では、可変入賞装置36が遊技領域PAの右側に設けられていた。これに対して、変形例として、可変入賞装置36を遊技領域PAの左側、または中央側に設ける構成としても良い。これらの場合には、弱右打ち通路P1および強右打ち通路P2は除くのが好ましい。この変形例8によれば、右打ちとは異なる打ち方でV入賞を狙うことが可能となる。

【4600】

《H6-9》変形例9：

上記第8実施形態およびその変形例では、第2通路検知センサーSP2が第2通路300の入球口310a付近に設けられていた。これに対して、変形例として、第2通路検知センサーSP2が第2通路300において入球口310aから離れた位置に設けられた構成としても良い。この構成の場合、第2通路300の入球口310aに遊技球が入球したタイミングで、非V入賞口シャッター350を閉じることができないことから、第2通路300において第2通路検知センサーSP2が配置された位置にマークを付けるのが好ましい。この変形例9によれば、強右打ち通路P2へ遊技球を入れるタイミングを調整することによって、遊技球がクルーン220の孔220bに流入するタイミングに対して、第2通路300を通った遊技球が上記マークの位置に移動するタイミングを一致させる。これによって、遊技球がクルーン220の孔220bに流入するタイミングで非V入賞口シャッター350を閉鎖状態に移行させることができ、V入賞ゾーンFVへ遊技球を通すことが可能となる。この変形例9によれば、遊技者はマークを狙うという技術介入が必要となる。したがって、遊技者に対して、より積極的な参加を促すことができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【4601】

《H6-10》変形例10：

上記第8実施形態およびその変形例では、クルーン220が一つの孔220bを備えた構成であった。これに対して変形例として、クルーンが複数の孔を備えた構成としてもよい。複数の孔のうちの 하나가第2通路300に接続され、残余の孔は、第2通路300とは異なる通路に接続される。残余の孔に入球した遊技球は、この通路から遊技盤30の背面側に送られる。この変形例10によれば、弱右打ち通路P1に遊技球を入球して第1通路210に遊技球を入球させることが成功したとしても、遊技球が第2通路300以外に送られることがあることから、第2通路300へと続く孔に遊技球を排出させることができるかといった緊迫感を遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【4602】

《H6-11》変形例11：

上記第8実施形態およびその変形例では、第2通路300の本線通路部310が有する本線通路中流側部分312の下流端は、第2通路300における非V入賞口シャッター350が配置されている位置より上流側、すなわち、本線通路部310から分岐通路部330に分岐する部分に接続されている。これに対して変形例として、本線通路中流側部分312の下流端が、分岐通路部330に通ずることなく、第2通路300における非V入賞口シャッター350が配置されている位置より下流側に接続された構成としても良い。第8実施形態では、先に説明したように、第2通路300を、入球口310aに入球してから非V入賞口シャッター350に到達するまでに0.4秒かかる内部構造とすることによって、第2通路300に入球した遊技球が分岐通路部330に送られない構成となっている。これに対して、この変形例11では、上述した内部構造を採用しなくても、容易な構成によって、第2通路300に入球した遊技球が分岐通路部330に送られない構成とすることができる。

【4603】

《H6-12》変形例12：

上記第8実施形態およびその変形例では、大入賞口36aに第1通路210と第2通路300が接続される構成であった。これに対して、変形例として、大入賞口36aに1本の通路、例えば第1通路210だけが接続される構成としても良い。この場合、強右打ち通路P2と第2通路300を備えない構成とする。この変形例12によれば、遊技者は、第1通路210へ遊技球を1球、入球させてから、次に第1通路210へ遊技球を入球させるタイミングを調整することによって、遊技球をV入賞ゾーンFVに入れることが可能となる。したがって、変形例12によれば、第8実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4604】

《H6-13》変形例13：

上記第8実施形態およびその変形例では、大入賞口36aへ遊技球が入球したことを2つの遊技球検知センサー、すなわち、第1通路検知センサーSP1と第2通路検知センサーSP2とによって検知する構成とした。これに対して変形例として、大入賞口36aへ遊技球が入球したことを一つの遊技球検知センサーによって検知する構成としてもよい。具体的には、一つの遊技球検知センサーによって、第1通路210への遊技球の入球と、第2通路300への遊技球の入球との双方を検知可能な構成とする。すなわち、第1通路210と第2通路300のいずれかに遊技球の入球があったときにON状態となる一つの遊技球検知センサーを備える構成とする。この構成によっても、第8実施形態と同様の制御を行うことができる。なお、遊技球検知センサーとしては、磁気式、光学式等の種々の方式のセンサーを採用することができる。

【4605】

《H6-14》変形例14：

上記第8実施形態およびその変形例では、図398に示した機構・構成を、次回以降に実行される遊技回の遊技状態（上記第8実施形態では、抽選モード：高確率モードまたは低確率モード）を決定するための機構として用いたが、当該機構を他の用途に用いても良い。例えば、当たり抽選において大当たりに当選した場合の、ラウンド遊技のラウンド数を決定するための機構として用いても良い。例えば、非V入賞ゾーンFNVに対応する入球領域（以下、「第2ラウンド決定入球領域」と呼ぶ）に対して所定のラウンド数（例えば、4ラウンド）を割り振り、V入賞ゾーンFVに対応する入球領域に対して、第2ラウンド決定入球領域に割り振ったラウンド数より遊技者に有利となるラウンド数（例えば、16ラウンド）を割り振る。そして、開閉実行モードのオープニング期間の開始後、最初に遊技球が入球した方の入球領域に割り振られたラウンド数のラウンド遊技が、当該開閉実行モードにおける開閉処理期間に実行される構成にする。なお、この構成を採用した場合には、第1通路210の入球口210aと弱右打ち通路P1の開口端P1bとの間、および、第2通路300の入球口310aと強右打ち通路P2の開口端P2bとの間には、大入賞口36aおよび開閉扉36bを備えない構成とする。

【4606】

このような構成を採用することによって、開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技のラウンド数を決定する際に、遊技者に技術介入をさせることができ、開閉実行モードの期間において、遊技者に積極的に遊技に参加させることができるとともに、遊技に集中させることができる。さらに、決定するラウンド数について、遊技者に期待感を付与することができる。

【4607】

《H6-15》変形例15：

上記第8実施形態において、第1通路検知センサーSP1と第2通路検知センサーSP2とが、各々、別々に遊技球の通過をカウントする構成としてもよい。そして、ラウンド遊技が開始された時から第1通路検知センサーSP1でJ個（Jは整数／例えば、J=2）の遊技球の通過を検知した後に、第2通路検知センサーSP2でK個（Kは整数／例えば、K=3）の遊技球の通過を検知したことを契機に、非V入賞口シャッター350を開放状態から閉鎖状態に切り替える構成を採用してもよい。このような構成を採用すること

によって、遊技球をV入賞ゾーンF Vに送ることを所望する遊技者に対して、第1通路210にJ個、第2通路300にK個の遊技球を通過させるために、積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4608】

《H6-16》変形例16：

上記第8実施形態およびその変形例では、非V入賞口シャッター350を開閉制御するための開閉シナリオは、大当たり種別と大当たりに当選した時点におけるサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）に基づいて設定される構成であった。これに対して、変形例として、前記開閉シナリオは、大当たり種別と第2図柄表示部フラグの値に基づいて設定される構成としても良い。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部37aと第2図柄表示部37bのうちのいずれであるかを特定するための情報である。具体的には、図422のステップSh1106において、第1種大当たりであり且つ第2図柄表示部フラグがOFFである場合には、第1開閉シナリオ（図406）を設定し、第1種大当たりであり且つ第2図柄表示部フラグがONである場合には、第3開閉シナリオ（図411）を設定し、第2種大当たりである場合には、第2図柄表示部フラグがON、OFFいずれの場合であっても第2開閉シナリオ（図410）を設定する。

【4609】

上記構成を採用することによって、第1始動口33への遊技球の入球を契機とする当たり抽選によって第1種大当たりとなったときには、V入賞高難度閉開パターンを実現する第1開閉シナリオが設定される。第2始動口34への遊技球の入球を契機とする当たり抽選によって第1種大当たりとなったときには、V入賞低難度閉開パターンを実現する第3開閉シナリオが設定される。第2種大当たりとなったときには、当たり抽選による契機が第1始動口33、第2始動口34のいずれによるものである場合にも、V入賞不可閉開パターンを実現する第2開閉シナリオが設定される。

【4610】

こうした構成のパチンコ機によれば、第1図柄表示部37aと第2図柄表示部37bとの表示の切り替わりに対応して開閉シナリオを変更することができる。したがって、第1図柄表示部37aと第2図柄表示部37bを認識した遊技者に対して、設定される非V入賞口シャッター350の開閉シナリオの種類についての推測を促し、非V入賞口シャッター350の開閉パターン（開閉シナリオ）について期待感や緊迫感を付与することができる。また、第2始動口34への遊技球の入球は高頻度サポートモードの際に発生し易くなることに鑑みると、この変形例16のパチンコ機によれば、大当たり種別とサポートモードとに基づいて開閉シナリオを設定する第8実施形態とほぼ同一の動作を行う構成を実現できる。

【4611】

《H6-17》変形例17：

上記第8実施形態では、当たり抽選によって第1種大当たりとなったときに、大当たりに当選した時点におけるサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）に基づいて、開閉シナリオを第1開閉シナリオと第3開閉シナリオとのいずれにするかを決定していた。上記変形例16では、当たり抽選によって第1種大当たりとなったときに、当たり抽選による契機が第1始動口33、第2始動口34のいずれによるものであるかに基づいて、開閉シナリオを第1開閉シナリオと第3開閉シナリオとのいずれにするかを決定していた。これらに対して、変形例として、当たり抽選によって第1種大当たりとなったときに、第1種大当たりに当選した時の大当たり種別カウンタC2の値に基づいて、開閉シナリオを第1開閉シナリオと第3開閉シナリオとのいずれにするかを決定する構成としても良い。例えば、図403（a）の第1始動口用の振分テーブルによって、8R第1種大当たりに当選したとして、その当選した時の大当たり種別カウンタC2の値が例えば0～13の場合には第1開閉シナリオに決定し、その当選した時の大当たり種別カウンタC2の値が例えば14～27の場合には第3開閉シナリオに決定する。また、例え

ば図403(b)の第2始動口用の振分テーブルによって、16R第1種大当たりに当選したとして、その当選した時の大当たり種別カウンタC2の値が例えば0~13の場合には第1開閉シナリオに決定し、その当選した時の大当たり種別カウンタC2の値が例えば14~27の場合には第3開閉シナリオに決定する。

【4612】

この変形例17のパチンコ機によっても、第8実施形態や変形例16と同様に、設定される非V入賞口シャッター350の開閉シナリオの種類についての推測を促し、非V入賞口シャッター350の開閉パターン(開閉シナリオ)について期待感や緊迫感を付与することができる。

【4613】

《H6-18》変形例18：

上記第8実施形態およびその変形例では、非V入賞口シャッター350を開閉制御するための開閉シナリオとして、3つの開閉シナリオを用意した。これに対して、変形例として、3つの開閉シナリオの内の2つの開閉シナリオを用意した構成としても良い。具体的には、第1開閉シナリオと第2開閉シナリオを用意した構成としても良いし、第1開閉シナリオと第3開閉シナリオを用意した構成としても良いし、第2開閉シナリオと第3開閉シナリオを用意した構成としても良い。また、変形例として、3つの開閉シナリオの内の1つの開閉シナリオ、具体的には、第1開閉シナリオだけを用意した構成としても良いし、第3開閉シナリオだけを用意した構成としても良い。

【4614】

《H6-19》変形例19：

上記第8実施形態およびその変形例では、非V入賞口シャッター350を開閉動作させる非V入賞口シャッター駆動部36dを備え、主制御装置60によって、非V入賞口シャッター駆動部36dを駆動制御することによって、非V入賞口シャッター350を開閉する構成とした。これに対して、変形例19として、モータ等の駆動手段を用いずに、遊技球の流下する力を受けて、非V入賞口シャッターが自動的に動作する構成としても良い。

【4615】

図440は、変形例19のパチンコ機に備えられる可変入賞装置536を示す説明図である。可変入賞装置536は、大入賞口36aと、開閉扉36bと、V獲得チャレンジ機構部536vと、を備えている。大入賞口36aと開閉扉36bは、第8実施形態と同一の構成であることから、同一の符号を付けて、その説明は省略する。

【4616】

V獲得チャレンジ機構部536vは、第1通路210と、クルーン220と、第2通路600と、非V入賞口シャッター650と、を備える。第1通路210とクルーン220は、第8実施形態と同一の構成であることから、同一の符号を付けて、その説明は省略する。

【4617】

第2通路600は、本線通路部610と、クルーン220の孔220bと本線通路部610との間を連通するための連通路部620と、連通路部620から分岐した分岐通路部330と、を備える。分岐通路部330は、第8実施形態と同一の構成であることから、同一の符号を付けて、その説明は省略する。第8実施形態における第2通路300(図398)と、本変形例19の第2通路600とを対比すると、第8実施形態の第2通路300では、本線通路中流側部分312と本線通路下流側部分313との中間部分に対して、連通路部320が接続された構成であったが、本変形例19の第2通路600では、連通路部620がクルーン220の孔220bから本線通路部610の排球口610bの近くまで延びて、連通路部620が非V入賞口シャッター650よりも下流側の部分で本線通路部610に対して連通された構成である。

【4618】

非V入賞口シャッター650は、本線通路部610と連通路部620との間に設けられており、第1の平板651と、第1の平板651の片端に対して直角に近い鋭角(例えば

10

20

30

40

50

80度)に連結された第2の平板652とを備える。非V入賞口シャッター650は、第1の平板651と第2の平板652とが連結された部分を回転軸OAとして、図中の矢印の方向(時計回り)に回転可能な構成となっており、クルーン220の孔220bから落下した遊技球を本線通路部610の下流側と分岐通路部330側とに振り分けることができる。

【4619】

具体的には、非V入賞口シャッター650は、図中、実線で示した第1の状態がデフォルトであり、本線通路中流側部分612を流下してきた遊技球によって第1の平板651が押し下げられることによって、図中、破線で示す第2の状態に移行する。遊技球が非V入賞口シャッター650部分を通じた後には、非V入賞口シャッター650は、自重によって第1の状態に戻る。第1の状態では、第2の平板651は縦向きとなって、連通路部620を開放する。第2の状態では、第2の平板651は、横向き、具体的には、第2の平板651の上面が分岐通路部330の下側の内面と連なる向きとなって、連通路部620を閉鎖する。したがって、第1の状態では、クルーン220の孔220bから落下した遊技球を連通路部620を通して本線通路部610の下流側に送ることができ、第2の状態では、クルーン220の孔220bから落下した遊技球を分岐通路部330側に送ることができる。

【4620】

遊技者は、クルーン220の孔220bから遊技球が落下するタイミングを考慮して、本線通路部610の非V入賞口シャッター650部分に遊技球を通じさせることによって、非V入賞口シャッター650の状態を連通路部620が閉鎖される第2の状態に切り替えることができる。この結果、遊技者は、クルーン220の孔220bから落下した遊技球を分岐通路部330側に振り分けることができ、V入賞ゾーンFVに遊技球を入球させることができる。

【4621】

第8実施形態のパチンコ機10では、通常状態(低確率モード、かつ低頻度サポートモード)で第1種大当たりに当選して第1開閉シナリオが設定されたラウンド遊技で、V入賞ゾーンFVに遊技球を入球させることに成功して高確率モードとなり、当該高確率モード中(高頻度サポートモード中)に第1種大当たりに当選した場合に、第3開閉シナリオが設定される構成としている。これに対して、本変形例19では、非V入賞口シャッター650の開閉パターンは上述したメカニカル(機械的)な構成によって決まる一種類であることから、高頻度サポートモード中に第1種大当たりに当選した場合に、開閉パターンを切り替えるようなことはできない。このため、本変形例19では、通常状態(低確率モード、かつ低頻度サポートモード)で大当たり(本変形例19では、大当たりには第1種大当たり、第2種大当たりの区別はないものとする)に当選したラウンド遊技で、V入賞ゾーンFVに遊技球を入球させることに成功して高確率モードとなり、当該高確率モード中(高頻度サポートモード中)に大当たりに当選した場合には、V獲得チャレンジ機構部536vによってV入賞ゾーンFVに遊技球を入球させることが例え成功したとしても、そのV入賞は無効とする。すなわち、本変形例19では、通常状態(低確率モード、かつ低頻度サポートモード)で大当たりに当選した最初のラウンド遊技だけしか、V獲得チャレンジ機構部536vによってV入賞ゾーンFVに遊技球を入球させたことによる特典を与えない構成とすることで、開閉パターンが機械的に一種類に決まったV獲得チャレンジ機構部536vの採用を容易とすることができる。

【4622】

さらに、上述したように、通常状態で大当たりに当選した最初のラウンド遊技だけしか、V獲得チャレンジ機構部536vによってV入賞ゾーンFVに遊技球を入球させたことによる特典を与えない構成とすることで、熟練した遊技者によって、V入賞ゾーンFVに遊技球を入球させたことによる特典が何度も継続して付与されることを防止することができる。なお、本変形例19では、通常状態で大当たりに当選した最初のラウンド遊技だけしかV入賞ゾーンFVに遊技球を入球させたことによる特典を与えない構成であったが、

これに換えて、通常状態で大当たりに当選した最初のラウンド遊技で、V獲得チャレンジ機構部536vによってV入賞ゾーンFVに遊技球を入球させた場合に特典を与え、続く2回目のラウンド遊技で、V獲得チャレンジ機構部536vによってV入賞ゾーンFVに遊技球を入球させた場合に特典を与え、3回目のラウンド遊技で、V獲得チャレンジ機構部536vによってV入賞ゾーンFVに遊技球を入球させた場合には特典を与えない構成としても良い。さらに、3回目、4回目等の他の回数目までのラウンド遊技で、入賞ゾーンFVに遊技球を入球させた場合に特典を与える構成としても良い。

【4623】

なお、非V入賞口シャッターをメカニカル（機械的）な構成によって実現する実施の形態としては、上記変形例19の構成に限る必要はなく、その他の構成としても良い。例えば、V獲得チャレンジ機構部の通路構成は変形例19と同一として、本線通路部610の本線通路中流側部分612の途中に遊技球によってONするボタンを設け、遊技球によってボタンがONされたときに、メカニカル的に非V入賞口シャッターが閉じる構成としても良い。

【4624】

《H6-20》変形例20：

上記第8実施形態およびその変形例（変形例19を含む）では、非V入賞口シャッターが開放状態であるときに遊技球は非V入賞ゾーンFNVに振り分けられ、非V入賞口シャッターが閉鎖状態であるときに遊技球はV入賞ゾーンFVに振り分けられる構成であった。これに対して、変形例として、シャッター（V入賞口シャッター）が開放状態であるときに遊技球はV入賞ゾーンFVに振り分けられ、シャッターが閉鎖状態であるときに遊技球は非V入賞ゾーンFNVに振り分けられる構成としても良い。この構成によっても、第8実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4625】

《H6-21》変形例21：

上記第8実施形態およびその変形例では、シャッターの開閉によって、遊技球の振分先を切り替えていた。これに対して、シャッター開閉以外の構成によって、遊技球の振分先を切り替える構成としても良い。例えば、通路の形状を変化させることによって、遊技球の振分先を切り替える構成としても良い。この構成によっても、第8実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4626】

《H6-22》変形例22：

上記第8実施形態では大当たり種別とサポートモードとに基づいて開閉シナリオを設定し、上記変形例16では大当たり種別と第2図柄表示部フラグの値に基づいて開閉シナリオを設定する構成であった。これに対して変形例として、大当たり種別の体系を変更して、大当たり種別だけで開閉シナリオを設定する構成としても良い。

【4627】

図441は、変形例22における振分テーブルの内容を示す説明図である。図441（a）は第1始動口用の振分テーブルを示し、図441（b）は第2始動口用の振分テーブルを示している。図441（a）に示すように、第1始動口用の振分テーブルには、第1始動口33への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、8R第1種大当たり、及び8R第2種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「0～27」が8R第1種大当たりに対応し、「28～39」が8R第2種大当たりに対応するように設定されている。図441（b）に示すように、第2始動口用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R第3種大当たり、及び8R第2種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「0～27」が16R第3種大当たりに対応し、「28～39」が8R第2種大当たりに対応するように設定されている。

【4628】

この変形例22において、第1種大当たりは、非V入賞口シャッター350の開閉制御の様子がV入賞高難度閉開パターンである。第2種大当たりは、第8実施形態と同様に、

非V入賞口シャッター350の開閉制御の態様がV入賞不可閉開パターンである。第3種大当たりは、非V入賞口シャッター350の開閉制御の態様がV入賞低難度閉開パターンである。図422のステップSh1106では、第1種大当たりである場合には第1開閉シナリオ（図406）を設定し、第2種大当たりである場合には第2開閉シナリオ（図410）を設定し、第3種大当たりである場合には第3開閉シナリオ（図411）を設定する構成とする。こうした構成によっても、変形例16と同一の動作を行う構成を実現できる。

【4629】

《I》第9実施形態：

《I1》遊技機の構造：

図442は、本発明の第9実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【4630】

前扉枠14の略中央部には、開口された窓部18が形成されている。窓部18の周囲には、パチンコ機10を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LEDなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機10によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠14の裏側には、2枚の板ガラスからなるガラスユニット19が配置されており、開口された窓部18がガラスユニット19によって封じられている。内枠13には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機10の遊技者は、パチンコ機10の正面からガラスユニット19を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【4631】

前扉枠14には、遊技球を貯留するための上皿20と下皿21とが設けられている。上皿20は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体12から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿20に貯留された遊技球は、パチンコ機本体12が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル25の操作によって駆動し、上皿20から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿21は、上皿20の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿21は、上皿20で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿21の底面には、下皿21に貯留された遊技球を排出するための排出口22が形成されている。排出口22の下方にはレバー23が設けられており、遊技者がレバー23を操作することによって、排出口22の開状態と閉状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー23を操作して排出口22を開状態にすると、排出口22から遊技球が落下し、遊技球は下皿21から外部に排出される。

【4632】

上皿20の周縁部の前方には、演出操作ボタン24が設けられている。演出操作ボタン24は、パチンコ機10によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うた

10

20

30

40

50

めの操作部である。パチンコ機 10 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 24 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 10 によって行われる。

【4633】

前扉枠 14 の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル 25 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル 25 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー 25a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン 25b と、操作ハンドル 25 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 25c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を握ると、タッチセンサー 25a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 25 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 25c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 25c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【4634】

上皿 20 の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 26 が設けられている。遊技球発射ボタン 26 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 25 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 26 を操作すると、操作ハンドル 25 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 26 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 26 を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサー 25a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 25 を握ることによって少なくともタッチセンサー 25a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【4635】

次に、パチンコ機 10 の背面の構成について説明する。パチンコ機 10 の背面には、パチンコ機 10 の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【4636】

図 443 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面に設けられている。

【4637】

第 1 制御ユニット 51 は、主制御装置 60 を備えている。主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【4638】

第 2 制御ユニット 52 は、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備えている。音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機 10 の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【４６３９】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

10

【４６４０】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【４６４１】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

20

【４６４２】

図４４４は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

30

【４６４３】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【４６４４】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図４４３）から払い出される。

40

【４６４５】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【４６４６】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３

50

0の右側に設けられている。本実施形態では、第2始動口34に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第2始動口34には、電動役物34aが設けられている。

【4647】

スルーゲート35は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート35は、電動役物34aを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート35を通過すると、主制御装置60は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当たると、電動役物34aは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート35は、遊技球の流下方向に対して第2始動口34よりも上流側に配置されているため、スルーゲート35を通過した遊技球は、通過後に遊技領域PAを流下して第2始動口34へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート35に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【4648】

可変入賞装置36は、遊技盤30の背面側へと通じる大入賞口36aを備えるとともに、大入賞口36aを開閉する開閉扉36bを備えている。開閉扉36bは、通常は遊技球が大入賞口36aに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置60による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当たし、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉36bは、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第1始動口33又は第2始動口34への入球を契機とした主制御装置60による当たり抽選の結果、大当たりに当たした場合に移行し、開閉扉36bが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第1始動口33への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当たした場合には、可変入賞装置36の大入賞口36aへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第2始動口34への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当たした場合にも、可変入賞装置36の大入賞口36aへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置36の大入賞口36aに遊技球が入球すると、払出装置71によって15個の遊技球が賞球として払い出される。

【4649】

遊技盤30の最下部にはアウト口43が設けられており、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、または可変入賞装置36に入球しなかった遊技球は、アウト口43を通過して遊技領域PAから排出される。

【4650】

特図ユニット37は、第1図柄表示部37aと、第2図柄表示部37bとを備えている。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【4651】

第1図柄表示部37aは第1の図柄を表示するための表示部である。第1の図柄とは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第1図柄表示部37aは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第1の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第1図柄表示部37aは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第1の図柄の停止表示を行なわせる。

【4652】

第2図柄表示部37bは第2の図柄を表示するための表示部である。第2の図柄とは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第2図柄表示部37bは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第2の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第2図柄表示部37bは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第2の図柄の停

止表示を行わせる。

【4653】

第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄、または、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第1の変動時間とも呼び、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第2の変動時間とも呼ぶ。

【4654】

特図ユニット37は、さらに、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに隣接した位置に、LEDランプからなる第1保留表示部37cと第2保留表示部37dとを備えている。本実施形態では、第1始動口33に入賞した遊技球は、最大4個まで保留される。第1保留表示部37cは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第1始動口33の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第2始動口34に入賞した遊技球は、最大4個まで保留される。第2保留表示部37dは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第2始動口34の保留個数を表示する。

【4655】

普図ユニット38は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット38は、スルーゲート35の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示部の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット38は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【4656】

ラウンド表示部39は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置36に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉36bの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部39は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【4657】

なお、特図ユニット37、普図ユニット38、およびラウンド表示部39は、セグメント表示器やLEDランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【4658】

可変表示ユニット40は、遊技領域PAの略中央に配置されている。可変表示ユニット40は、図柄表示装置41を備える。図柄表示装置41は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置41は、表示制御装置100によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置41は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【4659】

図柄表示装置41は、第1始動口33への入球に基づいて第1図柄表示部37aが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置41は、第2始動口34への入球に基づいて第2図柄表示部37bが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置41は、第1始動口33又は第2始動口34への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置41の詳細について説明する。

【4660】

図445は、図柄表示装置41において変動表示される図柄及び表示面41aを示す説明図である。図445(a)は、図柄表示装置41において変動表示される図柄を示す説明図である。図445(a)に示すように、図柄表示装置41には、数字の1～8を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の1～8を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【4661】

図445(b)は、図柄表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図示するように、表示面41aには、左、中、右の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1～Z3には、図445(a)に示した数字1～8の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図445(b)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の図柄が、有効ラインL上に停止した状態で表示される。具体的には、第1始動口33又は第2始動口34へ遊技球が入賞すると、各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1～Z3に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。なお、図柄表示装置41における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【4662】

ここで、「遊技回」とは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎に、1つの特別情報についての1つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、図柄表示装置41において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【4663】

さらに、図445(b)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aには、第1保留表示領域Ds1と、第2保留表示領域Ds2とが表示される。第1保留表示領域Ds1には、第1始動口33への入球に基づく保留個数が表示される。第2保留表示領域Ds2には、第2始動口34への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第1始動口33及び第2始動口34に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大4つまでである。

【4664】

図444に示すように、第1始動口33の上方には、一对の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）42（42a、42b）が設けられている。一对の釘42a、42bの間隔によって、

第1始動口33への遊技球の入球の確率が変化する。

【4665】

《I2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機10の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機10の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【4666】

図446は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。

【4667】

主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムを実行するCPU（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM64とを備えている。MPU62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ROM63やRAM64に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【4668】

主制御基板61には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力ポートには、払出制御装置70と、電源装置85に設けられた停電監視回路86とが接続されている。主制御基板61は、停電監視回路86を介して、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置60や払出制御装置70等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置85は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ88（図443）がOFFにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【4669】

また、主制御基板61の入力ポートには、各種検知センサ67a～67eが接続されている。具体的には、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、可変入賞装置36などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板61のMPU62は、各種検知センサ67a～67eからの信号に基づいて、遊技領域PAを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート35を通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU62は、第1始動口33及び第2始動口34への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート35への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【4670】

主制御基板61の出力ポートには、可変入賞装置36の開閉扉36bを開閉動作させる可変入賞駆動部36cと、第2始動口34の電動役物34aを開閉動作させる電動役物駆動部34bと、メイン表示部45とが接続されている。主制御基板61には各種ドライバ回路が設けられており、MPU62は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【4671】

具体的には、MPU62は、開閉実行モードにおいては、開閉扉36bが開閉されるように可変入賞駆動部36cの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、役物開放に当選した場合には、MPU62は、電動役物34aが開放されるように電動役物駆動部34bの駆動制御を実行する。各遊技回においては、MPU62は、メイン表示部45における第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bの表示制御を実行する。また

10

20

30

40

50

、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【４６７２】

また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装装置７１を制御して賞球の払出を行う。

10

【４６７３】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【４６７４】

20

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【４６７５】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

30

【４６７６】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電氣的構成について説明した。

40

【４６７７】

図４４７は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）を終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタＣＦが用いられる。なお、「高確率モード

50

」は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【4678】

大当たり乱数カウンタC1の初期値設定には乱数初期値カウンタCINIが用いられる。また、メイン表示部45の第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37b、並びに図柄表示装置41における変動時間を決定する際には変動種別カウンタCSが用いられる。さらに、第2始動口34の電動役物34aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタC4が用いられる。

【4679】

各カウンタC1～C4、CF、CINI、CSは、その更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がRAM64の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ64aに適宜記憶される。

【4680】

RAM64には、保留情報記憶エリア64bと、判定処理実行エリア64cとが設けられている。保留情報記憶エリア64bには、第1保留エリアRaと第2保留エリアRbとが設けられている。本実施形態では、第1始動口33に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および転落乱数カウンタCFの各値が保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに時系列的に記憶される。また、第2始動口34に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および転落乱数カウンタCFの各値が保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに時系列的に記憶される。

【4681】

大当たり乱数カウンタC1の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタC1は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタC1は、例えば、0～1199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。また、大当たり乱数カウンタC1が1周すると、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～1199）。

【4682】

大当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。

【4683】

第1保留エリアRaに記憶された大当たり乱数カウンタC1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動し、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第2保留エリアRbに記憶された大当たり乱数カウンタC1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動し、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【4684】

本実施形態のパチンコ機10においては、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された大当たり乱数カウンタC1の値は、第1始動口33または第2始動口34に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する。そして、実行エリアAEに移動した大当たり乱数カウンタC1は、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【4685】

次に、大当たり種別カウンタC2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC2は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC2は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【4686】

大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。

【4687】

上述したように、MPU62は、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63fに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【4688】

次に、リーチ乱数カウンタC3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【4689】

リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。第1保留エリアRaに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第2保留エリアRbに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、MPU62は、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【4690】

リーチとは、図柄表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図445(b)の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて、最初に図柄列Z1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z3においてZ1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z2に停止表示される。

【4691】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示

10

20

30

40

50

することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【4 6 9 2】

次に、転落乱数カウンタ C F の詳細について説明する。転落乱数カウンタ C F は、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

10

【4 6 9 3】

転落乱数カウンタ C F は、例えば 0 ～ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大に達した後 0 に戻る構成である。転落乱数カウンタ C F は定期的に更新され、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで R A M 6 4 の保留情報格納エリア 6 4 b に格納される。具体的には、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタ C F の更新値が R A M 6 4 の第 1 保留エリア R a に格納され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタ C F の更新値が R A M 6 4 の第 2 保留エリア R b に格納される。そして、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に格納された転落乱数カウンタ C F の値は、実行エリア A E に移動した後、R O M 6 3 の転落抽選用テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル）と照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。

20

【4 6 9 4】

次に、変動種別カウンタ C S の詳細について説明する。変動種別カウンタ C S は、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間と、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間とを、M P U 6 2 において決定する際に用いられる。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ～ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【4 6 9 5】

変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示の開始時及び図柄表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタ C S のバッファ値が取得される。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間の決定に際しては、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

30

【4 6 9 6】

次に、電動役物開放カウンタ C 4 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ～ 4 6 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球したタイミングで R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d に記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている電動役物開放カウンタ C 4 の値が電役実行エリア 6 4 e に移動した後、電役実行エリア 6 4 e において電動役物開放カウンタ C 4 の値を用いて電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。具体的には、電役実行エリア 6 4 e において、R O M 6 3 の役物抽選用テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタ C 4 の値とが照合され、電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かが決定される。例えば、C 4 = 0, 1 であれば、電動役物 3 4 a を開放状態に制御し、C 4 = 2 ～ 4 6 5 であれば、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に維持する。

40

【4 6 9 7】

50

なお、取得された大当たり乱数カウンタC 1の値、大当たり種別カウンタC 2の値、リーチ乱数カウンタC 3の値、電動役物開放カウンタC 4の値および転落乱数カウンタC Fの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第1保留エリアR aおよび第2保留エリアR bに記憶された大当たり乱数カウンタC 1の値、大当たり種別カウンタC 2の値、リーチ乱数カウンタC 3の値および転落乱数カウンタC Fの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【4698】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタC 1に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタC 1と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機10には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。

10

【4699】

図448は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図448(a)は低確率モード用の当否テーブル(低確率モード用)を示し、図448(b)は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【4700】

図448(a)に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC 1の値として、0~4の5個の値が設定されている。そして、0~1199の値のうち、0~4の5個の値以外の値(5~1199)が外れである。一方、図448(b)に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC 1の値として、0~15の16個の値が設定されている。そして、0~1199の値のうち、0~15の16個の値以外の値(16~1199)が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

20

【4701】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC 1の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC 1の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

30

【4702】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【4703】

「小当たり」とは、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

40

【4704】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の3つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様

(2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

(3) 開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモード

【4705】

パチンコ機10には、上記の(1)開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制

50

御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 36 への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 36b の開閉が複数回（例えば 16 回）行われるとともに、1 回の開放は 30 sec が経過するまで又は開閉扉 36b への入球個数が 10 個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 36b の開閉が 2 回行われるとともに、1 回の開放は 0.2 sec が経過するまで又は開閉扉 36b への入球個数が 6 個となるまで継続するよう設定可能である。

【4706】

10

遊技者により操作ハンドル 25 が操作されている場合、0.6 sec に 1 個の遊技球が遊技領域 PA に向けて発射されるように遊技球発射機構 81 が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1 回の開閉扉 36b の開放時間は 0.2 sec である。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも 1 回の開閉扉 36b の開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【4707】

20

なお、開閉扉 36b の開閉回数、1 回の開放に対する開放限度時間、及び 1 回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 36 への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉 36b の開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、1 回の開放に対する開放限度時間が長い又は 1 回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置 36 への入賞が発生しない構成としてもよい。

【4708】

30

パチンコ機 10 には、上記の（2）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図 448 を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【4709】

パチンコ機 10 には、上記の（3）開閉実行モード終了後の第 2 始動口 34 の電動役物 34a のサポートモードの態様として、遊技領域 PA に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、第 2 始動口 34 の電動役物 34a が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【4710】

40

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタ C4 を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 34a の 1 回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【4711】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 34a が開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物 34a の 1 回の開放時間が長く設定された構成

50

としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物 3 4 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【4 7 1 2】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 3 4 への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

10

【4 7 1 3】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタ C 2 を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM 6 3 の振分テーブル記憶エリア 6 3 b に振分テーブルとして記憶されている。

【4 7 1 4】

図 4 4 9 は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図 4 4 9 (a) は第 1 始動口用の振分テーブルを示し、図 4 4 9 (b) は第 2 始動口用の振分テーブルを示している。第 1 始動口用の振分テーブルは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第 2 始動口用の振分テーブルは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

20

【4 7 1 5】

図 4 4 9 (a) の第 1 始動口用の振分テーブルに示すように、第 1 始動口用の振分テーブルには、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、1 6 R 通常大当たり、8 R 通常大当たりが設定されている。

【4 7 1 6】

1 6 R 確変大当たり及び 8 R 確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。1 6 R 確変大当たりと 8 R 確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数が相違し、1 6 R 確変大当たりは 1 6 回（1 6 ラウンド）であり、8 R 確変大当たりは 8 回（8 ラウンド）である。

30

【4 7 1 7】

1 6 R 通常大当たり及び 8 R 通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。1 6 R 通常大当たりと 8 R 通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数が相違し、1 6 R 通常大当たりは 1 6 回（1 6 ラウンド）であり、8 R 通常大当たりは 8 回（8 ラウンド）である。

40

【4 7 1 8】

第 1 始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「0～39」が 1 6 R 確変大当たりに対応しており、「40～64」が 8 R 確変大当たりに対応しており、「65～89」が 1 6 R 通常大当たりに対応しており、「90～99」が 8 R 通常大当たりに対応している。

【4 7 1 9】

上記のように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりの種別として、4 種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この 4 種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、1 6 R 確変大当たりが最も高く、8 R 確変大当たりが次に高く、次に 1 6 R 通常大当たり、最後に 8 R 通常大当たりと続く。

50

このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【4720】

図449(b)の第2始動口用の振分テーブルに示すように、第2始動口用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R通常大当たりが設定されている。第2始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～64」が16R確変大当たりに対応しており、「65～99」が8R通常大当たりに対応している。

【4721】

このように本実施形態のパチンコ機10では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第1始動口33への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第2始動口34への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【4722】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、16R確変大当たりまたは8R確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するか、または転落抽選において当選するまで継続される。

【4723】

上述のように、MPU62は、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63fに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【4724】

図450は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図450に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタCFの値として0、1、2の3個の値が設定されている。外れとなる転落乱数カウンタCFの値として3～99の97個の値が設定されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は3/100であり、転落抽選に外れて高確率モードが継続される確率は97/100である。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。

【4725】

図451は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【4726】

図451(a)は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図451(a)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.4秒である。

10

20

30

40

50

【4727】

図451(b)は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル(高頻度サポートモード用)を示している。図451(b)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル(高頻度サポートモード用)には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0~461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462~465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.6秒である。

10

【4728】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第2始動口34への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【4729】

《I3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成について説明する。

【4730】

図452は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85(図446)等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載されている。MPU92は、CPU、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

20

【4731】

ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【4732】

RAM94は、ROM93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選用カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU92に対してROM93及びRAM94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

30

【4733】

MPU92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU92の入力側には、主制御装置60と演出操作ボタン24が接続されている。主制御装置60からは、各種コマンドを受信する。MPU92の出力側には、スピーカー46や各種ランプ47が接続されているとともに、表示制御装置100が接続されている。

40

【4734】

表示制御装置100に設けられた表示制御基板101には、プログラムROM103及びワークRAM104が複合的にチップ化された素子であるMPU102と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP)105と、キャラクタROM106と、ビデオRAM107とが搭載されている。なお、MPU102に対してプログラムROM103及びワークRAM104が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【4735】

MPU102は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP105の制御(具体的にはV

50

D P 1 0 5 に対する内部コマンドの生成)を実施する。

【4736】

プログラムROM103は、MPU102により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJ P E G形式画像データも併せて記憶されている。

【4737】

ワークRAM104は、MPU102による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【4738】

V D P 1 0 5 は、一種の描画回路であり、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。V D P 1 0 5 は、I Cチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。V D P 1 0 5 は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

【4739】

キャラクタROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJ P E G形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

【4740】

ビデオRAM107は、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【4741】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

【4742】

《I4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機10では、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、本実施形態では100回である。すなわち、パチンコ機10では、高頻度サポートモードに移行した後において、保証遊技回数である100回まで高頻度サポートモードは保証される。保証遊技回数である100回を超えた後については、その時点における抽選モードとして低確率モードが設定されている場合には、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行される。高頻度サポートモードでの遊技回数が100回に達した後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。

【4743】

本実施形態のパチンコ機10では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモ

10

20

30

40

50

ードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達していない遊技回（例えば、60回）において、転落抽選に当選した場合、抽選モードが低確率モードに移行する。そして、その60回目に実行される遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。一方、サポートモードについては、その60回目に実行される遊技回で転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードが開始されてから100回目に実行される遊技回に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。

【4744】

また、本実施形態のパチンコ機10では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達していない遊技回（例えば、60回）で、当たり抽選において大当たりに当選した場合、その60回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。一方、サポートモードについても、その60回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングで、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、保証遊技回数に達していない場合には、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードとを共に低い側にリセットする。

【4745】

次に、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合と、当たり抽選において大当たりに当選した場合とについて、説明する。

【4746】

図453は、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。図453(a)は、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回（例えば、120回）において、転落抽選に当選して、抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行した場合を示している。120回目の遊技回で転落抽選に当選した場合でも、60回目の遊技回において転落抽選に当選した場合と同様に、転落抽選における抽選結果が、その遊技回における当たり抽選の抽選モードに反映される。すなわち、図453(a)の例では、120回目の遊技回において、転落抽選に当選して抽選モードが低確率モードに移行する。そして、120回目の遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。

【4747】

サポートモードについては、先に説明したように、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が保証遊技回数（100回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。但し、高頻度サポートモードでの遊技回数が100回に達した場合であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。したがって、図453(a)の例では、120回目の遊技回で転落抽選に当選した場合、120回目の遊技回に達するまでは、高確率モードが継続されているので、高頻度サポートモードが継続されている。そして、120回目の遊技回において転落抽選に当選し、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードも高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【4748】

図453(b)は、本実施形態のパチンコ機10が、転落抽選に当選した120回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、120回目の遊技回まで（1回～119回）、転落抽選にも当たり抽選にも当選していないので、120回目の遊技回までは、各遊技回における当たり抽選の結果

の予告や抽選結果を告知する通常の演出（通常演出とも呼ぶ）を実行する。そして、転落抽選に当選した120回目の遊技回においては、例えば、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）を実行する。バトル演出は、遊技者に有利な結果または不利な結果のいずれの結果となるかを遊技者に対して告知する前の演出である。本実施形態においては、バトル演出は、転落抽選に当選した場合、当たり抽選に当選（大当たりに当選）した場合、そのいずれでもない場合（転落抽選および当たり抽選のいずれにも当選していない場合）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。

【4749】

そして、バトル演出を実行後に、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出においては、転落抽選および当たり抽選の抽選結果に対応した演出を実行する。具体的には、転落抽選に当選した場合は遊技者側キャラクターが敗北する敗北演出、当たり抽選に当選（本実施形態では大当たりに当選）した場合は遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出、そのいずれでもない場合は遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を実行する。図453（b）の場合、120回目の遊技回において転落抽選に当選しているため、結果告知演出として敗北演出が実行される。バトル演出の開始から敗北演出の終了までの一連の演出を、以下、「バトル・敗北演出」とも呼ぶ。

【4750】

なお、120回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した結果、高確率モードから低確率モードに移行するタイミングは、転落抽選に当選した120回目の遊技回が開始されるタイミングと一致している。すなわち、120回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した時、抽選モードは、直ちに高確率モードから低確率モードに移行する。また、抽選モードが低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。サポートモードが低頻度サポートモードに移行するタイミングは、抽選モードが低確率モードに移行したタイミングとほぼ同時である。したがって、120回目の遊技回が開始されるタイミングとほぼ同時に低頻度サポートモードに移行する。

【4751】

図454は、前述したバトル演出または結果告知演出が実行されているときの、図柄表示装置41の表示面41aの説明をする説明図である。図に示すように、バトル演出または結果告知演出が実行されるときには、表示面41aは、第1表示領域41aSと第2表示領域41aLとに区分される。そして、第1表示領域41aSでは、図柄の変動表示及び停止表示が実行される。具体的には、単位遊技時間のうち、変動時間においては図柄の変動表示が実行され、停止時間においては図柄の停止表示が実行される。一方、第2表示領域41aLでは、バトル演出または結果告知演出が実行される。

【4752】

図455は、バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。図455（a）はバトル演出を示し、図455（b）は結果告知演出としての敗北演出を示し、図455（c）は結果告知演出としての勝利演出を示している。図455（a）に示したバトル演出は、遊技者側の女性キャラクターと敵側の男性キャラクターとが対決する画像を図柄表示装置41に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー46や各種ランプ47に出力させる態様である。ただし、バトル演出は他の態様であってもよい。

【4753】

また、図455（b）に示した敗北演出は、遊技者側の女性キャラクターが敗北で悲しむ画像を図柄表示装置41に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー46や各種ランプ47に出力させる態様である。ただし、結果告知演出としての敗北演出は他の態様であってもよい。

【4754】

図455（c）に示した勝利演出は、遊技者側の女性キャラクターが勝利に喜ぶ画像を

10

20

30

40

50

図柄表示装置 4 1 に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー 4 6 や各種ランプ 4 7 に出力させる態様である。ただし、結果演出としての勝利演出は他の態様であってもよい。

【4755】

さらに、図示はしないが、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を結果告知演出としてもよい。

【4756】

次に、保証遊技回数に達した以後の遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理について説明する。以下では、本実施形態のパチンコ機 1 0 が実行する処理の説明に先立って、比較例 1 のパチンコ機が実行する処理について説明する。

10

【4757】

図 4 5 6 は、比較例 1 のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。具体的には、図 4 5 6 には、比較例 1 のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回（例えば、1 2 0 回）で、当たり抽選において大当たりに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行した場合が示されている。

【4758】

20

当たり抽選において大当たりに当選した 1 2 0 回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。そして、大当たりに当選した 1 2 0 回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了するタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードとを共に低い側にリセットする。

【4759】

ここで、比較例 1 のパチンコ機は、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合に、本実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の動作、すなわち、図 4 5 3 に示した動作を行うものとする。図 4 5 3（b）と図 4 5 6 とを比較すると、1 2 0 回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が、両者の間で異なったものであることが判る。この期間では、大当たり当選の際には、図 4 5 6 に示すように高頻度サポートモードであるのに対し、転落当選の際には、図 4 5 3（b）に示すように低頻度サポートモードとなっている。このため、図 4 5 3（b）に示した処理と図 4 5 6 に示した処理との両方を実行する比較例 1 の遊技機を想定した場合、遊技者は、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物 3 4 a（図 4 4 4）の開閉状態から高頻度サポートモードが終了し低頻度サポートモードに移行したか否かを判別することによって、1 2 0 回目の遊技回の転落抽選および当たり抽選の結果を認識することができる。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）を予測することが可能である。換言すれば、高確率モードでの遊技回が 1 0 0 回以上継続している場合であって、かつ高頻度サポートモードである場合に、バトル演出が開始されると、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターのいずれが勝利するのかは結果告知まで分からない（すなわち、当たり抽選において大当たりに当選するのか転落抽選に当選するのかは結果告知までわからない）といった内容に演出的にはなっているが、遊技者は、バトル演出が実行されている期間に電動役物 3 4 a の開閉状態から高頻度サポートが終了したことを認識することによって、今回のバトルは遊技者側キャラクターが負けてしまう（転落抽選に当選する）ということを、バトル演出中に予測できてしまう。したがって、1 2 0 回目の遊技回における転落抽選および当たり抽選の結果に対す

30

40

50

る期待感や緊迫感を、バトル演出および結果告知演出によって遊技者に付与できない場合がある。このことが、比較例 1 の問題点となっている。

【4760】

図 457 は、本実施形態のパチンコ機 10 において、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機 10 において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから 120 回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たりに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図 457 に示されている。

10

【4761】

当たり抽選において大当たりに当選した 120 回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。大当たりに当選した 120 回目の遊技回が開始するタイミングでもってサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、大当たりに当選した 120 回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、高確率モードでの遊技回が保証遊技回数（100 回）以上継続して実行されている場合であって、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングが、比較例 1 のパチンコ機では、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングである（図 456 参照）のに対して、本実施形態のパチンコ機 10 では、大当たりに当選した遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）となっている点が相違する。

20

【4762】

図 453（b）と図 457 とを比較すると、120 回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が同一であることが判る。このため、遊技者が、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物 34a（図 444）の開閉状態から、120 回目の遊技回の転落抽選および当たり抽選の結果を認識することはできない。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）を予測することが不可能である。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、比較例 1 の前述した問題点を解決することができる。

30

【4763】

なお、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングを、大当たりに当選した遊技回が開始するタイミングに定めることによって、バトル・勝利演出の期間におけるサポートモードの態様を転落当選時と一致させる処理を、以下、「サポートモード擬似化処理」と呼ぶ。

【4764】

本実施形態のパチンコ機 10 では、各種遊技状態を MPU 62 にて特定するために、種々のフラグが用意されている。具体的には、抽選モードが高確率モードであるか否かを MPU 62 にて特定するための高確率モードフラグや、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを MPU 62 にて特定するための高頻度サポートモードフラグ、転落抽選に当選したか否かを MPU 62 にて特定するための転落フラグ等が用意されている。さらに、本実施形態のパチンコ機 10 では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグのそれぞれの値（各フラグ値）を一括して MPU 62 にて特定するための遊技状態判定値が用意されている。すなわち、遊技状態判定値は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値がいずれであるかを識別可能な数値となっている。これらフラグや遊技状態判定値は、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64g（図 446 参照）に記憶されている。

40

50

【4765】

図458は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値に対する遊技状態判定値を示す説明図である。図示するように、高確率モードフラグのフラグ値として、高確率モードである場合には「02H（16進数表記で02という意味、以下同じ）」が設定され、高確率モードでない（すなわち低確率モードである）場合には「00H」が設定されている。高頻度サポートモードフラグのフラグ値として、高頻度サポートモードである場合には「01H」が設定され、高頻度サポートモードでない（すなわち低頻度サポートモードである）場合には「00H」が設定されている。転落フラグのフラグ値として、転落抽選に当選した場合には「10H」が設定され、転落抽選に当選していない場合には「00H」が設定されている。

10

【4766】

本実施形態では、遊技状態判定値は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値を加算した合算値である。このため、次の通りとなる。

- ・高確率モードフラグが「00H」であり、高頻度サポートモードフラグが「00H」であり、転落フラグが「00H」である場合には、これらの合算値としての遊技状態判定値は「00H」となる。
- ・高確率モードフラグが「00H」であり、高頻度サポートモードフラグが「01H」であり、転落フラグが「00H」である場合には、遊技状態判定値は「01H」となる。
- ・高確率モードフラグが「02H」であり、高頻度サポートモードフラグが「00H」であり、転落フラグが「00H」である場合には、遊技状態判定値は「02H」となる。
- ・高確率モードフラグが「02H」であり、高頻度サポートモードフラグが「01H」であり、転落フラグが「00H」である場合には、遊技状態判定値は「03H」となる。
- ・高確率モードフラグが「00H」であり、高頻度サポートモードフラグが「01H」であり、転落フラグが「10H」である場合には、遊技状態判定値は「11H」となる。
- ・高確率モードフラグが「00H」であり、高頻度サポートモードフラグが「00H」であり、転落フラグが「10H」である場合には、遊技状態判定値は「10H」となる。

20

【4767】

図458から判ることは、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値の組合せに応じて、一義的に遊技状態判定値が導出されることとなる。このため、遊技状態判定値に基づいて、一義的に、抽選モードが高確率モードであるか否か、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否か、および転落抽選に当選したか否かを特定することが可能となっている。

30

【4768】

なお、本実施形態では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値を加算する加算処理を行い、その加算値（合算値）を遊技状態判定値と定めていたが、これに対して変形例として、減算処理、乗算処理、除算処理、又は、これら処理及び加算処理のいずれか2以上を組み合わせた演算処理に基づき、一義的に遊技状態判定値を特定する構成としてもよい。要は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値の組合せに応じて、一義的に遊技状態判定値が導出されるものであれば、いずれの演算処理によるものであってもよい。

40

【4769】

図458に示す表の一番右列には、「遊技状態判定値の算出時における遊技状態」の項が付加されている。この項の内容は、遊技状態判定値がどういった遊技状態を示すかを簡潔に示すものであり、次の通りである。

【4770】

遊技状態判定値が「00H」である時は、低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機10は通常状態にある。この状態を、以下、「低確率低頻度状態」とも呼ぶ。

【4771】

50

遊技状態判定値が「01H」である時は、低確率モードかつ高頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機10はいわゆる時短状態にある。この状態を、以下、「低確率高頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって通常大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが低確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行したときに、「低確率高頻度状態」になる。この低確率高頻度状態は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の回数が保証遊技回数に達するまで維持される。

【4772】

遊技状態判定値が「02H」である時は、高確率モードかつ低頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機10はいわゆる潜伏確変状態にある。潜伏確変状態は、本実施形態のパチンコ機10では取り得ない状態であるが、この点については後ほど詳述する。この状態を、以下、「高確率低頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、大当たりに当選した場合に、前述したサポートモード擬似化処理を行ったときに、「高確率低頻度状態」となる。

【4773】

遊技状態判定値が「03H」である時は、高確率モードかつ高頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機10はいわゆる確変状態にある。この状態を、以下、「高確率高頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行したときに、「高確率高頻度状態」となる。

【4774】

遊技状態判定値が「11H」である時は、保証遊技回数内の転落による低確率モードかつ高頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機10はいわゆる転落時短状態にある。この状態を、以下、「転落低確率高頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達していない遊技回において、転落抽選に当選した場合に、抽選モードが低確率モードに移行する。このときに「転落低確率高頻度状態」となる。この転落低確率高頻度状態は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の回数が保証遊技回数に達するまで維持される。

【4775】

遊技状態判定値が「10H」である時は、保証遊技回数後の転落による低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機10はいわゆる転落通常状態にある。転落通常状態は、先に説明した図453に示す120回目の遊技回における状態であり、以下、「転落低確率低頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合に、抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。このときに「転落低確率低頻度状態」となる。

【4776】

遊技状態判定値が「02H」である時について、さらに説明する。遊技状態判定値が「02H」である時は、遊技状態として潜伏確変状態を搭載した機種のパチンコ機では、潜伏確変状態にあるとすることができる。「潜伏確変状態」とは、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高確率モードとなっているにもかかわらず、電動役物34aによるサポートがない状態であり、かつ、遊技者が高確率モードであるか否かを把握することが不可能又は困難な状態である。しかしながら、本実施形態のパチンコ機10では、これまでに説明してきた処理の概要から判るように、潜伏確変状態になることはない。これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、保証遊技回数後に大当たりに当選した場合に、

前述したサポートモード擬似化処理を行なっているため、遊技状態判定値は「02H」と算出されることはある。

【4777】

本実施形態のパチンコ機10では、上記の遊技状態判定値と、当たり抽選における抽選結果とに応じて、図柄の変動表示および停止表示の態様が異なったものとなっている。このために、本実施形態のパチンコ機10では、図柄の変動表示および停止表示の態様を特定する多数の変動時間テーブルが、変動時間テーブル記憶エリア63hに予め記憶されている。変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶された多数の変動時間テーブルは、遊技状態判定値別に分類されている。この結果、本実施形態のパチンコ機10では、各遊技状態判定値に対応した変動時間テーブル群を備えている。変動時間テーブル群とは、大当たりフラグの値とリーチ発生フラグの値とによって特定される変動時間テーブルを複数、集めた変動時間テーブルの集合である。大当たりフラグは、大当たりの種別（16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たり）を特定するためのフラグである。リーチ発生フラグは、リーチ発生の有無を特定するためのフラグである。

【4778】

具体的には、本実施形態のパチンコ機10では、遊技状態判定値が「00H」である時に用いる低確率低頻度状態用変動時間テーブル群と、遊技状態判定値が「01H」である時に用いる低確率高頻度状態用変動時間テーブル群と、遊技状態判定値が「03H」である時に用いる高確率高頻度状態用変動時間テーブル群と、遊技状態判定値が「11H」である時に用いる転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群と、遊技状態判定値が「10H」である時に用いる転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群とがROM63の変動時間テーブル記憶エリア63h（図446）に記憶されている。ただし、本実施形態のパチンコ機10では、前述したように、潜伏確変状態とならないことから、遊技状態判定値が「02H」である時に用いる潜伏確変状態用変動時間テーブル群は、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63h（図446）に用意されていない。

【4779】

このため、保証遊技回数後に大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化処理を行なうだけのパチンコ機では、サポートモード擬似化処理によって遊技状態判定値が「03H」から「02H」に移行された場合に、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63h（図446）から遊技状態判定値が「02H」である時に用いる潜伏確変状態用変動時間テーブル群を読み出そうとして、処理が中断または停止してしまう課題があった。

【4780】

これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、遊技状態判定値を演算した後に、演算結果が「02H」となった場合に遊技状態判定値を「03H」に書き換える処理を実行することによって、上記課題を解決する構成とした。

【4781】

図459は、本実施形態のパチンコ機10において、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順を説明するタイミングチャートである。図示するように、本実施形態のパチンコ機10では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから120回目に実行される遊技回において、時刻t1で当たり抽選において大当たりに当選した場合、時刻t1の直後の時刻t2でもって、サポートモード擬似化処理がなされ、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【4782】

時刻t2に続く時刻t3では、遊技状態判定値を算出し、算出結果が「02H」となった場合に遊技状態判定値を「03H」に書き換える処理を行う。時刻t3では、高確率モードフラグがON（＝「02H」）であり、高頻度サポートモードフラグがOFF（＝「00H」）であり、転落フラグがOFF（＝「00H」）であることから、遊技状態判定値の算出結果は「02H」となる。このため、書換え処理によって、遊技状態判定値は「

02H」から「03H」に書き換えられる。

【4783】

時刻 t 3 に続く時刻 t 4 では、変動時間を設定する処理を行う。この変動時間の設定は、「03H」に書き換えられた遊技状態判定値に基づいて行われる。具体的には、MPU 62 は、ROM 63 の変動時間テーブル記憶エリア 63h (図 446) から、遊技状態判定値が「03H」である場合に対応した高確率高頻度状態用変動時間テーブル群を読み出し、この高確率高頻度状態用変動時間テーブル群を用いて変動時間の設定を行う。この変動時間テーブル群の読み出しは正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことはない。

【4784】

時刻 t 4 に続く時刻 t 5 では、時刻 t 4 で設定された変動時間に基づく、図柄の変動表示が開始される。

【4785】

なお、図 459 は、あくまでも処理の手順を説明するためのものであり、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行した時刻 t 2 から変動開始される時刻 t 5 までは、実際は瞬時に進む。このため、図 457 を用いて説明したように、遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行すると言うことができる。

【4786】

《I5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機 10 において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置 60 において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置 90 及び表示制御装置 100 において実行される処理について説明する。

【4787】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置 60 の MPU 62 は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。MPU 62 は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動される NMI 割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【4788】

<タイマ割込み処理>

図 460 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置 60 の MPU 62 によって定期的 (例えば 2 msec 周期) に起動される。

【4789】

ステップ S i 0 1 0 1 では、各種検知センサ 67a ~ 67e の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 60 に接続されている各種検知センサ 67a ~ 67e の状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報 (入球検知情報) を保存する。その後、ステップ S i 0 1 0 2 に進む。

【4790】

ステップ S i 0 1 0 2 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、RAM 64 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S i 0 1 0 3 に進む。

【4791】

ステップ S i 0 1 0 3 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、転落乱数カウンタ C F および電動役物開放カウンタ C 4 の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、転落乱数カウンタ C F および電動役物開放カウンタ C 4 にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0

10

20

30

40

50

にクリアする。そして、各カウンタC 1～C 4, C Fの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップS i 0 1 0 4に進む。なお、変動種別カウンタC Sは、後述する通常処理（図4 6 4）において、その値を更新する。

【4 7 9 2】

ステップS i 0 1 0 4では、第1始動口3 3及び第2始動口3 4への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップS i 0 1 0 4の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップS i 0 1 0 4を実行した後、ステップS i 0 1 0 5に進む。

【4 7 9 3】

ステップS i 0 1 0 5では、スルーゲート3 5への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップS i 0 1 0 5のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップS i 0 1 0 5を実行した後、M P U 6 2はタイマ割込み処理を終了する。

10

【4 7 9 4】

<始動口用の入球処理>

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図4 6 0：S i 0 1 0 4）として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【4 7 9 5】

図4 6 1は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS i 0 2 0 1では、遊技球が第1始動口3 3に入球（始動入球）したか否かを、第1始動口3 3に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップS i 0 2 0 1において、遊技球が第1始動口3 3に入球したと判定した場合には（S i 0 2 0 1：Y E S）、ステップS i 0 2 0 2に進み、払出制御装置7 0に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS i 0 2 0 3に進む。

20

【4 7 9 6】

ステップS i 0 2 0 3では、第1始動口3 3に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップS i 0 2 0 4に進む。

【4 7 9 7】

ステップS i 0 2 0 4では、第1保留エリアR aの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数R a N（以下、第1始動保留個数R a Nともいう）を読み出し、当該第1始動保留個数R a Nを後述する処理の対象として設定する。第1始動保留個数R a Nは、第1始動口3 3への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップS i 0 2 0 9に進む。

30

【4 7 9 8】

ステップS i 0 2 0 1において、遊技球が第1始動口3 3に入球していないと判定した場合には（S i 0 2 0 1：N O）、ステップS i 0 2 0 5に進み、遊技球が第2始動口3 4に入球したか否かを第2始動口3 4に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【4 7 9 9】

ステップS i 0 2 0 5において、遊技球が第2始動口3 4に入球したと判定した場合には（S i 0 2 0 5：Y E S）、ステップS i 0 2 0 6に進み、払出制御装置7 0に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS i 0 2 0 7に進む。一方、ステップS i 0 2 0 5において、遊技球が第2始動口3 4に入球していないと判定した場合には（S i 0 2 0 5：N O）、本始動口用の入球処理を終了する。

40

【4 8 0 0】

ステップS i 0 2 0 7では、第2始動口3 4に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップS i 0 2 0 8に進む。

【4 8 0 1】

ステップS i 0 2 0 8では、第2保留エリアR bの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数R b N（以下、第2始動保留個数R b Nともいう）を読み出し、当該

50

第2始動保留個数RbNを後述する処理の対象として設定する。第2始動保留個数RbNは、第2始動口34への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップSi0209に進む。

【4802】

ステップSi0209では、上述したステップSi0204又はステップSi0208において設定された始動保留個数N(RaN又はRbN)が上限値(本実施形態では4)未満であるか否かを判定する。ステップSi0209において、始動保留個数Nが上限値未満でない場合には(Si0209:NO)、本始動口用の入球処理を終了する。

【4803】

一方、ステップSi0209において、始動保留個数Nが上限値未満である場合には(Si0209:YES)、ステップSi0210に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Nに1を加算した後、ステップSi0211に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値(以下、合計保留個数CRNと言う)に1を加算する。合計保留個数CRNは、第1始動保留個数RaNと第2始動保留個数RbNとの合計値を示す。その後、ステップSi0212に進む。

【4804】

ステップSi0212では、ステップSi0103(図460)において更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および転落乱数カウンタCFの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップSi0210において1を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第1始動保留個数RaNが処理の対象として設定されている場合には、ステップSi0103にて更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および転落乱数カウンタCFの各値を、第1保留エリアRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップSi0210において1を加算した第1始動保留個数RaNと対応する記憶エリアに格納する。また、第2始動保留個数RbNが処理の対象として設定されている場合には、ステップSi0103にて更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および転落乱数カウンタCFの各値を、第2保留エリアRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップSi0210において1を加算した第2始動保留個数RbNと対応する記憶エリアに格納する。ステップSi0212を実行した後、ステップSi0213に進む。

【4805】

ステップSi0213では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および転落乱数カウンタCFの各値の情報(保留情報)に基づいて、当たり抽選の当否判定結果(抽選結果)、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否判定結果(抽選結果)などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップSi0213を実行した後、ステップSi0214に進む。

【4806】

ステップSi0214では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、転落乱数カウンタCFの各値の情報(保留情報)に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【4807】

保留コマンドは、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果(先判定情報)を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理(図464:ステップSi0503)において音声発光制御装置90に送信さ

10

20

30

40

50

れる。

【4808】

また、音声発光制御装置90は、第1始動口33への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第2始動口34への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

10

【4809】

主制御装置60のMPU62は、ステップSi0214を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【4810】

<先判定処理>

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図461：Si0213）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4811】

図462は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

20

【4812】

ステップSi0301では、始動口用の入球処理（図461）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値を把握する。その後、ステップSi0302に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

30

【4813】

ステップSi0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Si0302：YES）、ステップSi0303に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップSi0308に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

40

【4814】

一方、ステップSi0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Si0302：NO）、ステップSi0304に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタCFの値を把握する。その後、ステップSi0305に進み、転落当否判定テーブル記憶エリア63dに記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。

【4815】

ステップSi0305において、転落抽選に当選していると判定した場合には（Si0305：YES）、ステップSi0306に進み、転落当選情報を先判定処理結果格納エ

50

リア64hに記憶し、ステップS i 0 3 0 3に進む。ステップS i 0 3 0 3では、上述のように、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップS i 0 3 0 8に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【4816】

ステップS i 0 3 0 5において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（S i 0 3 0 5：NO）、ステップS i 0 3 0 7に進む。ステップS i 0 3 0 7では、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップS i 0 3 0 8に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

10

【4817】

ステップS i 0 3 0 8では、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりに対応していると判定した場合には（S i 0 3 0 8：YES）、ステップS i 0 3 0 9に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値を把握する。その後、ステップS i 0 3 1 0に進み、振分テーブル記憶エリア63bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC2が第1始動口33への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口34への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップS i 0 3 1 0を実行した後、ステップS i 0 3 1 1に進む。

20

【4818】

ステップS i 0 3 1 1では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタC2の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップS i 0 3 1 1において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（S i 0 3 1 1：YES）、ステップS i 0 3 1 2に進み、先判定処理結果格納エリア64hに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS i 0 3 1 1において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（S i 0 3 1 1：NO）、ステップS i 0 3 1 3に進み、先判定処理結果格納エリア64hに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

30

【4819】

ステップS i 0 3 0 8において、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（S i 0 3 0 8：NO）、ステップS i 0 3 1 4に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタC3の値を把握する。その後、ステップS i 0 3 1 5に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップS i 0 3 1 6に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【4820】

ステップS i 0 3 1 6において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（S i 0 3 1 6：YES）、ステップS i 0 3 1 7に進み、先判定処理結果格納エリア64hにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS i 0 3 1 6において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（S i 0 3 1 6：NO）、そのまま先判定処理を終了する。

40

【4821】

<スルー用の入球処理>

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図460：S i 0 1 0 5）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

50

【4822】

図463は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS i 0 4 0 1では、遊技球がスルーゲート35に入球したか否かを判定する。ステップS i 0 4 0 1において、遊技球がスルーゲート35に入球したと判定した場合には（S i 0 4 0 1：Y E S）、ステップS i 0 4 0 2に進み、役物保留個数S Nが上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数S Nは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート35への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数S Nの最大値は4である。一方、ステップS i 0 4 0 1において、スルーゲート35に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（S i 0 4 0 1：N O）、本スルー用の入球処理を終了する。

10

【4823】

ステップS i 0 4 0 2において、役物保留個数S Nの上限値未満（4未満）であると判定した場合には（S i 0 4 0 2：Y E S）、ステップS i 0 4 0 3に進み、役物保留個数S Nに1を加算する。その後、ステップS i 0 4 0 4に進む。

【4824】

ステップS i 0 4 0 4では、ステップS i 0 1 0 3（図460）において更新した電動役物開放カウンタC 4の値をR A M 6 4の電役保留エリア6 4 dの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【4825】

一方、ステップS i 0 4 0 2において、役物保留個数S Nの値が上限値未満でないと判定した場合（S i 0 4 0 2：N O）、すなわち、役物保留個数S Nの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタC 4の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

20

【4826】

<通常処理>

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ88がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置60のM P U 6 2によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【4827】

図464は、通常処理を示すフローチャートである。ステップS i 0 5 0 1では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップS i 0 5 0 2に進む。

30

【4828】

ステップS i 0 5 0 2では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップS i 0 5 0 3に進む。

【4829】

ステップS i 0 5 0 3では、ステップS i 0 5 0 2において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置70に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置90に対して送信する。ステップS i 0 5 0 3を実行した後、ステップS i 0 5 0 4に進む。

40

【4830】

ステップS i 0 5 0 4では、変動種別カウンタC Sの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタC Sに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 6 4の該当する

50

バッファ領域に格納する。その後、ステップ S i 0 5 0 5 に進む。

【4831】

ステップ S i 0 5 0 5 では、払出制御装置 7 0 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ S i 0 5 0 6 に進む。ステップ S i 0 5 0 6 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、第 1 図柄表示部 3 7 a, 第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S i 0 5 0 6 を実行した後、ステップ S i 0 5 0 7 に進む。

【4832】

ステップ S i 0 5 0 7 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S i 0 5 0 8 に進む。

【4833】

ステップ S i 0 5 0 8 では、第 2 始動口 3 4 に設けられた電動役物 3 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S i 0 5 0 9 に進む。

【4834】

ステップ S i 0 5 0 9 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S i 0 5 0 3 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S i 0 5 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S i 0 5 0 9 : N O）、ステップ S i 0 5 1 0 及びステップ S i 0 5 1 1 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S i 0 5 1 0 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップ S i 0 5 1 1 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップ S i 0 5 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S i 0 5 0 9 : Y E S）、ステップ S i 0 5 0 3 に戻り、ステップ S i 0 5 0 3 からステップ S i 0 5 0 8 までの各処理を実行する。

【4835】

なお、ステップ S i 0 5 0 3 からステップ S i 0 5 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【4836】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 4 6 4 : S i 0 5 0 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【4837】

図 4 6 5 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S i 0 6 0 1 では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N

にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にOFFにされる。

【4838】

ステップS i 0 6 0 1において、開閉実行モード中であると判定した場合には（S i 0 6 0 1：YES）、ステップS i 0 6 0 2以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップS i 0 6 0 1において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（S i 0 6 0 1：NO）、ステップS i 0 6 0 2に進む。

【4839】

ステップS i 0 6 0 2では、特図ユニット37が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット37に備えられる第1図柄表示部37aおよび第2図柄表示部37bのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがONであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第1図柄表示部37aおよび第2図柄表示部37bのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にONにされ、その変動表示が終了する場合にOFFにされる。

【4840】

ステップS i 0 6 0 2において、特図ユニット37が変動表示中でないと判定した場合には（S i 0 6 0 2：NO）、ステップS i 0 6 0 3に進む。

【4841】

ステップS i 0 6 0 3では、特図ユニット37における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップS i 0 6 0 3を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【4842】

一方、ステップS i 0 6 0 2において、特図ユニット37が変動表示中であると判定した場合には（S i 0 6 0 2：YES）、ステップS i 0 6 0 4に進む。

【4843】

ステップS i 0 6 0 4では、特図ユニット37における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップS i 0 6 0 4を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【4844】

<変動開始処理>

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図465：S i 0 6 0 3）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4845】

図466は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップS i 0 7 0 1では、合計保留個数CRNが「0」を上回るか否かを判定する。合計保留個数CRNが「0」以下である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップS i 0 7 0 1において、合計保留個数CRNが「0」以下であると判定した場合には（S i 0 7 0 1：NO）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップS i 0 7 0 1において、合計保留個数CRNが「0」を上回ると判定した場合には（S i 0 7 0 1：YES）、ステップS i 0 7 0 2に進む。

【4846】

ステップS i 0 7 0 2では、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップS i 0 7 0 3に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【4847】

ステップS i 0 7 0 3では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップS i 0 7 0 4に進む。

【4848】

ステップS i 0 7 0 4では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップS i 0 7 0 4を実行した後、ステップS i 0 7 0 5に進む。

【4849】

ステップS i 0 7 0 5では、遊技状態を判定するための遊技状態判定処理を実行する。具体的には、先に説明した遊技状態判定値を算出することによって、遊技状態の判定を行う。遊技状態判定処理の詳細は後述する。ステップS i 0 7 0 5を実行した後、ステップS i 0 7 0 6に進む。

【4850】

ステップS i 0 7 0 6では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態判定値と、大当たりの有無やリーチの発生の有無とに基づいて、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップS i 0 7 0 6を実行した後、ステップS i 0 7 0 7に進む。

【4851】

ステップS i 0 7 0 7では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップS i 0 7 0 6で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップS i 0 7 0 7を実行した後、ステップS i 0 7 0 8に進む。

【4852】

ステップS i 0 7 0 8では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、16R確変大当たりの情報、8R確変大当たりの情報、16R通常大当たりの情報、8R通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【4853】

ステップS i 0 7 0 7およびステップS i 0 7 0 8にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理(図464)におけるステップS i 0 5 0 3によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS i 0 7 0 8を実行した後、ステップS i 0 7 0 9に進む。

【4854】

ステップS i 0 7 0 9では、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第1図柄表示部37aであると特定して変動表示を開始させ、第2図柄表示部フラグがONである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第2図柄表示部37bであると特定して変動表示を開始させる。ステップS i 0 7 0 9を実行した後、ステップS i 0 7 1 0に進む。

【4855】

ステップS i 0 7 1 0では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをONする。ステップS i 0 7 1 0を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【4856】

<保留情報シフト処理>

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン(図466:S i 0 7 0 2)として主制御装置60のMPU62によって実

10

20

30

40

50

行される。

【4857】

図467は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップS i 0 8 0 1では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第1保留エリアR aであるか否かを判定する。具体的には、第1保留エリアR a（図447）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第1保留エリアR aの第1エリアに記憶されている保留情報）の方が、第2保留エリアR b（図447）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第2保留エリアR bの第1エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第1保留エリアR aであると判定する。一方、第1保留エリアR aに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第2保留エリアR bに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第2保留エリアR bであると判定する。すなわち、ステップS i 0 8 0 1の処理を実行することにより、第1保留エリアR aまたは第2保留エリアR bに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

10

【4858】

ステップS i 0 8 0 1において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアR aであると判定した場合には（ステップS i 0 8 0 1：YES）、ステップS i 0 8 0 2～ステップS i 0 8 0 7の第1保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップS i 0 8 0 1において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアR aではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアR bであると判定した場合には（ステップS i 0 8 0 1：NO）、ステップS i 0 8 0 8～ステップS i 0 8 1 3の第2保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

20

【4859】

ステップS i 0 8 0 2では、第1保留エリアR aの第1始動保留個数R a Nを1減算した後、ステップS i 0 8 0 3に進み、合計保留個数C R Nを1減算する。その後、ステップS i 0 8 0 4に進む。ステップS i 0 8 0 4では、第1保留エリアR aの第1エリアに格納されているデータを実行エリアA Eに移動させる。その後、ステップS i 0 8 0 5に進む。

30

【4860】

ステップS i 0 8 0 5では、第1保留エリアR aの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS i 0 8 0 5を実行した後、ステップS i 0 8 0 6に進む。

【4861】

ステップS i 0 8 0 6では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップS i 0 8 0 7へ進む。

40

【4862】

ステップS i 0 8 0 7では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリアR aに対応していることの情報、すなわち第1始動口33に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90

50

への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【4863】

ステップS i 0 8 0 7において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図464）におけるステップS i 0 5 0 3において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第1保留表示領域D s 1における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1保留表示領域D s 1における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【4864】

ステップS i 0 8 0 1において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアR aではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアR bであると判定した場合には（S i 0 8 0 1：N O）、ステップS i 0 8 0 8に進む。

【4865】

ステップS i 0 8 0 8では、第2保留エリアR bの第2始動保留個数R b Nを1減算する。その後、ステップS i 0 8 0 9に進む。ステップS i 0 8 0 9では、合計保留個数C R Nを1減算し、ステップS i 0 8 1 0に進み、第2保留エリアR bの第1エリアに格納されているデータを実行エリアA Eに移動させる。その後、ステップS i 0 8 1 1に進む。

【4866】

ステップS i 0 8 1 1では、第2保留エリアR bの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS i 0 8 1 1を実行した後、ステップS i 0 8 1 2に進む。

【4867】

ステップS i 0 8 1 2では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがO Nではない場合には当該フラグをO Nにし、O Nである場合にはその状態を維持する。その後、ステップS i 0 8 1 3に進む。

【4868】

ステップS i 0 8 1 3では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3のコマンド情報記憶エリア63gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第2保留エリアR bに対応していることの情報、すなわち第2始動口34に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【4869】

ステップS i 0 8 1 3において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図464）におけるステップS i 0 5 0 3において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第2保留表示領域D s 2における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2保留表示領域D s 2における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【4870】

<転落判定処理>

次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図466：S i 0 7 0 3）として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

10

20

30

40

50

【4871】

図468は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップS i 0 9 0 1では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS i 0 9 0 1において、高確率モードであると判定した場合には（S i 0 9 0 1：YES）、ステップS i 0 9 0 2に進む。

【4872】

ステップS i 0 9 0 2では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、実行エリアAEに格納されている転落乱数カウンタCFの値が、転落抽選用テーブル記憶エリア63dの転落抽選用当否テーブル（図450参照）にお

10

【4873】

ステップS i 0 9 0 4では、高確率モードフラグをOFFにする。その後、ステップS i 0 9 0 5に進み、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている転落フラグをONする。転落フラグは、転落抽選の当否判定の結果を記憶するためのフラグである。ステップS i 0 9 0 5を実行した後、ステップS i 0 9 0 6に進む。

【4874】

ステップS i 0 9 0 6では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば100回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。ステップS i 0 9 0 6において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合（ステップS i 0 9 0 6：NO）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップS i 0 9 0 7に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFする。ステップS i 0 9 0 7を実行した後、本転落判定処理を終了する。

20

【4875】

一方、ステップS i 0 9 0 6において、保証遊技回数内であると判定した場合（S i 0 9 0 6：YES）には、直ちに転落判定処理を終了する。また、ステップS i 0 9 0 1において高確率モードでないと判定した場合（S i 0 9 0 1：NO）、またはステップS i 0 9 0 3において当否判定の結果が転落抽選に当選していない場合（S i 0 9 0 3：NO）には、直ちに本転落判定処理を終了する。

30

【4876】

以上のように構成された転落判定処理によって、図453の転落当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【4877】

<当たり判定処理>

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図466：S i 0 7 0 4）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

40

【4878】

図469は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップS i 1 0 0 1では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

【4879】

ステップS i 1 0 0 1において、高確率モードであると判定した場合には（S i 1 0 0 1：YES）、ステップS i 1 0 0 2に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図448（b）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS i 1 0 0 4

50

に進む。

【4880】

一方、ステップS i 1 0 0 1において高確率モードではないと判定した場合には（S i 1 0 0 1：N O）、ステップS i 1 0 0 3に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値が、図448（a）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS i 1 0 0 4に進む。

【4881】

ステップS i 1 0 0 4では、ステップS i 1 0 0 2又はステップS i 1 0 0 3における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS i 1 0 0 4において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（S i 1 0 0 4：Y E S）、ステップS i 1 0 0 5に進む。この大当たり当選となった時が、図459のタイミングチャートにおける時刻t 1に該当する。

【4882】

ステップS i 1 0 0 5では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア64gの高頻度サポートモードフラグがO Nであるか否かを判定する。

【4883】

ステップS i 1 0 0 5において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（S i 1 0 0 5：Y E S）、ステップS i 1 0 0 6に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば100回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタP N Cの値が0を上回るか否かを判定する。ステップS i 1 0 0 6において、保証遊技回数カウンタP N Cの値が0を上回っていないと判定した場合（ステップS i 1 0 0 6：N O）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップS i 1 0 0 7に進み、高頻度サポートモードフラグをO F Fする。この高頻度サポートモードフラグをO F Fする処理がサポートモード擬似化処理に相当する。この高頻度サポートモードフラグがO F Fとなった時が、図459のタイミングチャートにおける時刻t 2に該当する。ステップS i 1 0 0 7を実行した後、ステップS i 1 0 0 8に進む。

【4884】

一方、ステップS i 1 0 0 5において、高頻度サポートモードでないと判定した場合（S i 1 0 0 5：N O）、またはステップS i 1 0 0 6において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップS i 1 0 0 6：Y E S）には、直ちにステップS i 1 0 0 8に進む。

【4885】

上述したステップS i 1 0 0 4からステップS i 1 0 0 7までの処理によって、図457の大当たり当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【4886】

続くステップS i 1 0 0 8からステップS i 1 0 1 2においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【4887】

ステップS i 1 0 0 8では、R A M 6 4の第2図柄表示部フラグがO Nであるか否かを判定する。ステップS i 1 0 0 8において、第2図柄表示部フラグがO Nではないと判定した場合には（S i 1 0 0 8：N O）、ステップS i 1 0 0 9に進み、第1始動口用の振分テーブル（図449（a）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R確変大当たりの数値範囲、16R通常大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数

10

20

30

40

50

値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【4888】

一方、ステップS i 1 0 0 8において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（S i 1 0 0 8：YES）、ステップS i 1 0 1 0に進み、第2始動口用の振分テーブル（図449（b）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップS i 1 0 0 9又はステップS i 1 0 1 0の処理を実行した後、ステップS i 1 0 1 1に進む。

【4889】

ステップS i 1 0 1 1では、ステップS i 1 0 0 8又はステップS i 1 0 0 9において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をONにする。具体的には、16R確変大当たりである場合には16R確変大当たりフラグをONにし、8R確変大当たりである場合には8R確変大当たりフラグをONにし、16R通常大当たりである場合には16R通常大当たりフラグをONにし、8R通常大当たりである場合には8R通常大当たりフラグをONにする。ステップS i 1 0 1 1を実行した後、ステップS i 1 0 1 2に進む。

【4890】

ステップS i 1 0 1 2では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たり当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63fに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップS i 1 0 0 9又はステップS i 1 0 1 0において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップS i 1 0 1 2を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【4891】

ステップS i 1 0 0 4において、ステップS i 1 0 0 2又はS i 1 0 0 3における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（S i 1 0 0 4：NO）、ステップS i 1 0 1 3に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するかどうかの判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに記憶されているリーチ乱数カウンタC 3の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア63c（図446）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているかどうかを判定する。その後、ステップS i 1 0 1 4に進む。

【4892】

ステップS i 1 0 1 4において、ステップS i 1 0 1 3におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（S i 1 0 1 4：YES）、ステップS i 1 0 1 5に進み、リーチ発生フラグをONする。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gのリーチ発生フラグをONする。ステップS i 1 0 1 5を実行した後、ステップS i 1 0 1 6に進む。

【4893】

一方、ステップS i 1 0 1 4において、ステップS i 1 0 1 3におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（S i 1 0 1 4：NO）、ステップS i 1 0 1 5を実行することなく、ステップS i 1 0 1 6に進む。

【4894】

ステップS i 1 0 1 6では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63fにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアA Eに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停

10

20

30

40

50

止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S i 1 0 1 6 を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【4895】

<遊技状態判定処理>

次に、遊技状態判定処理について説明する。遊技状態判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図466：S i 0 7 0 5）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4896】

図470は、遊技状態判定処理を示すフローチャートである。遊技状態判定処理は、先に説明した遊技状態判定値を算出する処理である。以下、遊技状態判定処理の具体的な処理について説明する。

10

【4897】

ステップ S i 1 1 0 1 では、高確率モードフラグの値と、高頻度サポートモードフラグの値と、転落フラグの値とを加算することによって、遊技状態判定値 P N を求める処理を行う。図458を用いて先に説明したように、遊技状態判定値 P N は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値を合算することによって求めることができる。ステップ S i 1 1 0 1 を実行した後、ステップ S i 1 1 0 2 に進む。

【4898】

ステップ S i 1 1 0 2 では、ステップ S i 1 1 0 1 で求めた遊技状態判定値 P N が「02H」であるか否かを判定する。ステップ S i 1 1 0 2 において、遊技状態判定値 P N が「02H」であると判定した場合には（S i 1 1 0 2 : Y E S）、ステップ S i 1 1 0 3 に進み、遊技状態判定値 P N を「02H」から「03H」に書き換える処理を行う。この遊技状態判定値 P N が「02H」から「03H」に書き換えられた時が、図459のタイミングチャートにおける時刻 t 3 に該当する。ステップ S i 1 1 0 3 を実行した後、本遊技状態判定処理を終了する。

20

【4899】

ステップ S i 1 1 0 2 において、遊技状態判定値 P N が「02H」でないと判定した場合（S i 1 1 0 2 : N O）には、ステップ S i 1 1 0 3 を実行することなく、本遊技状態判定処理を終了する。

【4900】

<変動時間設定処理>

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図466：S i 0 7 0 6）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

30

【4901】

図471は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S i 1 2 0 1 では、遊技状態判定処理（図470）によって求められた遊技状態判定値 P N が「00H」であるか否かを判定する。ステップ S i 1 2 0 1 において、遊技状態判定値 P N が「00H」であると判定した場合には（S i 1 2 0 1 : Y E S）、ステップ S i 1 2 0 2 に進み、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が低確率低頻度状態である場合の変動時間設定処理である。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップ S i 1 2 0 2 を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

40

【4902】

ステップ S i 1 2 0 1 において、遊技状態判定値 P N が「00H」でないと判定した場合（S i 1 2 0 1 : N O）には、ステップ S i 1 2 0 3 に進む。

【4903】

ステップ S i 1 2 0 3 では、遊技状態判定処理（図470）によって求められた遊技状態判定値 P N が「01H」であるか否かを判定する。ステップ S i 1 2 0 3 において、遊技状態判定値 P N が「01H」であると判定した場合には（S i 1 2 0 3 : Y E S）、ス

50

ステップ S i 1 2 0 4 に進み、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が低確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップ S i 1 2 0 4 を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【4904】

ステップ S i 1 2 0 3 において、遊技状態判定値 P N が「0 1 H」でないと判定した場合 (S i 1 2 0 3 : N O) には、ステップ S i 1 2 0 5 に進む。

【4905】

ステップ S i 1 2 0 5 では、遊技状態判定処理 (図 4 7 0) によって求められた遊技状態判定値 P N が「0 3 H」であるか否かを判定する。ステップ S i 1 2 0 5 において、遊技状態判定値 P N が「0 3 H」であると判定した場合には (S i 1 2 0 5 : Y E S)、ステップ S i 1 2 0 6 に進み、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が高確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップ S i 1 2 0 6 を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【4906】

ステップ S i 1 2 0 5 において、遊技状態判定値 P N が「0 3 H」でないと判定した場合 (S i 1 2 0 5 : N O) には、ステップ S i 1 2 0 7 に進む。

【4907】

ステップ S i 1 2 0 7 では、遊技状態判定処理 (図 4 7 0) によって求められた遊技状態判定値 P N が「1 1 H」であるか否かを判定する。ステップ S i 1 2 0 7 において、遊技状態判定値 P N が「1 1 H」であると判定した場合には (S i 1 2 0 7 : Y E S)、ステップ S i 1 2 0 8 に進み、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が転落低確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップ S i 1 2 0 8 を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【4908】

ステップ S i 1 2 0 7 において、遊技状態判定値 P N が「1 1 H」でないと判定した場合 (S i 1 2 0 7 : N O) には、ステップ S i 1 2 0 9 に進む。

【4909】

ステップ S i 1 2 0 9 では、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が転落低確率低頻度状態である場合の変動時間設定処理である。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップ S i 1 2 0 9 を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【4910】

<低確率低頻度状態用の変動時間設定処理>

次に、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン (図 4 7 1 : S i 1 2 0 2) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【4911】

図 4 7 2 は、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S i 1 3 0 1 では、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S i 1 3 0 2 に進む。

【4912】

ステップ S i 1 3 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグの内のいずれかが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には大当たり当選であるとして (S i 1 3 0 2 : Y E S)、ステップ S i 1 3 0 3 に進む。

【4913】

ステップS i 1 3 0 3では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。低確率低頻度状態用変動時間テーブル群には、(i)低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、(ii)低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、(iii)低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップS i 1 3 0 3では、(i)～(iii)の中から(i)を特定する。(i)は、例えば、大当たり用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップS i 1 3 0 3を実行した後、ステップS i 1 3 0 4に進む。

10

【4914】

ステップS i 1 3 0 4では、ステップS i 1 3 0 3で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップS i 1 3 0 1によって得られた今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップS i 1 3 0 5では、ステップS i 1 3 0 4によって取得した変動時間情報をRAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【4915】

一方、ステップS i 1 3 0 2において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には(S i 1 3 0 2: NO)、ステップS i 1 3 0 6に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップS i 1 3 0 2において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理(S i 1 3 0 6)を実行することから、ステップS i 1 3 0 6においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアA E(図4 4 7)に記憶されているリーチ乱数カウンタC 3の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して(S i 1 3 0 6: YES)、ステップS i 1 3 0 7に進む。なお、リーチ乱数カウンタC 3の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ROM 6 3のリーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 c(図4 4 6)に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

20

30

【4916】

ステップS i 1 3 0 7では、リーチ発生フラグをOFFする。具体的には、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gのリーチ発生フラグをOFFする。ステップS i 1 3 0 7を実行した後、ステップS i 1 3 0 8に進む。

【4917】

ステップS i 1 3 0 8では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した(ii)低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。(ii)は、例えば、リーチ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップS i 1 3 0 8を実行した後、先に説明したステップS i 1 3 0 4に進み、ステップS i 1 3 0 8で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。

40

【4918】

ステップS i 1 3 0 6において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には(S i 1 3 0 6: NO)、ステップS i 1 3 0 9に進む。

【4919】

ステップS i 1 3 0 9では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した(iii)低確率低頻度状態で、当たり抽選において

50

大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。(iii)は、例えば、外れ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップS i 1 3 0 9を実行した後、先に説明したステップS i 1 3 0 4に進み、ステップS i 1 3 0 9で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。

【4920】

＜低確率高頻度状態用の変動時間設定処理＞

次に、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン(図471:S i 1 2 0 4)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

10

【4921】

図473は、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS i 1 4 0 1では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタC Sの値を取得する。その後、ステップS i 1 4 0 2に進む。

【4922】

ステップS i 1 4 0 2では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には大当たり当選であるとして(S i 1 4 0 2:Y E S)、ステップS i 1 4 0 3に進む。

20

【4923】

ステップS i 1 4 0 3では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。低確率高頻度状態用変動時間テーブル群には、(iv)低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、(v)低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、(vi)低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップS i 1 4 0 3では、(iv)~(vi)の中から(iv)を特定する。(iv)は、例えば、大当たり用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップS i 1 4 0 3を実行した後、ステップS i 1 4 0 4に進む。

30

【4924】

ステップS i 1 4 0 4では、ステップS i 1 4 0 3で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップS i 1 4 0 1によって得られた今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップS i 1 4 0 5では、ステップS i 1 4 0 4によって取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【4925】

40

一方、ステップS i 1 4 0 2において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には(S i 1 4 0 2:N O)、ステップS i 1 4 0 6に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップS i 1 4 0 2において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理(S i 1 4 0 6)を実行することから、ステップS i 1 4 0 6においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリアA E(図447)に記憶されているリーチ乱数カウンタC 3の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して(S i 1 4 0 6:Y E S)、ステップS i 1 4 0 7に進む。なお、リーチ乱数カウンタC 3の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エ

50

リア 6 3 c (図 4 4 6) に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【4 9 2 6】

ステップ S i 1 4 0 7 では、リーチ発生フラグを O F F する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを O F F する。ステップ S i 1 4 0 7 を実行した後、ステップ S i 1 4 0 8 に進む。

【4 9 2 7】

ステップ S i 1 4 0 8 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した (v) 低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。(v) は、例えば、リーチ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップ S i 1 4 0 8 を実行した後、先に説明したステップ S i 1 4 0 4 に進み、ステップ S i 1 4 0 8 で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。

【4 9 2 8】

ステップ S i 1 4 0 6 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S i 1 4 0 6 : N O) 、ステップ S i 1 4 0 9 に進む。

【4 9 2 9】

ステップ S i 1 4 0 9 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した (vi) 低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。例えば、(vi) は、外れ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップ S i 1 4 0 9 を実行した後、先に説明したステップ S i 1 4 0 4 に進み、ステップ S i 1 4 0 9 で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。

【4 9 3 0】

<高確率高頻度状態用の変動時間設定処理>

次に、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン (図 4 7 1 : S i 1 2 0 6)) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【4 9 3 1】

図 4 7 4 は、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S i 1 5 0 1 では、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S i 1 5 0 2 に進む。

【4 9 3 2】

ステップ S i 1 5 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグの内のいずれかが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には大当たり当選であるとして (S i 1 5 0 2 : Y E S) 、ステップ S i 1 5 0 3 に進む。

【4 9 3 3】

ステップ S i 1 5 0 3 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。高確率高頻度状態用変動時間テーブル群には、(vii) 高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、(viii) 高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、(ix) 高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時

間テーブル、が備えられている。ステップ S i 1 5 0 3 では、(vii) ~ (ix) の中から (vii) を特定する。(vii) は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための変動時間テーブルである。バトル・勝利演出は、例えば図 4 5 5 (a) と図 4 5 5 (c) に示した演出である。図 4 7 4 のステップ S i 1 5 0 3 では、「バトル・勝利演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップ S i 1 5 0 3 を実行した後、ステップ S i 1 5 0 4 に進む。

【4934】

ステップ S i 1 5 0 4 では、ステップ S i 1 5 0 3 で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップ S i 1 5 0 1 によって得られた今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップ S i 1 5 0 5 では、ステップ S i 1 5 0 4 によって取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。この変動時間情報を変動時間カウンタエリアにセットした時が、図 4 5 9 のタイミングチャートにおける時刻 t 4 に該当する。その後、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【4935】

一方、ステップ S i 1 5 0 2 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S i 1 5 0 2 : N O)、ステップ S i 1 5 0 6 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S i 1 5 0 2 において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理 (S i 1 5 0 6) を実行することから、ステップ S i 1 5 0 6 においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E (図 4 4 7) に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して (S i 1 5 0 6 : Y E S)、ステップ S i 1 5 0 7 に進む。なお、リーチ乱数カウンタ C 3 の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c (図 4 4 6) に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【4936】

ステップ S i 1 5 0 7 では、リーチ発生フラグを O F F する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを O F F する。ステップ S i 1 5 0 7 を実行した後、ステップ S i 1 5 0 8 に進む。

【4937】

ステップ S i 1 5 0 8 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、(vii) ~ (ix) の中から、(viii) 高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。(viii) は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される引き分け演出とによって構成されるバトル・引き分け演出を行うための変動時間テーブルである。図 4 7 4 のステップ S i 1 5 0 8 では、「バトル・引き分け演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップ S i 1 5 0 8 を実行した後、先に説明したステップ S i 1 5 0 4 に進み、ステップ S i 1 5 0 8 で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。

【4938】

ステップ S i 1 5 0 6 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S i 1 5 0 6 : N O)、ステップ S i 1 5 0 9 に進む。

【4939】

ステップ S i 1 5 0 9 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、(vii) ~ (ix) の中から、(ix) 高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。(ix) は、例えば、外れ用通常演出を行うための変

10

20

30

40

50

動時間テーブルである。図474のステップS i 1 5 0 9では、「外れ演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップS i 1 5 0 9を実行した後、先に説明したステップS i 1 5 0 4に進み、ステップS i 1 5 0 9で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。

【4940】

<転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理>

次に、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図471：S i 1 2 0 8）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4941】

図475は、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS i 1 6 0 1では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタC Sの値を取得する。その後、ステップS i 1 6 0 2に進む。

【4942】

ステップS i 1 6 0 2では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には大当たり当選であるとして（S i 1 6 0 2：YES）、ステップS i 1 6 0 3に進む。

【4943】

ステップS i 1 6 0 3では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群には、（x）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（xi）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる変動時間テーブル、が備えられている。ステップS i 1 6 0 3では（x）および（xi）の中から（x）を特定する。（x）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための変動時間テーブルである。特に、本実施形態では、上述したバトル・勝利演出は、転落当選していたことを示唆する演出を含んだものとなっている。なお、この構成に換えて、転落当選していたことを示唆する演出を含まないバトル・勝利演出としてもよい。具体的には、図474のステップS i 1 5 0 3で述べたバトル・勝利演出（高確率高頻度状態のバトル・勝利演出）と同じバトル・勝利演出としてもよい。図475のステップS i 1 6 0 3では、「バトル・勝利（転落示唆）演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップS i 1 6 0 3を実行した後、ステップS i 1 6 0 4に進む。

【4944】

ステップS i 1 6 0 4では、ステップS i 1 6 0 3で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップS i 1 6 0 1によって得られた今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップS i 1 6 0 5では、ステップS i 1 6 0 4によって取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【4945】

一方、ステップS i 1 6 0 2において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S i 1 6 0 2：NO）、ステップS i 1 6 0 6に進む。

【4946】

ステップS i 1 6 0 6では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、上述した（xi）転落低確率高

10

20

30

40

50

頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる変動時間テーブル、を特定する。(xi)は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される敗北演出とによって構成されるバトル・敗北演出を行うための変動時間テーブルである。バトル・敗北演出は、例えば図455(a)と図455(b)に示した演出である。図475のステップS i 1 6 0 6では、「バトル・敗北演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップS i 1 6 0 6を実行した後、先に説明したステップS i 1 6 0 4に進み、ステップS i 1 6 0 6で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。

【4947】

<転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理>

10

次に、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン(図471:S i 1 2 0 9)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4948】

図476は、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS i 1 7 0 1では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタC Sの値を取得する。その後、ステップS i 1 7 0 2に進む。

【4949】

ステップS i 1 7 0 2では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には大当たり当選であるとして(S i 1 7 0 2:Y E S)、ステップS i 1 7 0 3に進む。

20

【4950】

ステップS i 1 7 0 3では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群には、(xii)転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、(xiii)転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる変動時間テーブル、が備えられている。ステップS i 1 7 0 3では(xii)および(xiii)の中から(xii)を特定する。(xii)は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための変動時間テーブルである。特に、本実施形態では、上述したバトル・勝利演出は、転落当選したことを示唆する演出を含んだものとなっている。なお、この構成に換えて、転落当選したことを示唆する演出を含まないバトル・勝利演出としてもよい。具体的には、図474のステップS i 1 5 0 3で述べたバトル・勝利演出(高確率高頻度状態のバトル・勝利演出)と同じバトル・勝利演出としてもよい。図475のステップS i 1 7 0 3では、「バトル・勝利(転落示唆)演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップS i 1 7 0 3を実行した後、ステップS i 1 7 0 4に進む。

30

40

【4951】

ステップS i 1 7 0 4では、ステップS i 1 7 0 3で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップS i 1 7 0 1によって得られた今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップS i 1 7 0 5では、ステップS i 1 7 0 4によって取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【4952】

一方、ステップS i 1 7 0 2において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には(S i 1 7 0 2:N O)、ステップS i 1 7 0 6に進

50

む。

【4953】

ステップS i 1 7 0 6では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、上述した(xiii)転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる変動時間テーブル、を特定する。(xiii)は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される敗北演出とによって構成されるバトル・敗北演出を行うための変動時間テーブルである。バトル・敗北演出は、例えば図4 5 5 (a)と図4 5 5 (b)に示した演出である。図4 7 5のステップS i 1 7 0 6では、「バトル・敗北演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップS i 1 7 0 6を実行した後、先に説明したステップS i 1 7 0 4に進み、ステップS i 1 7 0 6で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。

10

【4954】

<変動終了処理>

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン(図4 6 5 : S i 0 6 0 4)として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

【4955】

図4 7 7は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップS i 1 8 0 1では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップS i 1 8 0 1では、RAM 6 4の変動時間カウンタエリア(各種カウンタエリア6 4 f)に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理(図4 7 1)において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

20

【4956】

ステップS i 1 8 0 1において、変動時間が経過していないと判定した場合には(S i 1 8 0 1 : NO)、本変動終了処理を終了する。

【4957】

ステップS i 1 8 0 1において、変動時間が経過していると判定した場合には(S i 1 8 0 1 : YES)、ステップS i 1 8 0 2に進み、第1図柄表示部3 7 a及び第2図柄表示部3 7 bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップS i 1 8 0 3では、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをOFFする。ステップS i 1 8 0 3を実行した後、ステップS i 1 8 0 4に進む。

30

【4958】

ステップS i 1 8 0 4では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の、1 6 R確変大当たりフラグ、8 R確変大当たりフラグ、1 6 R通常大当たりフラグ、8 R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には大当たり当選であると判定して(S i 1 8 0 4 : YES)、ステップS i 1 8 0 5に進む。

40

【4959】

ステップS i 1 8 0 5では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。

【4960】

ステップS i 1 8 0 5において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には(S i 1 8 0 5 : YES)、ステップS i 1 8 0 6に進み、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。ステップS i 1 8 0 6において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回ると判定した場合には(S i 1 8 0 6 : YES)、ス

50

ステップ S i 1 8 0 7 に進み、保証遊技回数カウンタ P N C の値を 1 減算する。ステップ S i 1 8 0 7 を実行した後、ステップ S i 1 8 0 8 に進む。一方、ステップ S i 1 8 0 6 において、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 以下であると判定した場合には (S i 1 8 0 6 : N O) 、ステップ S i 1 8 0 7 を実行することなく、ステップ S i 1 8 0 8 に進む。

【 4 9 6 1 】

ステップ S i 1 8 0 8 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 4 9 6 2 】

ステップ S i 1 8 0 8 において、高確率モードフラグが O N でないと判定した場合には (S i 1 8 0 8 : N O) 、ステップ S i 1 8 0 9 に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数 (例えば 1 0 0 回) に達する前 (=保証遊技回数内) であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタ P N C は保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、P N C > 0 であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【 4 9 6 3 】

ステップ S i 1 8 0 9 において、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていないと判定した場合 (ステップ S i 1 8 0 9 : N O) 、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップ S i 1 8 1 0 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。ステップ S i 1 8 1 0 を実行した後、ステップ S i 1 8 1 1 に進む。

【 4 9 6 4 】

ステップ S i 1 8 1 1 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている転落フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S i 1 8 1 1 において、転落フラグが O N であると判定した場合には (S i 1 8 1 1 : Y E S) 、ステップ S i 1 8 1 2 に進み、転落フラグを O F F する。ステップ S i 1 8 1 2 を実行した後、ステップ S i 1 8 1 3 に進む。

【 4 9 6 5 】

ステップ S i 1 8 0 8 において高確率モードフラグが O N であると判定した場合 (S i 1 8 0 8 : Y E S) 、または、ステップ S i 1 8 0 9 において保証遊技回数内であると判定した場合 (ステップ S i 1 8 0 9 : Y E S) には、ステップ S i 1 8 1 0 ~ ステップ S i 1 8 1 2 を実行することなく、ステップ S i 1 8 1 3 に進む。また、ステップ S i 1 8 1 1 において転落フラグが O N でないと判定した場合 (S i 1 8 1 1 : N O) にも、ステップ S i 1 8 1 2 を実行することなく、ステップ S i 1 8 1 3 に進む。

【 4 9 6 6 】

ステップ S i 1 8 1 3 では、高確率モードフラグの値と、高頻度サポートモードフラグの値と、転落フラグの値とを加算することによって、遊技状態判定値 P N を求める処理を行う。この処理は、図 4 7 0 におけるステップ S i 1 1 0 1 と同一の処理であり、遊技状態判定値 P N を更新する。ステップ S i 1 8 1 3 を実行した後、ステップ S i 1 8 1 4 に進む。

【 4 9 6 7 】

ステップ S i 1 8 1 4 では、遊技状態コマンドを設定する。遊技状態コマンドには、ステップ S i 1 8 1 3 で求められた遊技状態判定値 P N の情報が含まれている。設定された遊技状態コマンドは、通常処理 (図 4 6 4) におけるステップ S i 0 5 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、この遊技状態コマンドによって遊技回終了後の遊技状態を把握することができる。ステップ S i 1 8 1 4 を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【 4 9 6 8 】

一方、ステップ S i 1 8 0 5 において、高頻度サポートモードフラグが O N でないと判定した場合には (S i 1 8 0 5 : N O)、ステップ S i 1 8 1 5 に進む。

【 4 9 6 9 】

ステップ S i 1 8 1 5 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている転落フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S i 1 8 1 5 において、転落フラグが O N であると判定した場合には (S i 1 8 1 5 : Y E S)、ステップ S i 1 8 1 6 に進み、転落フラグを O F F する。ステップ S i 1 8 1 5 で転落フラグが O N であると判定される場合は、図 4 5 8 の最下段に示す、保証遊技回数後の転落による低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態 (転落通常状態) に該当する場合であるが、本実施形態では、転落通常状態は転落抽選に当選した遊技回の 1 回限りで終了させ、図 4 5 8 の最上段に示す通常状態に移行させるために、ステップ S i 1 8 1 6 で転落フラグを O F F する。ステップ S i 1 8 1 6 を実行した後、前述したステップ S i 1 8 1 3 に進む。

10

【 4 9 7 0 】

ステップ S i 1 8 1 5 において、転落フラグが O N でないと判定した場合 (S i 1 8 1 5 : N O) には、ステップ S i 1 8 1 6 を実行することなく、前述したステップ S i 1 8 1 3 に進む。

【 4 9 7 1 】

ステップ S i 1 8 0 4 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S i 1 8 0 4 : N O)、ステップ S i 1 1 7 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグを O N する。ステップ S i 1 8 1 7 を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

20

【 4 9 7 2 】

< 遊技状態移行処理 >

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン (図 4 6 4 : S i 0 5 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 9 7 3 】

図 4 7 8 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S i 1 9 0 1 では、エンディング期間フラグが O N であるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時 (エンディング期間の開始時) に O N にされ、エンディング期間の終了時に O F F にされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

30

【 4 9 7 4 】

ステップ S i 1 9 0 1 において、エンディング期間フラグが O N でないと判定した場合には (S i 1 9 0 1 : N O)、ステップ S i 1 9 0 2 に進み、開閉処理期間フラグが O N であるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングで O N にされ、当該開閉扉 3 6 b の開閉動作が終了するタイミングで O F F にされる。

【 4 9 7 5 】

ステップ S i 1 9 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N でないと判定した場合には (S i 1 9 0 2 : N O)、ステップ S i 1 9 0 3 に進み、オープニング期間フラグが O N であるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時に O N にされ、オープニング期間の終了時に O F F にされる。

40

【 4 9 7 6 】

ステップ S i 1 9 0 3 において、オープニング期間フラグが O N でないと判定した場合には (S i 1 9 0 3 : N O)、ステップ S i 1 9 0 4 に進み、開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S i 1 9 0 4 において、開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には (S i 1 9 0 4 : Y E S)、ステップ S i 1 9 0 5 に進む。一方、ステップ S i 1 9 0 4 において、開閉実行モードフラグが O F F であると判定し

50

た場合には（S i 1 9 0 4 : N O）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【4 9 7 7】

ステップS i 1 9 0 5では、高確率モードフラグをO F Fにする。その後、ステップS i 1 9 0 6に進む。ステップS i 1 9 0 6では、高頻度サポートモードフラグをO F Fにする。その後、ステップS i 1 9 0 7に進む。

【4 9 7 8】

ステップS i 1 9 0 7では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉3 6 bの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉3 6 bを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉3 6 bを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、R O M 6 3の開閉シナリオ記憶エリア6 3 iに記憶されている

10

【4 9 7 9】

開放条件は、例えば下記の通りである。

- ・パチンコ機1 0の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記1つの項目が成立した場合に、開閉扉3 6 bは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【4 9 8 0】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

- ・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば1 5秒）を超えること。
- ・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口3 6 aへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

20

上記2つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉3 6 bは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【4 9 8 1】

ステップS i 1 9 0 7を実行した後、前述したステップS i 1 9 0 8に進む。

【4 9 8 2】

ステップS i 1 9 0 8では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第3タイマカウンタエリアT 3に「3 0 0 0」（すなわち、6 s e c）をセットする。なお、第3タイマカウンタエリアT 3は、R A M 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられている。ステップS i 1 9 0 8を実行した後、ステップS i 1 9 0 9に進む。

30

【4 9 8 3】

ステップS i 1 9 0 9では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図4 6 4）におけるステップS i 0 5 0 3にて、音声発光制御装置9 0に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置9 0では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS i 1 9 0 9を実行した後、ステップS i 1 9 1 0に進み、オープニング期間フラグをO Nにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

40

【4 9 8 4】

ステップS i 1 9 0 3において、オープニング期間フラグがO Nであると判定した場合には（S i 1 9 0 3 : Y E S）、ステップS i 1 9 1 1に進む。

【4 9 8 5】

ステップS i 1 9 1 1では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的に

50

は、第3タイマカウンタエリアT3の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS i 1 9 1 1において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（S i 1 9 1 1：Y E S）、ステップS i 1 9 1 2に進み、オープニング期間フラグをO F Fにする。その後、ステップS i 1 9 1 3に進む。

【4986】

ステップS i 1 9 1 3では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、R A M 6 4の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、R O M 6 3に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部45におけるラウンド表示部39に出力する。これにより、ラウンド表示部39では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップS i 1 9 1 3を実行した後、ステップS i 1 9 1 4に進む。

10

【4987】

ステップS i 1 9 1 4では、開閉処理期間フラグをO Nにする。続くステップS i 1 9 1 5では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図464：ステップS i 0 5 0 3）において音声発光制御装置90に送信される。ステップS i 1 9 1 5を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

20

【4988】

ステップS i 1 9 0 2において、開閉処理期間フラグがO Nであると判定した場合には（S i 1 9 0 2：Y E S）、ステップS i 1 9 1 6に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップS i 1 9 1 6を実行した後、ステップS i 1 9 1 7に進む。

【4989】

ステップS i 1 9 1 7では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉36bが開放された回数をカウントするための第1ラウンドカウンタエリアR C 1の値が「0」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップS i 1 9 1 7において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（S i 1 9 1 7：Y E S）、ステップS i 1 9 1 8に進む。一方、ステップS i 1 9 1 7において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（S i 1 9 1 7：N O）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

30

【4990】

ステップS i 1 9 1 8では、開閉処理期間フラグをO F Fにし、その後、ステップS i 1 9 1 9に進む。

【4991】

ステップS i 1 9 1 9では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部45におけるラウンド表示部39が消灯されるように当該ラウンド表示部39の表示制御を終了する。ステップS i 1 9 1 9を実行した後、ステップS i 1 9 2 0に進む。

40

【4992】

ステップS i 1 9 2 0では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第4タイマカウンタエリアT4に「3000」（すなわち、6 s e c）をセットする。なお、第4タイマカウンタエリアT4は、R A M 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられている。ステップS i 1 9 2 0を実行した後、ステップS i 1 9 2 1に進む。

50

【4993】

ステップS i 1 9 2 1では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図464）におけるステップS i 0 5 0 3において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップS i 1 9 2 1を実行した後、ステップS i 1 9 2 2に進む。

【4994】

ステップS i 1 9 2 2では、エンディング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【4995】

ステップS i 1 9 0 1において、エンディング期間フラグがONであると判定した場合には（S i 1 9 0 1：YES）、ステップS i 1 9 2 3に進む。

【4996】

ステップS i 1 9 2 3では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（S i 1 9 2 0）において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS i 1 9 2 0において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であると判定した場合には（S i 1 9 2 3：YES）、ステップS i 1 9 2 4に進む。

【4997】

ステップS i 1 9 2 4では、エンディング期間フラグをOFFにする。その後、ステップS i 1 9 2 5に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップS i 1 9 2 5を実行した後、ステップS i 1 9 2 6に進み、開閉実行モードフラグをOFFにする。ステップS i 1 9 2 6を実行した後、ステップS i 1 9 2 7に進む。

【4998】

ステップS i 1 9 2 7では、合計保留個数CRNが「0」であるか否かを判定する。合計保留個数CRNが「0」である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。ステップS i 1 9 2 7において、合計保留個数CRNが「0」であると判定した場合には（S i 1 9 2 7：YES）、ステップS i 1 9 2 8に進む。

【4999】

ステップS i 1 9 2 8では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア64bに保留情報が1つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図464）におけるステップS i 1 9 2 8において、音声発光制御装置90に送信される。ステップS i 1 9 2 8を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【5000】

一方、ステップS i 1 9 2 7において、合計保留個数CRNが「0」ではないと判定した場合には（S i 1 9 2 7：NO）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップS i 1 9 2 3において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」ではないと判定した場合には（S i 1 9 2 3：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【5001】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図478：S i 1 9 1 6）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

10

20

30

40

50

【5002】

図479は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップS i 2 0 0 1では、開閉扉36bは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部36cの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップS i 2 0 0 1において、開閉扉36bは開放中ではないと判定した場合には（S i 2 0 0 1：NO）、ステップS i 2 0 0 2に進む。

【5003】

ステップS i 2 0 0 2では、開閉扉36bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉36bの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップS i 2 0 0 2において、開閉扉36bの開放条件が成立したと判定した場合には（S i 2 0 0 2：YES）、ステップS i 2 0 0 3に進む。

10

【5004】

ステップS i 2 0 0 3では、開閉扉36bを開放する。その後、ステップS i 2 0 0 4に進む。

【5005】

ステップS i 2 0 0 4では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉36bが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図464：ステップS i 0 5 0 3）において音声発光制御装置90に送信される。ステップS i 2 0 0 4を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

20

【5006】

ステップS i 2 0 0 2において、開閉扉36bの開放条件が成立していないと判定した場合には（S i 2 0 0 2：NO）、ステップS i 2 0 0 3およびステップS i 2 0 0 4を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【5007】

ステップS i 2 0 0 1において、開閉扉36bは開放中であると判定した場合には（S i 2 0 0 1：YES）、ステップS i 2 0 0 5に進む。

【5008】

ステップS i 2 0 0 5では、開閉扉36bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉36bの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップS i 2 0 0 5において、開閉扉36bの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S i 2 0 0 5：YES）、ステップS i 2 0 0 6に進む。

30

【5009】

ステップS i 2 0 0 6では、開閉扉36bを閉鎖する。その後、ステップS i 2 0 0 7に進む。

【5010】

ステップS i 2 0 0 7では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉36bが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図464：ステップS i 0 5 0 3）において音声発光制御装置90に送信される。ステップS i 2 0 0 7を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

40

【5011】

ステップS i 2 0 0 5において、開閉扉36bの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S i 2 0 0 5：NO）、ステップS i 2 0 0 6およびステップS i 2 0 0 7を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【5012】

<エンディング期間終了時の移行処理>

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図478：S i 1 9 2 5）として主制

50

御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【5013】

図 480 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S i 2 1 0 1 では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグが ON にされているか否かを判定する。すなわち、RAM 64 の 16 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 確変大当たりフラグが ON であるか否かを判定する。

【5014】

ステップ S i 2 1 0 1 において、RAM 64 の 16 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 確変大当たりフラグが ON であると判定した場合には (S i 2 1 0 1 : Y E S)、ステップ S i 2 1 0 2 に進み、RAM 64 の 16 R 確変大当たりフラグおよび 8 R 確変大当たりフラグのうちの ON となっているフラグを OFF する。ステップ S i 2 1 0 2 を実行した後、ステップ S i 2 1 0 3 に進む。

10

【5015】

ステップ S i 2 1 0 3 では、高確率モードフラグを ON にし、その後、ステップ S i 2 1 0 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを ON にする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップ S i 2 1 0 5 に進む。

【5016】

ステップ S i 2 1 0 5 では、RAM 64 の各種カウンタエリア 64 d に設けられた保証遊技回数カウンタ P N C に 100 をセットする。保証遊技回数カウンタ P N C にセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップ S i 2 1 0 6 に進む。

20

【5017】

ステップ S i 2 1 0 6 では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S i 2 1 1 1 に進む。

【5018】

一方、ステップ S i 2 1 0 1 において、RAM 64 の 16 R 確変大当たりフラグおよび 8 R 確変大当たりフラグが ON でないと判定した場合には (S i 2 1 0 1 : N O)、ステップ S i 2 1 0 7 に進み、RAM 64 の 16 R 通常大当たりフラグおよび 8 R 通常大当たりフラグのうちの ON となっているフラグを OFF する。その後、ステップ S i 2 1 0 8 に進む。

30

【5019】

ステップ S i 2 1 0 8 では、高頻度サポートモードフラグを ON にした後、ステップ S i 2 1 0 9 に進み、RAM 64 の各種カウンタエリア 64 d に設けられた保証遊技回数カウンタ P N C に 100 をセットする。その後、ステップ S i 2 1 1 0 に進む。

【5020】

ステップ S i 2 1 1 0 では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S i 2 1 1 1 に進む。

40

【5021】

ステップ S i 2 1 1 1 では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【5022】

<電役サポート用処理>

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン (図 464 : S i 0 5 0 8) として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

50

【5023】

図481は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップS i 2 2 0 1では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 eのサポート中フラグがONであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第2始動口3 4の電動役物3 4 aを開放状態にさせる場合にONにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にOFFにされるフラグである。ステップS i 2 2 0 1において、サポート中フラグがONではないと判定した場合には（S i 2 2 0 1：NO）、ステップS i 2 2 0 2に進む。

【5024】

ステップS i 2 2 0 2では、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 eのサポート当選フラグがONであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物3 4 aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にONにされ、サポート中フラグがONである場合にOFFにされるフラグである。ステップS i 2 2 0 2において、サポート当選フラグがONではないと判定した場合には（S i 2 2 0 2：NO）、ステップS i 2 2 0 3に進む。

【5025】

ステップS i 2 2 0 3では、R A M 6 4の各種カウンタエリア6 4 dに設けられた第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT 2は、普図ユニット3 8の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第2タイマカウンタエリアT 2にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2 m s e c周期で1減算される。

【5026】

ステップS i 2 2 0 3において、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」でないと判定した場合には（S i 2 2 0 3：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であると判定した場合には（S i 2 2 0 3：YES）、ステップS i 2 2 0 4に進む。

【5027】

ステップS i 2 2 0 4では、普図ユニット3 8における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップS i 2 2 0 4において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（S i 2 2 0 4：YES）、ステップS i 2 2 0 5に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット3 8における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップS i 2 2 0 4において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（S i 2 2 0 4：NO）、ステップS i 2 2 0 6に進む。

【5028】

ステップS i 2 2 0 6では、役物保留個数S Nの値が「0」より大きいと判定する。ステップS i 2 2 0 6において、役物保留個数S Nの値が「0」であると判定した場合には（S i 2 2 0 6：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS i 2 2 0 6において、役物保留個数S Nの値が「0」より大きいと判定した場合には（S i 2 2 0 6：YES）、ステップS i 2 2 0 7に進む。

【5029】

ステップS i 2 2 0 7では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップS i 2 2 0 8に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップS i 2 2 0 7において開閉実行モードではなく（S i 2 2 0 7：NO）、且つ、ステップS i 2 2 0 8において高頻度サポートモードである場合には（S i 2 2 0 8：YES）、ステップS i 2 2 0 9に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア6 4 cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC 5の値が0～1 9 0であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT 2に「7 5 0」（すなわち1. 5 s e c）をセットする。第2タイマカウンタエリアT 2は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算され

10

20

30

40

50

る。その後、ステップ S i 2 2 1 0 に進む。

【5030】

ステップ S i 2 2 1 0 では、ステップ S i 2 2 0 9 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S i 2 2 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には (S i 2 2 1 0 : Y E S)、ステップ S i 2 2 1 1 に進み、サポート当選フラグを ON にするとともに、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「3」をセットする。第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 は、電動役物 3 4 a が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【5031】

一方、ステップ S i 2 2 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には (S i 2 2 1 0 : N O)、ステップ S i 2 2 1 1 の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【5032】

ステップ S i 2 2 0 7 において開閉実行モードであると判定した場合 (S i 2 2 0 7 : Y E S)、又は、ステップ S i 2 2 0 8 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には (S i 2 2 0 8 : N O)、ステップ S i 2 2 1 2 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 5 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「1 4 7 5 0」(すなわち 2 9 . 5 s e c) をセットする。その後、ステップ S i 2 2 1 3 に進む。

【5033】

ステップ S i 2 2 1 3 では、ステップ S i 2 2 1 2 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S i 2 2 1 3 において、サポート当選でないと判定した場合には (S i 2 2 1 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S i 2 2 1 3 において、サポート当選であると判定した場合には (S i 2 2 1 3 : Y E S)、ステップ S i 2 2 1 4 に進み、サポート当選フラグを ON にするとともに、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【5034】

ステップ S i 2 2 0 2 において、サポート当選フラグが ON であると判定した場合には (S i 2 2 0 2 : Y E S)、ステップ S i 2 2 1 5 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップ S i 2 2 1 5 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」でないと判定した場合には (S i 2 2 1 5 : N O)、普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S i 2 2 1 5 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であると判定した場合には (S i 2 2 1 5 : Y E S)、ステップ S i 2 2 1 6 に進む。

【5035】

ステップ S i 2 2 1 6 では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S i 2 2 1 7 に進み、サポート中フラグを ON にするとともに、サポート当選フラグを O F F にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【5036】

ステップ S i 2 2 0 1 において、サポート中フラグが ON であると判定した場合には (S i 2 2 0 1 : Y E S)、ステップ S i 2 2 1 8 に進み、電動役物 3 4 a を開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【5037】

<電役開閉制御処理>

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図481：Si2218）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【5038】

図482は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップSi2301では、電動役物34aが開放中であるか否かを判定する。電動役物34aが開放中であるか否かは、電動役物駆動部34bが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物34aが開放されていると判定した場合には（Si2301：YES）、ステップSi2302に進む。

10

【5039】

ステップSi2302では、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、電動役物34aの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSi2302において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Si2302：NO）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物34aの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【5040】

ステップSi2302において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（Si2302：YES）、ステップSi2303に進み、電動役物34aを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第2タイマカウンタエリアT2に「250」（すなわち0.5sec）をセットする。すなわち、電動役物34aの開放継続時間の計測手段としての第2タイマカウンタエリアT2が「0」である場合には、電動役物34aを閉鎖するとともに、今度は第2タイマカウンタエリアT2を電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第2タイマカウンタエリアT2に「250」をセットする。ステップSi2303を実行した後、ステップSi2304に進む。

20

【5041】

ステップSi2304では、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値を1減算した後に、ステップSi2305に進み、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSi2305において、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」でないと判定した場合には（Si2305：NO）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップSi2305において、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」であると判定した場合には（Si2305：YES）、ステップSi2306に進み、サポート中フラグをOFFにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

30

【5042】

ステップSi2301において、電動役物34aが開放中でないと判定した場合には（Si2301：NO）、ステップSi2307に進み、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSi2307において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」でないと判定した場合には（Si2307：NO）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップSi2307において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であると判定した場合には（Si2307：YES）、ステップSi2308に進み、電動役物34aを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップSi2309に進む。

40

【5043】

ステップSi2309では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Si2309：NO）、ステップSi2310に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【5044】

50

ステップ S i 2 3 1 0 において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には (S i 2 3 1 0 : Y E S) 、ステップ S i 2 3 1 1 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 8 0 0 」 (すなわち 1 . 6 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 5 0 4 5 】

一方、ステップ S i 2 3 0 9 において開閉実行モードであると判定した場合 (S i 2 3 0 9 : Y E S) 、又は、ステップ S i 2 3 1 0 において高頻度サポートモードではないと判定した場合には (S i 2 3 1 0 : N O) 、ステップ S i 2 3 1 2 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 0 0 」 (すなわち 0 . 2 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 5 0 4 6 】

《 I 6 》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 9 0 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【 5 0 4 7 】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

最初に、音光側 M P U 9 2 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【 5 0 4 8 】

図 4 8 3 は、音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期 (例えば 2 m s e c) で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 5 0 4 9 】

ステップ S i 2 4 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側 M P U 6 2 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 R A M 9 4 に記憶するための処理である。音光側 R A M 9 4 には、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップ S i 2 4 0 1 を実行した後、ステップ S i 2 4 0 2 に進む。

【 5 0 5 0 】

ステップ S i 2 4 0 2 では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップ S i 2 4 0 2 を実行した後、ステップ S i 2 4 0 3 に進む。

【 5 0 5 1 】

ステップ S i 2 4 0 3 では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行なう。ステップ S i 2 4 0 3 を実行した後、ステップ S i 2 4 0 4 に進む。

【 5 0 5 2 】

ステップ S i 2 4 0 4 では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技状態を示す動画を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理や、デモ動画を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理等である。具体的には、遊技状態を示す動画として、主側 M P U 6 2 から受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態判定値 P N に応じて定まる背景動画を図柄表示装置 4 1 に表示させる。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる。ステップ S i 2 4 0 4 を実行した後、ステップ S i 2 4

10

20

30

40

50

05に進む。

【5053】

ステップS i 2 4 0 5では、各種ランプ47の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ47の発光制御を行う。ステップS i 2 4 0 5を実行した後、ステップS i 2 4 0 6に進む。

【5054】

ステップS i 2 4 0 6では、スピーカー46の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のBGM用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー46の音声出力制御を行う。ステップS i 2 4 0 6を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

10

【5055】

<遊技回演出用処理>

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図483：S i 2 4 0 2）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【5056】

図484は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップS i 2 5 0 1では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理は、主側MPU62から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される処理であり、遊技回が開始される際に、当該遊技回において実行する演出を設定する処理である。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップS i 2 5 0 1を実行した後、ステップS i 2 5 0 2に進む。

20

【5057】

ステップS i 2 5 0 2では、遊技回演出実行用処理を実行する。遊技回演出実行用処理は、上記の遊技回演出設定処理において遊技回演出（予告演出及びリーチ演出）を実行するように設定された場合に実行される処理である。遊技回演出実行用処理の詳細については後述する。ステップS i 2 5 0 2を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。

【5058】

<遊技回演出設定処理>

30

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図484：S i 2 5 0 1）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【5059】

図485は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS i 2 6 0 1では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS i 2 6 0 1において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（S i 2 6 0 1：NO）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップS i 2 6 0 1において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（S i 2 6 0 1：YES）、ステップS i 2 6 0 2に進む。

40

【5060】

ステップS i 2 6 0 2では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、変動時間、および遊技状態判定値PNの情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側MPU92のレジスタに記憶する。その後、ステップS i 2 6 0 3に進む。

【5061】

ステップS i 2 6 0 3では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップS i 2 6 0 3を実行した後、ステッ

50

プ S i 2 6 0 4 に進む。

【5062】

ステップ S i 2 6 0 4 では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、1 6 R 通常大当たり、又は、8 R 通常大当たりである場合には、図柄表示装置 4 1 の有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 確変大当たり又は 8 R 確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、1 6 R 確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 通常大当たり又は 8 R 通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

10

【5063】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップ S i 2 6 0 4 を実行した後、ステップ S i 2 6 0 5 に進む。

20

【5064】

ステップ S i 2 6 0 5 では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップ S i 2 6 0 4 において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側 R O M 9 3 の変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップ S i 2 6 0 6 に進む。

30

【5065】

ステップ S i 2 6 0 6 では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップ S i 2 6 0 7 に進み、当該演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。表示側 M P U 1 0 2 は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。ステップ S i 2 6 0 7 を実行した後、ステップ S i 2 6 0 8 に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 または第 2 保留表示領域 D s 2 における保留表示を更新するための処理である。ステップ S i 2 6 0 8 を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

40

【5066】

<演出パターン設定処理>

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図 4 8 5 : S i 2 6 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【5067】

図 4 8 6 は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S i 2 7 0 1 では、遊技回演出設定処理（図 4 8 5）のステップ S i 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された遊技状態判定値 P N が「0 0 H」であるか否かを判定する。

50

ステップ S i 2 7 0 1 において、遊技状態判定値 P N が「0 0 H」であると判定した場合には (S i 2 7 0 1 : Y E S)、ステップ S i 2 7 0 2 に進み、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が低確率低頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップ S i 2 7 0 2 を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【5 0 6 8】

ステップ S i 2 7 0 1 において、遊技状態判定値 P N が「0 0 H」でないと判定した場合 (S i 2 7 0 1 : N O) には、ステップ S i 2 7 0 3 に進む。

【5 0 6 9】

ステップ S i 2 7 0 3 では、遊技回演出設定処理 (図 4 8 5) のステップ S i 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された遊技状態判定値 P N が「0 1 H」であるか否かを判定する。ステップ S i 2 7 0 3 において、遊技状態判定値 P N が「0 1 H」であると判定した場合には (S i 2 7 0 3 : Y E S)、ステップ S i 2 7 0 4 に進み、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が低確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップ S i 2 7 0 4 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【5 0 7 0】

ステップ S i 2 7 0 3 において、遊技状態判定値 P N が「0 1 H」でないと判定した場合 (S i 2 7 0 3 : N O) には、ステップ S i 2 7 0 5 に進む。

【5 0 7 1】

ステップ S i 2 7 0 5 では、遊技回演出設定処理 (図 4 8 5) のステップ S i 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された遊技状態判定値 P N が「0 3 H」であるか否かを判定する。ステップ S i 2 7 0 5 において、遊技状態判定値 P N が「0 3 H」であると判定した場合には (S i 2 7 0 5 : Y E S)、ステップ S i 2 7 0 6 に進み、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が高確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップ S i 2 7 0 6 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【5 0 7 2】

ステップ S i 2 7 0 5 において、遊技状態判定値 P N が「0 3 H」でないと判定した場合 (S i 2 7 0 5 : N O) には、ステップ S i 2 7 0 7 に進む。

【5 0 7 3】

ステップ S i 2 7 0 7 では、遊技回演出設定処理 (図 4 8 5) のステップ S i 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された遊技状態判定値 P N が「1 1 H」であるか否かを判定する。ステップ S i 2 7 0 7 において、遊技状態判定値 P N が「1 1 H」であると判定した場合には (S i 2 7 0 7 : Y E S)、ステップ S i 2 7 0 8 に進み、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が転落低確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップ S i 2 7 0 8 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【5 0 7 4】

ステップ S i 2 7 0 7 において、遊技状態判定値 P N が「1 1 H」でないと判定した場合 (S i 2 7 0 7 : N O) には、ステップ S i 2 7 0 9 に進む。

【5 0 7 5】

ステップ S i 2 7 0 9 では、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が転落低確率低頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップ S i 2 7 0 9 を実行した後、本演出パターン設定

10

20

30

40

50

処理を終了する。

【5076】

<低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理>

次に、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図486：Si2702）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機10が通常状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

10

【5077】

図487は、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSi2801では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側RAM94の抽選用カウンタエリア94cから、演出パターン用乱数RNを取得する。その後、ステップSi2802に進む。

【5078】

ステップSi2802では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図485）のステップSi2602によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップSi2802において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Si2802：YES）、ステップSi2803に進む。

20

【5079】

ステップSi2803では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図452）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（I）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（II）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（III）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップSi2803では、（I）～（III）の中から（I）を特定する。（I）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップSi2803を実行した後、ステップSi2804に進む。

30

【5080】

ステップSi2804では、ステップSi2803で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップSi2602（図485）によって読み出した変動時間と、ステップSi2801によって得られた今回の演出パターン用乱数RNの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップSi2805では、ステップSi2804によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップSi2805を実行した後、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

40

【5081】

一方、ステップSi2802において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Si2802：NO）、ステップSi2806に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図485）のステップSi2602によって音光側MPU92のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップSi2806において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Si2806：YES）、ステップSi2807に進む。

50

【5082】

ステップS i 2 8 0 7では、ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図4 5 2）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（II）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（II）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS i 2 8 0 7を実行した後、先に説明したステップS i 2 8 0 4に進み、ステップS i 2 8 0 7で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数RNの値に対応した演出パターンを取得する。

【5083】

ステップS i 2 8 0 6において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（S i 2 8 0 6：NO）、ステップS i 2 8 0 8に進む。

【5084】

ステップS i 2 8 0 8では、ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図4 5 2）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（III）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（III）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS i 2 8 0 8を実行した後、先に説明したステップS i 2 8 0 4に進み、ステップS i 2 8 0 8で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数RNの値に対応した演出パターンを取得する。

【5085】

<低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理>

次に、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図4 8 6：S i 2 7 0 4）として音声発光制御装置9 0のMPU 9 2によって実行される。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機1 0がいわゆる時短状態にあるときに、大当たり当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【5086】

図4 8 8は、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS i 2 9 0 1では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側RAM 9 4の抽選用カウンタエリア9 4 cから、演出パターン用乱数RNを取得する。その後、ステップS i 2 9 0 2に進む。

【5087】

ステップS i 2 9 0 2では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図4 8 5）のステップS i 2 6 0 2によって音光側MPU 9 2のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS i 2 9 0 2において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（S i 2 9 0 2：YES）、ステップS i 2 9 0 3に進む。

【5088】

ステップS i 2 9 0 3では、ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図4 5 2）に記憶されている低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群には、（IV）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（V）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（VI）

低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップS i 2 9 0 3では、(IV)～(VI)の中から(IV)を特定する。(IV)は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS i 2 9 0 3を実行した後、ステップS i 2 9 0 4に進む。

【5089】

ステップS i 2 9 0 4では、ステップS i 2 9 0 3で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップS i 2 6 0 2 (図485)によって読み出した変動時間と、ステップS i 2 9 0 1によって得られた今回の演出パターン用乱数RNの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップS i 2 9 0 5では、ステップS i 2 9 0 4によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップS i 2 9 0 5を実行した後、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

10

【5090】

一方、ステップS i 2 9 0 2において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には(S i 2 9 0 2: NO)、ステップS i 2 9 0 6に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理(図485)のステップS i 2 6 0 2によって音光側MPU92のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップS i 2 9 0 6において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には(S i 2 9 0 6: YES)、ステップS i 2 9 0 7に進む。

20

【5091】

ステップS i 2 9 0 7では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a (図452)に記憶されている低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した(V)低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。(V)は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS i 2 9 0 7を実行した後、先に説明したステップS i 2 9 0 4に進み、ステップS i 2 9 0 7で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数RNの値に対応した演出パターンを取得する。

30

【5092】

ステップS i 2 9 0 6において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には(S i 2 9 0 6: NO)、ステップS i 2 9 0 8に進む。

【5093】

ステップS i 2 9 0 8では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a (図452)に記憶されている低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した(VI)低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。(VI)は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS i 2 9 0 8を実行した後、先に説明したステップS i 2 9 0 4に進み、ステップS i 2 9 0 8で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数RNの値に対応した演出パターンを取得する。

40

【5094】

<高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理>

次に、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン(図486: S i 2 7 0 6)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機10がいわゆる確変状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。なお、当たり抽選によって確変大当たりに

50

当選し、開閉実行モードの終了後に、遊技球状態判定値 P N が高確率高頻度状態を示す「03H」となり、その後、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、大当たり当選した場合に、サポートモード擬似化処理を行ったことによって、遊技球状態判定値 P N が高確率低頻度状態を示す「02H」となり、その後、遊技球状態判定値 P N を「02H」から「03H」に書き換える処理を実行したときにも、この演出パターン設定処理が実行される。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【5095】

図489は、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S i 3 0 0 1 では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数 R N を取得する。その後、ステップ S i 3 0 0 2 に進む。

10

【5096】

ステップ S i 3 0 0 2 では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図485）のステップ S i 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S i 3 0 0 2 において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（S i 3 0 0 2 : Y E S）、ステップ S i 3 0 0 3 に進む。

【5097】

ステップ S i 3 0 0 3 では、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図452）に記憶されている高確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確率高頻度状態用演出パターンテーブル群には、（VII）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（VIII）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（IX）高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップ S i 3 0 0 3 では、（VII）～（IX）の中から（VII）を特定する。（VII）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための演出パターンである。図489のステップ S i 3 0 0 3 では、「バトル・勝利演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップ S i 3 0 0 3 を実行した後、ステップ S i 3 0 0 4 に進む。

20

30

【5098】

ステップ S i 3 0 0 4 では、ステップ S i 3 0 0 3 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S i 2 6 0 2（図485）によって読み出した変動時間と、ステップ S i 3 0 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップ S i 3 0 0 5 では、ステップ S i 3 0 0 4 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S i 3 0 0 5 を実行した後、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

40

【5099】

一方、ステップ S i 3 0 0 2 において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S i 3 0 0 2 : N O）、ステップ S i 3 0 0 6 に進む。今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図485）のステップ S i 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ S i 3 0 0 6 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（S i 3 0 0 6 : Y E S）、ステップ S i 3 0 0 7 に進む。

【5100】

ステップ S i 3 0 0 7 では、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図

50

452)に記憶されている高確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した(VIII)高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。(VIII)は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される引き分け演出とによって構成されるバトル・引き分け演出を行うための演出パターンテーブルである。図489のステップSi3007では、「バトル・引き分け演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップSi3007を実行した後、先に説明したステップSi3004に進み、ステップSi3007で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数RNの値に対応した演出パターンを取得する。

10

【5101】

ステップSi3006において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には(Si3006:NO)、ステップSi3008に進む。

【5102】

ステップSi3008では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a(図452)に記憶されている高確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した(IX)高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。(IX)は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。図489のステップSi3008では、「外れ演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップSi3008を実行した後、先に説明したステップSi3004に進み、ステップSi3008で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数RNの値に対応した演出パターンを取得する。

20

【5103】

<転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理>

次に、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン(図486:Si2708)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機10がいわゆる転落時短状態にあるときに、大当たり当選した場合と、大当たり当選しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

30

【5104】

図490は、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSi3101では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側RAM94の抽選用カウンタエリア94cから、演出パターン用乱数RNを取得する。その後、ステップSi3102に進む。

【5105】

ステップSi3102では、今回の遊技回における当否判定(当たり抽選)の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理(図485)のステップSi2602によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップSi3102において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には(Si3102:YES)、ステップSi3103に進む。

40

【5106】

ステップSi3103では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a(図452)に記憶されている転落低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。転落低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群には、(X)転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、(XI)転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる演出パターンテーブル、が備えられている。ス

50

テップ S i 3 1 0 3 では、(X) および (XI) の中から (X) を特定する。(X) は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための演出パターンテーブルである。特に、本実施形態では、上述したバトル・勝利演出は、転落当選していたことを示唆する演出を含んだものとなっている。なお、この構成に換えて、転落当選していたことを示唆する演出を含まないバトル・勝利演出としてもよい。図 4 9 0 のステップ S i 3 1 0 3 では、「バトル・勝利 (転落示唆) 演出用の演出パターン」と記した。ステップ S i 3 1 0 3 を実行した後、ステップ S i 3 1 0 4 に進む。

【5107】

ステップ S i 3 1 0 4 では、ステップ S i 3 1 0 3 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S i 2 6 0 2 (図 4 8 5) によって読み出した変動時間と、ステップ S i 3 1 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップ S i 3 1 0 5 では、ステップ S i 3 1 0 4 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S i 3 1 0 5 を実行した後、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【5108】

一方、ステップ S i 3 1 0 2 において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S i 3 1 0 2 : N O)、ステップ S i 3 1 0 6 に進む。

【5109】

ステップ S i 3 1 0 6 では、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 4 5 2) に記憶されている転落低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、上述した (XI) 転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる演出パターンテーブル、を特定する。(XI) は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される敗北演出とによって構成されるバトル・敗北演出を行うための演出パターンテーブルである。図 4 9 0 のステップ S i 3 1 0 6 では、「バトル・敗北演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップ S i 3 1 0 6 を実行した後、先に説明したステップ S i 3 1 0 4 に進み、ステップ S i 3 1 0 6 で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応した演出パターンを取得する。

【5110】

＜転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 4 8 6 : S i 2 7 0 9) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機 1 0 がいわゆる転落通常状態にあるときに、大当たりで当選した場合と、大当たりで当選しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【5111】

図 4 9 1 は、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S i 3 2 0 1 では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数 R N を取得する。その後、ステップ S i 3 2 0 2 に進む。

【5112】

ステップ S i 3 2 0 2 では、今回の遊技回における当否判定 (当たり抽選) の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理 (図 4 8 5) のステップ S i 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S i 3 2 0 2 において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には (S i 3 2 0 2 : Y E S)、ステップ S i 3 2 0 3 に進む。

【5113】

ステップS i 3 2 0 3では、ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図4 5 2）に記憶されている転落低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。転落低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（XII）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（XIII）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる演出パターンテーブル、が備えられている。ステップS i 3 2 0 3では、（XII）および（XIII）の中から（XII）を特定する。（XI I）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための演出パターンテーブルである。特に、本実施形態では、上述したバトル・勝利演出は、転落当選したことを示唆する演出を含んだものとなっている。なお、この構成に換えて、転落当選したことを示唆する演出を含まないバトル・勝利演出としてもよい。図4 9 0のステップS i 3 2 0 3では、「バトル・勝利（転落示唆）演出用の演出パターン」と記した。ステップS i 3 2 0 3を実行した後、ステップS i 3 2 0 4に進む。

【5114】

ステップS i 3 2 0 4では、ステップS i 3 2 0 3で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップS i 2 6 0 2（図4 8 5）によって読み出した変動時間と、ステップS i 3 2 0 1によって得られた今回の演出パターン用乱数R Nの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップS i 3 2 0 5では、ステップS i 3 2 0 4によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップS i 3 2 0 5を実行した後、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【5115】

一方、ステップS i 3 2 0 2において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S i 3 2 0 2：N O）、ステップS i 3 2 0 6に進む。

【5116】

ステップS i 3 2 0 6では、ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図4 5 2）に記憶されている転落低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、上述した（XIII）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる演出パターンテーブル、を特定する。（XIII）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される敗北演出とによって構成されるバトル・敗北演出を行うための演出パターンテーブルである。図4 9 0のステップS i 3 2 0 6では、「バトル・敗北演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップS i 3 2 0 6を実行した後、先に説明したステップS i 3 2 0 4に進み、ステップS i 3 2 0 6で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数R Nの値に対応した演出パターンを取得する。

【5117】

<遊技回演出実行用処理>

次に、遊技回演出実行用処理について説明する。遊技回演出実行用処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図4 8 4：S i 2 5 0 2）として音声発光制御装置9 0のM P U 9 2によって実行される。

【5118】

図4 9 2は、遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。ステップS i 3 3 0 1では、上述した遊技回演出設定処理（図4 8 5）において設定された演出パターンが存在するか否かを判定する。ステップS i 3 3 0 1において、設定された演出パターンが存在しないと判定した場合には（S i 3 3 0 1：N O）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップS i 3 3 0 1において、設定された演出パターンが存在すると判定した場合には（S i 3 3 0 1：Y E S）、ステップS i 3 3 0 2に進む。

【5119】

ステップ S i 3 3 0 2 では、設定された演出パターンを参照し、その後、ステップ S i 3 3 0 3 に進み、遊技回演出の開始タイミングであるか否かを判定する。ここで言う遊技回演出は、演出パターン設定処理（図 4 8 6）で設定された各種の演出パターンに基づく演出である。これら演出パターンには、当該遊技回において実行する演出の内容やタイミングが記憶されている。

【5 1 2 0】

ステップ S i 3 3 0 3 において、遊技回演出の開始タイミングではないと判定した場合には（S i 3 3 0 3：N O）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップ S i 3 3 0 3 において、遊技回演出の開始タイミングであると判定した場合には（S i 3 3 0 3：Y E S）、ステップ S i 3 3 0 4 に進む。この遊技回演出の開始タイミングであると判定された時が、図 4 5 9 のタイミングチャートにおける時刻 t 5 に該当する。

10

【5 1 2 1】

ステップ S i 3 3 0 4 では、演出パターンに設定された遊技回演出の内容に対応した動画表示開始コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。その後、ステップ S i 3 3 0 5 に進み、演出パターンに設定された遊技回演出の内容に対応した各種ランプ 4 7 の発光制御処理を開始する。その後、ステップ S i 3 3 0 6 に進み、演出パターンに設定された予告演出の内容に対応した音声データの再生を音出力 L S I（図示せず）に開始させる。ステップ S i 3 3 0 6 を実行した後、本遊技回演出実行用処理を終了する。

【5 1 2 2】

<表示制御装置において実行される各種処理>

20

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理について説明する。

【5 1 2 3】

表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、V D P 1 0 5 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に V D P 1 0 5 から M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。

【5 1 2 4】

M P U 1 0 2 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 9 0 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込み処理を実行することができる。

30

【5 1 2 5】

<メイン処理>

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 によって実行されるメイン処理について説明する。

【5 1 2 6】

図 4 9 3 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

40

【5 1 2 7】

ステップ S i 3 4 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M

50

107のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップS i 3 4 0 2に進む。

【5128】

ステップS i 3 4 0 2では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【5129】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【5130】

図494は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップS i 3 5 0 1では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【5131】

<V割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理について説明する。

【5132】

図495は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【5133】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【5134】

ステップS i 3 6 0 1では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図494）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【5135】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン24の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン24の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン24の押下に対応した演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、

10

20

30

40

50

画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン24の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【5136】

なお、コマンド対応処理（S i 3 6 0 1）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V割込み処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置90によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置90によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置41に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

10

【5137】

ステップS i 3 6 0 2では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（S i 3 6 0 1）などによって設定された図柄表示装置41に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置41において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップS i 3 6 0 3に進む。

【5138】

ステップS i 3 6 0 3では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（S i 3 6 0 2）によって特定された、図柄表示装置41に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップS i 3 6 0 4に進む。

20

【5139】

ステップS i 3 6 0 4では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（S i 3 6 0 3）によって決定された、1フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP105に対して送信する。VDP105は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1つ前のV割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置41に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置41へ送信する。その後、ステップS i 3 6 0 5に進み、その他の処理を実行した後、V割込み処理を終了する。以上、パチンコ機10において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

30

【5140】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機10によれば、当たり抽選によって確変大当たりで当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりで当選した場合に、サポートモード擬似化処理によって、その遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられる。一方、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合にも、その遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられる。このため、当たり抽選において大当たりで当選した遊技回か、転落抽選に当選した遊技回かを、高頻度サポートモード時に動作しうる電動役物34aの開閉状態から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、本パチンコ機10によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【5141】

また、本実施形態のパチンコ機10によれば、サポートモード擬似化処理によって、当

50

たり抽選において大当たりに当選した遊技回の開始時に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられた場合に、高確率モードとなっているにもかかわらず低頻度サポートモードの状態となる。この状態は、遊技状態として潜伏確変状態を搭載した機種のパチンコ機における潜伏確変状態（遊技状態判定値PN＝「02H」）に相当する。これに対して、本パチンコ機10では、遊技状態として潜伏確変状態が搭載されていないため、遊技状態判定値PNが「02H」である時に用いる潜伏確変状態用変動時間テーブル群が、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63h（図446）に用意されていない（遊技状態判定値PNが「02H」である時用の変動時間テーブルを用意することは無駄なため）。したがって、本パチンコ機10では、高確率低頻度状態である場合には変動時間の設定が不可能である仕様となっている。このため、本パチンコ機10では、遊技状態判定値PNを演算した後に、演算結果が「02H」となった場合に遊技状態判定値PNを「03H」に書き換える処理を実行することによって、高確率低頻度状態である時には確変状態（遊技状態判定値PN＝「03H」）であるものとみなして変動時間の設定を可能とした。したがって、本パチンコ機10によれば、変動時間の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、パチンコ機10の動作について高い信頼性を確保することができる。

【5142】

本実施形態のパチンコ機10によれば、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値を特定可能な遊技状態判定値PNを演算し、その遊技状態判定値PNに基づいて変動時間の設定を行っていることから、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値を参照せずに、遊技状態判定値PNを参照すれば変動時間の設定を行うことができる。このために、変動時間を設定する制御を簡易化することができる。

【5143】

《I7》第9実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【5144】

《I7-1》変形例1：

＜変形例1における処理の概要＞

変形例1におけるパチンコ機による処理の手順を、第9実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例1におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第9実施形態のパチンコ機10と同一であることから、第9実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、処理の手順の説明を行う。

【5145】

上記第9実施形態では、遊技状態判定値を演算した後に、演算結果が「02H」となった場合に遊技状態判定値を「03H」に書き換える処理を実行する構成とした。これに対して変形例1として、上記の遊技状態判定値を書き換える処理を実行することなしに、サポートモード擬似化処理の前に遊技状態判定値の算出を行う構成とした。

【5146】

図496は、変形例1のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順を説明するタイミングチャートである。図示するように、変形例1のパチンコ機では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから120回目に行われる遊技回において、時刻t11で当たり抽選において大当たり当選した場合、時刻t11の直後の時刻t12でもって、遊技状態判定値を算出する。時刻t12では、高確率モードフラグがON（＝「02H」）であり、高頻度サポートモードフラグがON（＝「01H」）であり、転落フラグがOFF（＝「00H」）で

あることから、遊技状態判定値の算出結果は「03H」となる。

【5147】

時刻 t12 に続く時刻 t13 では、変動時間を設定する処理を行う。この変動時間の設定は、時刻 t12 で算出された遊技状態判定値である「03H」に基づいて行われる。具体的には、MPU62 は、ROM63 の変動時間テーブル記憶エリア 63h (図 446) から、遊技状態判定値が「03H」である場合に対応した高確率高頻度状態用変動時間テーブル群を読み出し、この高確率高頻度状態用変動時間テーブルを用いて変動時間の設定を行う。この変動時間テーブル群の読み出しは正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことはない。

【5148】

時刻 t13 に続く時刻 t14 では、サポートモード擬似化処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【5149】

時刻 t14 に続く時刻 t15 では、時刻 t13 で設定された変動時間に基づく、図柄の変動表示が開始される。すなわち、サポートモード擬似化処理は、変動時間設定の後に実行され、かつ、変動表示開始の前に実行される。

【5150】

なお、図 496 は、あくまでも処理の手順を説明するためのものであり、遊技状態判定値を算出した時刻 t12 から変動表示開始される時刻 t15 までは、実際は瞬時に進む。このため、図 457 を用いて説明したように、遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行すると言うことができる。

【5151】

次に、変形例 1 のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第 9 実施形態における具体的な制御と比較して、主制御装置 60 の MPU62 によって実行される後述する図 497～図 499 で示す処理が相違するだけで、主制御装置 60 の MPU62 によって実行されるその他の処理、音声発光制御装置 90 において実行される各種処理、表示制御装置 100 において実行される各種処理は同一である。

【5152】

<変動開始処理>

図 497 は、変形例 1 における変動開始処理を示すフローチャートである。この変動開始処理において、ステップ Si3701～Si3708 は第 9 実施形態の変動開始処理 (図 466) のステップ Si0701～Si0708 と同一であり、ステップ Si3713～Si3714 は第 9 実施形態の変動開始処理 (図 466) のステップ Si0709～Si0710 と同一である。変形例 1 における変動開始処理において、第 9 実施形態の変動開始処理と相違するのは、ステップ Si3708 とステップ Si3713 との間に、ステップ Si3709～Si3712 が追加されている点だけである。

【5153】

ステップ Si3709 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64 の、16R 確変大当たりフラグ、8R 確変大当たりフラグ、16R 通常大当たりフラグ、8R 通常大当たりフラグの内のいずれかが ON であるか否かを判定し、いずれかのフラグが ON である場合には大当たり当選であるとして (Si3709: YES)、ステップ Si3710 に進む。

【5154】

ステップ Si3710 では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64 の各種フラグ記憶エリア 64g の高頻度サポートモードフラグが ON であるか否かを判定する。

【5155】

ステップ Si3710 において、高頻度サポートモードであると判定した場合には (Si3710: YES)、ステップ Si3711 に進み、高頻度サポートモードで継続して

10

20

30

40

50

実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば１００回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタPNCの値が０を上回るか否かを判定する。ステップS i 3 7 1 1において、保証遊技回数カウンタPNCの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップS i 3 7 1 1：NO）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップS i 3 7 1 2に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFする。この高頻度サポートモードフラグをOFFする処理がサポートモード擬似化処理に相当する。この高頻度サポートモードフラグがOFFとなった時が、図４９６のタイミングチャートにおける時刻t 1 4に該当する。ステップS i 3 7 1 2を実行した後、ステップS i 3 7 1 3に進む。

【５１５６】

10

ステップS i 3 7 0 9において当たり抽選の結果が大当たり当選でない（いずれのフラグもONでない）と判定した場合（S i 3 7 0 9：NO）、ステップS i 3 7 1 0において高頻度サポートモードフラグがONでないと判定した場合（S i 3 7 1 0：NO）、または、ステップS i 3 7 1 1において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップS i 3 7 1 1：YES）には、ステップS i 3 7 1 2を実行することなく、ステップS i 3 7 1 3に進む。追加されたステップS i 3 7 0 9～S i 3 7 1 2によれば、サポート擬似化処理が行われる。

【５１５７】

<当たり判定処理>

図４９８は、変形例１における当たり判定処理を示すフローチャートである。この当たり判定処理において、ステップS i 3 8 0 1～S i 3 8 0 4は第９実施形態の当たり判定処理（図４６９）のステップS i 1 0 0 1～S i 1 0 0 4と同一であり、ステップS i 3 8 0 5～S i 3 8 1 3は第９実施形態の当たり判定処理（図４６９）のステップS i 1 0 0 8～S i 1 0 1 6と同一である。変形例１における当たり判定処理において、第９実施形態の当たり判定処理と相違するのは、第９実施形態の当たり判定処理におけるステップS i 1 0 0 5～S i 1 0 0 7が削除されている点だけである。この削除されたステップS i 1 0 0 5～S i 1 0 0 7は、サポート擬似化処理に該当する。

20

【５１５８】

<遊技状態判定処理>

図４９９は、変形例１における遊技状態判定処理を示すフローチャートである。この遊技状態判定処理において、ステップS i 3 9 0 1は第９実施形態の遊技状態判定処理（図４７０）のステップS i 1 1 0 1と同一である。変形例１における遊技状態判定処理において、第９実施形態の遊技状態判定処理と相違するのは、第９実施形態の遊技状態判定処理におけるステップS i 1 1 0 2～S i 1 1 1 0 3が削除されている点だけである。ステップS i 3 9 0 1によって遊技状態判定値PNが算出された時が、図４９６のタイミングチャートにおける時刻t 1 2に該当する。

30

【５１５９】

上記構成の遊技状態判定処理によれば、遊技状態判定値を「０２Ｈ」から「０３Ｈ」に書き換える処理が実行されることがない。その上で、上記構成の変動開始処理および当たり判定処理によれば、遊技状態判定値の算出を行う遊技状態判定処理の後にサポート擬似化処理が実行されることになる。

40

【５１６０】

以上説明したように、変形例１のパチンコ機によれば、サポートモード擬似化処理によって、当たり抽選において大当たり当選した遊技回の開始時に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられるより前のタイミングで、遊技状態判定値PNが算出され、その算出された遊技状態判定値PNに基づいて変動時間が設定される。このため、第９実施形態のパチンコ機１０と同様に、変動時間の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、パチンコ機１０の動作について高い信頼性を確保することができる。

【５１６１】

50

また、変形例 1 のパチンコ機によれば、第 9 実施形態のパチンコ機 10 と同様に、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合、転落抽選に当選した場合、のいずれでも、その遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられる。このため、当たり抽選において大当たりで当選した遊技回か、転落抽選に当選した遊技回かを、電動役物 34a の開閉状態から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、変形例 1 のパチンコ機によれば、第 9 実施形態のパチンコ機 10 と同様に、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、変形例 1 のパチンコ機によれば、第 9 実施形態のパチンコ機 10 と同様に、遊技状態判定値 PN に基づいて変動時間の設定を行っていることから、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値を参照せずに、遊技状態判定値 PN を参照すれば変動時間の設定を行うことができる。このために、変動時間を設定する制御を簡易化することができる。

10

【5162】

《I7-2》変形例 2：

上記第 9 実施形態およびその変形例 1 では、状態情報である高頻度サポートモードフラグが特定可能な状態として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとを有するが、これに換えて、電動役物 34a が単位時間当たり開放状態となる頻度が 3 段階に分かれる 3 種類のサポートモード（例えば、低頻度サポートモードと中頻度サポートモードと高頻度サポートモード）を有する構成としてもよい。さらに、上記頻度が n 段階（n は 4

20

【5163】

《I7-3》変形例 3：

上記第 9 実施形態およびその変形例 1 では、判定手段が有する判定モード（抽選モード）として、低確率モードと高確率モードとを有するが、これに換えて、特別情報が所定の条件を満たす確率が 3 段階に分かれる 3 種類の確率モード（例えば、低確率モードと中確率モードと高確率モード）を有する構成としてもよい。さらに、特別情報が所定の条件を満たす確率が n 段階（n は 4 以上の正の整数）に分かれる n 種類の確率モードを有する構成としてもよい。

【5164】

《I7-4》変形例 4：

上記第 9 実施形態およびその変形例 1 では、特別情報が所定の条件を満たす場合として、当たり抽選において大当たり当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、当たり抽選において大当たり当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタ C3 のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。

30

【5165】

《I7-5》変形例 5：

上記第 9 実施形態およびその変形例 1 では、転落抽選を行い当選した場合に、当たり抽選の抽選モードを低確率モードに決定する構成としたが、これに換えて、転落抽選そのものを行わない構成としてもよい。この構成によっても、例えば、ノイズ等の影響によって、潜伏確変状態となってしまった場合に変動時間の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまうことを防止することができ、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができるという効果を得ることができる。

40

【5166】

《I7-6》変形例 6：

上記第 9 実施形態では、遊技状態判定値 PN の書き換えを行うことによって、サポートモード擬似化処理によって移行される前のサポートモードの状態を定める構成としたが、これに換えて、サポートモード擬似化処理によって移行される前のサポートモードの状態を別途記憶する構成とし、その記憶したサポートモードの状態を用いて改めて遊技状態判

50

定値 P N を算出する構成としても良い。この構成によっても、上記第 9 実施形態と同様に、変動時間の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまうことを防止することができ、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができるという効果を得ることができる。

【5167】

《I7-7》変形例 7：

上記第 9 実施形態およびその変形例 1 では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグに基づいて遊技状態判定値 P N を算出する構成としたが、これに換えて、転落フラグを用いずに高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグに基づいて遊技状態判定値 P N を算出する構成としてもよい。また、高確率モードフラグを用いずに高頻度サポートモードフラグと転落フラグに基づいて遊技状態判定値 P N を算出する構成としてもよい。

10

【5168】

《I7-8》変形例 8：

上記第 9 実施形態およびその変形例 1 では、遊技状態判定値 P N に基づいて変動時間テーブル群を選択し、選択した変動時間テーブル群の範囲内で、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）に基づいて変動時間テーブルを特定する構成としたが、これに換えて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）に基づいて変動時間テーブル群を選択し、選択した変動時間テーブル群の範囲内で、遊技状態判定値 P N に基づいて変動時間テーブルを特定する構成としてもよい。この構成によっても、上記第 9 実施形態と同様に、変動時間の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまうことを防止することができ、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができるという効果を得ることができる。

20

【5169】

《I7-9》変形例 9：

上記第 9 実施形態およびその変形例 1 において、主制御装置 60 側では、遊技状態判定値 P N に基づいて変動時間を設定し、音声発光制御装置 90 では、遊技状態判定値 P N に基づいて演出パターンを設定する構成とした。これに対して、変形例として、遊技状態判定値に基づいて、上記以外の遊技機における特定の動作や表示等の態様、例えば図柄表示装置 41 に表示する背景動画を設定する構成としてもよい。

【5170】

《I7-10》変形例 10

上記第 9 実施形態およびその変形例 1 では、遊技状態判定値 P N に基づいて変動時間を設定していたが、遊技状態判定値 P N を算出しない構成であっても良い。具体的には、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値に基づいて変動時間を設定するように構成しても良い。この構成によっても、上記第 9 実施形態と同様に、変動時間の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまうことを防止することができ、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができるという効果を得ることができる。

30

【5171】

《I7-11》変形例 11：

上記第 9 実施形態およびその変形例 1 では、結果告知演出として、勝利演出と敗北演出と引き分け演出とを行うが、これに換えて、結果告知演出として、勝利演出と敗北演出とだけを行う構成としても良い。この構成によれば、遊技者に勝ち負けを明確化することができる。

40

【5172】

《I7-12》変形例 12：

上記第 9 実施形態およびその変形例 1 では、結果告知演出前に実行される特定の演出としてバトル演出が実行される構成としたが、上記特定の演出はバトル演出に限定されることはない。上記特定の演出は、結果告知演出が実行される可能性があることを示唆する演出であれば、いずれの構成とすることもできる。結果告知演出が実行される可能性がある

50

ことを示唆する演出としては、例えば、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行することを示唆する演出等を採用することができる。こうした構成によっても、上記第9実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【5173】

《I7-13》変形例13：

上記第9実施形態およびその変形例1では、1遊技回において実行される演出は、バトル演出と結果告知演出との2種類の演出によって構成したが、これに換えて、予告演出とバトル演出と結果告知演出との3種類の演出によって構成してもよい。さらには、4種類以上の演出としても良い。また、バトル演出を実行することなく、結果告知演出だけの演出としてもよい。

【5174】

《I7-14》変形例14：

上記第9実施形態およびその変形例1では、転落抽選に当選したときに実行されるバトル演出と、当たり抽選において大当たり当選したときに実行されるバトル演出は、同一であったが、これに限定されない。例えば、転落抽選に当選したときのバトル演出と、当たり抽選において大当たり当選したときとで、バトル演出を構成する画像の一部が相違する構成としても良い。例えば、画像全体としては似通っているが、一部の遊技者だけが相違することを気がつくことのできる画像とすることで、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【5175】

《I7-15》変形例15：

上記第9実施形態およびその変形例1では、パチンコ機10は、主制御装置60、音声発光制御装置90、表示制御装置100といった3つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった2つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第9実施形態において音声発光制御装置90と表示制御装置100とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第9実施形態およびその変形例1において、3つの制御装置60、90、100のそれぞれで実行される各種処理は、第9実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3つの制御装置60、90、100の全体として、第9実施形態における全ての処理が実行できれば良い。

【5176】

《I7-16》変形例16：

上記第9実施形態では、パチンコ機10は、遊技状態として潜伏確変状態を搭載していない構成であったが、これに換えて、遊技状態として潜伏確変状態を搭載した構成としても良い。変形例16のパチンコ機について、以下、詳細に説明する。なお、変形例16のパチンコ機のハードウェア構成は第9実施形態のパチンコ機10と同一であることから、第9実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【5177】

第9実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別として、確変大当たりと通常大当たりが用意されていた(図449参照)。これに換えて、変形例16のパチンコ機では、大当たり種別として、確変大当たり、通常大当たりに加えて、潜伏確変大当たりが用意されている。潜伏確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の様相が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。その上、変形例16のパチンコ機では、高確率モードにあることを、大当たりに当選した遊技回やその遊技回後に報知しない構成となっている。このため、変形例16のパチンコ機では、潜伏確変大当たりに当選した場合に、遊技者は高確率モードであるか否かを把握することが不可能又は困難となる。このようにして、変形例16のパチンコ機は、遊技状態として潜伏確変状態を搭載する。なお、潜伏確変状態は、潜伏確変大当たりに当選した場合に移行する構成に限る必要はなく、変形例として、他の特定の場

10

20

30

40

50

回数を超えた場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、これによって、高確率モードが維持されているが、遊技者は高確率モードか低確率モードかを把握できない潜伏確変状態となる構成としても良い。

【5178】

変形例16のパチンコ機は、第9実施形態における具体的な制御と比較して、主制御装置60のMPU62によって実行される後述する図500～図503で示す処理と、音声発光制御装置90のMPU92によって実行される後述する図504、図505で示す処理とが相違し、主制御装置60において実行されるその他の処理、音声発光制御装置90において実行されるその他の処理、表示制御装置100において実行される各種処理は同一である。

10

【5179】

<当たり判定処理>

図500は、変形例16における当たり判定処理を示すフローチャートである。この当たり判定処理において、ステップSi4001～Si4007は第9実施形態の当たり判定処理（図469）のステップSi1001～Si1007と同一であり、ステップSi4009～Si4017は第9実施形態の当たり判定処理（図469）のステップSi1008～Si1016と同一である。変形例16における当たり判定処理において、第9実施形態の当たり判定処理と相違するのは、ステップSi4007とステップSi4009との間に、ステップSi4008が追加されている点だけである。

【5180】

ステップSi4008では、サポートモード擬似化フラグをONする。サポートモード擬似化フラグは、今回の遊技回においてサポートモード擬似化処理が実行されたか否かを特定するためのフラグであり、ONである場合にサポートモード擬似化処理が実行されたことを、OFFである場合にサポートモード擬似化処理が実行されていないことを特定する。ステップSi4007において、高頻度サポートモードフラグをOFFするサポートモード擬似化処理が実行されたことを受けて、ステップSi4008に進み、サポートモード擬似化フラグをONする処理が行われる。サポートモード擬似化フラグの値は、変動開始処理（図466）において図柄の変動表示を開始するSi0709の処理の直前でOFFにクリアされる。ステップSi4008を実行した後、ステップSi4009に進む。

20

30

【5181】

<遊技状態判定処理>

図501は、変形例16における遊技状態判定処理を示すフローチャートである。この遊技状態判定処理において、ステップSi4101、Si4102は第9実施形態の遊技状態判定処理（図470）のステップSi1101、Si1102と同一であり、ステップSi4104は遊技状態判定処理（図470）のステップSi1103と同一である。変形例16における遊技状態判定処理において、第9実施形態の遊技状態判定処理と相違するのは、ステップSi4102とステップSi4104との間に、ステップSi4103が追加されている点だけである。

【5182】

ステップSi4103では、遊技回においてサポートモード擬似化処理が実行されたか否かを判定する。具体的には、サポートモード擬似化フラグがONであるか否かを判定する。ステップSi4103において、サポートモード擬似化フラグがONであると判定した場合には（Si4103：YES）、ステップSi4104に進む。ステップSi4103において、サポートモード擬似化フラグがONでないと判定した場合には（Si4103：NO）、本遊技状態判定処理を終了する。

40

【5183】

この遊技状態判定処理によれば、サポートモード擬似化処理が実行されたことによって遊技状態判定値PNが「02H」になっているときに限り、遊技状態判定値PNを「02H」から「03H」に書き換える処理が行われ、潜伏確変大当たりに当選したことによ

50

て遊技状態が潜伏確変状態となっている場合には、遊技状態判定値PNは「02H」のまま維持され、「03H」に書き換えられることはない。

【5184】

<変動時間設定処理>

図502は、変形例16における変動時間設定処理を示すフローチャートである。この変動時間設定処理において、ステップSi4201～Si4208は第9実施形態の変動時間設定処理（図471）のステップSi1201～Si1208と同一であり、ステップSi4210は第9実施形態の変動時間設定処理（図471）のステップSi1209と同一である。変形例16における変動時間設定処理において、第9実施形態の変動時間設定処理と相違するのは、ステップSi4209とステップSi4211とが追加されている点だけである。

10

【5185】

ステップSi4207において、遊技状態判定値PNが「11H」でないと判定した場合（Si4207：NO）には、ステップSi4209に進む。ステップSi4209では、遊技状態判定値PNが「02H」であるか否かを判定する。ステップSi4209において、遊技状態判定値PNが「02H」でないと判定した場合（Si4209：NO）、すなわち、遊技状態判定値PNが「10H」である場合には、ステップSi4210に進む。ステップSi4210では、第9実施形態の変動時間設定処理（図471）のステップSi1209と同じ処理である、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。

20

【5186】

ステップSi4209において、遊技状態判定値PNが「02H」とであると判定した場合には（Si4209：YES）、ステップSi4211に進み、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。高確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が潜伏確変状態である場合の変動時間設定処理である。高確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップSi4211を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【5187】

<高確率低頻度状態用の変動時間設定処理>

次に、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。高確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図502：Si4211）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

30

【5188】

図503は、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップSi4301では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64a（図446）における変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップSi4302に進む。

【5189】

ステップSi4302では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たりフラグがONであるか否かを判定し、ONである場合には大当たり当選であるとして（Si4302：YES）、ステップSi4303に進む。

40

【5190】

ステップSi4303では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている高確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。高確率低頻度状態用変動時間テーブル群には、(xiv) 高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、(xv) 高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、(xvi) 高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時

50

間テーブル、が備えられている。ステップ S i 4 3 0 3 では、(xiv) ~ (xvi) の中から (xiv) を特定する。ステップ S i 4 3 0 3 を実行した後、ステップ S i 4 3 0 4 に進む。

【5191】

ステップ S i 4 3 0 4 では、ステップ S i 4 3 0 3 で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップ S i 4 3 0 1 によって得られた今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップ S i 4 3 0 5 では、ステップ S i 4 3 0 4 によって取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

10

【5192】

一方、ステップ S i 4 3 0 2 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S i 4 3 0 2 : N O)、ステップ S i 4 3 0 6 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S i 4 3 0 2 において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理 (S i 4 3 0 6) を実行することから、ステップ S i 4 3 0 6 においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E (図 4 4 7) に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して (S i 4 3 0 6 : Y E S)、ステップ S i 4 3 0 7 に進む。なお、リーチ乱数カウンタ C 3 の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c (図 4 4 6) に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

20

【5193】

ステップ S i 4 3 0 7 では、リーチ発生フラグを O F F する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを O F F する。ステップ S i 4 3 0 7 を実行した後、ステップ S i 4 3 0 8 に進む。

【5194】

ステップ S i 4 3 0 8 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている高確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した (xv) 高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。(xv) は、例えば、リーチ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップ S i 4 3 0 8 を実行した後、先に説明したステップ S i 4 3 0 4 に進み、ステップ S i 4 3 0 8 で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。

30

【5195】

ステップ S i 4 3 0 6 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S i 4 3 0 6 : N O)、ステップ S i 4 3 0 9 に進む。

【5196】

ステップ S i 4 3 0 9 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている高確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した (xvi) 高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。(xvi) は、例えば、外れ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップ S i 4 3 0 9 を実行した後、先に説明したステップ S i 4 3 0 4 に進み、ステップ S i 4 3 0 9 で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。

40

【5197】

<演出パターン設定処理>

図 5 0 4 は、変形例 1 6 における演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

50

この演出パターン設定処理において、ステップS i 4 4 0 1～S i 4 4 0 8は第9実施形態の演出パターン設定処理（図486）のステップS i 2 7 0 1～S i 2 7 0 8と同一であり、ステップS i 4 4 1 0は第9実施形態の演出パターン設定処理（図486）のステップS i 2 7 0 9と同一である。変形例16における演出パターン設定処理において、第9実施形態の演出パターン設定処理と相違するのは、ステップS i 4 4 0 9とステップS i 4 4 1 1とが追加されている点だけである。

【5198】

ステップS i 4 4 0 7において、遊技状態判定値PNが「11H」でないと判定した場合（S i 4 4 0 7：NO）には、ステップS i 4 4 0 9に進む。ステップS i 4 4 0 9では、遊技状態判定値PNが「02H」であるか否かを判定する。ステップS i 4 4 0 9において、遊技状態判定値PNが「02H」でないと判定した場合（S i 4 4 0 9：NO）、すなわち、遊技状態判定値PNが「10H」である場合には、ステップS i 4 4 1 0に進む。ステップS i 4 4 1 0では、第9実施形態の演出パターン設定処理（図486）のステップS i 2 7 0 9と同じ処理である、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。

10

【5199】

ステップS i 4 4 0 9において、遊技状態判定値PNが「02H」とであると判定した場合には（S i 4 4 0 9：YES）、ステップS i 4 4 1 1に進み、高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が潜伏確変状態である場合の演出パターン設定処理である。高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップS i 4 4 1 1を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

20

【5200】

＜高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図504：S i 4 4 1 1）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機10が高確率低頻度状態にあるときに、大当たりで当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

30

【5201】

図505は、高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS i 4 5 0 1では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側RAM94の抽選用カウンタエリア94cから、演出パターン用乱数RNを取得する。その後、ステップS i 4 5 0 2に進む。

【5202】

ステップS i 4 5 0 2では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図485）のステップS i 2 6 0 2によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS i 4 5 0 2において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（S i 4 5 0 2：YES）、ステップS i 4 5 0 3に進む。

40

【5203】

ステップS i 4 5 0 3では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図452）に記憶されている高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（XIV）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（XV）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（XV

50

I) 高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップ S i 4 5 0 3 では、(XIV) ~ (XVI) の中から (XIV) を特定する。ステップ S i 4 5 0 3 を実行した後、ステップ S i 4 5 0 4 に進む。

【5204】

ステップ S i 4 5 0 4 では、ステップ S i 4 5 0 3 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S i 2 6 0 2 (図 4 8 5) によって読み出した変動時間と、ステップ S i 4 5 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップ S i 4 5 0 5 では、ステップ S i 4 5 0 4 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S i 4 5 0 5 を実行した後、高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

10

【5205】

一方、ステップ S i 4 5 0 2 において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S i 4 5 0 2 : N O)、ステップ S i 4 5 0 6 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理 (図 4 8 5) のステップ S i 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ S i 4 5 0 6 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には (S i 4 5 0 6 : Y E S)、ステップ S i 4 5 0 7 に進む。

20

【5206】

ステップ S i 4 5 0 7 では、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 4 5 2) に記憶されている高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した (XV) 高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。(XV) は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ S i 4 5 0 7 を実行した後、先に説明したステップ S i 4 5 0 4 に進み、ステップ S i 4 5 0 7 で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応した演出パターンを取得する。

【5207】

ステップ S i 4 5 0 6 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には (S i 4 5 0 6 : N O)、ステップ S i 4 5 0 8 に進む。

30

【5208】

ステップ S i 4 5 0 8 では、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 4 5 2) に記憶されている高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した (XVI) 高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。(XVI) は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ S i 4 5 0 8 を実行した後、先に説明したステップ S i 4 5 0 4 に進み、ステップ S i 4 5 0 8 で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応した演出パターンを取得する。

40

【5209】

以上説明したように、変形例 1 6 のパチンコ機によれば、当たり抽選において潜伏確変大当たりに当選した場合に、開閉実行モードの終了後に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである潜伏確変状態となる。また、変形例 1 6 のパチンコ機によれば、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化

50

処理を行ったときに、高確率低頻度状態となる。すなわち、変形例 16 のパチンコ機では、高確率低頻度状態になる場合として、潜伏確変状態である場合と、上述したようにサポートモード擬似化処理を行った場合とがあり得る。

【5210】

潜伏確変状態である場合には、主制御装置 60 において実行される図 502 の変動時間設定処理では、ステップ S i 4 2 1 1 によって高確率低頻度状態用の変動時間が設定され、音声発光制御装置 90 において実行される図 504 の演出パターン設定処理では、ステップ S i 4 4 1 1 によって高確率低頻度状態用の演出パターンが設定される。これに対して、サポートモード擬似化処理を行った場合には、遊技状態判定値 P N を「02H」から「03H」に書き換える処理が行われる（図 501 参照）ことから、遊技状態が確変状態（遊技状態判定値 P N = 「03H」）であるものとみなして、上述した変動時間の設定や、演出パターンの設定が行われる。

10

【5211】

遊技状態として潜伏確変状態を搭載したパチンコ機において、上述したようにサポートモード擬似化処理を行った場合に、潜伏確変状態と同じ高確率低頻度状態となるが、この場合に、従来技術では、遊技動作の態様をどのようにするかについては、特段の考慮がなされていなかった。これに対して、変形例 16 のパチンコ機によれば、上述したように、潜伏確変状態である場合と、サポートモード擬似化処理を行った場合とで、変動時間の設定や演出パターンの設定が異なったものとなる。したがって、変形例 16 のパチンコ機によれば、潜伏確変状態の遊技回に適した演出、およびサポートモード擬似化処理を実行した遊技回に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。

20

【5212】

《I7-17》変形例 17：

変形例 16 のパチンコ機 10 は、第 9 実施形態のパチンコ機 10 に対して、遊技状態として潜伏確変状態を搭載したものである。これに換えて、変形例 17 として、第 9 実施形態の変形例 1 のパチンコ機に対して、遊技状態として潜伏確変状態を搭載しても良い。変形例 17 のパチンコ機について、以下、詳細に説明する。なお、変形例 17 のパチンコ機のハードウェア構成は第 9 実施形態のパチンコ機 10 と同一であることから、第 9 実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【5213】

変形例 17 のパチンコ機 10 は、第 9 実施形態の変形例 16 のパチンコ機と同様にして、遊技状態として潜伏確変状態が搭載されている。

30

【5214】

変形例 17 のパチンコ機は、第 9 実施形態の変形例 1 における具体的な制御と比較して、主制御装置 60 の M P U 6 2 によって実行される上述した図 502、図 503 で示す処理と、音声発光制御装置 90 の M P U 9 2 によって実行される上述した図 504、図 505 で示す処理とが相違し、主制御装置 60 の M P U 6 2 によって実行されるその他の処理、音声発光制御装置 90 において実行されるその他の処理、表示制御装置 100 において実行される各種処理は同一である。すなわち、変形例 17 のパチンコ機は、変形例 16 のパチンコ機と同様に、主制御装置 60 の M P U 6 2 によって図 502、図 503 で示す変動時間設定処理を実行し、音声発光制御装置 90 の M P U 9 2 によって図 504、図 505 で示した演出パターン設定処理を実行し、こうした点において第 9 実施形態の変形例 16 と相違する。

40

【5215】

上記のように構成された変形例 17 のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順は、図 496 に示した変形例 1 の処理手順と同一であり、遊技状態判定値 P N が算出され、変動時間が設定された後に、サポートモード擬似化処理が行われる。このため、サポートモード擬似化処理が行われる遊技回であっても、変動時間が設定される時点における遊技状態判定値 P N は、サポートモード擬似化処理が行われる前の値である「03H」となる。したがって、サポートモード擬似化処理が行われる場合

50

には、サポートモード擬似化処理が行われる前の適切な値である「03H（＝高確率高頻度状態）」に対応した変動時間の設定や、演出パターンの設定が行われる。一方、潜伏確変大当たりに当選したことによる潜伏確変状態においては、遊技状態判定値PNは「02H（＝高確率低頻度状態）」となっており、02Hに対応した変動時間の設定や、演出パターンの設定が行われる。このため、変形例17のパチンコ機によれば、変形例16のパチンコ機と同様に、潜伏確変状態である場合と、サポートモード擬似化処理を行った場合とで、変動時間の設定や演出パターンの設定が異なったものとなる。したがって、変形例17のパチンコ機によれば、変形例16のパチンコ機と同様に、潜伏確変状態の遊技回に適した演出、およびサポートモード擬似化処理を実行した遊技回に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。

10

【5216】

《I7-18》変形例18：

変形例18のパチンコ機は、第9実施形態のパチンコ機10と同一のハードウェア構成を備える。変形例18のパチンコ機のソフトウェア構成、すなわち、具体的な制御については、第9実施形態のパチンコ機10と比較して次の（イ）～（ホ）の点が相違し、その他の処理については同一である。なお変形例18のパチンコ機において、第9実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【5217】

（イ）変形例18のパチンコ機は遊技状態として潜伏確変状態を搭載しているのに対して、第9実施形態のパチンコ機10は遊技状態として潜伏確変状態を搭載していない。なお、潜伏確変状態を搭載する手法については、第9実施形態の変形例16および変形例17と同じである。

20

【5218】

（ロ）変形例18のパチンコ機では、主制御装置60のMPU62によって実行される当たり判定処理が、第9実施形態の変形例16における当たり判定処理（図500）と同一の内容となっている。すなわち、変形例18のパチンコ機では、高頻度サポートモードフラグをOFFするサポートモード擬似化処理が行われた場合に、サポートモード擬似化フラグをONする処理が実行されるのに対して、第9実施形態のパチンコ機10では、サポートモード擬似化フラグそのものを備えない。

【5219】

（ハ）変形例18のパチンコ機では、主制御装置60のMPU62によって実行される遊技状態判定処理が、第9実施形態の変形例1における遊技状態判定処理（図499）と同一の内容となっている。すなわち、第9実施形態のパチンコ機10では、遊技状態判定値を「02H」から「03H」に書き換える処理が行われるのに対して、変形例18のパチンコ機では、遊技状態判定値を「02H」から「03H」に書き換える処理が行われない。

30

【5220】

（ニ）変形例18のパチンコ機では、主制御装置60のMPU62によって実行される変動時間設定処理が、第9実施形態の変形例16における変動時間設定処理（図502）と同一の内容となっている。なお、変動時間設定処理のサブルーチンの一つである高確率低頻度状態用の変動時間設定処理（図503）も同一である。すなわち、第9実施形態のパチンコ機10では、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理は用意されていないのに対して、変形例18のパチンコ機では、遊技状態判定値PNが「02H」であるときに実行される高確率低頻度状態用の変動時間設定処理が用意されている。

40

【5221】

（ホ）変形例18のパチンコ機は、音声発光制御装置90のMPU92によって実行される後述する図506～図509で示す処理について、第9実施形態のパチンコ機10と相違する。

【5222】

<遊技回演出設定処理>

50

図506は、変形例18における遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。この演遊技回演出設定処理において、ステップS i 4 6 0 1、S i 4 6 0 3～S i 4 6 0 8は第9実施形態の遊技回演出設定処理（図485）のステップS i 2 6 0 1、S i 2 6 0 3～S i 2 6 0 8と同一である。変形例18における遊技回演出設定処理において、第9実施形態の遊技回演出設定処理と相違するのは、ステップS i 4 6 0 2の処理だけである。

【5223】

第9実施形態の遊技回演出設定処理（図485）のステップS i 2 6 0 2では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、変動時間、および遊技状態判定値PNの情報を読み出す処理を行っていた。これに対して、変形例18における遊技回演出設定処理のステップS i 4 6 0 2では、上記情報に加えて、サポートモード擬似化フラグの情報も読み出す。サポートモード擬似化フラグは、先に説明したように主制御装置60のMPU62によって実行される当たり判定処理によってONされるが、主制御装置60側では、サポートモード擬似化フラグの情報を変動用コマンドに含ませ、音声発光制御装置90に送信する。ステップS i 2 6 0 2では、この変動用コマンドを受信して、当該コマンドからサポートモード擬似化フラグの情報も読み出す。

【5224】

＜演出パターン設定処理＞

図507は、変形例18における演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この演出パターン設定処理において、ステップS i 4 7 0 1～S i 4 7 0 8は第9実施形態の演出パターン設定処理（図486）のステップS i 2 7 0 1～S i 2 7 0 8と同一であり、ステップS i 4 7 1 0は第9実施形態の演出パターン設定処理（図486）のステップS i 2 7 0 9と同一である。変形例18における演出パターン設定処理において、第9実施形態の演出パターン設定処理と相違するのは、ステップS i 4 7 0 9、ステップS i 4 7 1 1～S i 4 7 1 3が追加されている点だけである。

【5225】

ステップS i 4 7 0 7において、遊技状態判定値PNが「11H」でないと判定した場合（S i 4 7 0 7：NO）には、ステップS i 4 7 0 9に進む。ステップS i 4 7 0 9では、遊技状態判定値PNが「02H」であるか否かを判定する。ステップS i 4 7 0 9において、遊技状態判定値PNが「02H」でないと判定した場合（S i 4 7 0 9：NO）、すなわち、遊技状態判定値PNが「10H」である場合には、ステップS i 4 7 1 0に進む。ステップS i 4 7 1 0では、第9実施形態の演出パターン設定処理（図486）のステップS i 2 7 0 9と同じ処理である、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。

【5226】

ステップS i 4 7 0 9において、遊技状態判定値PNが「02H」とであると判定した場合には（S i 4 7 0 9：YES）、ステップS i 4 7 1 1に進む。

【5227】

ステップS i 4 7 1 1では、今回の遊技回においてサポートモード擬似化処理が実行されたか否かを判定する。具体的には、主制御装置60におけるサポートモード擬似化フラグがONであるか否かを判定する。

【5228】

ステップS i 4 7 1 1において、サポートモード擬似化フラグがONでないと判定した場合には（S i 4 7 1 1：NO）、ステップS i 4 7 1 2に進み、潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が潜伏確変状態である場合の演出パターン設定処理である。潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップS i 4 7 1 1を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【5229】

ステップ S i 4 7 1 1 において、サポートモード擬似化フラグが ON であると判定した場合には (S i 4 7 1 1 : Y E S)、ステップ S i 4 7 1 3 に進み、サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、今回の遊技回においてサポートモード擬似化処理が行われる場合の演出パターン設定処理である。サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップ S i 4 7 1 3 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【 5 2 3 0 】

＜潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 5 0 7 : S i 4 7 1 2) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機 1 0 が高確率低頻度状態にあるときに、大当たりで当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【 5 2 3 1 】

図 5 0 8 は、潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S i 4 8 0 1 では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数 R N を取得する。その後、ステップ S i 4 8 0 2 に進む。

【 5 2 3 2 】

ステップ S i 4 8 0 2 では、今回の遊技回における当否判定 (当たり抽選) の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理 (図 4 8 5) のステップ S i 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S i 4 8 0 2 において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には (S i 4 8 0 2 : Y E S)、ステップ S i 4 8 0 3 に進む。

【 5 2 3 3 】

ステップ S i 4 8 0 3 では、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 4 5 2) に記憶されている潜伏確変時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。潜伏確変時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、(X V I I) 高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりで当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、(X V I I I) 高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、(X I X) 高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップ S i 4 8 0 3 では、(X V I I) ~ (X I X) の中から (X V I I) を特定する。ステップ S i 4 8 0 3 を実行した後、ステップ S i 4 8 0 4 に進む。

【 5 2 3 4 】

ステップ S i 4 8 0 4 では、ステップ S i 4 8 0 3 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S i 4 6 0 2 (図 5 0 6) によって読み出した変動時間と、ステップ S i 4 8 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップ S i 4 8 0 5 では、ステップ S i 4 8 0 4 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S i 4 8 0 5 を実行した後、潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【 5 2 3 5 】

一方、ステップ S i 4 8 0 2 において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S i 4 8 0 2 : N O)、ステップ S i 4 8 0 6 に進

10

20

30

40

50

み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図485）のステップS i 2 6 0 2によって音光側M P U 9 2のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップS i 4 8 0 6において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（S i 4 8 0 6：Y E S）、ステップS i 4 8 0 7に進む。

【5236】

ステップS i 4 8 0 7では、ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図452）に記憶されている潜伏確変時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（XVIII）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブルを特定する。（XVIII）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS i 4 8 0 7を実行した後、先に説明したステップS i 4 8 0 4に進み、ステップS i 4 8 0 7で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数R Nの値に対応した演出パターンを取得する。

10

【5237】

ステップS i 4 8 0 6において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（S i 4 8 0 6：N O）、ステップS i 4 8 0 8に進む。

【5238】

ステップS i 4 8 0 8では、ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図452）に記憶されている潜伏確変時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（XIX）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブルを特定する。（XIX）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS i 4 8 0 8を実行した後、先に説明したステップS i 4 8 0 4に進み、ステップS i 4 8 0 8で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数R Nの値に対応した演出パターンを取得する。

20

【5239】

<サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理>

30

次に、サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図507：S i 4 7 1 3）として音声発光制御装置90のM P U 9 2によって実行される。サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、サポートモード擬似化処理が実行されて遊技状態が高確率低頻度状態にあるときに、大当たり当選に応じた演出パターンを設定するものである。サポートモード擬似化処理が行われる遊技回は、大当たり当選した場合しかあり得ないため、この演出パターン設定処理では、大当たり当選に応じた演出パターンの設定だけが行われる。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【5240】

40

図509は、サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS i 4 9 0 1では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側R A M 9 4の抽選用カウンタエリア9 4 cから、演出パターン用乱数R Nを取得する。その後、ステップS i 4 9 0 2に進む。

【5241】

ステップS i 4 9 0 2では、ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図452）に記憶されているサポートモード擬似化時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。ステップS i 4 9 0 2を実行した後、ステップS i 4 9 0 3に進む。

【5242】

50

ステップS i 4 9 0 3では、ステップS i 4 9 0 2で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップS i 4 6 0 2（図5 0 6）によって読み出した変動時間と、ステップS i 4 9 0 1によって得られた今回の演出パターン用乱数R Nの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップS i 4 9 0 4では、ステップS i 4 9 0 3によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップS i 4 9 0 4を実行した後、サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【5 2 4 3】

以上説明したように、変形例1 8のパチンコ機によれば、当たり抽選において潜伏確変大当たりに当選した場合に、開閉実行モードの終了後に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである潜伏確変状態となる。また、変形例1 8のパチンコ機によれば、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化処理を行ったときに、高確率低頻度状態となる。すなわち、変形例1 8のパチンコ機では、高確率低頻度状態になる場合として、潜伏確変状態である場合と、上述したようにサポートモード擬似化処理を行った場合とがあり得る。

【5 2 4 4】

主制御装置6 0において実行される変動時間設定処理では、潜伏確変状態である場合とサポートモード擬似化処理を行った場合とで、同一の高確率低頻度状態用の変動時間設定処理が行われる（変形例1 6の図5 0 2を参照）。一方、音声発光制御装置9 0において実行される演出パターン設定処理では、潜伏確変状態である場合には潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理が行われ、サポートモード擬似化処理を行った場合にはサポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理が行われる（図5 0 7）。このため、主制御装置6 0において実行される変動時間設定処理においては、潜伏確変状態である場合とサポートモード擬似化処理を行った場合とで制御ルーチンを共通化することができる。したがって、変形例1 8のパチンコ機によれば、制御の簡易化を図ることができる。さらに、音声発光制御装置9 0において実行される演出パターン設定処理においては、潜伏確変状態である場合とサポートモード擬似化処理を行った場合とで相違したものとして演出パターンを設定することができる。したがって、変形例1 8のパチンコ機によれば、潜伏確変状態の遊技回に適した演出、およびサポートモード擬似化処理を実行した遊技回に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。

【5 2 4 5】

《J》第1 0実施形態：

《J 1》遊技機の構造：

図5 1 0は、本発明の第9実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機1 0は、略矩形に組み合わされた木製の外枠1 1を備えている。パチンコ機1 0を遊技ホールに設置する際には、この外枠1 1が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機1 0は、外枠1 1に回動可能に支持されたパチンコ機本体1 2を備えている。パチンコ機本体1 2は、内枠1 3と、内枠1 3の前面に配置された前扉枠1 4とを備えている。内枠1 3は、外枠1 1に対して金属製のヒンジ1 5によって回動可能に支持されている。前扉枠1 4は、内枠1 3に対して金属製のヒンジ1 6によって回動可能に支持されている。内枠1 3の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体1 2を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機1 0には、シリンダ錠1 7が設けられている。シリンダ錠1 7は、内枠1 3を外枠1 1に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠1 4を内枠1 3に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠1 7に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される

。

【5246】

前扉枠14の略中央部には、開口された窓部18が形成されている。窓部18の周囲には、パチンコ機10を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LEDなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機10によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠14の裏側には、2枚の板ガラスからなるガラスユニット19が配置されており、開口された窓部18がガラスユニット19によって封じられている。内枠13には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機10の遊技者は、パチンコ機10の正面からガラスユニット19を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

10

【5247】

前扉枠14には、遊技球を貯留するための上皿20と下皿21とが設けられている。上皿20は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体12から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿20に貯留された遊技球は、パチンコ機本体12が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル25の操作によって駆動し、上皿20から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿21は、上皿20の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿21は、上皿20で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿21の底面には、下皿21に貯留された遊技球を排出するための排出口22が形成されている。排出口22の下方にはレバー23が設けられており、遊技者がレバー23を操作することによって、排出口22の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー23を操作して排出口22を開状態にすると、排出口22から遊技球が落下し、遊技球は下皿21から外部に排出される。

20

【5248】

上皿20の周縁部の前方には、演出操作ボタン24が設けられている。演出操作ボタン24は、パチンコ機10によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機10によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン24を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機10によって行われる。

30

【5249】

前扉枠14の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル25が設けられている。遊技者が操作ハンドル25を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル25の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー25aと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン25bと、操作ハンドル25の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器25cとが設けられている。遊技者が操作ハンドル25を握ると、タッチセンサー25aがオンになり、遊技者が操作ハンドル25を右回りに回動操作すると、可変抵抗器25cの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器25cの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

40

【5250】

上皿20の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン26が設けられている。遊技球発射ボタン26は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル25の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン26を操作すると、操作ハンドル25の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン26が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン26を操作することによ

50

て、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサー 25a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 25 を握ることによって少なくともタッチセンサー 25a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【5251】

次に、パチンコ機 10 の背面の構成について説明する。パチンコ機 10 の背面には、パチンコ機 10 の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【5252】

図 511 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面に設けられている。

【5253】

第 1 制御ユニット 51 は、主制御装置 60 を備えている。主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【5254】

第 2 制御ユニット 52 は、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備えている。音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機 10 の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【5255】

第 3 制御ユニット 53 は、払出制御装置 70 と、発射制御装置 80 とを備えている。払出制御装置 70 は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置 80 は、主制御装置 60 から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル 25 の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠 13 の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 54、タンク 54 の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール 55、タンクレール 55 の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール 56、ケースレール 56 から遊技球の供給を受け払出制御装置 70 からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置 71 など、パチンコ機 10 の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【5256】

電源ユニット 58 は、電源装置 85 と、電源スイッチ 88 とを備えている。電源装置 85 は、パチンコ機 10 の動作に必要な電力を供給する。電源装置 85 には、電源スイッチ 88 が接続されている。電源スイッチ 88 の ON/OFF 操作により、パチンコ機 10 に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機 10 に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【5257】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠 13 の前面に着脱可能に取り付けられている。

【5258】

図 512 は、遊技盤 30 の正面図である。遊技盤 30 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 PA の外縁の

10

20

30

40

50

一部を区画するようにして内レール部 3 1 a と、外レール部 3 1 b とが取り付けられている。内レール部 3 1 a と外レール部 3 1 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 3 1 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 3 1 に誘導されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 3 0 に対して略垂直に複数の釘 4 2 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 4 2 や風車は、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【5 2 5 9】

遊技盤 3 0 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び可変入賞装置 3 6 が設けられている。一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び可変入賞装置 3 6 のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤 3 0 に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 及びメイン表示部 4 5 が設けられている。メイン表示部 4 5 は、特図ユニット 3 7 と、普図ユニット 3 8 と、ラウンド表示部 3 9 とを有している。

【5 2 6 0】

図示するように、一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 3 2 に遊技球が入球すると、10 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 (図 5 1 1) から払い出される。

【5 2 6 1】

第 1 始動口 3 3 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第 1 始動口 3 3 は、遊技盤 3 0 の中央下方に設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【5 2 6 2】

第 2 始動口 3 4 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 3 0 の右側に設けられている。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第 2 始動口 3 4 には、電動役物 3 4 a が設けられている。

【5 2 6 3】

スルーゲート 3 5 は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート 3 5 は、電動役物 3 4 a を開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該通過を契機として内部抽選 (電動役物開放抽選) を行う。内部抽選の結果、電役開放に当たると、電動役物 3 4 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 3 5 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 3 4 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 P A を流下して第 2 始動口 3 4 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【5 2 6 4】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a を備えるとともに、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b を備えている。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選 (当たり抽選) の結果、大当たりに当たると、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 3 6 b は、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果、大当たりに当たった場合に移行し、開閉扉 3 6 b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当たった場合には、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球が可能になる開

閉実行モードへ移行する。同様に、第2始動口34への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置36の大入賞口36aへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置36の大入賞口36aに1個の遊技球が入球すると、払出装置71によって15個の遊技球が賞球として払い出される。

【5265】

遊技盤30の最下部にはアウト口43が設けられており、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、または可変入賞装置36に入球しなかった遊技球は、アウト口43を通して遊技領域PAから排出される。

【5266】

特図ユニット37は、第1図柄表示部37aと、第2図柄表示部37bとを備えている。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

10

【5267】

第1図柄表示部37aは第1の図柄を表示するための表示部である。第1の図柄とは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第1図柄表示部37aは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第1の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第1図柄表示部37aは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第1の図柄の停止表示を行なわせる。

20

【5268】

第2図柄表示部37bは第2の図柄を表示するための表示部である。第2の図柄とは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第2図柄表示部37bは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第2の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第2図柄表示部37bは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第2の図柄の停止表示を行なわせる。

【5269】

第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄、または、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第1の変動時間とも呼び、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第2の変動時間とも呼ぶ。

30

【5270】

特図ユニット37は、さらに、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに隣接した位置に、LEDランプからなる第1保留表示部37cと第2保留表示部37dとを備えている。本実施形態では、第1始動口33に入賞した遊技球は、最大4個まで保留される。第1保留表示部37cは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第1始動口33の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第2始動口34に入賞した遊技球は、最大4個まで保留される。第2保留表示部37dは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第2始動口34の保留個数を表示する。

40

【5271】

普図ユニット38は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット38は、スルーゲート35の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット38は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【5272】

50

ラウンド表示部 39 は、複数の L E D ランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 36 に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉 36 b の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 39 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【5273】

なお、特図ユニット 37、普図ユニット 38、およびラウンド表示部 39 は、セグメント表示器や L E D ランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機 E L 表示装置、C R T 又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【5274】

可変表示ユニット 40 は、遊技領域 P A の略中央に配置されている。可変表示ユニット 40 は、図柄表示装置 41 を備える。図柄表示装置 41 は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置 41 は、表示制御装置 100 によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 41 は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機 E L 表示装置又は C R T など、種々の表示装置に換えてもよい。

【5275】

図柄表示装置 41 は、第 1 始動口 33 への入球に基づいて第 1 図柄表示部 37 a が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置 41 は、第 2 始動口 34 への入球に基づいて第 2 図柄表示部 37 b が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置 41 は、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置 41 の詳細について説明する。

【5276】

図 513 は、図柄表示装置 41 において変動表示される液晶用図柄及び表示面 41 a を示す説明図である。図 513 (a) は、図柄表示装置 41 において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。図 513 (a) に示すように、図柄表示装置 41 には、数字の 1~8 を示す液晶用図柄が変動表示される。なお、変動表示される液晶用図柄として、数字の 1~8 を示す各液晶用図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された液晶用図柄を採用してもよい。

【5277】

図 513 (b) は、図柄表示装置 41 の表示面 41 a を示す説明図である。図示するように、表示面 41 a には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z1、Z2、Z3 が表示される。各図柄列 Z1~Z3 には、図 513 (a) に示した数字 1~8 の液晶用図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 513 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の液晶用図柄が、有効ライン L 上に停止した状態で表示される。具体的には、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 へ遊技球が入賞すると、各図柄列 Z1~Z3 の液晶用図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z1、図柄列 Z3、図柄列 Z2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z1~Z3 に所定の液晶用図柄が停止表示した状態となる。液晶用図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 60 による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の液晶用図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。例えば、同一の液晶用図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。なお、図柄表示装置 41 における液晶用図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ライ

10

20

30

40

50

ンの数、図柄列における液晶用図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【5278】

ここで、「遊技回」とは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎に、1つの特別情報についての1つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、図柄表示装置41において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【5279】

さらに、図513(b)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aには、第1保留表示領域Ds1と、第2保留表示領域Ds2とが表示される。第1保留表示領域Ds1には、第1始動口33への入球に基づく保留個数が表示される。第2保留表示領域Ds2には、第2始動口34への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第1始動口33及び第2始動口34に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大4つまでである。

【5280】

《J2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機10の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機10の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【5281】

図514は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。

【5282】

主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムを実行するCPU(図示せず)と、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM64とを備えている。MPU62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ROM63やRAM64に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【5283】

主制御基板61には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力ポートには、払出制御装置70と、電源装置85に設けられた停電監視回路86とが接続されている。主制御基板61は、停電監視回路86を介して、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置60や払出制御装置

70等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置85は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ88（図511）がOFFにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【5284】

また、主制御基板61の入力ポートには、各種検知センサ67a～67eが接続されている。具体的には、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、可変入賞装置36などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板61のMPU62は、各種検知センサ67a～67eからの信号に基づいて、遊技領域PAを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート35を通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU62は、第1始動口33及び第2始動口34への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート35への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

10

【5285】

主制御基板61の出力ポートには、可変入賞装置36の開閉扉36bを開閉動作させる可変入賞駆動部36cと、第2始動口34の電動役物34aを開閉動作させる電動役物駆動部34bと、メイン表示部45とが接続されている。主制御基板61には各種ドライバ回路が設けられており、MPU62は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【5286】

具体的には、MPU62は、開閉実行モードにおいては、開閉扉36bが開閉されるように可変入賞駆動部36cの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU62は、電動役物34aが開放されるように電動役物駆動部34bの駆動制御を実行する。各遊技回においては、MPU62は、メイン表示部45における第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部45におけるラウンド表示部39の表示制御を実行する。

20

【5287】

また、主制御基板61の出力ポートには、払出制御装置70と、音声発光制御装置90とが接続されている。払出制御装置70には、例えば、主制御装置60から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置60が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板61のMPU62は、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gを参照する。具体的には、一般入賞口32への入球を特定した場合には10個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、第1始動口33への入球を特定した場合には3個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、第2始動口34への入球を特定した場合には1個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信される。払出制御装置70は、主制御装置60から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置71を制御して賞球の払出を行う。

30

【5288】

払出制御装置70には、発射制御装置80が接続されている。発射制御装置80は、遊技球発射機構81の発射制御を行う。遊技球発射機構81は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置80には、操作ハンドル25と、遊技球発射ボタン26とが接続されている。

40

【5289】

音声発光制御装置90は、主制御装置60から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置60が各種コマンドを送信する際には、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【5290】

その他、音声発光制御装置90は、主制御装置60から受信した各種コマンドに基づい

50

て、前扉枠 14 に配置された LED などの発光手段からなる各種ランプ 47 の駆動制御や、スピーカー 46 の駆動制御を行うとともに、表示制御装置 100 の制御を行う。また、音声発光制御装置 90 には、演出操作ボタン 24 が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン 24 が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ 47、スピーカー 46、表示制御装置 100 等の制御を行う。

【5291】

表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明した。

【5292】

図 515 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 62 が当たり抽選、メイン表示部 45 の表示の設定、及び、図柄表示装置 41 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C1 が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C2 が用いられる。図柄表示装置 41 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C3 が用いられる。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）を終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタ CF が用いられる。なお、「高確率モード」は、確変大当たりによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりによって当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【5293】

大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定には乱数初期値カウンタ CINI が用いられる。また、メイン表示部 45 の第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b、並びに図柄表示装置 41 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ CS が用いられる。さらに、第 2 始動口 34 の電動役物 34a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C4 が用いられる。

【5294】

各カウンタ C1～C4、CF、CINI、CS は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が RAM 64 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 64a に適宜記憶される。

【5295】

RAM 64 には、保留情報記憶エリア 64b と、判定処理実行エリア 64c とが設けられている。保留情報記憶エリア 64b には、第 1 保留エリア Ra と第 2 保留エリア Rb とが設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 33 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3 および転落乱数カウンタ CF の各値が保留情報記憶エリア 64b の第 1 保留エリア Ra に時系列的に記憶される。また、第 2 始動口 34 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3 および転落乱数カウンタ CF の各値が保留情報記憶エリア 64b の第 2 保留エリア Rb に時系列的に記憶される。

【5296】

大当たり乱数カウンタ C1 の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタ C1 は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタ C1 は、例えば、0～119

10

20

30

40

50

9の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。また、大当たり乱数カウンタC1が1周すると、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～1199）。

【5297】

大当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。

10

【5298】

第1保留エリアRaに記憶された大当たり乱数カウンタC1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動し、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第2保留エリアRbに記憶された大当たり乱数カウンタC1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動し、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【5299】

本実施形態のパチンコ機10においては、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された大当たり乱数カウンタC1の値は、第1始動口33または第2始動口34に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する。そして、実行エリアAEに移動した大当たり乱数カウンタC1は、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

20

【5300】

次に、大当たり種別カウンタC2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC2は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC2は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【5301】

大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。

30

【5302】

上述したように、MPU62は、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63fに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

40

【5303】

次に、リーチ乱数カウンタC3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【5304】

リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第

50

2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。第 1 保留エリア R a に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第 2 保留エリア R b に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、M P U 6 2 は、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【5305】

リーチとは、図柄表示装置 4 1 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図 5 1 3 (b) の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において、最初に図柄列 Z 1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 3 において Z 1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

【5306】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【5307】

次に、転落乱数カウンタ C F の詳細について説明する。転落乱数カウンタ C F は、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

【5308】

転落乱数カウンタ C F は、例えば 0 ~ 1 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大に達した後 0 に戻る構成である。転落乱数カウンタ C F は定期的に更新され、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで R A M 6 4 の保留情報格納エリア 6 4 b に格納される。具体的には、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタ C F の更新値が R A M 6 4 の第 1 保留エリア R a に格納され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタ C F の更新値が R A M 6 4 の第 2 保留エリア R b に格納される。そして、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に格納された転落乱数カウンタ C F の値は、実行エリア A E に移動した後、R O M 6 3 の転落抽選用テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル）と照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。

【5309】

次に、変動種別カウンタ C S の詳細について説明する。変動種別カウンタ C S は、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間と、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間とを、M P U 6 2 において決定する際に用いられる。変動種別カウン

10

20

30

40

50

タCSは、例えば0～199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【5310】

変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタCSのバッファ値が取得される。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間の決定に際しては、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

10

【5311】

次に、電動役物開放カウンタC4の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC4は、例えば、0～465の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入球したタイミングでRAM64の電役保留エリア64dに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア64dに記憶されている電動役物開放カウンタC4の値が電役実行エリア64eに移動した後、電役実行エリア64eにおいて電動役物開放カウンタC4の値を用いて電動役物34aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。具体的には、電役実行エリア64eにおいて、ROM63の役物抽選用テーブル記憶エリア63eに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタC4の値とが照合され、電動役物34aを開放状態に制御するか否かが決定される。例えば、C4=0、1であれば、電動役物34aを開放状態に制御し、C4=2～465であれば、電動役物34aを閉鎖状態に維持する。

20

【5312】

なお、取得された大当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値、リーチ乱数カウンタC3の値、電動役物開放カウンタC4の値および転落乱数カウンタCFの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第1保留エリアRaおよび第2保留エリアRbに記憶された大当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値、リーチ乱数カウンタC3の値および転落乱数カウンタCFの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

30

【5313】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタC1に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタC1と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機10には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。

【5314】

図516は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図516(a)は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図516(b)は高確率モード用の当否テーブルを示している。

40

【5315】

図516(a)に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として、0～4の5個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～4の5個の値以外の値（5～1199）が外れである。一方、図516(b)に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として、0～15の16個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～15の16個の値以外の値（16～1199）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

50

【5316】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC1の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC1の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【5317】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【5318】

「小当たり」とは、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【5319】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の3つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様

(2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

(3) 開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモード

【5320】

パチンコ機10には、上記の(1)開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が複数回(例えば16回)行われるとともに、1回の開放は30secが経過するまで又は開閉扉36bへの入球個数が10個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が2回行われるとともに、1回の開放は0.2secが経過するまで又は開閉扉36bへの入球個数が6個となるまで継続するように設定可能である。

【5321】

遊技者により操作ハンドル25が操作されている場合、0.6secに1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構81が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1回の開閉扉36bの開放時間は0.2secである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも1回の開閉扉36bの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【5322】

なお、開閉扉36bの開閉回数、1回の開放に対する開放限度時間、及び1回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉36bの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、1回の開放に対する開放限度時間が長い又は1回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置36への入賞が発生しない構成としてもよい。

【5323】

パチンコ機10には、上記の(2)開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図516を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【5324】

パチンコ機10には、上記の(3)開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモードの態様として、遊技領域PAに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第2始動口34の電動役物34aが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

10

【5325】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC4を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aの1回の開放時間が長く設定されていてもよい。

20

【5326】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物34aの1回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物34aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

30

【5327】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2始動口34への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【5328】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタC2を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルとして記憶されている。

【5329】

図517は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図517(a)は第1始動口用の振分テーブルを示し、図517(b)は第2始動口用の振分テーブルを示している。第1始動口用の振分テーブルは、第1始動口33への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第2始動口用の振分テーブルは、第2始動口34への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

40

【5330】

図517(a)の第1始動口用の振分テーブルに示すように、第1始動口用の振分テーブルには、第1始動口33への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たりが設定されている。

【5331】

50

16R確変大当たり及び8R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R確変大当たりと8R確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が相違し、16R確変大当たりは16回（16ラウンド）であり、8R確変大当たりは8回（8ラウンド）である。

【5332】

16R通常大当たり及び8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R通常大当たりと8R通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が相違し、16R通常大当たりは16回（16ラウンド）であり、8R通常大当たりは8回（8ラウンド）である。

【5333】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～9」が16R確変大当たりに対応しており、「10～64」が8R確変大当たりに対応しており、「65～74」が16R通常大当たりに対応しており、「75～99」が8R通常大当たりに対応している。

【5334】

上記のように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりの種別として、4種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この4種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、16R確変大当たりが最も高く、8R確変大当たりが次に高く、次に16R通常大当たり、最後に8R通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【5335】

図517（b）の第2始動口用の振分テーブルに示すように、第2始動口用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R通常大当たりが設定されている。第2始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～64」が16R確変大当たりに対応しており、「65～99」が8R通常大当たりに対応している。

【5336】

このように本実施形態のパチンコ機10では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第1始動口33への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第2始動口34への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【5337】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはない。抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、16R確変大当たりまたは8R確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するか、または転落抽選において当選するまで継続される。

【5338】

上述のように、MPU62は、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態

様を決定する。その決定に際しては、ROM 63の停止結果テーブル記憶エリア 63fに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【5339】

図518は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図518に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタCFの値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる転落乱数カウンタCFの値として2～199の198個の値が設定されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は1/100であり、転落抽選に外れて高確率モードが継続される確率は99/100である。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。

10

【5340】

図519は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【5341】

図519（a）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図519（a）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.4秒である。

20

【5342】

図519（b）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図519（b）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462～465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は5.0秒である。

30

【5343】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第2始動口34への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【5344】

《J3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

40

次に、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成について説明する。

【5345】

図520は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85（図514）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載されている。MPU92は、CPU、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【5346】

ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93のエリアの一部には、演出パターンテ

50

ーブル記憶エリア 93 a、変動表示パターンテーブル記憶エリア 93 b 等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【5347】

RAM 94 は、ROM 93 内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM 94 のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア 94 a、各種カウンタエリア 94 b、抽選用カウンタエリア 94 c 等が設けられている。なお、MPU 92 に対して ROM 93 及び RAM 94 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【5348】

MPU 92 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 92 の入力側には、主制御装置 60 と演出操作ボタン 24 が接続されている。主制御装置 60 からは、各種コマンドを受信する。MPU 92 の出力側には、スピーカー 46 や各種ランプ 47 が接続されているとともに、表示制御装置 100 が接続されている。

【5349】

表示制御装置 100 に設けられた表示制御基板 101 には、プログラム ROM 103 及びワーク RAM 104 が複合的にチップ化された素子である MPU 102 と、ビデオディスプレイプロセッサ (VDP) 105 と、キャラクタ ROM 106 と、ビデオ RAM 107 とが搭載されている。なお、MPU 102 に対してプログラム ROM 103 及びワーク RAM 104 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【5350】

MPU 102 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP 105 の制御 (具体的には VDP 105 に対する内部コマンドの生成) を実施する。

【5351】

プログラム ROM 103 は、MPU 102 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の JPEG 形式画像データも併せて記憶されている。

【5352】

ワーク RAM 104 は、MPU 102 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【5353】

VDP 105 は、一種の描画回路であり、図柄表示装置 41 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP 105 は、IC チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP 105 は、MPU 102、ビデオ RAM 107 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ RAM 107 に記憶させる画像データを、キャラクタ ROM 106 から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 41 に表示させる。

【5354】

キャラクタ ROM 106 は、図柄表示装置 41 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ ROM 106 には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタ ROM 106 を複数設け、各キャラクタ ROM 106 に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラム ROM 103 に記憶した背景画像用の JPEG 形式画像データをキャラクタ ROM 106 に記憶する構成とすることも可能である。

【5355】

10

20

30

40

50

ビデオRAM107は、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【5356】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

【5357】

《J4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機10では、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、本実施形態では100回である。すなわち、パチンコ機10では、高頻度サポートモードに移行した後において、保証遊技回数である100回まで高頻度サポートモードは保証される。保証遊技回数である100回を超えた後については、その時点における抽選モードとして低確率モードが設定されている場合には、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行される。高頻度サポートモードでの遊技回数が100回に達した後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。

【5358】

本実施形態のパチンコ機10では、当たり抽選によって確変大当たりに当選した場合、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達していない遊技回（例えば、60回）において、転落抽選に当選した場合、その60回目に実行される遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。一方、サポートモードについては、その60回目に実行される遊技回で転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードが開始されてから100回目に実行される遊技回に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。

【5359】

また、本実施形態のパチンコ機10では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（例えば、120回）において、転落抽選に当選した場合、その60回目に実行される遊技回から、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、低確率モードで当たり抽選が実行される。かつ、その60回目に実行される遊技回から、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【5360】

さらに、本実施形態においては、当たり抽選に当選した場合、その大当たりした遊技回において実行する演出、および、その後に実行される開閉実行モードにおいて実行する演出においては、その大当たり種別を示唆しない。従って、遊技者は、確変大当たりに当選したのか、通常大当たりに当選したのかを演出を介して識別することができない。但し、第1図柄表示部37aおよび第2図柄表示部37bに表示される停止図柄は、大当たり種別ごとにその図柄の態様が異なるため、遊技者が、第1図柄表示部37aおよび第2図柄表示部37bの停止図柄を意識的に識別すれば、その大当たり種別は識別可能である。

【5361】

また、大当たりに当選した後に実行される遊技回においても、遊技者に対してその大当たり種別を識別できないようにするため、遊技回の実行中には、高確率状態であるのか低

10

20

30

40

50

確率状態であるかが識別できない演出（以下、状態非明示演出とも呼ぶ）を実行する。さらに、高確率モード中かつ保証遊技回数内の遊技回において転落抽選に当選した場合にも、転落抽選に当選したことは演出においては遊技者に示唆しない。また、転落抽選に当選すると抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するが、抽選モードが移行したことも演出においては遊技者に示唆しない。抽選モードが低確率モードに移行した後に実行される遊技回において実行される演出も状態非明示演出が実行される。

【5362】

その一方、本実施形態においては、高確率モード中かつ保証遊技回数内の遊技回で転落抽選に当選し低確率モードに移行した後、保証遊技回数内（すなわち高頻度サポートモードの継続中）に大当たり当選した場合には、当該大当たり当選した遊技回における演出において、高確率モード中に転落抽選に当選した後、保証遊技回数内に大当たり当選したこと（以下、転落引き戻し大当たりとも呼ぶ）を示唆する演出（以下、転落引き戻し大当たり演出）を実行する。さらに、転落引き戻し大当たりにおける大当たり種別が、パチンコ機10が設定可能な大当たり種別の中で、遊技者にとって最も有利な大当たり種別（以下、最有利大当たり種別とも呼ぶ。本実施形態においては16R確変大当たり。）であった場合には、転落引き戻し大当たり当選した遊技回の直後に実行される開閉実行モードのオープニング期間において、転落引き戻し大当たり、かつ、大当たり種別がパチンコ機10が設定可能な大当たり種別の中で最も有利な大当たり種別であることを示唆する演出（以下、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出とも呼ぶ）を実行する。なお、転落引き戻し大当たりの場合であって、大当たり種別が最有利大当たり種別ではない場合には、大当たり当選した遊技回において転落引き戻し大当たり演出は実行するが、オープニング期間に、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出は実行しない。

【5363】

また、本実施形態においては、高確率モード中に転落抽選に当選した場合であって、かつ、当該転落抽選に当選した遊技回において当たり抽選で大当たり当選した場合には、当該転落抽選に当選した遊技回において当たり抽選で大当たり当選したこと（以下、転落大当たりとも呼ぶ）を示唆する演出を実行する。

【5364】

具体的には、保証遊技回数内に転落大当たり（保証遊技回数内転落大当たり）に当選した場合には、保証遊技回数内に転落大当たり当選したことを示唆する演出（以下、保証遊技回数内転落大当たり演出とも呼ぶ）を当該遊技回において実行し、かつ、オープニング期間において実行するオープニング演出として保証遊技回数内に転落大当たり当選したことを示唆する保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行する。

【5365】

また、保証遊技回数外（保証遊技回数以降）に転落大当たり（保証遊技回数外転落大当たり）に当選した場合には、保証遊技回数外に転落大当たり当選したことを示唆する演出（以下、保証遊技回数外転落大当たり演出とも呼ぶ）を実行し、かつ、オープニング期間において実行するオープニング演出として保証遊技回数外に転落大当たり当選したことを示唆する保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行する。

【5366】

なお、本実施形態におけるパチンコ機10においては、通常大当たり当選した後、1000回の高頻度サポートモードでの遊技回が実行される保証遊技回数内に大当たり（引き戻し大当たりとも呼ぶ）に当選した場合には、当該大当たり当選した遊技回における演出において、大当たり当選したことは示唆するが、引き戻し大当たりであったことは示唆しない。

【5367】

上記説明した処理の概要を、タイムチャートを用いて説明する。本説明では、3つのケースを説明する。ケース1として、保証遊技回数内において転落抽選に当選し、その後の遊技回（保証遊技回数内）において大当たり当選した場合の処理について説明する。ケース2として、保証遊技回数内において転落抽選に当選し、かつ、その転落抽選に当選した

10

20

30

40

50

遊技回において大当りに当選した場合の処理について説明する。ケース 3 として、保証遊技回数外において転落抽選に当選し、かつ、その転落抽選に当選した遊技回において大当りに当選した場合の処理について説明する。

【5368】

図 5 2 1 は、パチンコ機 1 0 における処理の概要（ケース 1）を説明するために、パチンコ機 1 0 において実行する処理の一例を示すタイムチャートである。図示するように、本タイムチャートには、上から、第 1 始動口遊技回の実行／非実行、第 2 始動口遊技回の実行／非実行、高確率モードフラグの ON／OFF、高頻度サポートモードフラグの ON／OFF、開閉実行モードフラグの ON／OFF、開閉処理期間フラグの ON／OFF、および、実行される演出について示した。

10

【5369】

高確率モードフラグは、抽選モードが高確率モードの場合に ON であり、低確率モードの場合に OFF であるフラグである。高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが、高頻度サポートモードの場合に ON であり、低頻度サポートモードの場合に OFF であるフラグである。

【5370】

開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの開始時に ON になり、開閉実行モードの終了時に OFF になるフラグである。開閉処理期間フラグは、開閉処理期間（ラウンド遊技）の開始時に ON になり、開閉処理期間の終了時に OFF となるフラグである。なお、開閉実行モードは、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とから構成される。すなわち、開閉処理期間は、開閉実行モードが実行される期間の一部の期間である。

20

【5371】

タイムチャートに示すように、時刻 T 0 から時刻 T 1 の期間に第 1 始動口用遊技回として遊技回 U 1、遊技回 U 2、遊技回 U 3 が実行される。時刻 T 0 から時刻 T 1 の期間は、高確率モードフラグは OFF であり、高頻度サポートモードフラグも OFF であるため、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態である。このとき、演出は通常の遊技回演出を実行する。通常の遊技回演出とは、遊技回において実行する演出のうち、上述した状態非明示演出や、保証遊技回数内転落大当たり演出や保証遊技回数外転落大当たり演出など、特定の状態の遊技回で実行する演出以外の演出のことをいう。通常の遊技回演出には、特定の状態ではない遊技回（通常遊技回とも呼ぶ）において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において実行される演出も含む。通常の遊技回演出は、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態において実行される。

30

【5372】

本例においては、遊技回 U 3 では 8 R 確変大当たりに当選したとする。遊技回 U 3 において 8 R 確変大当たりに当選すると、遊技回 U 3 において実行する遊技回演出においては、大当たりに当選したことは遊技者に報知するが、大当たり種別（特に、確変大当たりであるか通常大当たりであるか）については報知しない。すなわち、8 R 確変大当たりであることは報知しない。なお、特図ユニット 3 7 の表示を遊技者が意識的に識別した場合には、遊技者は大当たり種別を識別することが可能である。すなわち、本実施形態においては、実行する演出において、大当たり種別を報知しない。

40

【5373】

図示するように、遊技回 U 3 の終了時に開閉実行モードフラグが ON となり、遊技回 U 3 の終了後に、開閉実行モードが開始される。開閉実行モードの開始とともにオープニング期間が開始され、演出としてオープニング演出が実行される。その後、開閉処理期間フラグが ON となることで、オープニング期間が終了するとともに開閉処理期間が開始され、演出としてラウンド演出が実行される。その後、開閉処理期間フラグが OFF となることで開閉処理期間が終了し、エンディング期間が開始される。エンディング期間では、演出としてエンディング演出が実行される。そして、開閉実行モードフラグが OFF となることで開閉実行モードが終了するとともに、エンディング期間が終了する。

50

【5374】

開閉実行モードの終了後、時刻 T 2 から高確率モードフラグおよび高頻度サポートモードフラグが ON となる。そして、遊技回 U 4 が開始される。このとき、時刻 T 2 からは抽選モードが高確率モードである遊技回が開始されるが、遊技回で実行される演出においては、高確率モードであるのか低確率モードであるのかを遊技者に識別不可能または識別がしにくい演出（状態非明示演出）を実行する。また、上述のように、大当たり当選した遊技回 U 3 における演出においても大当たり当選したことは報知するが大当たり種別については報知しない。従って、遊技者は、時刻 T 2 以降に実行される遊技回の抽選モードが高確率モードか低確率モードかを、実行される演出から把握できないまま遊技回を実行する。このようにすることで、遊技者に遊技回 U 3 での大当たり種別を推測させる楽しみや、期待感を付与することができる。また、仮に、遊技回 U 3 における大当たり当選の大当たり種別が通常大当たりであり遊技回 U 4 からの遊技回における抽選モードが低確率モードであったとしても、演出として状態非明示演出を実行するので、遊技者に対して、抽選モードが高確率モードであるかもしれないといった期待感を付与することができる。

10

【5375】

タイムチャートに示すように、時刻 T 2 から複数回の遊技回を実行した後、時刻 T 3 において実行される遊技回 U 5 の開始時に実行された転落抽選に当選すると、遊技回 U 5 の開始時から高確率モードフラグは OFF となり、抽選モードは低確率モードとなる。なお、遊技回 U 5 は保証遊技回数内であるので、高頻度サポートモードフラグは ON 状態を継続し、サポートモードは保証遊技回数が終了するまで、高頻度サポートモードが継続する。

20

【5376】

ここで、本実施形態においては、遊技回 U 5 の転落抽選において当選したにもかかわらず、遊技回で実行する演出においては、転落抽選に当選したこと、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを遊技者に報知しない。遊技回 U 5 および遊技回 U 5 以降に実行する遊技回において実行する演出は、高確率モードであるのか低確率モードであるのかを遊技者に識別不可能または識別がしにくい状態非明示演出である。このようにすることで、保証遊技回数内においては、転落抽選に当選し抽選モードが遊技者にとって不利な遊技状態に移行（高確率モードから低確率モードに移行）したとしても、遊技者は、実行される演出から高確率モードであるのか、低確率モードであるのかを識別することができない（または、識別しにくい）。よって、常に、抽選モードが高確率モードであるのか低確率モードであるのかといった期待感を遊技者に付与することができる。

30

【5377】

そして、保証遊技回数内である遊技回 U 6 において大当たり抽選に当選すると、遊技回 U 6 の実行中に実行する演出として、当該大当たりが転落引き戻し大当たりであることを示唆する演出（転落引き戻し大当たり演出）を実行する。また、本例では、遊技回 U 6 においては 16R 確変大当たり当選したとする。16R 確変大当たりは、図 517 に示すように、パチンコ機 10 において設定されている大当たり種別の中で最も遊技者にとって有利な大当たり種別である。

【5378】

図 522 は、転落引き戻し大当たり演出の一例を説明する説明図である。図 522 (a) に示すように、表示面 41a に、変動していた液晶用図柄が大当たりに対応する液晶用図柄を表示した後、図 522 (b) に示すように、当該大当たりが転落引き戻し大当たりであったことを示唆する演出を実行する。

40

【5379】

説明を図 521 に戻す。転落引き戻し大当たり演出の実行を終了し遊技回 U 6 が終了した後、時刻 T 5 から開閉実行モードフラグが ON となり、開閉実行モードが開始される。開閉実行モードにおけるオープニング期間では、転落引き戻し大当たりであったことを示唆することに加え、大当たり種別が 16R 確変大当たりであったことを示唆する転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行する。

50

【5380】

図523は、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出の一例を説明する説明図である。図示するように、オープニング演出として、表示面41aに、所定のキャラクターが転落引き戻し大当たりであったことを示唆し、かつ、別のキャラクターが大当たり種別が16R確変大当たりであったことを示唆する。

【5381】

説明を図521に戻す。時刻T5からのオープニング期間におけるオープニング演出を終了後、開閉処理期間（ラウンド遊技）、および、エンディング期間が終了した後、開閉実行モードフラグのOFFとともに開閉実行モードを終了する。

【5382】

その後、時刻T6から、高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグがONとなり、遊技回が開始される。このとき、各遊技回において実行される演出は状態非明示演出である。時刻T5から開始したオープニング演出における転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出において確変大当たりであることを示唆したため、時刻T6から開始される遊技回は高確率モードであることは遊技者は認識することが可能であるにもかかわらず、時刻T6以降の遊技回において状態非明示演出を実行する理由を以下に説明する。

【5383】

時刻T6以降の各遊技回において実行される転落抽選に所定の遊技回において当選した場合、高確率モードから低確率モードに移行する。仮に、時刻T6から開始される遊技回において高確率モード専用の演出を実行した場合には、転落抽選に当選し高確率モードから低確率モードに移行した場合に、高確率モード専用の演出が実行されなくなり、遊技者に、転落抽選に当選し高確率モードから低確率モードに移行したことが認識されてしまう。そこで、本実施形態においては、転落抽選に当選したこと、および、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを示唆しないために、時刻T6から開始される遊技回において状態非明示演出を実行する。そして、転落抽選に当選し抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行した場合であっても、保証遊技回数内の遊技回においては、状態非明示演出を実行する。時刻T6から開始される遊技回が高確率モードであることを遊技者が認識しているにもかかわらず、時刻T6以降の遊技回において状態非明示演出を実行する理由について説明した。以上、パチンコ機10における処理の概要（ケース1）について説明した。

【5384】

図524は、保証遊技回数内転落大当たりに当選した場合の処理（ケース2）を説明するタイムチャートである。上述したように、保証遊技回数内転落大当たりは、保証遊技回数内において、転落した遊技回において大当たりに当選することである。図示するように、時刻T12から開始される遊技回は、高確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態において実行されている。そして、各遊技回において転落抽選と当たり抽選とが実行される。

【5385】

図示するように、遊技回U15において転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選で大当たり当選した場合、遊技回U15において、保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出を実行する。保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出は、保証遊技回数内の遊技回において、転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選で大当たりに当選したことを遊技者に示唆する演出である。その後、時刻T14から開閉実行モードが開始されるが、開閉実行モードのオープニング期間において、保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行する。保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出は、保証遊技回数内の遊技回において、転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選に当選したことを遊技者に示唆するオープニング演出である。

【5386】

保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出および保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行することで、転落抽選に当選し抽選モードが低確率モードに移行したにも関

10

20

30

40

50

ならず、同じ遊技回において大当たり当選するといった非常に稀有な事象が発生したことを遊技者に認識させ、遊技者に優越感や達成感を付与することができる。なお、本実施形態においては、保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出および保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出は、大当たり当選の大当たり種別に関わりなく、保証遊技回数内の遊技回において転落抽選に当選し、かつ、大当たり当選した全ての場合に実行する。以上、パチンコ機 10 における処理の概要（ケース 2）について説明した。

【5387】

図 525 は、保証遊技回数外転落大当たり当選した場合（ケース 3）の処理を説明するタイムチャートである。上述したように、保証遊技回数外転落大当たりは、保証遊技回数外において、転落した遊技回において大当たり当選することである。図示するように、時刻 T22 から開始される遊技回は、高確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態において実行されている。そして、各遊技回において転落抽選と当たり抽選とが実行される。

【5388】

図示するように、遊技回 U25 において転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選に当選した場合、遊技回 U25 において、保証遊技回数外転落大当たり遊技回演出を実行する。保証遊技回数外転落大当たり遊技回演出は、保証遊技回数外の遊技回において、転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選に当選したことを遊技者に示唆する演出である。その後、時刻 T24 から開閉実行モードが開始されるが、開閉実行モードのオープニング期間において、保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行する。保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、保証遊技回数外の遊技回において、転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選に当選したことを遊技者に示唆するオープニング演出である。

【5389】

保証遊技回数外転落大当たり遊技回演出および保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行することで、転落抽選に当選し抽選モードが低確率モードに移行したにも関わらず、同じ遊技回において大当たり当選するといった非常に稀有な事象が発生したことを遊技者に認識させ、遊技者に優越感や達成感を付与することができる。なお、本実施形態においては、保証遊技回数外転落大当たり遊技回演出および保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、大当たり当選の大当たり種別に関わりなく、保証遊技回数外の遊技回において転落抽選に当選し、かつ、大当たり当選した全ての場合に実行する。以上、パチンコ機 10 における処理の概要（ケース 3）について説明した。

【5390】

以上、概要で説明したように、パチンコ機 10 は、高確率モードの遊技状態よりも不利な低確率モードの遊技状態において大当たり当選した場合に、特定の演出を実行する。具体的には、ケース 1 では、特定の演出として、転落引き戻し大当たり演出および転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行する。ケース 2 では、特定の演出として、保証遊技回数内転落大当たり演出および保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行する。ケース 3 では、特定の演出として、保証遊技回数外転落大当たり演出および保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行する。このような処理を実行することによって、遊技者にとって不利な遊技状態で実行された遊技回において大当たり当選したことを、特定の演出を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たり当選したことへの優越感や満足感を遊技者に付与することができる。

【5391】

また、いずれの特定の演出も、遊技者にとって不利な遊技状態から大当たり当選したことを遊技者に示唆する内容の演出である。従って、不利な遊技状態にもかかわらず大当たり当選したことをより一層遊技者に認識させることができ、より一層大きな優越感や満足感を遊技者に付与することができる。

【5392】

さらに、大当たり当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行す

10

20

30

40

50

るので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。

【5393】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに

10

【5394】

さらに、転落した後に、保証遊技回数内において大当たり当選（転落引き戻し大当たり）した場合であって、当該大当たりの種別が遊技者にとって最も有利な種別である場合には、オープニング期間において転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行するので、大当たり当選した後に、不利な遊技状態から最も有利な種別の大当たり当選したことを遊技者は知ることになり、遊技者に対してさらに大きな優越感や幸福感を付与することができる。

【5395】

20

また、本実施形態においては、ケース1における転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出、ケース2における保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出、ケース3における保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、大当たりとなった遊技回が終了した後に実行するので、遊技回が終了した後にも遊技者に対して期待感を付与することできることに加え、遊技回が終了した後にも遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【5396】

また、本実施形態においては、遊技状態のうち、高確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態が遊技者に最も有利な遊技状態（以下、最有利状態とも呼ぶ）であり、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態が遊技者に最も不利な遊技状態（以下、最不利状態とも呼ぶ）であり、低確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態は最有利状態よりも不利であり最不利状態よりも有利な遊技状態（以下、中有利状態とも呼ぶ）である。本実施形態においては、最有利遊技状態から中有利遊技状態に移行した後の遊技回において大当たり当選した場合に上記の特定の演出を実行する。よって、特定の演出を実行することによって、最も不利な状態である最不利状態に移行する前に大当たり当選したことを遊技者に強く認識させることができ、遊技者に対して事後的な危機感（実は危ない状況であったことを後に知ることによる危機感）、および、大当たり当選したことによる達成感や優越感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【5397】

また、本実施形態においては、例えば、特定の演出としての転落引き戻し大当たり演出は、転落した後に大当たり当選したことを示唆する演出である。すなわち、転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回（以下、当該当選遊技回とも呼ぶ）の1つ前に大当たりになった遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たり当選したことを遊技者に認識させることができる。従って、遊技者に対して、事後的に一つ前に大当たりとなった遊技回における大当たり種別を認識させることができ、先行当選遊技回から今までの遊技について回想させるといった遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【5398】

さらに、上述のように、転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとな

50

った遊技回（当該当選遊技回）の1つ前に大当たりになった遊技回（先行当選遊技回）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりで当選したことを遊技者に認識させる。さらに、当該大当たりの種別が遊技者に最も有利な大当たり種別であって場合には、転落引き戻し最有利演出を実行する。すなわち、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回における大当たり種別と、先行当選遊技回における大当たり種別とに基づいて、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回以降に実行する演出を決定するので、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回以降に実行された特定の演出を認識した遊技者に、当該特定の演出に基づいて、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回における大当たり種別と、先行当選遊技回における大当たり種別について回想や推測をさせることができ、実行中の遊技回に対する期待感に加え過去に実行された遊技回について回想させるといった興味も遊技者に付与することができる。

10

【5399】

さらに、上述したように、特定の演出、例えば転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回の1つ前に大当たりになった遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりで当選したことを遊技者に認識させる。すなわち、特定の演出を実行するか否か、および、特定の演出の内容については、先に大当たりで当選した遊技回から、その一つ後に大当たりで当選した遊技回までにおける遊技状態の変化の態様に基づいて決定している。よって、特定の演出を認識した遊技者は、当該特定の演出に基づいて過去に実行された遊技回における当該遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。よって、先に大当たりで当選した遊技回から、その一つ後に大当たりで当選した遊技回までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者が認識できなかった場合であっても、当該特定の演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5400】

さらに、オープニング期間に実行する特定の演出も、先に大当たりで当選した遊技回から、その一つ後に大当たりで当選した遊技回までにおける遊技状態の変化の態様に基づいて決定している。つまり、大当たりとなった遊技回が終了した後のオープニング期間まで、遊技者に対して、これまで実行された遊技回における遊技状態の変化の態様や、遊技の内容、演出に注目させることができる。

30

【5401】

また、本実施形態のパチンコ機10は、有利な遊技状態である高確率高頻度状態から、不利な遊技状態である低確率高頻度状態に移行した後に大当たりで当選した場合に特定の演出を実行する。よって、仮に、状態非明示演出を実行していたにもかかわらず、有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行したことを遊技者が認識していた場合でも高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たり当選することで特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たり当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【5402】

さらに、本実施形態のパチンコ機10は、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいてオープニング時間を決定する。従って、例えば、オープニング時間に対応する期間であるオープニング期間に演出（オープニング演出）を実行する場合、当該演出の内容を、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該オープニング演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後ま

50

での間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。よって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5403】

また、本実施形態のパチンコ機10は、大当たりに当選した遊技回（先行当選遊技回）の直後から開始される遊技回が遊技者にとって有利な遊技状態（高確率高頻度状態）の遊技回であり、その後、遊技者にとって不利な遊技状態（低確率高頻度状態）に移行（転落抽選に当選）し、その後に大当たり（転落引き戻し大当たり）に当選した場合に特定の演出を実行する。よって、遊技者にとって不利な遊技状態に移行することによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たりに当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5404】

《J5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【5405】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置60のMPU62は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。MPU62は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【5406】

<タイマ割込み処理>

図526は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

【5407】

ステップSj0101では、各種検知センサ67a～67eの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサ67a～67eの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップSj0102に進む。

【5408】

ステップSj0102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSj0103に進む。

【5409】

ステップSj0103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、転落乱数カウンタCFおよび電動役物開放カウンタC4の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、転落乱数カウンタCFおよび電動役物開放カウンタC4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4、CFの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSj0104に進む。なお、変動種別カウンタCSは、後述する通常処理（図530）において、その値を更新する。

【5410】

ステップSj0104では、第1始動口33及び第2始動口34への入球に伴う始動口

10

20

30

40

50

用の入球処理を実行する。ステップS j 0 1 0 4の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップS j 0 1 0 4を実行した後、ステップS j 0 1 0 5に進む。

【5 4 1 1】

ステップS j 0 1 0 5では、スルーゲート3 5への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップS j 0 1 0 5のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップS j 0 1 0 5を実行した後、M P U 6 2はタイマ割込み処理を終了する。

【5 4 1 2】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図5 2 6：S j 0 1 0 4）として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

10

【5 4 1 3】

図5 2 7は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS j 0 2 0 1では、遊技球が第1始動口3 3に入球（始動入球）したか否かを、第1始動口3 3に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップS j 0 2 0 1において、遊技球が第1始動口3 3に入球したと判定した場合には（S j 0 2 0 1：Y E S）、ステップS j 0 2 0 2に進み、払出制御装置7 0に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS j 0 2 0 3に進む。

【5 4 1 4】

ステップS j 0 2 0 3では、第1始動口3 3に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップS j 0 2 0 4に進む。

20

【5 4 1 5】

ステップS j 0 2 0 4では、第1保留エリアR aの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数R a N（以下、第1始動保留個数R a Nともいう）を読み出し、当該第1始動保留個数R a Nを後述する処理の対象として設定する。第1始動保留個数R a Nは、第1始動口3 3への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップS j 0 2 0 9に進む。

【5 4 1 6】

ステップS j 0 2 0 1において、遊技球が第1始動口3 3に入球していないと判定した場合には（S j 0 2 0 1：N O）、ステップS j 0 2 0 5に進み、遊技球が第2始動口3 4に入球したか否かを第2始動口3 4に対応した検知センサの検知状態により判定する。

30

【5 4 1 7】

ステップS j 0 2 0 5において、遊技球が第2始動口3 4に入球したと判定した場合には（S j 0 2 0 5：Y E S）、ステップS j 0 2 0 6に進み、払出制御装置7 0に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS j 0 2 0 7に進む。一方、ステップS j 0 2 0 5において、遊技球が第2始動口3 4に入球していないと判定した場合には（S j 0 2 0 5：N O）、本始動口用の入球処理を終了する。

【5 4 1 8】

ステップS j 0 2 0 7では、第2始動口3 4に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップS j 0 2 0 8に進む。

40

【5 4 1 9】

ステップS j 0 2 0 8では、第2保留エリアR bの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数R b N（以下、第2始動保留個数R b Nともいう）を読み出し、当該第2始動保留個数R b Nを後述する処理の対象として設定する。第2始動保留個数R b Nは、第2始動口3 4への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップS j 0 2 0 9に進む。

【5 4 2 0】

ステップS j 0 2 0 9では、上述したステップS j 0 2 0 4又はステップS j 0 2 0 8

50

において設定された始動保留個数 N ($R a N$ 又は $R b N$) が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。ステップ $S j 0 2 0 9$ において、始動保留個数 N が上限値未満でない場合には ($S j 0 2 0 9 : N O$)、本始動口用の入球処理を終了する。

【5421】

一方、ステップ $S j 0 2 0 9$ において、始動保留個数 N が上限値未満である場合には ($S j 0 2 0 9 : Y E S$)、ステップ $S j 0 2 1 0$ に進み、対応する保留エリアの始動保留個数 N に 1 を加算した後、ステップ $S j 0 2 1 1$ に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値 (以下、合計保留個数 $C R N$ と言う) に 1 を加算する。合計保留個数 $C R N$ は、第 1 始動保留個数 $R a N$ と第 2 始動保留個数 $R b N$ との合計値を示す。その後、ステップ $S j 0 2 1 2$ に進む。

10

【5422】

ステップ $S j 0 2 1 2$ では、ステップ $S j 0 1 0 3$ (図 5 2 6) において更新した大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、リーチ乱数カウンタ $C 3$ および転落乱数カウンタ $C F$ の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ $S j 0 2 1 0$ において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第 1 始動保留個数 $R a N$ が処理の対象として設定されている場合には、ステップ $S j 0 1 0 3$ にて更新した大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、リーチ乱数カウンタ $C 3$ および転落乱数カウンタ $C F$ の各値を、第 1 保留エリア $R a$ の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ $S j 0 2 1 0$ において 1 を加算した第 1 始動保留個数 $R a N$ と対応する記憶エリアに格納する。また、第 2 始動保留個数 $R b N$ が処理の対象として設定されている場合には、ステップ $S j 0 1 0 3$ にて更新した大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、リーチ乱数カウンタ $C 3$ および転落乱数カウンタ $C F$ の各値を、第 2 保留エリア $R b$ の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ $S j 0 2 1 0$ において 1 を加算した第 2 始動保留個数 $R b N$ と対応する記憶エリアに格納する。ステップ $S j 0 2 1 2$ を実行した後、ステップ $S j 0 2 1 3$ に進む。

20

【5423】

ステップ $S j 0 2 1 3$ では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、リーチ乱数カウンタ $C 3$ および転落乱数カウンタ $C F$ の各値の情報 (保留情報) に基づいて、当たり抽選の当否判定結果 (抽選結果)、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否判定結果 (抽選結果) などの判定を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップ $S j 0 2 1 3$ を実行した後、ステップ $S j 0 2 1 4$ に進む。

30

【5424】

ステップ $S j 0 2 1 4$ では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、リーチ乱数カウンタ $C 3$ 、転落乱数カウンタ $C F$ の各値の情報 (保留情報) に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【5425】

保留コマンドは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果 (先判定情報) を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 5 3 0 : ステップ $S j 0 5 0 3$) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

40

【5426】

また、音声発光制御装置 9 0 は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 $D s 1$ における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する

50

。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第2始動口34への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【5427】

主制御装置60のMPU62は、ステップSj0214を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【5428】

<先判定処理>

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図527：Sj0213）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【5429】

図528は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【5430】

ステップSj0301では、始動口用の入球処理（図527）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値を把握する。その後、ステップSj0302に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【5431】

ステップSj0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Sj0302：YES）、ステップSj0303に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップSj0308に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【5432】

一方、ステップSj0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Sj0302：NO）、ステップSj0304に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタCFの値を把握する。その後、ステップSj0305に進み、転落当否判定テーブル記憶エリア63dに記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。

【5433】

ステップSj0305において、転落抽選に当選していると判定した場合には（Sj0305：YES）、ステップSj0306に進み、転落当選情報を先判定処理結果格納エリア64hに記憶し、ステップSj0303に進む。ステップSj0303では、上述のように、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップSj0308に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

10

20

30

40

50

【5434】

ステップS j 0 3 0 5において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（S j 0 3 0 5：NO）、ステップS j 0 3 0 7に進む。ステップS j 0 3 0 7では、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC 1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップS j 0 3 0 8に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC 1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【5435】

ステップS j 0 3 0 8では、今回把握した大当たり乱数カウンタC 1の値が大当たりに対応していると判定した場合には（S j 0 3 0 8：YES）、ステップS j 0 3 0 9に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタC 2の値を把握する。その後、ステップS j 0 3 1 0に進み、振分テーブル記憶エリア6 3 bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC 2が第1始動口3 3への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口3 4への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップS j 0 3 1 0を実行した後、ステップS j 0 3 1 1に進む。

【5436】

ステップS j 0 3 1 1では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタC 2の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップS j 0 3 1 1において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（S j 0 3 1 1：YES）、ステップS j 0 3 1 2に進み、先判定処理結果格納エリア6 4 hに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS j 0 3 1 1において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（S j 0 3 1 1：NO）、ステップS j 0 3 1 3に進み、先判定処理結果格納エリア6 4 hに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【5437】

ステップS j 0 3 0 8において、今回把握した大当たり乱数カウンタC 1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（S j 0 3 0 8：NO）、ステップS j 0 3 1 4に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタC 3の値を把握する。その後、ステップS j 0 3 1 5に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップS j 0 3 1 6に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタC 3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【5438】

ステップS j 0 3 1 6において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（S j 0 3 1 6：YES）、ステップS j 0 3 1 7に進み、先判定処理結果格納エリア6 4 hにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS j 0 3 1 6において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（S j 0 3 1 6：NO）、そのまま先判定処理を終了する。

【5439】

<スルー用の入球処理>

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図5 2 6：S j 0 1 0 5）として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

【5440】

図5 2 9は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS j 0 4 0 1では、遊技球がスルーゲート3 5に入球したか否かを判定する。ステップS j 0 4 0 1において、遊技球がスルーゲート3 5に入球したと判定した場合には（S j 0 4 0 1：YES）、ステップS j 0 4 0 2に進み、役物保留個数S Nが上限値（本実施形態では4）未

10

20

30

40

50

満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 S N は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S j 0 4 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には (S j 0 4 0 1 : N O)、本スルー用の入球処理を終了する。

【5 4 4 1】

ステップ S j 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の上限値未満 (4 未満) であると判定した場合には (S j 0 4 0 2 : Y E S)、ステップ S j 0 4 0 3 に進み、役物保留個数 S N に 1 を加算する。その後、ステップ S j 0 4 0 4 に進む。

【5 4 4 2】

ステップ S j 0 4 0 4 では、ステップ S j 0 1 0 3 (図 5 2 6) において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【5 4 4 3】

一方、ステップ S j 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合 (S j 0 4 0 2 : N O)、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【5 4 4 4】

<通常処理>

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと (以下、「電源投入」とも呼ぶ) に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【5 4 4 5】

図 5 3 0 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S j 0 5 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S j 0 5 0 2 に進む。

【5 4 4 6】

ステップ S j 0 5 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S j 0 5 0 3 に進む。

【5 4 4 7】

ステップ S j 0 5 0 3 では、ステップ S j 0 5 0 2 において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S j 0 5 0 3 を実行した後、ステップ S j 0 5 0 4 に進む。

【5 4 4 8】

ステップ S j 0 5 0 4 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S j 0 5 0 5 に進む。

【5 4 4 9】

ステップ S j 0 5 0 5 では、払出制御装置 7 0 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ S j 0 5 0 6 に進む。ステップ S j 0 5 0 6 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選

10

20

30

40

50

、図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、第 1 図柄表示部 3 7 a、第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S j 0 5 0 6 を実行した後、ステップ S j 0 5 0 7 に進む。

【5 4 5 0】

ステップ S j 0 5 0 7 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S j 0 5 0 8 に進む。

【5 4 5 1】

ステップ S j 0 5 0 8 では、第 2 始動口 3 4 に設けられた電動役物 3 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S j 0 5 0 9 に進む。

【5 4 5 2】

ステップ S j 0 5 0 9 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S j 0 5 0 3 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S j 0 5 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S j 0 5 0 9：N O）、ステップ S j 0 5 1 0 及びステップ S j 0 5 1 1 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S j 0 5 1 0 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップ S j 0 5 1 1 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップ S j 0 5 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S j 0 5 0 9：Y E S）、ステップ S j 0 5 0 3 に戻り、ステップ S j 0 5 0 3 からステップ S j 0 5 0 8 までの各処理を実行する。

【5 4 5 3】

なお、ステップ S j 0 5 0 3 からステップ S j 0 5 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【5 4 5 4】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 5 3 0：S j 0 5 0 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【5 4 5 5】

図 5 3 1 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S j 0 6 0 1 では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされる。

【5 4 5 6】

ステップ S j 0 6 0 1 において、開閉実行モード中であると判定した場合には（S j 0 6 0 1：Y E S）、ステップ S j 0 6 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊

技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップSj0601において、開閉実行モード中でないと判定した場合には(Sj0601:NO)、ステップSj0602に進む。

【5457】

ステップSj0602では、特図ユニット37が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット37に備えられる第1図柄表示部37aおよび第2図柄表示部37bのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがONであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第1図柄表示部37aおよび第2図柄表示部37bのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にONにされ、その変動表示が終了する場合にOFFにされる。

10

【5458】

ステップSj0602において、特図ユニット37が変動表示中でないと判定した場合には(Sj0602:NO)、ステップSj0603に進む。

【5459】

ステップSj0603では、特図ユニット37における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップSj0603を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【5460】

一方、ステップSj0602において、特図ユニット37が変動表示中であると判定した場合には(Sj0602:YES)、ステップSj0604に進む。

20

【5461】

ステップSj0604では、特図ユニット37における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップSj0604を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【5462】

<変動開始処理>

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン(図531:Sj0603)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

30

【5463】

図532は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップSj0701では、合計保留個数CRNが「0」を上回るか否かを判定する。合計保留個数CRNが「0」以下である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップSj0701において、合計保留個数CRNが「0」以下であると判定した場合には(Sj0701:NO)、本変動開始処理を終了する。一方、ステップSj0701において、合計保留個数CRNが「0」を上回ると判定した場合には(Sj0701:YES)、ステップSj0702に進む。

【5464】

ステップSj0702では、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップSj0703に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

40

【5465】

ステップSj0703では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップSj0704に進む。

【5466】

ステップSj0704では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップSj0704を実行した後、ステップSj0705に進む。

【5467】

50

ステップS j 0 7 0 5では、遊技状態を判定するための遊技状態判定処理を実行する。具体的には、後に説明する遊技状態判定値を算出することによって、遊技状態の判定を行う。遊技状態判定処理の詳細は後述する。ステップS j 0 7 0 5を実行した後、ステップS j 0 7 0 6に進む。

【5468】

ステップS j 0 7 0 6では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態判定値と、大当たりの有無やリーチの発生の有無とに基づいて、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップS j 0 7 0 6を実行した後、ステップS j 0 7 0 7に進む。

10

【5469】

ステップS j 0 7 0 7では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップS j 0 7 0 6で設定された変動時間の情報が含まれている。さらに、変動用コマンドには、保証遊技回フラグがONであるか否かの情報、当該遊技回転落フラグがONであるか否かの情報、当該遊技回において転落抽選に当選したか否かの情報、および、遊技状態判定値に関する情報が含まれる。ステップS j 0 7 0 7を実行した後、ステップS j 0 7 0 8に進む。

20

【5470】

ステップS j 0 7 0 8では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、16R確変大当たりの情報、8R確変大当たりの情報、16R通常大当たりの情報、8R通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【5471】

ステップS j 0 7 0 7およびステップS j 0 7 0 8にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理(図530)におけるステップS j 0 5 0 3によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS j 0 7 0 8を実行した後、ステップS j 0 7 0 9に進む。

30

【5472】

以下に説明するステップS j 0 7 0 9からステップS j 0 7 1 2の処理は、保証遊技回数外の遊技回において高確率モードが継続している場合に、当該処理対象遊技回において大当たりに当選した場合、および、転落抽選に当選した場合のいずれの場合も、当該処理対象遊技回の開始時にサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートに移行させ、遊技者に対して、転落抽選に当選したのか大当たりに当選したのかを識別できない又は識別しにくくするための処理である。通常の遊技機においては、保証遊技回数外において高確率モードが継続している場合であって転落抽選に当選した場合には、後に詳細を説明する転落判定処理において、遊技回の開始時に高確率モードフラグをOFFにし(図534:S j 0 9 0 4)、かつ、高頻度サポートモードフラグをOFFにするため(図534:S j 0 9 0 8)、転落抽選に当選した遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。一方、大当たりに当選した場合には、遊技回の終了時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。そのため、遊技回における演出において、転落抽選に当選したのか大当たりに当選したのかが識別しにくい演出を実行したとしても、遊技回において高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングを識別することによって、遊技者は、転落抽選に当選したのか否かを遊技回の開始時に判別することができてしまう。

40

【5473】

本実施形態においては、ステップS j 0 7 0 9からステップS j 0 7 1 2の処理によっ

50

て、保証遊技回数外の遊技回において高確率モードが継続している場合に、当該処理対象遊技回において大当たりに当選した場合にも、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するようにしているので、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを遊技者が認識した場合に、転落抽選に当選したのか、大当たりで当選したのかを識別することができず、遊技回の終了時の当たり判定の結果の報知を認識するまで、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。以下、ステップS j 0 7 0 9からステップS j 0 7 1 2の処理を具体的に説明する。

【5474】

ステップS j 0 7 0 9では、いずれかの当たり種別に対応する当たりフラグがONであるか否かを判定する。すなわち、当該処理対象遊技回における当たり抽選において大当たりで当選しているか否かを判定する。ステップS j 0 7 0 9において、当たりフラグがONであると判定した場合には（S j 0 7 0 9：YES）、ステップS j 0 7 1 0に進む。

10

【5475】

ステップS j 0 7 1 0では、高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS j 0 7 1 0において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（S j 0 7 1 0：YES）、ステップS j 0 7 1 1に進む。

【5476】

ステップS j 0 7 1 1では、当該処理対象遊技回が保証遊技回数内であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタPNC>0であるか否かを判定する。保証遊技回数カウンタPNCは、保証遊技回数をダウンカウントするカウンタである。保証遊技回すなわち高頻度サポートモードが開始されるときに保証遊技回数カウンタPNCに値「100」が設定され、遊技回が終了するごとに値「1」が減算される。ステップS j 0 7 1 1において、当該処理対象遊技回が保証遊技回数内ではない（保証遊技回数外）と判定された場合には（S 3 7 1 1：NO）、ステップS j 0 7 1 2に進む。

20

【5477】

ステップS j 0 7 1 2では、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。その後、ステップS j 0 7 1 3に進む。また、ステップS j 0 7 0 9において当たりフラグがONではないと判定した場合（S j 0 7 0 9：NO）、高頻度サポートモードフラグがONではないと判定した場合（S j 0 7 1 0：NO）、ステップS j 0 7 1 1において処理対象遊技回が保証遊技回数内であると判定した場合（S j 0 7 1 1：YES）には、ステップS j 0 7 1 3に進む。

30

【5478】

ステップS j 0 7 1 3では、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第1図柄表示部37aであると特定して変動表示を開始させ、第2図柄表示部フラグがONである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第2図柄表示部37bであると特定して変動表示を開始させる。ステップS j 0 7 1 3を実行した後、ステップS j 0 7 1 4に進む。

40

【5479】

ステップS j 0 7 1 4では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをONする。ステップS j 0 7 1 4を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【5480】

<保留情報シフト処理>

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図532：S j 0 7 0 2）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【5481】

50

図533は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップSj0801では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第1保留エリアRaであるか否かを判定する。具体的には、第1保留エリアRa（図515）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第1保留エリアRaの第1エリアに記憶されている保留情報）の方が、第2保留エリアRb（図515）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第2保留エリアRbの第1エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第1保留エリアRaであると判定する。一方、第1保留エリアRaに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第2保留エリアRbに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第2保留エリアRbであると判定する。すなわち、ステップSj0801の処理を実行することにより、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

10

【5482】

ステップSj0801において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaであると判定した場合には（ステップSj0801：YES）、ステップSj0802～ステップSj0807の第1保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップSj0801において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には（ステップSj0801：NO）、ステップSj0808～ステップSj0813の第2保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

20

【5483】

ステップSj0802では、第1保留エリアRaの第1始動保留個数RaNを1減算した後、ステップSj0803に進み、合計保留個数CRNを1減算する。その後、ステップSj0804に進む。ステップSj0804では、第1保留エリアRaの第1エリアに格納されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップSj0805に進む。

【5484】

ステップSj0805では、第1保留エリアRaの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップSj0805を実行した後、ステップSj0806に進む。

30

【5485】

ステップSj0806では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップSj0807へ進む。

40

【5486】

ステップSj0807では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリアRaに対応していることの情報、すなわち第1始動口33に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【5487】

50

ステップS j 0 8 0 7において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図5 3 0）におけるステップS j 0 5 0 3において、音声発光制御装置9 0に送信される。音声発光制御装置9 0は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置4 1の第1保留表示領域D s 1における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置1 0 0に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置1 0 0は、図柄表示装置4 1の第1保留表示領域D s 1における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【5 4 8 8】

ステップS j 0 8 0 1において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアR aではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアR bであると判定した場合には（S j 0 8 0 1：N O）、ステップS j 0 8 0 8に進む。

10

【5 4 8 9】

ステップS j 0 8 0 8では、第2保留エリアR bの第2始動保留個数R b Nを1減算する。その後、ステップS j 0 8 0 9に進む。ステップS j 0 8 0 9では、合計保留個数C R Nを1減算し、ステップS j 0 8 1 0に進み、第2保留エリアR bの第1エリアに格納されているデータを実行エリアA Eに移動させる。その後、ステップS j 0 8 1 1に進む。

【5 4 9 0】

ステップS j 0 8 1 1では、第2保留エリアR bの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS j 0 8 1 1を実行した後、ステップS j 0 8 1 2に進む。

20

【5 4 9 1】

ステップS j 0 8 1 2では、各種フラグ記憶エリア6 4 gの第2図柄表示部フラグがO Nではない場合には当該フラグをO Nにし、O Nである場合にはその状態を維持する。その後、ステップS j 0 8 1 3に進む。

【5 4 9 2】

ステップS j 0 8 1 3では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置9 0に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3のコマンド情報記憶エリア6 3 gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第2保留エリアR bに対応していることの情報、すなわち第2始動口3 4に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置9 0への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

30

【5 4 9 3】

ステップS j 0 8 1 3において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図5 3 0）におけるステップS j 0 5 0 3において、音声発光制御装置9 0に送信される。音声発光制御装置9 0は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置4 1の第2保留表示領域D s 2における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置1 0 0に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置1 0 0は、図柄表示装置4 1の第2保留表示領域D s 2における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

40

【5 4 9 4】

<転落判定処理>

次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図5 3 2：S j 0 7 0 3）として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【5 4 9 5】

図5 3 4は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップS j 0 9 0 1では、

50

抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS j 0 9 0 1において、高確率モードであると判定した場合には（S j 0 9 0 1：YES）、ステップS j 0 9 0 2に進む。

【5496】

ステップS j 0 9 0 2では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、実行エリアAEに格納されている転落乱数カウンタCFの値が、転落抽選用テーブル記憶エリア63dの転落抽選用当否テーブル（図518参照）における当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。続くステップS j 0 9 0 3では、ステップS j 0 9 0 2における当否判定の結果が転落抽選に当選である場合には（S j 0 9 0 3：YES）、ステップS j 0 9 0 4に進む。

10

【5497】

ステップS j 0 9 0 4では、高確率モードフラグをOFFにする。その後、ステップS j 0 9 0 5に進み、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている転落フラグをONする。転落フラグは、転落抽選の当否判定の結果を記憶するためのフラグである。ステップS j 0 9 0 5を実行した後、ステップS j 0 9 0 6に進む。

【5498】

ステップS j 0 9 0 6では、当該遊技回転落フラグをONにする。当該遊技回転落フラグは、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したことを識別するためのフラグである。従って、当該遊技回転落フラグは、転落抽選に当選したときにONにされ、当該転落抽選に当選した遊技回の終了時にOFFにされる。当該遊技回転落フラグと転落フラグとの違いは、当該遊技回転落フラグは転落抽選に当選した遊技回でのみONになるフラグであるのに対し、転落フラグは、転落抽選に当選したときにONとなり、当たり抽選において大当たりで当選した遊技回の終了する時点でOFFとなるフラグである。当該遊技回転落フラグ、および、転落フラグのいずれも、後に説明する遊技状態判定処理（図536）に用いられる。ステップS j 0 9 0 6を実行した後、ステップS j 0 9 0 7に進む。

20

【5499】

ステップS j 0 9 0 7では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば100回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。ステップS j 0 9 0 7において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合（ステップS j 0 9 0 7：NO）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップS j 0 9 0 8に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFする。ステップS j 0 9 0 8を実行した後、本転落判定処理を終了する。

30

【5500】

一方、ステップS j 0 9 0 7において、保証遊技回数内であると判定した場合（S j 0 9 0 7：YES）には、本転落判定処理を終了する。また、ステップS j 0 9 0 1において高確率モードでないと判定した場合（S j 0 9 0 1：NO）、および、ステップS j 0 9 0 3において当否判定の結果が転落抽選に当選していない場合（S j 0 9 0 3：NO）にも、本転落判定処理を終了する。

40

【5501】

<当たり判定処理>

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図532：S j 0 7 0 4）として主制御装置60のMPU 62によって実行される。

【5502】

図535は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップS j 1 0 0 1では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

50

【5503】

ステップS j 1 0 0 1において、高確率モードであると判定した場合には（S j 1 0 0 1：YES）、ステップS j 1 0 0 2に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値が、図5 1 6（b）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS j 1 0 0 4に進む。

【5504】

一方、ステップS j 1 0 0 1において高確率モードではないと判定した場合には（S j 1 0 0 1：NO）、ステップS j 1 0 0 3に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値が、図5 1 6（a）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS j 1 0 0 4に進む。

【5505】

ステップS j 1 0 0 4では、ステップS j 1 0 0 2又はステップS j 1 0 0 3における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS j 1 0 0 4において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（S j 1 0 0 4：YES）、ステップS j 1 0 0 5に進む。

【5506】

ステップS j 1 0 0 5では、では、RAM 6 4の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップS j 1 0 0 5において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（S j 1 0 0 5：NO）、ステップS j 1 0 0 6に進み、第1始動口用の振分テーブル（図5 1 7（a）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値が、1 6 R確変大当たりの数値範囲、8 R確変大当たりの数値範囲、1 6 R通常大当たりの数値範囲、8 R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【5507】

一方、ステップS j 1 0 0 5において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（S j 1 0 0 5：YES）、ステップS j 1 0 0 7に進み、第2始動口用の振分テーブル（図5 1 7（b）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値が、1 6 R確変大当たりの数値範囲、8 R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップS j 1 0 0 6又はステップS j 1 0 0 7の処理を実行した後、ステップS j 1 0 0 8に進む。

【5508】

ステップS j 1 0 0 8では、ステップS j 1 0 0 6又はステップS j 1 0 0 7において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をONにする。具体的には、1 6 R確変大当たりである場合には1 6 R確変大当たりフラグをONにし、8 R確変大当たりである場合には8 R確変大当たりフラグをONにし、1 6 R通常大当たりである場合には1 6 R通常大当たりフラグをONにし、8 R通常大当たりである場合には8 R通常大当たりフラグをONにする。ステップS j 1 0 0 8を実行した後、ステップS j 1 0 0 9に進む。

【5509】

ステップS j 1 0 0 9では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部3 7 a又は第2図柄表示部3 7 bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア6 3 fに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップS j 1 0 0 6又はステップS j 1 0 0 7において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM 6 4の停止結果アドレス記憶エリアに格納す

10

20

30

40

50

る。ステップS j 1 0 0 9を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【5510】

一方、ステップS j 1 0 0 4において、ステップS j 1 0 0 2又はS j 1 0 0 3における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（S j 1 0 0 4：NO）、ステップS j 1 0 1 0に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに記憶されているリーチ乱数カウンタC 3の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 c（図5 1 4）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS j 1 0 1 1に進む。

【5511】

10

ステップS j 1 0 1 1において、ステップS j 1 0 1 0におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（S j 1 0 1 1：YES）、ステップS j 1 0 1 2に進み、リーチ発生フラグをONする。具体的には、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gのリーチ発生フラグをONする。ステップS j 1 0 1 2を実行した後、ステップS j 1 0 1 3に進む。

【5512】

一方、ステップS j 1 0 1 1において、ステップS j 1 0 1 0におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（S j 1 0 1 1：NO）、ステップS j 1 0 1 2を実行することなく、ステップS j 1 0 1 3に進む。

【5513】

20

ステップS j 1 0 1 3では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部3 7 a又は第2図柄表示部3 7 bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア6 3 fにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアA Eに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM 6 4の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップS j 1 0 1 3を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【5514】

<遊技状態判定処理>

30

次に、遊技状態判定処理について説明する。遊技状態判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図5 3 2：S j 0 7 0 5）として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

【5515】

図5 3 6は、遊技状態判定処理を示すフローチャートである。遊技状態判定処理は、遊技状態判定値を算出する処理である。遊技状態判定値の詳細については後述する。以下、遊技状態判定処理の具体的な処理について説明する。

【5516】

ステップS j 1 1 0 1では、高確率モードフラグの値と、高頻度サポートモードフラグの値と、転落フラグの値とを加算することによって、遊技状態判定値PNを求める処理を行う。

40

【5517】

ここで遊技状態判定値の詳細について説明する。本実施形態のパチンコ機1 0では、各種遊技状態をMPU 6 2にて特定するために、種々のフラグが用意されている。具体的には、抽選モードが高確率モードであるか否かをMPU 6 2にて特定するための高確率モードフラグや、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かをMPU 6 2にて特定するための高頻度サポートモードフラグおよび転落抽選に当選したか否かをMPU 6 2にて特定するための転落フラグ等が用意されている。さらに、本実施形態のパチンコ機1 0では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および、転落フラグのそれぞれの値（各フラグ値）を一括してMPU 6 2にて特定するための遊技状態判定値が用意さ

50

れている。すなわち、遊技状態判定値は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および、転落フラグの各フラグ値がいずれであるかを識別可能な数値となっている。これらフラグや遊技状態判定値は、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64g（図514参照）に記憶されている。

【5518】

図537は、遊技状態判定値の詳細を説明する説明図である。図537（a）は、各フラグのOFF/ONとフラグ値との対応関係を示す対応表である。図示するように、高確率モードフラグがOFFである場合のフラグ値は「00H（16進数表記で00という意味、以下同じ）」が設定され、高確率モードフラグがONである場合のフラグ値は「02H（16進数表記で02という意味、以下同じ）」が設定される。高頻度サポートモードフラグがOFFである場合のフラグ値は「00H」が設定され、高頻度サポートモードフラグがONである場合のフラグ値は「01H」が設定される。転落フラグがOFFである場合のフラグ値は「00H」が設定され、転落フラグがONである場合のフラグ値は「10H」が設定される。

10

【5519】

そして、本実施形態においては、遊技状態判定値は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値を加算した合算値である。

【5520】

図537（b）は、パチンコ機10が取り得る遊技状態と、各遊技状態に対応する遊技状態判定値との対応関係を示す対応表である。各遊技状態に対応する遊技状態判定値は以下のようになる。

20

- ・低確率モードかつ低頻度サポートモード（以下、低確率低頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、通常状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「00H」であり、高頻度サポートモードフラグが「00H」であり、転落フラグが「00H」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「00H」となる。

- ・低確率モードかつ高頻度サポートモード（以下、低確率高頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、時短状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「00H」であり、高頻度サポートモードフラグが「01H」であり、転落フラグが「00H」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「01H」となる。

- ・高確率モードかつ高頻度サポートモード（以下、高確率高頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、確変状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「02H」であり、高頻度サポートモードフラグが「01H」であり、転落フラグが「00H」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「03H」となる。

30

- ・保証遊技回数内の転落によって低確率モードかつ高頻度サポートモード（以下、転落低確率高頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、転落時短状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「00H」であり、高頻度サポートモードフラグが「01H」であり、転落フラグが「10H」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「11H」となる。

- ・保証遊技回数外（保証遊技回終了後）の転落によって低確率モードかつ低頻度サポートモード（以下、転落低確率低頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、転落通常状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「00H」であり、高頻度サポートモードフラグが「00H」であり、転落フラグが「10H」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「10H」となる。

40

【5521】

図537（b）から解るように、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値の組合せに応じて、一義的に遊技状態判定値が導出される。このため、遊技状態判定値に基づいて、一義的に、抽選モードが高確率モードであるか否か、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否か、および転落抽選に当選したか否かを特定することが可能となる。

【5522】

50

なお、本実施形態では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値を加算する加算処理を行い、その加算値（合算値）を遊技状態判定値と定めていたが、これに対して変形例として、減算処理、乗算処理、除算処理、又は、これら処理及び加算処理のいずれか2以上を組み合わせた演算処理に基づき、一義的に遊技状態判定値を特定する構成としてもよい。要は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値の組合せに応じて、一義的に遊技状態判定値が導出されるものであれば、いずれの演算処理によるものであってもよい。以上、遊技状態判定値について説明をした。

【5523】

説明を図536に戻す。ステップSj1101において遊技状態判定値PNを算出した後、ステップSj1102に進む。ステップSj1102では、算出した遊技状態判定値PNをROM64の所定の記憶エリアに格納する。その後、遊技状態判定値処理を終了する。

10

【5524】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図532：Sj0706）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【5525】

図538は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップSj1201では、遊技状態判定処理（図536）によって求められた遊技状態判定値PNが「00H」であるか否かを判定する。ステップSj1201において、遊技状態判定値PNが「00H」であると判定した場合には（Sj1201：YES）、ステップSj1202に進み、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が低確率低頻度状態である場合の変動時間設定処理である。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップSj1202を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

20

【5526】

ステップSj1201において、遊技状態判定値PNが「00H」でないと判定した場合（Sj1201：NO）には、ステップSj1203に進む。

30

【5527】

ステップSj1203では、遊技状態判定処理（図536）によって求められた遊技状態判定値PNが「01H」であるか否かを判定する。ステップSj1203において、遊技状態判定値PNが「01H」であると判定した場合には（Sj1203：YES）、ステップSj1204に進み、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が低確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップSj1204を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【5528】

ステップSj1203において、遊技状態判定値PNが「01H」でないと判定した場合（Sj1203：NO）には、ステップSj1205に進む。

40

【5529】

ステップSj1205では、遊技状態判定処理（図536）によって求められた遊技状態判定値PNが「03H」であるか否かを判定する。ステップSj1205において、遊技状態判定値PNが「03H」であると判定した場合には（Sj1205：YES）、ステップSj1206に進み、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が高確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップSj1206を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【5530】

50

ステップS j 1 2 0 5において、遊技状態判定値PNが「0 3 H」でないと判定した場合（S j 1 2 0 5：NO）には、ステップS j 1 2 0 7に進む。

【5 5 3 1】

ステップS j 1 2 0 7では、遊技状態判定処理（図5 3 6）によって求められた遊技状態判定値PNが「1 1 H」であるか否かを判定する。ステップS j 1 2 0 7において、遊技状態判定値PNが「1 1 H」であると判定した場合には（S j 1 2 0 7：YES）、ステップS j 1 2 0 8に進み、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が転落低確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップS j 1 2 0 8を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

10

【5 5 3 2】

ステップS j 1 2 0 7において、遊技状態判定値PNが「1 1 H」でないと判定した場合（S j 1 2 0 7：NO）には、ステップS j 1 2 0 9に進む。

【5 5 3 3】

ステップS j 1 2 0 9では、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が転落低確率低頻度状態である場合の変動時間設定処理である。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップS j 1 2 0 9を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【5 5 3 4】

<低確率低頻度状態用の変動時間設定処理>

20

次に、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図5 3 8：S j 1 2 0 2）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【5 5 3 5】

図5 3 9は、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS j 1 3 0 1では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップS j 1 3 0 2に進む。

【5 5 3 6】

ステップS j 1 3 0 2では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には大当たり当選であると判定し（S j 1 3 0 2：YES）、ステップS j 1 3 0 3に進む。

30

【5 5 3 7】

ステップS j 1 3 0 3では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。本実施形態においては、図5 2 1において説明したように、低確率低頻度状態の遊技状態は通常の遊技回演出（以下、通常演出とも呼ぶ）を実行する。従って、低確率低頻度状態用変動時間テーブル群の変動時間テーブルは、通常演出用の変動時間テーブルである。ステップS j 1 3 0 3を実行した後、ステップS j 1 3 0 4に進む。

40

【5 5 3 8】

ステップS j 1 3 0 4では、ステップS j 1 3 0 3で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップS j 1 3 0 1によって得られた今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS j 1 3 0 5に進み、ステップS j 1 3 0 4によって取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【5 5 3 9】

一方、ステップS j 1 3 0 2において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当た

50

り当選ではないと判定した場合には（S j 1 3 0 2 : N O）、ステップS j 1 3 0 6に進み、リーチ発生フラグがONであるか否かを判定する。ステップS j 1 3 0 6において、リーチ発生フラグがONであると判定した場合には（S j 1 3 0 6 : Y E S）、ステップS j 1 3 0 7に進み、リーチ発生フラグをO F Fにする。その後、ステップS j 1 3 0 8に進む。

【5540】

ステップS j 1 3 0 8では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップS j 1 3 0 8を実行した後、ステップS j 1 3 0 4に進む。ステップS j 1 3 0 4およびステップS j 1 3 0 5については既に説明をしたので説明を省略する。

10

【5541】

ステップS j 1 3 0 6において、リーチ発生フラグがONではないと判定した場合には（S j 1 3 0 6 : N O）、ステップS j 1 3 0 9に進む。

【5542】

ステップS j 1 3 0 9では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップS j 1 3 0 9を実行した後、先に説明したステップS j 1 3 0 4に進む。ステップS j 1 3 0 4およびステップS j 1 3 0 5については既に説明をしたので説明を省略する。

20

【5543】

<低確率高頻度状態用の変動時間設定処理>

次に、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図538 : S j 1 2 0 4）として主制御装置60のMPU 62によって実行される。

【5544】

図540は、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS j 1 4 0 1では、RAM 6 4の抽選カウンタ用バッファ6 4 aにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップS j 1 4 0 2に進む。

30

【5545】

ステップS j 1 4 0 2では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には大当たり当選であるとして（S j 1 4 0 2 : Y E S）、ステップS j 1 4 0 3に進む。

【5546】

ステップS j 1 4 0 3では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。本実施形態においては、低確率高頻度状態の遊技状態は、通常大当たりに当選した後の遊技回における遊技状態であり、いわゆる時短状態の遊技状態である。この場合、上述したように、通常大当たりに当選したのか確変大当たりに当選したのかを遊技者に識別しにくくするために、状態非明示演出を実行する。従って、低確率高頻度状態用変動時間テーブル群の変動時間テーブルは、状態非明示演出用の変動時間テーブルである。ステップS j 1 4 0 3を実行した後、ステップS j 1 4 0 4に進む。

40

【5547】

ステップS j 1 4 0 4では、ステップS j 1 4 0 3で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップS j 1 4 0 1によって得られた今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS j 1 4 0 5に進み、ステップS j 1 4 0 4によって取得した変動時間情報をRAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた

50

変動時間カウンタエリアにセットする。その後、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【5548】

一方、ステップS j 1 4 0 2において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S j 1 4 0 2：NO）、ステップS j 1 4 0 6に進む。ステップS j 1 4 0 6では、リーチ発生フラグがONであるか否かを判定する。ステップS j 1 4 0 6においてリーチ発生フラグがONであると判定した場合には（S j 1 4 0 6：YES）、ステップS j 1 4 0 7に進む。

【5549】

ステップS j 1 4 0 7では、リーチ発生フラグをOFFする。具体的には、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gのリーチ発生フラグをOFFする。ステップS j 1 4 0 7を実行した後、ステップS j 1 4 0 8に進む。

【5550】

ステップS j 1 4 0 8では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップS j 1 4 0 8を実行した後、先に説明したステップS j 1 4 0 4に進む。ステップS j 1 4 0 4およびステップS j 1 4 0 5については既に説明をしたので説明を省略する。

【5551】

ステップS j 1 4 0 6において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（S j 1 4 0 6：NO）、ステップS j 1 4 0 9に進む。

【5552】

ステップS j 1 4 0 9では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップS j 1 4 0 9を実行した後、先に説明したステップS j 1 4 0 4に進む。ステップS j 1 4 0 4およびステップS j 1 4 0 5については既に説明をしたので説明を省略する。

【5553】

<高確率高頻度状態用の変動時間設定処理>

次に、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図538：S j 1 2 0 6）として主制御装置60のMPU 62によって実行される。

【5554】

図541は、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS j 1 5 0 1では、RAM 6 4の抽選カウンタ用バッファ6 4 aにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップS j 1 5 0 2に進む。

【5555】

ステップS j 1 5 0 2では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には大当たり当選であるとして（S j 1 5 0 2：YES）、ステップS j 1 5 0 3に進む。

【5556】

ステップS j 1 5 0 3では、保証遊技回フラグがONであるか否かを判定する。保証遊技回フラグは、現在の遊技状態が保証遊技回数内であるか否かを識別するためのフラグである。保証遊技回フラグは、保証遊技回数内である場合にONとなり、保証遊技回数外である場合にOFFとなるフラグである。本実施形態では、高確率高頻度状態において大当たりになった場合の演出を、保証遊技回数内である場合と、保証遊技回数外である場合とで、異なる演出に設定するため、高確率高頻度状態においては、大当たりフラグがONの

10

20

30

40

50

場合には、保証遊技回数内であるのか保証遊技回数外であるのかを識別する処理を行う。そのために、本実施形態においては、主制御装置60における処理としては、保証遊技回数内である場合と、保証遊技回数外である場合とで、高確率高頻度状態において大当たりになった場合の当該遊技回の変動時間を異なる値に設定する。当該処理については、後述する。その他、保証遊技回数内である場合と、保証遊技回数外である場合とで、高確率高頻度状態において大当たりになった場合の当該遊技回におけるリーチの発生確率を異なる確率となるように設定するとしてもよい。

【5557】

高確率高頻度状態の保証遊技回数内において大当たりに当選した場合は状態非明示演出を実行する。具体的には、遊技回の開始時から当該遊技回が高確率状態であるのか低確率状態であるのかを示唆せずに液晶用図柄を変動させる演出を実行し、その後、リーチ演出および大当たり演出を実行する。

【5558】

一方、高確率高頻度状態の保証遊技回数外において大当たりに当選した場合は、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを遊技者に推測させる演出を行い、その後に、大当たりに当選したことを告知する演出を実行する。本実施形態においては、高確率高頻度状態の保証遊技回数外においては、大当たりに当選した場合も、転落抽選に当選した場合も、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させる。よって、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを認識した遊技者は、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを推測する。したがって、遊技者の心理に合わせ、演出において、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを遊技者に推測させる演出を行う。本実施形態においては、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを遊技者に推測させる演出として、遊技者側を示すキャラクターと、敵側を示すキャラクターとが戦いをするバトル演出を実行する。そして、大当たりの場合には、遊技者側を示すキャラクターが勝利する演出（勝利演出）を実行する。以下、バトル演出と勝利演出との一連の演出をバトル勝利演出とも呼ぶ。また、転落抽選に当選した場合には、遊技者側を示すキャラクターが敗北する演出（敗北演出）を実行する。以下、バトル演出と敗北演出との一連の演出をバトル敗北演出とも呼ぶ。

【5559】

説明を図541に戻す。ステップSj1503において、保証遊技回フラグがONではないと判定した場合には（Sj：1504：NO）、ステップSj1504に進む。ステップSj1504では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、保証遊技回数外大当たり用の変動時間テーブルを特定する。上述したように、ステップSj1504は、保証遊技回数外において高確率高頻度状態の場合における大当たりであるので、特定された変動時間テーブルは、バトル勝利演出用の変動時間テーブルである。なお、上述したように保証遊技回数外の高確率高頻度状態における大当たりの場合には、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させ高確率低頻度状態に移行するにもかかわらず、変動時間を設定する際の遊技状態が高確率高頻度状態であるのは、本実施形態における処理上、遊技状態判定値を算出する処理（図532：Sj0705）を先に実行し、その後に変動時間設定処理（図532：Sj0706）を実行した後に、高頻度サポートモードフラグをOFFにする処理（図532：Sj0712）を実行するからである。ステップSj1504を実行した後、ステップSj1505に進む。

【5560】

ステップSj1505では、ステップSj1504で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップSj1501によって得られた今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップSj1506では、ステップSj1505によって取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【5561】

ステップS j 1 5 0 3において、保証遊技回フラグがONであると判定した場合には（S j 1 5 0 3：YES）、ステップS j 1 5 0 7に進む。ステップS j 1 5 0 7では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、保証遊技回数内大当たり用の変動時間テーブルを特定する。上述したように、ステップS j 1 5 0 7は、保証遊技回数内において高確率高頻度状態の場合における大当たりの場合の処理であるので、特定された変動時間テーブルは、状態非明示演出用の変動時間テーブルである。その後、ステップS j 1 5 0 5に進む。ステップS j 1 5 0 5およびステップS j 1 5 0 6については既に説明をしたので説明を省略する。

【5562】

一方、ステップS j 1 5 0 2において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S j 1 5 0 2：NO）、ステップS j 1 5 0 8に進み、リーチ発生フラグがONであるか否かを判定する。ステップS j 1 5 0 8において、リーチ発生フラグがONであると判定した場合には（S j 1 5 0 8：YES）、ステップS j 1 5 0 9に進み、リーチ発生フラグをOFFにする。その後、ステップS j 1 5 1 0に進む。

【5563】

ステップS j 1 5 1 0では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。上述したように、ステップS j 1 5 1 0は、保証遊技回数内および保証遊技回数外の高確率高頻度状態の場合におけるリーチ発生の場合の処理であるので、特定された変動時間テーブルは、状態非明示演出用の変動時間テーブルである。ステップS j 1 5 1 0を実行した後、ステップS j 1 5 0 5に進む。ステップS j 1 5 0 5およびステップS j 1 5 0 6については既に説明をしたので説明を省略する。

【5564】

ステップS j 1 5 0 8において、リーチ発生フラグがONではないと判定した場合には（S j 1 5 0 8：NO）、ステップS j 1 5 1 1に進む。

【5565】

ステップS j 1 5 1 1では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップS j 1 5 1 1を実行した後、先に説明したステップS j 1 5 0 5に進む。ステップS j 1 5 0 5およびステップS j 1 5 0 6については既に説明をしたので説明を省略する。

【5566】

<転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理>

次に、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図5 3 8：S j 1 2 0 8）として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

【5567】

図5 4 2は、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS j 1 6 0 1では、RAM 6 4の抽選カウンタ用バッファ6 4 aにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップS j 1 6 0 2に進む。

【5568】

ステップS j 1 6 0 2では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の、1 6 R確変大当たりフラグ、8 R確変大当たりフラグ、1 6 R通常大当たりフラグ、8 R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には大当たり当選であるとして（S j 1 6 0 2：YES）、ステップS j 1 6 0 3に進む。

【5569】

ステップS j 1 6 0 3では、当該遊技回転落フラグがONであるか否かを判定する。上述したように、当該遊技回転落フラグは、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したことを識別するためのフラグである。当該遊技回転落フラグは、転落抽選に当選したときにONにされ、当該転落抽選に当選した遊技回の終了時にOFFにされる。すなわち、ステップS j 1 6 0 3では、現在の転落低確率高頻度状態の遊技状態が、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したことに起因するのか、当該遊技回よりも先に実行された遊技回における転落抽選に当選したことに起因するのかを判定する。上述したように、本実施形態においては、当該遊技回において転落抽選に当選し、かつ、大当たりにも当選した場合には、特定の演出を実行する。従って、ステップS j 1 6 0 3の処理を実行することによって、現在の転落低確率高頻度状態の遊技状態が、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したことに起因するのか、当該遊技回よりも先に実行された遊技回における転落抽選に当選したことに起因するのかを判定する。

10

【5570】

ステップS j 1 6 0 3において、当該遊技回転落フラグがONであると判定した場合には（S j 1 6 0 3：YES）、ステップS j 1 6 0 4に進む。ステップS j 1 6 0 4では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、転落大当たり用の変動時間テーブルを特定する。ステップS j 1 6 0 4が実行される場合とは、転落抽選に当選して低確率高頻度状態に移行した場合であるので、転落する前の状態は保証遊技回数内における高確率高頻度状態である（図5 2 4参照）。よって、本処理によって特定される転落大当たり用の変動時間テーブルは、保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出用の変動時間テーブルである。ステップS j 1 6 0 4を実行した後、ステップS j 1 6 0 5に進む。

20

【5571】

ステップS j 1 6 0 5では、保証遊技回数内転落大当たりフラグをONにする。保証遊技回数内転落大当たりフラグは、保証遊技回数内転落大当たりであることを特定した場合にONとなり、大当たりに起因して実行された開閉実行モードの終了時にOFFとなるフラグである。保証遊技回数内転落大当たりフラグは、開閉実行モードにおけるオープニング期間において実行されるオープニング演出を決定する際に用いられる。上述したように、保証遊技回数内転落大当たりの場合には、オープニング演出として保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出（図5 2 4参照）を実行する。すなわち、保証遊技回数内転落大当たりフラグは、オープニング演出を決定する際に、保証遊技回数内転落大当たりであるか否かを特定するためのフラグである。

30

【5572】

ステップS j 1 6 0 5を実行した後、ステップS j 1 6 0 6に進む。ステップS j 1 6 0 6では、ステップS j 1 6 0 5で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップS j 1 6 0 1によって得られた今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS j 1 6 0 7に進み、ステップS j 1 6 0 6によって取得した変動時間情報をRAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【5573】

ステップS j 1 6 0 3において、当該遊技回転落フラグがONではないと判定した場合には（S j 1 6 0 3：NO）、ステップS j 1 6 0 8に進む。ステップS j 1 6 0 8では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。ステップS j 1 6 0 8が実行される場合とは、処理対象である当該遊技回が保証遊技回内であり、当該遊技回よりも先に実行された遊技回において転落抽選に当選し低確率高頻度状態となり、その状態から大当たりに当選した転落引き戻し大当たりの場合である（図5 2 1参照）。よって、本処理によって特定される大当たり用の変動時間テーブルは、転落引き戻し大当たり演出用の変動時間テーブルである。ステップS j 1 6 0 8を実行した後、ステップS j 1 6 0 9に進む。

40

50

【5574】

ステップS j 1 6 0 9では、転落引き戻し大当たりフラグをONにする。転落引き戻し大当たりフラグは、転落引き戻し大当たりであることを特定した場合にONとなり、大当たり起因して実行された開閉実行モードの終了時にOFFとなるフラグである。転落引き戻し大当たりフラグは、開閉実行モードにおけるオープニング期間において実行されるオープニング演出を決定する際に用いられる。上述したように、転落引き戻し大当たりの場合であって、転落引き戻し大当たりにおける大当たり種別が、パチンコ機10が設定可能な大当たり種別の中で、遊技者にとって最も有利な大当たり種別（最有利大当たり：本実施形態においては16R確変大当たり）であった場合には、転落引き戻し大当たりに当選した遊技回の直後に実行される開閉実行モードのオープニング期間において、転落引き戻し大当たり、かつ、大当たり種別が16R確変大当たりであることを示唆することによって大当たりとなった現在の状態の詳細を示唆する演出（転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出）を実行する（図521参照）。すなわち、転落引き戻し大当たりフラグは、オープニング演出を決定する際に、転落引き戻し大当たりであるか否かを特定するためのフラグである。ステップS j 1 6 0 9を実行した後、ステップS j 1 6 0 6に進む。ステップS j 1 6 0 6およびステップS j 1 6 0 7については既に説明したので説明を省略する。

10

【5575】

一方、ステップS j 1 6 0 2において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S j 1 6 0 2：NO）、ステップS j 1 6 1 0に進む。ステップS j 1 6 1 0では、リーチ発生フラグがONであるか否かを判定する。ステップS j 1 6 1 0において、リーチ発生フラグがONであると判定した場合には（S j 1 6 1 0：YES）、ステップS j 1 6 1 1に進み、リーチ発生フラグをOFFにする。その後、ステップS j 1 6 1 2に進む。

20

【5576】

ステップS j 1 6 1 2では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。当該変動時間テーブルは状態非明示演出用の変動時間テーブルである。ステップS j 1 6 1 2を実行した後、ステップS j 1 6 0 6に進む。ステップS j 1 6 0 6およびステップS j 1 6 0 7については既に説明をしたので説明を省略する。

30

【5577】

ステップS j 1 6 1 0において、リーチ発生フラグがONではないと判定した場合には（S j 1 6 1 0：NO）、ステップS j 1 6 1 3に進む。ステップS j 1 6 1 3では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップS j 1 6 1 3を実行した後、先に説明したステップS j 1 6 0 6に進む。ステップS j 1 6 0 6およびステップS j 1 6 0 7については既に説明をしたので説明を省略する。

【5578】

<転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理>

次に、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図538：S j 1 2 0 9）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

40

【5579】

図543は、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS j 1 7 0 1では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップS j 1 7 0 2に進む。

【5580】

ステップS j 1 7 0 2では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R確変大当たりフラグ、8R確変

50

大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には大当たり当選であるとして(Sj1702: YES)、ステップSj1703に進む。

【5581】

ステップSj1703では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、転落大当たり用の変動時間テーブルを特定する。ステップSj1703が実行される場合とは、処理対象である当該遊技回が保証遊技回外で高確率高頻度状態が継続して実行されている遊技回において転落抽選に当選し、かつ、当該転落した遊技回において大当たりに当選した場合である(図525参照)。よって、本処理によって特定される転落大当たり用の変動時間テーブルは、保証遊技回数外転落大当たり演出用の変動時間テーブルである。ステップSj1703を実行した後、ステップSj1704に進む。

10

【5582】

ステップSj1704では、保証遊技回数外転落大当たりフラグをONにする。保証遊技回数外転落大当たりフラグは、保証遊技回数外転落大当たりであることを特定した場合にONとなり、大当たりに起因して実行された開閉実行モードの終了時にOFFとなるフラグである。保証遊技回数外転落大当たりフラグは、開閉実行モードにおけるオープニング期間において実行されるオープニング演出を決定する際に用いられる。上述したように、保証遊技回数外転落大当たりの場合には、オープニング演出として保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出(図525参照)を実行する。すなわち、保証遊技回数外転落大当たりフラグは、オープニング演出を決定する際に、保証遊技回数外転落大当たりであるか否かを特定するためのフラグである。

20

【5583】

ステップSj1704を実行した後、ステップSj1705に進む。ステップSj1705では、ステップSj1703で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップSj1701によって得られた今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップSj1706に進み、ステップSj1705によって取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【5584】

一方、ステップSj1702において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には(Sj1702: NO)、ステップSj1707に進む。ステップSj1707では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、転落外れ用の変動時間テーブルを特定する。ステップSj1707が実行される場合とは、高確率高頻度状態の保証遊技回数外において転落抽選に当選し、当たり抽選に外れた当該遊技回のみ実行される処理である。この場合、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを遊技者に推測させる演出を行い、その後、転落抽選に当選したことを告知する演出を実行する。本実施形態においては、上述したバトル敗北演出を実行する。従って、ステップSj1707で特定されて変動時間テーブルはバトル敗北演出用の変動時間テーブルである。ステップSj1707を実行した後、ステップSj1705に進む。ステップSj1705およびステップSj1706については既に説明をしたので説明を省略する。

30

40

【5585】

<変動終了処理>

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン(図531: Sj0604)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【5586】

図544は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップSj1801では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の

50

一部である。具体的には、ステップS j 1 8 0 1では、R A M 6 4の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア6 4 f）に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図5 3 8）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

【5 5 8 7】

ステップS j 1 8 0 1において、変動時間が経過していないと判定した場合には（S j 1 8 0 1：N O）、本変動終了処理を終了する。

【5 5 8 8】

ステップS j 1 8 0 1において、変動時間が経過していると判定した場合には（S j 1 8 0 1：Y E S）、ステップS j 1 8 0 2に進み、第1図柄表示部3 7 a及び第2図柄表示部3 7 bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップS j 1 8 0 3では、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをO F Fする。ステップS j 1 8 0 3を実行した後、ステップS j 1 8 0 4に進む。

【5 5 8 9】

ステップS j 1 8 0 4では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の、1 6 R確変大当たりフラグ、8 R確変大当たりフラグ、1 6 R通常大当たりフラグ、8 R通常大当たりフラグの内のいずれかがO Nであるか否かを判定する。ステップS j 1 8 0 4において、いずれの大当たりフラグもO Nではない場合には（S j 1 8 0 4：N O）、ステップS j 1 8 0 5に進む。

【5 5 9 0】

一方、ステップS j 1 8 0 4において、いずれかの当たりフラグがO Nであると判定した場合には（S j 1 8 0 4：Y E S）、ステップS j 1 8 1 6に進む。ステップS 1 8 1 6では、開閉実行モードフラグをO Nにする。その後、ステップS j 1 8 1 7に進み、転落フラグがO Nであると判断した場合に（S j 1 8 1 7：Y E S）、ステップS 1 8 1 8に進み、転落フラグをO F Fにする。その後、ステップS 1 8 1 4に進む。ステップS j 1 8 1 7において、転落フラグがO Nではないと判定した場合には（S j 1 8 1 7：N O）、ステップS j 1 8 1 8を実行せずに、ステップS j 1 8 1 4に進む。

【5 5 9 1】

ステップS j 1 8 0 5では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの高頻度サポートモードフラグがO Nであるか否かを判定する。

【5 5 9 2】

ステップS j 1 8 0 5において、高頻度サポートモードフラグがO Nであると判定した場合には（S j 1 8 0 5：Y E S）、ステップS j 1 8 0 6に進む。一方、ステップS j 1 8 0 5において、高頻度サポートモードフラグがO Nではないと判定した場合には（S j 1 8 0 5：N O）、ステップS j 1 8 1 7に進む。ステップS j 1 8 1 7およびステップS j 1 8 1 8の処理については既に説明したので、説明を省略する。その後、ステップS j 1 8 1 4に進む。

【5 5 9 3】

ステップS j 1 8 0 6では、保証遊技回数カウンタP N Cの値が0を上回るか否かを判定する。ステップS j 1 8 0 6において、保証遊技回数カウンタP N Cの値が0を上回ると判定した場合には（S j 1 8 0 6：Y E S）、ステップS j 1 8 0 7に進み、保証遊技回数カウンタP N Cの値を1減算する。ステップS j 1 8 0 7を実行した後、ステップS j 1 8 0 8に進む。一方、ステップS j 1 8 0 6において、保証遊技回数カウンタP N Cの値が0以下であると判定した場合には（S j 1 8 0 6：N O）、ステップS j 1 8 0 7を実行することなく、ステップS j 1 8 0 8に進む。

【5 5 9 4】

ステップS j 1 8 0 8では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体

10

20

30

40

50

的には、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64eの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

【5595】

ステップSj1808において、高確率モードフラグがONでないと判定した場合には（Sj1808:NO）、ステップSj1809に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数内であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。

【5596】

ステップSj1809において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合（ステップSj1809:NO）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップSj1810に進む。ステップSj1810では、保証遊技回フラグをOFFにする。その後、ステップSj1811に進む。ステップSj1811では、高頻度サポートモードフラグをOFFする。ステップSj1811を実行した後、ステップSj1812に進む。

【5597】

ステップSj1812では、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている転落フラグがONであるか否かを判定する。ステップSj1812において、転落フラグがONであると判定した場合には（Sj1812:YES）、ステップSj1813に進み、転落フラグをOFFする。ステップSj1813を実行した後、ステップSj1814に進む。

【5598】

一方、ステップSj1808において高確率モードフラグがONであると判定した場合（Sj1808:YES）、または、ステップSj1809において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップSj1809:YES）、ステップSj1812において転落フラグがONでないと判定した場合（Sj1812:NO）には、そのまま、ステップSj1814に進む。

【5599】

ステップSj1814では、当該遊技回転落フラグがONであるか否かを判定する。ステップSj1814において、当該遊技回転落フラグがONであると判定した場合には（Sj1814:YES）、ステップSj1815に進み、当該遊技回転落フラグをOFFにする。その後、変動終了処理を終了する。ステップSj1814において、当該遊技回転落フラグがONではないと判定した場合には（Sj1814:NO）、そのまま変動終了処理を終了する。

【5600】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図530:Sj0507）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【5601】

図545は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップSj1901では、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【5602】

ステップSj1901において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sj1901:NO）、ステップSj1902に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでONにされ、当該開閉扉36bの開閉動

10

20

30

40

50

作が終了するタイミングでOFFにされる。

【5603】

ステップSj1902において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合には(Sj1902:NO)、ステップSj1903に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。

【5604】

ステップSj1903において、オープニング期間フラグがONではないと判定した場合には(Sj1903:NO)、ステップSj1904に進み、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップSj1904において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には(Sj1904:YES)、ステップSj1905に進む。一方、ステップSj1904において、開閉実行モードフラグがOFFであると判定した場合には(Sj1904:NO)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【5605】

ステップSj1905では、高確率モードフラグをOFFにする。その後、ステップSj1906に進む。ステップSj1906では、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。その後、ステップSj1907に進む。

【5606】

ステップSj1907では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉36bの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉36bを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件(以下、「開放条件」とも呼ぶ)と、開閉扉36bを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件(以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ)とが記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ROM63の開閉シナリオ記憶エリア63iに記憶されている

【5607】

本実施形態においては、開放条件および閉鎖条件は以下のように設定されている。

(開放条件)

- ・パチンコ機10の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

(閉鎖条件)

- ・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間(例えば15秒)を超えること。
- ・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口36aへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

【5608】

上記開放条件における項目が成立した場合に、開閉扉36bは閉鎖状態から開放状態へ移行する。また、上記閉鎖条件における2つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉36bは開放状態から閉鎖状態へ移行する。

【5609】

ステップSj1907を実行した後、前述したステップSj1908に進む。

【5610】

ステップSj1908では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ(以下、オープニング時間とも呼ぶ)を設定する処理である。オープニング時間設定処理の詳細は、後で説明する。ステップSj1908を実行した後、ステップSj1909に進む。

【5611】

ステップSj1909では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理(図530)におけるコマンド出力処理(Sj0503)にて、音声発光制御装置90に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置

10

20

30

40

50

90では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS j 1909を実行した後、ステップS j 1910に進み、オープニング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【5612】

ステップS j 1903において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には（S j 1903：YES）、ステップS j 1911に進む。

【5613】

ステップS j 1911では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第3タイマカウンタエリアT3の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS j 1911において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（S j 1911：YES）、ステップS j 1912に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップS j 1913に進む。

【5614】

ステップS j 1913では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、RAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ROM63に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部45におけるラウンド表示部39に出力する。これにより、ラウンド表示部39では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップS j 1913を実行した後、ステップS j 1914に進む。

【5615】

ステップS j 1914では、開閉処理期間フラグをONにする。続くステップS j 1915では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図530：ステップS j 0503）において音声発光制御装置90に送信される。ステップS j 1915を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【5616】

ステップS j 1902において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には（S j 1902：YES）、ステップS j 1916に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップS j 1916を実行した後、ステップS j 1917に進む。

【5617】

ステップS j 1917では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉36bが開放された回数をカウントするための第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップS j 1917において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（S j 1917：YES）、ステップS j 1918に進む。一方、ステップS j 1917において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（S j 1917：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【5618】

ステップS j 1918では、開閉処理期間フラグをOFFにし、その後、ステップS j 1919に進む。

【5619】

ステップS j 1919では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部45におけるラウンド表示部39が消灯されるように当該ラウンド表示部39の表示制御を終了する。ステップS j 1919を実行した後、ステップS j 1920に進む。

10

20

30

40

50

【5620】

ステップS j 1920では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第4タイマカウンタエリアT4に「3000」（すなわち、6sec）をセットする。なお、第4タイマカウンタエリアT4は、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられている。ステップS j 1920を実行した後、ステップS j 1921に進む。

【5621】

ステップS j 1921では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図530）におけるステップS j 0503において、音声発光制御装置90に送信される。エンディングコマンドには、エンディング時間設定処理（S j 1919）において設定されたエンディング時間の情報が含まれる。音声発光制御装置90では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、エンディング演出を実行する。ステップS j 1921を実行した後、ステップS j 1922に進む。

【5622】

ステップS j 1922では、エンディング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【5623】

ステップS j 1901において、エンディング期間フラグがONであると判定した場合には（S j 1901：YES）、ステップS j 1923に進む。

【5624】

ステップS j 1923では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（S j 1920）において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS j 1920において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であると判定した場合には（S j 1923：YES）、ステップS j 1924に進む。

【5625】

ステップS j 1924では、エンディング期間フラグをOFFにする。その後、ステップS j 1925に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップS j 1925を実行した後、ステップS j 1926に進み、開閉実行モードフラグをOFFにする。ステップS j 1926を実行した後、ステップS j 1927に進む。

【5626】

ステップS j 1927では、開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図530）におけるステップS j 0503において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90では、受信した開閉実行モード終了コマンドに基づいて、開閉実行モードにおける演出を終了する。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【5627】

一方、ステップS j 1923において、エンディング期間が終了していないと判定した場合には（S j 1923：NO）、本遊技状態移行処理を終了する。

【5628】

<オープニング時間設定処理>

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図545：S j 1908）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

10

20

30

40

50

【5629】

図546は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS j 2 0 0 1では、保証遊技回数内転落大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS j 2 0 0 1において、保証遊技回数内転落大当たりフラグがONであると判定した場合には（S j 2 0 0 1：YES）、ステップS j 2 0 0 2に進む。

【5630】

ステップS j 2 0 0 2では、保証遊技回数内転落大当たり用のオープニング時間設定処理を実行する。具体的には、オープニング期間において保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行するために必要な時間として予め設定された時間を、オープニング期間の時間（オープニング時間）として設定する。なお、上述したように、保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出は、保証遊技回数内に転落大当たりに当選したことを示唆するオープニング演出である。ステップS j 2 0 0 2を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。

10

【5631】

ステップS j 2 0 0 1において、保証遊技回数内転落大当たりフラグがONではないと判定した場合には（S j 2 0 0 1：NO）、ステップS j 2 0 0 3に進む。

【5632】

ステップS j 2 0 0 3では、保証遊技回数外転落大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS j 2 0 0 3において、保証遊技回数外転落大当たりフラグがONであると判定した場合には（S j 2 0 0 3：YES）、ステップS j 2 0 0 4に進む。ステップS j 2 0 0 4では、保証遊技回数外転落大当たり用のオープニング時間設定処理を実行する。具体的には、オープニング期間において保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行するために必要な時間として予め設定された時間を、オープニング期間の時間（オープニング時間）として設定する。なお、上述したように、保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、保証遊技回数外に転落大当たりに当選したことを示唆するオープニング演出である。ステップS j 2 0 0 4を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。

20

【5633】

ステップS j 2 0 0 3において、保証遊技回数外転落大当たりフラグがONではないと判定した場合には（S j 2 0 0 3：NO）、ステップS j 2 0 0 5に進む。

30

【5634】

ステップS j 2 0 0 5では、転落引き戻し大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS j 2 0 0 5において、転落引き戻し大当たりフラグがONであると判定した場合には（S j 2 0 0 5：YES）、ステップS j 2 0 0 6に進む。ステップS j 2 0 0 6では、大当たり種別が16R確変大当たりであるか否かを判定する。ステップS j 2 0 0 6において、大当たり種別が16R確変大当たりであると判定した場合には（S j 2 0 0 6：YES）、ステップS j 2 0 0 7に進む。

【5635】

ステップS j 2 0 0 7では、転落引き戻し最有利大当たり用のオープニング時間設定処理を実行する。具体的には、オープニング期間において転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行するために必要な時間として予め設定された時間を、オープニング期間の時間（オープニング時間）として設定する。なお、上述したように、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出は、高確率モード中に転落抽選に当選した後、保証遊技回数内に大当たりに当選したことを示唆する演出である。ステップS j 2 0 0 4を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。

40

【5636】

ステップS j 2 0 0 5において、転落引き戻し大当たりフラグがONではないと判定した場合（S j 2 0 0 5：NO）、および、ステップS j 2 0 0 6において、大当たり種別が16R確変大当たりではないと判定した場合には（S j 2 0 0 6：NO）、ステップS j 2 0 0 8に進む。

50

【5637】

ステップS j 2 0 0 8では、通常オープニング時間設定処理を実行する。具体的には、オープニング期間において通常オープニング演出を実行するために必要な時間として予め設定された時間を、オープニング期間の時間（オープニング時間）として設定する。通常オープニング演出とは、オープニング演出のうち、上述した保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出や、保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出や、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出など、特定のオープニング演出以外のオープニング演出のことをいう。通常オープニング演出では、大当たりに当選したことを遊技者に示唆する演出を実行する。ステップS j 2 0 0 8を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。

10

【5638】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図545：S j 1 9 1 6）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【5639】

図547は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップS j 2 1 0 1では、開閉扉36bは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部36cの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップS j 2 1 0 1において、開閉扉36bは開放中ではないと判定した場合には（S j 2 1 0 1：NO）、ステップS j 2 1 0 2に進む。

20

【5640】

ステップS j 2 1 0 2では、開閉扉36bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉36bの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップS j 2 1 0 2において、開閉扉36bの開放条件が成立したと判定した場合には（S j 2 1 0 2：YES）、ステップS j 2 1 0 3に進む。

【5641】

ステップS j 2 1 0 3では、開閉扉36bを開放する。その後、ステップS j 2 1 0 4に進む。

【5642】

ステップS j 2 1 0 4では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉36bが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図530：ステップS j 0 5 0 3）において音声発光制御装置90に送信される。ステップS j 2 1 0 4を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

30

【5643】

ステップS j 2 1 0 2において、開閉扉36bの開放条件が成立していないと判定した場合には（S j 2 1 0 2：NO）、ステップS j 2 1 0 3およびステップS j 2 1 0 4を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【5644】

ステップS j 2 1 0 1において、開閉扉36bは開放中であると判定した場合には（S j 2 1 0 1：YES）、ステップS j 2 1 0 5に進む。

40

【5645】

ステップS j 2 1 0 5では、開閉扉36bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉36bの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップS j 2 1 0 5において、開閉扉36bの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S j 2 1 0 5：YES）、ステップS j 2 1 0 6に進む。

【5646】

ステップS j 2 1 0 6では、開閉扉36bを閉鎖する。その後、ステップS j 2 1 0 7

50

に進む。

【5647】

ステップS j 2 1 0 7では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉36bが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図530：ステップS j 0 5 0 3）において音声発光制御装置90に送信される。ステップS j 2 1 0 7を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【5648】

ステップS j 2 1 0 5において、開閉扉36bの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S j 2 1 0 5：NO）、ステップS j 2 1 0 6およびステップS j 2 1 0 7を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

10

【5649】

<エンディング期間終了時の移行処理>

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図545：S j 1 9 2 5）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【5650】

図548は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップS j 2 2 0 1では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがONにされているか否かを判定する。すなわち、RAM64の16R確変大当たりフラグ又は8R確変大当たりフラグがONであるか否かを判定する。

20

【5651】

ステップS j 2 2 0 1において、RAM64の16R確変大当たりフラグ又は8R確変大当たりフラグがONであると判定した場合には（S j 2 2 0 1：YES）、ステップS j 2 2 0 2に進み、RAM64の16R確変大当たりフラグおよび8R確変大当たりフラグのうちのONとなっているフラグをOFFする。ステップS j 2 2 0 2を実行した後、ステップS j 2 2 0 3に進む。

【5652】

ステップS j 2 2 0 3では、保証遊技回数内転落大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS j 2 2 0 3において、保証遊技回数内転落大当たりフラグがONであると判定した場合には（S j 2 2 0 3：YES）、ステップS j 2 2 0 4に進み、保証遊技回数内転落大当たりフラグをOFFにする。その後、ステップS j 2 2 0 5に進む。一方、ステップS j 2 2 0 3において、保証遊技回数内転落大当たりフラグがONではないと判定した場合には（S j 2 2 0 3：NO）、ステップS j 2 2 0 4を実行せずに、ステップS j 2 2 0 5に進む。

30

【5653】

ステップS j 2 2 0 5では、保証遊技回数外転落大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS j 2 2 0 5において、保証遊技回数外転落大当たりフラグがONであると判定した場合には（S j 2 2 0 5：YES）、ステップS j 2 2 0 6に進み、保証遊技回数外転落大当たりフラグをOFFにする。その後、ステップS j 2 2 0 7に進む。一方、ステップS j 2 2 0 5において、保証遊技回数外転落大当たりフラグがONではないと判定した場合には（S j 2 2 0 5：NO）、ステップS j 2 2 0 6を実行せずに、ステップS j 2 2 0 7に進む。

40

【5654】

ステップS j 2 2 0 7では、転落引き戻し大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS j 2 2 0 7において、転落引き戻し大当たりフラグがONであると判定した場合には（S j 2 2 0 7：YES）、ステップS j 2 2 0 8に進み、転落引き戻し大当たりフラグをOFFにする。その後、ステップS j 2 2 0 9に進む。一方、ステップS j 2 2 0 7において、転落引き戻し大当たりフラグがONではないと判定した場合には（S j 2 2 0 7：NO）、ステップS j 2 2 0 8を実行せずに、ステップS j 2 2 0 9に進む

50

。

【5655】

ステップS j 2 2 0 9では、高確率モードフラグをONにし、その後、ステップS j 2 2 1 0に進み、高頻度サポートモードフラグをONにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップS j 2 2 1 1に進む。

【5656】

ステップS j 2 2 1 1では、RAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 dに設けられた保証遊技回数カウンタPNCに1 0 0をセットする。保証遊技回数カウンタPNCにセットされる値は、保証遊技回数として予め設定された値であり、本実施形態においては1 0 0である。その後、ステップS j 2 2 1 2に進む。

10

【5657】

ステップS j 2 2 1 2では、保証遊技回フラグをONにする。その後、ステップS j 2 2 1 3に進み、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置9 0への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップS j 2 2 1 4に進む。

【5658】

一方、ステップS j 2 2 0 1において、RAM 6 4の1 6 R確変大当たりフラグおよび8 R確変大当たりフラグがONでないと判定した場合には(S j 2 2 0 1:NO)、ステップS j 2 2 1 5に進み、RAM 6 4の1 6 R通常大当たりフラグおよび8 R通常大当たりフラグのうちのONとなっているフラグをOFFする。その後、ステップS j 2 2 1 6に進む。

20

【5659】

ステップS j 2 2 1 6では、高頻度サポートモードフラグをONにする。その後、ステップS j 2 2 1 7に進み、RAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 dに設けられた保証遊技回数カウンタPNCに1 0 0をセットする。その後、ステップS j 2 2 1 8において、保証遊技回フラグをONにする。ステップS j 2 2 1 8を実行した後、ステップS j 2 2 1 9に進み、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置9 0への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップS j 2 2 1 4に進む。

30

【5660】

ステップS j 2 2 1 4では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置9 0への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【5661】

<電役サポート用処理>

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン(図5 3 0:S j 0 5 0 8)として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

40

【5662】

図5 4 9は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップS j 2 3 0 1では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 eのサポート中フラグがONであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第2始動口3 4の電動役物3 4 aを開放状態にさせる場合にONにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にOFFにされるフラグである。ステップS j 2 3 0 1において、サポート中フラグがONではないと判定した場合には(S j 2 3 0 1:NO)、ステップS j 2 3 0 2に進む。

【5663】

ステップS j 2 3 0 2では、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 eのサポート当選

50

フラグがONであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物34aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にONにされ、サポート中フラグがONである場合にOFFにされるフラグである。ステップSj2302において、サポート当選フラグがONではないと判定した場合には(Sj2302:NO)、ステップSj2303に進む。

【5664】

ステップSj2303では、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた電役用タイマカウンタTdの値が「0」であるか否かを判定する。この場合、電役用タイマカウンタTdは、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。電役用タイマカウンタTdにセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1減算される。

10

【5665】

ステップSj2303において、電役用タイマカウンタTdの値が「0」でないと判定した場合には(Sj2303:NO)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には(Sj2303:YES)、ステップSj2304に進む。

【5666】

ステップSj2304では、普図ユニット38における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップSj2304において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には(Sj2304:YES)、ステップSj2305に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット38における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップSj2304において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には(Sj2304:NO)、ステップSj2306に進む。

20

【5667】

ステップSj2306では、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定する。ステップSj2306において、役物保留個数SNの値が「0」であると判定した場合には(Sj2306:NO)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSj2306において、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定した場合には(Sj2306:YES)、ステップSj2307に進む。

30

【5668】

ステップSj2307では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップSj2308に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップSj2307において開閉実行モードではなく(Sj2307:NO)、且つ、ステップSj2308において高頻度サポートモードである場合には(Sj2308:YES)、ステップSj2309に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0~461であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタTdに「750」(すなわち1.5sec)をセットする。電役用タイマカウンタTdは、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップSj2310に進む。

40

【5669】

ステップSj2310では、ステップSj2309の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSj2310において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には(Sj2310:YES)、ステップSj2311に進み、サポート当選フラグをONにする。その後、ステップSj2312に進み、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の電動役物34aの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。当該開閉シナリオには、電動役物34aの開放条件(電役開放条件)と、電動役物34aの閉鎖条件(電役閉鎖条件)とが設定

50

されている。ステップS j 2 3 1 2において、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【5 6 7 0】

一方、ステップS j 2 3 1 0において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（S j 2 3 1 0：NO）、ステップS j 2 3 1 1およびステップS j 2 3 1 2の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【5 6 7 1】

ステップS j 2 3 0 7において開閉実行モードであると判定した場合（S j 2 3 0 7：YES）、又は、ステップS j 2 3 0 8において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（S j 2 3 0 8：NO）、ステップS j 2 3 1 3に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア6 4 cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC 4の値が0、1であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタT dに「1 4 7 5 0」（すなわち2 9. 5 s e c）をセットする。その後、ステップS j 2 3 1 4に進む。

【5 6 7 2】

ステップS j 2 3 1 4では、ステップS j 2 3 1 3の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS j 2 3 1 4において、サポート当選でないと判定した場合には（S j 2 3 1 4：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS j 2 3 1 4において、サポート当選であると判定した場合には（S j 2 3 1 4：YES）、ステップS j 2 3 1 5に進み、サポート当選フラグをONにする。その後、ステップS j 2 3 1 6に進み、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。具体的には、低頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の電動役物3 4 aの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。当該開閉シナリオには、電動役物3 4 aの開放条件（電役開放条件）と、電動役物3 4 aの閉鎖条件（電役閉鎖条件）とが設定されている。ステップS j 2 3 1 6において、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【5 6 7 3】

ステップS j 2 3 0 2において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には（S j 2 3 0 2：YES）、ステップS j 2 3 1 7に進み、電役用タイマカウンタT dの値が「0」であるか否かを判定する。ステップS j 2 3 1 7において、電役用タイマカウンタT dの値が「0」でないと判定した場合には（S j 2 3 1 7：NO）、普図ユニット3 8における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS j 2 3 1 7において、電役用タイマカウンタT dの値が「0」であると判定した場合には（S j 2 3 1 7：YES）、ステップS j 2 3 1 8に進む。

【5 6 7 4】

ステップS j 2 3 1 8では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット3 8における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップS j 2 3 1 9に進み、サポート中フラグをONにするとともに、サポート当選フラグをOFFにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【5 6 7 5】

ステップS j 2 3 0 1において、サポート中フラグがONであると判定した場合には（S j 2 3 0 1：YES）、ステップS j 2 3 2 0に進み、電動役物3 4 aを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。電役開閉制御処理の詳細については後述する。ステップS j 2 3 2 0を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【5 6 7 6】

<電役開閉処理>

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図5 4 9：S j 2 3 2 0）として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

10

20

30

40

50

【5677】

図550は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップS j 2 4 0 1では、電動役物34aが開放中であるか否かを判定する。ステップS j 2 4 0 1において、電動役物34aが開放中ではないと判定した場合には（S j 2 4 0 1：NO）、ステップS j 2 4 0 2に進む。

【5678】

ステップS j 2 4 0 2では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、1回の電役開放抽選に当選した場合の電動役物34aの開放回数（本実施形態においては1回）をカウントするとともに、電動役物34aの閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、電動役物34aを開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップS j 2 4 0 2において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には（S j 2 4 0 2：NO）、電役開閉処理を終了する。

【5679】

一方、ステップS j 2 4 0 2において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には（S j 2 4 0 2：YES）、ステップS j 2 4 0 3に進む。

【5680】

ステップS j 2 4 0 3では、電動役物34aを開放状態にする。ステップS j 2 4 0 3を実行した後、ステップS j 2 4 0 4に進む。

【5681】

ステップS j 2 4 0 4では、電役開放コマンドを設定する。電役開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図530：ステップS j 0 5 0 3）において音声発光制御装置90に送信される。電役開放コマンドを受信した音声発光装置は、電役開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【5682】

一方、ステップS j 2 4 0 1において、電動役物34aが開放中ではないと判定した場合には（S j 2 4 0 1：YES）、ステップS j 2 4 0 5に進む。

【5683】

ステップS j 2 4 0 5では、電動役物34aの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップS j 2 4 0 5において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S j 2 4 0 5：NO）、電役開閉処理を終了する。一方、ステップS j 2 4 0 5において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S j 2 4 0 5：YES）、ステップS j 2 4 0 6に進む。

【5684】

ステップS j 2 4 0 6では、電動役物34aを閉鎖状態にする。ステップS j 2 4 0 6を実行した後、ステップS j 2 4 0 7に進む。

【5685】

ステップS j 2 4 0 7では、電役閉鎖コマンドを設定する。電役閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図530：ステップS j 0 5 0 3）において音声発光制御装置90に送信される。電役閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、電役閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【5686】

《J6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置90において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【5687】

<音声発光制御装置において実行される各種処理>

<タイマ割込み処理>

最初に、音光側MPU92によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

10

20

30

40

50

【5688】

図551は、音光側MPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば2msec）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【5689】

ステップSj2501では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に記憶するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップSj2501を実行した後、ステップSj2502に進む。

10

【5690】

ステップSj2502では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップSj2502を実行した後、ステップSj2503に進む。

【5691】

ステップSj2503では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、開閉処理期間、および、エンディング期間における演出に関する処理を行なう。開閉実行モード演出用処理の詳細については後述する。ステップSj2503を実行した後、ステップSj2504に進む。

20

【5692】

ステップSj2504では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技状態を示す動画を図柄表示装置41に表示させる処理や、デモ動画を図柄表示装置41に表示させる処理等である。具体的には、遊技状態を示す動画として、主側MPU62から受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態判定値PNに応じて定まる背景動画を図柄表示装置41に表示させる。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる。ステップSj2504を実行した後、ステップSj2505に進む。

30

【5693】

ステップSj2505では、各種ランプ47の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ47の発光制御を行う。ステップSj2505を実行した後、ステップSj2506に進む。

【5694】

ステップSj2506では、スピーカー46の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のBGM用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー46の音声出力制御を行う。ステップSj2506を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

40

【5695】

<遊技回演出用処理>

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図551：Sj2502）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【5696】

図552は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップSj2601では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSj260

50

1において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（S j 2 6 0 1：NO）、本遊技回演出用処理を終了する。一方、ステップS j 2 6 0 1において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（S j 2 6 0 1：YES）、ステップS j 2 6 0 2に進む。

【5697】

ステップS j 2 6 0 2では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、変動時間、および遊技状態判定値PNの情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側MPU92のレジスタに記憶する。その後、ステップS j 2 6 0 3に進む。

【5698】

ステップS j 2 6 0 3では、遊技回演出パターン設定処理を実行する。遊技回演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップS j 2 6 0 3を実行した後、ステップS j 2 6 0 4に進む。

【5699】

ステップS j 2 6 0 4では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、又は、8R通常大当たりである場合には、図柄表示装置41の有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、16R確変大当たり又は8R確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機10では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、16R確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、16R通常大当たり又は8R通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【5700】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップS j 2 6 0 4を実行した後、ステップS j 2 6 0 5に進む。

【5701】

ステップS j 2 6 0 5では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップS j 2 6 0 4において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ROM93の変動表示パターンテーブル記憶エリア93bに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップS j 2 6 0 6に進む。

【5702】

ステップS j 2 6 0 6では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップS j 2 6 0 7に進み、当該演出コマンドを表示側MPU102に送信する。表示側MPU102は、受信

10

20

30

40

50

した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。ステップ S j 2 6 0 7 を実行した後、ステップ S j 2 6 0 8 に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 または第 2 保留表示領域 D s 2 における保留表示を更新するための処理である。ステップ S j 2 6 0 8 を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。

【5703】

＜遊技回演出パターン設定処理＞

次に、遊技回演出パターン設定処理について説明する。遊技回演出パターン設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図 5 5 2 : S j 2 6 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【5704】

図 5 5 3 は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S j 2 7 0 1 では、遊技回演出設定処理（図 5 5 2）のステップ S j 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された遊技状態判定値 P N が「0 0 H」であるか否かを判定する。ステップ S j 2 7 0 1 において、遊技状態判定値 P N が「0 0 H」と判定した場合には（S j 2 7 0 1 : Y E S）、ステップ S j 2 7 0 2 に進み、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が低確率低頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップ S j 2 7 0 2 を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【5705】

ステップ S j 2 7 0 1 において、遊技状態判定値 P N が「0 0 H」でないと判定した場合（S j 2 7 0 1 : N O）には、ステップ S j 2 7 0 3 に進む。

【5706】

ステップ S j 2 7 0 3 では、遊技回演出設定処理（図 5 5 2）のステップ S j 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された遊技状態判定値 P N が「0 1 H」であるか否かを判定する。ステップ S j 2 7 0 3 において、遊技状態判定値 P N が「0 1 H」と判定した場合には（S j 2 7 0 3 : Y E S）、ステップ S j 2 7 0 4 に進み、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が低確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップ S j 2 7 0 4 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【5707】

ステップ S j 2 7 0 3 において、遊技状態判定値 P N が「0 1 H」でないと判定した場合（S j 2 7 0 3 : N O）には、ステップ S j 2 7 0 5 に進む。

【5708】

ステップ S j 2 7 0 5 では、遊技回演出設定処理（図 5 5 2）のステップ S j 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された遊技状態判定値 P N が「0 3 H」であるか否かを判定する。ステップ S j 2 7 0 5 において、遊技状態判定値 P N が「0 3 H」と判定した場合には（S j 2 7 0 5 : Y E S）、ステップ S j 2 7 0 6 に進み、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が高確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップ S j 2 7 0 6 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【5709】

ステップ S j 2 7 0 5 において、遊技状態判定値 P N が「0 3 H」でないと判定した場合（S j 2 7 0 5 : N O）には、ステップ S j 2 7 0 7 に進む。

【5710】

ステップ S j 2 7 0 7 では、遊技回演出設定処理（図 5 5 2）のステップ S j 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された遊技状態判定値 P N が「1 1 H」であ

10

20

30

40

50

るか否かを判定する。ステップS j 2 7 0 7において、遊技状態判定値PNが「1 1 H」であると判定した場合には（S j 2 7 0 7：YES）、ステップS j 2 7 0 8に進み、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が転落低確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップS j 2 7 0 8を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【5 7 1 1】

ステップS j 2 7 0 7において、遊技状態判定値PNが「1 1 H」でないと判定した場合（S j 2 7 0 7：NO）には、ステップS j 2 7 0 9に進む。

【5 7 1 2】

ステップS j 2 7 0 9では、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が転落低確率低頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップS j 2 7 0 9を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【5 7 1 3】

<低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理>

次に、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図5 5 3：S j 2 7 0 2）として音声発光制御装置9 0のMP U 9 2によって実行される。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機1 0が通常状態である場合の、遊技回における演出パターンを設定する処理である。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【5 7 1 4】

図5 5 4は、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS j 2 8 0 1では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図5 5 2）のステップS j 2 6 0 2によって音光側MP U 9 2のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS j 2 8 0 1において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（S j 2 8 0 1：YES）、ステップS j 2 8 0 2に進む。

【5 7 1 5】

ステップS j 2 8 0 2では、低確率低頻度状態の大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、通常の遊技回演出（図5 2 1参照）において大当たり当選を告知する演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【5 7 1 6】

一方、ステップS j 2 8 0 1において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S j 2 8 0 1：NO）、ステップS j 2 8 0 3に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図5 5 2）のステップS j 2 6 0 2によって音光側MP U 9 2のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップS j 2 8 0 3において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（S j 2 8 0 3：YES）、ステップS j 2 8 0 4に進む。

【5 7 1 7】

ステップS j 2 8 0 4では、低確率低頻度状態のリーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、通常の遊技回演出（図5 2 1参照）においてリーチ発生を告知する演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【5 7 1 8】

10

20

30

40

50

ステップS j 2 8 0 3において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（S j 2 8 0 3：NO）、ステップS j 2 8 0 5に進む。

【5719】

ステップS j 2 8 0 5では、低確率低頻度状態のリーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、通常の遊技回演出（図521参照）においてリーチ非発生（外れ）となる演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【5720】

＜低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図553：S j 2 7 0 4）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機10がいわゆる時短状態にある場合の、遊技回における演出パターンを設定する処理である。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

10

【5721】

図555は、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS j 2 9 0 1では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図552）のステップS j 2 6 0 2によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS j 2 9 0 1において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（S j 2 9 0 1：YES）、ステップS j 2 9 0 2に進む。

20

【5722】

ステップS j 2 9 0 2では、低確率高頻度状態の大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、状態非明示演出（大当たり用）を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【5723】

一方、ステップS j 2 9 0 1において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S j 2 9 0 1：NO）、ステップS j 2 9 0 3に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図552）のステップS j 2 6 0 2によって音光側MPU92のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップS j 2 9 0 3において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（S j 2 9 0 3：YES）、ステップS j 2 9 0 4に進む。

30

【5724】

ステップS j 2 9 0 4では、低確率高頻度状態のリーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、状態非明示演出（リーチ発生用）を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

40

【5725】

ステップS j 2 9 0 3において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（S j 2 9 0 3：NO）、ステップS j 2 9 0 5に進む。

【5726】

ステップS j 2 9 0 5では、低確率高頻度状態のリーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、状態非明示演出（リーチ非発生用）を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【5727】

50

＜高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図553：Sj2706）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機10がいわゆる確変状態である場合の、遊技回における演出パターンを設定する処理である。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【5728】

図556は、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSj3001では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図552）のステップSj2601によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップSj3001において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Sj3001：YES）、ステップSj3002に進む。

10

【5729】

ステップSj3002では、コマンド記憶処理（図551：Sj2501）において記憶した変動用コマンドに含まれる保証遊技回フラグに関する情報に基づいて、保証遊技回中であるか否かを判定する。ステップSj3002において、保証遊技回中ではないと判定した場合には（Sj3002：NO）、ステップSj3003に進む。

20

【5730】

ステップSj3003では、高確率高頻度状態の保証遊技回数外大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回においてバトル勝利演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【5731】

一方、ステップSj3002において、保証遊技回中であると判定した場合には（Sj3002：YES）、ステップSj3004に進む。ステップSj3004では、高確率高頻度状態の保証遊技回数内大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

30

【5732】

ステップSj3001において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Sj3001：NO）、ステップSj3005に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図552）のステップSj2602によって音光側MPU92のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップSj3005において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Sj3005：YES）、ステップSj3006に進む。

【5733】

40

ステップSj3006では、高確率高頻度状態のリーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【5734】

ステップSj3005において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Sj3005：NO）、ステップSj3007に進む。ステップSj3007では、高確率高頻度状態のリーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。すなわち、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了す

50

る。

【5735】

＜転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図553：Sj2708）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機10がいわゆる転落時短状態である場合の、遊技回における演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【5736】

10

図557は、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSj3101では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図552）のステップSj2602によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップSj3101において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Sj3101：YES）、ステップSj3102に進む。

【5737】

20

ステップSj3102では、コマンド記憶処理（図551：Sj2501）において記憶した変動用コマンドに含まれる当該遊技回における転落抽選に関する情報に基づいて、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したか否かを判定する。ステップSj3102において、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したと判定した場合には（Sj3102：YES）、ステップSj3103に進む。

【5738】

ステップSj3103では、転落低確率高頻度状態の転落大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において保証遊技回数内転落大当たり演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【5739】

30

ステップSj3102において、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選していないと判定した場合には（Sj3102：NO）、ステップSj3104に進む。ステップSj3104では、転落低確率高頻度状態の大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において転落引き戻し大当たり演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【5740】

40

ステップSj3101において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Sj3101：NO）、ステップSj3105に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図552）のステップSj2602によって音光側MPU92のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップSj3105において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Sj3105：YES）、ステップSj3106に進む。

【5741】

ステップSj3106では、転落低確率高頻度状態のリーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【5742】

50

ステップSj3105において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生で

はないと判定した場合には（S j 3 1 0 5：NO）、ステップS j 3 1 0 7に進む。ステップS j 3 1 0 7では、転落低確率高頻度状態のリーチ非発生用の演出パターンを設定処理を実行する。すなわち、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態のリーチ非発生用の演出パターン設定処理を終了する。

【5743】

＜転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理＞

次に、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図553：S j 2 7 0 9）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機10がいわゆる転落通常状態である場合の、遊技回における演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

10

【5744】

図558は、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS j 3 2 0 1では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図552）のステップS j 2 6 0 1によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS j 3 2 0 1において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（S j 3 2 0 1：YES）、ステップS j 3 2 0 2に進む。

20

【5745】

ステップS j 3 2 0 2では、転落低確率低頻度状態の転落大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において保証遊技回数外転落大当たり演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【5746】

ステップS j 3 2 0 1において、当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S j 3 2 0 1：NO）、ステップS j 3 2 0 3に進む。ステップS j 3 2 0 3では、転落外れ用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回においてバトル敗北演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

30

【5747】

＜開閉実行モード演出設定処理＞

次に、開閉実行モード演出設定処理について説明する。開閉実行モード演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図551：S j 2 5 0 3）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。開閉実行モード演出設定処理は、オープニング期間、開閉処理期間、およびエンディング期間に実行する演出の演出パターンを設定するための処理である。

【5748】

40

図559は、開閉実行モード演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS j 3 3 0 1では、オープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップS j 3 3 0 1において、オープニングコマンドを受信したと判定した場合には（S j 3 3 0 1：YES）、ステップS j 3 3 0 2に進む。

【5749】

ステップS j 3 3 0 2では、オープニング演出用処理を実行する。オープニング演出用処理は、オープニング期間に実行するオープニング演出の演出パターンを設定する処理である。オープニング演出用処理の詳細は後述する。ステップS j 3 3 0 2に実行した後、ステップS j 3 3 0 3に進む。

【5750】

50

一方、ステップS j 3 3 0 1において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（S j 3 3 0 1：NO）、そのままステップS j 3 3 0 3に進む。

【5751】

ステップS j 3 3 0 3では、開閉処理開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS j 3 3 0 3において、開閉処理開始コマンドを受信したと判定した場合には（S j 3 3 0 3：YES）、ステップS j 3 3 0 4に進む。ステップS j 3 3 0 4では、開閉処理期間演出用処理を実行する。開閉処理期間演出用処理は、開閉処理期間に実行する開閉処理期間演出の演出パターンを設定する処理である。具体的には、ラウンド遊技の進捗を報知したり、大当たりに当選したことを遊技者に報知する演出パターンを設定する。ステップS j 3 3 0 4を実行した後、ステップS 3 3 0 5に進む。

10

【5752】

一方、ステップS j 3 3 0 3において、開閉処理開始コマンドを受信していないと判定した場合には（S j 3 3 0 3：NO）、そのままステップS j 3 3 0 5に進む。

【5753】

ステップS j 3 3 0 5では、エンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップS j 3 3 0 5において、エンディングコマンドを受信したと判定した場合には（S j 3 3 0 5：YES）、ステップS j 3 3 0 6に進む。

【5754】

ステップS j 3 3 0 6では、エンディング演出用処理を実行する。エンディング演出用処理は、エンディング期間に実行するエンディング演出の演出パターンを設定する処理である。具体的には、当該開閉実行モードが終了した後に開始される遊技回に関する情報を示唆したり、大当たりに当選したことを遊技者に報知する演出パターンを設定する。ステップS 3 3 0 6を実行した後、本開閉実行モード演出設定処理を終了する。

20

【5755】

一方、ステップS j 3 3 0 5において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（S j 3 3 0 5：NO）、そのまま本開閉実行モード演出設定処理を終了する。

【5756】

<オープニング演出用処理>

次に、オープニング演出用処理について説明する。上述したように、オープニング演出用処理は、オープニング期間に実行するオープニング演出の演出パターンを設定する処理である。本実施形態においては、オープニング演出の演出パターンは、当該オープニング期間を含む開閉実行モードが実行される起因となった大当たり当選の遊技回の遊技状態に基づいて決定される。いずれの種類のオープニング演出を設定するかは、主制御装置60によるオープニング時間設定処理（図546）によって決定されており、音声発光制御装置90は、主制御装置60から送信されたオープニングコマンドを介して設定されるオープニング演出の種類を認識する。

30

【5757】

図560は、オープニング演出用処理を示すフローチャートである。ステップS j 3 4 0 1では、主制御装置60から受信したオープニングコマンドに設定されているオープニング演出を特定する。ステップS j 3 4 0 1を実行した後、ステップS j 3 4 0 2に進む。ステップS j 3 4 0 2では、設定されている演出が保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出であるか否かを判定する。ステップS 3 4 0 2において、設定されている演出が保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出であると判定した場合には（S j 3 4 0 2：YES）、ステップS j 3 4 0 3に進む。ステップS j 3 4 0 3では、オープニング演出として、保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本オープニング演出用処理を終了する。

40

【5758】

ステップS j 3 4 0 2において、設定されている演出が保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出ではないと判定した場合には（S j 3 4 0 2：NO）、ステップS j 3 4

50

04に進む。ステップSj3404では、設定されている演出が保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出であるか否かを判定する。ステップSj3404において、設定されている演出が保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出であると判定した場合には(Sj3404:YES)、ステップSj3405に進む。ステップSj3405では、オープニング演出として、保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本オープニング演出用処理を終了する。

【5759】

ステップSj3404において、設定されている演出が保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出ではないと判定した場合には(Sj3404:NO)、ステップSj3406に進む。ステップSj3406では、設定されている演出が転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出であるか否かを判定する。ステップSj3406において、設定されている演出が転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出であると判定した場合には(Sj3406:YES)、ステップSj3407に進む。

【5760】

ステップSj3407では、オープニング演出として、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本オープニング演出用処理を終了する。

【5761】

ステップS3406において、設定されている演出が転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出ではないと判定した場合には(Sj3406:NO)、ステップSj3408に進む。ステップSj3408では、オープニング演出として、通常オープニング演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本オープニング演出用処理を終了する。

【5762】

<表示制御装置において実行される各種処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行される処理について説明する。

【5763】

表示制御装置100のMPU102において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置90からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、VDP105から送信されるV割込み信号を検出した場合に実行されるV割込み処理とがある。V割込み信号は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎にVDP105からMPU102に対して送信される信号である。

【5764】

MPU102は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やV割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とV割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置90から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V割込み処理を実行することができる。

【5765】

<メイン処理>

次に、表示制御装置100のMPU102によって実行されるメイン処理について説明する。

【5766】

図561は、表示制御装置100のMPU102において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【5767】

ステップSj3501では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU10

10

20

30

40

50

2を初期設定し、ワークRAM104及びビデオRAM107の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタROM106に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオRAM107のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオRAM107に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオRAM107のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップSj3502に進む。

【5768】

ステップSj3502では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【5769】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【5770】

図562は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップSj3601では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【5771】

<V割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理について説明する。

【5772】

図563は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【5773】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【5774】

ステップSj3701では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理(図562)によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が

10

20

30

40

50

図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【5775】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【5776】

なお、コマンド対応処理 (S j 3701) では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【5777】

ステップ S j 3702 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理 (S j 3701) などによって設定された図柄表示装置 4 1 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S j 3703 に進む。

【5778】

ステップ S j 3703 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (S j 3702) によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S j 3704 に進む。

【5779】

ステップ S j 3704 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (S j 3703) によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP 105 に対して送信する。VDP 105 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S j 3705 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。以上、パチンコ機 1 0 において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【5780】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、高確率モードの遊技状態よりも不利な低確率モードの遊技状態において大当たりに当選した場合に、特定の演出を実行する。具体的には、ケース 1 では、特定の演出として、転落引き戻し大当たり演出および転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行する。ケース 2 では、特定の演出として、保証遊技回数内転落大当たり演出および保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行する。ケース 3 では、特定の演出として、保証遊技回数外転落大当たり演出および保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行する。このような処理を実行することによって、遊技者にとって不利な遊技状態で実行された遊技回において大当たりに当選したことを、特定の演出を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者に付与することがで

きる。

【5781】

また、いずれの特定の演出も、遊技者にとって不利な遊技状態から大当たりに当選したことを遊技者に示唆する内容の演出である。従って、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことをより一層遊技者に認識させることができ、より一層大きな優越感や満足感を遊技者に付与することができる。

【5782】

さらに、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないように
10
することができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。

【5783】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を
20
付与することができる。

【5784】

さらに、転落した後に、保証遊技回数内において大当たりに当選（転落引き戻し大当たり）した場合であって、当該大当たりの種別が遊技者にとって最も有利な種別である場合には、オープニング期間において転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行するので、大当たりに当選した後に、不利な遊技状態から最も有利な種別の大当たりに当選したことを遊技者は知ることになり、遊技者に対してさらに大きな優越感や幸福感を付与することができる。

【5785】

また、本実施形態においては、ケース1における転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出、ケース2における保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出、ケース3における保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、大当たりとなった遊技回が終了した後に実行するので、遊技回が終了した後にも遊技者に対して期待感を付与すること
30
できることに加え、遊技回が終了した後にも遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【5786】

また、本実施形態においては、遊技状態のうち、高確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態が遊技者に最も有利な遊技状態（以下、最有利状態とも呼ぶ）であり、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態が遊技者に最も不利な遊技状態（以下、最不利状態とも呼ぶ）であり、低確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態は最有利
40
状態よりも不利であり最不利状態よりも有利な遊技状態（以下、中有利状態とも呼ぶ）である。本実施形態においては、最有利遊技状態から中有利遊技状態に移行した後の遊技回において大当たりに当選した場合に上記の特定の演出を実行する。よって、特定の演出を実行することによって、最も不利な状態である最不利状態に移行する前に大当たりに当選したことを遊技者に強く認識させることができ、遊技者に対して事後的な危機感（実は危ない状況であったことを後に知ることによる危機感）、および、大当たりに当選したことによる達成感や優越感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5787】

また、本実施形態においては、例えば、特定の演出としての転落引き戻し大当たり演出は、転落した後に大当たりに当選したことを示唆する演出である。すなわち、転落引き戻
50

し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回（以下、当該当選遊技回とも呼ぶ）の1つ前に大当たりになった遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりになったことを遊技者に認識させることができる。従って、遊技者に対して、事後的に一つ前に大当たりとなった遊技回における大当たり種別を認識させることができ、先行当選遊技回から今までの遊技について回想させるといった遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5788】

さらに、上述のように、転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回（当該当選遊技回）の1つ前に大当たりになった遊技回（先行当選遊技回）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりになったことを遊技者に認識させる。さらに、当該大当たりの種別が遊技者に最も有利な大当たり種別であって場合には、転落引き戻し最有利演出を実行する。すなわち、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回における大当たり種別と、先行当選遊技回における大当たり種別とに基づいて、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回以降に実行する演出を決定するので、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回以降に実行された特定の演出を認識した遊技者に、当該特定の演出に基づいて、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回における大当たり種別と、先行当選遊技回における大当たり種別について回想や推測をさせることができ、実行中の遊技回に対する期待感に加え過去に実行された遊技回について回想させるといった興趣も遊技者に付与することができる。

【5789】

さらに、上述したように、特定の演出、例えば転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回の1つ前に大当たりになった遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりになったことを遊技者に認識させる。すなわち、特定の演出を実行するか否か、および、特定の演出の内容については、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までにおける遊技状態の変化の態様に基づいて決定している。よって、特定の演出を認識した遊技者は、当該特定の演出に基づいて過去に実行された遊技回における当該遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。よって、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者が認識できなかった場合であっても、当該特定の演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5790】

さらに、オープニング期間に実行する特定の演出も、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までにおける遊技状態の変化の態様に基づいて決定している。つまり、大当たりとなった遊技回が終了した後のオープニング期間まで、遊技者に対して、これまで実行された遊技回における遊技状態の変化の態様や、遊技の内容、演出に注目させることができる。

【5791】

また、本実施形態のパチンコ機10は、有利な遊技状態である高確率高頻度状態から、不利な遊技状態である低確率高頻度状態に移行した後に大当たりに当選した場合に特定の演出を実行する。よって、仮に、状態非明示演出を実行していたにもかかわらず、有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行したことを遊技者が認識していた場合でも高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たり当選することで特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たり当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助

長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5792】

さらに、本実施形態のパチンコ機10は、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいてオープニング時間を決定する。従って、例えば、オープニング時間に対応する期間であるオープニング期間に演出（オープニング演出）を実行する場合、当該演出の内容を、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該オープニング演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。よって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5793】

また、本実施形態のパチンコ機10は、大当たりに当選した遊技回（先行当選遊技回）の直後から開始される遊技回が遊技者にとって有利な遊技状態（高確率高頻度状態）の遊技回であり、その後、遊技者にとって不利な遊技状態（低確率高頻度状態）に移行（転落抽選に当選）し、その後に大当たり（転落引き戻し大当たり）に当選した場合に特定の演出を実行する。よって、遊技者にとって不利な遊技状態に移行することによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たりに当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5794】

《J7》第10実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【5795】

《J7-1》変形例1：

上記実施形態においては、パチンコ機10は、確変大当たりに当選した場合には、転落抽選に当選する場合を除いて、次に大当たりに当選するまでは高確率モードが継続するパチンコ機であったが、上記実施形態における特徴を他のタイプのパチンコ機に適用してもよい。例えば、確変大当たりに当選した場合に、高確率モードで実行される遊技回の実行回数が予め定められた回数に制限される機能（いわゆる回数切り確変機能）を備えたパチンコ機（いわゆるST機）に適用してもよい。

30

【5796】

本変形例においては、ST機のパチンコ機の一例として、確変大当たりに当選した場合に高確率モードで実行可能な遊技回の実行回数の制限数（以下、制限実行回数とも呼ぶ）は100回とし、制限実行回数内の遊技回においては遊技状態は高確率高頻度状態であり、制限実行回数を超えると低確率低頻度状態に移行する。また、通常大当たりに当選した場合には、低確率高頻度状態（以下、時短状態とも呼ぶ）の遊技回が100回実行可能であり、遊技回の実行回数が100回を超えると低確率低頻度状態に移行する。本変形例ではこのようなスペックのパチンコ機に対して、上記実施形態の特徴を適用する。

40

【5797】

この場合、例えば、大当たりに当選した場合に、当該大当たりに当選した遊技回における演出、および、開閉実行モード中の演出において、確変大当たりに当選したのか通常大当たりに当選したのかを演出上、遊技者に識別不可能または困難にする。そして、開閉実行モード終了後、新たに実行される遊技回においても遊技状態が高確率モードであるのか低確率モードであるのかが遊技者に識別不可能または困難な状態非明示演出を実行する。

50

よって遊技者は、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回の遊技状態が高確率高頻度状態であるのか低確率高頻度状態（時短状態）であるのかを認識できないまま遊技を実行する。

【5798】

そして、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し（以下、引き戻し大当たりとも呼ぶ）、かつ、当該大当たりの種別が確変大当たりである場合に、当該確変大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が確変大当たりであることを示唆する演出（以下、時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を実行する。

10

【5799】

さらに、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し、かつ、当該大当たりの種別が、当該パチンコ機が設定可能な大当たり種別のうち遊技者に対して最も有利な大当たり種別（以下、最有利大当たり種別）であった場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が最有利大当たり種別であることを示唆する演出（以下、時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を実行する。

20

【5800】

なお、上記説明した場合以外の大当たり時は、大当たりに当選した遊技回において通常の大当たり演出を実行し、開閉実行モードにおいても通常のオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出を実行する。

【5801】

以上説明したように、時短中引き戻し確変大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当たりに当選したこと、さらには、大当たり種別が確変大当たりであることを、特定の演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

30

【5802】

また、時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当たりに当選したこと、さらには、大当たり種別が最有利大当たり種別であることを、特定の演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【5803】

また、上記実施形態と同様に、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者が識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。

40

【5804】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊

50

技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【5805】

なお、この他、時短状態中に大当たりに当選した場合に、大当たり種別にかかわらず、特定の演出を実行してもよい。すなわち、引き戻し大当たりの場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、当該大当たりが引き戻し大当たりであることを示唆する演出を実行する。このようにしても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

【5806】

その他、特定の演出を実行するための条件として、時短状態中に大当たりに当選した場合の当該大当たりの種別を、確変大当たりや最有利大当たりに限定することなく、他の大当たり種別に設定してもよい。例えば、時短状態中に、最もラウンド数が多い大当たり種別（例えば16R確変大当たり、16R通常大当たり）で大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するとしてもよい。

【5807】

《J7-2》変形例2：

上記実施形態における特徴を、例えば、連続して確変大当たりに当選できる回数に制限（確変リミット）が設定されているタイプのパチンコ機（いわゆる確変リミット機）に適用してもよい。

【5808】

本変形例においては、確変リミット機の一例として、連続して確変大当たりに当選できる回数（以下、リミット数とも呼ぶ）が5回とし、仮に、5回連続して確変大当たりに当選した場合には、6回目は必ず通常大当たりとなる遊技機を採用する。なお、連続して確変大当たりに当選できる回数は5回であるが、5回未満の大当たりで通常大当たりに当選し、その後の遊技回が低確率モードとなる場合もある。また、確変大当たりに当選した場合には、次回の大当たり当選までは、実行される遊技回が高頻度サポートモードとなる。すなわち、高確率高頻度状態となる。一方、通常大当たりに当選した場合には、低確率高頻度状態（時短状態）の遊技回が100回実行可能であり、遊技回の実行回数が100回を超えると低確率低頻度状態に移行する。本変形例ではこのようなスペックのパチンコ機に対して、上記実施形態の特徴を適用する。

【5809】

この場合、例えば、大当たりに当選した場合に、当該大当たりに当選した遊技回における演出、および、開閉実行モード中の演出において、確変大当たりに当選したのか通常大当たりに当選したのかを演出上、遊技者に識別不可能または困難にする。そして、開閉実行モード終了後、新たに実行される遊技回においても遊技状態が高確率モードであるのか低確率モードであるのかが遊技者に識別不可能または困難な状態非明示演出を実行する。よって遊技者は、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回の遊技状態が高確率高頻度状態であるのか低確率高頻度状態（時短状態）であるのかを認識できないまま遊技を実行する。

【5810】

そして、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し（引き戻し大当たり）、かつ、当該大当たりの種別が確変大当たりである場合に、当該確変大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が確変大当たりであることを示唆する演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を実行する。

【5811】

さらに、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し、かつ、当該大当たりの種別が、当該パチンコ機が設定可能な大当たり種別のうち遊技者に対して最も有利な大当たり種

10

20

30

40

50

別（最有利大当たり種別）であった場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が最有利大当たり種別であることを示唆する演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を実行する。

【5812】

なお、上記説明した場合以外の大当たり時は、大当たりに当選した遊技回において通常の大当たり演出を実行し、開閉実行モードにおいても通常のオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出を実行する。

【5813】

このような処理を実行することで、上記第10実施形態および変形例1と同様の効果を得ることができる。すなわち、時短中引き戻し確変大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当たりに当選したこと、さらには、大当たり種別が確変大当たりであることを、特定の演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【5814】

また、時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当たりに当選したこと、さらには、大当たり種別が最有利大当たり種別であることを、特定の演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【5815】

また、上記実施形態および変形例と同様に、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができる、遊技者を遊技に注目させることができる。

【5816】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【5817】

なお、この他、時短状態中に大当たりに当選した場合に、大当たり種別にかかわらず、特定の演出を実行してもよい。すなわち、引き戻し大当たりの場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、当該大当たりが引き戻し大当たりであることを示唆する演出を実行する。このようにしても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

【5818】

その他、特定の演出を実行するための条件として、時短状態中に大当たりに当選した場合の当該大当たりの種別を、確変大当たりや最有利大当たり限定することなく、他の大当たり種別に設定してもよい。例えば、時短状態中に、最もラウンド数が多い大当たり種別（例えば16R確変大当たり、16R通常大当たり）で大当たりに当選した場合に特定

10

20

30

40

50

の演出を実行するとしてもよい。

【5819】

《J7-3》変形例3：

上記実施形態における特徴を、例えば、連続して確変大当たりに当選する回数が固定されているタイプのパチンコ機（いわゆるワンセット式確変機）に適用してもよい。

【5820】

本変形例においては、ワンセット式確変機の一例として、低確率モードの遊技状態から確変大当たりに当選した場合には、連続して確変大当たりに2回当選する（いわゆる、2回1セット）とし、2回の確変大当たりに当選した後の大当たり当選時の大当たり種別は通常大当たりとなる。

【5821】

また、確変大当たりに当選した場合には、次回の大当たり当選までは、実行される遊技回は高頻度サポートモードとなる。すなわち、高確率高頻度状態となる。一方、通常大当たりに当選した場合には、低確率高頻度状態（時短状態とも呼ぶ）の遊技回が100回実行可能であり、遊技回の実行回数が100回を超えると低確率低頻度状態に移行する。本変形例ではこのようなスペックのパチンコ機に対して、上記実施形態の特徴を適用する。

【5822】

この場合、例えば、大当たりに当選した場合に、当該大当たりに当選した遊技回における演出、および、開閉実行モード中の演出において、確変大当たりに当選したのか通常大当たりに当選したのかを演出上、遊技者に識別不可能または困難にする。そして、開閉実行モード終了後、新たに実行される遊技回においても遊技状態が高確率モードであるのか低確率モードであるのかを遊技者に識別不可能または困難な状態非明示演出を実行する。よって遊技者は、大当たりに当選した場合、その後実行される遊技回の遊技状態が高確率高頻度状態であるのか低確率高頻度状態（時短状態）であるのかを認識できないまま遊技を実行する。

【5823】

そして、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し（引き戻し大当たりとも呼ぶ）、かつ、当該大当たりの種別が確変大当たりである場合に、当該確変大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が確変大当たりであることを示唆する演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を実行する。

【5824】

さらに、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し、かつ、当該大当たりの種別が、当該パチンコ機が設定可能な大当たり種別のうち遊技者に対して最も有利な大当たり種別（最有利大当たり種別）であった場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が最有利大当たり種別であることを示唆する演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を実行する。

【5825】

なお、上記説明した場合以外の大当たり時は、大当たりに当選した遊技回において通常の大当たり演出を実行し、開閉実行モードにおいても通常のオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出を実行する。

【5826】

このような処理を実行することで、上記第10実施形態および上記変形例と同様の効果を得ることができる。すなわち、時短中引き戻し確変大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当たり当選したこと、さらには、大

10

20

30

40

50

当たり種別が確変大当たりであることを、特定の演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【5827】

また、時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当たりに当選したこと、さらには、大当たり種別が最有利大当たり種別であることを、特定の演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

10

【5828】

また、上記実施形態および変形例と同様に、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者が識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができる、遊技者を遊技に注目させることができる。

【5829】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

20

【5830】

なお、この他、時短状態中に大当たりに当選した場合に、大当たり種別にかかわらず、特定の演出を実行してもよい。すなわち、引き戻し大当たりの場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、当該大当たりが引き戻し大当たりであることを示唆する演出を実行する。このようにしても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

30

【5831】

その他、特定の演出を実行するための条件として、時短状態中に大当たりに当選した場合の当該大当たりの種別を、確変大当たりや最有利大当たりに限定することなく、他の大当たり種別に設定してもよい。例えば、時短状態中に、最もラウンド数が多い大当たり種別（例えば16R確変大当たり、16R通常大当たり）で大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するとしてもよい。

【5832】

《J7-4》変形例4：

上記実施形態における特徴を、例えば、特定の領域（いわゆるVゾーン）に遊技球が流通したことを条件として、次回から実行される遊技回における抽選モードが高確率モードになるタイプのパチンコ機（いわゆるV確変機）に適用してもよい。

40

【5833】

本変形例では、V確変機の一例として、高確率モード中の遊技回においては転落抽選が実行される。高確率モードの遊技回が実行されている場合において、転落抽選に当選すると、当該転落抽選に当選した遊技回から、抽選モードが低確率モードに移行する。本変形例ではこのようなスペックのパチンコ機に対して、上記実施形態の特徴を適用する。

【5834】

本変形例では、実行される遊技回の遊技状態が高確率高頻度状態であるのか低確率高頻度状態（時短状態）であるのかを認識できないまま遊技を実行する。すなわち、遊技回に

50

おいては、状態非明示演出を実行する。

【5835】

そして、本変形例においては、転落抽選に当選して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行した以降の遊技回において大当たりに当選した場合であって、ラウンド遊技中（開閉処理期間中）の特定の期間に、遊技球がVゾーンを流通した場合には、遊技球がVゾーンを流通したことを契機として、特定の演出を実行する。具体的には、特定の演出として、既に実行された遊技回において転落抽選に当選したことによって抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、かつ、低確率モードにおいて大当たりに当選したことを示唆する演出（転落引き戻し大当たり演出）を実行する。すなわち、本変形例においては、Vゾーンに遊技球が流通したことを契機として特定の演出として転落引き戻し大当たり演出を実行する。また、この場合、転落抽選に当選せず高確率モードの遊技状態において大当たりに当選し、その後に遊技球がVゾーンに流通した場合や、大当たり後の最初の遊技回から遊技状態が低確率モードの遊技状態であり、当該遊技状態において大当たりに当選し、その後に遊技球がVゾーンに流通した場合など、先に大当たり当選した遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）が終了した後から当該大当たり当選した遊技回（以下、当該当選遊技回とも呼ぶ）の終了までに実行された遊技回の遊技状態の変化の態様に基づいて、Vゾーンへの遊技球の流通を契機とする当該特定の演出の内容を設定（変更）する構成としてもよい。

10

【5836】

この他、オープニング期間におけるオープニング演出や、エンディング期間におけるエンディング演出として特定の演出を実行する構成を採用してもよい。例えば、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて、エンディング演出として実行する特定の演出の内容を決定する構成や、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて、エンディング期間の時間的長さであるエンディング時間を決定する構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、先行当選遊技回から当該当選遊技回までの遊技状態の変化の態様に応じたエンディング演出の設定が容易となり、各遊技状態の変化の態様に応じた内容のエンディング演出を設計する際の時間的制限を緩和することができる。

20

【5837】

さらに、特定の演出を実行する期間はエンディング期間に限定されず、大当たり当選した遊技回において実行してもよい。また、当該大当たりの種別が遊技者にとって最も有利な種別（以下、最有利大当たり種別とも呼ぶ）である場合には、当該大当たりに当選した遊技回において実行する遊技回演出として、転落引き戻し大当たりであったことを示唆する演出を実行し、オープニング期間におけるオープニング演出や、Vゾーンへの遊技球の流通を契機として実行する演出や、エンディング期間におけるエンディング演出として、当該大当たりの種別が最有利大当たり種別であることを示唆する演出を実行してもよい。

30

【5838】

以上説明したように、本変形例では、特定の期間に遊技球がVゾーンを流通したことを契機として、既に実行された遊技回における遊技状態を示唆する特定の演出を実行するので、遊技球がVゾーンを流通したことで特定の期間の後から開始される遊技回の遊技状態が高確率モードとなることに対する遊技者の喜びを助長するとともに、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【5839】

また、高確率モードで遊技回が実行されていたにもかかわらず、転落抽選に当選してしまい低確率モードに移行した状態で、大当たり当選し、特定の期間に遊技球がVゾーンを流通したことを契機として、特定の演出を実行する構成を採用した場合には、転落抽選に当選し遊技状態が低確率モードに移行したことで遊技者の期待感が低下している状態において、遊技球がVゾーンを流通し、次回に実行される遊技回から遊技者にとって有利な状

50

態になることが確定した場合に特定の演出を実行する。このような構成の場合、転落抽選に当選し高確率モードから低確率モードに移行することで遊技者の期待感が一旦大きく低下した状態で、大当たりに当選することによって遊技者の期待感は一時的に上昇し、かつ、大当たりに当選した遊技回の終了後の特定の期間に遊技球がVゾーンを通過してさらに期待感が増した状態において、特定の演出を実行するので、遊技者の期待感の上昇を助長するとともに、特定の演出によって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5840】

なお、Vゾーンが、可変入賞装置36（大入賞口36a）の内部に配置されている構成の場合、遊技球の流通方向に対して開閉扉36bよりも下流側で、かつ、Vゾーンよりも上流側に、Vゾーン用の開閉弁（以下、V開閉弁36vとも呼ぶ）が設置されている構成を採用してもよい。この場合、遊技球が可変入賞装置36を流通したタイミングで開閉扉36bが開放し、当該遊技球が大入賞口36aに入球し、かつ、その遊技球がV開閉弁36vを流通したタイミングでV開閉弁36vが開放していた場合に、当該遊技球はVゾーンを流通することができる。よって、開閉扉36bの開放するタイミングとV開閉弁36vの開放するタイミングとを調整することによって、遊技球がVゾーンに入球しやすい大当たり種別（以下、第1種大当たりとも呼ぶ）と、遊技球がVゾーンに入球しにくい大当たり種別（第2種大当たり）とを設定することができる。

【5841】

本変形例においては、第1種大当たり及び第2種大当たりのいずれも、開閉実行モードが開始されてからV開閉弁36vが開放するまでの時間は同じである。第1種大当たりと第2種大当たりとは、開閉扉36bの開放するタイミングが異なる。よって、開閉実行モードが開始されてから最初に開閉扉36bが開放するまでの期間をオープニング期間とした場合、第1種大当たりと第2種大当たりとは、オープニング期間の時間的長さ（オープニング時間）が異なる。オープニング時間を調整することによって、開閉実行モード中にVゾーンに遊技球が流通しやすい第1種大当たりと、Vゾーンに遊技球が流通しにくい第2種大当たりとを設定可能にしている。

【5842】

そして、本変形例においては、転落抽選に当選し低確率高頻度状態において、大当たりに当選し、当該大当たりの種別が、Vゾーンの遊技球が流通しやすい、すなわち、次の遊技回から高確率モードに移行する可能性が高い第1種大当たりであった場合に、オープニング期間において、特定の演出を実行する構成としてもよい。また、この場合、オープニング期間においては、まだ遊技球がVゾーンを流通していないので、特定の演出の内容を、当該大当たりが転落引き戻し大当たりであったことを示唆する内容にするとしてもよい。すなわち、Vゾーンへの遊技球の流通に関する示唆はしない演出とする。または、特定の演出の内容に、遊技球がVゾーンに入球する可能性が高いことを示唆する内容を含める構成を採用してもよい。

【5843】

このような構成を採用することによって、V確変機におけるオープニング期間に、遊技者の期待感を増加させることができる。

【5844】

また、第1種大当たりに当選したにも関わらず、遊技者が可変入賞装置36に向けて遊技球を発射する操作をしておらず、遊技球がVゾーンを流通するタイミングを逸してしまった場合に（いわゆるパンクした場合に）、遊技者の焦燥感を軽減するために、ラウンド遊技中の期間や、エンディング期間に、遊技者の焦燥感を軽減する演出を実行してもよい。遊技者の焦燥感を軽減する演出として、当該大当たりが転落引き戻し大当たりであったことを示唆する内容の特定の演出を実行する構成を採用してもよい。また、焦燥感を軽減させるために、早く次の遊技回が実行できるように、エンディング期間を短く設定する構

10

20

30

40

50

成を採用してもよい。

【5845】

《J7-5》変形例5：

上記第10実施形態および上記変形例において、状態非明示演出を実行しない構成を採用してもよい。この場合、実行中の遊技回の遊技状態を遊技者は認識可能となるが、遊技状態を認識した状態であったとしても、大当たりに当選した場合に特定の演出が実行された場合には、遊技者に期待感や優越感を付与することができる。

【5846】

例えば、上記第10実施形態において、高確率高頻度状態において保証遊技回数内で遊技回が実行されている場合に、抽選モードが高確率モードであることを遊技者に認識可能な演出を実行する。その後、保証遊技回数内において転落抽選に当選し、低確率低頻度状態に移行する。このとき、遊技回において実行する演出として、抽選モードが低確率モードであることを遊技者が認識可能な演出を実行する。その後、低確率高頻度状態において大当たりに当選した場合、当該大当たりは転落引き戻し大当たりであり、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回中に、特定の演出を実行する。具体的には、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回中に転落引き戻し大当たり演出を実行する。

【5847】

このようにすることで、転落抽選に当選し高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たり当選することで特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たり当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5848】

《J7-6》変形例6：

上記第10実施形態においては、特定の演出を、大当たり当選となった遊技回およびオープニング期間に実行したが、特定の演出を他のタイミングに実行するとしてもよい。例えば、特定の演出を開閉処理期間におけるラウンド演出として実行してもよい。その他、特定の演出をエンディング期間におけるエンディング演出として実行してもよい。特定の演出をラウンド演出やエンディング演出として実行した場合であっても、上記第10実施形態および上記変形例と同様の効果を得ることができる。

【5849】

特定の演出をラウンド演出として実行する場合、大当たりに当選した遊技回における遊技状態毎にラウンド時間として異なる時間が設定されている構成としてもよい。もともと大当たり種別毎にラウンド遊技の回数が異なるので、ラウンド遊技時間は異なるが、ラウンド遊技の回数によるラウンド時間の違いに加え、当該大当たりに当選した遊技回における遊技状態毎に、各ラウンド間のインターバルや、開閉扉36bの開閉動作と次の開閉動作との間の時間を変えてもよい。

【5850】

例えば、同じ16R確変大当たりであっても、高確率高頻度状態から16R確変大当たりに当選した場合のラウンド時間と、転落抽選に当選したことによって低確率高頻度状態に移行した後に16R確変大当たりに当選した場合のラウンド時間とが異なるように構成する。この場合、各ラウンド間のインターバルや、開閉扉36bの開閉動作と次の開閉動作との間の時間を変えることによってラウンド時間を変える。そして、転落抽選に当選したことによって低確率高頻度状態に移行した後に16R確変大当たりに当選した場合のラウンド遊技中に特定の演出を実行する。このようにラウンド遊技中に特定の演出を実行することによって、ラウンド遊技中も、遊技者を遊技に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5851】

《J7-7》変形例7：

転落して低確率高頻度状態に移行した後に大当たりに当選した場合には、他の遊

10

20

30

40

50

技状態から大当たりに当選した場合よりも、高頻度サポートモードの保証遊技回数が増える構成を採用してもよい。本変形例では、低確率高頻度状態から大当たりに当選した場合には、低確率高頻度状態以外の遊技状態から大当たりに当選した場合よりも、保証遊技回数が多く設定される構成を採用する。例えば、転落して低確率高頻度状態に移行した後において大当たりに当選した場合以外の遊技状態から大当たりに当選した場合には、その後の遊技回において高頻度サポートモードの保証遊技回数が100回に設定されるのに対し、転落して低確率高頻度状態に移行した後において大当たりに当選した場合にのみ、その後に遊技回が開始された場合の高頻度サポートモードの保証遊技回数が120回に設定される。また、この構成において、転落して低確率高頻度状態に移行した後において大当たりに当選した場合の、オープニング期間やエンディング期間において、特定の演出として、転落抽選に当選した後に大当たりに当選したことを示唆する演出を実行することに加え、他の遊技状態からの大当たり当選よりも保証遊技回数が多いこと（または保証遊技回数が増加したこと）を示唆する演出を実行する構成を採用してもよい。このような構成を採用することで、転落抽選に当選した後に大当たりに当選して引き戻し大当たりとなったことによる遊技者の期待感を、より一層、助長することができる。

10

【5852】**《J7-8》変形例8：**

上記実施形態において、特定の演出を実行する場合における当該特定の演出を実行する期間と、特定の演出を実行しない場合における当該特定の演出を実行する期間に対応する期間とを比較した場合に、特定の演出を実行する場合における当該特定の演出を実行する期間の方が短くなるような構成を採用してもよい。例えば、オープニング期間を用いて特定の演出を実行する構成の場合に、特定の演出を実行する場合におけるオープニング時間の方が、特定の演出を実行しない場合におけるオープニング時間よりも短くなるように構成する。遊技者は、オープニング期間においても、早く次の遊技回を実行したいと所望する場合がある。特定の演出は、遊技者の期待感をより一層助長する目的で実行するため、特定の演出を実行するためにオープニング時間が長くなってしまうと、特定の演出を実行したことによる効果が低減してしまう可能性がある。そこで、特定の演出を実行する場合におけるオープニング時間の方が、特定の演出を実行しない場合におけるオープニング時間よりも短くなるように構成し、その短いオープニング時間を用いて特定の演出を実行する。このようにすることで、さらに遊技者の期待感を助長することができる。

20

30

【5853】**《J7-9》変形例9：**

特定の演出を実行する条件として、種々の条件を採用してもよい。例えば、上記第10実施形態においては、確変大当たりに当選した後に実行される遊技回において転落抽選に当選し低確率高頻度状態で大当たりに当選した場合に特定の演出を実行したが、そのような場合に限らず、例えば、通常大当たりに当選した後、低確率高頻度状態（時短状態）で遊技回が100回実行され、その時短状態での遊技回において大当たりに当選した場合に特定の演出を実行してもよいし、当該時短状態の100回の遊技回が終了した後から所定回数内に大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するとしてもよい。

【5854】

40

その他、確変大当たりに当選した場合に、その後に実行される遊技回において、高確率モードは次の大当たり当選まで継続するが高頻度サポートモードでの遊技回の実行回数に制限があるタイプの遊技機など、高確率高頻度状態から高確率低頻度状態に移行することがあるタイプの遊技機において特定の演出を採用する場合、高確率高頻度状態から高確率低頻度状態に移行し、当該高確率低頻度状態の遊技回において大当たりに当選した場合や、当該大当たりの種別が特定の当当たり種別である場合に特定の演出を実行するとしてもよい。

【5855】

このように、有利な遊技状態から、不利な遊技状態に移行した後に大当たりに当選した場合に特定の演出を実行する構成であれば種々の構成を採用することができる。このよう

50

にすることで、有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行したことを遊技者が認識していた場合でも高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たり当選することで特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たり当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5856】

さらに、遊技回において状態非明示演出を実行する構成を採用すれば、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者が識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。そして、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【5857】

《J7-10》変形例10：

本変形例では、高確率高頻度状態の保証遊技回数内において、転落抽選に当選した遊技回および当たり抽選に当選した遊技回においてバトル演出を実行する。また、転落抽選に当選せず、かつ、当たり抽選にも当選していない遊技回においても、バトル演出を実行する。実行するバトル演出の内容は、敵側を示す種々のキャラクターと遊技者側のキャラクターとがバトルをする内容である。転落抽選に当選した場合、および、転落抽選に当選せず当たり抽選にも当選しない場合には、遊技者側のキャラクターが敗北する内容のバトル演出（バトル敗北演出）と、遊技者側のキャラクターと敵側のキャラクターとが引き分けとなる内容のバトル演出（バトル引き分け演出）とを実行する。大当たりに当選した場合には、遊技者側のキャラクターが勝利する内容のバトル演出（バトル勝利演出）を実行する。また、当該大当たりに当選した遊技回の実行後に実行されるオープニング演出において、以前にバトル敗北演出またはバトル引き分け演出が実行された遊技回において転落抽選に当選していたか否かを示唆する内容の演出を実行する。以下、具体例を示して説明する。

【5858】

図564は、変形例10を説明する説明図である。図示するように、遊技回U3において8R確変大当たりに当選し、遊技回U4から遊技状態が高確率高頻度状態となる。高確率高頻度状態において実行される遊技回では、上記第10実施形態と同様に状態非明示演出を実行する。よって、遊技者は、実行される遊技回の抽選モードが高確率モードであるのか低確率モードであるのかを識別できないまま遊技を実行する。

【5859】

その後、保証遊技回数内の遊技回である遊技回U5においてバトル演出を実行する。なお、遊技回U5は、転落抽選にも当選せず、当たり抽選にも当選しない遊技回である。遊技回U5においては、バトル演出の最後に遊技者側のキャラクターが敗北するバトル敗北演出を実行する。具体的には、遊技者側を示すキャラクターと、敵側を示すキャラクターの一つであるタコとがバトルを実行し、当該演出の最後に、遊技者側のキャラクターが敗北する。なお、遊技回U5においては、バトル敗北演出を実行するが、当該遊技回において転落抽選の当否については示さない。よって、遊技者は、実行されたバトル敗北演出によって遊技状態が変化したのか否かが識別できないまま遊技を実行することとなる。

【5860】

その後、保証遊技回数内の遊技回であって、転落抽選に当選した遊技回U6において、バトル敗北演出を実行する。具体的には、遊技者側を示すキャラクターと、敵側を示すキャラクターの一つであるカメとがバトルを実行し、当該演出の最後に、遊技者側のキャラクターが敗北する。なお、遊技回U6においても、バトル敗北演出を実行するが、当該遊

技回において転落抽選の当否については示さない。よって、遊技者は、実行されたバトル敗北演出によって遊技状態が変化したのか否かが識別できないまま、さらに、遊技を継続することとなる。なお、遊技回U6において転落抽選に当選した時点以降、遊技状態は高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行する。

【5861】

その後、保証遊技回数内の遊技回であって、当たり抽選に当選した遊技回U7において、バトル勝利演出を実行する。具体的には、遊技者側を示すキャラクターと、敵側を示すキャラクターの一つであるカニとがバトルを実行し、当該演出の最後に、遊技者側のキャラクターが勝利する。バトル勝利演出を実行した後、当たり抽選において大当たりに当選したことを告知する大当たり告知演出を実行する。

10

【5862】

そして、遊技回U7の終了後に開始されるオープニング演出において、特定の演出として、カメとのバトル演出が実行された遊技回において転落抽選に当選していたことを示唆する演出を実行する。その後、開閉処理期間に通常のラウンド演出、エンディング期間に通常のエンディング演出を実行する。なお、当該特定の演出を、ラウンド演出として実行してもよいし、エンディング演出として実行してもよい。また、バトル敗北演出を実行／非実行した遊技回U5および遊技回U6において、バトル敗北演出に代えてバトル引き分け演出を実行してもよい。また、バトル演出における敵側のキャラクターは、転落抽選に当選している場合には特定のキャラクターA（例えば、カメ）が選択される確率が高く、転落抽選には当選しておらず、かつ、当たり抽選にも当選していない場合には、特定のキャラクターB（例えば、タコ）が選択される確率が高くなるように制御してもよいし、選択されるキャラクターをランダムに選択するように制御してもよい。

20

【5863】

また、仮に、保証遊技回数内の遊技回において、転落抽選に当選しないで、当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該遊技回においてバトル勝利演出を実行する。なお、この場合、当該大当たりに当選する遊技回が実行されるよりも前に実行された遊技回であって、当たり抽選に当選しない遊技回において、バトル敗北演出を実行する場合がある。このようにすることで、転落抽選に当選していない場合であっても、遊技者に対して、転落抽選に当選したのか否かを推測させ緊迫感を付与することができる。

【5864】

以上、変形例10で説明したように、保証遊技回数内の遊技回においてバトル演出を実行することによって、バトル演出の結果（勝利か敗北か）が演出として示されるまでの期間は、大当たりに当選したのか、または、転落抽選に当選したのかといった推測を遊技者に促し、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができる。また、実行したバトル演出がバトル敗北演出である場合、バトル敗北演出を実行した遊技回においては転落抽選の当否については示唆をせず、かつ、その後の遊技回においても状態非明示演出を実行するので、バトル敗北演出またはバトル引き分け演出が実行された以降の遊技回において、遊技者に対して遊技状態がどのようなになっているのかについて推測をさせ、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

30

【5865】

また、実行したバトル演出がバトル勝利演出である場合、遊技者に対して大当たりに当選した可能性が高いことを認識させ、遊技者に対して満足感や優越感を付与することができる。

40

【5866】

さらに、オープニング期間において、特定の演出として、カメとのバトル演出が実行された遊技回において転落抽選に当選していたことを示唆する演出を実行するので、カメとのバトル敗北演出が実行された遊技回において遊技状態が高確率モードから低確率モードに移行していたことを認識させ、遊技状態が不利な状態に移行していたにもかかわらず大当たりに当選したことに対して遊技者に優越感や満足感を付与することができる。また、特定の演出を実行することによって、遊技回U7における演出の内容や、その後の遊技回

50

における遊技状態や遊技の内容について遊技者に回想させるといった遊技性を創出することができる。

【5867】

また、バトル演出において、転落抽選に当選している場合、当たり抽選に当選していない場合、および、当たり抽選において大当たりに当選している場合の各場合毎に、敵側の各キャラクターの選択される確率が予め設定されている場合には、各バトル演出において選択されるキャラクターを認識した遊技者に対して、当該遊技回における転落抽選の結果や当たり抽選の結果をバトル演出の実行中に推測させ、遊技者に対して、より一層、期待感や緊迫感を付与することができる。

【5868】

また、転落抽選に当選している場合、当たり抽選に当選していない場合の各場合毎に、バトル敗北演出と、バトル引き分け演出の各演出の選択される確率が予め設定されている場合には、バトル演出の結果（勝利か、引き分けか、敗北か）に対して、より一層、遊技者に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5869】

《J7-11》変形例11：

上記第10実施形態においては、特定の演出として、どのような遊技状態で大当たりで当選したのかを遊技者に示唆する内容が含まれていたが、そのような内容が含まれない特定の演出を採用してもよい。例えば、有利な遊技状態から、不利な遊技状態に移行した後に大当たりで当選した場合や、当該大当たりの種別が特定の種別であった場合にのみ実行される演出であれば、どのような態様の演出を採用してもよいし、特定の演出の内容を、どのような内容としてもよい。このような構成を採用することによって、遊技者は、特定の演出が実行されるための規則性を推測する楽しみも付加され、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5870】

《J7-12》変形例12：

上記第10実施形態および上記変形例では、特別情報が所定の条件を満たす場合として、当たり抽選において大当たり当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、当たり抽選において大当たり当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタC3のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。

【5871】

《K》第11実施形態：

《K1》遊技機の構造：

図565は、本発明の第11実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【5872】

前扉枠14の略中央部には、開口された窓部18が形成されている。窓部18の周囲に

10

20

30

40

50

は、パチンコ機 10 を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LED などの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機 10 によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠 14 の裏側には、2 枚の板ガラスからなるガラスユニット 19 が配置されており、開口された窓部 18 がガラスユニット 19 によって封じられている。内枠 13 には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機 10 の遊技者は、パチンコ機 10 の正面からガラスユニット 19 を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【5873】

前扉枠 14 には、遊技球を貯留するための上皿 20 と下皿 21 とが設けられている。上皿 20 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 12 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 20 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 12 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 25 の操作によって駆動し、上皿 20 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 21 は、上皿 20 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 21 は、上皿 20 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 21 の底面には、下皿 21 に貯留された遊技球を排出するための排出口 22 が形成されている。排出口 22 の下方にはレバー 23 が設けられており、遊技者がレバー 23 を操作することによって、排出口 22 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 23 を操作して排出口 22 を開状態にすると、排出口 22 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 21 から外部に排出される。

【5874】

上皿 20 の周縁部の前方には、演出操作ボタン 24 が設けられている。演出操作ボタン 24 は、パチンコ機 10 によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機 10 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 24 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 10 によって行われる。

【5875】

前扉枠 14 の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル 25 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル 25 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー 25a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン 25b と、操作ハンドル 25 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 25c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を握ると、タッチセンサー 25a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 25 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 25c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 25c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【5876】

上皿 20 の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 26 が設けられている。遊技球発射ボタン 26 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 25 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 26 を操作すると、操作ハンドル 25 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 26 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 26 を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサー 25a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、

遊技者は、操作ハンドル 25 を握ることによって少なくともタッチセンサー 25 a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【5877】

次に、パチンコ機 10 の背面の構成について説明する。パチンコ機 10 の背面には、パチンコ機 10 の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【5878】

図 566 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面に設けられている。

10

【5879】

第 1 制御ユニット 51 は、主制御装置 60 を備えている。主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【5880】

第 2 制御ユニット 52 は、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備えている。音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機 10 の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

20

【5881】

第 3 制御ユニット 53 は、払出制御装置 70 と、発射制御装置 80 とを備えている。払出制御装置 70 は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置 80 は、主制御装置 60 から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル 25 の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠 13 の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 54、タンク 54 の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール 55、タンクレール 55 の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール 56、ケースレール 56 から遊技球の供給を受け払出制御装置 70 からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装 71 など、パチンコ機 10 の動作に必要な複数の機器が設けられている。

30

【5882】

電源ユニット 58 は、電源装置 85 と、電源スイッチ 88 とを備えている。電源装置 85 は、パチンコ機 10 の動作に必要な電力を供給する。電源装置 85 には、電源スイッチ 88 が接続されている。電源スイッチ 88 の ON/OFF 操作により、パチンコ機 10 に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機 10 に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

40

【5883】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠 13 の前面に着脱可能に取り付けられている。

【5884】

図 567 は、遊技盤 30 の正面図である。遊技盤 30 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 31 a と、外レール部 31 b とが取り付けられている。内レール部 31 a と外レール部 31 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 31 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 31 に誘

50

導されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 3 0 に対して略垂直に複数の釘 4 2 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 4 2 や風車は、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【5885】

遊技盤 3 0 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び可変入賞装置 3 6 が設けられている。一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び可変入賞装置 3 6 のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤 3 0 に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 及びメイン表示部 4 5 が設けられている。メイン表示部 4 5 は、特図ユニット 3 7 と、普図ユニット 3 8 と、ラウンド表示部 3 9 とを有している。

10

【5886】

図示するように、一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 3 2 に遊技球が入球すると、10 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 (図 5 6 6) から払い出される。

【5887】

第 1 始動口 3 3 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第 1 始動口 3 3 は、遊技盤 3 0 の中央下方に設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

20

【5888】

第 2 始動口 3 4 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、第 1 始動口 3 3 の下方に設けられている。第 2 始動口 3 4 には、左右一対の可動片よりなる電動役物 3 4 a が設けられている。電動役物 3 4 a が閉鎖状態のときには、遊技球は第 2 始動口 3 4 に入賞することはできない。一方、電動役物 3 4 a が開放状態のときには、遊技球は第 2 始動口 3 4 に入賞することができる。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

30

【5889】

スルーゲート 3 5 は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート 3 5 は、電動役物 3 4 a を開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該通過を契機として内部抽選 (電動役物開放抽選) を行う。内部抽選の結果、電役開放に当たると、電動役物 3 4 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 3 5 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 3 4 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 P A を流下して第 2 始動口 3 4 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

40

【5890】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a を備えるとともに、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b を備えている。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選 (当たり抽選) の結果、大当たりに当たし、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 3 6 b は、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果、大当たりに当たした場合に移行し、開閉扉 3 6 b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当たした場合には、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球が可能になる開

50

閉実行モードへ移行する。同様に、第2始動口34への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置36の大入賞口36aへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置36の大入賞口36aに遊技球が入球すると、払出装置71によって15個の遊技球が賞球として払い出される。

【5891】

遊技盤30の最下部にはアウト口43が設けられており、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、または可変入賞装置36に入球しなかった遊技球は、アウト口43を通して遊技領域PAから排出される。

【5892】

特図ユニット37は、第1図柄表示部37aと、第2図柄表示部37bとを備えている。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

10

【5893】

第1図柄表示部37aは第1の図柄を表示するための表示部である。第1の図柄とは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第1図柄表示部37aは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第1の図柄の変動表示を行わせる。抽選が終了した際には、第1図柄表示部37aは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第1の図柄の停止表示を行わせる。

20

【5894】

第2図柄表示部37bは第2の図柄を表示するための表示部である。第2の図柄とは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第2図柄表示部37bは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第2の図柄の変動表示を行わせる。抽選が終了した際には、第2図柄表示部37bは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第2の図柄の停止表示を行わせる。

【5895】

第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄、または、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第1の変動時間とも呼び、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第2の変動時間とも呼ぶ。

30

【5896】

特図ユニット37は、さらに、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに隣接した位置に、LEDランプからなる第1保留表示部37cと第2保留表示部37dとを備えている。本実施形態では、第1始動口33に入賞した遊技球は、最大4個まで保留される。第1保留表示部37cは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第1始動口33の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第2始動口34に入賞した遊技球は、最大4個まで保留される。第2保留表示部37dは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第2始動口34の保留個数を表示する。

40

【5897】

普図ユニット38は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット38は、スルーゲート35の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット38は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【5898】

50

ラウンド表示部 39 は、複数の LED ランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 36 に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉 36b の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 39 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【5899】

なお、特図ユニット 37、普図ユニット 38、およびラウンド表示部 39 は、セグメント表示器や LED ランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機 EL 表示装置、CRT 又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【5900】

可変表示ユニット 40 は、遊技領域 PA の略中央に配置されている。可変表示ユニット 40 は、図柄表示装置 41 を備える。図柄表示装置 41 は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置 41 は、表示制御装置 100 によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 41 は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機 EL 表示装置又は CRT など、種々の表示装置に換えてもよい。

【5901】

図柄表示装置 41 は、第 1 始動口 33 への入球に基づいて第 1 図柄表示部 37a が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置 41 は、第 2 始動口 34 への入球に基づいて第 2 図柄表示部 37b が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置 41 は、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置 41 の詳細について説明する。

【5902】

図 568 は、図柄表示装置 41 において変動表示される図柄及び表示面 41a を示す説明図である。図 568 (a) は、図柄表示装置 41 において変動表示される図柄を示す説明図である。図 568 (a) に示すように、図柄表示装置 41 には、数字の 1~8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1~8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【5903】

図 568 (b) は、図柄表示装置 41 の表示面 41a を示す説明図である。図示するように、表示面 41a には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z1、Z2、Z3 が表示される。各図柄列 Z1~Z3 には、図 568 (a) に示した数字 1~8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 568 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 上に停止した状態で表示される。具体的には、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 へ遊技球が入球すると、各図柄列 Z1~Z3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z1、図柄列 Z3、図柄列 Z2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z1~Z3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 60 による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。なお、図柄表示装置 41 における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【5904】

ここで、「遊技回」とは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎に、1つの特別情報についての1つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、図柄表示装置41において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【5905】

さらに、図568(b)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aには、第1保留表示領域Ds1と、第2保留表示領域Ds2とが表示される。第1保留表示領域Ds1には、第1始動口33への入球に基づく保留個数が表示される。第2保留表示領域Ds2には、第2始動口34への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第1始動口33及び第2始動口34に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大4つまでである。

【5906】

《K2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機10の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機10の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【5907】

図569は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。

【5908】

主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムを実行するCPU(図示せず)と、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM64とを備えている。MPU62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ROM63やRAM64に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【5909】

主制御基板61には、入力ポート(図示せず)及び出力ポート(図示せず)がそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力ポートには、払出制御装置70と、電源装置85に設けられた停電監視回路86とが接続されている。主制御基板61は、停電監視回路86を介して、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置60や払出制御装置70等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置85は、コンデンサ(図示せず)を備えており、停電が発生した場合や電

源スイッチ 88 (図 566) が OFF にされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【5910】

また、主制御基板 61 の入力ポートには、各種検知センサ 67a ~ 67e が接続されている。具体的には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、可変入賞装置 36 などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板 61 の MPU 62 は、各種検知センサ 67a ~ 67e からの信号に基づいて、遊技領域 PA を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート 35 を通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU 62 は、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 35 への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

10

【5911】

主制御基板 61 の出力ポートには、可変入賞装置 36 の開閉扉 36b を開閉動作させる可変入賞駆動部 36c と、第 2 始動口 34 の電動役物 34a を開閉動作させる電動役物駆動部 34b と、メイン表示部 45 とが接続されている。主制御基板 61 には各種ドライバ回路が設けられており、MPU 62 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【5912】

具体的には、MPU 62 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 36b が開閉されるように可変入賞駆動部 36c の駆動制御を実行する。電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU 62 は、電動役物 34a が開放されるように電動役物駆動部 34b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、MPU 62 は、メイン表示部 45 における第 1 図柄表示部 37a 又は第 2 図柄表示部 37b の表示制御を実行する。開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 45 におけるラウンド表示部 39 の表示制御を実行する。

20

【5913】

また、主制御基板 61 の出力ポートには、設定情報表示部 34d が接続されている。設定情報表示部 34d については、後ほど詳述する。

【5914】

さらに、主制御基板 61 の出力ポートには、払出制御装置 70 と、音声発光制御装置 90 とが接続されている。払出制御装置 70 には、例えば、主制御装置 60 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 60 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 61 の MPU 62 は、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63g を参照する。具体的には、一般入賞口 32 への入球を特定した場合には 10 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 1 始動口 33 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 2 始動口 34 への入球を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信される。払出制御装置 70 は、主制御装置 60 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装 71 を制御して賞球の払出を行う。

30

40

【5915】

払出制御装置 70 には、発射制御装置 80 が接続されている。発射制御装置 80 は、遊技球発射機構 81 の発射制御を行う。遊技球発射機構 81 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 80 には、操作ハンドル 25 と、遊技球発射ボタン 26 とが接続されている。

【5916】

音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置 60 が各種コマンドを送信する際には、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63g を参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

50

【5917】

その他、音声発光制御装置90は、主制御装置60から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠14に配置されたLEDなどの発光手段からなる各種ランプ47の駆動制御や、スピーカー46の駆動制御を行うとともに、表示制御装置100の制御を行う。また、音声発光制御装置90には、演出操作ボタン24が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン24が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ47、スピーカー46、表示制御装置100等の制御を行う。

【5918】

表示制御装置100は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置41の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置100は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置41における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機10の電氣的構成について説明した。

【5919】

図570は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU62が当たり抽選、メイン表示部45の表示の設定、及び、図柄表示装置41の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタC1が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタC2が用いられる。図柄表示装置41に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタC3が用いられる。なお、「高確率モード」は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【5920】

大当たり乱数カウンタC1の初期値設定には乱数初期値カウンタCINIが用いられる。また、メイン表示部45の第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37b、並びに図柄表示装置41における変動時間を決定する際には変動種別カウンタCSが用いられる。さらに、第2始動口34の電動役物34aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタC4が用いられる。

【5921】

各カウンタC1～C4、CINI、CSは、その更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がRAM64の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ64aに適宜記憶される。

【5922】

RAM64には、保留情報記憶エリア64bと、判定処理実行エリア64cとが設けられている。保留情報記憶エリア64bには、第1保留エリアRaと第2保留エリアRbとが設けられている。本実施形態では、第1始動口33に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、およびリーチ乱数カウンタC3の各値が保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに時系列的に記憶される。また、第2始動口34に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、およびリーチ乱数カウンタC3の各値が保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに時系列的に記憶される。

【5923】

大当たり乱数カウンタC1の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタC1は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタC1は、例えば、0～119

10

20

30

40

50

9の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。また、大当たり乱数カウンタC1が1周すると、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～1199）。

【5924】

大当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。

10

【5925】

第1保留エリアRaに記憶された大当たり乱数カウンタC1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動し、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第2保留エリアRbに記憶された大当たり乱数カウンタC1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動し、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【5926】

本実施形態のパチンコ機10においては、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された大当たり乱数カウンタC1の値は、第1始動口33または第2始動口34に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する。そして、実行エリアAEに移動した大当たり乱数カウンタC1は、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

20

【5927】

次に、大当たり種別カウンタC2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC2は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC2は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【5928】

大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。

30

【5929】

上述したように、MPU62は、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63fに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

40

【5930】

次に、リーチ乱数カウンタC3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【5931】

リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第

50

2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。第 1 保留エリア R a に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用のテーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第 2 保留エリア R b に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用のテーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、M P U 6 2 は、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【5932】

リーチとは、図柄表示装置 4 1 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図 5 6 8 (b) の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において、最初に図柄列 Z 1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 3 において Z 1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況下において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

【5933】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【5934】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、リーチの種別として、通常のリーチ（ノーマルリーチとも呼ぶ）と、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）がノーマルリーチより高いことを示唆するスーパーリーチと、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）がスーパーリーチより高いことを示唆するスペシャルリーチとが用意されており、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのそれぞれに異なったキャラクターが動画として表示される。遊技者は、リーチに出現するキャラクターを認識することによって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのうちのいずれかを判断し、当該遊技回に対応する当たり抽選において大当たりに当選する可能性の高低を推測し、期待感を抱くことができる。なお、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの演出上の相違は、上述したキャラクターの相違に限る必要はなく、背景色を変えたり、図柄の形状や色を変えることによるものであってもよい。

【5935】

ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチがそれぞれ出現する頻度は相対的に高低となるように定められている。具体的には、スーパーリーチの出現頻度はノーマルリーチの出現頻度よりも低く、スペシャルリーチの出現頻度はスーパーリーチの出現頻度よりも低い。

【5936】

次に、変動種別カウンタ C S の詳細について説明する。変動種別カウンタ C S は、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間と、図柄表示装置 4 1 にお

10

20

30

40

50

ける図柄の変動時間とを、MPU 62において決定する際に用いられる。変動種別カウンタCSは、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【5937】

変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタCSのバッファ値が取得される。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間の決定に際しては、ROM 63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている変動時間テーブルが

10

【5938】

次に、電動役物開放カウンタC4の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC4は、例えば、0～465の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入球したタイミングでRAM 64の電役保留エリア64dに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア64dに記憶されている電動役物開放カウンタC4の値が電役実行エリア64eに移動した後、電役実行エリア64eにおいて電動役物開放カウンタC4の値を用いて電動役物34aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。具体的には、電役実行エリア64eにおいて、ROM 63の役物抽選用テーブル記憶エリア63eに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタC4の値とが照合され、電動役物34aを開放状態に制御するか否かが決定される。例えば、C4=0、1であれば、電動役物34aを開放状態に制御し、C4=2～465であれば、電動役物34aを閉鎖状態に維持する。

20

【5939】

なお、取得された大当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値、リーチ乱数カウンタC3の値、および電動役物開放カウンタC4の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第1保留エリアRaおよび第2保留エリアRbに記憶された大当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値、およびリーチ乱数カウンタC3の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

30

【5940】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタC1に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタC1と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機10は、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとを備えている。さらに、同じ低確率モードであっても、当たり抽選において大当たりに当選する確率の異なる6段階の抽選設定（「抽選設定1」～「抽選設定6」）を備えている。具体的には、次の通りである。

【5941】

本実施形態のパチンコ機10では、電源投入時に、「抽選設定1」から「抽選設定6」までの6段階の抽選設定の内から選んだ一つが設定される。そして、パチンコ機10の主制御装置60は、電源投入時に設定された抽選設定に対応した当否テーブルを参照して当たり抽選を実行する。例えば、パチンコ機10が抽選設定1に設定されている状態であり、抽選モードが低確率モードである場合には、主制御装置60は、抽選設定1の低確率モード用の当否テーブルを参照して当たり抽選を実行する。

40

【5942】

図571は、6種類の低確率モード用の当否テーブルを示す説明図である。図571（a）は抽選設定1の低確率モード用の当否テーブルを示し、図571（b）は抽選設定2の低確率モード用の当否テーブルを示し、図571（c）は抽選設定3の低確率モード用の当否テーブルを示し、図571（d）は抽選設定4の低確率モード用の当否テーブルを示し、図571（e）は抽選設定5の低確率モード用の当否テーブルを示し、図571（

50

f) は抽選設定 6 の低確率モード用の当否テーブルを示している。

【5943】

図 571 (a) に示すように、抽選設定 1 の低確率モード用の当否テーブルには、0～1199 の大当たり乱数カウンタ C1 の値のうち、大当たりに当選する値として、0～4 の 5 個の値が設定されている。そして、0～1199 の値のうち、0～4 の 5 個の値以外の値 (5～1199) が外れである。

【5944】

図 571 (b) に示すように、抽選設定 2 の低確率モード用の当否テーブルには、0～1199 の大当たり乱数カウンタ C1 の値のうち、大当たりに当選する値として、0～5 の 6 個の値が設定されている。そして、0～1199 の値のうち、0～5 の 6 個の値以外の値 (6～1199) が外れである。

10

【5945】

図 571 (c) に示すように、抽選設定 3 の低確率モード用の当否テーブルには、0～1199 の大当たり乱数カウンタ C1 の値のうち、大当たりに当選する値として、0～6 の 7 個の値が設定されている。そして、0～1199 の値のうち、0～6 の 7 個の値以外の値 (7～1199) が外れである。

【5946】

図 571 (d) に示すように、抽選設定 4 の低確率モード用の当否テーブルには、0～1199 の大当たり乱数カウンタ C1 の値のうち、大当たりに当選する値として、0～7 の 8 個の値が設定されている。そして、0～1199 の値のうち、0～7 の 8 個の値以外の値 (8～1199) が外れである。

20

【5947】

図 571 (e) に示すように、抽選設定 5 の低確率モード用の当否テーブルには、0～1199 の大当たり乱数カウンタ C1 の値のうち、大当たりに当選する値として、0～8 の 9 個の値が設定されている。そして、0～1199 の値のうち、0～8 の 9 個の値以外の値 (9～1199) が外れである。

【5948】

図 571 (f) に示すように、抽選設定 6 の低確率モード用の当否テーブルには、0～1199 の大当たり乱数カウンタ C1 の値のうち、大当たりに当選する値として、0～9 の 10 個の値が設定されている。そして、0～1199 の値のうち、0～9 の 10 個の値以外の値 (10～1199) が外れである。すなわち、本実施形態では、「抽選設定」の後に続く数字が大きいほど、低確率モードにおける当たり抽選の当選確率が高くなるように構成されている。

30

【5949】

本実施形態では、6 段階の抽選設定の内のいずれに設定されていても、高確率モードにおいては同一の当否テーブルを参照して当たり抽選を実行するように構成されている。すなわち、高確率モードにおいては、設定されている抽選設定に関わらず、当たり抽選において大当たりに当選する確率は同一である。

【5950】

図 572 は、高確率モード用の当否テーブルを示す説明図である。図 572 に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、0～1199 の大当たり乱数カウンタ C1 の値のうち、大当たりに当選する値として、0～31 の 32 個の値が設定されている。そして、0～1199 の値のうち、0～31 の 32 個の値以外の値 (32～1199) が外れである。このように、高確率モードは、抽選設定 1～抽選設定 6 の低確率モードのいずれと比べても、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

40

【5951】

また、本実施形態では、抽選設定 1～抽選設定 6 の低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタ C1 の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタ C1 の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる

50

確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【5952】

本実施形態では、パチンコ機10が抽選設定1～抽選設定6のうちのいずれに設定されている状態であるかによって、抽選モードが低確率モードである場合における当たり抽選の大当たりに当選する確率が変わるように構成されていた。これに対して、他の態様として、高確率モードにおいても、抽選設定1～抽選設定6のうちのいずれに設定されている状態であるかによって、当たり抽選の大当たりに当選する確率が変わるように構成されていてもよい。

【5953】

本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【5954】

「小当たり」とは、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【5955】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の3つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様

(2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

(3) 開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモード

【5956】

パチンコ機10には、上記の(1)開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が複数回(例えば16回)行われるとともに、1回の開放は30secが経過するまで又は開閉扉36bへの入球個数が10個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が2回行われるとともに、1回の開放は0.2secが経過するまで又は開閉扉36bへの入球個数が6個となるまで継続するよう設定可能である。

【5957】

遊技者により操作ハンドル25が操作されている場合、0.6secに1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構81が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1回の開閉扉36bの開放時間は0.2secである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも1回の開閉扉36bの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【5958】

なお、開閉扉36bの開閉回数、1回の開放に対する開放限度時間、及び1回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉36bの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、1回の開放に対する開放限度時間が

10

20

30

40

50

長い又は1回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置36への入賞が発生しない構成としてもよい。

【5959】

パチンコ機10には、上記の(2)開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図571および図572を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

10

【5960】

パチンコ機10には、上記の(3)開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモードの態様として、遊技領域PAに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第2始動口34の電動役物34aが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【5961】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC4を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aの1回の開放時間が長く設定されていてもよい。

20

【5962】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物34aの1回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物34aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

30

【5963】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2始動口34への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【5964】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタC2を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルとして記憶されている。

40

【5965】

図573は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図573(a)は第1始動口用の振分テーブルを示し、図573(b)は第2始動口用の振分テーブルを示している。第1始動口用の振分テーブルは、第1始動口33への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第2始動口用の振分テーブルは、第2始動口34への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【5966】

図573(a)の第1始動口用の振分テーブルに示すように、第1始動口用の振分テ

50

ブルには、第1始動口33への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たりが設定されている。

【5967】

16R確変大当たり及び8R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R確変大当たりと8R確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が相違し、16R確変大当たりは16回（16ラウンド）であり、8R確変大当たりは8回（8ラウンド）である。

10

【5968】

16R通常大当たり及び8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R通常大当たりと8R通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が相違し、16R通常大当たりは16回（16ラウンド）であり、8R通常大当たりは8回（8ラウンド）である。

【5969】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～39」が16R確変大当たりに対応しており、「40～64」が8R確変大当たりに対応しており、「65～89」が16R通常大当たりに対応しており、「90～99」が8R通常大当たりに対応している。

20

【5970】

上記のように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりの種別として、4種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この4種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、16R確変大当たりが最も高く、8R確変大当たりが次に高く、次に16R通常大当たり、最後に8R通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【5971】

30

図573（b）の第2始動口用の振分テーブルに示すように、第2始動口用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R通常大当たりが設定されている。第2始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～64」が16R確変大当たりに対応しており、「65～99」が8R通常大当たりに対応している。

【5972】

このように本実施形態のパチンコ機10では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第1始動口33への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第2始動口34への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

40

【5973】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、16R確変大当たりまたは8R確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。

【5974】

上述のように、MPU62は、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU62は、これ

50

らの大当たり乱数カウンタC 1の値及び大当たり種別カウンタC 2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63fに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【5975】

次に、リーチ判定用のテーブル（以下、リーチ判定用当否テーブルと呼ぶ）について説明する。リーチ判定用当否テーブルは、リーチ乱数カウンタC 3の値に基づいてリーチが発生するか否かを判定する際に、当該リーチ乱数カウンタC 3の値と照合するためのテーブルデータである。

【5976】

図574は、リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。図574に示すように、リーチ判定用当否テーブルには、0～399のリーチ乱数カウンタC 3の値のうち、リーチに当選する値として、0～19の20個の値が設定されている。そして、0～399の値のうち、0～19の20個の値以外の値（20～399）が、外れ、すなわち、リーチに当選しない値として設定されている。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選しなかった状況において、リーチに当選する確率は、 $1/20$ となっている。

【5977】

本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33に入球した遊技球の保留個数と第2始動口34に入球した遊技球の保留個数との合計値である合計保留個数に応じてリーチに当選する確率が異なる5つのリーチ判定用当否テーブルを備える。図574に示した当否テーブルは、合計保留個数が4つ以上の場合のものであり、当該当否テーブルを含む5つのリーチ判定用当否テーブルは、合計保留個数が少ないほど、リーチに当選する確率が高くなっている。例えば、合計保留個数が3つの場合にはリーチ当選確率は約 $1/11$ であり、合計保留個数が2つの場合にはリーチ当選確率は約 $1/10$ であり、合計保留個数が1つの場合にはリーチ当選確率は約 $1/9$ であり、合計保留個数が0の場合にはリーチ当選確率は約 $1/6$ である。なお、リーチ判定用当否テーブルの数は5つに限る必要はなく、2つ、3つ、4つ、6つ以上の数であってもよい。要は、リーチ判定用当否テーブルは複数であり、合計保留個数が少ないほど、リーチに当選する確率が高くなっていれば、どのような構成であってもよい。

【5978】

図575は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【5979】

図575（a）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図575（a）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC 4の値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC 4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、 $1/233$ の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.4秒である。

【5980】

図575（b）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図575（b）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC 4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC 4の値として462～465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、 $231/233$ の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ

10

20

30

40

50

機 10 においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物 34a が 1 回開放し、その開放時間は 1.6 秒である。

【5981】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 34 への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【5982】

《K3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

次に、音声発光制御装置 90 及び表示制御装置 100 の電氣的構成について説明する。

【5983】

図 576 は、音声発光制御装置 90 及び表示制御装置 100 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 85（図 569）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置 90 に設けられた音声発光制御基板 91 には、MPU92 が搭載されている。MPU92 は、CPU、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【5984】

ROM93 には、MPU92 により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93 のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア 93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア 93b、リーチ振分テーブル記憶エリア 93c、設定示唆当否テーブル記憶エリア 93d 等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【5985】

RAM94 は、ROM93 内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM94 のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア 94a、各種カウンタエリア 94b、抽選用カウンタエリア 94c 等が設けられている。なお、MPU92 に対して ROM93 及び RAM94 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【5986】

MPU92 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU92 の入力側には、主制御装置 60 と演出操作ボタン 24 が接続されている。主制御装置 60 からは、各種コマンドを受信する。MPU92 の出力側には、スピーカー 46 や各種ランプ 47 が接続されているとともに、表示制御装置 100 が接続されている。

【5987】

表示制御装置 100 に設けられた表示制御基板 101 には、プログラム ROM103 及びワーク RAM104 が複合的にチップ化された素子である MPU102 と、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）105 と、キャラクタ ROM106 と、ビデオ RAM107 とが搭載されている。なお、MPU102 に対してプログラム ROM103 及びワーク RAM104 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【5988】

MPU102 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP105 の制御（具体的には VDP105 に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【5989】

プログラム ROM103 は、MPU102 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の JPEG 形式画像データも併せて記憶されている。

【5990】

ワーク RAM104 は、MPU102 による各種プログラムの実行時に使用されるワー

10

20

30

40

50

クデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【5991】

VDP105は、一種の描画回路であり、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

【5992】

キャラクタROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

【5993】

ビデオRAM107は、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【5994】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

【5995】

《K4》抽選設定：

図569を用いて先に説明したように、主制御基板61の出力ポートには、設定情報表示部34dが接続されている。

【5996】

図577は、設定情報表示部34dの一例を示す説明図である。設定情報表示部34dは、パチンコ機10の背面に設けられ、4個の7セグメント表示器34d1～34d4が横一列に隣接して配置されて構成されている。各7セグメント表示器34d1～34d4は、それぞれ、7個のセグメント発光部と、小数点を示すDP発光部とを備えており、これらの発光部の発光の有無の組合せによって、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」、「9」、「0」、「b」、「L.」、「6.」などの各種の数値や文字、記号等を表示することが可能である。本実施形態では、7個のセグメント発光部及びDP発光部は、赤色のLED（発光ダイオード）によって構成されている。

【5997】

4つの7セグメント表示器34d1～34d4のうちの一つ、例えば、左から4番目の7セグメント表示器（以下、第4番目7セグメント表示器と呼ぶ）34d4に、先に説明した抽選設定（「抽選設定1」～「抽選設定6」）を示す情報が表示される。具体的には、パチンコ機10の現在の抽選設定についての「抽選設定」の後に続く数字が第4番目7セグメント表示器34d4に表示される。例えば、パチンコ機10の現在の抽選設定が「抽選設定6」である場合には、図577に示すように、第4番目7セグメント表示器34d4に「6」の数字が表示される。

【5998】

本実施形態では、パチンコ機10の電源投入時に、6段階の抽選設定のうちから選んだ

10

20

30

40

50

一つを設定することができるように構成されている。以下、具体的に説明する。

【5999】

パチンコ機10の背面側に位置する主制御基板61には、設定変更用の鍵穴と、設定変更ボタンと、RAMクリアボタンとが設けられている。また、パチンコ機10には、枠開放スイッチと扉開放スイッチが設けられている。枠開放スイッチは、内枠13が外枠11に対して開放状態であるときにONとなるスイッチである。扉開放スイッチは、前扉枠14が内枠13に対して開放状態であるときにONとなるスイッチである。パチンコ機10を管理する管理者が当該パチンコ機10の抽選設定を変更する場合には、まず、パチンコ機10の電源スイッチ88がOFFの状態では当該鍵穴に設定変更用の鍵を挿入する。そして、挿入した鍵を設定変更側に回した状態（例えば時計回りに回した状態）、かつ、RAMクリアボタン、枠開放スイッチおよび扉開放スイッチの全てがONである状態で、電源スイッチ88がOFF状態からON状態に切り替えられる（電源投入される）と、当該パチンコ機10は設定変更モードとして起動する。

10

【6000】

パチンコ機10が設定変更モードとして起動すると、上述した設定情報表示部34dの第4番目7セグメント表示器34d4に、前回の電源OFF時における抽選設定を示す情報が表示される。例えば、前回の電源OFF時における抽選設定が「抽選設定1」である場合には、第4番目7セグメント表示器34d4に「1」が表示される。そして、管理者が設定変更ボタンを押下する度に、第4番目7セグメント表示器34d4に表示される情報が「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「1」→「2」...といった順序で切り替わる。

20

【6001】

第4番目7セグメント表示器34d4に表示されている情報が、管理者が望む抽選設定に対応した数字となった状態で、管理者が設定変更用鍵を設定変更側から元の位置に回すと、第4番目7セグメント表示器34d4に表示されている情報に対応する抽選設定に変更される。具体的には、例えば、管理者が設定変更ボタンを押下して第4番目7セグメント表示器34d4に「6」が表示されている状態で、設定変更用鍵を設定変更側から元の位置に回すと、当該パチンコ機10の現在の抽選設定が「抽選設定6」に変更される。

【6002】

本実施形態のパチンコ機10では、このようにパチンコ機10における抽選設定を変更することによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たり

30

【6003】

《K5》設定示唆演出：

遊技を行っているパチンコ機10について、大当たりで当選する確率が高く設定されているか低く設定されているかは、遊技者にとって有益な情報である。このため、本実施形態のパチンコ機10では、パチンコ機10の現在の抽選設定がいずれであることを示唆する演出（以下、「設定示唆演出」と呼ぶ）を実行することによって、遊技者がその演出から、パチンコ機10の現在の抽選設定がいずれであることを推測できるように構成されている。具体的には、本実施形態では、設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりで当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機10の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、人や、動物、もの、文字等の特定の絵柄（以下、「設定示唆用絵柄」とも呼ぶ）が出現する演出を実行する。設定示唆演出としては、遊技者に対して、一定の期間以上、遊技を行うことを課し、かつ、現在の抽選設定を100%確定することができない方が好ましい。このため、本実施形態では、特定の絵柄の出現確率から現在の抽選設定を推測可能な構成とした。

40

【6004】

図578は、図柄表示装置41において表示されるエンディング演出を示す説明図である。図578(a)は、通常のエンディング演出を示す説明図である。図578(b)は

50

、設定示唆演出を行う場合のエンディング演出を示す説明図である。両者の比較から判るように、設定示唆演出を行う場合、図578(b)に示すように、設定示唆用絵柄PXとして宝箱の絵柄が、エンディング演出の途中で出現する。本実施形態では、エンディング演出において、設定示唆用絵柄(宝箱の絵柄)PXが出現する確率、すなわち、エンディング演出において設定示唆演出が実行される確率によって、パチンコ機10の現在の抽選設定が6段階の抽選設定(「抽選設定1」～「抽選設定6」)のうちのいずれに該当するかが遊技者によって推測可能となっている。

【6005】

図579は、本実施形態のパチンコ機10における各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示す説明図である。図示するように、パチンコ機10では、現在の抽選設定が「抽選設定1」である場合に、大当たりで当選した際のエンディング演出で設定示唆用絵柄が出現する確率は $1/10$ となっており、現在の抽選設定が「抽選設定2」である場合に、上記確率は $1/8$ となっており、現在の抽選設定が「抽選設定3」である場合に、上記確率は $1/5$ となっており、現在の抽選設定が「抽選設定4」である場合に、上記確率は $1/4$ となっており、現在の抽選設定が「抽選設定5」である場合に、上記確率は $1/3$ となっており、現在の抽選設定が「抽選設定6」である場合に、上記確率は $1/2$ となっている。

【6006】

上記「抽選設定1」～「抽選設定6」のそれぞれに対する設定示唆用絵柄の出現確率によれば、「抽選設定」の後に続く数字が大きいほど、すなわち、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選の当選確率が高くなる抽選設定ほど、エンディング演出で設定示唆用絵柄が出現する確率が高くなる。

【6007】

上記「抽選設定1」～「抽選設定6」のそれぞれに対する設定示唆用絵柄の出現確率は、パチンコ機10において予め定められたもので、パチンコ機10の機種に依存するものである。しかしながら、パチンコ機10の機種だけに依存する構成では、遊技者にとってパチンコ機10の現在の抽選設定がいずれであるかを推測することが比較的、容易になってしまう課題があった。

【6008】

そこで、本実施形態のパチンコ機10では、図579に示した各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を標準とし、パチンコ機10を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて、各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を前記標準から変化させる構成とした。図柄変動とは、図柄表示装置41の表示画面にて実行される図柄変動である。図柄変動の表示態様としては、先に説明したように、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとの4つに大別される。ここで言う外れとは、当たり抽選において大当たりで当選せずに、リーチが発生しなかった状態である。外れの場合には、図579に示した標準の対応関係によって、エンディング演出における設定示唆用絵柄の出現確率を定めている。

【6009】

図580は、パチンコ機10を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様(以下、単に「初回変動の表示態様」とも呼ぶ)がノーマルリーチである場合における各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示す説明図である。この対応関係は、図579に示した標準の対応関係と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率の分母の値が1だけ引かれていることが相違する。すなわち、パチンコ機10では、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合において、現在の抽選設定が「抽選設定1」である場合に、大当たりで当選した際のエンディング演出で設定示唆用絵柄が出現する確率は $1/9$ となっており、現在の抽選設定が「抽選設定2」である場合に、上記確率は $1/7$ となっており、現在の抽選設定が「抽選設定3」である場合に、上記確率は $1/4$ となっており、現在の抽選設定が「抽選設定4」である場合に、上記確率は $1/3$ となっており、現在の抽選設定が「抽選設定5」である場合に、上記確率は $1/2$ となっており、現在の抽

選設定が「抽選設定 6」である場合に、上記確率は $1/1$ となっている。

【6010】

図 580 に示した対応関係によれば、図 579 に示した標準の対応関係と比較して、「抽選設定 1」～「抽選設定 6」のそれぞれにおいて設定示唆用絵柄の出現確率が高くなっている。初回変動の表示態様がノーマルリーチとなる確率は、初回変動の表示態様が外れとなる確率よりも低いことから、その低い分を鑑みて、各抽選設定に対する設定示唆用絵柄の出現確率を高くしている。

【6011】

なお、図 580 に示す設定示唆用絵柄の出現確率の値は、一例であり、図 579 に示す標準の設定示唆用絵柄の出現確率より高い確率であれば、いずれの値とすることもできる。

10

【6012】

図 581 は、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合における各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示す説明図である。この対応関係は、図 579 に示した標準の対応関係と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率の分母の値が 2 だけ引かれていることが相違する。すなわち、パチンコ機 10 では、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合において、現在の抽選設定が「抽選設定 1」である場合に、エンディング演出で設定示唆用絵柄が出現する確率は $1/8$ となっており、現在の抽選設定が「抽選設定 2」である場合に、上記確率は $1/6$ となっており、現在の抽選設定が「抽選設定 3」である場合に、上記確率は $1/3$ となっており、現在の抽選設定が「抽選設定 4」である場合に、上記確率は $1/2$ となっており、現在の抽選設定が「抽選設定 5」である場合に、上記確率は $1/1$ となっており、現在の抽選設定が「抽選設定 6」である場合に、上記確率は $1/1$ となっている。

20

【6013】

図 581 に示した対応関係によれば、図 580 に示した初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合の対応関係と比較して、「抽選設定 1」～「抽選設定 6」のそれぞれにおいて設定示唆用絵柄の出現確率が高くなっている。初回変動の表示態様がスーパーリーチとなる確率は、初回変動の表示態様がノーマルリーチとなる確率よりも低いことから、その低い分を鑑みて、各抽選設定に対する設定示唆用絵柄の出現確率を高くしている。特に、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選の当選確率が「抽選設定 5」以上である場合において、エンディング演出における設定示唆用絵柄の出現確率は $1/1$ （百分率で言えば 100%）となっている。

30

【6014】

なお、図 581 に示す設定示唆用絵柄の出現確率の値は、一例であり、図 580 に示すノーマルリーチである場合の設定示唆用絵柄の出現確率より高い確率であれば、いずれの値とすることもできる。

【6015】

初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には、「抽選設定 1」～「抽選設定 6」のいずれに設定されているかにかかわらず、大当たりに当選した際のエンディング演出における設定示唆用絵柄の出現確率を高い確率（例えば、 $1/2$ とか $1/1$ ）で一定とした。その上で、設定示唆用絵柄を、「抽選設定 1」～「抽選設定 6」のそれぞれに違う絵柄とした。

40

【6016】

図 582 は、初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合の設定示唆演出を含むエンディング演出の一例を示す説明図である。初回変動の表示態様がスペシャルリーチ演出であり、その後の遊技回で当たり抽選において大当たり当選した場合に、設定示唆演出として、エンディング演出において数字が記された宝箱の絵柄 P Y が設定示唆用絵柄として出現する演出が実行される。宝箱に記された数字は、パチンコ機 10 の現在の抽選設定についての「抽選設定」の後に続く数字と一致している。例えば、パチンコ機 10 の現在の抽選設定が「抽選設定 6」である場合には、図 582 に示すように、「6」の数字が記

50

された宝箱の絵柄 P Y が設定示唆用絵柄 P Y として表示される。

【6017】

なお、設定示唆用絵柄 P Y は、数字が記されたプラカードを持つ女性キャラクター等に換えても良い。また、パチンコ機 10 の現在の抽選設定に対応した数字は、パチンコ機 10 の現在の抽選設定を明確に示すことができれば、文字、記号、または絵柄に換えても良い。要は、設定示唆用絵柄 P Y は、当選確率の設定を示唆する画像であれば、こういった画像でもよく、例えば、「抽選設定 1」の場合は亀の絵柄、「抽選設定 2」の場合は蛸の絵柄、「抽選設定 3」の場合は女性キャラクターの絵柄、...、といった構成とすることもできる。

【6018】

遊技者は、エンディング演出の途中で出現する数字が記された宝箱の絵柄 P Y から、パチンコ機 10 の現在の抽選設定が「抽選設定 1」～「抽選設定 6」の内のいずれかを明確に推測できる。初回変動の表示態様がスペシャルリーチとなる確率は、初回変動の表示態様がスーパーリーチとなる確率よりも極めて低いことから、本実施形態では、パチンコ機 10 の現在の抽選設定が明確となるように、抽選設定に対応した数字を表示するようにした。

【6019】

こうした構成のパチンコ機 10 では、遊技者は、初回変動の表示態様が、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ、外れのうちのいずれであったかを記憶した上で、遊技を進め、その後の遊技回で大当たりに当選した際に、エンディング演出における設定示唆演出の出現割合を推し量り、得られた出現割合と上記記憶した初回変動の表示態様とに基づいて、パチンコ機 10 の現在の抽選設定がいずれであるかを推測することが可能となる。この場合、遊技者から見ると、設定示唆演出の出現割合がパチンコ機 10 の機種だけに依存する構成と比べて、抽選設定がいずれであるかについてランダム性を強く感じ、遊技者の技量次第で、抽選設定を正しく推測することができる。

【6020】

一方、初回変動の表示態様を知らない遊技者は、抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができない。このため、パチンコ機 10 では、遊技者に対して、初回変動の表示態様を知りたいと思わせることができる。この結果、例えば、朝にパチンコ機 10 が起動される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6021】

さらに、初回変動の表示態様が外れ以外であった場合は、初回変動の表示態様が外れの場合と比べて、初回より後の遊技回で大当たりに当選した際のエンディング演出における設定示唆演出の出現確率が高くなっていることから、遊技者にとって、抽選設定を正確に推測する絶好の機会となる。このため、遊技者は、初回変動の表示態様が外れ以外であった場合に、初回の遊技回以降も、その遊技台のパチンコ機 10 で遊技を継続して行いたくなる。したがって、遊技者に対して、初回の遊技回以降も継続して遊技を行いたいという強い動機づけを付与することができる。

【6022】

《K6》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機 10 において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置 60 において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置 90 及び表示制御装置 100 において実行される処理について説明する。

【6023】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置 60 の MPU 62 は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。MPU 62 は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動される NMI 割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

10

20

30

40

50

【6024】

<タイマ割込み処理>

図583は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

【6025】

ステップSk0101では、各種検知センサ67a～67eの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサ67a～67eの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップSk0102に進む。

10

【6026】

ステップSk0102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSk0103に進む。

【6027】

ステップSk0103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および電動役物開放カウンタC4の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および電動役物開放カウンタC4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4、CFの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSk0104に進む。なお、変動種別カウンタCSは、後述する通常処理（図587）において、その値を更新する。

20

【6028】

ステップSk0104では、第1始動口33及び第2始動口34への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップSk0104の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップSk0104を実行した後、ステップSk0105に進む。

【6029】

ステップSk0105では、スルーゲート35への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップSk0105のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップSk0105を実行した後、MPU62はタイマ割込み処理を終了する。

30

【6030】

<始動口用の入球処理>

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図583：Sk0104）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【6031】

図584は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSk0201では、遊技球が第1始動口33に入球（始動入球）したか否かを、第1始動口33に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップSk0201において、遊技球が第1始動口33に入球したと判定した場合には（Sk0201：YES）、ステップSk0202に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップSk0203に進む。

40

【6032】

ステップSk0203では、第1始動口33に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップSk0204に進む。

【6033】

ステップSk0204では、第1保留エリアRaの保留個数記憶エリアに格納された値

50

である始動保留個数 $R a N$ （以下、第1始動保留個数 $R a N$ ともいう）を読み出し、当該第1始動保留個数 $R a N$ を後述する処理の対象として設定する。第1始動保留個数 $R a N$ は、第1始動口33への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップ $S k 0 2 0 9$ に進む。

【6034】

ステップ $S k 0 2 0 1$ において、遊技球が第1始動口33に入球していないと判定した場合には（ $S k 0 2 0 1 : N O$ ）、ステップ $S k 0 2 0 5$ に進み、遊技球が第2始動口34に入球したか否かを第2始動口34に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【6035】

ステップ $S k 0 2 0 5$ において、遊技球が第2始動口34に入球したと判定した場合には（ $S k 0 2 0 5 : Y E S$ ）、ステップ $S k 0 2 0 6$ に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ $S k 0 2 0 7$ に進む。一方、ステップ $S k 0 2 0 5$ において、遊技球が第2始動口34に入球していないと判定した場合には（ $S k 0 2 0 5 : N O$ ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【6036】

ステップ $S k 0 2 0 7$ では、第2始動口34に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップ $S k 0 2 0 8$ に進む。

【6037】

ステップ $S k 0 2 0 8$ では、第2保留エリア $R b$ の保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数 $R b N$ （以下、第2始動保留個数 $R b N$ ともいう）を読み出し、当該第2始動保留個数 $R b N$ を後述する処理の対象として設定する。第2始動保留個数 $R b N$ は、第2始動口34への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップ $S k 0 2 0 9$ に進む。

【6038】

ステップ $S k 0 2 0 9$ では、上述したステップ $S k 0 2 0 4$ 又はステップ $S k 0 2 0 8$ において設定された始動保留個数 N （ $R a N$ 又は $R b N$ ）が上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。ステップ $S k 0 2 0 9$ において、始動保留個数 N が上限値未満でない場合には（ $S k 0 2 0 9 : N O$ ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【6039】

一方、ステップ $S k 0 2 0 9$ において、始動保留個数 N が上限値未満である場合には（ $S k 0 2 0 9 : Y E S$ ）、ステップ $S k 0 2 1 0$ に進み、対応する保留エリアの始動保留個数 N に1を加算した後、ステップ $S k 0 2 1 1$ に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数 $C R N$ と言う）に1を加算する。合計保留個数 $C R N$ は、第1始動保留個数 $R a N$ と第2始動保留個数 $R b N$ との合計値を示す。その後、ステップ $S k 0 2 1 2$ に進む。

【6040】

ステップ $S k 0 2 1 2$ では、ステップ $S k 0 1 0 3$ （図583）において更新した大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、リーチ乱数カウンタ $C 3$ および転落乱数カウンタ $C F$ の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ $S k 0 2 1 0$ において1を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第1始動保留個数 $R a N$ が処理の対象として設定されている場合には、ステップ $S k 0 1 0 3$ にて更新した大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、およびリーチ乱数カウンタ $C 3$ の各値を、第1保留エリア $R a$ の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ $S k 0 2 1 0$ において1を加算した第1始動保留個数 $R a N$ と対応する記憶エリアに格納する。また、第2始動保留個数 $R b N$ が処理の対象として設定されている場合には、ステップ $S k 0 1 0 3$ にて更新した大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、リーチ乱数カウンタ $C 3$ および転落乱数カウンタ $C F$ の各値を、第2保留エリア $R b$ の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ $S k 0 2 1 0$ において1を加算した第2始動保留個数 $R b N$ と対応す

る記憶エリアに格納する。ステップS k 0 2 1 2を実行した後、ステップS k 0 2 1 3に進む。

【6041】

ステップS k 0 2 1 3では、パチンコ機10の現在の抽選設定を示す情報（以下、「設定情報」と呼ぶ）が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。本実施形態では、パチンコ機10に設定される抽選設定は「抽選設定1」～「抽選設定6」の6段階であるため、正常な場合、設定情報は「1」から「6」までの範囲内の数値となる。このため、ステップS k 0 2 1 3では、主側RAM64に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、設定情報が「1」から「6」までの範囲内の数値である場合には、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定し、一方、設定情報として「0」や「7」が格納されている場合や、ノイズ等によって数値以外の情報が格納されている場合には、設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定する。

10

【6042】

設定情報は、後述する設定変更処理（図588）によって、当該パチンコ機10の電源を投入する際に、必要に応じて変更されている。この変更された設定情報が、主側RAM64の予め定められた領域（設定情報記憶領域）に記憶されており、ステップS k 0 2 1 3では、主側RAM64の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、この設定情報についての判定を行う。なお、パチンコ機10の電源を投入する際に設定情報の変更がなされない場合には、前回、パチンコ機10の電源スイッチがOFFされたときの設定情報が、主側RAM64の設定情報記憶領域に保持されることから、ステップS k 0 2 1 3では、この電源スイッチがOFFされたときの設定情報についての判定がなされる。パチンコ機10の電源スイッチがOFFされた場合や停電が発生した場合には、コンデンサ等のバックアップ電源によって主側RAM64の少なくとも所定の領域は給電を受けることから、設定情報記憶領域を所定の領域に設定したり、設定情報記憶領域に記憶された設定情報を所定の領域に待避することで、電源スイッチがOFFされたときの設定情報の保持が可能となっている。ステップS k 0 2 1 3において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップS k 0 2 1 3：YES）、ステップS k 0 2 1 4に進む。

20

【6043】

ステップS k 0 2 1 4では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、およびリーチ乱数カウンタC3の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップS k 0 2 1 4を実行した後、ステップS k 0 2 1 5に進む。

30

【6044】

ステップS k 0 2 1 5では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、およびリーチ乱数カウンタC3の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

40

【6045】

保留コマンドは、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図587：ステップS k 0 5 0 5）において音声発光制御装置90に送信される。

【6046】

また、音声発光制御装置90は、第1始動口33への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を

50

保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第2始動口34への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【6047】

主制御装置60のMPU62は、ステップSk0215を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。 10

【6048】

一方、ステップSk0213において、設定情報が所定の範囲内の数値でないと判定した場合には（ステップSk0213：NO）、ステップSk0216に進み、遊技停止コマンドをサブ側の制御装置である払出制御装置70及び音声発光制御装置90に対して送信する。遊技停止コマンドは、遊技の進行を停止させることをサブ側の制御装置である払出制御装置70及び音声発光制御装置90に対して認識させるためのコマンドである。ステップSk0216を実行した後、ステップSk0217に進み、遊技停止フラグをONにする。この結果、通常処理（図587）が実行された際に、遊技を進行させるための処理群（図587のステップSk0505～ステップSk0510の処理群）の実行が回避され、遊技の進行が停止される。ステップSk0217を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。 20

【6049】

<先判定処理>

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図584：Sk0214）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【6050】

図585は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。 30

【6051】

ステップSk0301では、始動口用の入球処理（図584）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値を把握する。その後、ステップSk0302に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【6052】

ステップSk0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Sk0302：YES）、ステップSk0303に進み、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照する。具体的には、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている6種類の低確率モード用の当否テーブル（図571参照）から、主側RAM64の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報に対応した当否テーブルを特定し、特定した当否テーブルを参照する。その後、ステップSk0305に進み、ステップSk0303で当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。 40

【6053】

50

一方、ステップS k 0 3 0 2において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（S k 0 3 0 2：N O）、ステップS k 0 3 0 4に進み、当否テーブル記憶エリア6 3 aに記憶されているR O M 6 3の当否テーブル記憶エリア6 3 aに記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップS k 0 3 0 5に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC 1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【6 0 5 4】

ステップS k 0 3 0 5では、今回把握した大当たり乱数カウンタC 1の値が大当たりに対応していると判定した場合には（S k 0 3 0 5：Y E S）、ステップS k 0 3 0 6に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタC 2の値を把握する。その後、ステップS k 0 3 0 7に進み、振分テーブル記憶エリア6 3 bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC 2が第1始動口3 3への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口3 4への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップS k 0 3 0 7を実行した後、ステップS k 0 3 0 8に進む。

【6 0 5 5】

ステップS k 0 3 0 8では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタC 2の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップS k 0 3 0 8において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（S k 0 3 0 8：Y E S）、ステップS k 0 3 0 9に進み、先判定処理結果格納エリア6 4 hに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS k 0 3 0 8において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（S k 0 3 0 8：N O）、ステップS k 0 3 1 0に進み、先判定処理結果格納エリア6 4 hに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【6 0 5 6】

ステップS k 0 3 0 5において、今回把握した大当たり乱数カウンタC 1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（S k 0 3 0 5：N O）、ステップS k 0 3 1 1に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタC 3の値を把握する。その後、ステップS k 0 3 1 2に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップS k 0 3 1 3に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタC 3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【6 0 5 7】

ステップS k 0 3 1 3において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（S k 0 3 1 3：Y E S）、ステップS k 0 3 1 4に進み、先判定処理結果格納エリア6 4 hにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS k 0 3 1 3において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（S k 0 3 1 3：N O）、そのまま先判定処理を終了する。

【6 0 5 8】

<スルー用の入球処理>

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図5 8 3：S k 0 1 0 5）として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【6 0 5 9】

図5 8 6は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS k 0 4 0 1では、遊技球がスルーゲート3 5に入球したか否かを判定する。ステップS k 0 4 0 1において、遊技球がスルーゲート3 5に入球したと判定した場合には（S k 0 4 0 1：Y E S）、ステップS k 0 4 0 2に進み、役物保留個数S Nが上限値（本実施形態では4）未

10

20

30

40

50

満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 S N は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S k 0 4 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には (S k 0 4 0 1 : N O) 、本スルー用の入球処理を終了する。

【 6 0 6 0 】

ステップ S k 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の上限値未満 (4 未満) であると判定した場合には (S k 0 4 0 2 : Y E S) 、ステップ S k 0 4 0 3 に進み、役物保留個数 S N に 1 を加算する。その後、ステップ S k 0 4 0 4 に進む。

【 6 0 6 1 】

ステップ S k 0 4 0 4 では、ステップ S k 0 1 0 3 (図 5 8 3) において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【 6 0 6 2 】

一方、ステップ S k 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合 (S k 0 4 0 2 : N O) 、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【 6 0 6 3 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと (以下、「電源投入」とも呼ぶ) に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【 6 0 6 4 】

図 5 8 7 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S k 0 5 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S k 0 5 0 2 に進む。

【 6 0 6 5 】

ステップ S k 0 5 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S k 0 5 0 3 に進む。

【 6 0 6 6 】

ステップ S k 0 5 0 3 では、パチンコ機 1 0 を管理する管理者の操作を受け付けて、当該パチンコ機 1 0 の抽選設定の設定情報を変更する設定変更処理を実行する。設定変更処理の詳細については後述する。ステップ S k 0 5 0 3 を実行した後、ステップ S k 0 5 0 4 に進む。

【 6 0 6 7 】

ステップ S k 0 5 0 4 では、遊技停止フラグが O N であるか否かを判定する。遊技停止フラグは、前述したように、抽選設定の設定情報が正常ではないと判定された場合に遊技の進行を停止させるために O N になるフラグである。ステップ S k 0 5 0 4 において、遊技停止フラグが O N でないと判定した場合には (ステップ S k 0 5 0 4 : N O) 、ステップ S k 0 5 0 5 に進む。

【 6 0 6 8 】

一方、ステップ S k 0 5 0 4 において、遊技停止フラグが O N であると判定した場合には (ステップ S k 0 5 0 4 : Y E S) 、ステップ S k 0 5 0 5 ~ ステップ S k 0 5 1 0 の処理をスキップする。すなわち、遊技停止フラグが O N である場合には、ステップ S k 0 5 0 5 ~ ステップ S k 0 5 1 0 の遊技の進行を可能とするための処理が実行されないこととなり、遊技の進行は不可能となる。以下、遊技の進行を可能とするための処理であるス

10

20

30

40

50

ステップ S k 0 5 0 5 以降の処理について説明する。

【6069】

ステップ S k 0 5 0 5 では、ステップ S k 0 5 0 2 において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S k 0 5 0 5 を実行した後、ステップ S k 0 5 0 6 に進む。

【6070】

ステップ S k 0 5 0 6 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S k 0 5 0 7 に進む。

【6071】

ステップ S k 0 5 0 7 では、払出制御装置 7 0 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ S k 0 5 0 8 に進む。ステップ S k 0 5 0 8 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、第 1 図柄表示部 3 7 a、第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S k 0 5 0 8 を実行した後、ステップ S k 0 5 0 9 に進む。

【6072】

ステップ S k 0 5 0 9 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S k 0 5 1 0 に進む。

【6073】

ステップ S k 0 5 1 0 では、第 2 始動口 3 4 に設けられた電動役物 3 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S k 0 5 1 1 に進む。

【6074】

ステップ S k 0 5 1 1 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S k 0 5 0 5 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S k 0 5 1 1 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S k 0 5 1 1 : N O）、ステップ S k 0 5 1 2 に進む。

【6075】

ステップ S k 0 5 1 2 では、乱数初期値カウンタ C I N I を更新する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。ステップ S k 0 5 1 2 を実行した後、ステップ S k 0 5 1 3 に進む。

【6076】

ステップ S k 0 5 1 3 では、変動種別カウンタ C S に 1 を更新する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。ステップ S k 0 5 1 3 を実行した後、ステップ S k 0 5 1 4 に進む。

【6077】

ステップ S k 0 5 1 4 では、遊技停止フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S

10

20

30

40

50

k 0 5 1 4において、遊技停止フラグがONであると判定した場合には（ステップS k 0 5 1 4：Y E S）、ステップS k 0 5 1 1に戻る。すなわち、遊技停止フラグがONである場合には、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタC I N Iの更新と変動種別カウンタC Sの更新とだけを繰り返し実行する。一方、ステップS k 0 5 1 4において、遊技停止フラグがONではないと判定した場合には（ステップS k 0 5 1 4：N O）、ステップS k 0 5 1 5に進む。

【6078】

ステップS k 0 5 1 5では、パチンコ機10の現在の抽選設定を示す設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。ステップS k 0 5 1 5の処理は、始動口の入球処理（図584）のステップS k 0 2 1 3の処理と同一である。ステップS k 0 5 1 5において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップS k 0 5 1 5：Y E S）、ステップS k 0 5 1 1に戻る。すなわち、設定情報が正常である場合には、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新と、抽選設定の設定情報が正常であるか否かの判定とを繰り返し実行する。

10

【6079】

ステップS k 0 5 1 5において、設定情報が所定の範囲内の数値でないと判定した場合には（ステップS k 0 5 1 5：N O）、ステップS k 0 5 1 6に進み、遊技停止コマンドをサブ側の制御装置である払出制御装置70及び音声発光制御装置90に対して送信する。ステップS k 0 5 1 6を実行した後、ステップS k 0 5 1 7に進み、遊技停止フラグをONにする。ステップS k 0 5 1 6およびステップS k 0 5 1 7の処理は、始動口の入球処理（図584）のステップS k 0 2 1 6およびステップS k 0 2 1 7の処理と同一である。ステップS k 0 5 1 7を実行した後、ステップS k 0 5 1 1に戻る。

20

【6080】

一方、ステップS k 0 5 1 1において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S k 0 5 1 1：Y E S）、ステップS k 0 5 0 4に戻り、ステップS k 0 5 0 4からステップS k 0 5 1 0までの各処理を実行する。

【6081】

なお、ステップS k 0 5 0 4からステップS k 0 5 1 0の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。また、残余時間を使用して抽選設定の設定情報が正常であるか否かの判定を実行することによって、残余時間を有効利用できる。

30

【6082】

<設定変更処理>

次に、設定変更処理について説明する。設定変更処理は、通常処理のサブルーチン（図587：S k 0 5 0 3）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【6083】

図588は、設定変更処理を示すフローチャートである。ステップS k 0 6 0 1では、先に説明した設定変更用の鍵と、RAMクリアボタンと、枠開放スイッチと、扉開放スイッチとの全てがONであるか否かを判定する。なお、「設定変更用の鍵がON」とは、設定変更用の鍵が設定変更用の鍵穴に挿入されて設定変更側に位置していることを意味する。ステップS k 0 6 0 1において、設定変更用の鍵、RAMクリアボタン、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがONであると判定した場合には（ステップS k 0 6 0 1：Y E S）、ステップS k 0 6 0 2に進む。

40

【6084】

ステップS k 0 6 0 2では、主側RAM64に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、更新用設定情報として保存する。具体的には、本実施形態では、主側RAM64の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、当該読み込んだ設

50

定情報を、主側 R A M 6 4 の設定情報記憶領域以外の他の領域である更新用設定情報記憶領域にコピーする。ステップ S k 0 6 0 2 を実行した後、ステップ S k 0 6 0 3 に進む。

【6085】

ステップ S k 0 6 0 3 では、主側 R A M 6 4 の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用設定情報を設定情報表示部 3 4 d に表示させるための制御を開始する。具体的には、更新用設定情報を設定情報表示部 3 4 d の第 4 番目 7 セグメント表示器 3 4 d 4 に点灯表示させる。ステップ S k 0 6 0 3 を実行した後、ステップ S k 0 6 0 4 に進む。

【6086】

ステップ S k 0 6 0 4 では、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。パチンコ機 1 0 に設定される設定情報は「1」から「6」までの 6 段階であるため、更新用設定情報が「1」から「6」までの範囲内の数値であるか否かを判定する。ステップ S k 0 6 0 4 において、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップ S k 0 6 0 4 : Y E S）、ステップ S k 0 6 0 6 に進む。一方、ステップ S k 0 6 0 4 において、更新用設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定した場合（ステップ S k 0 6 0 4 : N O）、例えば、更新用設定情報として「0」や「7」が格納されている場合や、ノイズ等によって数値以外の情報が格納されている場合には、ステップ S k 0 6 0 5 に進み、更新用設定情報を初期値に変更する。本実施形態では、更新用設定情報に初期値として「1」を格納する。その後、ステップ S k 0 6 0 6 に進む。

【6087】

ステップ S k 0 6 0 6 では、設定変更用の鍵（鍵穴）が O N 側から O F F 側に移行したか否かを判定する。具体的には、本実施形態では、設定変更用の鍵（鍵穴）が O N 側になっている期間中は H i g h レベルを示す信号であって、設定変更用の鍵（鍵穴）が O F F 側になっている期間中は L o w レベルを示す信号を監視しており、当該信号が H i g h レベルから L o w レベルに立ち下がる立下がりエッジを検出した場合に、設定変更用の鍵（鍵穴）が O F F 側になったと判定する。ステップ S k 0 6 0 6 において、設定変更用の鍵（鍵穴）が O N 側から O F F 側に移行していないと判定した場合には（ステップ S k 0 6 0 6 : N O）、ステップ S k 0 6 0 7 に進み、設定変更用ボタンが押下されたか否かを判定する。

【6088】

ステップ S k 0 6 0 7 において、設定変更用ボタンが押下されたと判定した場合には（ステップ S k 0 6 0 7 : Y E S）、ステップ S k 0 6 0 8 に進み、更新用設定情報を更新する。具体的には、更新用設定情報として格納されている数値情報に 1 を加算する。ただし、更新用設定情報として格納されている数値情報が「6」である状況において設定変更用ボタンが押下された場合には当該数値情報は「1」に更新される。その後、上述したステップ S k 0 6 0 4 に戻り、更新した更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。一方、ステップ S k 0 6 0 7 において、設定変更用ボタンが押下されていないと判定した場合には（ステップ S k 0 6 0 7 : N O）、ステップ S k 0 6 0 8 の処理を実行することなく、上述したステップ S k 0 6 0 4 に戻り、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。

【6089】

上述したステップ S k 0 6 0 6 において、設定変更用の鍵（鍵穴）が O N 側から O F F 側に移行したと判定した場合には（ステップ S k 0 6 0 6 : Y E S）、ステップ S k 0 6 0 9 に進む。

【6090】

ステップ S k 0 6 0 9 では、主側 R A M 6 4 に記憶されている更新用設定情報を読み込み、設定情報として保存する。具体的には、本実施形態では、主側 R A M 6 4 の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用設定情報を、主側 R A M 6 4 の設定情報記憶領域にコピーする。ステップ S k 0 6 0 9 を実行した後、ステップ S k 0 6 1 0 に進み、更新用設定情報を設定情報表示部 3 4 d に表示さ

せるための制御を終了する。その後、ステップ S k 0 6 1 1 に進み、ステップ S k 0 6 0 9 で読み込んだ設定情報を示すコマンドである設定情報コマンドを音声発光制御装置 9 0 に送信する。

【6091】

一方、ステップ S k 0 6 0 1 において、設定変更用の鍵、R A M クリアボタン、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチのうちの少なくとも1つが O N ではないと判定した場合には（ステップ S k 0 6 0 1 : N O ）、ステップ S k 0 6 1 2 に進み、主側 R A M 6 4 に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込む。ステップ S k 0 6 1 2 を実行した後、ステップ S k 0 6 1 1 に進み、ステップ S k 0 6 1 2 で読み込んだ設定情報を示すコマンドである設定情報コマンドを音声発光制御装置 9 0 に送信する。この結果、設定変更用の鍵、R A M クリアボタン、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチのうちの少なくとも1つが O N ではないと判定した場合には、設定情報を変更するための処理群（ステップ S k 0 6 0 2 〜ステップ S k 0 6 1 0 の処理群）の実行が禁止され、主側 R A M 6 4 の設定情報記憶領域に記憶された、前回、パチンコ機 1 0 の電源スイッチが O F F されたときの設定情報が設定情報コマンドとして音声発光制御装置 9 0 に送信される。

10

【6092】

ステップ S k 0 6 1 1 を実行した後、本設定変更処理を終了する。なお、設定変更処理を終了した後、変更後の抽選設定の設定情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する構成とし、当該情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に当該パチンコ機 1 0 の変更後の抽選設定の設定情報を表示する構成としてもよい。

20

【6093】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 5 8 7 : S k 0 5 0 8 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【6094】

図 5 8 9 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S k 0 7 0 1 では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされる。

30

【6095】

ステップ S k 0 7 0 1 において、開閉実行モード中であると判定した場合には（S k 0 7 0 1 : Y E S ）、ステップ S k 0 7 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S k 0 7 0 1 において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（S k 0 7 0 1 : N O ）、ステップ S k 0 7 0 2 に進む。

【6096】

ステップ S k 0 7 0 2 では、特図ユニット 3 7 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグが O N であるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始させる場合に O N にされ、その変動表示が終了する場合に O F F にされる。

40

【6097】

ステップ S k 0 7 0 2 において、特図ユニット 3 7 が変動表示中でないと判定した場合には（S k 0 7 0 2 : N O ）、ステップ S k 0 7 0 3 に進む。

【6098】

50

ステップS k 0 7 0 3では、特図ユニット37における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップS k 0 7 0 3を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【6099】

一方、ステップS k 0 7 0 2において、特図ユニット37が変動表示中であると判定した場合には（S k 0 7 0 2：YES）、ステップS k 0 7 0 4に進む。

【6100】

ステップS k 0 7 0 4では、特図ユニット37における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップS k 0 7 0 4を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

10

【6101】

<変動開始処理>

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図589：S k 0 7 0 4）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【6102】

図590は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップS k 0 8 0 1では、合計保留個数C R Nが「0」を上回るか否かを判定する。合計保留個数C R Nが「0」以下である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップS k 0 8 0 1において、合計保留個数C R Nが「0」以下であると判定した場合には（S k 0 8 0 1：NO）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップS k 0 8 0 1において、合計保留個数C R Nが「0」を上回ると判定した場合には（S k 0 8 0 1：YES）、ステップS k 0 8 0 2に進む。

20

【6103】

ステップS k 0 8 0 2では、パチンコ機10の現在の抽選設定を示す設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。ステップS k 0 8 0 2の処理は、始動口の入球処理（図584）のステップS k 0 2 1 3の処理と同一である。ステップS k 0 8 0 2において、設定情報が所定の範囲内の数値でないと判定した場合には（ステップS k 0 8 0 2：NO）、ステップS k 0 8 0 3に進み、遊技停止コマンドをサブ側の制御装置である払出制御装置70及び音声発光制御装置90に対して送信する。

【6104】

30

ステップS k 0 8 0 3を実行した後、ステップS k 0 8 0 4に進み、遊技停止フラグをONにする。ステップS k 0 8 0 3およびステップS k 0 8 0 4の処理は、始動口の入球処理（図584）のステップS k 0 2 1 6およびステップS k 0 2 1 7の処理と同一である。ステップS k 0 8 0 4を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【6105】

一方、ステップS k 0 8 0 2において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップS k 0 8 0 2：YES）、ステップS k 0 8 0 5に進む。

【6106】

ステップS k 0 8 0 5では、第1保留エリアR a又は第2保留エリアR bに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップS k 0 8 0 6に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

40

【6107】

ステップS k 0 8 0 6では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップS k 0 8 0 6を実行した後、ステップS k 0 8 0 7に進む。

【6108】

ステップS k 0 8 0 7では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態判定値と、大当たりの有無やリーチの発生の有無とに基づいて、第1図柄表示部37 a又は第2図柄表示部37 bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップS k 0 8

50

07を実行した後、ステップSk0808に進む。

【6109】

ステップSk0808では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップSk0807で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップSk0808を実行した後、ステップSk0809に進む。

【6110】

ステップSk0809では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、16R確変大当たりの情報、8R確変大当たりの情報、16R通常大当たりの情報、8R通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。

【6111】

ステップSk0808およびステップSk0809にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理(図587)におけるステップSk0505によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSk0809を実行した後、ステップSk0810に進む。

【6112】

ステップSk0810では、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第1図柄表示部37aであると特定して変動表示を開始させ、第2図柄表示部フラグがONである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第2図柄表示部37bであると特定して変動表示を開始させる。ステップSk0810を実行した後、ステップSk0811に進む。

【6113】

ステップSk0811では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをONする。ステップSk0811を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【6114】

<保留情報シフト処理>

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン(図590:Sk0802)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【6115】

図591は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップSk0901では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第1保留エリアRaであるか否かを判定する。具体的には、第1保留エリアRa(図570)に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報(第1保留エリアRaの第1エリアに記憶されている保留情報)の方が、第2保留エリアRb(図570)に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報(第2保留エリアRbの第1エリアに記憶されている保留情報)よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第1保留エリアRaであると判定する。一方、第1保留エリアRaに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第2保留エリアRbに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第2保留エリアRbである

と判定する。すなわち、ステップ S k 0 9 0 1 の処理を実行することにより、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【6 1 1 6】

ステップ S k 0 9 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a であると判定した場合には（ステップ S k 0 9 0 1 : Y E S）、ステップ S k 0 9 0 2 ～ステップ S k 0 9 0 7 の第 1 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップ S k 0 9 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には（ステップ S k 0 9 0 1 : N O）、ステップ S k 0 9 0 8 ～ステップ S k 0 9 1 3 の第 2 保留

10

【6 1 1 7】

ステップ S k 0 9 0 2 では、第 1 保留エリア R a の第 1 始動保留個数 R a N を 1 減算した後、ステップ S k 0 9 0 3 に進み、合計保留個数 C R N を 1 減算する。その後、ステップ S k 0 9 0 4 に進む。ステップ S k 0 9 0 4 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S k 0 9 0 5 に進む。

【6 1 1 8】

ステップ S k 0 9 0 5 では、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ～第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア→第 1 エリア、第 3 エリア→第 2 エリア、第 4 エリア→第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S k 0 9 0 5 を実行した後、ステップ S k 0 9 0 6 に進む。

20

【6 1 1 9】

ステップ S k 0 9 0 6 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には当該フラグを O F F にし、O N ではない場合にはその状態を維持する。第 2 図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップ S k 0 9 0 7 へ進む。

30

【6 1 2 0】

ステップ S k 0 9 0 7 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 始動口 3 3 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【6 1 2 1】

ステップ S k 0 9 0 7 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 5 8 7）におけるステップ S k 0 5 0 5 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

40

【6 1 2 2】

ステップ S k 0 9 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には（S k 0 9 0 1 : N O）、ステップ S k 0 9 0 8 に進む。

50

【6123】

ステップS k 0 9 0 8では、第2保留エリアR bの第2始動保留個数R b Nを1減算する。その後、ステップS k 0 9 0 9に進む。ステップS k 0 9 0 9では、合計保留個数C R Nを1減算し、ステップS k 0 9 1 0に進み、第2保留エリアR bの第1エリアに格納されているデータを実行エリアA Eに移動させる。その後、ステップS k 0 9 1 1に進む。

【6124】

ステップS k 0 9 1 1では、第2保留エリアR bの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS k 0 9 1 1を実行した後、ステップS k 0 9 1 2に進む。

【6125】

ステップS k 0 9 1 2では、各種フラグ記憶エリア6 4 gの第2図柄表示部フラグがONではない場合には当該フラグをONにし、ONである場合にはその状態を維持する。その後、ステップS k 0 9 1 3に進む。

【6126】

ステップS k 0 9 1 3では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置9 0に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM 6 3のコマンド情報記憶エリア6 3 gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第2保留エリアR bに対応していることの情報、すなわち第2始動口3 4に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置9 0への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【6127】

ステップS k 0 9 1 3において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図5 8 7）におけるステップS k 0 5 0 5において、音声発光制御装置9 0に送信される。音声発光制御装置9 0は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置4 1の第2保留表示領域D s 2における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置1 0 0に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置1 0 0は、図柄表示装置4 1の第2保留表示領域D s 2における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【6128】

<当たり判定処理>

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図5 9 0：S k 0 8 0 3）として主制御装置6 0のMP U 6 2によって実行される。

【6129】

図5 9 2は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップS k 1 0 0 1では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

【6130】

ステップS k 1 0 0 1において、高確率モードであると判定した場合には（S k 1 0 0 1：Y E S）、ステップS k 1 0 0 2に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値が、図5 7 2に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS k 1 0 0 4に進む。

【6131】

一方、ステップS k 1 0 0 1において高確率モードではないと判定した場合には（S k 1 0 0 1：N O）、ステップS k 1 0 0 3に進み、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、R O M 6 3の当否テーブル記憶エリア6 3 aに記憶されている6種類の低確率モード用の当否テーブル（図5 7 1参照）から、主側R A M 6 4の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報に対応した当否テーブルを特定し、特定した当否テーブルを参照して当否判定を行う。例えば、主側R A M 6 4の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報の値が「1」である場合には、抽選設定1に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。当否判定では、実行エリアA Eに記憶されている大当たり乱数カウンタC 1の値が、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS k 1 0 0 4に進む。 10

【6 1 3 2】

ステップS k 1 0 0 4では、ステップS k 1 0 0 2又はステップS k 1 0 0 3における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS k 1 0 0 4において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（S k 1 0 0 4：Y E S）、ステップS k 1 0 0 5に進む。

【6 1 3 3】

ステップS k 1 0 0 5では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの高頻度サポートモードフラグがO Nであるか否かを判定する。 20

【6 1 3 4】

ステップS k 1 0 0 5において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（S k 1 0 0 5：Y E S）、ステップS k 1 0 0 6に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば1 0 0回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタP N Cの値が0を上回るか否かを判定する。ステップS k 1 0 0 6において、保証遊技回数カウンタP N Cの値が0を上回っていないと判定した場合（ステップS k 1 0 0 6：N O）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップS k 1 0 0 7に進み、高頻度サポートモードフラグをO F Fする。ステップS k 1 0 0 7を実行した後、ステップS k 1 0 0 8に進む。 30

【6 1 3 5】

一方、ステップS k 1 0 0 5において、高頻度サポートモードでないと判定した場合（S k 1 0 0 5：N O）、またはステップS k 1 0 0 6において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップS k 1 0 0 6：Y E S）には、直ちにステップS k 1 0 0 8に進む。

【6 1 3 6】

上述したステップS k 1 0 0 4からステップS k 1 0 0 7までの処理によって、大当たり当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【6 1 3 7】

続くステップS k 1 0 0 8からステップS k 1 0 1 2においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。 40

【6 1 3 8】

ステップS k 1 0 0 8では、R A M 6 4の第2図柄表示部フラグがO Nであるか否かを判定する。ステップS k 1 0 0 8において、第2図柄表示部フラグがO Nではないと判定した場合には（S k 1 0 0 8：N O）、ステップS k 1 0 0 9に進み、第1始動口用の振分テーブル（図5 7 3（a）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値が、1 6 R確変大当たりの数値範囲、8 R確変大当たりの数値範囲、1 6 R通常大当たりの数値範囲、8 R通常大当たりの数 50

値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【6139】

一方、ステップSk1008において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（Sk1008：YES）、ステップSk1010に進み、第2始動口用の振分テーブル（図573（b）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAに格納されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップSk1009又はステップSk1010の処理を実行した後、ステップSk1011に進む。

【6140】

ステップSk1011では、ステップSk1008又はステップSk1009において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をONにする。具体的には、16R確変大当たりである場合には16R確変大当たりフラグをONにし、8R確変大当たりである場合には8R確変大当たりフラグをONにし、16R通常大当たりである場合には16R通常大当たりフラグをONにし、8R通常大当たりである場合には8R通常大当たりフラグをONにする。ステップSk1011を実行した後、ステップSk1012に進む。

【6141】

ステップSk1012では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63fに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップSk1009又はステップSk1010において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップSk1012を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【6142】

ステップSk1004において、ステップSk1002又はSk1003における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Sk1004：NO）、ステップSk1013に進み、第1始動口33及び第2始動口34に入球した遊技球の保留個数に対応したリーチ判定用当否テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、始動口用の入球処理（図584）のステップSk0211において得られた合計保留個数CRNを合計保留個数記憶エリアから読み出して、リーチ判定用テーブル記憶エリア63c（図569）に記憶されている複数のリーチ判定用当否テーブルの中から合計保留個数CRNに対応したリーチ判定用当否テーブルを特定し、実行エリアAに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値が、上記特定したリーチ判定用当否テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップSk1014に進む。

【6143】

ステップSk1014において、ステップSk1013におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Sk1014：YES）、ステップSk1015に進み、リーチ発生フラグをONする。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gのリーチ発生フラグをONする。ステップSk1015を実行した後、ステップSk1016に進む。

【6144】

一方、ステップSk1014において、ステップSk1013におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Sk1014：NO）、ステップSk1015を実行することなく、ステップSk1016に進む。

【6145】

ステップSk1016では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37

10

20

30

40

50

bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63fにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップSk1016を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【6146】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図590：Sk0804）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

10

【6147】

図593は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップSk1101では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップSk1102に進む。

【6148】

ステップSk1102では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には大当たり当選であるとして（Sk1102：YES）、ステップSk1103に進む。

20

【6149】

ステップSk1103では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップSk1104に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【6150】

ステップSk1102において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Sk1102：NO）、ステップSk1105に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップSk1102において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（Sk1105）を実行することから、ステップSk1105においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されているリーチ発生フラグがONであるか否かを判定し、ONである場合にはリーチが発生するとして（Sk1105：YES）、ステップSk1106に進む。

30

【6151】

ステップSk1106では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップSk1104に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

40

【6152】

ステップSk1105において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Sk1105：NO）、ステップSk1107に進み、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている外れ用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップSk1104に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウ

50

ンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【6153】

本実施形態のパチンコ機10では、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、リーチの種別に基づいて異なるように設定されている。具体的には、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの順に、変動時間が短いものから長いものとなるように設定されている。ただし、これに限定されることはなく、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの順に、変動時間が長いものから短いものとなるように設定されていてもよい。

【6154】

同様に、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、リーチの種別に基づいて異なるように設定されている。具体的には、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの順に、変動時間が短いものから長いものとなるように設定されている。ただし、これに限定されることはなく、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの順に、変動時間が長いものから短いものとなるように設定されていてもよい。

【6155】

外れ用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている各変動時間や、大当たり発生用変動時間テーブルにて設定されている各変動時間と比べて、変動時間が短くなるように設定されている。ただし、これに限定されることはなく、逆に、変動時間が長くなるように設定されていてもよい。

【6156】

また、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報と、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報とを比較すると、選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なった構成となっている。具体的には、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、ノーマルリーチに対応した変動時間、スーパーリーチに対応した変動時間、スペシャルリーチに対応した変動時間の順に、選択され難い変動時間から選択され易い変動時間となるように構成されているのに対して、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、ノーマルリーチに対応した変動時間、スーパーリーチに対応した変動時間、スペシャルリーチに対応した変動時間の順に、選択され易い変動時間から選択され難い変動時間となるように構成されている。本実施形態では、こうした構成によって、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチの順に、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）が低いものから高いものとなることが実現されている。

【6157】

なお、確変大当たり時用の変動時間テーブル、通常大当たり時用の変動時間テーブル、外れリーチ時用の変動時間テーブル、および外れ時（当たり抽選において大当たり当選せず、かつリーチが発生しない場合）用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【6158】

<変動終了処理>

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図589：Sk0707）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【6159】

図594は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップSk1201では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップSk1201では、RAM64の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア64f）に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図593）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

10

20

30

40

50

【6160】

ステップSk1201において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Sk1201：NO）、本変動終了処理を終了する。

【6161】

ステップSk1201において、変動時間が経過していると判定した場合には（Sk1201：YES）、ステップSk1202に進み、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップSk1203では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをOFFする。ステップSk1203を実行した後、ステップSk1204に進む。

10

【6162】

ステップSk1204では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には大当たり当選であると判定し、いずれのフラグもONではない場合には大当たり当選ではないと判定する。ステップSk1204において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Sk1204：NO）、ステップSk1205に進む。

【6163】

ステップSk1205では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。

20

【6164】

ステップSk1205において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（Sk1205：YES）、ステップSk1206に進み、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。ステップSk1206において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回ると判定した場合には（Sk1206：YES）、ステップSk1207に進み、保証遊技回数カウンタPNCの値を1減算する。ステップSk1207を実行した後、ステップSk1208に進む。一方、ステップSk1206において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0以下であると判定した場合には（Sk1206：NO）、ステップSk1207を実行することなく、ステップSk1208に進む。

30

【6165】

ステップSk1208では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

【6166】

ステップSk1208において、高確率モードフラグがONでないと判定した場合には（Sk1208：NO）、ステップSk1209に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば100回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタPNCは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、 $PNC > 0$ であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

40

【6167】

ステップSk1209において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合（ステップSk1209：NO）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップSk1210に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFする。ステップSk1210を実行した後、ステップSk1211に進む。

50

【6168】

ステップSk1211では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。ステップSk1211を実行した後、本変動終了処理を終了する。

【6169】

一方、ステップSk1205において、高頻度サポートモードフラグがONでないと判定した場合には（Sk1205：NO）、本変動終了処理を終了する。

【6170】

ステップSk1204において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Sk1204：YES）、ステップSk1212に進み、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの開閉実行モードフラグをONする。ステップSk1212を実行した後、本変動終了処理を終了する。

【6171】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図587：Sk0509）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【6172】

図595は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップSk1301では、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【6173】

ステップSk1301において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sk1301：NO）、ステップSk1302に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでONにされ、当該開閉扉36bの開閉動作が終了するタイミングでOFFにされる。

【6174】

ステップSk1302において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合には（Sk1302：NO）、ステップSk1303に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。

【6175】

ステップSk1303において、オープニング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sk1303：NO）、ステップSk1304に進み、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップSk1304において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には（Sk1304：YES）、ステップSk1305に進む。一方、ステップSk1304において、開閉実行モードフラグがOFFであると判定した場合には（Sk1304：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【6176】

ステップSk1305では、高確率モードフラグをOFFにする。その後、ステップSk1306に進む。ステップSk1306では、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。その後、ステップSk1307に進む。

【6177】

ステップSk1307では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉36bの開閉動作のパターンを定めるも

10

20

30

40

50

ので、本実施形態では、開閉扉 3 6 b を閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉 3 6 b を開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ROM 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 i に記憶されている

【6 1 7 8】

開放条件は、例えば下記の通りである。

- ・パチンコ機 1 0 の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記 1 つの項目が成立した場合に、開閉扉 3 6 b は閉鎖状態から開放状態に移行する。

【6 1 7 9】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

- ・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば 1 5 秒）を超えること。
- ・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口 3 6 a へ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記 2 つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉 3 6 b は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【6 1 8 0】

ステップ S k 1 3 0 7 を実行した後、前述したステップ S k 1 3 0 8 に進む。

【6 1 8 1】

ステップ S k 1 3 0 8 では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第 3 タイマカウンタエリア T 3 に「3 0 0 0」（すなわち、6 s e c）をセットする。なお、第 3 タイマカウンタエリア T 3 は、RAM 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S k 1 3 0 8 を実行した後、ステップ S k 1 3 0 9 に進む。

【6 1 8 2】

ステップ S k 1 3 0 9 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 5 8 7）におけるステップ S k 0 5 0 5 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S k 1 3 0 9 を実行した後、ステップ S k 1 3 1 0 に進み、オープニング期間フラグを ON にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【6 1 8 3】

ステップ S k 1 3 0 3 において、オープニング期間フラグが ON であると判定した場合には（S k 1 3 0 3 : Y E S）、ステップ S k 1 3 1 1 に進む。

【6 1 8 4】

ステップ S k 1 3 1 1 では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第 3 タイマカウンタエリア T 3 の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S k 1 3 1 1 において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（S k 1 3 1 1 : Y E S）、ステップ S k 1 3 1 2 に進み、オープニング期間フラグを OFF にする。その後、ステップ S k 1 3 1 3 に進む。

【6 1 8 5】

ステップ S k 1 3 1 3 では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、RAM 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ROM

10

20

30

40

50

63に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部45におけるラウンド表示部39に出力する。これにより、ラウンド表示部39では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップSk1313を実行した後、ステップSk1314に進む。

【6186】

ステップSk1314では、開閉処理期間フラグをONにする。続くステップSk1315では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図587：ステップSk0505）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSk1315を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【6187】

ステップSk1302において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には（Sk1302：YES）、ステップSk1316に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップSk1316を実行した後、ステップSk1317に進む。

【6188】

ステップSk1317では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉36bが開放された回数をカウントするための第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップSk1317において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Sk1317：YES）、ステップSk1318に進む。一方、ステップSk1317において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Sk1317：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【6189】

ステップSk1318では、開閉処理期間フラグをOFFにし、その後、ステップSk1319に進む。

【6190】

ステップSk1319では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部45におけるラウンド表示部39が消灯されるように当該ラウンド表示部39の表示制御を終了する。ステップSk1319を実行した後、ステップSk1320に進む。

【6191】

ステップSk1320では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第4タイマカウンタエリアT4に「3000」（すなわち、6sec）をセットする。なお、第4タイマカウンタエリアT4は、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられている。ステップSk1320を実行した後、ステップSk1321に進む。

【6192】

ステップSk1321では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図587）におけるステップSk0505において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップSk1321を実行した後、ステップSk1322に進む。

【6193】

ステップSk1322では、エンディング期間フラグをONにする。その後、本遊技状

10

20

30

40

50

態移行処理を終了する。

【6194】

ステップSk1301において、エンディング期間フラグがONであると判定した場合には(Sk1301:YES)、ステップSk1323に進む。

【6195】

ステップSk1323では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理(Sk1320)において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSk1320において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であると判定した場合には(Sk1323:YES)、ステップSk1324に進む。

10

【6196】

ステップSk1324では、エンディング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSk1325に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップSk1325を実行した後、ステップSk1326に進み、開閉実行モードフラグをOFFにする。ステップSk1326を実行した後、ステップSk1327に進む。

【6197】

ステップSk1327では、合計保留個数CRNが「0」であるか否かを判定する。合計保留個数CRNが「0」である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。ステップSk1327において、合計保留個数CRNが「0」であると判定した場合には(Sk1327:YES)、ステップSk1328に進む。

20

【6198】

ステップSk1328では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動(遊技回)が終了した時点において保留情報記憶エリア64bに保留情報が1つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理(図587)におけるステップSk1328において、音声発光制御装置90に送信される。ステップSk1328を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

30

【6199】

一方、ステップSk1327において、合計保留個数CRNが「0」ではないと判定した場合には(Sk1327:NO)、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップSk1323において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」ではないと判定した場合には(Sk1323:NO)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【6200】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン(図595:Sk1316)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

40

【6201】

図596は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップSk1401では、開閉扉36bは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部36cの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップSk1401において、開閉扉36bは開放中ではないと判定した場合には(Sk1401:NO)、ステップSk1402に進む。

【6202】

ステップSk1402では、開閉扉36bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉3

50

6 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S k 1 4 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したと判定した場合には (S k 1 4 0 2 : Y E S) 、ステップ S k 1 4 0 3 に進む。

【 6 2 0 3 】

ステップ S k 1 4 0 3 では、開閉扉 3 6 b を開放する。その後、ステップ S k 1 4 0 4 に進む。

【 6 2 0 4 】

ステップ S k 1 4 0 4 では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉 3 6 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 5 8 7 : ステップ S k 0 5 0 5) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S k 1 4 0 4 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 6 2 0 5 】

ステップ S k 1 4 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立していないと判定した場合には (S k 1 4 0 2 : N O) 、ステップ S k 1 4 0 3 およびステップ S k 1 4 0 4 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【 6 2 0 6 】

ステップ S k 1 4 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放中であると判定した場合には (S k 1 4 0 1 : Y E S) 、ステップ S k 1 4 0 5 に進む。

【 6 2 0 7 】

ステップ S k 1 4 0 5 では、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 3 6 b の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S k 1 4 0 5 において、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S k 1 4 0 5 : Y E S) 、ステップ S k 1 4 0 6 に進む。

【 6 2 0 8 】

ステップ S k 1 4 0 6 では、開閉扉 3 6 b を閉鎖する。その後、ステップ S k 1 4 0 7 に進む。

【 6 2 0 9 】

ステップ S k 1 4 0 7 では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉 3 6 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 5 8 7 : ステップ S k 0 5 0 5) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S k 1 4 0 7 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 6 2 1 0 】

ステップ S k 1 4 0 5 において、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S k 1 4 0 5 : N O) 、ステップ S k 1 4 0 6 およびステップ S k 1 4 0 7 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【 6 2 1 1 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 5 9 5 : S k 1 3 2 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 6 2 1 2 】

図 5 9 7 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S k 1 5 0 1 では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグが O N にされているか否かを判定する。すなわち、 R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 確変大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。

【 6 2 1 3 】

ステップ S k 1 5 0 1 において、 R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 確変

10

20

30

40

50

大当たりフラグがONであると判定した場合には（S k 1 5 0 1：Y E S）、ステップS k 1 5 0 2に進み、R A M 6 4の1 6 R確変大当たりフラグおよび8 R確変大当たりフラグのうちのONとなっているフラグをO F Fする。ステップS k 1 5 0 2を実行した後、ステップS k 1 5 0 3に進む。

【6 2 1 4】

ステップS k 1 5 0 3では、高確率モードフラグをONにし、その後、ステップS k 1 5 0 4に進み、高頻度サポートモードフラグをONにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップS k 1 5 0 5に進む。

【6 2 1 5】

ステップS k 1 5 0 5では、R A M 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた保証遊技回数カウンタP N Cに1 0 0をセットする。保証遊技回数カウンタP N Cにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップS k 1 5 0 6に進む。

【6 2 1 6】

ステップS k 1 5 0 6では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置9 0への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップS k 1 5 1 1に進む。

【6 2 1 7】

一方、ステップS k 1 5 0 1において、R A M 6 4の1 6 R確変大当たりフラグおよび8 R確変大当たりフラグがONでないと判定した場合には（S k 1 5 0 1：N O）、ステップS k 1 5 0 7に進み、R A M 6 4の1 6 R通常大当たりフラグおよび8 R通常大当たりフラグのうちのONとなっているフラグをO F Fする。その後、ステップS k 1 5 0 8に進む。

【6 2 1 8】

ステップS k 1 5 0 8では、高頻度サポートモードフラグをONにした後、ステップS k 1 5 0 9に進み、R A M 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた保証遊技回数カウンタP N Cに1 0 0をセットする。その後、ステップS k 1 5 1 0に進む。

【6 2 1 9】

ステップS k 1 5 1 0では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置9 0への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップS k 1 5 1 1に進む。

【6 2 2 0】

ステップS k 1 5 1 1では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置9 0への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【6 2 2 1】

<電役サポート用処理>

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図5 8 7：S k 0 5 1 0）として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【6 2 2 2】

図5 9 8は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップS k 1 6 0 1では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gのサポート中フラグがONであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第2始動口3 4の電動役物3 4 aを開放状態にさせる場合にONにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にO F Fにされるフラグである。ステップS k 1 6 0 1において、サポート中フラグがONではないと判定した場合には（S k 1 6 0 1：N O）、ステップS k 1 6 0 2に進む。

10

20

30

40

50

【6223】

ステップSk1602では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gのサポート当選フラグがONであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物34aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にONにされ、サポート中フラグがONである場合にOFFにされるフラグである。ステップSk1602において、サポート当選フラグがONではないと判定した場合には（Sk1602:NO）、ステップSk1603に進む。

【6224】

ステップSk1603では、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第2タイマカウンタエリアT2にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1減算される。

【6225】

ステップSk1603において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Sk1603:NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」と判定した場合には（Sk1603:YES）、ステップSk1604に進む。

【6226】

ステップSk1604では、普図ユニット38における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップSk1604において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Sk1604:YES）、ステップSk1605に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット38における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップSk1604において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Sk1604:NO）、ステップSk1606に進む。

【6227】

ステップSk1606では、役物保留個数SNの値が「0」より大きいかな否かを判定する。ステップSk1606において、役物保留個数SNの値が「0」と判定した場合には（Sk1606:NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSk1606において、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定した場合には（Sk1606:YES）、ステップSk1607に進む。

【6228】

ステップSk1607では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップSk1608に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップSk1607において開閉実行モードではなく（Sk1607:NO）、且つ、ステップSk1608において高頻度サポートモードである場合には（Sk1608:YES）、ステップSk1609に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0～190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「750」（すなわち1.5sec）をセットする。第2タイマカウンタエリアT2は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップSk1610に進む。

【6229】

ステップSk1610では、ステップSk1609の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSk1610において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Sk1610:YES）、ステップSk1611に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた第2ラウンドカウンタエリアRC2に「3」をセットする。第2ラウンドカウンタエリアRC2は、電動役物34aが開放された回数をカウントするため

のカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【6230】

一方、ステップSk1610において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Sk1610：NO）、ステップSk1611の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【6231】

ステップSk1607において開閉実行モードであると判定した場合（Sk1607：YES）、又は、ステップSk1608において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Sk1608：NO）、ステップSk1612に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0～190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「14750」（すなわち29.5sec）をセットする。その後、ステップSk1613に進む。

【6232】

ステップSk1613では、ステップSk1612の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSk1613において、サポート当選でないと判定した場合には（Sk1613：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSk1613において、サポート当選であると判定した場合には（Sk1613：YES）、ステップSk1614に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、第2ラウンドカウンタエリアRC2に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【6233】

ステップSk1602において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には（Sk1602：YES）、ステップSk1615に進み、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップSk1615において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Sk1615：NO）、普図ユニット38における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSk1615において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（Sk1615：YES）、ステップSk1616に進む。

【6234】

ステップSk1616では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット38における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップSk1617に進み、サポート中フラグをONにするとともに、サポート当選フラグをOFFにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【6235】

ステップSk1601において、サポート中フラグがONであると判定した場合には（Sk1601：YES）、ステップSk1618に進み、電動役物34aを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【6236】

<電役開閉制御処理>

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図598：Sk1618）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【6237】

図599は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップSk1701では、電動役物34aが開放中であるか否かを判定する。電動役物34aが開放中であるか否かは、電動役物駆動部34bが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物34

aが開放されていると判定した場合には（S k 1 7 0 1：Y E S）、ステップS k 1 7 0 2に進む。

【6 2 3 8】

ステップS k 1 7 0 2では、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT 2は、電動役物3 4 aの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップS k 1 7 0 2において、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」でないと判定した場合には（S k 1 7 0 2：N O）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物3 4 aの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【6 2 3 9】

ステップS k 1 7 0 2において、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であると判定した場合には（S k 1 7 0 2：Y E S）、ステップS k 1 7 0 3に進み、電動役物3 4 aを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第2タイマカウンタエリアT 2に「2 5 0」（すなわち0. 5 s e c）をセットする。すなわち、電動役物3 4 aの開放継続時間の計測手段としての第2タイマカウンタエリアT 2が「0」である場合には、電動役物3 4 aを閉鎖するとともに、今度は第2タイマカウンタエリアT 2を電動役物3 4 aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第2タイマカウンタエリアT 2に「2 5 0」をセットする。ステップS k 1 7 0 3を実行した後、ステップS k 1 7 0 4に進む。

【6 2 4 0】

ステップS k 1 7 0 4では、第2ラウンドカウンタエリアR C 2の値を1減算した後に、ステップS k 1 7 0 5に進み、第2ラウンドカウンタエリアR C 2の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS k 1 7 0 5において、第2ラウンドカウンタエリアR C 2の値が「0」でないと判定した場合には（S k 1 7 0 5：N O）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップS k 1 7 0 5において、第2ラウンドカウンタエリアR C 2の値が「0」であると判定した場合には（S k 1 7 0 5：Y E S）、ステップS k 1 7 0 6に進み、サポート中フラグをO F Fにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【6 2 4 1】

ステップS k 1 7 0 1において、電動役物3 4 aが開放中でないと判定した場合には（S k 1 7 0 1：N O）、ステップS k 1 7 0 7に進み、第2タイマカウンタエリアT 2が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT 2は、電動役物3 4 aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップS k 1 7 0 7において、第2タイマカウンタエリアT 2が「0」でないと判定した場合には（S k 1 7 0 7：N O）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップS k 1 7 0 7において、第2タイマカウンタエリアT 2が「0」であると判定した場合には（S k 1 7 0 7：Y E S）、ステップS k 1 7 0 8に進み、電動役物3 4 aを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップS k 1 7 0 9に進む。

【6 2 4 2】

ステップS k 1 7 0 9では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（S k 1 7 0 9：N O）、ステップS k 1 7 1 0に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【6 2 4 3】

ステップS k 1 7 1 0において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（S k 1 7 1 0：Y E S）、ステップS k 1 7 1 1に進み、第2タイマカウンタエリアT 2に「8 0 0」（すなわち1. 6 s e c）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【6 2 4 4】

一方、ステップS k 1 7 0 9において開閉実行モード中であると判定した場合（S k 1 7 0 9：Y E S）、又は、ステップS k 1 7 1 0において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（S k 1 7 1 0：N O）、ステップS k 1 7 1 2に進み、第2タイマカ

10

20

30

40

50

ウンタエリア T 2 に「100」（すなわち 0.2 sec）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【6245】

《K7》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 90 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 100 において実行される処理について説明する。

【6246】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

10

最初に、音光側 MPU 92 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【6247】

図 600 は、音光側 MPU 92 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば 2 msec）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【6248】

ステップ S k 1801 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理は、主側 MPU 62 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 RAM 94 に格納するための処理である。音光側 RAM 94 には、主側 MPU 62 から受信したコマンドの格納及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側 MPU 62 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次格納されるとともに、格納された順序に従って順次読み出される。ステップ S k 1801 を実行した後、ステップ S k 1802 に進む。

20

【6249】

ステップ S k 1802 では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S k 1802 を実行した後、ステップ S k 1803 に進む。

【6250】

ステップ S k 1803 では、設定示唆用乱数カウンタ C Y の値の更新を実行する。設定示唆用乱数カウンタ C Y は、設定示唆演出を行うか否かを判定する際に用いる乱数を発生するカウンタである。具体的には、ステップ S k 1803 では、設定示唆用乱数カウンタ C Y に 1 を加算すると共に、設定示唆用乱数カウンタ C Y が最大値に達した場合には 0 にクリアする。そして、設定示唆用乱数カウンタ C Y の更新値を、音光側 RAM 94 の各種カウンタエリア 94 b（図 576）に格納する。その後、ステップ S k 1804 に進む。

30

【6251】

ステップ S k 1804 では、各種ランプ 47 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップ S k 1802 のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 47 の発光制御を行う。ステップ S k 1804 を実行した後、ステップ S k 1805 に進む。

40

【6252】

ステップ S k 1805 では、スピーカー 46 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップ S k 1802 のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー 46 の音声出力制御を行う。ステップ S k 1805 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【6253】

＜コマンド対応処理＞

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 600：S k 1802）として音声発光制御装置 90 の MPU 92 によって実行される。

50

【6254】

図601は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側MPU62から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【6255】

ステップSk1901では、主側MPU62から設定情報コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSk1901において、主側MPU62から設定情報コマンドを受信していると判定した場合には（Sk1901：YES）、ステップSk1902に進み、今回受信した設定情報コマンドに含まれている抽選設定の設定情報を読み出して、音光側RAM94に記憶する。ステップSk1902を実行した後、ステップSk1903に進む。一方、ステップSk1901において、主側MPU62から設定情報コマンドを受信していないと判定した場合には（Sk1901：NO）、ステップSk1902を実行することなく、ステップSk1903に進む。

10

【6256】

ステップSk1903では、主側MPU62から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSk1903において、主側MPU62から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Sk1903：YES）、ステップSk1904に進み、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップSk1904を実行した後、ステップSk1905に進む。一方、ステップSk1903において、主側MPU62から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Sk1903：NO）、ステップSk1904を実行することなく、ステップSk1905に進む。

20

【6257】

ステップSk1905では、主側MPU62から高頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSk1905において、主側MPU62から高頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（Sk1905：YES）、ステップSk1906に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをONにする。音光側高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを音声発光制御装置90（図576参照）のMPU92にて特定するためのフラグであり、RAM94の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア94eに格納される。その後、ステップSk1909に進む。

30

【6258】

ステップSk1905において、主側MPU62から高頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（Sk1905：NO）、ステップSk1907に進み、主側MPU62から低頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSk1907において、主側MPU62から低頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（Sk1907：YES）、ステップSk1908に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをOFFにする。その後、ステップSk1909に進む。ステップSk1907において、主側MPU62から低頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（Sk1907：NO）、そのまま、ステップSk1909に進む。

40

【6259】

ステップSk1909では、主側MPU62から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSk1909において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Sk1909：YES）、ステップSk1910に進む。一方、ステップSk1909において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Sk1909：NO）、ステップSk1911に進む。

【6260】

ステップSk1910では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、今回の遊技回において実行される大当たり時演出や、停止図柄、変動表示パターン等

50

を設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップS k 1 9 1 0を実行した後、ステップS k 1 9 1 1に進む。

【6 2 6 1】

ステップS k 1 9 1 1では、主側MP U 6 2からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS k 1 9 1 1において、主側MP U 6 2からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（S k 1 9 1 1：Y E S）、ステップS k 1 9 1 2に進みオープニング演出設定処理を実行する。オープニング演出設定処理では、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たりの種別を特定し、その大当たりの種別に対応したオープニング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたオープニング演出コマンドを表示側MP U 1 0 2に送信する。その後、ステップS k 1 9 1 3に進む。一方、ステップS k 1 9 1 1において、主側MP U 6 2からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（S k 1 9 1 1：N O）、ステップS k 1 9 1 2を実行することなく、ステップS k 1 9 1 3に進む。

【6 2 6 2】

ステップS k 1 9 1 3では、エンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS k 1 9 1 3において、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には（S k 1 9 1 3：Y E S）、ステップS k 1 9 1 4に進み、エンディング演出設定処理を実行する。エンディング演出設定処理では、今回受信したエンディングコマンドに含まれている開閉実行モード後の遊技状態の内容を特定し、その遊技状態の内容に対応したエンディング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたエンディング演出コマンドを表示側MP U 1 0 2に送信する。その後、ステップS k 1 9 1 5に進む。一方、ステップS k 1 9 1 3において、主側MP U 6 2からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（S k 1 9 1 3：N O）、ステップS k 1 9 1 4を実行することなく、ステップS k 1 9 1 5に進む。

【6 2 6 3】

ステップS k 1 9 1 5では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、開放コマンドに対応した演出内容の設定及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン2 4が押下された場合には、演出操作ボタン2 4が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側MP U 1 0 2に送信する。

【6 2 6 4】

< 保留コマンド対応処理 >

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図6 0 1：S k 1 9 0 4）として音声発光制御装置9 0のMP U 9 2によって実行される。

【6 2 6 5】

図6 0 2は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側MP U 6 2から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【6 2 6 6】

ステップS k 2 0 0 1では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第1始動口3 3への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第2始動口3 4への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側MP U 9 2において特定可能とするための処理を実行する。ステップS k 2 0 0 1の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第1始動口3 3への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第1保留個数」とも呼び、第2始動口3 4への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第2保留個数」とも呼び、第1保留個数と第2保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップS k 2 0 0 1を実行した後、ステップS k 2 0 0 2に進む。

【6 2 6 7】

ステップ S k 2 0 0 2 では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップ S k 2 0 0 1 において特定された第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第 1 保留表示部 3 7 c および第 2 保留表示部 3 7 d の表示態様（点灯させる L E D ランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップ S k 2 0 0 2 を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【 6 2 6 8 】

＜入球時の更新処理＞

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図 6 0 2 : S k 2 0 0 1）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 6 2 6 9 】

図 6 0 3 は入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S k 2 1 0 1 では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップ S k 2 1 0 1 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（S k 2 1 0 1 : Y E S）、ステップ S k 2 1 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 1 保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 1 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S k 2 1 0 2 を実行した後、ステップ S k 2 1 0 4 に進む。

【 6 2 7 0 】

ステップ S k 2 1 0 1 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（S k 2 1 0 1 : N O）、すなわち、当該保留コマンドが第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップ S k 2 1 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 2 保留個数カウンタエリアは、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 2 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S k 2 1 0 3 を実行した後、ステップ S k 2 1 0 4 に進む。

【 6 2 7 1 】

ステップ S k 2 1 0 2 及びステップ S k 2 1 0 3 の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機 1 0 の電源遮断中において、主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 の R A M 9 4 に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球に係る保留情報が主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置 6 0 では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 では保留情報が 0 個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置 9 0 において保留コマンドを受信する度に第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置 6 0 において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置 9 0 において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置 6 0 は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置 9 0 では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制するこ

とができる。

【6272】

ステップSk2104では、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第1保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第2保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップSk2104を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

10

【6273】

<遊技回演出設定処理>

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図601：Sk1910）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【6274】

図604は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、遊技回演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、遊技回演出設定処理の具体的な処理について説明する。

20

【6275】

ステップSk2201では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を把握する。そして、把握した情報を音光側MPU92のレジスタに記憶する。その後、ステップSk2202に進む。

【6276】

ステップSk2202では、大当たり時やリーチ時等における演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップSk2202を実行した後、ステップSk2203に進む。

【6277】

ステップSk2203では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、又は8R通常大当たりである場合には、有効ラインL（図568参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たり又は8R確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機10では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、16R確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R通常大当たり又は8R通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

30

40

【6278】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立しな

50

い停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップS k 2 2 0 3を実行した後、ステップS k 2 2 0 4に進む。

【6 2 7 9】

ステップS k 2 2 0 4では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップS k 2 2 0 5において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ROM 9 3の変動表示パターンテーブル記憶エリア9 3 bに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップS k 2 2 0 5に進む。

10

【6 2 8 0】

ステップS k 2 2 0 5では、今回の遊技回においてステップS k 2 2 0 2で設定された演出パターン、ステップS k 2 2 0 3で設定された停止図柄、及びステップS k 2 2 0 4で設定された変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップS k 2 2 0 6に進み、当該演出コマンドを表示側MPU 1 0 2に送信する。表示側MPU 1 0 2は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置4 1に表示させる処理を実行する。ステップS k 2 2 0 6を実行した後、ステップS k 2 2 0 7に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置4 1の第1保留表示領域D s 1または第2保留表示領域D s 2における保留表示を更新するための処理である。ステップS k 2 2 0 7を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

20

【6 2 8 1】

<演出パターン設定処理>

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図6 0 4：S k 2 2 0 2）として音声発光制御装置9 0のMPU 9 2によって実行される。

【6 2 8 2】

図6 0 5は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS k 2 3 0 1では、今回の遊技回の当たり抽選において確変大当たりに当選したか否かを判定する。この判定は、図6 0 4のステップS k 2 2 0 1によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップS k 2 3 0 1では、1 6 R確変大当たり又は8 R確変大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップS k 2 3 0 1において、今回の遊技回の当たり抽選において確変大当たりに当選したと判定された場合には（S k 2 3 0 1：Y E S）、ステップS k 2 3 0 2に進む。

30

【6 2 8 3】

ステップS k 2 3 0 2では、確変大当たり時演出パターン設定処理を実行する。確変大当たり時演出パターン設定処理は、今回の遊技回において確変大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。確変大当たり時演出パターン設定処理については後述する。ステップS k 2 3 0 2を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【6 2 8 4】

ステップS k 2 3 0 1において、今回の遊技回の当たり抽選において確変大当たりに当選していないと判定した場合には（S k 2 3 0 1：N O）、ステップS k 2 3 0 3に進む。

40

【6 2 8 5】

ステップS k 2 3 0 3では、今回の遊技回の当たり抽選において通常大当たりに当選したか否かを判定する。この判定は、図6 0 4のステップS k 2 2 0 1によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップS k 2 3 0 3では、1 6 R通常大当たり又は8 R通常大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップS k 2 3 0 3において、今回の遊技回の当たり抽選において通常大当たりに当選したと判定した場合には（S k 2 3 0 3：Y E S）、ステップS k 2 3 0 4に進む。

50

【6286】

ステップSk2304では、通常大当たり時演出パターン設定処理を実行する。通常大当たり時演出パターン設定処理は、今回の遊技回の当たり抽選において通常大当たり当選したことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。通常大当たり時演出パターン設定処理については後述する。ステップSk2304を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【6287】

ステップSk2303において、今回の遊技回の当たり抽選において通常大当たり当選していないと判定した場合には（Sk2303：NO）、ステップSk2305に進む。

10

【6288】

ステップSk2305では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図604のステップSk2201によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップSk2305において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には（Sk2305：YES）、ステップSk2306に進む。

【6289】

ステップSk2306では、リーチ時演出パターン設定処理を実行する。リーチ時演出パターンは、今回の遊技回において様々な種類のリーチとなったことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。リーチ時演出パターン設定処理については後述する。ステップSk2306を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

20

【6290】

一方、ステップSk2305において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていないと判定した場合には（Sk2305：NO）、ステップSk2307に進み、外れ時演出パターン設定処理を実行する。外れ時演出パターン設定処理は、確変大当たり当選、通常大当たり当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しない場合の演出を実行するように設定する処理である。外れ時演出パターン設定処理については後述する。ステップSk2307を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【6291】

<リーチ時演出パターン設定処理>

30

次に、リーチ時演出パターン設定処理について説明する。リーチ時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図605：Sk2306）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。リーチ時演出パターン設定処理は、リーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた演出パターンを設定するものである。以下、このリーチ時演出パターン設定処理について詳述する。

【6292】

図606は、リーチ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSk2401では、外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを参照する。本実施形態のパチンコ機10は、音光側ROM93のリーチ振分テーブル記憶エリア93c（図576）に、外れリーチ時用のリーチ振分テーブルと大当たり時用のリーチリーチ振分テーブルとを記憶している。

40

【6293】

図607は、2種類のリーチ振分テーブルを例示する説明図である。図607（a）は外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを示し、図607（b）は大当たり時用のリーチ振分テーブルを示している。各リーチ振分テーブルには、振り分け結果として、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチが設定されている。

【6294】

図607（a）に示すように、外れリーチ時用のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ）との対応関係が示されている。先に説明したように、主側MPU62によって実行される変動時間設定処理

50

(図593)によって設定された外れリーチ時(当たり抽選において大当たり当選せず、かつリーチが発生した場合)の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、外れリーチ時用のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が30秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が60秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が120秒である場合がスペシャルリーチに対応している。

【6295】

図607(b)に示すように、大当たり時用のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別(ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ)との対応関係が示されている。先に説明したように、主側MPU62によって実行される変動時間設定処理(図593)によって設定された大当たり時(当たり抽選において大当たり当選した場合)の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、大当たり時用のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が35秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が65秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が125秒である場合がスペシャルリーチに対応している。

【6296】

図606のステップSk2401では、リーチ振分テーブル記憶エリア93cから図607(a)に示した外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを読み出して参照する。その後、ステップSk2403に進み、ステップSk2401で外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップSk2201(図604)によって把握した変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。

【6297】

ステップSk2403において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には(Sk2403: YES)、ステップSk2404に進む。

【6298】

ステップSk2404では、2回目以後判定フラグがOFFであるか否かを判定する。2回目以後判定フラグは、パチンコ機10を起動してからの図柄表示装置41の図柄の変動が2回目以後であることを示すためにONになるフラグであり、パチンコ機10の起動時にはOFFに初期化されている。2回目以後判定フラグは、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける2回目以後判定フラグ記憶エリアに記憶されている。ステップSk2404において、2回目以後判定フラグがOFFである、すなわちパチンコ機10を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には(ステップSk2404: YES)、ステップSk2405に進み、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるという情報を記憶する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64g(図569)における初回変動ノーマルリーチフラグ記憶エリアに記憶されている初回変動ノーマルリーチフラグをONする。

【6299】

ステップSk2405を実行した後、ステップSk2406に進み、2回目以後判定フラグをONする。ステップSk2406を実行した後、ステップSk2407に進む。

【6300】

一方、ステップSk2404において、2回目以後判定フラグがOFFでないと判定した場合には(ステップSk2404: NO)、ステップSk2405およびステップSk2406を実行することなく、ステップSk2407に進む。

【6301】

ステップSk2407では、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a(図576)に記憶されているノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップSk2201(図604)によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。その後、ステップSk2408に進み、ステップSk2407によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。ス

テップ S k 2 4 0 8 の実行後、本リーチ時演出パターン設定処理を終了する。

【6302】

一方、ステップ S k 2 4 0 3 において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には (S k 2 4 0 3 : N O) 、ステップ S k 2 4 0 9 に進み、ステップ S k 2 4 0 1 で外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップ S k 2 2 0 1 (図 6 0 4) によって把握した変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。

【6303】

ステップ S k 2 4 0 9 において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には (S k 2 4 0 9 : Y E S) 、ステップ S k 2 4 1 0 に進む。

【6304】

ステップ S k 2 4 1 0 では、2 回目以後判定フラグが O F F であるか否かを判定する。ステップ S k 2 4 1 0 において、2 回目以後判定フラグが O F F である、すなわちパチンコ機 1 0 を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には (ステップ S k 2 4 1 0 : Y E S) 、ステップ S k 2 4 1 1 に進み、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるという情報を記憶する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g (図 5 6 9) における初回変動スーパーリーチフラグ記憶エリアに記憶されている初回変動スーパーリーチフラグを O N する。ステップ S k 2 4 1 1 を実行した後、ステップ S k 2 4 1 2 に進み、2 回目以後判定フラグを O N する。ステップ S k 2 4 1 2 を実行した後、ステップ S k 2 4 1 3 に進む。

【6305】

一方、ステップ S k 2 4 1 0 において、2 回目以後判定フラグが O F F でないと判定した場合には (ステップ S k 2 4 1 0 : N O) 、ステップ S k 2 4 1 1 およびステップ S k 2 4 1 2 を実行することなく、ステップ S k 2 4 1 3 に進む。

【6306】

ステップ S k 2 4 1 3 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 5 7 6) に記憶されているスーパーリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1 (図 6 0 4) によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。その後、先に説明したステップ S k 2 4 0 8 に進み、ステップ S k 2 4 1 3 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【6307】

ステップ S k 2 4 0 9 において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には (S k 2 4 0 9 : N O) 、ステップ S k 2 4 1 4 に進む。ステップ S k 2 4 0 9 において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップ S k 2 4 0 1 で外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップ S k 2 4 1 4 に進む。

【6308】

ステップ S k 2 4 1 4 では、2 回目以後判定フラグが O F F であるか否かを判定する。ステップ S k 2 4 1 4 において、2 回目以後判定フラグが O F F である、すなわちパチンコ機 1 0 を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には (ステップ S k 2 4 1 4 : Y E S) 、ステップ S k 2 4 1 5 に進み、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるという情報を記憶する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g (図 5 6 9) における初回変動スペシャルリーチフラグ記憶エリアに記憶されている初回変動スペシャルリーチフラグを O N する。ステップ S k 2 4 1 5 を実行した後、ステップ S k 2 4 1 6 に進み、2 回目以後判定フラグを O N する。ステップ S k 2 4 1 6 を実行した後、ステップ S k 2 4 1 7 に進む。

【6309】

一方、ステップ S k 2 4 1 4 において、2 回目以後判定フラグが O F F でないと判定した場合には (ステップ S k 2 4 1 4 : N O) 、ステップ S k 2 4 1 5 およびステップ S k

10

20

30

40

50

2 4 1 6 を実行することなく、ステップ S k 2 4 1 7 に進む。

【6 3 1 0】

ステップ S k 2 4 1 7 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 5 7 6) に記憶されているスペシャルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1 (図 6 0 4) によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。その後、先に説明したステップ S k 2 4 0 8 に進み、ステップ S k 2 4 1 7 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【6 3 1 1】

なお、本リーチ時用演出パターン設定処理と、後述する通常大当たり時用演出パターン設定処理および確変大当たり時用演出パターン設定処理とで O N となり得る初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグ、初回変動スペシャルリーチフラグの各値は、パチンコ機 1 0 が電源オフされたときに消失して O F F にリセットされる。

【6 3 1 2】

＜通常大当たり時用演出パターン設定処理＞

次に、通常大当たり時用演出パターン設定処理について説明する。通常大当たり時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 6 0 5 : S k 2 3 0 4) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。通常大当たり時用演出パターン設定処理は、リーチ時用演出パターン設定処理と同様にリーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた通常大当たり時用の演出パターンを設定するものである。以下、この通常大当たり時用演出パターン設定処理について詳述する。

【6 3 1 3】

図 6 0 8 は、通常大当たり時用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S k 2 5 0 1 では、リーチ振分テーブル記憶エリア 9 3 c から大当たり時用のリーチ振分テーブル (図 6 0 7 (b)) を読み出して参照する。その後、ステップ S k 2 5 0 3 に進み、ステップ S k 2 5 0 1 で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップ S k 2 2 0 1 (図 6 0 4) によって把握した変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。

【6 3 1 4】

ステップ S k 2 5 0 3 において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には (S k 2 5 0 3 : Y E S)、ステップ S k 2 5 0 4 に進む。

【6 3 1 5】

ステップ S k 2 5 0 4 では、2 回目以後判定フラグが O F F であるか否かを判定する。ステップ S k 2 5 0 4 において、2 回目以後判定フラグが O F F である、すなわちパチンコ機 1 0 を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には (ステップ S k 2 5 0 4 : Y E S)、ステップ S k 2 5 0 5 に進み、初回変動ノーマルリーチフラグを O N する。ステップ S k 2 5 0 5 を実行した後、ステップ S k 2 5 0 6 に進み、2 回目以後判定フラグを O N する。ステップ S k 2 5 0 6 を実行した後、ステップ S k 2 5 0 7 に進む。

【6 3 1 6】

一方、ステップ S k 2 5 0 4 において、2 回目以後判定フラグが O F F でないと判定した場合には (ステップ S k 2 5 0 4 : N O)、ステップ S k 2 5 0 5 およびステップ S k 2 5 0 6 を実行することなく、ステップ S k 2 5 0 7 に進む。

【6 3 1 7】

ステップ S k 2 5 0 7 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 5 7 6) に記憶されているノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1 (図 6 0 4) によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルは、ノーマルリーチが発生し、かつ通常大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップ S k 2 5 0 7 を実行した後、ステップ S k 2 5 0 8 に進む。

【6 3 1 8】

10

20

30

40

50

ステップ S k 2 5 0 8 では、ステップ S k 2 5 0 7 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。ステップ S k 2 5 0 8 の実行後、本通常大当たり時演出パターン設定処理を終了する。

【6319】

一方、ステップ S k 2 5 0 3 において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には (S k 2 5 0 3 : N O) 、ステップ S k 2 5 0 9 に進み、ステップ S k 2 5 0 1 で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップ S k 2 2 0 1 (図 6 0 4) によって把握した変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。

【6320】

ステップ S k 2 5 0 9 において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には (S k 2 5 0 9 : Y E S) 、ステップ S k 2 5 1 0 に進む。 10

【6321】

ステップ S k 2 5 1 0 では、2 回目以後判定フラグが O F F であるか否かを判定する。ステップ S k 2 5 1 0 において、2 回目以後判定フラグが O F F である、すなわちパチンコ機 1 0 を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には (ステップ S k 2 5 1 0 : Y E S) 、ステップ S k 2 5 1 1 に進み、初回変動スーパーリーチフラグを O N する。ステップ S k 2 5 1 1 を実行した後、ステップ S k 2 5 1 2 に進み、2 回目以後判定フラグを O N する。ステップ S k 2 5 1 2 を実行した後、ステップ S k 2 5 1 3 に進む。

【6322】

一方、ステップ S k 2 5 1 0 において、2 回目以後判定フラグが O F F でないと判定した場合には (ステップ S k 2 5 1 0 : N O) 、ステップ S k 2 5 1 1 およびステップ S k 2 5 1 2 を実行することなく、ステップ S k 2 5 1 3 に進む。 20

【6323】

ステップ S k 2 5 1 3 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 5 7 6) に記憶されているスーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1 (図 6 0 4) によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。スーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルは、スーパーリーチが発生し、かつ通常大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップ S k 2 5 1 3 を実行した後、先に説明したステップ S k 2 5 0 8 に進み、ステップ S k 2 5 1 3 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回 30 において実行する演出パターンとしてセットする。

【6324】

ステップ S k 2 5 0 9 において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には (S k 2 5 0 9 : N O) 、ステップ S k 2 5 1 4 に進む。ステップ S k 2 5 0 9 において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップ S k 2 5 0 1 で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップ S k 2 5 1 4 に進む。

【6325】

ステップ S k 2 5 1 4 では、2 回目以後判定フラグが O F F であるか否かを判定する。ステップ S k 2 5 1 4 において、2 回目以後判定フラグが O F F である、すなわちパチンコ機 1 0 を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には (ステップ S k 2 5 1 4 : Y E S) 、ステップ S k 2 5 1 5 に進み、初回変動スペシャルリーチフラグを O N する。ステップ S k 2 5 1 5 を実行した後、ステップ S k 2 5 1 6 に進み、2 回目以後判定フラグを O N する。ステップ S k 2 5 1 6 を実行した後、ステップ S k 2 5 1 7 に進む。 40

【6326】

一方、ステップ S k 2 5 1 4 において、2 回目以後判定フラグが O F F でないと判定した場合には (ステップ S k 2 5 1 4 : N O) 、ステップ S k 2 5 1 5 およびステップ S k 2 5 1 6 を実行することなく、ステップ S k 2 5 1 7 に進む。

【6327】

ステップS k 2 5 1 7では、音光側ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a (図5 7 6)に記憶されているスペシャルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS k 2 2 0 1 (図6 0 4)によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。スペシャルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルは、スペシャルリーチが発生し、かつ通常大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップS k 2 5 1 7を実行した後、先に説明したステップS k 2 5 0 8に進み、ステップS k 2 5 1 7によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【6 3 2 8】

＜確変大当たり時演出パターン設定処理＞

10

次に、確変大当たり時演出パターン設定処理について説明する。確変大当たり時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン(図6 0 5 : S k 2 3 0 2)として音声発光制御装置9 0のMPU 9 2によって実行される。確変大当たり時演出パターン設定処理は、リーチ時演出パターン設定処理と同様にリーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた確変大当たり時用の演出パターンを設定するものである。以下、この確変大当たり時演出パターン設定処理について詳述する。

【6 3 2 9】

図6 0 9は、確変大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS k 2 6 0 1では、リーチ振分テーブル記憶エリア9 3 cから大当たり時用のリーチ振分テーブル(図6 0 7 (b))を読み出して参照する。その後、ステップS k 2 6 0 3に進み、ステップS k 2 6 0 1で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップS k 2 2 0 1 (図6 0 4)によって把握した変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。

20

【6 3 3 0】

ステップS k 2 6 0 3において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には(S k 2 6 0 3 : Y E S)、ステップS k 2 6 0 4に進む。

【6 3 3 1】

ステップS k 2 6 0 4では、2回目以後判定フラグがO F Fであるか否かを判定する。ステップS k 2 6 0 4において、2回目以後判定フラグがO F Fである、すなわちパチンコ機1 0を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には(ステップS k 2 6 0 4 : Y E S)、ステップS k 2 6 0 5に進み、初回変動ノーマルリーチフラグをO Nする。ステップS k 2 6 0 5を実行した後、ステップS k 2 6 0 6に進み、2回目以後判定フラグをO Nする。ステップS k 2 6 0 6を実行した後、ステップS k 2 6 0 7に進む。

30

【6 3 3 2】

一方、ステップS k 2 6 0 4において、2回目以後判定フラグがO F Fでないと判定した場合には(ステップS k 2 6 0 4 : N O)、ステップS k 2 6 0 5およびステップS k 2 6 0 6を実行することなく、ステップS k 2 6 0 7に進む。

【6 3 3 3】

ステップS k 2 6 0 7では、音光側ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a (図5 7 6)に記憶されているノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS k 2 2 0 1 (図6 0 4)によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルは、ノーマルリーチが発生し、かつ確変大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップS k 2 6 0 7を実行した後、ステップS k 2 6 0 8に進む。

40

【6 3 3 4】

ステップS k 2 6 0 8では、ステップS k 2 6 0 7によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。ステップS k 2 6 0 8の実行後、本確変大当たり時演出パターン設定処理を終了する。

【6 3 3 5】

一方、ステップS k 2 6 0 3において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場

50

合には（Sk 2 6 0 3：NO）、ステップSk 2 6 0 9に進み、ステップSk 2 6 0 1で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップSk 2 2 0 1（図6 0 4）によって把握した変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。

【6 3 3 6】

ステップSk 2 6 0 9において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には（Sk 2 6 0 9：YES）、ステップSk 2 6 1 0に進む。

【6 3 3 7】

ステップSk 2 6 1 0では、2回目以後判定フラグがOFFであるか否かを判定する。ステップSk 2 6 1 0において、2回目以後判定フラグがOFFである、すなわちパチンコ機10を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップSk 2 6 1 0：YES）、ステップSk 2 6 1 1に進み、初回変動スーパーリーチフラグをONする。ステップSk 2 6 1 1を実行した後、ステップSk 2 6 1 2に進み、2回目以後判定フラグをONする。ステップSk 2 6 1 2を実行した後、ステップSk 2 6 1 3に進む。

【6 3 3 8】

一方、ステップSk 2 6 1 0において、2回目以後判定フラグがOFFでないと判定した場合には（ステップSk 2 6 1 0：NO）、ステップSk 2 6 1 1およびステップSk 2 6 1 2を実行することなく、ステップSk 2 6 1 3に進む。

【6 3 3 9】

ステップSk 2 6 1 3では、音光側ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図5 7 6）に記憶されているスーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップSk 2 2 0 1（図6 0 4）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。スーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルは、スーパーリーチが発生し、かつ確変大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップSk 2 6 1 3を実行した後、先に説明したステップSk 2 6 0 8に進み、ステップSk 2 6 1 3によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【6 3 4 0】

ステップSk 2 6 0 9において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には（Sk 2 6 0 9：NO）、ステップSk 2 6 1 4に進む。ステップSk 2 6 0 9において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップSk 2 6 0 1で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップSk 2 6 1 4に進む。

【6 3 4 1】

ステップSk 2 6 1 4では、2回目以後判定フラグがOFFであるか否かを判定する。ステップSk 2 6 1 4において、2回目以後判定フラグがOFFである、すなわちパチンコ機10を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップSk 2 6 1 4：YES）、ステップSk 2 6 1 5に進み、初回変動スペシャルリーチフラグをONする。ステップSk 2 6 1 5を実行した後、ステップSk 2 6 1 6に進み、2回目以後判定フラグをONする。ステップSk 2 6 1 6を実行した後、ステップSk 2 6 1 7に進む。

【6 3 4 2】

一方、ステップSk 2 6 1 4において、2回目以後判定フラグがOFFでないと判定した場合には（ステップSk 2 6 1 4：NO）、ステップSk 2 6 1 5およびステップSk 2 6 1 6を実行することなく、ステップSk 2 6 1 7に進む。

【6 3 4 3】

ステップSk 2 6 1 7では、音光側ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図5 7 6）に記憶されているスペシャルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップSk 2 2 0 1（図6 0 4）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。スペシャルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルは、スペシャルリーチが発生し、かつ確変大当たりに当選したことを示唆する演出パ

10

20

30

40

50

ターンのテーブルである。ステップ S k 2 6 1 7 を実行した後、先に説明したステップ S k 2 6 0 8 に進み、ステップ S k 2 6 1 7 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【6344】

<外れ時演出パターン設定処理>

次に、外れ時演出パターン設定処理について説明する。外れ時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図 6 0 5 : S k 2 3 0 7）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。以下、外れ時演出パターン設定処理について詳述する。

【6345】

図 6 1 0 は、外れ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S k 2 7 0 1 では、2 回目以後判定フラグが O F F であるか否かを判定する。ステップ S k 2 7 0 1 において、2 回目以後判定フラグが O F F である、すなわちパチンコ機 1 0 を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップ S k 2 7 0 1 : Y E S）、ステップ S k 2 7 0 2 に進み、初回変動の表示態様が外れであるという情報を記憶する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g（図 5 6 9）における初回変動外れ記憶エリアに記憶されている初回変動外れフラグを O N する。ステップ S k 2 7 0 2 を実行した後、ステップ S k 2 7 0 3 に進み、2 回目以後判定フラグを O N する。ステップ S k 2 7 0 3 を実行した後、ステップ S k 2 7 0 4 に進む。

【6346】

一方、ステップ S k 2 7 0 1 において、2 回目以後判定フラグが O F F でないと判定した場合には（ステップ S k 2 7 0 1 : N O）、ステップ S k 2 7 0 2 およびステップ S k 2 7 0 3 を実行することなく、ステップ S k 2 7 0 4 に進む。

【6347】

ステップ S k 2 7 0 4 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図 5 7 6）に記憶されている外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1（図 6 0 4）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。外れ時用の演出は、大当たりに当選せず、かつリーチも発生しなかったことを示唆する演出であり、具体的には、図柄表示装置 4 1 に表示される図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を、有効ライン L 上においてそれぞれに違ったものとする演出である。ステップ S k 2 7 0 4 を

【6348】

なお、外れ時演出パターン設定処理で O N となり得る初回変動外れフラグの値は、パチンコ機 1 0 が電源オフされたときに消失して O F F にリセットされる。

【6349】

<エンディング演出設定処理>

次に、エンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図 6 0 1 : S k 1 9 1 4）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。以下、エンディング演出設定処理について詳述する。

【6350】

図 6 1 1 は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S k 2 8 0 1 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b（図 5 7 6）に格納された設定示唆用乱数カウンタ C Y の値を把握する。その後、ステップ S k 2 8 0 2 に進む。

【6351】

ステップ S k 2 8 0 2 では、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時演出パターン設定処理（図 6 0 6）、通常大当たり時演出パターン設定処理（図 6 0 8）、および確変大当たり時演出パターン設定処理（図 6 0 9）で O N となり得る初回変動スペシャルリーチフラグが O N であるか否かを判定す

10

20

30

40

50

ることによって、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるか否かの判定を行う。ステップS k 2 8 0 2において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチでないと判定した場合には（ステップS k 2 8 0 2：NO）、ステップS k 2 8 0 3に進む。

【6352】

ステップS k 2 8 0 3では、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時演出パターン設定処理（図606）、通常大当たり時演出パターン設定処理（図608）、および確変大当たり時演出パターン設定処理（図609）でONとなり得る初回変動スーパーリーチフラグがONであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かの判定を行う。ステップS k 2 8 0 3において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定した場合には（ステップS k 2 8 0 3：NO）、ステップS k 2 8 0 4に進む。

10

【6353】

ステップS k 2 8 0 4では、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時演出パターン設定処理（図606）、通常大当たり時演出パターン設定処理（図608）、および確変大当たり時演出パターン設定処理（図609）でONとなり得る初回変動ノーマルリーチフラグがONであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かの判定を行う。ステップS k 2 8 0 4において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した場合には（ステップS k 2 8 0 4：NO）、ステップS k 2 8 0 5に進む。

【6354】

20

ステップS k 2 8 0 5では、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93d（図576）に記憶されている複数種類の設定示唆当否テーブル群から初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。設定示唆当否テーブル記憶エリア93dには、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群と、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群と、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群とが予め記憶されている。ステップS k 2 8 0 5では、これら3種類の設定示唆当否テーブル群から初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【6355】

図612は、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。図612に示すように、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群は、抽選設定の種別毎に対応づけられた6つの設定示唆当否テーブルによって構成されている。抽選設定の種別とは、抽選設定の種類の区分であり、本実施形態では、「抽選設定1」、「抽選設定2」、「抽選設定3」、「抽選設定4」、「抽選設定5」、「抽選設定6」である。即ち、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群は、「抽選設定1」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定2」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定3」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定4」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定5」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定6」用の設定示唆当否テーブルと、を備える。

30

【6356】

「抽選設定1」用の設定示唆当否テーブルには、0～60479の設定示唆用乱数カウンタCYの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、0～6047の6048個の値が設定されている。そして、0～60479の値のうち、0～6047の6048個の値以外の値（6048～60479）が外れである。この場合の当選確率は1/10である。

40

【6357】

「抽選設定2」用の設定示唆当否テーブルには、0～60479の設定示唆用乱数カウンタCYの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、0～7559の7560個の値が設定されている。そして、0～60479の値のうち、0～7559の7560個の値以外の値（7560～60479）が外れである。この場合の当選する確率は1/8である。

【6358】

50

「抽選設定 3」用の設定示唆当否テーブルには、0～60479 の設定示唆用乱数カウンタ C Y の値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、0～12095 の12096個の値が設定されている。そして、0～60479 の値のうち、0～12095 の12096個の値以外の値（12096～60479）が外れである。この場合の当選確率は $1/5$ である。

【6359】

「抽選設定 4」用の設定示唆当否テーブルには、0～60479 の設定示唆用乱数カウンタ C Y の値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、0～15119 の15120個の値が設定されている。そして、0～60479 の値のうち、0～15119 の15120個の値以外の値（15120～60479）が外れである。この場合の当選確率は $1/4$ である。

10

【6360】

「抽選設定 5」用の設定示唆当否テーブルには、0～60479 の設定示唆用乱数カウンタ C Y の値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、0～20159 の20160個の値が設定されている。そして、0～60479 の値のうち、0～20159 の20160個の値以外の値（20160～60479）が外れである。この場合の当選確率は $1/3$ である。

【6361】

「抽選設定 6」用の設定示唆当否テーブルには、0～60479 の設定示唆用乱数カウンタ C Y の値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、0～30239 の30240個の値が設定されている。そして、0～60479 の値のうち、0～30239 の30240個の値以外の値（30240～60479）が外れである。この場合の当選確率は $1/2$ である。

20

【6362】

上記のように構成された初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群は、図 579 を用いて先に説明した標準の各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を実現するためのテーブル群である。

【6363】

図 611 に戻り、ステップ S k 2805 において、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を特定した後に、ステップ S k 2806 に進む。

30

【6364】

ステップ S k 2806 では、ステップ S k 2805 で特定した設定示唆当否テーブル群、すなわち、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。抽選設定の設定情報は、コマンド対応処理（図 601）のステップ S k 1902 で音光側 R A M 94 に記憶した情報である。例えば、音光側 R A M 94 に記憶した設定情報が「6」である場合には、当選する設定示唆用乱数カウンタ C Y の値が「0～30239」である「抽選設定 6」用の設定示唆当否テーブルが特定される。ステップ S k 2806 を実行した後、ステップ S k 2807 に進む。

【6365】

ステップ S k 2807 では、ステップ S k 2806 で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップ S k 2808 に進み、ステップ S k 2807 で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップ S k 2801 で把握した設定示唆用乱数カウンタ C Y の値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。

40

【6366】

ステップ S k 2808 において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（S k 2808：YES）、ステップ S k 2809 に進み、設定示唆用絵柄 P X を付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。設定示唆用絵柄 P X を付加したエンディング演出パターンは、音光側 R O M 93 の演出パターンテーブル記憶エリア 93a（図 576）に予め記憶されており、演出パターンテーブル記憶エリア 93a から読み出して利用する。

50

【6367】

一方、ステップSk2808において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Sk2808：NO）、ステップSk2810に進み、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。通常のエンディング演出パターンは、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図576）に予め記憶されており、演出パターンテーブル記憶エリア93aから読み出して利用する。ステップSk2809またはステップSk2810を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

【6368】

ステップSk2801～Sk2809の処理を実行することによって、当たり抽選において大当たり当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図579に示した初回外れ時用の対応関係から定まる、抽選設定に応じた設定示唆用絵柄の出現確率でもって設定示唆用絵柄が出現する演出を実行することができる。

【6369】

ステップSk2804において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合には（ステップSk2804：YES）、ステップSk2811に進む。

【6370】

ステップSk2811では、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93d（図576）に記憶されている3種類の設定示唆当否テーブル群から初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【6371】

図613は、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群は、図612の初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群と同様に、抽選設定の種別毎に対応づけられた6つの設定示唆当否テーブルによって構成されている。

【6372】

各抽選設定用の設定示唆当否テーブルには、0～60479の設定示唆用乱数カウンタCYの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値と、外れの値とが記録されている。「抽選設定1」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は1/9となっており、「抽選設定2」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は1/7となっており、「抽選設定3」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は1/4となっており、「抽選設定4」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は1/3となっており、「抽選設定5」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は1/2となっており、「抽選設定6」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は1/1となっている。

【6373】

上記のように構成された初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群は、図580を用いて先に説明した初回ノーマルリーチ時用の、標準の各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を実現するためのテーブル群である。

【6374】

図611に戻り、ステップSk2811において、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を特定した後に、先に説明したステップSk2806に進む。

【6375】

ステップSk2811の実行後におけるステップSk2806では、ステップSk2811で特定した設定示唆当否テーブル群、すなわち、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。ステップSk2806を実行した後、ステップSk2807に進み、特定した設定示唆当否テーブルを参照する。

【6376】

ステップSk2801～Sk2804、Sk2811、Sk2806～Sk2810の

10

20

30

40

50

処理を実行することによって、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図580に示した初回ノーマルリーチ時用の対応関係から定まる、抽選設定に応じた設定示唆用絵柄の出現確率でもって設定示唆用絵柄が出現する演出を実行することができる。この結果、抽選設定1～抽選設定6のそれぞれにおいて、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合に、初回変動の表示態様が外れである場合の設定示唆用絵柄の出現確率よりも高い出現確率でもって、設定示唆用絵柄を出現させることができる。

【6377】

ステップSk2803において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合には（ステップSk2803：YES）、ステップSk2812に進む。

10

【6378】

ステップSk2812では、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93d（図576）に記憶されている3種類の設定示唆当否テーブル群から初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【6379】

図614は、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群は、図612の初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群と同様に、抽選設定の種別毎に対応づけられた6つの設定示唆当否テーブルによって構成されている。

【6380】

20

各抽選設定用の設定示唆当否テーブルには、0～60479の設定示唆用乱数カウンタCYの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値と、外れの値とが記録されている。「抽選設定1」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は1/8となっており、「抽選設定2」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は1/6となっており、「抽選設定3」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は1/3となっており、「抽選設定4」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は1/2となっており、「抽選設定5」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は1/1となっており、「抽選設定6」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は1/1となっている。

【6381】

上記のように構成された初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群は、図581を用いて先に説明した初回スーパーリーチ時用の、標準の各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を実現するためのテーブル群である。

30

【6382】

図611に戻り、ステップSk2812において、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を特定した後に、先に説明したステップSk2806に進む。

【6383】

ステップSk2812の実行後におけるステップSk2806では、ステップSk2812で特定した設定示唆当否テーブル群、すなわち、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。ステップSk2806を実行した後、ステップSk2807に進み、特定した設定示唆当

40

【6384】

ステップSk2801～Sk2803、Sk2812、Sk2806～Sk2810の処理を実行することによって、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図581に示した初回スーパーリーチ時用の対応関係から定まる、抽選設定に応じた設定示唆用絵柄の出現確率でもって設定示唆用絵柄が出現する演出を実行することができる。この結果、抽選設定1～5のそれぞれにおいて、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合に、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合の設定示唆用絵柄の出現確率よりも高い出現確率でもって、設定示唆用絵柄を出現させることができる。抽選設定6

50

については、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合と同じ1/1（百分率で言えば100%）の確率でもって、設定示唆用絵柄を出現させることができる。

【6385】

ステップSk2802において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであると判定した場合には（ステップSk2802：YES）、ステップSk2813に進む。

【6386】

ステップSk2813では、数字が記された設定示唆用絵柄PYを付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定する。音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図576）には、「1」から「6」の数字が個別に記された設定示唆用絵柄PYを付加した6種類のエンディング演出パターンが予め記憶されている。ステップSk2813では、これら6種類のエンディング演出パターンから、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYを付加したエンディング演出パターンを特定し、特定したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定する。抽選設定の設定情報は、コマンド対応処理（図601）のステップSk1902で音光側RAM94に記憶したものである。例えば、音光側RAM94に記憶した設定情報が「6」である場合には、「6」が記された設定示唆用絵柄PYを付加したエンディング演出パターン（図582参照）が、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定される。ステップSk2813を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

【6387】

ステップSk2801、Sk2802、Sk2813の処理を実行することによって、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYを出現させることができる。

【6388】

<表示制御装置において実行される各種処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行される処理について説明する。

【6389】

表示制御装置100のMPU102において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置90からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、VDP105から送信されるV割込み信号を検出した場合に実行されるV割込み処理とがある。V割込み信号は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎にVDP105からMPU102に対して送信される信号である。

【6390】

MPU102は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やV割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とV割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置90から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V割込み処理を実行することができる。

【6391】

<メイン処理>

次に、表示制御装置100のMPU102によって実行されるメイン処理について説明する。

【6392】

図615は、表示制御装置100のMPU102において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【6393】

ステップ S k 2 9 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M 1 0 7 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S k 2 9 0 2 に進む。

【 6 3 9 4 】

ステップ S k 2 9 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

【 6 3 9 5 】

< コマンド割込み処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【 6 3 9 6 】

図 6 1 6 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S k 3 0 0 1 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【 6 3 9 7 】

< V 割込み処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理について説明する。

【 6 3 9 8 】

図 6 1 7 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、V D P 1 0 5 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像を特定した上で、V D P 1 0 5 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【 6 3 9 9 】

上述したように、V 割込み信号は、V D P 1 0 5 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に生成されるとともに、M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。したがって、M P U 1 0 2 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、V D P 1 0 5 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に行われることになる。このため、V D P 1 0 5 は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【 6 4 0 0 】

ステップ S k 3 1 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 6 1 6）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演

10

20

30

40

50

出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【6401】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【6402】

なお、コマンド対応処理（S k 3 1 0 1）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【6403】

ステップ S k 3 1 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（S k 3 1 0 1）などによって設定された図柄表示装置 4 1 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S k 3 1 0 3 に進む。

【6404】

ステップ S k 3 1 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（S k 3 1 0 2）によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S k 3 1 0 4 に進む。

【6405】

ステップ S k 3 1 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（S k 3 1 0 3）によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、V D P 1 0 5 に対して送信する。V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S k 3 1 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。以上、パチンコ機 1 0 において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【6406】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、パチンコ機 1 0 の起動時（電源投入時）に、パチンコ機 1 0 の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）P X が出現する演出が実行される。さらに、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄 P X の出現確率が、パチンコ機 1 0 を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されている。まとめると、上記エンディング演出において、現在の抽選設

10

20

30

40

50

定の種別と、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様とに基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄ＰＸの演出が実行される。このため、遊技者は、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動を観察して、当該図柄変動の表示態様をまず記憶する。その後、遊技者は、当たり抽選において大当たり当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様とによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。

【６４０７】

10

現在の抽選設定だけに基づいて設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決定される比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決まる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要な設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率についてランダム性を強く感じ、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４０８】

20

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者は、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機１０が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６４０９】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者は、当たり抽選において大当たり当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出を行う期間において、設定示唆用絵柄ＰＸが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を推し量る必要があることから、そのエンディング演出を行う期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

30

【６４１０】

本実施形態のパチンコ機１０では、図柄変動の表示態様として、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとを有している。これらの図柄変動の表示態様は、この順に、当たり抽選において大当たりとなる期待度が低いものから高いものとなっている。その上で、最初の遊技回における、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様ほど、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が高くなっている。設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が高い場合の方が、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率が低い場合に比べて、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易いことから、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生した場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率の面からも、最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

40

【６４１１】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技ホールにおいて、本実施形態のパチンコ機１０が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、電源投入後の最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高いリーチを発生させることで、設定示唆用絵柄ＰＸが出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【６４１２】

50

一般のパチンコ機では、遊技回において、たとえスーパーリーチやスペシャルリーチが発生したとしても、当該遊技回に対応した当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、遊技者に対して期待感を提供できるものの、その後には実質的な価値を提供できない。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回に限るが、スーパーリーチやスペシャルリーチが発生した場合に、それ以後のエンディング演出における設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を向上させるという価値を、遊技者に対して提供することができる。

【６４１３】

本実施形態のパチンコ機１０では、始動口３３に入球した遊技球の保留個数と第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数との合計値である合計保留個数が０（ゼロ）である場合に、遊技回においてリーチに当選する確率は比較的高いことから、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回においてリーチの演出が実行される確率は比較的高い。翻って、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチや、スーパーリーチ、スペシャルリーチである場合は、外れである場合と比べて、設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率は高くなることから、設定示唆用絵柄ＰＸを比較的高い確率で発生させることができる。

【６４１４】

本実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹを付加したエンディング演出が実行されることから、抽選設定の設定情報を高い精度（実質、１００％の精度）で知ることができる。一方、スーパーリーチやノーマルリーチ、外れの場合には、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）ＰＸの出現確率でもって、抽選設定の設定情報を推測する必要がある。したがって、この点からも、遊技者は、当選確率の設定を推測することについてランダム性を強く感じることになり、当選確率の設定に対応した数字が記された設定示唆用絵柄ＰＹが出現して欲しいといった期待感と、所定の期間において設定示唆用絵柄ＰＸの出現確率を押し量るといったゲーム性とを併せて楽しむことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、より一層、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４１５】

《Ｋ８》第１１実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【６４１６】

《Ｋ８－１》変形例１：

＜変形例１における処理の概要＞

変形例１におけるパチンコ機による処理の概要を、上記第１１実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例１におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第１１実施形態のパチンコ機１０と同一であることから、第１１実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、処理の概要の説明を行う。

【６４１７】

第１１実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機１０の現在の抽選設定の種別に応じた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行するが、特に、抽選設定の種別毎の、上記設定示唆演出についての出現確率が、パチンコ機１０を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わる構成とした。これに対して変形例１では、上記エンディング演出を実行するためのエンディング期間以外の他の演出期間でも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行

可能な構成とし、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（以下、単に「初回変動の表示態様」とも呼ぶ）に基づいて切り替える構成とした。具体的には、初回変動の表示態様が外れである場合には上記エンディング演出において設定示唆演出を実行する構成とし、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合には遊技回におけるスーパーリーチが発生したことを示す演出において設定示唆演出を実行する構成とし、初回変動の表示態様がスーパーリーチある場合には遊技回におけるノーマルリーチが発生したことを示す演出において設定示唆演出を実行する構成とし、初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には遊技回における外れ（当たり抽選において大当たりで当選せず、かつリーチが発生しない所謂完全外れ）であることを示す演出において設定示唆演出を実行する構成とした。

10

【6418】

また、第11実施形態のパチンコ機10では、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93d（図576）に、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群と、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群と、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群とが記憶されている構成とした。これに対して変形例1では、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93dに、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群（図612参照）と同一の設定示唆当否テーブル群だけが記憶されている構成とした。すなわち、変形例1では、図579を用いて説明した標準の各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を実現するための設定示唆当否テーブル群が設定示唆当否テーブル記憶エリア93dに記憶されている。上述した設定示唆演出を実行する期間において、この設定示唆当否テーブル群を用いて、抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆演出を実行する。

20

【6419】

上記の構成によって、初回変動の表示態様が外れである場合には、当たり抽選において大当たりで当選した遊技回の実行後におけるエンディング期間において、パチンコ機の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）PXの演出が実行される。すなわち、図579に示すように、パチンコ機の現在の抽選設定が「抽選設定1」であるときに、 $1/10$ の出現確率となるように設定示唆用絵柄PXの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定2」であるときに、 $1/8$ の出現確率となるように設定示唆用絵柄PXの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定3」であるときに、 $1/5$ の出現確率となるように設定示唆用絵柄PXの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定4」であるときに、 $1/4$ の出現確率となるように設定示唆用絵柄PXの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定5」であるときに、 $1/3$ の出現確率となるように設定示唆用絵柄PXの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定6」であるときに、 $1/2$ の出現確率となるように設定示唆用絵柄PXの演出が実行される。

30

【6420】

初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合には、その後の遊技回におけるスーパーリーチが発生したことを示す演出の期間において、パチンコ機の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄PXの演出が実行される。抽選設定に基づいた出現確率は、上述したエンディング期間における抽選設定に基づいた出現確率と同一である。

40

【6421】

初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合には、その後の遊技回におけるノーマルリーチが発生したことを示す演出の期間において、パチンコ機の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄PXの演出が実行される。抽選設定に基づいた出現確率は、上述したエンディング期間における抽選設定に基づいた出現確率と同一である。

【6422】

初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には、その後の遊技回における外れであることを示す演出の期間において、パチンコ機の現在の抽選設定に基づいた出現確率

50

となるように、設定示唆用絵柄 P X の演出が実行される。抽選設定に基づいた出現確率は、上述したエンディング期間における抽選設定に基づいた出現確率と同一である。

【6423】

次に、変形例 1 のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第 11 実施形態における具体的な制御と比較して、音声発光制御装置 90 の M P U 92 によって実行される後述する図 618～図 629 で示す処理が相違し、主制御装置 60 の M P U 62 によって実行される各種処理、音声発光制御装置 90 において実行されるその他の処理、表示制御装置 100 において実行される各種処理は同一である。

【6424】

<リーチ時演出パターン設定処理>

リーチ時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図 605：S k 2306）として音声発光制御装置 90 の M P U 92 によって実行される。以下、このリーチ時演出パターン設定処理について詳述する。

【6425】

図 618 は、変形例 1 におけるリーチ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。このリーチ時演出パターン設定処理において、ステップ S k 3201～S k 3206、ステップ S k 3208～S k 3212、およびステップ S k 3214～S k 3217 は、第 11 実施形態のリーチ時演出パターン設定処理（図 606）のステップ S k 2401～S k 2406、ステップ S k 2408～S k 2412、およびステップ S k 2414～S k 2417 と同一である。変形例 1 におけるリーチ時演出パターン設定処理において、第 11 実施形態のリーチ時演出パターン設定処理と相違するのは、ステップ S k 3207 とステップ S k 3213 だけである。

【6426】

第 11 実施形態のリーチ時演出パターン設定処理（図 606）のステップ S k 2407 では、ノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例 1 におけるリーチ時演出パターン設定処理のステップ S k 3207 では、サブルーチン化されたノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理を実行する。ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【6427】

第 11 実施形態のリーチ時演出パターン設定処理（図 606）のステップ S k 2413 では、スーパーリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例 1 におけるリーチ時演出パターン設定処理のステップ S k 3213 では、サブルーチン化されたスーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【6428】

ステップ S k 3207、ステップ S k 3213、またはステップ S k 3217 を実行した後、ステップ S k 3208 に進む。ステップ S k 3208 の実行後、本リーチ時演出パターン設定処理を終了する。

【6429】

<ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理>

次に、ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理について説明する。ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理は、リーチ時演出パターン設定処理のサブルーチン（図 618：S k 3207）として音声発光制御装置 90 の M P U 92 によって実行される。以下、ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【6430】

図 619 は、ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップ S k 3301 では、音光側 R A M 94 の各種カウンタエリア 94 b（図

10

20

30

40

50

576) に格納された設定示唆用乱数カウンタCYの値を把握する。その後、ステップSk3302に進む。

【6431】

ステップSk3302では、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時演出パターン設定処理(図618)、通常大当たり時演出パターン設定処理(後述する図621)、および確変大当たり時演出パターン設定処理(後述する図624)でONとなり得る初回変動スーパーリーチフラグがONであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かの判定を行う。

【6432】

ステップSk3302において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合には(ステップSk3302: YES)、ステップSk3303に進む。

【6433】

ステップSk3303では、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93dに記憶されている設定示唆当否テーブル群(図612)から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。抽選設定の設定情報は、コマンド対応処理(図601)のステップSk1902で音光側RAM94に記憶した情報である。例えば、音光側RAM94に記憶した設定情報が「6」である場合には、図612に示す設定示唆当否テーブル群から、当選する設定示唆用乱数カウンタCYの値が「0~30239」である「抽選設定6」用の設定示唆当否テーブルが特定される。ステップSk3302を実行した後、ステップSk3304に進む。

【6434】

ステップSk3304では、ステップSk3303で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップSk3305に進み、ステップSk3304で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップSk3301で把握した設定示唆用乱数カウンタCYの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。

【6435】

ステップSk3305において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には(Sk3305: YES)、ステップSk3306に進み、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a(図576)に記憶されている、設定示唆用絵柄PXを付加したノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップSk2201(図604)によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップSk3306の実行後、本リーチ時演出パターン設定処理を終了する。

【6436】

ステップSk3305において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には(Sk3305: NO)、ステップSk3307に進み、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a(図576)に記憶されている、通常のノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップSk2201(図604)によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップSk3307の実行後、本ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【6437】

一方、ステップSk3302において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定した場合にも(ステップSk3302: NO)、ステップSk3307に進む。

【6438】

上述したリーチ時演出パターン設定処理およびノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合に、初回より後の遊技回において大当たりに当選せずにノーマルリーチが発生したとき、そのノーマルリーチが発生したことを示唆する演出において、図579に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

10

20

30

40

50

【6439】

＜スーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理＞

次に、スーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理について説明する。スーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理は、リーチ時演出パターン設定処理のサブルーチン（図618：Sk3213）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。以下、スーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【6440】

図620は、スーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップSk3401では、音光側RAM94の各種カウンタエリア94b（図576）に格納された設定示唆用乱数カウンタCYの値を把握する。その後、ステップSk3402に進む。

10

【6441】

ステップSk3402では、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時演出パターン設定処理（図618）、通常大当たり時演出パターン設定処理（後述する図621）、および確変大当たり時演出パターン設定処理（後述する図624）でONとなり得る初回変動ノーマルリーチフラグがONであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かの判定を行う。

【6442】

ステップSk3402において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合には（ステップSk3402：YES）、ステップSk3403に進む。

20

【6443】

ステップSk3403では、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93dに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図612）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップSk3404では、ステップSk3403で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップSk3405に進み、ステップSk3404で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップSk3401で把握した設定示唆用乱数カウンタCYの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップSk3403～ステップSk3405は、ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理（図619）のステップSk3303～ステップSk3305と同一の処理である。

30

【6444】

ステップSk3405において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Sk3405：YES）、ステップSk3406に進み、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図576）に記憶されている、設定示唆用絵柄PXを付加したスーパーリーチ時演出パターンテーブルを参照して、ステップSk2201（図604）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップSk3406の実行後、本リーチ時演出パターン設定処理を終了する。

【6445】

ステップSk3405において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Sk3405：NO）、ステップSk3407に進み、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図576）に記憶されている、通常のスーパーリーチ時演出パターンテーブルを参照して、ステップSk2201（図604）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップSk3407の実行後、本スーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理を終了する。

40

【6446】

一方、ステップSk3402において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した場合にも（ステップSk3402：NO）、ステップSk3407に進む。

【6447】

上述したリーチ時演出パターン設定処理およびスーパーリーチ時演出パターンテ

50

ブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合に、初回より後の遊技回において大当たりに当選せずにスーパーリーチが発生したとき、そのスーパーリーチが発生したことを示唆する演出において、図579に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【6448】

＜通常大当たり時演出パターン設定処理＞

通常大当たり時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図605：Sk2304）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。以下、この通常大当たり時演出パターン設定処理について詳述する。

10

【6449】

図621は、変形例1における通常大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この通常大当たり時演出パターン設定処理において、ステップSk3501～Sk3506、ステップSk3508～Sk3512、およびステップSk3514～Sk3517は第11実施形態の通常大当たり時演出パターン設定処理（図608）のステップSk2501～Sk2506、ステップSk2508～Sk2512、およびステップSk2514～Sk2517と同一である。変形例1における通常大当たり時演出パターン設定処理において、第11実施形態の通常大当たり時演出パターン設定処理と相違するのは、ステップSk3507とステップSk3513だけである。

【6450】

20

第11実施形態の通常大当たり時演出パターン設定処理（図608）のステップSk2507では、ノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例1における通常大当たり時演出パターン設定処理のステップSk3507では、サブルーチン化されたノーマルリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理を実行する。ノーマルリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【6451】

第11実施形態の通常大当たり時演出パターン設定処理（図608）のステップSk2513では、スーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例1における通常大当たり時演出パターン設定処理のステップSk3513では、サブルーチン化されたスーパーリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理については後述する。

30

【6452】

その後、ステップSk3507、ステップSk3513、またはステップSk3517を実行した後、ステップSk3508に進む。ステップSk3508の実行後、本通常大当たり時演出パターン設定処理を終了する。

【6453】

＜ノーマルリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理＞

次に、ノーマルリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理について説明する。ノーマルリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理は、通常大当たり時演出パターン設定処理のサブルーチン（図621：Sk3507）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。以下、ノーマルリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

40

【6454】

図622は、ノーマルリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップSk3601では、音光側RAM94の各種カウンタエリア94b（図576）に格納された設定示唆用乱数カウンタCYの値を把握する。その後、ステップSk3602に進む。

【6455】

50

ステップS k 3 6 0 2では、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時演出パターン設定処理（図6 1 8）、通常大当たり時演出パターン設定処理（図6 2 1）、および確変大当たり時演出パターン設定処理（後述する図6 2 4）でONとなり得る初回変動スーパーリーチフラグがONであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かの判定を行う。

【6 4 5 6】

ステップS k 3 6 0 2において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合には（ステップS k 3 6 0 2：YES）、ステップS k 3 6 0 3に進む。

【6 4 5 7】

ステップS k 3 6 0 3では、音光側ROM 9 3の設定示唆当否テーブル記憶エリア9 3 dに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図6 1 2）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップS k 3 6 0 4では、ステップS k 3 6 0 3で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップS k 3 6 0 5に進み、ステップS k 3 6 0 4で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップS k 3 6 0 1で把握した設定示唆用乱数カウンタCYの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップS k 3 6 0 3～ステップS k 3 6 0 5は、ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理（図6 1 9）のステップS k 3 3 0 3～ステップS k 3 3 0 5と同一の処理である。

【6 4 5 8】

ステップS k 3 6 0 5において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（S k 3 6 0 5：YES）、ステップS k 3 6 0 6に進み、音光側ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図5 7 6）に記憶されている、設定示唆用絵柄PXを付加したノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS k 2 2 0 1（図6 0 4）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。設定示唆用絵柄PXを付加したノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルでは、ノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンの中のノーマルリーチが発生したことを示唆する部分で、設定示唆用絵柄PXが出現するように構成されている。ステップS k 3 6 0 6の実行後、本リーチ時演出パターン設定処理を終了する。

【6 4 5 9】

ステップS k 3 6 0 5において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（S k 3 6 0 5：NO）、ステップS k 3 6 0 7に進み、音光側ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図5 7 6）に記憶されている、通常のノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS k 2 2 0 1（図6 0 4）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップS k 3 6 0 7の実行後、本ノーマルリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【6 4 6 0】

一方、ステップS k 3 6 0 2において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定した場合にも（ステップS k 3 6 0 2：NO）、ステップS k 3 6 0 7に進む。

【6 4 6 1】

上述した通常大当たり時演出パターン設定処理およびノーマルリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合に、初回より後の遊技回において通常大当たりに当選し、かつノーマルリーチが発生したとき、そのノーマルリーチが発生したことを示唆する演出において、図5 7 9に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【6 4 6 2】

<スーパーリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理>

次に、スーパーリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理について説明

10

20

30

40

50

する。スーパーリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理は、通常大当たり時演出パターン設定処理のサブルーチン（図 6 2 1：S k 3 5 1 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。以下、スーパーリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【 6 4 6 3 】

図 6 2 3 は、スーパーリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップ S k 3 7 0 1 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b（図 5 7 6）に格納された設定示唆用乱数カウンタ C Y の値を把握する。その後、ステップ S k 3 7 0 2 に進む。

【 6 4 6 4 】

ステップ S k 3 7 0 2 では、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時演出パターン設定処理（図 6 1 8）、通常大当たり時演出パターン設定処理（図 6 2 1）、および確変大当たり時演出パターン設定処理（後述する図 6 2 4）で ON となり得る初回変動ノーマルリーチフラグが ON であるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かの判定を行う。

【 6 4 6 5 】

ステップ S k 3 7 0 2 において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合には（ステップ S k 3 7 0 2：Y E S）、ステップ S k 3 7 0 3 に進む。

【 6 4 6 6 】

ステップ S k 3 7 0 3 では、音光側 R O M 9 3 の設定示唆当否テーブル記憶エリア 9 3 d に記憶されている設定示唆当否テーブル群（図 6 1 2）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップ S k 3 7 0 4 では、ステップ S k 3 7 0 3 で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップ S k 3 7 0 5 に進み、ステップ S k 3 7 0 4 で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップ S k 3 7 0 1 で把握した設定示唆用乱数カウンタ C Y の値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップ S k 3 7 0 3～ステップ S k 3 7 0 5 は、ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理（図 6 1 9）のステップ S k 3 3 0 3～ステップ S k 3 3 0 5 と同一の処理である。

【 6 4 6 7 】

ステップ S k 3 7 0 5 において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（S k 3 7 0 5：Y E S）、ステップ S k 3 7 0 6 に進み、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図 5 7 6）に記憶されている、設定示唆用絵柄 P X を付加したスーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1（図 6 0 4）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。設定示唆用絵柄 P X を付加したスーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルでは、スーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンの中のスーパーリーチが発生したことを示唆する部分で、設定示唆用絵柄 P X が出現するように構成されている。ステップ S k 3 7 0 6 の実行後、本リーチ時演出パターン設定処理を終了する。

【 6 4 6 8 】

ステップ S k 3 7 0 5 において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（S k 3 7 0 5：N O）、ステップ S k 3 7 0 7 に進み、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図 5 7 6）に記憶されている、通常のスーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1（図 6 0 4）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップ S k 3 7 0 7 の実行後、本スーパーリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【 6 4 6 9 】

一方、ステップ S k 3 7 0 2 において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した場合にも（ステップ S k 3 7 0 2：N O）、ステップ S k 3 7 0 7 に進む。

10

20

30

40

50

【6470】

上述した通常大当たり時演出パターン設定処理およびスーパーリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合に、初回より後の遊技回において通常大当たりに当選し、かつスーパーリーチが発生したとき、そのスーパーリーチが発生したことを示唆する演出において、図579に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【6471】

＜確変大当たり時演出パターン設定処理＞

確変大当たり時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図605：Sk2302）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。以下、この確変大当たり時演出パターン設定処理について詳述する。

10

【6472】

図624は、変形例1における確変大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この確変大当たり時演出パターン設定処理において、ステップSk3801～Sk3806、ステップSk3808～Sk3812、およびステップSk3814～Sk3817は第11実施形態の確変大当たり時演出パターン設定処理（図609）のステップSk2601～Sk2606、ステップSk2608～Sk2612、およびステップSk2614～Sk2617と同一である。変形例1における確変大当たり時演出パターン設定処理において、第11実施形態の確変大当たり時演出パターン設定処理と相違するのは、ステップSk3807とステップSk3813だけである。

20

【6473】

第11実施形態の確変大当たり時演出パターン設定処理（図609）のステップSk2607では、ノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例1における確変大当たり時演出パターン設定処理のステップSk3807では、サブルーチン化されたノーマルリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理を実行する。ノーマルリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【6474】

第11実施形態の確変大当たり時演出パターン設定処理（図609）のステップSk2613では、スーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例1における確変大当たり時演出パターン設定処理のステップSk3813では、サブルーチン化されたスーパーリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理については後述する。

30

【6475】

その後、ステップSk3807、ステップSk3813、またはステップSk3817を実行した後、ステップSk3508に進む。ステップSk3808の実行後、本確変大当たり時演出パターン設定処理を終了する。

【6476】

＜ノーマルリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理＞

次に、ノーマルリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理について説明する。ノーマルリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理は、確変大当たり時演出パターン設定処理のサブルーチン（図624：Sk3807）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。以下、ノーマルリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

40

【6477】

図625は、ノーマルリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップSk3901では、音光側RAM94の各種カウンタエリア94b（図576）に格納された設定示唆用乱数カウンタCYの値を把握する。その

50

後、ステップ S k 3 9 0 2 に進む。

【6478】

ステップ S k 3 9 0 2 では、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時演出パターン設定処理（図 6 1 8）、通常大当たり時演出パターン設定処理（図 6 2 1）、および確変大当たり時演出パターン設定処理（図 6 2 4）で ON となり得る初回変動スーパーリーチフラグが ON であるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かの判定を行う。

【6479】

ステップ S k 3 9 0 2 において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合には（ステップ S k 3 9 0 2 : Y E S）、ステップ S k 3 9 0 3 に進む。

10

【6480】

ステップ S k 3 9 0 3 では、音光側 ROM 9 3 の設定示唆当否テーブル記憶エリア 9 3 d に記憶されている設定示唆当否テーブル群（図 6 1 2）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップ S k 3 9 0 4 では、ステップ S k 3 9 0 3 で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップ S k 3 9 0 5 に進み、ステップ S k 3 9 0 4 で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップ S k 3 9 0 1 で把握した設定示唆用乱数カウンタ C Y の値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップ S k 3 9 0 3 ～ステップ S k 3 9 0 5 は、ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理（図 6 1 9）のステップ S k 3 3 0 3 ～ステップ S k 3 3 0 5 と同一の処理である。

20

【6481】

ステップ S k 3 9 0 5 において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（S k 3 9 0 5 : Y E S）、ステップ S k 3 9 0 6 に進み、音光側 ROM 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図 5 7 6）に記憶されている、設定示唆用絵柄 P X を付加したノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1（図 6 0 4）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。設定示唆用絵柄 P X を付加したノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルでは、ノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンの中のノーマルリーチが発生したことを示唆する部分で、設定示唆用絵柄 P X が出現するように構成されている。ステップ S k 3 9 0 6 の実行後、本リーチ時演出パターン設定処理を終了する。

30

【6482】

ステップ S k 3 9 0 5 において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（S k 3 9 0 5 : N O）、ステップ S k 3 9 0 7 に進み、音光側 ROM 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図 5 7 6）に記憶されている、通常のノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1（図 6 0 4）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップ S k 3 9 0 7 の実行後、本ノーマルリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【6483】

一方、ステップ S k 3 9 0 2 において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定した場合にも（ステップ S k 3 9 0 2 : N O）、ステップ S k 3 9 0 7 に進む。

40

【6484】

上述した確変大当たり時演出パターン設定処理およびノーマルリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合に、初回より後の遊技回において確変大当たりに当選し、かつノーマルリーチが発生したとき、そのノーマルリーチが発生したことを示唆する演出において、図 5 7 9 に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【6485】

50

＜スーパーリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理＞

次に、スーパーリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理について説明する。スーパーリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理は、確変大当たり時演出パターン設定処理のサブルーチン（図624：Sk3813）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。以下、スーパーリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【6486】

図626は、スーパーリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップSk4001では、音光側RAM94の各種カウンタエリア94b（図576）に格納された設定示唆用乱数カウンタCYの値を把握する。その後、ステップSk4002に進む。

10

【6487】

ステップSk4002では、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時演出パターン設定処理（図618）、通常大当たり時演出パターン設定処理（図621）、および確変大当たり時演出パターン設定処理（図624）でONとなり得る初回変動ノーマルリーチフラグがONであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かの判定を行う。

【6488】

ステップSk4002において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合には（ステップSk4002：YES）、ステップSk4003に進む。

20

【6489】

ステップSk4003では、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93dに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図612）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップSk4004では、ステップSk4003で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップSk4005に進み、ステップSk4004で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップSk4001で把握した設定示唆用乱数カウンタCYの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップSk4003～ステップSk4005は、ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理（図619）のステップSk3303～ステップSk3305と同一の処理である。

30

【6490】

ステップSk4005において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Sk4005：YES）、ステップSk4006に進み、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図576）に記憶されている、設定示唆用絵柄PXを付加したスーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップSk2201（図604）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。設定示唆用絵柄PXを付加したスーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルでは、スーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンの中のスーパーリーチが発生したことを示唆する部分で、設定示唆用絵柄PXが出現するように構成されている。ステップSk4006の実行後、本リーチ時演出パターン設定処理を終了する。

40

【6491】

ステップSk4005において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Sk4005：NO）、ステップSk4007に進み、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図576）に記憶されている、通常のスーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップSk2201（図604）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップSk4007の実行後、本スーパーリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【6492】

50

一方、ステップ S k 4 0 0 2 において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した場合にも（ステップ S k 4 0 0 2 : N O）、ステップ S k 4 0 0 7 に進む。

【 6 4 9 3 】

上述した確変大当たり時演出パターン設定処理およびスーパーリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合に、初回より後の遊技回において確変大当たりに当選し、かつスーパーリーチが発生したとき、そのスーパーリーチが発生したことを示唆する演出において、図 5 7 9 に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【 6 4 9 4 】

＜外れ時演出パターン設定処理＞

外れ時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図 6 0 5 : S k 2 3 0 7）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。以下、この外れ時演出パターン設定処理について詳述する。

【 6 4 9 5 】

図 6 2 7 は、変形例 1 における外れ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この外れ時演出パターン設定処理において、ステップ S k 4 1 0 1 ~ S k 4 1 0 3 およびステップ S k 4 1 0 5 は第 1 1 実施形態の外れ時演出パターン設定処理（図 6 1 0）のステップ S k 2 7 0 1 ~ S k 2 7 0 3 およびステップ S k 2 7 0 5 と同一である。変形例 1 における外れ時演出パターン設定処理において、第 1 1 実施形態の外れ時演出パターン設定処理と相違するのは、ステップ S k 4 1 0 4 だけである。

【 6 4 9 6 】

第 1 1 実施形態の外れ時演出パターン設定処理（図 6 0 6）のステップ S k 2 7 0 4 では、外れ時演出の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例 1 における外れ時演出パターン設定処理のステップ S k 4 1 0 4 では、サブルーチン化された外れ時演出パターンテーブル参照処理を実行する。外れ時演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【 6 4 9 7 】

＜外れ時演出パターンテーブル参照処理＞

次に、外れ時演出パターンテーブル参照処理について説明する。外れ時演出パターンテーブル参照処理は、外れ時演出パターン設定処理のサブルーチン（図 6 2 7 : S k 4 1 0 4）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。以下、外れ時演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【 6 4 9 8 】

図 6 2 8 は、外れ時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップ S k 4 2 0 1 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b（図 5 7 6）に格納された設定示唆用乱数カウンタ C Y の値を把握する。その後、ステップ S k 4 2 0 2 に進む。

【 6 4 9 9 】

ステップ S k 4 2 0 2 では、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時演出パターン設定処理（図 6 1 8）、通常大当たり時演出パターン設定処理（図 6 2 1）、および確変大当たり時演出パターン設定処理（図 6 2 4）で O N となり得る初回変動スペシャルリーチフラグが O N であるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるか否かの判定を行う。

【 6 5 0 0 】

ステップ S k 4 2 0 2 において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであると判定した場合には（ステップ S k 4 2 0 2 : Y E S）、ステップ S k 4 2 0 3 に進む。

【 6 5 0 1 】

ステップ S k 4 2 0 3 では、音光側 R O M 9 3 の設定示唆当否テーブル記憶エリア 9 3 d に記憶されている設定示唆当否テーブル群（図 6 1 2）から、抽選設定の設定情報に対

10

20

30

40

50

応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップS k 4 2 0 4では、ステップS k 4 2 0 3で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップS k 4 2 0 5に進み、ステップS k 4 2 0 4で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップS k 4 2 0 1で把握した設定示唆用乱数カウンタC Yの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップS k 4 2 0 3～ステップS k 4 2 0 5は、ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理（図6 1 9）のステップS k 3 3 0 3～ステップS k 3 3 0 5と同一の処理である。

【6 5 0 2】

ステップS k 4 2 0 5において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（S k 4 2 0 5：Y E S）、ステップS k 4 2 0 6に進み、音光側R O M 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図5 7 6）に記憶されている、設定示唆用絵柄P Xを付加した外れ時演出パターンテーブルを参照して、ステップS k 2 2 0 1（図6 0 4）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップS k 4 2 0 6の実行後、本リーチ時演出パターン設定処理を終了する。

10

【6 5 0 3】

ステップS k 4 2 0 5において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（S k 4 2 0 5：N O）、ステップS k 4 2 0 7に進み、音光側R O M 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図5 7 6）に記憶されている、通常の外れ時演出パターンテーブルを参照して、ステップS k 2 2 0 1（図6 0 4）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップS k 4 2 0 7の実行後、本外れ時演出パターンテーブル参照処理を終了する。

20

【6 5 0 4】

一方、ステップS k 4 2 0 2において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチでないと判定した場合にも（ステップS k 4 2 0 2：N O）、ステップS k 4 2 0 7に進む。

【6 5 0 5】

上述した外れ時演出パターン設定処理および外れ時演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合に、初回より後の遊技回において大当たりに当選せずにリーチも発生しなかったとき、完全外れであることを示唆する演出において、図5 7 9に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率をもって設定示唆演出を実行することができる。

30

【6 5 0 6】

<エンディング演出設定処理>

次に、エンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図6 0 1：S k 1 9 1 4）として音声発光制御装置9 0のM P U 9 2によって実行される。以下、エンディング演出設定処理について詳述する。

【6 5 0 7】

図6 2 9は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS k 4 3 0 1では、音光側R A M 9 4の各種カウンタエリア9 4 b（図5 7 6）に格納された設定示唆用乱数カウンタC Yの値を把握する。その後、ステップS k 4 3 0 2に進む。

【6 5 0 8】

ステップS k 4 3 0 2では、初回変動の表示態様が外れであるか否かを判定する。具体的には、外れ時演出パターン設定処理（図6 2 7）でO Nとなり得る初回変動外れフラグがO Nであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様が外れであるか否かの判定を行う。

40

【6 5 0 9】

ステップS k 4 3 0 2において、初回変動の表示態様が外れであると判定した場合には（ステップS k 4 3 0 2：Y E S）、ステップS k 4 3 0 3に進む。

【6 5 1 0】

ステップS k 4 3 0 3では、音光側R O M 9 3の設定示唆当否テーブル記憶エリア9 3 dに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図6 1 2）から、抽選設定の設定情報に対

50

応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップS k 4 3 0 4では、ステップS k 4 3 0 3で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップS k 4 3 0 5に進み、ステップS k 4 3 0 4で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップS k 4 3 0 1で把握した設定示唆用乱数カウンタC Yの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップS k 4 3 0 3～ステップS k 4 3 0 5は、ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理（図6 1 9）のステップS k 3 3 0 3～ステップS k 3 3 0 5と同一の処理である。

【6 5 1 1】

ステップS k 4 3 0 5において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（S k 4 3 0 5：Y E S）、ステップS k 4 3 0 6に進み、設定示唆用絵柄P Xを付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。設定示唆用絵柄P Xを付加したエンディング演出パターンは、音光側R O M 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図5 7 6）に予め記憶されており、演出パターンテーブル記憶エリア9 3 aから読み出して利用する。

10

【6 5 1 2】

一方、ステップS k 4 3 0 5において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（S k 4 3 0 5：N O）、ステップS k 4 3 0 7に進み、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。通常のエンディング演出パターンは、音光側R O M 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図5 7 6）に予め記憶されており、演出パターンテーブル記憶エリア9 3 aから読み出して利用する。ステップS k 4 3 0 6またはステップS k 4 3 0 7を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

20

【6 5 1 3】

一方、ステップS k 4 3 0 2において、初回変動の表示態様が外れでないと判定した場合にも（ステップS k 4 3 0 2：N O）、ステップS k 4 3 0 7に進む。

【6 5 1 4】

上述したエンディング演出設定処理を実行することによって、初回変動の表示態様が外れである場合に、当たり抽選において大当たり当選し、開閉実行モードに移行したときに、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図5 7 9に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率をもって設定示唆演出を実行することができる。

30

【6 5 1 5】

以上説明したように、変形例1のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時（電源投入時）に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たり当選する確率が変更される。そして、所定の期間において、現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）P Xが出現する演出が実行される。さらに、設定示唆用絵柄P Xが出現する所定の期間が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されている。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を観察して、当該図柄変動の表示態様をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様から、設定示唆用絵柄P Xが出現する所定の期間を推定して、その所定の期間において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄P Xが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄P Xの出現確率を推し量ることによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。

40

【6 5 1 6】

設定示唆用絵柄P Xが出現する所定の期間が固定されている比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄P Xが出現する所定の期間が決まる。これに対して、変形例1のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄P Xが出現する所定の期間が決まる訳では

50

ないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄 P X の出現期間についてランダム性を強く感じ、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄 P X が出現する演出を実行する所定の期間を正確に把握し、ひいては現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6517】

また、変形例 1 のパチンコ機によれば、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

10

【6518】

変形例 1 のパチンコ機では、図柄変動の表示態様として、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとを有している。これらの図柄変動の表示態様は、この順に、当たり抽選において大当たりとなる期待度が低いものから高いものとなっている。その上で、最初の遊技回における、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様ほど、設定示唆用絵柄 P X が出現する所定の期間が、遊技回において実行される確率が高い図柄変動の表示態様についての演出期間となるように設定されている。遊技回において実行される確率が高い演出の期間の方が、遊技回において実行される確率が低い演出の期間に比べて、期間の発生頻度が高いことから、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生した場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄 P X が出現する可能性のある所定の期間の発生頻度の面からも、最初の遊技回における当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

20

【6519】

変形例 1 のパチンコ機によれば、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、電源投入後の最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高いリーチを発生させることで、設定示唆用絵柄 P X が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

30

【6520】

一般のパチンコ機では、遊技回において、たとえスーパーリーチやスペシャルリーチが発生したとしても、当該遊技回に対応した当たり抽選において大当たりにならなかった場合には、遊技者に対して期待感は提供できるものの、その後には実質的な価値を提供できない。これに対して、変形例 1 のパチンコ機によれば、パチンコ機を起動してから最初の遊技回に限るが、スーパーリーチやスペシャルリーチが発生した場合に、それ以後において、設定示唆用絵柄 P X が出現する可能性のある所定の期間を、発生頻度が高い期間に設定できるという価値を、遊技者に対して提供することができる。

【6521】

40

変形例 1 のパチンコ機では、始動口 3 3 に入球した遊技球の保留個数と第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球の保留個数との合計値である合計保留個数が 0 (ゼロ) である場合に、遊技回においてリーチに当選する確率は比較的に高いことから、パチンコ機を起動してから最初の遊技回においてリーチの演出が実行される確率は比較的高い。翻って、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチや、スーパーリーチ、スペシャルリーチである場合は、外れである場合と比べて、設定示唆用絵柄 P X を出現させる所定の期間の発生頻度は高くなることから、設定示唆用絵柄 P X を比較的高頻度に発生させることができる。

【6522】

《K 8-2.》変形例 2 :

50

<変形例 2 における遊技機の構造>

変形例 2 におけるパチンコ機は、上記第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 と比較して、遊技盤の構成が相違する。遊技盤の構成を、第 1 1 実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例 2 におけるハードウェア構成について、第 1 1 実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、詳しい説明は省略する。

【6 5 2 3】

図 6 3 0 は、変形例 2 のパチンコ機が備える遊技盤 2 3 0 の正面図である。第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 における遊技盤 3 0 の中央下方には、第 1 始動口 3 3 が設けられていた（図 5 6 7 参照）。これに対して、変形例 2 のパチンコ機では、遊技盤 2 3 0 の中央下方に、遊技球を振り分ける振り分け機構 2 5 0 と、第 1 始動口 2 3 3 と、第 2 始動口 2 3 4 と、が設けられている。遊技盤 2 3 0 のその他の部品については、第 1 1 実施形態における遊技盤 3 0 と同一である。振り分け機構 2 5 0 は、入球した遊技球を、第 1 始動口 2 3 3 と第 2 始動口 2 3 4 とに交互に振り分ける。第 2 始動口 2 3 4 は、振り分け機構 2 5 0 の下方に設けられた第 2 始動口 3 4 と同じ機能を有する。

【6 5 2 4】

図 6 3 1 は、振り分け機構 2 5 0 が遊技球を振り分ける様子を示す説明図である。図 6 3 1 (a) に示すように、一の遊技球 P B 1 が入球部 2 5 1 から振り分け機構 2 5 0 に入球すると、遊技球 P B 1 は羽根部 2 5 2 と接触する。遊技球 P B 1 と接触することによって羽根部 2 5 2 は軸部 2 5 2 a を中心にして所定の角度だけ時計回りに回転し、遊技球 P B 1 を出球部 2 5 4 に振り分ける。その後、図 6 3 1 (b) に示すように、出球部 2 5 4 に振り分けられた遊技球 P B 1 は、出球部 2 5 4 から出球して第 2 始動口 2 3 4 に入球する。また、図 6 3 1 (b) に示すように、羽根部 2 5 2 は、図 6 3 1 (a) の状態とは異なり、所定角度だけ時計回りに回転した状態となる。

【6 5 2 5】

図 6 3 1 (c) に示すように、この状態で他の遊技球 P B 2 が入球部 2 5 1 から振り分け機構 2 5 0 に入球すると、遊技球 P B 2 は羽根部 2 5 2 と接触する。遊技球 P B 2 と接触することによって羽根部 2 5 2 は軸部 2 5 2 a を中心にして所定の角度だけ反時計回りに回転し、遊技球 P B 2 を出球部 2 5 3 に振り分ける。その後、図 6 3 1 (d) に示すように、出球部 2 5 3 に振り分けられた遊技球 P B 2 は、出球部 2 5 3 から出球して第 1 始動口 2 3 3 に入球する。また、図 6 3 1 (d) に示すように、羽根部 2 5 2 は、図 6 3 1 (a) の状態に戻る。このように振り分け機構 2 5 0 は、図 6 3 1 (a) ~ 図 6 3 1 (d) の動作を繰り返すことによって、入球部 2 5 1 から入球した遊技球を、第 1 始動口 2 3 3 と第 2 始動口 2 3 4 とに交互に振り分ける。

【6 5 2 6】

変形例 2 のパチンコ機によれば、遊技者は、振り分け機構 2 5 0 へ遊技球を入球させることで、第 1 始動口 2 3 3 と第 2 始動口 2 3 4 とに遊技球を交互に入球させることができ、その結果、第 1 始動口 2 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報と、第 2 始動口 2 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報を、交互に保留情報として記憶することができる。なお、振り分け機構 2 5 0 は透明な樹脂製部材によって構成されており、遊技者は、振り分け機構 2 5 0 を見ることによって、遊技球が第 1 始動口 2 3 3 と第 2 始動口 2 3 4 とのいずれに振り分けられたを確認することができ、その結果、第 1 始動口 2 3 3 への遊技球の入球に基づく保留情報の記憶と、第 2 始動口 2 3 4 への遊技球の入球に基づく保留情報の記憶とが交互に行われていることを確認できる。また、遊技者は、特図ユニット 3 7 (図 5 6 7) における第 1 図柄表示部 3 7 a と第 2 図柄表示部 3 7 b とを見ることによっても、第 1 始動口 2 3 3 への遊技球の入球に基づく保留情報の記憶と、第 2 始動口 2 3 4 への遊技球の入球に基づく保留情報の記憶とが交互に行われていることを確認できる。

【6 5 2 7】

<変形例 2 における処理の概要>

変形例 2 におけるパチンコ機による処理の概要を、第 1 1 実施形態との相違点を示しな

がら次に説明する。

【6528】

第11実施形態のパチンコ機10では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）PXを出現させる設定示唆演出を、パチンコ機10の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように実行するが、特に、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄PXの出現確率が、パチンコ機10を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わる構成とした。これに対して変形例2では、第11実施形態のパチンコ機10と同様に、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定示唆用絵柄PXを出現させる設定示唆演出を、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように実行する構成とした上で、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄PXの出現確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動が第1始動口233への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報と第2始動口234への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報とのいずれによるものかによって、変わる構成とした。換言すると、パチンコ機を起動してから振り分け機構250に最初に入球した遊技球が、振り分け機構250によって第1始動口233と第2始動口234とのいずれに振り分けられたかによって、上記抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄PXの出現確率を変更する構成とした。

10

【6529】

次に、変形例2のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第11実施形態における具体的な制御と比較して、音声発光制御装置90のMPU92によって実行される後述する図632～図637に示す処理が相違し、主制御装置60のMPU62によって実行される各種処理、音声発光制御装置90において実行されるその他の処理、表示制御装置100において実行される各種処理は同一である。

20

【6530】

<入球時の更新処理>

入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図602：Sk2001）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

30

【6531】

図632は入球時の更新処理を示すフローチャートである。この入球時の更新処理において、ステップSk4401、ステップSk4402、ステップSk4406、およびSk4410は、第11実施形態の入球時の更新処理（図603）のステップSk2101、ステップSk2102、ステップSk2103、およびSk2104と同一である。変形例2における入球時の更新処理において、第11実施形態の入球時の更新処理と相違するのは、ステップSk4403～ステップSk4405と、ステップSk4407～ステップSk4409である。

【6532】

ステップSk4402を実行した後に実行するステップSk4403では、2回目以後判定フラグがOFFであるか否かを判定する。2回目以後判定フラグは、パチンコ機を起動してからの図柄表示装置41の図柄の変動が2回目以後であることを示すためにONになるフラグであり、パチンコ機の起動時にはOFFに初期化されている。ステップSk2404において、2回目以後判定フラグがOFFである、すなわちパチンコ機を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップSk4403：YES）、ステップSk4404に進み、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行される図柄変動が第1始動口233への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであることを示す情報を記憶する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64g（図569）における初回変動第1図柄フラグ記憶エリアに記憶されている初回変動第1図柄フラグをONする。ステップSk4404を実行した後、ステップSk4405に進み、

40

50

2回目以後判定フラグをONする。ステップS k 4 4 0 5を実行した後、ステップS k 4 4 1 0に進む。

【6 5 3 3】

一方、ステップS k 4 4 0 3において、2回目以後判定フラグがOFFでないと判定した場合には（ステップS k 4 4 0 3：NO）、ステップS k 4 4 0 4およびステップS k 4 4 0 5を実行することなく、ステップS k 4 4 1 0に進む。

【6 5 3 4】

ステップS k 4 4 0 6を実行した後に実行するステップS k 4 4 0 7では、2回目以後判定フラグがOFFであるか否かを判定する。ステップS k 4 4 0 7において、2回目以後判定フラグがOFFである、すなわちパチンコ機を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップS k 4 4 0 7：YES）、ステップS k 4 4 0 8に進み、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行される図柄変動が第2始動口2 3 4への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであることを示す情報を記憶する。具体的には、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 g（図5 6 9）における初回変動第2図柄フラグ記憶エリアに記憶されている初回変動第2図柄フラグをONする。ステップS k 4 4 0 8を実行した後、ステップS k 4 4 0 9に進み、2回目以後判定フラグをONする。ステップS k 4 4 0 9を実行した後、ステップS k 4 4 1 0に進む。

【6 5 3 5】

一方、ステップS k 4 4 0 7において、2回目以後判定フラグがOFFでないと判定した場合には（ステップS k 4 4 0 7：NO）、ステップS k 4 4 0 8およびステップS k 4 4 0 9を実行することなく、ステップS k 4 4 1 0に進む。

【6 5 3 6】

なお、本入球時の更新処理でONとなり得る初回変動第1図柄フラグおよび初回変動第2図柄フラグの各値は、パチンコ機が電源オフされたときに消失してOFFにリセットされる。

【6 5 3 7】

本入球時の更新処理によれば、パチンコ機を起動してから振り分け機構2 5 0に最初に入球した遊技球が、振り分け機構2 5 0によって第1始動口2 3 3と第2始動口2 3 4とのいずれに振り分けられたかが、初回変動第1図柄フラグと初回変動第2図柄フラグのいずれがONとなったかによって記憶される。

【6 5 3 8】

＜リーチ時演出パターン設定処理＞

次に、リーチ時演出パターン設定処理について説明する。リーチ時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図6 0 5：S k 2 3 0 6）として音声発光制御装置9 0のMPU 9 2によって実行される。

【6 5 3 9】

図6 3 3は、リーチ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。このリーチ時演出パターン設定処理において、ステップS k 4 5 0 1～ステップS k 4 5 0 3、ステップS k 4 5 0 4～ステップS k 4 5 0 6、ステップS k 4 5 0 7、ステップS k 4 5 0 8は、第11実施形態のリーチ時演出パターン設定処理（図6 0 6）のステップS k 2 4 0 1～ステップS k 2 4 0 3、ステップS k 2 4 0 7～ステップS k 2 4 0 9、ステップS k 2 4 1 3、ステップS k 2 4 1 7と同一である。変形例2におけるリーチ時演出パターン設定処理において、第11実施形態のリーチ時演出パターン設定処理と相違するのは、第11実施形態のリーチ時演出パターン設定処理（図6 0 6）におけるステップS k 2 4 0 4～ステップS k 2 4 0 6、ステップS k 2 4 1 0～ステップS k 2 4 1 2、およびステップS k 2 4 1 4～ステップS k 2 4 1 6の処理が削除されている点だけである。

【6 5 4 0】

本リーチ時演出パターン設定処理によれば、今回の遊技回でノーマルリーチが発生したと判定された場合には（S k 4 5 0 3：YES）、ノーマルリーチ時用の演出パターン

10

20

30

40

50

テーブルを参照し（S k 4 5 0 4）、その演出パターンをセットし（S k 4 5 0 5）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生したと判定された場合には（S k 4 5 0 6：Y E S）、スーパーリーチ時用の演出パターンテーブルを参照し（S k 4 5 0 7）、その演出パターンをセットし（S k 4 5 0 5）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生していない、すなわちスペシャルリーチが発生したと判定され場合には（S k 4 5 0 6：N O）、スペシャルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照し（S k 4 5 0 8）、その演出パターンをセットする（S k 4 5 0 5）。第 1 1 実施形態のリーチ時演出パターン設定処理では、上述したリーチの種別に対応した演出パターンのセットとともに、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（初回変動の表示態様）を記憶する構成としたが、これに対して、変形例 2 のリーチ時演出パターン設定処理では、初回変動の表示態様を記憶する処理は行われない。

10

【6 5 4 1】

＜通常大当たり時演出パターン設定処理＞

次に、通常大当たり時演出パターン設定処理について説明する。通常大当たり時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図 6 0 5：S k 2 3 0 4）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【6 5 4 2】

図 6 3 4 は、通常大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この通常大当たり時演出パターン設定処理において、ステップ S k 4 6 0 1～ステップ S k 4 6 0 3、ステップ S k 4 6 0 4～ステップ S k 4 6 0 6、ステップ S k 4 6 0 7、ステップ S k 4 6 0 8 は、第 1 1 実施形態の通常大当たり時演出パターン設定処理（図 6 0 8）のステップ S k 2 5 0 1～ステップ S k 2 5 0 3、ステップ S k 2 5 0 7～ステップ S k 2 5 0 9、ステップ S k 2 5 1 3、ステップ S k 2 5 1 7 と同一である。変形例 2 における通常大当たり時演出パターン設定処理において、第 1 1 実施形態の通常大当たり時演出パターン設定処理と相違するのは、第 1 1 実施形態の通常大当たり時演出パターン設定処理（図 6 0 8）におけるステップ S k 2 5 0 4～ステップ S k 2 5 0 6、ステップ S k 2 5 1 0～ステップ S k 2 5 1 2、およびステップ S k 2 5 1 4～ステップ S k 2 5 1 6 の処理が削除されている点だけである。

20

【6 5 4 3】

本通常大当たり時演出パターン設定処理によれば、今回の遊技回でノーマルリーチが発生したと判定された場合には（S k 4 6 0 3：Y E S）、ノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（S k 4 6 0 4）、その演出パターンをセットし（S k 4 6 0 5）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生したと判定された場合には（S k 4 6 0 6：Y E S）、スーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（S k 4 6 0 7）、その演出パターンをセットし（S k 4 6 0 5）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生していない、すなわちスペシャルリーチが発生したと判定され場合には（S k 4 6 0 6：N O）、スペシャルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（S k 4 6 0 8）、その演出パターンをセットする（S k 4 6 0 5）。第 1 1 実施形態の通常大当たり時演出パターン設定処理では、上述したリーチの種別に対応した演出パターンのセットとともに、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（初回変動の表示態様）を記憶する構成としたが、これに対して、変形例 2 の通常大当たり時演出パターン設定処理では、初回変動の表示態様を記憶する処理は行われない。

30

40

【6 5 4 4】

＜確変大当たり時演出パターン設定処理＞

次に、確変大当たり時演出パターン設定処理について説明する。確変大当たり時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図 6 0 5：S k 2 3 0 2）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【6 5 4 5】

図 6 3 5 は、確変大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。こ

50

の確変大当たり時演出パターン設定処理において、ステップSk4701～ステップSk4703、ステップSk4704～ステップSk4706、ステップSk4707、ステップSk4708は、第11実施形態の確変大当たり時演出パターン設定処理（図609）のステップSk2601～ステップSk2603、ステップSk2607～ステップSk2609、ステップSk2613、ステップSk2617と同一である。変形例2における確変大当たり時演出パターン設定処理において、第11実施形態の確変大当たり時演出パターン設定処理と相違するのは、第11実施形態の確変大当たり時演出パターン設定処理（図609）におけるステップSk2604～ステップSk2606、ステップSk2610～ステップSk2612、およびステップSk2614～ステップSk2616の処理が削除されている点だけである。

10

【6546】

本確変大当たり時演出パターン設定処理によれば、今回の遊技回でノーマルリーチが発生したと判定された場合には（Sk4703：YES）、ノーマルリーチ・確変大当たり時演出の演出パターンテーブルを参照し（Sk4704）、その演出パターンをセットし（Sk4705）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生したと判定された場合には（Sk4706：YES）、スーパーリーチ・確変大当たり時演出の演出パターンテーブルを参照し（Sk4707）、その演出パターンをセットし（Sk4705）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生していない、すなわちスペシャルリーチが発生したと判定された場合には（Sk4706：NO）、スペシャルリーチ・確変大当たり時演出の演出パターンテーブルを参照し（Sk4708）、その演出パターンをセットする（Sk4705）。第11実施形態の確変大当たり時演出パターン設定処理では、上述したリーチの種別に対応した演出パターンのセットとともに、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（初回変動の表示態様）を記憶する構成としたが、これに対して、変形例2の確変大当たり時演出パターン設定処理では、初回変動の表示態様を記憶する処理は行われない。

20

【6547】

<外れ時演出パターン設定処理>

次に、外れ時演出パターン設定処理について説明する。外れ時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図605：Sk2307）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

30

【6548】

図636は、外れ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この外れ時演出パターン設定処理において、ステップSk4801～ステップSk4802は、第11実施形態の外れ時演出パターン設定処理（図610）のステップSk2704～ステップSk2705と同一である。変形例2における外れ時演出パターン設定処理において、第11実施形態の外れ時演出パターン設定処理と相違するのは、第11実施形態の外れ時演出パターン設定処理（図610）におけるステップSk2701～ステップSk2703の処理が削除されている点だけである。

【6549】

すなわち、本外れ時演出パターン設定処理によれば、外れ時演出の演出パターンテーブルを参照し（Sk4801）、その演出パターンをセットする（Sk4802）。第11実施形態の外れ時演出パターン設定処理では、上述した演出パターンのセットとともに、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（初回変動の表示態様）を記憶する構成としたが、これに対して、変形例2の本外れ時演出パターン設定処理では、初回変動の表示態様を記憶する処理は行われない。

40

【6550】

<エンディング演出設定処理>

次に、エンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図601：Sk1914）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。以下、エンディング演出設定処理について詳述する。

50

【6551】

図637は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。このエンディング演出設定処理において、ステップSk4901と、ステップSk4905～ステップSk4909とは、第11実施形態のエンディング演出設定処理（図611）のステップSk2801と、ステップSk2806～ステップSk2810と同一である。変形例2におけるエンディング演出設定処理において、第11実施形態のエンディング演出設定処理と相違するのは、ステップSk4902～ステップSk4904である。

【6552】

ステップSk4901を実行した後に実行するステップSk4902では、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行される図柄変動（初回変動）が第1始動口233への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであるか否かを判定する。具体的には、入球時の更新処理（図632）でONとなり得る初回変動第1図柄フラグがONであるか否かを判定する。

【6553】

ステップSk4902において、初回変動第1図柄フラグがONである、すなわち、初回変動が第1始動口233への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであると判定した場合には（ステップSk4902：YES）、ステップSk4903に進み、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93d（図576）に記憶されている2種類の設定示唆当否テーブル群から初回変動第1図柄時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。設定示唆当否テーブル記憶エリア93dには、初回変動第1図柄時用の設定示唆当否テーブル群と初回変動第2図柄時用の設定示唆当否テーブル群とが予め記憶されており、ステップSk4903では、これら2種類の設定示唆当否テーブル群から初回変動第1図柄時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【6554】

図638は、初回変動第1図柄時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。初回変動第1図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、第11実施形態における初回外れ時用の設定示唆当否テーブル（図612）と同一の内容である。初回変動第1図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、標準となる各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示すものである。

【6555】

図639は、初回変動第2図柄時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。初回変動第2図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、第11実施形態における初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図613）と同一の内容である。初回変動第2図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、初回変動第1図柄時用の設定示唆当否テーブル群（図638）の対応関係と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率の分母の値が1だけ引かれたものとなっている。

【6556】

なお、初回変動第2図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、第11実施形態における初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図613）と同一の内容とする構成に換えて、第11実施形態における初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図614）と同一の内容としてもよい。要は、初回変動第2図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、初回変動第1図柄時用の設定示唆当否テーブル群と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率が高くなるように設定されたものであれば、いずれの内容としてもよい。

【6557】

図637に戻り、ステップSk4903において、初回変動第1図柄時用の設定示唆当否テーブル群（図638）を特定した後に、ステップSk4905に進む。ステップSk4905では、第11実施形態のエンディング演出設定処理（図611）のステップSk2806と同様に、直前で特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、ステップSk4903で特定した初回変動第1図柄時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。

【6558】

一方、ステップSk4902において、初回変動第1図柄フラグがONでない、すなわち、初回変動第2図柄フラグがONであり、初回変動が第2始動口234への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであると判定した場合には（ステップSk4902：NO）、ステップSk4904に進み、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93d（図576）に記憶されている2種類の設定示唆当否テーブル群から初回変動第2図柄時用の設定示唆当否テーブル群（図639）を特定する。ステップSk4904を実行した後、ステップSk4905に進む。ステップSk4905では、直前で特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、ステップSk4904で特定した初回変動第2図柄時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。

10

【6559】

1日のうちで当該パチンコ機で最初に遊技を行う遊技者は、図柄表示装置41の表示面41a（図568）における第1保留表示領域Ds1と第2保留表示領域Ds2とを見ることによって、パチンコ機を起動してから振り分け機構250に最初に入球した遊技球が、振り分け機構250によって第1始動口233と第2始動口234とのいずれに振り分けられたかを確認することができる。あるいは、振り分け機構250を直接見ることも、第1始動口233と第2始動口234とのいずれに振り分けられたかを確認することが可能である。

【6560】

20

以上説明したように、変形例2のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時（電源投入時）に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）PXが出現する演出が実行される。さらに、初回変動第1図柄フラグおよび初回変動第2図柄フラグによって、パチンコ機を起動してから振り分け機構250に最初に入球した遊技球が、振り分け機構250によって第1始動口233と第2始動口234とのいずれに振り分けられたかが記憶されており、上記エンディング演出における抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄PXの出現確率が、初回変動第1図柄フラグおよび初回変動第2図柄フラグによって記憶した振り分け先によって変わるように構成されている。まとめると、上記エンディング演出において、現在の抽選設定の種別と、初回変動第1図柄フラグおよび初回変動第2図柄フラグによって記憶した振り分け機構250による初回の遊技球の振り分け先とに基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄PXの演出が実行される。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構250に最初に入球した遊技球が振り分け機構250によっていずれに振り分けられるかを観察して、まず記憶する。その後、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄PXが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄PXの出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した振り分け機構250による初回の遊技球の振り分け先とによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。

30

40

【6561】

現在の抽選設定だけに基づいて設定示唆用絵柄PXの出現確率が決定される比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄PXの出現確率が決まる。これに対して、変形例2のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄PXの出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要な設定示唆用絵柄PXの出現確率についてランダム性を強く感じ、振り分け機構250による初回の遊技球の振り分け先を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することが

50

できる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6562】

また、変形例2のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構250に最初に遊技球が入球するときに遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6563】

変形例2のパチンコ機によれば、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出を行う期間において、設定示唆用絵柄PXが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄PXの出現確率を推し量る必要があることから、そのエンディング演出を行う期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6564】

変形例2のパチンコ機では、振り分け機構250による遊技球の振り分け先が第1始動口233である場合よりも第2始動口234である場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い(図573参照)。その上で、振り分け機構250による初回の遊技球の振り分け先が第1始動口233の場合よりも、第2始動口234の場合の方が、設定示唆用絵柄PXの出現確率が高くなっている。設定示唆用絵柄PXの出現確率が高い場合の方が、設定示唆用絵柄PXの出現確率が低い場合に比べて、設定示唆用絵柄PXが出現し易いことから、振り分け機構250による初回の遊技球の振り分け先が第2始動口234の場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄PXの出現確率の面からも、振り分け機構250による初回の遊技球の振り分け先が第2始動口234となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【6565】

変形例2のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、振り分け機構250による遊技球の最初の振り分け先が第2始動口234である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄PXが出現し易い台を選び出すことができる。

【6566】

変形例2のパチンコ機では、遊技ホールの管理者は、遊技ホールの開店前に、振り分け機構250の羽根部252(図631参照)の位置が図631(c)の位置にある場合に、羽根部252を図631(a)で示す位置に切り替えることによって、朝一での遊技における振り分け機構250による遊技球の振り分け先を第2始動口234とすることができる。このため、遊技ホールの管理者は、必要に応じて、パチンコ機を設定示唆用絵柄PXが出現し易いように調整することができる。

【6567】

《K8-3》変形例3：

変形例3におけるパチンコ機による処理を、上記変形例2との相違点を示しながら以下に説明する。なお、変形例3におけるパチンコ機のハードウェア構成は、変形例2のパチンコ機と同一であることから、変形例2と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、説明を行う。

【6568】

上記変形例2のパチンコ機では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄(宝箱の絵柄)PXを出現させる設定示唆演出を実行する構成とし、さらに、パチンコ機を起動してから振り分け機構250に最初に入球した遊技球が、振り分け機構250によって第1始動口233と第2始動口234とのいずれに振り分けられたかによって、上

10

20

30

40

50

記抽選設定の種別毎の、上記設定示唆演出の出現確率が変わる構成とした。これに対して、変形例3のパチンコ機では、上記エンディング演出の期間以外にも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行可能な構成とし、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから振り分け機構250に最初に入球した遊技球が、振り分け機構250によって第1始動口233と第2始動口234とのいずれに振り分けられたかによって切り替える構成とした。具体的には、パチンコ機を起動してから振り分け機構250に最初に入球した遊技球が、振り分け機構250によって第1始動口233に振り分けられた場合には、エンディング演出において、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構250によって第2始動口234に振り分けられた場合には、遊技回におけるノーマルリーチの演出において、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とした。なお、ノーマルリーチに換えて、スーパーリーチや、スペシャルリーチにおいて上記の設定示唆演出を実行する構成としてもよい。変形例3のパチンコ機において実行されるその他の処理については、変形例2のパチンコ機において実行される処理と同一である。

10

【6569】

以上のように構成された変形例3のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構250に最初に入球した遊技球が振り分け機構250によっていずれに振り分けられるかを観察して、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した振り分け機構250による初回の遊技球の振り分け先から、設定示唆用絵柄PXが出現する所定の期間（エンディング期間かノーマルリーチ期間）を推定して、その所定の期間において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄PXが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄PXの出現確率を推し量ることによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。設定示唆用絵柄PXが出現する所定の期間が固定されている比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄PXが出現する所定の期間が決まる。これに対して、変形例3のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄PXが出現する所定の期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要な設定示唆用絵柄PXの出現期間についてランダム性を強く感じ、振り分け機構250による初回の遊技球の振り分け先を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄PXが出現する演出を実行する所定の期間を正確に把握し、ひいては現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【6570】

また、変形例3のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構250に最初に遊技球が入球するときに遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6571】

変形例3のパチンコ機では、変形例2のパチンコ機と同様に、振り分け機構250による遊技球の振り分け先が第1始動口233である場合よりも第2始動口234である場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（図573参照）。その上で、変形例3のパチンコ機では、振り分け機構250による初回の遊技球の振り分け先が第1始動口233の場合よりも、第2始動口234の場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間、すなわちノーマルリーチにおいて設定示唆演出が実行されるように構成されている。遊技回において実行される確率が高い演出の期間の方が、遊技回において実行される確率が低い演出の期間に比べて、期間の発生頻度が高いことから、振り分け機構250による初回の遊技球の振り分け先が第2始動口234となった場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆演出が実行される期間の発生頻度の面からも、振り分け機構250による初回の遊技球の振

40

50

り分け先が第2始動口234となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【6572】

変形例3のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、振り分け機構250による遊技球の最初の振り分け先が第2始動口234である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄PXが出現し易い台を選び出すことができる。

【6573】

変形例3のパチンコ機では、変形例2のパチンコ機と同様に、遊技ホールの管理者は、遊技ホールの開店前に、振り分け機構250の羽根部252（図631参照）の位置が図631（c）の位置にある場合に、羽根部252を図631（a）で示す位置に切り替えることによって、朝一での遊技における振り分け機構250による遊技球の振り分け先を第2始動口234とすることができる。このため、遊技ホールの管理者は、必要に応じて、パチンコ機を設定示唆用絵柄PXが出現し易いように調整することができる。

【6574】

なお、この変形例3の変形例として、パチンコ機を起動してから振り分け機構250に最初に入球した遊技球が、振り分け機構250によって第1始動口233に振り分けられた場合には、遊技回におけるスーパーリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構250によって第2始動口234に振り分けられた場合には、ノーマルリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成としてもよい。要は、パチンコ機を起動してから振り分け機構250に最初に入球した遊技球が、振り分け機構250によって第1始動口233に振り分けられた場合より、振り分け機構250によって第2始動口234に振り分けられた場合の方が、遊技回において実行される確率が高い種別のリーチ演出で設定示唆演出を実行する構成であれば、いずれのリーチの組み合わせとしてもよい。

【6575】

《K8-4》変形例4：

変形例4におけるパチンコ機による処理の概要を、第11実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例4におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第11実施形態のパチンコ機10と同一であることから、第11実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、処理の概要の説明を行う。

【6576】

第11実施形態のパチンコ機10では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）PXを出現させる設定示唆演出を、パチンコ機10の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように実行するが、特に、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄PXの出現確率が、パチンコ機10を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わる構成とした。これに対して変形例4では、第11実施形態のパチンコ機10と同様に、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定示唆用絵柄PXを出現させる設定示唆演出を、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように実行する構成とした上で、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄PXの出現確率が、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の結果に基づいて変わる構成とした。すなわち、エンディング演出において、現在の抽選設定の種別と、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の結果とに基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄PXの演出が実行される。

【6577】

出現確率抽選は、設定示唆用絵柄PXを出現させる設定示唆演出の出現確率の程度を導出するための抽選処理であり、パチンコ機の起動時に実行される。出現確率抽選は、出現確率抽選用の振分テーブルに対して抽選用乱数カウンタCZを照合することによって実行される。抽選用乱数カウンタCZの値は、パチンコ機の起動時にランダムに更新される。

【6578】

図640は、出現確率抽選を実行する際に用いられる出現確率抽選用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図640に示すように、出現確率抽選用の振分テーブルでは、「0～99」の抽選用乱数カウンタCZの値のうち、「0～29」が高出現確率に対応しており、「30～99」が標準出現確率に対応している。「標準出現確率」は、設定示唆演出の出現確率の程度が標準であることを示すパラメータである。「高出現確率」は、設定示唆演出の出現確率の程度が標準よりも高いことを示すパラメータである。出現確率抽選用の振分テーブルによれば、3/10の確率で高出現確率に振り分けられる。

【6579】

パチンコ機の起動時に実行された出現確率抽選の抽選結果は、出現確率抽選結果情報として主制御装置60の主側RAM64に一旦記憶され、その後、出現確率抽選結果情報は、主制御装置60側から音声発光制御装置90側に送信される。出現確率抽選結果情報は、パチンコ機の電源スイッチ88がOFFされるまで、音声発光制御装置90の音光側RAM94に記憶される。

【6580】

本変形例4のパチンコ機では、パチンコ機の起動時から遊技回の実行回数が所定回数（例えば、5回）となるまでの期間内における遊技回（以下、初期遊技回と呼ぶ）において、図柄表示装置41における図柄の変動表示の内容を、上記所定回数を経過した後の遊技回（以下、通常遊技回と呼ぶ）に対して相違する構成とした。初期遊技回では、変動表示の内容を通常遊技回よりも多彩で激しいものとすることによって、朝一から遊技を行う遊技者に対して、射幸心の向上を図っている。

【6581】

本変形例4のパチンコ機では、上記初期遊技回における図柄の変動表示を、出現確率抽選の抽選結果に応じて変えるようにした。具体的には、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率である場合には、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクター（例えば、女神キャラクター）が出現する演出を行い、出現確率抽選の抽選結果が標準出現確率である場合には、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクターが出現する上記演出を行わないように構成した。朝一に遊技を行う遊技者は、初期遊技回における図柄の変動表示に特別なキャラクターが出現するかしないかを観察することによって、出現確率抽選の抽選結果を知ることができる。

【6582】

次に、変形例4のパチンコ機において実行されるエンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【6583】

図641は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。このエンディング演出設定処理において、ステップSk5001と、ステップSk5005～ステップSk5009とは、変形例2のエンディング演出設定処理（図637）のステップSk4901と、ステップSk4906～ステップSk4910と同一である。変形例4におけるエンディング演出設定処理において、変形例2のエンディング演出設定処理と相違するのは、ステップSk5002～ステップSk5004である。

【6584】

ステップSk5001を実行した後に実行するステップSk5002では、パチンコ機の起動時に実行された出現確率抽選の抽選結果が高出現確率であるか否かを判定する。この判定は、音光側RAM94に記憶されている出現確率抽選結果情報を用いて行う。

【6585】

ステップSk5002において、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率でないと判定した場合には（ステップSk5002：NO）、ステップSk5003に進み、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群を特定する。変形例4のパチンコ機では、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93d（図576）に、標準出現確率用の設定示唆

10

20

30

40

50

当否テーブル群と、高出現確率用の設定示唆当否テーブル群とが記憶されている。

【6586】

標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、変形例3のパチンコ機が備える初回変動第1図柄時用の設定示唆当否テーブル群(図638)と同一の内容、すなわち、第11実施形態における初回外れ時用の設定示唆当否テーブル(図612)と同一の内容である。標準出現確率用の設定示唆当否テーブルは、標準となる各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示すものである。

【6587】

高出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、変形例3のパチンコ機が備える初回変動第2図柄時用の設定示唆当否テーブル群(図639)と同一の内容、すなわち、第11実施形態における初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル(図613)と同一の内容である。高出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群の対応関係と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率の分母の値が1だけ引かれたものとなっている。

【6588】

なお、高出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、第11実施形態における初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル(図613)と同一の内容とする構成に換えて、第11実施形態における初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル(図614)と同一の内容としてもよい。要は、高出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率が高くなるように設定されたものであれば、いずれの内容としてもよい。

【6589】

ステップSk5003では、これら2種類の設定示唆当否テーブル群から標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【6590】

ステップSk5003において、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群を特定した後、ステップSk5005に進む。ステップSk5005では、変形例2のエンディング演出設定処理(図637)のステップSk4905と同様に、直前で特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、ステップSk5003で特定した標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。

【6591】

一方、ステップSk5002において、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率であると判定した場合には(ステップSk5002:YES)、ステップSk5004に進み、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93dに記憶されている2種類の設定示唆当否テーブル群から高出現確率用の設定示唆当否テーブル群を特定する。ステップSk5004を実行した後、ステップSk5005に進む。ステップSk5005では、直前で特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、ステップSk5004で特定した高出現確率用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。

【6592】

以上説明したように、本変形例4のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報に変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率に変更される。そして、パチンコ機の起動時に出現確率抽選が実行され、その出現確率抽選の抽選結果(高出現確率と標準出現確率のいずれに該当するか)が、パチンコ機を起動してからの初期遊技回における図柄の変動表示中に特別キャラクターが出現するか否かによって示される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の種別と、出現確率抽選の結果とに基づいた出現確率となるように、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄PXの演出が実行される。このため、遊技者は、初期遊技回において実行される図柄の変動中に特別

10

20

30

40

50

キャラクターが出現するか否かを観察して、その観察結果を記憶する。その後、遊技者は、当たり抽選にて大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄 P X が出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄 P X の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した特別キャラクターの出現の有無とによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。

【6593】

現在の抽選設定だけに基づいて設定示唆用絵柄 P X の出現確率が決定される比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄 P X の出現確率が決まる。これに対して、変形例 4 のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄 P X の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄 P X の出現確率についてランダム性を強く感じ、初期遊技回において特別キャラクターが出現したか否かを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6594】

また、変形例 4 のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回から遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6595】

変形例 4 のパチンコ機によれば、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出を行う期間において、設定示唆用絵柄 P X が出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄 P X の出現確率を推し量る必要があることから、そのエンディング演出を行う期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6596】

変形例 4 のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、変形例 4 のパチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄 P X が出現し易い台を選び出すことができる。

【6597】

変形例 4 のパチンコ機は、例えば次のような変形も可能である。変形例 4 のパチンコ機では、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させる構成としたが、これに換えて、初期遊技回における図柄の変動表示の背景色を変えたり、図柄の形状や色を変える構成としてもよい。

【6598】

また、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、上記構成に換えて、パチンコ機を起動してから遊技者によって遊技が開始されるまでの期間における、図柄表示装置 41 による待機画面中に、特定の演出（例えば、特別なキャラクターを出現させる演出）を行う構成としてもよい。

【6599】

変形例 4 のパチンコ機では、出現確率抽選として、標準出現確率と高出現確率との 2 通りに振り分ける構成としたが、これに換えて、3 通り以上の数に振り分ける構成としてもよい。この場合には、その振り分けられた出現確率の程度に対応して、設定示唆用絵柄 P X の出現確率が変化する。

【6600】

《K8-5》変形例 5：

10

20

30

40

50

変形例 5 におけるパチンコ機による処理を、上記変形例 4 との相違点を示しながら以下に説明する。なお、変形例 5 におけるパチンコ機のハードウェア構成は、変形例 4 のパチンコ機と同一であることから、変形例 4 と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、説明を行う。

【6601】

上記変形例 4 のパチンコ機では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）PX を出現させる設定示唆演出を実行する構成とし、さらに、パチンコ機の起動時に出現確率抽選が実行され、その出現確率抽選の抽選結果（高出現確率と標準出現確率のいずれに該当するか）によって、上記抽選設定の種別毎の、上記設定示唆演出の出現確率が変わる構成とした。これに対して、変形例 5 のパチンコ機では、上記エンディング演出の期間以外にも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行可能な構成とし、パチンコ機の起動時に出現期間抽選が実行され、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機の起動時に実行される出現期間抽選の抽選結果によって切り替える構成とした。

【6602】

図 6 4 2 は、出現期間抽選を実行する際に用いられる出現期間抽選用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図 6 4 2 に示すように、出現期間抽選用の振分テーブルでは、「0～99」の抽選用乱数カウンタ CZ の値のうち、「0～29」が高確率期間に対応しており、「30～99」が標準確率期間に対応している。「標準確率期間」は、実行される確率が標準である期間であることを示すパラメータである。「高確率期間」は、実行される確率が上記標準よりも高い期間であることを示すパラメータである。出現期間抽選用の振分テーブルによれば、3/10 の確率で高確率期間に振り分けられる。

【6603】

本変形例 5 のパチンコ機では、パチンコ機の起動時から遊技回の実行回数が所定回数（例えば、5 回）となるまでの期間内における遊技回（以下、初期遊技回と呼ぶ）における図柄の変動表示を、出現期間抽選の抽選結果に応じて変えるようにした。具体的には、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクター（例えば、女神キャラクター）が出現する演出を行い、出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクターが出現する上記演出を行わないように構成した。朝一に遊技を行う遊技者は、初期遊技回における図柄の変動表示に特別なキャラクターが出現するかしないかを観察することによって、出現期間抽選の抽選結果を知ることができる。

【6604】

出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、エンディング演出において、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とし、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、遊技回におけるノーマルリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とした。なお、ノーマルリーチに換えて、スーパーリーチや、スペシャルリーチにおいて上記の設定示唆演出を実行する構成としてもよい。変形例 5 のパチンコ機において実行されるその他の処理については、変形例 4 のパチンコ機において実行される処理と同一である。

【6605】

以上のように構成された変形例 5 のパチンコ機によれば、遊技者は、初期遊技回において実行される図柄の変動中に特別キャラクターが出現するか否かを観察して、その観察結果を記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した観察結果から、設定示唆用絵柄 PX が出現する所定の期間（エンディング期間かノーマルリーチ期間）を推定して、その所定の期間において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄 PX が出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄 PX の出現確率を推し量ることによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。設定示唆用絵柄 PX が出現する所定の期間が固定されている比較例

のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄 P X が出現する所定の期間が決まる。これに対して、変形例 5 のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄 P X が出現する所定の期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要な設定示唆用絵柄 P X の出現期間についてランダム性を強く感じ、初期遊技回において特別キャラクターが出現したか否かを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄 P X が出現する演出を実行する所定の期間を正確に把握し、ひいては現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6606】

10

また、変形例 5 のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回から遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6607】

変形例 5 のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、変形例 5 のパチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄 P X が出現し易い台を選び出すことができる。

【6608】

変形例 5 のパチンコ機は、例えば次のような変形も可能である。変形例 5 のパチンコ機では、出現期間抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させる構成としたが、これに換えて、初期遊技回における図柄の変動表示の背景色を変えたり、図柄の形状や色を変える構成としてもよい。

20

【6609】

また、出現期間抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、上記構成に換えて、パチンコ機を起動してから遊技者によって遊技が開始されるまでの期間における、図柄表示装置 41 による待機画面中に、特定の演出（例えば、特別なキャラクターを出現させる演出）を行う構成としてもよい。

【6610】

30

変形例 5 のパチンコ機では、出現期間抽選として、標準確率期間と高確率期間との 2 通りに振り分ける構成としたが、これに換えて、3 通り以上の数に振り分ける構成としてもよい。この場合には、その振り分けられた期間の確率の程度に対応して、設定示唆用絵柄 P X が出現する期間が変化する。

【6611】

なお、この変形例 5 の変形例として、出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、遊技回におけるスーパーリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とし、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、ノーマルリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成としてもよい。要は、出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合より、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出の期間において設定示唆演出を実行する構成であれば、いずれのリーチの組み合わせとしてもよい。

40

【6612】

《K8-6》変形例 6：

＜変形例 6 における処理の概要＞

変形例 6 におけるパチンコ機による処理の概要を、上記第 11 実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例 6 におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第 11 実施形態のパチンコ機 10 と同一であることから、第 11 実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、処理の概要の説明を行う。

50

【6613】

第11実施形態のパチンコ機10では、パチンコ機10の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機10の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄PXを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄PXの出現確率の違いによって、抽選設定を推測可能な構成とした。これに対して変形例6では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄PYに記された数字の違いによって、抽選設定を推測可能（実質、特定可能）な構成とした。その上で、変形例6では、第11実施形態と同様に、エンディング演出において設定示唆演出を行う確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わる構成とした。

【6614】

次に、変形例6のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第11実施形態における具体的な制御と比較して、音声発光制御装置90のMPU92によって実行される後述する図643で示す処理が相違し、主制御装置60のMPU62によって実行される各種処理、音声発光制御装置90において実行されるその他の処理、表示制御装置100において実行される各種処理は同一である。

【6615】

<エンディング演出設定処理>

エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図601：Sk1914）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。以下、エンディング演出設定処理について詳述する。

【6616】

図643は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。このエンディング演出設定処理において、ステップSk5101～ステップSk5104と、ステップSk5106、ステップSk5107、ステップSk5109、ステップSk5112とは、第11実施形態のエンディング演出設定処理（図611）のステップSk2801～ステップSk2804と、ステップSk2807、ステップSk2808、ステップSk2810、ステップSk2813と同一である。変形例6におけるエンディング演出設定処理において、第11実施形態のエンディング演出設定処理と相違するのは、ステップSk5105、ステップSk5108、ステップSk5110、およびステップSk5111である。

【6617】

ステップSk5102において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであると判定した場合（ステップSk5102：YES）に実行されるステップSk5112では、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYを付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定する。ステップSk5112の処理は、第11実施形態のエンディング演出設定処理（図611）のステップSk2813と同一の処理である。例えば、音光側RAM94に記憶した設定情報が「抽選設定6」である場合には、「6」が記された設定示唆用絵柄PYを付加したエンディング演出パターン（図582参照）が、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定される。このエンディング演出パターンによれば、エンディング演出の途中で、数字が記された設定示唆用絵柄PYが必ず出現することになる。換言すれば、エンディング演出における設定示唆用絵柄の出現確率は1/1（百分率で言えば100%）となっている。ステップSk5112を実行した後、本エンディング演出設定処理を終

了する。

【6618】

ステップSk5102において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチでないと判定し（ステップSk5102：NO）、続くステップSk5103において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定し（ステップSk5103：NO）、続くステップSk5104において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した（ステップSk5104：NO）場合に、ステップSk5105に進む。

【6619】

ステップSk5105では、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93d（図576）に記憶されている3種類の設定示唆当否テーブルから初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを特定する。変形例6における設定示唆当否テーブル記憶エリア93dには、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルと、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルと、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルとが予め記憶されている。ステップSk5105では、これら3種類の設定示唆当否テーブルから初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを特定する。

【6620】

図644は、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを示す説明図である。初回外れ時用の設定示唆当否テーブルには、0～60479の設定示唆用乱数カウンタCYの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、0～6047の6048個の値が設定されている。そして、0～60479の値のうち、0～6047の6048個の値以外の値（6048～60479）が外れである。この場合の当選確率は1／10である。

【6621】

なお、上記の当選する値は一例であり、当選する確率が1／1でなければ、当選する値はいずれの値とすることもできる。

【6622】

図643に戻り、ステップSk5105において、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを特定した後に、ステップSk5106に進み、特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップSk5107に進み、ステップSk5106で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップSk5101で把握した設定示唆用乱数カウンタCYの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。

【6623】

ステップSk5107において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Sk5107：YES）、ステップSk5108に進み、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYを付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定する。ステップSk5108の処理は、ステップSk5112の処理と同一である。

【6624】

一方、ステップSk5107において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Sk5107：NO）、ステップSk5109に進み、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。ステップSk5108またはステップSk5109を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

【6625】

ステップSk5101～Sk5109の処理を実行することによって、初回変動の表示態様が外れで、当たり抽選において大当たりで当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図644に示した初回外れ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された1／10の確率でもって、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYが出現する演出を実行することができる。

10

20

30

40

50

【6626】

ステップSk5104において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合に（ステップSk5104：YES）、ステップSk5110に進む。

【6627】

ステップSk5110では、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93dに記憶されている3種類の設定示唆当否テーブルから初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルを特定する。

【6628】

図645は、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルを示す説明図である。初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルには、0～60479の設定示唆用乱数カウンタCYの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、0～7559の7560個の値が設定されている。そして、0～60479の値のうち、0～7559の7560個の値以外の値（7560～60479）が外れである。この場合の当選する確率は1／8である。この当選確率は、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率となっている。

10

【6629】

なお、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルにおける上記の当選する値は、一例であり、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率であれば、いずれの値とすることもできる。

【6630】

20

図643に戻り、ステップSk5110において、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルを特定した後に、ステップSk5106に進み、特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルの参照を行う。

【6631】

ステップSk5101～Sk5104、Sk5110、Sk5106～Sk5109の処理を実行することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチで、当たり抽選において大当たり当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図645に示した初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された1／8の確率でもって、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYが出現する演出を実行することができる。

30

【6632】

ステップSk5103において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合に（ステップSk5103：YES）、ステップSk5111に進む。

【6633】

ステップSk5111では、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93dに記憶されている3種類の設定示唆当否テーブルから初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルを特定する。

【6634】

図646は、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルを示す説明図である。初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルには、0～60479の設定示唆用乱数カウンタCYの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、0～12095の12096個の値が設定されている。そして、0～60479の値のうち、0～12095の12096個の値以外の値（12096～60479）が外れである。この場合の当選確率は1／5である。この当選確率は、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率となっている。

40

【6635】

なお、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルにおける上記の当選する値は、一例であり、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率であれば、いずれの値とすることもできる。

【6636】

50

図 6 4 3 に戻り、ステップ S k 5 1 1 1 において、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルを特定した後に、ステップ S k 5 1 0 6 に進み、特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルの参照を行う。

【 6 6 3 7 】

ステップ S k 5 1 0 1 ~ S k 5 1 0 3、S k 5 1 1 1、S k 5 1 0 6 ~ S k 5 1 0 9 の処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチで、当たり抽選において大当たり当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図 6 4 6 に示した初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された 1 / 5 の確率でもって、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出を実行することができる。

10

【 6 6 3 8 】

以上のように構成された変形例 6 のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報に変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たり当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たり当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出が実行される。さらに、エンディング期間における設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されている。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動を観察して、当該図柄変動の表示態様を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様から、エンディング期間において、設定示唆用絵柄 P Y が出現する確率を推測し、設定示唆用絵柄 P Y が出現するのを待ち、出現した設定示唆用絵柄 P Y から当選確率の設定がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

20

【 6 6 3 9 】

比較例のパチンコ機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例のパチンコ機では、設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出の出現確率がパチンコ機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して変形例 6 のパチンコ機によれば、最初の遊技回で実行される図柄変動の表示態様に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出が実行されることから、遊技者は、設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 6 6 4 0 】

また、変形例 6 のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【 6 6 4 1 】

変形例 6 のパチンコ機では、図柄変動の表示態様として、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとを有している。これらの図柄変動の表示態様は、この順に、当たり抽選において大当たりとなる期待度が低いものから高いものとなっている。その上で、最初の遊技回における、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様ほど、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が高くなっている。設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が高い場合の方が、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が低い場合に比べて、設定示唆用絵柄 P Y が出現し易いことから、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生した場合に、短い期間で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率の面からも、最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生

40

50

して欲しいといった期待感を付与することができる。

【6642】

変形例6のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、電源投入後の最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高いリーチが発生させることで、設定示唆用絵柄PXが出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【6643】

《K8-7》変形例7：

第11実施形態の変形例1のパチンコ機では、エンディング演出を実行するためのエンディング期間と、外れを示す演出を実行するための期間と、ノーマルリーチが発生したことを示す演出を実行するための期間と、スーパーリーチが発生したことを示す演出を実行するための期間とにおいて、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行可能な構成とし、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて、上記複数の期間の中から決定する構成とした。これに対して変形例7では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYを、予め定められた所定の出現確率（例えば、1/40の確率）で出現させる構成とし、その上で、変形例1のパチンコ機と同様に、エンディング演出を実行するためのエンディング期間と、外れを示す演出を実行するための期間と、ノーマルリーチが発生したことを示す演出を実行するための期間と、スーパーリーチが発生したことを示す演出を実行するための期間との中から、設定示唆用絵柄PYが出現する演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて決定する構成とした。

【6644】

上記構成の変形例7のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、上記のように決定された期間において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYが、所定の出現確率で出現する演出が実行される。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を観察して、当該図柄変動の表示態様をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様から、設定示唆用絵柄PYが出現する所定の期間を推定して、その所定の期間において所定の出現確率で出現する設定示唆用絵柄PYから、抽選設定の設定情報がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【6645】

比較例のパチンコ機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYが出現する演出を、予め定められた一定の時期に実行する構成を考えたとき、比較例のパチンコ機では、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄PYが出現する演出を実行する期間が決まる。これに対して、変形例7のパチンコ機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の設定情報の推測に必要となる設定示唆用絵柄PYの出現期間についてランダム性を強く感じ、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄PYが出現する演出を実行する期間を正確に把握することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6646】

また、変形例7のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6647】

変形例 7 のパチンコ機では、図柄変動の表示態様として、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとを有している。これらの図柄変動の表示態様は、この順に、当たり抽選において大当たりとなる期待度が低いものから高いものとなっている。その上で、最初の遊技回における、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様ほど、設定示唆用絵柄 P Y が出現する所定の期間が、遊技回において実行される確率が高い図柄変動の表示態様についての演出期間となるように設定されている。遊技回において実行される確率が高い演出の期間の方が、遊技回において実行される確率が低い演出の期間に比べて、期間の発生頻度が高いことから、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生した場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄 P Y が出現する可能性のある所定の期間の発生頻度の面からも、最初の遊技回における当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

10

【6648】

変形例 7 のパチンコ機によれば、変形例 1 のパチンコ機と同様に、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、電源投入後の最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高いリーチを発生させることで、設定示唆用絵柄 P Y が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

20

【6649】

《K8-8》変形例 8：

変形例 8 におけるパチンコ機による処理を、第 1 実施形態の変形例 2 との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例 8 におけるパチンコ機のハードウェア構成は、変形例 2 のパチンコ機と同一である。すなわち、変形例 8 のパチンコ機は、変形例 2 のパチンコ機と同様に、入球した遊技球を第 1 始動口 233 と第 2 始動口 234 とに交互に振り分ける振り分け機構 250 を備える構成である（図 630 参照）。変形例 8 において、変形例 2 と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【6650】

変形例 2 のパチンコ機では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであることを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄 P X を出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄 P X の出現確率の違いによって、抽選設定を推測可能な構成とした。これに対して変形例 8 では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであることを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y を出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄 P Y に記された数字の違いによって、抽選設定を推測可能（実質、特定可能）な構成とした。

30

【6651】

その上で、変形例 8 のパチンコ機では、変形例 2 と同様に、エンディング演出における設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動が第 1 始動口 233 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報と第 2 始動口 234 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報とのいずれによるものかによって変わる構成とした。換言すると、パチンコ機を起動してから振り分け機構 250 に最初に入球した遊技球が、振り分け機構 250 によって第 1 始動口 233 と第 2 始動口 234 とのいずれに振り分けられたかによって、エンディング演出において設定示唆用絵柄 P Y の出現確率を変更する構成とした。

40

【6652】

エンディング演出におけるフローチャートを用いた詳しい説明は、この変形例 8 では省

50

略するが、変形例 8 におけるエンディング演出設定処理では、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動が第 1 始動口 2 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものである場合には、初回変動第 1 図柄時用の設定示唆当否テーブルを特定し、上記最初の遊技回で実行された図柄変動が第 2 始動口 2 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものである場合には、初回変動第 2 図柄時用の設定示唆当否テーブルを特定する。初回変動第 1 図柄時用の設定示唆当否テーブルは、例えば、変形例 6 のパチンコ機が備える初回外れ時用の設定示唆当否テーブル（図 6 4 4）と同一の内容とした。初回変動第 2 図柄時用の設定示唆当否テーブルは、例えば、変形例 6 のパチンコ機が備える初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図 6 4 5）と同一の内容とした。本実施形態では、初回変動第 2 図柄時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率は、初回変動第 1 図柄時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率となっている。その後、特定した設定示唆当否テーブルを参照することによって設定示唆演出に当選したか否かを判定し、当選した場合に、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y を付加したエンディング演出パターンをセットする処理を行う。一方、当選しなかった場合には、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンをセットする処理を行う。

10

【6653】

変形例 8 のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報に変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出が実行される。さらに、初回変動第 1 図柄フラグおよび初回変動第 2 図柄フラグによって、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球が、振り分け機構 2 5 0 によって第 1 始動口 2 3 3 と第 2 始動口 2 3 4 とのいずれに振り分けられたかが記憶されており、エンディング演出における設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が、初回変動第 1 図柄フラグおよび初回変動第 2 図柄フラグによって記憶した振り分け先によって変わるように構成されている。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球が振り分け機構 2 5 0 によっていずれに振り分けられるかを観察して、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した遊技球の振り分け機構 2 5 0 による振り分け先から、エンディング期間において、設定示唆用絵柄 P Y が出現する確率を推測し、設定示唆用絵柄 P Y が出現するのを待ち、出現した設定示唆用絵柄 P Y から当選確率の設定がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

20

30

【6654】

比較例の遊技機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例の遊技機では、設定示唆用絵柄 P Y が出現する出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、変形例 8 のパチンコ機によれば、エンディング期間において、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球が振り分け機構 2 5 0 によっていずれの経路に振り分けられたかを示す振り分け先に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出が実行されることから、遊技者は、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して設定示唆用絵柄 P Y が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【6655】

また、変形例 8 のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に遊技球が入球するときに遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極

50

的に促すことができる。

【6656】

変形例8のパチンコ機では、振り分け機構250による遊技球の振り分け先が第1始動口233である場合よりも第2始動口234である場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い(図573参照)。その上で、振り分け機構250による初回の遊技球の振り分け先が第1始動口233の場合よりも、第2始動口234の場合の方が、設定示唆用絵柄PYの出現確率が高くなっている。設定示唆用絵柄PYの出現確率が高い場合の方が、設定示唆用絵柄PYの出現確率が低い場合に比べて、設定示唆用絵柄PYが出現し易いことから、振り分け機構250による初回の遊技球の振り分け先が第2始動口234の場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄PYの出現確率の面からも、振り分け機構250による初回の遊技球の振り分け先が第2始動口234となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【6657】

変形例8のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、振り分け機構250による遊技球の最初の振り分け先が第2始動口234である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄PXが出現し易い台を選び出すことができる。

【6658】

《K8-9》変形例9：

上記変形例8のパチンコ機では、入球した遊技球を第1始動口233と第2始動口234とに交互に振り分ける振り分け機構250を遊技盤30に設けた構成とした上で、当たり抽選において大当たり当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYを出現させる設定示唆演出を実行する構成とし、さらに、パチンコ機を起動してから振り分け機構250に最初に入球した遊技球が、振り分け機構250によって第1始動口233と第2始動口234とのいずれに振り分けられたかによって、設定示唆用絵柄PYを含む設定示唆演出の出現確率が変わる構成とした。これに対して、変形例9では、上記エンディング演出の期間以外にも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYを含む設定示唆演出を実行可能な構成とし、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから振り分け機構250に最初に入球した遊技球が、振り分け機構250によって第1始動口233と第2始動口234とのいずれに振り分けられたかによって切り替える構成とした。具体的には、パチンコ機を起動してから振り分け機構250に最初に入球した遊技球が、振り分け機構250によって第1始動口233に振り分けられた場合には、上記エンディング演出において設定示唆用絵柄PYを含む設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構250によって第2始動口234に振り分けられた場合には、リーチ(ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのいずれでも可)が発生したことを示唆するリーチ演出において設定示唆用絵柄PYを含む設定示唆演出を実行する構成とした。なお、本変形例9では、上記各期間において、予め定められた所定の出現確率(例えば、1/40の確率)で、設定示唆用絵柄PYを含む設定示唆演出が実行される構成とした。

【6659】

上記構成の変形例9のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たり当選する確率が変わる。そして、パチンコ機を起動してから振り分け機構250に最初に入球した遊技球が、振り分け機構250によって第1始動口233と第2始動口234とのいずれに振り分けられたかによって決定された期間において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYが出現する演出が、所定の出現確率で実行される。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構250に最初に入球した遊技球が振り分け機構250によっていずれに振り分けられるかを観察して、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した遊技球の振

り分け機構 250 による振り分け先から、設定示唆用絵柄 P Y が出現する所定の期間を推定して、その所定の期間において所定の出現確率で出現する設定示唆用絵柄 P Y から、抽選設定の設定情報がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【6660】

比較例の遊技機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出を、予め定められた一定の時期に実行する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄 P Y が出現する期間が決まる。これに対して、変形例 9 のパチンコ機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の設定情報の推測に必要な設定示唆用絵柄 P Y の出現期間についてランダム性を強く感じ、パチンコ機を起動してから振り分け機構 250 に最初に入球した遊技球が振り分け機構 250 によっていずれの経路に振り分けられたかを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄 P Y が含まれる演出を実行する期間を正確に把握することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6661】

また、変形例 9 のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構 250 に最初に遊技球が入球するときに遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6662】

変形例 9 のパチンコ機では、変形例 3 のパチンコ機と同様に、振り分け機構 250 による遊技球の振り分け先が第 1 始動口 233 である場合よりも第 2 始動口 234 である場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（図 573 参照）。その上で、変形例 9 のパチンコ機では、振り分け機構 250 による初回の遊技球の振り分け先が第 1 始動口 233 の場合よりも、第 2 始動口 234 の場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間、すなわちノーマルリーチにおいて設定示唆演出が実行されるように構成されている。遊技回において実行される確率が高い演出の期間の方が、遊技回において実行される確率が低い演出の期間に比べて、期間の発生頻度が高いことから、振り分け機構 250 による初回の遊技球の振り分け先が第 2 始動口 234 となった場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆演出が実行される期間の発生頻度の面からも、振り分け機構 250 による初回の遊技球の振り分け先が第 2 始動口 234 となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【6663】

変形例 9 のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、振り分け機構 250 による遊技球の最初の振り分け先が第 2 始動口 234 である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄 P X が出現し易い台を選び出すことができる。

【6664】

変形例 9 の変形例として、パチンコ機を起動してから振り分け機構 250 に最初に入球した遊技球が、振り分け機構 250 によって第 1 始動口 233 に振り分けられた場合には、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのいずれでも可）が発生したことを示唆するリーチ演出において上記設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構 250 によって第 2 始動口 234 に振り分けられた場合には、上記エンディング演出において上記設定示唆演出を実行する構成としてもよい。

【6665】

また、変形例 9 の他の変形例として、パチンコ機を起動してから振り分け機構 250 に最初に入球した遊技球が、振り分け機構 250 によって第 1 始動口 233 に振り分けられた場合には、ノーマルリーチの演出において上記設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構 250 によって第 2 始動口 234 に振り分けられた場合には、スーパーリーチの演出において上記設定示唆演出を実行する構成としてもよい。すなわち、複数のリーチ演

出の中から、設定示唆演出を実行する所定の期間を定める構成としてもよい。

【6666】

《K8-10》変形例10：

変形例10におけるパチンコ機による処理を、第11実施形態の変形例4との相違点を示しながら説明する。なお、変形例10におけるパチンコ機のハードウェア構成は、変形例4のパチンコ機と同一であることから、変形例4と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【6667】

変形例4のパチンコ機では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであることを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄PXを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄PXの出現確率の違いによって、抽選設定を推測可能な構成とした。これに対して変形例10では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであることを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYを出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄PYに記された数字の違いによって、抽選設定を推測可能（実質、特定可能）な構成とした。その上で、変形例10のパチンコ機では、変形例4と同様に、エンディング演出における設定示唆用絵柄PYの出現確率が、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果に基づいて変わる構成とした。すなわち、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果が標準出現確率と高出現確率とのいずれになるかによって、エンディング演出において設定示唆用絵柄PYの出現確率を変更する構成とした。

【6668】

エンディング演出におけるフローチャートを用いた詳しい説明は、この変形例10では省略するが、変形例10におけるエンディング演出設定処理では、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果が標準出現確率である場合には、初回変動第1図柄時用の設定示唆当否テーブルと同一の内容の設定示唆当否テーブルを特定し、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果が高出現確率である場合には、初回変動第2図柄時用の設定示唆当否テーブルと同一の内容の設定示唆当否テーブルを特定する。その後、特定した設定示唆当否テーブルを参照することによって設定示唆演出に当選したか否かを判定し、当選した場合に、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYを付加したエンディング演出パターンをセットする処理を行う。一方、当選しなかった場合には、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンをセットする処理を行う。

【6669】

変形例10のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYが出現する演出が実行される。さらに、エンディング演出における設定示唆用絵柄PYの出現確率が、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果によって変わるように構成されている。出現確率抽選の抽選結果は、変形例4と同様に、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させることによって、遊技者に知らせるように構成されている。このため、遊技者は、初期遊技回において実行される図柄の変動中に特別キャラクターが出現するか否かを観察して、その観察結果を記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した観察結果から、エンディング期間において、設定示唆用絵柄PYが出現する確率の程度を推測し、設定示唆用絵柄PYが出現

するのを待ち、出現した設定示唆用絵柄 P Y から当選確率の設定がいずれであることを推測する（実質、特定する）ことができる。

【6670】

比較例の遊技機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例の遊技機では、設定示唆用絵柄 P Y が出現する出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、変形例 10 のパチンコ機によれば、エンディング期間において、パチンコ機の起動時に実行された出現確率抽選の抽選結果に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出が実行されることから、遊技者は、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して設定示唆用絵柄 P Y が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【6671】

また、変形例 10 のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初に遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6672】

変形例 10 のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄 P Y が出現し易い台を選び出すことができる。

20

【6673】

変形例 10 のパチンコ機は、例えば次のような変形も可能である。変形例 10 では、出現確率抽選の抽選結果を、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクターを出現させることによって、遊技者に知らせる構成とした。これに対して、変形例 10 の変形例として、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる構成を無くした構成としてもよい。この構成によれば、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が出現確率抽選によって決まるにもかかわらず、その抽選結果を知ることができないことから、設定示唆用絵柄 P Y の出現し易さについてより強くランダム性を感じることになる。このため、変形例 10 のパチンコ機によれば、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y を含む設定示唆演出が出現し易い状態にあることへのより一層の期待感を、遊技者に付与することができる。

30

【6674】

変形例 10 では設定示唆用絵柄 P Y の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段として、出現確率抽選を実行する構成としたが、これに限る必要はない。例えば、曜日や日付によって、標準出現確率と高出現確率とを切り替える構成等、出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出することができる構成であれば、種々の構成を採用することができる。

【6675】

変形例 10 のパチンコ機では、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させる構成としたが、これに換えて、初期遊技回における図柄の変動表示の背景色を変えたり、図柄の形状や色を変える構成としてもよい。

40

【6676】

また、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、上記構成に換えて、パチンコ機を起動してから遊技者によって遊技が開始されるまでの期間における、図柄表示装置 41 による待機画面中に、特定の演出（例えば、特別なキャラクターを出現させる演出）を行う構成としてもよい。

【6677】

50

変形例 10 のパチンコ機では、出現確率抽選として、標準出現確率と高出現確率との 2 通りに振り分ける構成としたが、これに換えて、3 通り以上の数に振り分ける構成としてもよい。この場合には、その振り分けられた出現確率の程度に対応して、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が変化する。

【6678】

《K8-11》変形例 11：

上記変形例 10 のパチンコ機では、パチンコ機の起動時に出現期間抽選を実行する構成とした上で、当たり抽選において大当たりで当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y を含む設定示唆演出を実行する構成とし、さらに、出現期間抽選の抽選結果に基づいて、設定示唆用絵柄 P Y を含む設定示唆演出の出現確率が変わる構成とした。これに対して、本変形例 11 では、上記エンディング演出の期間以外にも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y を含む設定示唆演出を実行可能な構成とし、パチンコ機の起動時に出現期間抽選が実行され、設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機の起動時に実行された出現期間抽選の抽選結果に基づいて切り替える構成とした。パチンコ機の起動時に実行された出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、エンディング演出において設定示唆用絵柄 P Y を含む設定示唆演出を実行する構成とし、パチンコ機の起動時に実行された出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのいずれでも可）が発生したことを示唆するリーチ演出において設定示唆用絵柄 P Y を含む設定示唆演出を実行する構成とした。なお、本変形例 11 では、上記各期間において、予め定められた所定の出現確率（例えば、1/40 の確率）で、設定示唆用絵柄 P Y を含む設定示唆演出が実行される構成とした。出現期間抽選の抽選結果は、変形例 10 と同様に、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させることによって、遊技者に知らせる構成とした。

【6679】

上記構成の変形例 11 のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりで当選する確率が変更される。そして、パチンコ機の起動時に実行された出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間と高確率期間とのいずれに振り分けられたかによって決定された期間において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出が、所定の出現確率で実行される。このため、遊技者は、初期遊技回において実行される図柄の変動中に特別キャラクターが出現するかどうかを観察して、観察結果を記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した観察結果から、設定示唆用絵柄 P Y が出現する所定の期間を推定して、その所定の期間において所定の出現確率で出現する設定示唆用絵柄 P Y から、抽選設定の設定情報がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【6680】

比較例の遊技機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出を、予め定められた一定の時期に実行する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄 P Y が出現する期間が決まる。これに対して、変形例 11 のパチンコ機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の設定情報の推測に必要となる設定示唆用絵柄 P Y の出現期間についてランダム性を強く感じ、パチンコ機の起動時に実行される出現期間抽選の抽選結果を考慮に入るといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄 P Y が含まれる演出を実行する期間を正確に把握することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6681】

また、変形例 1 1 のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初に遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6682】

変形例 1 1 のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄 P Y が出現し易い台を選び出すことができる。

【6683】

変形例 1 1 の変形例として、パチンコ機の起動時に実行される出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、ノーマルリーチの演出において上記設定示唆演出を実行する構成とし、パチンコ機の起動時に実行される出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、スーパーリーチの演出において上記設定示唆演出を実行する構成としてもよい。すなわち、複数のリーチ演出の中から、設定示唆演出を実行する所定の期間を定める構成としてもよい。

【6684】

さらに、変形例 1 0 に対する各種の変形を、この変形例 1 1 に対してもそのまま適用することもできる。

【6685】

《K 8-12》変形例 1 2 :

上記第 1 1 実施形態では、パチンコ機を起動した時を起点として、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄 P X の出現確率が、起点となる時から最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。さらに、最初の遊技回に換えて、2 回目、3 回目、5 回目等、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときの当該遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて、上記変更が行われる構成としてもよい。

【6686】

《K 8-13》変形例 1 3 :

上記変形例 1 では、パチンコ機を起動した時を起点として、設定示唆用絵柄 P X が出現する出現期間が、起点となる時から最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。さらに、最初の遊技回に換えて、2 回目、3 回目、5 回目等、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときの当該遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて、上記変更が行われる構成としてもよい。

【6687】

《K 8-14》変形例 1 4 :

上記変形例 2 では、パチンコ機を起動した時を起点として、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄 P X の出現確率が、起点となる時から振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球が振り分け機構 2 5 0 によっていずれに振り分けられたかに基づいて、変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。さらに、振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球に限る必要はなく、2 球目、3 球目、5 球目等の、起点となる時から振り分け機構 2 5 0 に到達した遊技球の数が所定数となったときの当該遊技球の振り分け先に基づいて、上記変更が行われる構成としてもよい。

【6688】

《K 8-15》変形例 15：

上記変形例 3 では、パチンコ機を起動した時を起点として、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄 P X が出現する出現期間が、起点となる時から振り分け機構 250 に最初に入球した遊技球が振り分け機構 250 によっていずれに振り分けられたかに基づいて、変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。さらに、振り分け機構 250 に最初に入球した遊技球に限る必要はなく、2 球目、3 球目、5 球目等の、起点となる時から振り分け機構 250 に到達した遊技球の数が所定数となったときの当該遊技球の振り分け先に基づいて、上記変更が行われる構成としてもよい。

10

【6689】

《K 8-16》変形例 16：

上記変形例 4 では、パチンコ機を起動した時を起点として、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄 P X の出現確率が、起点に実行される出現確率抽選の結果に基づいて、変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。

【6690】

《K 8-17》変形例 17：

上記変形例 5 では、パチンコ機を起動した時を起点として、設定示唆用絵柄 P X が出現する出現期間が、起点に実行される出現確率抽選の結果に基づいて、変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。

20

【6691】

《K 8-18》変形例 18：

上記変形例 12～変形例 17 は、第 11 実施形態～変形例 5 の各構成において、起点を、パチンコ機を起動した時以外に換えた構成であるのに対して、変形例 6～変形例 11 においても、同様に、起点を、パチンコ機を起動した時以外、すなわち、予め定められた時間（例えば、正午）等に換える構成としてもよい。また、後述する各変形例においても、起点をパチンコ機を起動した時とした構成においては、同様に、起点を、パチンコ機を起動した時以外、すなわち、予め定められた時間（例えば、正午）等に換える構成としてもよい。

30

【6692】

《K 8-19》変形例 19：

上記第 11 実施形態および各変形例では、設定示唆用絵柄 P X または設定示唆用絵柄 P Y を出現する期間の一つを、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング期間としていた。これに対して変形例として、当たり抽選において大当たりに当選し、その後、開閉実行モードに移行するまでに実行されるオープニング期間を、設定示唆用絵柄 P X または設定示唆用絵柄 P Y を出現する期間としても良い。また、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードにおける開閉処理期間を、設定示唆用絵柄 P X または設定示唆用絵柄 P Y を出現する期間としても良い。さらに、設定示唆用絵柄 P X または設定示唆用絵柄 P Y を出現する所定の期間を、遊技回における一期間、例えば、リーチ演出を行う期間としても良い。

40

【6693】

《K 8-20》変形例 20：

上記第 11 実施形態および各変形例では、設定示唆用絵柄 P X または設定示唆用絵柄 P Y が出現し得る時期を、エンディング期間等の所定の期間とし、パチンコ機が動作している限り、常にこの所定の期間となり得る構成とした。これに対して、変形例として、予め

50

定められた有効期間に限って、設定示唆用絵柄 P X または設定示唆用絵柄 P Y が出現する所定の期間となり得る構成としてもよい。上記有効期間としては、例えば、正午から 14 : 00 とすることができる。この構成によれば、遊技者に対して、正午から 14 : 00 までに遊技を行うことを積極的に促すことができる。また、上記有効期間として、遊技者の遊技の継続時間が所定時間（例えば 1 時間）を超えた後の期間とすることもできる。遊技者の遊技の継続時間は、例えば、タッチセンサー 25 a（図 565 参照）がオンとなる状態が、例えば 5 分以上の切れ目なしに継続している時間によって求められる。この構成によれば、遊技者に対して、所定時間以上継続して遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6694】

10

《K8-21》変形例 21 :

上記第 11 実施形態および各変形例では、設定示唆用絵柄 P X または設定示唆用絵柄 P Y の出現確率を種々の方法で決定していたが、上記第 11 実施形態および各変形例の記載に限るものではない。例えば、当たり抽選において大当たりに当選した場合には、次回（続く 1 回だけ）、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、当該当選後のエンディング期間において、設定示唆用絵柄 P Y を 1 / 1 の確率で出現する構成としてもよい。この構成によれば、当たり抽選において大当たりに当選した遊技者に対して、次に大当たりに当選するまで遊技を継続することを積極的に促すことができる。

【6695】

20

《K8-22》変形例 22 :

第 11 実施形態の各変形例では、到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段として、到達した遊技球を 2 つの経路に振り分ける振り分け機構 250 を採用したが、これに換えて、到達した遊技球を 3 以上の数の経路に振り分ける構成としてもよい。この場合に、振り分け先のそれぞれに基づいて、設定示唆用絵柄 P X（または設定示唆用絵柄 P Y）の出現確率または出現期間が変わるように構成される。また、到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段としての振り分け機構 250 は、振り分け先を規則的に切り替えるものであったが、これに換えて、到達した遊技球を複数の経路にランダムに振り分ける構成としてもよい。

【6696】

30

《K8-23》変形例 23 :

上記第 11 実施形態および各変形例では、設定示唆用絵柄 P X（または設定示唆用絵柄 P Y）を所定の出現確率となるように実行する方法として、設定示唆用の乱数を発生させて、その乱数を設定示唆用の当否テーブルに照合して、乱数が設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する構成を採用していた。この構成によれば、長時間にわたって遊技を行えば、設定示唆用絵柄 P X（または設定示唆用絵柄 P Y）を当否テーブルに規定された出現確率となるように実行することができるが、遊技を行う期間が短い場合、設定示唆用絵柄 P X（または設定示唆用絵柄 P Y）の出現確率は、当否テーブルに規定された出現確率に必ずしも収束しない。このため、上記第 11 実施形態および各変形例では、遊技者は、設定示唆用絵柄 P X（または設定示唆用絵柄 P Y）がなかなか出現せずに、抽選設定の設定情報を知ることができないという失望感を味わう虞があった。これに対して、変形例として、予め定められた特定の期間毎に、規定された出現確率で設定示唆用絵柄 P X（または設定示唆用絵柄 P Y）が必ず出現する構成としてもよい。例えば、1 / 10 の確率で出現させる場合に、例えば 50 回の間に 5 回は必ず設定示唆演出についての当選となる構成としてもよい。さらには、例えば、1 / 10 の確率で出現させる場合に、回数をカウントして、10 回目に設定示唆演出についての当選となる構成としてもよい。これらの構成によれば、ある期間、遊技を行えば、設定示唆用絵柄 P X（または設定示唆用絵柄 P Y）が必ず出現することから、上記の失望感を遊技者に与えることはない。

40

【6697】

《K8-24》変形例 24 :

上記第 11 実施形態、変形例 2、変形例 4 等の各変形例では、遊技者は、抽選設定の設

50

定情報を正確に推測するには、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（あるいは、パチンコ機を起動してから振り分け機構 250 による最初の遊技球の振り分け先、あるいは、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果）毎の、各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を、当該パチンコ機で遊技を長く行うことで経験的に把握しておく必要がある。これに対して、上記対応関係を示す情報（以下、対応関係情報と呼ぶ）を、パチンコ機のメーカー側から開示するようにしてもよい。開示の方法としては、次の方法がある。

【6698】

例えば、パチンコ機において、パチンコ機を起動した後の最初の遊技回で、対応関係情報を表示する手段を備える構成としてもよい。また、パチンコ機において、パチンコ機を起動してから遊技者によって遊技が開始されるまでの期間や、遊技が終了してから長時間にわたって遊技が開始されない場合における、図柄表示装置 41 による待機画面中に、対応関係情報を表示する手段を備える構成としてもよい。

【6699】

また、パチンコ機で開示する構成に換えて、パチンコ機の台脇に用意された機種説明 POP や、パチンコ機のパンフレット、遊技ホールの掲示板、インターネットのホームページ、パチンコ関連の雑誌等で、上記の対応関係情報を開示する構成としてもよい。

【6700】

《K8-25》変形例 25：

上記変形例 1、変形例 3、変形例 5 等の各変形例では、遊技者は、抽選設定の設定情報を正確に推測するには、各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係と、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（あるいは、パチンコ機を起動してから振り分け機構 250 による最初の遊技球の振り分け先、あるいは、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果）と設定示唆用絵柄の出現期間との対応関係とを、当該パチンコ機で遊技を長く行うことで経験的に把握しておく必要がある。これに対して、上記 2 つの対応関係を示す情報を、パチンコ機のメーカー側から開示するようにしてもよい。開示の方法としては、変形例 24 において説明した開示方法を本変形例 25 でもそのまま適用できる。

【6701】

《K8-26》変形例 26：

上記第 11 実施形態およびその変形例では、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄 PX の出現確率、あるいは抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 PY の出現確率が、(i) 起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される図柄変動の表示態様を示す情報、(ii) 起点となる時から振り分け機構 250 に最初に入球した遊技球が振り分け機構 250 によっていずれに振り分けられたかを示す振り分け先を示す情報、あるいは (iii) 起点に実行される出現確率抽選の結果を示す情報、に基づいて変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、設定示唆用絵柄 PX あるいは設定示唆用絵柄 PY の出現確率を、上記 (i) ~ (iii) に換えて、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回に対応する当たり抽選において大当たりに当選したか否かを示す情報（当たり抽選の当否判定結果を示す情報）に基づいて、変わるように構成してもよい。また、設定示唆用絵柄 PX あるいは設定示唆用絵柄 PY の出現確率を、当たり抽選において大当たりに当選したときの大当たりの種別を示す情報や、リーチの発生の有無の情報等に基づいて、変わるように構成してもよい。上記大当たりの種別は、第 11 実施形態では、16R 確変大当たり、8R 確変大当たり、16R 通常大当たり、8R 通常大当たりの 4 通りであるが、これに換えて、ラウンド数は問わず単に確変大当たりと通常大当たりとの 2 通りであってもよい。さらに、「起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときの遊技回」との制限もなくともよく、単に、遊技回において実行される図柄変動の表示態様を示す情報や、当たり抽選において大当たりに当選したか否かを示す情報、当たり抽選において大当たりに当選したときの大当たりの種別を示す情報、リーチの発生の有無の情報等に基づいて、変

10

20

30

40

50

わるように構成してもよい。あるいは、設定示唆用絵柄 P X あるいは設定示唆用絵柄 P Y の出現確率を、上記 (i) ~ (iii) に換えて、所定の入球領域や所定の入球手段（例えば、一般入賞口 3 2、スループットゲート 3 5 等）に遊技球が所定の個数（1 以上の整数であれば、いずれの数でも可）入球したに基づいて、変わるように構成しても良い。要は、上記 (i) ~ (iii) は、所定の遊技条件が成立した場合に遊技情報記憶手段に記憶される所定の遊技情報であれば、いずれの遊技情報に換えることもできる。なお、所定の遊技条件としては、遊技者が、成立したことを認識できる所定の遊技条件であることが好ましい。遊技者は、所定の遊技条件が成立したことを認識し、その後、その認識した記憶に基づいて、設定示唆用絵柄の出現確率を推測することができる。また、所定の遊技条件としては、一つの項目に限る必要はなく、複数の項目の組み合わせによるものであって

10

【6702】

《K 8-27》変形例 27：

上記第 11 実施形態およびその変形例では、設定示唆用絵柄 P X の出現確率や、設定示唆用絵柄 P Y に記された数字が、当たり抽選においての現在の抽選設定に基づいて定まるように構成されていた。これに対して変形例として、抽選設定の種別とは無関係の数値情報に基づいて、設定示唆用絵柄 P X の出現確率や、設定示唆用絵柄 P Y に記された数字が定まる構成としてもよい。上記抽選設定の種別とは無関係の数値情報としては、例えば、当たり抽選において大当たりに当選したときの大当たりの種別を示す情報や、リーチの発生の有無の情報、大当たりの際のラウンド数を示す情報、当日や前日の大当たり回数を示す情報、保留個数を示す情報等、種々の数値情報を採用することができる。上記大当たりの種別は、第 11 実施形態では、16R 確変大当たり、8R 確変大当たり、16R 通常大当たり、8R 通常大当たりの 4 通りであるが、これに換えて、ラウンド数は問わず単に確変大当たりと通常大当たりとの 2 通りであってもよい。設定示唆用絵柄は、上述した宝箱の絵柄 P X や、数字が記された宝箱の絵柄 P Y に限る必要はなく、演出情報を示す他の演出情報画像に換えることができる。演出情報画像としては、例えば、図柄の組み合わせである停止図柄とすることができる。具体的には、大当たりの種別が確変大当たりである場合に表示される同一の奇数図柄の組合せや、大当たりの種別が通常大当たりである場合に表示される同一の偶数図柄の組合せ、リーチ図柄の組み合わせ（一つだけ同一でなくその他が同一である図柄の組み合わせ）等が演出情報画像に該当する構成としてもよい。大当たりの種別が確変大当たりである場合、例えば同一の奇数図柄の組合せが表示されるが、その表示の方法として、停止図柄として同一の奇数図柄の組合せを直ちに表示する直接確変図柄表示モードと、同一の偶数図柄の組合せが停止図柄として一旦表示され、その後、同一の奇数図柄の組合せに切り替わる昇格確変図柄表示モードと、を備えるパチンコ機がある。この種のパチンコ機に、本発明を適用した場合に、当たり抽選において大当たり

20

30

40

【6703】

さらに、演出情報画像として、多い側のラウンド数（第 11 実施形態では、16 ラウンド）を示す数値情報に対応した、16R 確変大当たりに当選したことを示す画像とするこ

50

ともできる。具体的には、入球した遊技球を第1始動口233と第2始動口234とに交互に振り分ける振り分け機構250を備える第11実施形態の変形例8または変形例9において、抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYに換えて、上記16R確変大当たりに当選したことを示す画像を、振り分け機構250による遊技球の振り分け先に基づいた出現確率で表示する構成としてもよい。16R確変大当たりに当選したことを示す画像（以下、16R確変大当たり画像と呼ぶ）としては、例えば、数値情報をそのまま示す画像としてもよく、また、数値情報に対応させた図柄を示す画像としてもよい。さらには、確変大当たりを示す同一の奇数図柄の組み合わせであって、数値情報に対応させた特有の色を持つ画像等としてもよい。上記構成によっても、遊技者は、16R確変大当たりの画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができ、遊技者に対して16R確変大当たり画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【6704】

《K8-28》変形例28：

第11実施形態の変形例6または第11実施形態の変形例10から、「第1抽選処理を実行する第1抽選手段と、第1抽選処理を実行した後の所定の期間に、第2抽選処理を実行する第2抽選手段と、所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段と、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、を備える遊技機において、前記第1抽選処理において第1抽選結果となった場合に、前記第2抽選処理において第2抽選結果となる確率を所定の確率に設定する抽選確率設定手段を備え、前記特定演出実行手段は、前記第2抽選処理において前記第2抽選結果となった場合に、前記数値情報に対応した演出情報画像を表示する手段を備えることを特徴とする遊技機」といった特徴が抽出される。ここで、第1抽選処理としては、変形例6にあっては、遊技回において実行されるリーチの種別を振り分けるための抽選処理（厳密には、リーチの種別を特定しうる変動時間を決定するための抽選処理）が該当し、変形例10にあっては、出現確率抽選が該当するが、これらに限定されるものではない。例えば、第1抽選処理は、大当たりに当選したか否かを判定するための当たり抽選や、当たり抽選において大当たりに当選したときの大当たりの種別を判定するための振り分け抽選等とすることができる。大当たりの種別は、第11実施形態やその変形例では、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たりの4通りであるが、これに換えて、ラウンド数は問わず単に確変大当たりと通常大当たりとの2通りとしてもよい。第2抽選処理としては、設定示唆当否テーブルを参照して設定示唆演出に当選したか否かを判定する抽選処理（図641のエンディング演出設定処理のSk5106およびSk5107）が該当するが、これに限定されるものではない。例えば、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードを備えるパチンコ機において、第2抽選処理は、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードのいずれを実行するかを決めるための抽選等とすることができる。変形例6や変形例10では、数値情報に対応した演出情報画像として、設定示唆用絵柄PYが該当するが、これに限定されるものではない。例えば、演出情報画像として、最初の停止図柄としての同一の奇数図柄の組合せ等とすることができる。

20

30

【6705】

《K8-29》変形例29：

第11実施形態の変形例29のパチンコ機は、第11実施形態の変形例6のパチンコ機と比較して、同一のハードウェア構成を備え、ソフトウェア構成の一部が相違するだけである。変形例29のパチンコ機において、変形例6と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

40

【6706】

変形例29のパチンコ機では、変形例6のパチンコ機と同様に、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであることを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された

50

設定示唆用絵柄 P Y を出現させる構成とした。

【6707】

その上で、変形例 29 のパチンコ機では、変形例 6 のパチンコ機と同様に、エンディング演出において設定示唆用絵柄 P Y が出現する確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（以下、初回変動の表示態様とも呼ぶ）に基づいて変わる構成とした（図 643 参照）。但し、変形例 29 のパチンコ機では、初回変動の表示態様によっては、今回の遊技回（エンディング演出に至った遊技回）の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 1 始動口 33 への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第 2 始動口 34 への遊技球の入球によって取得されたものであるかによっても、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が変わる構成とした。具体的には、変形例 29 のパチンコ機では、エンディング演出における設定示唆用絵柄 P Y の出現確率は、次の通りとなっている。

10

【6708】

初回変動の表示態様が外れである場合には、変形例 6 と同様に、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率は、図 644 に示した初回外れ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された 1/10 の確率である。

【6709】

初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合には、変形例 6 と同様に、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率は、図 645 に示した初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された 1/8 の確率である。但し、1/8 という確率は、今回の遊技回（エンディング演出に至った遊技回）の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 1 始動口 33 への遊技球の入球によって取得されたものである場合に限るものとした。今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 2 始動口 34 への遊技球の入球によって取得されたものである場合には、1/1 の確率とした。なお、1/8、1/1 という確率は、これらの値に限るものではなく、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 1 始動口 33 への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 2 始動口 34 への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が高ければ、いずれの値に換えることもできる。

20

30

【6710】

初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合には、変形例 6 と同様に、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率は、図 646 に示した初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された 1/5 の確率である。但し、1/5 という確率は、今回の遊技回（エンディング演出に至った遊技回）の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 1 始動口 33 への遊技球の入球によって取得されたものである場合に限るものとした。今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 2 始動口 34 への遊技球の入球によって取得されたものである場合には、1/1 の確率とした。なお、1/5、1/1 という確率は、これらの値に限るものではなく、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 1 始動口 33 への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 2 始動口 34 への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が高ければ、いずれの値に換えることもできる。

40

【6711】

初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には、変形例 6 と同様に、図 643 のステップ S k 5112 に示すように 1/1 の確率である。

【6712】

以上のように構成された変形例 29 のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時

50

における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出が実行される。さらに、エンディング期間における設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されている。その上、最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチである場合と、スーパーリーチである場合とは、今回の遊技回（エンディング演出に至った遊技回）の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球によって取得されたものであるかによっても、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が変わるように構成されている。

10

【6713】

このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動を観察して、当該図柄変動の表示態様を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様を考慮すると共に、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球によって取得されたものであるかを考慮することによって、エンディング期間において設定示唆用絵柄 P Y が出現する確率を推測し、設定示唆用絵柄 P Y が出現するのを待ち、出現した設定示唆用絵柄 P Y から当選確率の設定がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

20

【6714】

比較例のパチンコ機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例のパチンコ機では、設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出の出現確率がパチンコ機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して変形例 2 9 のパチンコ機によれば、最初の遊技回で実行される図柄変動の表示態様と、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球と第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球とのいずれによって取得されたものであるかと、に基づいて決められた出現確率となるように、設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出が実行されることから、遊技者は、設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【6715】

変形例 2 9 のパチンコ機では、最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチである場合と、スーパーリーチである場合には、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が高くなるように構成されている。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率の面からも、第 1 始動口 3 3 よりも第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入球して欲しいといった期待感を付与することができる。

40

【6716】

変形例 2 9 のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6717】

なお、変形例 2 9 では、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定され

50

たときの特別情報が第1始動口33への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第2始動口34への遊技球の入球によって取得されたものであるかによって、設定示唆用絵柄PYの出現確率が変わるのは、最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチである場合と、スーパーリーチである場合とである構成としたが、これに限るものではない。例えば、ノーマルリーチである場合だけとしたり、スーパーリーチである場合だけとしたり、外れの場合も含むようにしてもよい。さらに、最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様を考慮に入れずに、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第1始動口33への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第2始動口34への遊技球の入球によって取得されたものであるかによって、設定示唆用絵柄PYの出現確率が変わる構成とすることもできる。

10

【6718】

また、変形例29では、数値情報に対応した演出情報画像として、設定示唆用絵柄PYを採用したが、これに限る必要はなく、他の演出情報画像に換えることができる。他の演出情報画像としては、例えば、数値情報に対応した図柄の組み合わせである停止図柄を挙げることができる。具体的には、大当たりの種別が確変大当たりである場合に表示される同一の奇数図柄の組合せや、大当たりの種別が通常大当たりである場合に表示される同一の偶数図柄の組合せ、リーチ図柄の組み合わせ（一つだけ同一でなくその他が同一である図柄の組み合わせ）等が演出情報画像に該当する構成としてもよい。すなわち、変形例29の構成に換えて、例えば、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第1始動口33への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第2始動口34への遊技球の入球によって取得されたものであるかによって、大当たりの種別が確変大当たりであることを示す同一の奇数図柄の組合せの出現確率が変わる構成とすることもできる。

20

【6719】

《K8-30》変形例30：

上記第11実施形態およびその変形例では、パチンコ機は、主制御装置60、音声発光制御装置90、表示制御装置100といった3つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった2つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第11実施形態において音声発光制御装置90と表示制御装置100とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第11実施形態およびその変形例において、3つの制御装置60、90、100のそれぞれで実行される各種処理は、第11実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3つの制御装置60、90、100の全体として、第11実施形態における全ての処理が実行できれば良い。

30

【6720】

《L》第12実施形態：

《L1》遊技機の構造：

図647は、本発明の第12実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

40

50

【6721】

前扉枠14の略中央部には、開口された窓部18が形成されている。窓部18の周囲には、パチンコ機10を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LEDなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機10によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠14の裏側には、2枚の板ガラスからなるガラスユニット19が配置されており、開口された窓部18がガラスユニット19によって封じられている。内枠13には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機10の遊技者は、パチンコ機10の正面からガラスユニット19を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

10

【6722】

前扉枠14には、遊技球を貯留するための上皿20と下皿21とが設けられている。上皿20は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体12から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿20に貯留された遊技球は、パチンコ機本体12が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル25の操作によって駆動し、上皿20から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿21は、上皿20の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿21は、上皿20で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿21の底面には、下皿21に貯留された遊技球を排出するための排出口22が形成されている。排出口22の下方にはレバー23が設けられており、遊技者がレバー23を操作することによって、排出口22の開状態と閉状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー23を操作して排出口22を開状態にすると、排出口22から遊技球が落下し、遊技球は下皿21から外部に排出される。

20

【6723】

上皿20の周縁部の前方には、演出操作ボタン24が設けられている。演出操作ボタン24は、パチンコ機10によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機10によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン24を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機10によって行われる。

【6724】

30

前扉枠14の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル25が設けられている。遊技者が操作ハンドル25を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル25の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー25aと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン25bと、操作ハンドル25の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器25cとが設けられている。遊技者が操作ハンドル25を握ると、タッチセンサー25aがオンになり、遊技者が操作ハンドル25を右回りに回動操作すると、可変抵抗器25cの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器25cの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

40

【6725】

上皿20の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン26が設けられている。遊技球発射ボタン26は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル25の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン26を操作すると、操作ハンドル25の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン26が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン26を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機1

50

0においては、遊技球発射ボタン26が操作された場合、タッチセンサー25aがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル25を握ることによって少なくともタッチセンサー25aをオンにした上で、遊技球発射ボタン26を操作することで、遊技球発射ボタン26の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【6726】

次に、パチンコ機10の背面の構成について説明する。パチンコ機10の背面には、パチンコ機10の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【6727】

図648は、パチンコ機10の背面図である。図示するように、パチンコ機10は、第1制御ユニット51と、第2制御ユニット52と、第3制御ユニット53と、電源ユニット58とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠13の背面に設けられている。

10

【6728】

第1制御ユニット51は、主制御装置60を備えている。主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【6729】

第2制御ユニット52は、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。音声発光制御装置90は、主制御装置60から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機10の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置100は、音声発光制御装置90から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

20

【6730】

第3制御ユニット53は、払出制御装置70と、発射制御装置80とを備えている。払出制御装置70は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置80は、主制御装置60から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル25の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠13の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク54、タンク54の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール55、タンクレール55の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール56、ケースレール56から遊技球の供給を受け払出制御装置70からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装71など、パチンコ機10の動作に必要な複数の機器が設けられている。

30

【6731】

電源ユニット58は、電源装置85と、電源スイッチ88とを備えている。電源装置85は、パチンコ機10の動作に必要な電力を供給する。電源装置85には、電源スイッチ88が接続されている。電源スイッチ88のON/OFF操作により、パチンコ機10に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機10に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

40

【6732】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠13の前面に着脱可能に取り付けられている。

【6733】

図649は、遊技盤30の正面図である。遊技盤30は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域PAが形成されている。遊技盤30には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部31aと、外レール部31bとが取り付けられてい

50

る。内レール部 3 1 a と外レール部 3 1 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 3 1 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 3 1 に誘導されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 3 0 に対して略垂直に複数の釘 4 2 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 4 2 や風車は、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【6 7 3 4】

遊技盤 3 0 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び可変入賞装置 3 6 が設けられている。一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び可変入賞装置 3 6 のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤 3 0 に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 及びメイン表示部 4 5 が設けられている。メイン表示部 4 5 は、特図ユニット 3 7 と、普図ユニット 3 8 と、ラウンド表示部 3 9 とを有している。

【6 7 3 5】

図示するように、一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 3 2 に遊技球が入球すると、10 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 (図 6 4 8) から払い出される。

【6 7 3 6】

第 1 始動口 3 3 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第 1 始動口 3 3 は、遊技盤 3 0 の中央下方に設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【6 7 3 7】

第 2 始動口 3 4 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 3 0 の右側に設けられている。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第 2 始動口 3 4 には、電動役物 3 4 a が設けられている。

【6 7 3 8】

スルーゲート 3 5 は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート 3 5 は、電動役物 3 4 a を開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該通過を契機として内部抽選 (電動役物開放抽選) を行う。内部抽選の結果、電役開放に当たると、電動役物 3 4 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 3 5 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 3 4 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 P A を流下して第 2 始動口 3 4 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【6 7 3 9】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a を備えるとともに、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b を備えている。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選 (当たり抽選) の結果、大当たりに当たし、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 3 6 b は、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果、大当たりに当たした場合に移行し、開閉扉 3 6 b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当たした場合には、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく当たり抽選の結果、

大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置 36 の大入賞口 36 a への入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置 36 の大入賞口 36 a に遊技球が入球すると、払出装置 71 によって 15 個の遊技球が賞球として払い出される。

【6740】

遊技盤 30 の最下部にはアウト口 43 が設けられており、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、または可変入賞装置 36 に入球しなかった遊技球は、アウト口 43 を通って遊技領域 PA から排出される。

【6741】

特図ユニット 37 は、第 1 図柄表示部 37 a と、第 2 図柄表示部 37 b とを備えている。第 1 図柄表示部 37 a 及び第 2 図柄表示部 37 b は、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

10

【6742】

第 1 図柄表示部 37 a は第 1 の図柄を表示するための表示部である。第 1 の図柄とは、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 1 図柄表示部 37 a は、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第 1 の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 37 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 1 の図柄の停止表示を行わせる。

【6743】

20

第 2 図柄表示部 37 b は第 2 の図柄を表示するための表示部である。第 2 の図柄とは、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 2 図柄表示部 37 b は、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 2 の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 2 図柄表示部 37 b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 2 の図柄の停止表示を行わせる。

【6744】

第 1 図柄表示部 37 a に表示される第 1 の図柄、または、第 2 図柄表示部 37 b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第 1 図柄表示部 37 a に表示される第 1 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 1 の変動時間とも呼び、第 2 図柄表示部 37 b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 2 の変動時間とも呼ぶ。

30

【6745】

特図ユニット 37 は、さらに、第 1 図柄表示部 37 a 及び第 2 図柄表示部 37 b に隣接した位置に、LED ランプからなる第 1 保留表示部 37 c と第 2 保留表示部 37 d とを備えている。本実施形態では、第 1 始動口 33 に入賞した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 1 保留表示部 37 c は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口 33 の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第 2 始動口 34 に入賞した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 2 保留表示部 37 d は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 34 の保留個数を表示する。

40

【6746】

普図ユニット 38 は、複数の LED ランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット 38 は、スルーゲート 35 の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット 38 は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【6747】

ラウンド表示部 39 は、複数の LED ランプが所定の態様で配列された発光表示部によ

50

って構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 36 に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉 36b の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 39 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【6748】

なお、特図ユニット 37、普図ユニット 38、およびラウンド表示部 39 は、セグメント表示器や LED ランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機 EL 表示装置、CRT 又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【6749】

可変表示ユニット 40 は、遊技領域 PA の略中央に配置されている。可変表示ユニット 40 は、図柄表示装置 41 を備える。図柄表示装置 41 は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置 41 は、表示制御装置 100 によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 41 は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機 EL 表示装置又は CRT など、種々の表示装置に換えてもよい。

【6750】

図柄表示装置 41 は、第 1 始動口 33 への入球に基づいて第 1 図柄表示部 37a が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置 41 は、第 2 始動口 34 への入球に基づいて第 2 図柄表示部 37b が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置 41 は、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置 41 の詳細について説明する。

【6751】

図 650 は、図柄表示装置 41 において変動表示される図柄及び表示面 41a を示す説明図である。図 650 (a) は、図柄表示装置 41 において変動表示される図柄を示す説明図である。図 650 (a) に示すように、図柄表示装置 41 には、数字の 1~8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1~8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【6752】

図 650 (b) は、図柄表示装置 41 の表示面 41a を示す説明図である。図示するように、表示面 41a には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z1、Z2、Z3 が表示される。各図柄列 Z1~Z3 には、図 650 (a) に示した数字 1~8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 650 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 上に停止した状態で表示される。具体的には、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 へ遊技球が入賞すると、各図柄列 Z1~Z3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z1、図柄列 Z3、図柄列 Z2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z1~Z3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 60 による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。なお、図柄表示装置 41 における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【6753】

ここで、「遊技回」とは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎に、1つの特別情報についての1つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、図柄表示装置41において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【6754】

さらに、図650(b)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aには、第1保留表示領域Ds1と、第2保留表示領域Ds2とが表示される。第1保留表示領域Ds1には、第1始動口33への入球に基づく保留個数が表示される。第2保留表示領域Ds2には、第2始動口34への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第1始動口33及び第2始動口34に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大4つまでである。

【6755】

図649に示すように、第1始動口33の上方には、一对の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）42（42a，42b）が設けられている。一对の釘42a，42bの間隔によって、第1始動口33への遊技球の入球の確率が変化する。

【6756】

《L2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機10の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機10の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【6757】

図651は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。

【6758】

主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムを実行するCPU（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM64とを備えている。MPU62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ROM63やRAM64に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【6759】

主制御基板61には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力ポートには、払出制御装置70と、電源装置85に設けられた停電監視回路86とが接続されている。主制御基板61は、停電監視回路86を介して、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、

外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 60 や払出制御装置 70 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置 85 は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ 88（図 648）が OFF にされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【6760】

また、主制御基板 61 の入力ポートには、各種検知センサ 67a～67e が接続されている。具体的には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、可変入賞装置 36 などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板 61 の MPU 62 は、各種検知センサ 67a～67e からの信号に基づいて、遊技領域 PA を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート 35 を通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU 62 は、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 35 への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

10

【6761】

主制御基板 61 の出力ポートには、可変入賞装置 36 の開閉扉 36b を開閉動作させる可変入賞駆動部 36c と、第 2 始動口 34 の電動役物 34a を開閉動作させる電動役物駆動部 34b と、メイン表示部 45 とが接続されている。主制御基板 61 には各種ドライバ回路が設けられており、MPU 62 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

20

【6762】

具体的には、MPU 62 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 36b が開閉されるように可変入賞駆動部 36c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、役物開放に当選した場合には、MPU 62 は、電動役物 34a が開放されるように電動役物駆動部 34b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、MPU 62 は、メイン表示部 45 における第 1 図柄表示部 37a 又は第 2 図柄表示部 37b の表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 45 におけるラウンド表示部 39 の表示制御を実行する。

【6763】

また、主制御基板 61 の出力ポートには、払出制御装置 70 と、音声発光制御装置 90 とが接続されている。払出制御装置 70 には、例えば、主制御装置 60 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 60 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 61 の MPU 62 は、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63g を参照する。具体的には、一般入賞口 32 への入球を特定した場合には 10 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 1 始動口 33 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 2 始動口 34 への入球を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信される。払出制御装置 70 は、主制御装置 60 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 71 を制御して賞球の払出を行う。

30

40

【6764】

払出制御装置 70 には、発射制御装置 80 が接続されている。発射制御装置 80 は、遊技球発射機構 81 の発射制御を行う。遊技球発射機構 81 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 80 には、操作ハンドル 25 と、遊技球発射ボタン 26 とが接続されている。

【6765】

音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置 60 が各種コマンドを送信する際には、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63g を参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

50

【6766】

その他、音声発光制御装置90は、主制御装置60から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠14に配置されたLEDなどの発光手段からなる各種ランプ47の駆動制御や、スピーカー46の駆動制御を行うとともに、表示制御装置100の制御を行う。また、音声発光制御装置90には、演出操作ボタン24が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン24が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ47、スピーカー46、表示制御装置100等の制御を行う。

【6767】

表示制御装置100は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置41の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置100は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置41における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機10の電氣的構成について説明した。

【6768】

図652は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU62が当たり抽選、メイン表示部45の表示の設定、及び、図柄表示装置41の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタC1が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタC2が用いられる。図柄表示装置41に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタC3が用いられる。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）を終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタCFが用いられる。なお、「高確率モード」は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【6769】

大当たり乱数カウンタC1の初期値設定には乱数初期値カウンタCINIが用いられる。また、メイン表示部45の第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37b、並びに図柄表示装置41における変動時間を決定する際には変動種別カウンタCSが用いられる。さらに、第2始動口34の電動役物34aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタC4が用いられる。

【6770】

各カウンタC1～C4、CF、CINI、CSは、その更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がRAM64の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ64aに適宜記憶される。

【6771】

RAM64には、保留情報記憶エリア64bと、判定処理実行エリア64cとが設けられている。保留情報記憶エリア64bには、第1保留エリアRaと第2保留エリアRbとが設けられている。本実施形態では、第1始動口33に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および転落乱数カウンタCFの各値が保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに時系列的に記憶される。また、第2始動口34に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および転落乱数カウンタCFの各値が保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに時系列的に記憶される。

【6772】

大当たり乱数カウンタC 1の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタC 1は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタC 1は、例えば、0～1199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。また、大当たり乱数カウンタC 1が1周すると、その時点の乱数初期値カウンタC I N Iの値が当該大当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタC I N Iは、大当たり乱数カウンタC 1と同様のループカウンタである（値＝0～1199）。

【6773】

大当たり乱数カウンタC 1は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エ

10

【6774】

リアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。

第1保留エリアRaに記憶された大当たり乱数カウンタC 1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動し、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第2保留エリアRbに記憶された大当たり乱数カウンタC 1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動し、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【6775】

20

本実施形態のパチンコ機10においては、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された大当たり乱数カウンタC 1の値は、第1始動口33または第2始動口34に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する。そして、実行エリアAEに移動した大当たり乱数カウンタC 1は、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【6776】

次に、大当たり種別カウンタC 2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC 2は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC 2は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

30

【6777】

大当たり種別カウンタC 2は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。

【6778】

上述したように、MPU62は、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり乱数カウンタC 1の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり種別カウンタC 2の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC 1の値及び大当たり種別カウンタC 2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63fに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

40

【6779】

次に、リーチ乱数カウンタC 3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC 3は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタC 3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【6780】

50

リーチ乱数カウンタC 3は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口3 3に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第1保留エリアR aに記憶され、第2始動口3 4に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第2保留エリアR bに記憶される。第1保留エリアR aに記憶されたリーチ乱数カウンタC 3の値は、判定処理実行エリア6 4 cに移動した後、ROM 6 3のリーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第2保留エリアR bに記憶されたリーチ乱数カウンタC 3の値は、判定処理実行エリア6 4 cに移動した後、ROM 6 3のリーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、MP U 6 2は、リーチ乱数カウンタC 3の値に関係なくリーチ発生が決定される。

10

【6 7 8 1】

リーチとは、図柄表示装置4 1の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機1 0において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図6 5 0 (b)の表示面4 1 aのメイン表示領域MAにおいて、最初に図柄列Z 1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z 3においてZ 1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z 2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z 2に停止表示される。

20

【6 7 8 2】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面4 1 aの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタC 3やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

30

【6 7 8 3】

次に、転落乱数カウンタC Fの詳細について説明する。転落乱数カウンタC Fは、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

【6 7 8 4】

転落乱数カウンタC Fは、例えば0～9 9の範囲内で順に1 ずつ加算され、最大に達した後0に戻る構成である。転落乱数カウンタC Fは定期的に更新され、第1始動口3 3又は第2始動口3 4に遊技球が入球したタイミングでRAM 6 4の保留情報格納エリア6 4 bに格納される。具体的には、第1始動口3 3に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタC Fの更新値がRAM 6 4の第1保留エリアR aに格納され、第2始動口3 4に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタC Fの更新値がRAM 6 4の第2保留エリアR bに格納される。そして、第1保留エリアR a又は第2保留エリアR bに格納された転落乱数カウンタC Fの値は、実行エリアA Eに移動した後、ROM 6 3の転落抽選用テーブル記憶エリア6 3 dに記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル）と照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。

40

【6 7 8 5】

次に、変動種別カウンタC Sの詳細について説明する。変動種別カウンタC Sは、第1

50

図柄表示部 37 a 及び第 2 図柄表示部 37 b における変動時間と、図柄表示装置 41 における図柄の変動時間とを、MPU 62 において決定する際に用いられる。変動種別カウンタ CS は、例えば 0～198 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【6786】

変動種別カウンタ CS は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第 1 図柄表示部 37 a 又は第 2 図柄表示部 37 b における変動表示の開始時及び図柄表示装置 41 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタ CS のバッファ値が取得される。第 1 図柄表示部 37 a 及び第 2 図柄表示部 37 b における変動時間の決定に際しては、ROM 63 の変動時間テーブル記憶エリア 63 h に記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【6787】

次に、電動役物開放カウンタ C4 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C4 は、例えば、0～465 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C4 は定期的に更新され、スルーゲート 35 に遊技球が入球したタイミングで RAM 64 の電役保留エリア 64 d に記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア 64 d に記憶されている電動役物開放カウンタ C4 の値が電役実行エリア 64 e に移動した後、電役実行エリア 64 e において電動役物開放カウンタ C4 の値を用いて電動役物 34 a を開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア 64 e において、ROM 63 の役物抽選用テーブル記憶エリア 63 e に記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタ C4 の値とが照合され、電動役物 34 a を開放状態に制御するか否かが決定される。

【6788】

なお、取得された大当たり乱数カウンタ C1 の値、大当たり種別カウンタ C2 の値、リーチ乱数カウンタ C3 の値、電動役物開放カウンタ C4 の値および転落乱数カウンタ CF の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第 1 保留エリア Ra および第 2 保留エリア Rb に記憶された大当たり乱数カウンタ C1 の値、大当たり種別カウンタ C2 の値、リーチ乱数カウンタ C3 の値および転落乱数カウンタ CF の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【6789】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタ C1 に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタ C1 と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機 10 には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。

【6790】

図 653 は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図 653 (a) は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図 653 (b) は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【6791】

図 653 (a) に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C1 の値として、0～4 の 5 個の値が設定されている。そして、0～1199 の値のうち、0～4 の 5 個の値以外の値（5～1199）が外れである。一方、図 653 (b) に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C1 の値として、0～15 の 16 個の値が設定されている。そして、0～1199 の値のうち、0～15 の 16 個の値以外の値（16～1199）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに

当選する確率が高くなっている。

【6792】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC1の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC1の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【6793】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【6794】

「小当たり」とは、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【6795】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の3つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

- (1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様
- (2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード
- (3) 開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモード

【6796】

パチンコ機10には、上記の(1)開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が複数回(例えば16回)行われるとともに、1回の開放は30secが経過するまで又は開閉扉36bへの入球個数が10個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が2回行われるとともに、1回の開放は0.2secが経過するまで又は開閉扉36bへの入球個数が6個となるまで継続するよう設定可能である。

【6797】

遊技者により操作ハンドル25が操作されている場合、0.6secに1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構81が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1回の開閉扉36bの開放時間は0.2secである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも1回の開閉扉36bの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【6798】

なお、開閉扉36bの開閉回数、1回の開放に対する開放限度時間、及び1回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉36bの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、1回の開放に対する開放限度時間が長い又は1回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モード

10

20

30

40

50

では、実質的に可変入賞装置 3 6 への入賞が発生しない構成としてもよい。

【6799】

パチンコ機 1 0 には、上記の (2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図 6 5 3 を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【6800】

パチンコ機 1 0 には、上記の (3) 開閉実行モード終了後の第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a のサポートモードの態様として、遊技領域 P A に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【6801】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタ C 4 を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 3 4 a の 1 回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【6802】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 3 4 a が開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物 3 4 a の 1 回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物 3 4 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【6803】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 3 4 への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【6804】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタ C 2 を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM 6 3 の振分テーブル記憶エリア 6 3 b に振分テーブルとして記憶されている。

【6805】

図 6 5 4 は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図 6 5 4 (a) は第 1 始動口用の振分テーブルを示し、図 6 5 4 (b) は第 2 始動口用の振分テーブルを示している。第 1 始動口用の振分テーブルは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第 2 始動口用の振分テーブルは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。両振分テーブルは、大当たり種別を振り分ける際の参照テーブルとして機能するが、本実施形態では、モード選択抽選において先落ちモードと後落ちモードとを振り分けるための参照テーブルとしても機能する。モード選択抽選の詳細については、後述する。

【6806】

図654(a)の第1始動口用の振分テーブルに示すように、第1始動口用の振分テーブルには、第1始動口33への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たりと、8R確変大当たりと、8R通常大当たりとが設定されている。

【6807】

16R確変大当たり及び8R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R確変大当たりと8R確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が相違し、16R確変大当たりは16回（16ラウンド）であり、8R確変大当たりは8回（8ラウンド）である。

10

【6808】

8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数は8回（8ラウンド）である。

【6809】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～64」が16R確変大当たりに対応しており、「65～89」が8R確変大当たりに対応しており、「90～99」が8R通常大当たりに対応している。

20

【6810】

上記のように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりの種別として、3種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この3種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、16R確変大当たりが最も高く、8R確変大当たりが次に高く、最後に8R通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【6811】

図654(b)の第2始動口用の振分テーブルに示すように、第2始動口用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たりと、8R確変大当たりと、8R通常大当たりとが設定されている。第2始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～74」が16R確変大当たりに対応しており、「75～89」が8R確変大当たりに対応しており、「90～99」が8R通常大当たりに対応している。

30

【6812】

このように本実施形態のパチンコ機10では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第1始動口33への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第2始動口34への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

40

【6813】

本実施形態では、上述したように、第1始動口用の振分テーブルに設定されている大当たりの種別と、第2始動口用の振分テーブルに設定されている大当たりの種別とは、同一であるが、これに換えて、異なる構成としてもよい。さらに、各振分テーブルによって規定される、大当たりの種別は、3種類に限る必要はなく、例えば16R通常大当たりを含む4種類としても良いし、2種類や、5種類以上の数としても良い。さらに、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数は、8R、16Rに限る必要はなく、例えば、4R、5R等の他の回数としても良い。

【6814】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはな

50

く、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、16確変大当たりまたは8R確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するか、または転落抽選において当選するまで継続される。

【6815】

上述のように、MPU62は、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63fに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【6816】

図655は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図655に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタCFの値として0、1、2の3個の値が設定されている。外れとなる転落乱数カウンタCFの値として3～99の97個の値が設定されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は3/100であり、転落抽選に外れて高確率モードが継続される確率は97/100である。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。

【6817】

図656は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【6818】

図656(a)は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図656(a)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.4秒である。

【6819】

図656(b)は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図656(b)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462～465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.6秒である。

【6820】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第2始動口34への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【6821】

10

20

30

40

50

《L 3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

次に、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成について説明する。

【6 8 2 2】

図 6 5 7 は、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 8 5（図 6 5 1）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置 9 0 に設けられた音声発光制御基板 9 1 には、M P U 9 2 が搭載されている。M P U 9 2 は、C P U、R O M 9 3、R A M 9 4、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【6 8 2 3】

R O M 9 3 には、M P U 9 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、R O M 9 3 のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a、変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b 等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【6 8 2 4】

R A M 9 4 は、R O M 9 3 内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、R A M 9 4 のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア 9 4 a、各種カウンタエリア 9 4 b、抽選用カウンタエリア 9 4 c 等が設けられている。なお、M P U 9 2 に対して R O M 9 3 及び R A M 9 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【6 8 2 5】

M P U 9 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 9 2 の入力側には、主制御装置 6 0 と演出操作ボタン 2 4 が接続されている。主制御装置 6 0 からは、各種コマンドを受信する。M P U 9 2 の出力側には、スピーカー 4 6 や各種ランプ 4 7 が接続されているとともに、表示制御装置 1 0 0 が接続されている。

【6 8 2 6】

表示制御装置 1 0 0 に設けられた表示制御基板 1 0 1 には、プログラム R O M 1 0 3 及びワーク R A M 1 0 4 が複合的にチップ化された素子である M P U 1 0 2 と、ビデオディスプレイプロセッサ（V D P）1 0 5 と、キャラクタ R O M 1 0 6 と、ビデオ R A M 1 0 7 とが搭載されている。なお、M P U 1 0 2 に対してプログラム R O M 1 0 3 及びワーク R A M 1 0 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【6 8 2 7】

M P U 1 0 2 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、V D P 1 0 5 の制御（具体的には V D P 1 0 5 に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【6 8 2 8】

プログラム R O M 1 0 3 は、M P U 1 0 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の J P E G 形式画像データも併せて記憶されている。

【6 8 2 9】

ワーク R A M 1 0 4 は、M P U 1 0 2 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【6 8 3 0】

V D P 1 0 5 は、一種の描画回路であり、図柄表示装置 4 1 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。V D P 1 0 5 は、I C チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。V D P 1 0 5 は、M P U 1 0 2、ビデオ R A M 1 0 7 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M 1 0 7 に記憶させる画像データを、キャラクタ R O M 1 0 6 から所定のタイミングで読み出して図

10

20

30

40

50

柄表示装置 41 に表示させる。

【6831】

キャラクタROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

10

【6832】

ビデオRAM107は、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【6833】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

【6834】

20

《L4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機10では、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、例えば100回である。すなわち、パチンコ機10では、高頻度サポートモードに移行した後において、保証遊技回数である100回まで高頻度サポートモードは保証される。保証遊技回数である100回を超えた後については、その時点における抽選モードとして低確率モードが設定されている場合には、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行される。高頻度サポートモードでの遊技回数が100回に達した後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。

30

【6835】

図658は、保証遊技回数に達する以前の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。図658(a)には、抽選モードの状態とサポートモードの状態とが示されている。図658において、[]内に示した数字(例えば[1]、[60])は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数を示す。

【6836】

40

本実施形態のパチンコ機10では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回(図示の例では、60回)において、転落抽選に当選した場合、抽選モードが低確率モードに移行する。そして、その60回目に実行される遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。一方、サポートモードについては、その60回目に実行される遊技回で転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードが開始されてから100回目に実行される遊技回に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。

【6837】

50

図 6 5 8 (b) には、本実施形態のパチンコ機 1 0 が、転落抽選に当選した 6 0 回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、6 0 回目の遊技回まで (1 回 ~ 5 9 回)、転落抽選にも当たり抽選にもリーチ抽選にも当選していないので、遊技回 5 9 回までは、各遊技回における当たり抽選の結果の予告や抽選結果を告知する通常の演出 (通常演出とも呼ぶ) を実行する。そして、転落抽選に当選した 6 0 回目の遊技回においては、例えば、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが対決する戦闘演出 (以下、バトル演出とも呼ぶ) を実行する。

【6 8 3 8】

バトル演出は、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出の前に実行される演出である。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、バトル演出として、通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出の 3 種類が用意されている。通常バトル演出は、遊技者に有利な結果 (勝利)、遊技者に不利な結果 (敗北)、遊技者に有利とも不利とも言えない結果 (引き分け) の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。生死バトル演出は、遊技者に有利な結果 (勝利)、遊技者に不利な結果 (敗北) の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。優勢バトル演出は、遊技者に有利な結果 (勝利)、遊技者に有利とも不利とも言えない結果 (引き分け) の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。保証遊技回数に達する以前の遊技回においては、バトル演出として、通常バトル演出が実行される。すなわち、図 6 5 8 (b) の例示の場合では、バトル演出として、通常バトル演出が実行される。

【6 8 3 9】

そして、バトル演出を実行後に、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出においては、転落抽選および当たり抽選の抽選結果に対応した演出を実行する。具体的には、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、遊技者側キャラクターが敗北する敗北演出を実行する。転落抽選の抽選結果に関わらず、当たり抽選において大当たりに当選した場合には、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を実行する。転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチが発生した場合には、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を実行する。図 6 5 8 (b) の例示の場合、6 0 回目の遊技回において転落抽選に当選しているため、結果告知演出として敗北演出が実行される。

【6 8 4 0】

なお、6 0 回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した結果、高確率モードから低確率モードに移行するタイミングは、転落抽選に当選した 6 0 回目の遊技回が開始されるタイミングと一致している。すなわち、6 0 回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した時、抽選モードは、直ちに高確率モードから低確率モードに移行する。サポートモードについては、前述したように、高頻度サポートモードが継続される。

【6 8 4 1】

図 6 5 9 は、保証遊技回数に達する以前の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。

【6 8 4 2】

具体的には、本実施形態のパチンコ機 1 0 において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回 (図示の例では、6 0 回) で、当たり抽選において大当たりに当選した場合、その 6 0 回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング (すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング) でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。一方、サポートモードについても、その 6 0 回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングで、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、保証遊技回数に達していない場合には、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサ

10

20

30

40

50

ポートモードを共に低い側にリセットする。

【6843】

演出については、図659の例では60回目の遊技回まで（1回～59回）、転落抽選にも当たり抽選にもリーチ抽選にも当選していないので、遊技回59回までは、通常演出を実行する。そして、当たり抽選において大当たりに当選した60回目の遊技回においては、バトル演出と、当たり抽選において大当たりに当選したことを告知する結果告知演出とを実行する。なお、先に説明したように、保証遊技回数に達する以前の遊技回においては、バトル演出として、勝利、敗北、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆する演出である通常バトル演出が実行される。すなわち、図659の例示の場合では、バトル演出として、通常バトル演出が実行される。

10

【6844】

図660は、本実施形態のパチンコ機10において、保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機10において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（図示の例では、60回）で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（外れリーチ）を発生すると判定された場合の処理が、図660

20

【6845】

転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（外れリーチ）を発生すると判定された60回目の遊技回においては、勝利、敗北、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る通常バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利も敗北もしない引き分け演出を結果告知演出として実行する。転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しなかった遊技回においては、リーチの発生の有無にかかわらず、抽選モードは高確率モードを維持し、サポートモードは高頻度サポートモードを維持する。

【6846】

30

図661は、前述したバトル演出または結果告知演出が実行されているときの、図柄表示装置41の表示面41aを示す説明図である。バトル演出または結果告知演出が実行されるときには、表示面41aは、第1表示領域41a Sと第2表示領域41a Lとに区分される。そして、第1表示領域41a Sでは、図柄の変動表示及び停止表示が実行される。具体的には、単位遊技時間のうち、変動時間においては図柄の変動表示が実行され、停止時間においては図柄の停止表示が実行される。一方、第2表示領域41a Lでは、バトル演出または結果告知演出が実行される。

【6847】

図662は、バトル演出を例示する説明図である。図662（a）は通常バトル演出の一例を示し、図662（b）は生死バトル演出の一例を示し、図662（c）は優勢バトル演出の一例を示している。本実施形態のパチンコ機10では、バトル演出として、遊技者側の女性キャラクターと敵側の男性キャラクターとが対決する画像（動画画像）の表示が行われるが、この画像は、バトル演出の種類毎に異なったものとなっている。図662（b）に示す生死バトルでは、図662（a）に示す通常バトルの場合と比べて、両キャラクターが持つ刀剣が大きく、バトルの結果が勝利か敗北しかないことを示唆する画像となっている。図662（c）に示す優勢バトルでは、遊技者側の女性キャラクターの持つ刀剣が敵側の男性キャラクターが持つ刀剣に比べて大きく、遊技者側が優勢であり、バトルの結果が勝利か引き分けしかない（すなわち、負けがない）ことを示唆する画像となっている。なお、各バトル演出では、図662（a）～図662（c）に示した画像を表示面41aの第2表示領域41a Lに表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピ

40

50

ーカー 46 や各種ランプ 47 に出力させる。

【6848】

上述した通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出の各画像は、あくまでも一例であり、これらに限る必要はない。本実施形態では、各バトル演出は、遊技者側の女性キャラクターと敵側の男性キャラクターとが対決するという全体の構図はほぼ同じで、キャラクターが所持する刀剣だけが相違する構成であったが、これに換えて、全体の構図についても、バトル演出の種類によって全く違った構成としてもよい。要は、通常バトル演出は、バトルの結果が勝利、敗北、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る演出であり、生死バトル演出は、バトルの結果が勝利、敗北の内のいずれかに該当することを示唆し得る演出であり、優勢バトル演出は、バトルの結果が勝利、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る演出であれば、それぞれ、どのような演出の態様とすることもできる。さらに、上記のような示唆を得ることができない演出であっても、互いに相違する演出であれば、通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出のそれぞれは、どのような演出の態様とすることもできる。通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出のそれぞれを、互いに相違する演出としたのは、遊技者に付与する緊迫感や期待感をバトル演出の種類によって変化させるためであるが、こうした変化を望まない場合には、通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出のそれぞれを同一の演出内容とすることもできる。

10

【6849】

図 663 は、バトル演出後に実行される結果告知演出を例示する説明図である。図 663 (a) は結果告知演出としての勝利演出を示し、図 663 (b) は結果告知演出としての敗北演出を示し、図 663 (c) は結果告知演出としての引き分け演出を示している。勝利演出では、図 663 (a) に示すように、遊技者側の女性キャラクターが勝利に喜ぶ画像（動画像）を表示面 41a の第 2 表示領域 41aL（図 661）に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー 46 や各種ランプ 47 に出力させる。当たり抽選において大当たりに当選した図 659 の例示では、結果告知演出として、勝利演出が実行される。

20

【6850】

敗北演出では、図 663 (b) に示すように、遊技者側の女性キャラクターが敗北で悲しむ画像（動画像）を表示面 41a の第 2 表示領域 41aL に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー 46 や各種ランプ 47 に出力させる。転落抽選に当選した図 658 の例示では、結果告知演出として、敗北演出が実行される。

30

【6851】

引き分け演出では、図 663 (c) に示すように、遊技者側の女性キャラクターが負けていないことを知らせる画像（動画像）を表示面 41a の第 2 表示領域 41aL（図 661）に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー 46 や各種ランプ 47 に出力させる。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回であって、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した遊技回では、結果告知演出として、引き分け演出が実行される。なお、勝利演出、敗北演出、引き分け演出のそれぞれは、図 663 (a) ～図 663 (c) に示す画像（動画像）に換えて、他の画像（動画像）とすることもできる。要は、勝利演出は、遊技者に有利な結果であることを告知できる画像であればどのような画像とすることもでき、敗北演出は、遊技者に不利な結果であることを告知できる画像であればどのような画像とすることもでき、引き分け演出は、遊技者に有利とも不利とも言えない結果であることを告知できる画像であればどのような画像とすることもできる。

40

【6852】

次に、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合と、当たり抽選において大当たりに当選した場合とについて、説明する。

【6853】

図 664 は、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処

50

理の一例を説明するタイミングチャートである。図 6 6 4 (a) は、当たり抽選によって確変大当たり当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回 (図示の例では、120 回) において、転落抽選に当選して、抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行した場合を示している。120 回目の遊技回で転落抽選に当選した場合でも、60 回目の遊技回において転落抽選に当選した場合と同様に、転落抽選における抽選結果が、その遊技回における当たり抽選の抽選モードに反映される。すなわち、図 6 6 4 (a) の例では、120 回目の遊技回において、転落抽選に当選して抽選モードが低確率モードに移行する。そして、120 回目の遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。

10

【6854】

サポートモードについては、先に説明したように、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が保証遊技回数 (100 回) に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。但し、高頻度サポートモードでの遊技回数が 100 回に達した場合であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。したがって、図 6 6 4 (a) の例では、120 回目の遊技回で転落抽選に当選した場合、120 回目の遊技回に達するまでは、高確率モードが継続されているので、高頻度サポートモードが継続されている。そして、120 回目の遊技回において転落抽選に当選し、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードも高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

20

【6855】

図 6 6 4 (b) には、本実施形態のパチンコ機 10 が、転落抽選に当選した 120 回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、120 回目の遊技回まで (1 回 ~ 119 回)、転落抽選にも当たり抽選にも当選していないので、120 回目の遊技回までは、各遊技回における当たり抽選の結果の予告や抽選結果を告知する通常の演出 (通常演出とも呼ぶ) を実行する。そして、転落抽選に当選した 120 回目の遊技回においては、バトル演出を実行する。ここでは、バトル演出として、先に説明した生死バトル演出 (図 6 6 2 (b) 参照) を実行する。

30

【6856】

そして、生死バトル演出を実行後に、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出においては、転落抽選および当たり抽選の抽選結果に対応した演出を実行する。具体的には、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たり当選しなかった場合には、図 6 6 3 (b) に示した、遊技者側キャラクターが敗北する敗北演出を実行する。当たり抽選において大当たり当選した場合には、転落抽選の結果に関わらず、図 6 6 3 (a) に示した、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を実行する。図 6 6 4 (b) の場合、120 回目の遊技回において転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たり当選していないため、結果告知演出として敗北演出が実行される。

40

【6857】

なお、120 回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した結果、高確率モードから低確率モードに移行するタイミングは、転落抽選に当選した 120 回目の遊技回が開始されるタイミングと一致している。すなわち、120 回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した時、抽選モードは、直ちに高確率モードから低確率モードに移行する。また、抽選モードが低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。サポートモードが低頻度サポートモードに移行するタイミングは、抽選モードが低確率モードに移行したタイミングとほぼ同時である。したがって、120 回目の遊技回が開始されるタイミングとほぼ同時に低頻度サポートモードに移行する。

50

【6858】

次に、保証遊技回数に達した後の遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理について説明する。以下では、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の説明に先立って、比較例1と比較例2のパチンコ機が実行する処理について説明する。

【6859】

図665は、比較例1のパチンコ機において、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。具体的には、図665には、比較例1のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サ
ポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（図示の例
では、120回）で、当たり抽選において大当たりに当選して、開閉実行モードの開始時
に抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行した場合
が示されている。

10

【6860】

転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した120回目の遊技回
においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結
果告知演出として実行する。そして、大当たりに当選した120回目の遊技回が終了し、
開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了するタイミ
ング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポ
ートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、大
当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選
モードとサポートモードを共に低い側にリセットする。

20

【6861】

ここで、比較例1のパチンコ機は、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽
選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合に、抽選モードおよびサ
ポートモードについて、本実施形態のパチンコ機10と同一の動作、すなわち、図664
に示した動作を行うものとする。図664（b）と図665とを比較すると、120回目
の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が、両者の間
で異なったものであることが判る。この期間では、転落抽選には当選せず、当たり抽選
において大当たり当選した際には、図665に示すように高頻度サポートモードであるの
に
対し、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった際には、図66
4（b）に示すように低頻度サポートモードとなっている。このため、図664（b）に
示した処理と図665に示した処理との両方を実行する比較例1のパチンコ機を想定した
場合、遊技者は、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物34a（図649）の
開閉状態から、高頻度サポートモードが終了し低頻度サポートモードに移行したか否かを
確認することによって、120回目の遊技回において転落抽選に当選したか否かを認識す
ることができる。

30

【6862】

具体的には、遊技者は、120回目の遊技回において、結果告知演出が実行されるより
も前に、電動役物34a（図649）が開閉動作を停止することが確認できた場合に、1
20回目の遊技回が開始されるタイミングで高頻度サポートモードが終了し低頻度サポ
ートモードに移行したとして、120回目の遊技回でもって転落抽選に当選したと予測す
ることができる。この結果、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告
知演出の種類を予測することが可能となる。換言すれば、高確率モードでの遊技回が10
0回以上継続している場合であって、かつ高頻度サポートモードである場合に、バトル演
出が開始されると、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターのいずれが勝利するのかは
結果告知まで分からない（すなわち、転落抽選に当選するのかが当たり抽選において大
当たりに当選するのかが結果告知までわからない）といった内容に演出的にはなっているが、
遊技者は、バトル演出が実行されている期間に電動役物34aの開閉状態から高頻度サ
ポ

40

50

ートが終了したことを確認することによって、今回のバトルは遊技者側キャラクターが負けてしまう（転落抽選に当選する）ということ、バトル演出中に予測できてしまう。この結果、120回目の遊技回における転落抽選および当たり抽選の結果に対する緊迫感や期待感を、バトル演出および結果告知演出によって遊技者に付与できない場合がある。このことが、比較例1の課題となっている。

【6863】

図666は、比較例2のパチンコ機において、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。具体的には、比較例2のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから120回目に実行される遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選して、開閉実行モードの開始時に、抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図666に示されている。

10

【6864】

転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した120回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。大当たりに当選した120回目の遊技回が開始するタイミングでもってサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、大当たりに当選した120回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、高確率モードでの遊技回が保証遊技回数（100回）以上継続して実行されている場合であって、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングが、比較例1のパチンコ機では、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングである（図665参照）のに対して、比較例2のパチンコ機では、大当たりに当選した遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）となっている点が相違する。

20

【6865】

転落抽選に当選した場合の例示である図664（b）と、当たり抽選において大当たりに当選した場合の例示である図666とを比較すると、120回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が同一であることが判る。このため、遊技者が、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物34a（図649）の開閉状態から、120回目の遊技回において、転落抽選に当選したのか当たり抽選において大当たりに当選したのかを認識することはできない。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）を予測することが不可能である。したがって、保証遊技回数に達した後の遊技回において転落抽選に当選した場合に図664（b）に示した処理を行い、保証遊技回数に達した後の遊技回において大当たりに当選した場合に図666に示した処理を実行する比較例2のパチンコ機によれば、比較例1の前述した課題を解決することができる。

30

40

【6866】

しかしながら、比較例2のパチンコ機であっても、次の課題が顕在する。

【6867】

比較例2のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合、当たり抽選において大当たりに当選した場合共に、当該遊技回が開始したタイミングで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、電動役物34a（図649）は開閉動作を停止する。保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選せず、かつ、当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、サポートモードは高頻度サポートモードを維持し、電動役物34a（図649）は開閉動作を継続する。このため、遊技者は、遊技回の開始後も、電動役物34a（

50

図649)が開閉動作を継続することを確認することによって、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選せず、かつ、当たり抽選において大当たりに当選しなかったことを予測することができる。

【6868】

したがって、比較例2のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において実行されるバトル演出を、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しないことに該当することを示唆しうる演出、具体的には優勢バトル演出と仮にしたとしても、電動役物34a(図649)が開閉動作を継続することを確認することによって引き分けであること、すなわち、転落抽選に当選せず、かつ、当たり抽選において大当たりに当選しなかったことを予測できてしまうことから、優勢バトル演出が意味のないものとなってしまう。すなわち、保証遊技回数に達した後の遊技回において実行されるバトル演出は、バトルの結果が勝利か敗北しかない生死バトル演出しか意味をなさないこととなる。この結果、比較例2のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において実行するバトル演出についての演出の幅を広げることができないという課題があった。

【6869】

本実施形態のパチンコ機10は、以下の構成とすることで、比較例1の課題と比較例2の課題の双方を解決している。

【6870】

本実施形態のパチンコ機10は、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後の遊技回(例えば、120回目の遊技回)において、当たり抽選において大当たり当選した場合に、サポートモードを変化させる態様として2つのモードを有する。2つのモードは、以下、「先落ちモード」と「後落ちモード」と呼ぶ。なお、本実施形態では、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかは、抽選(以下、モード選択抽選と呼ぶ)によって決定しており、モード選択抽選による振り分け結果は、遊技者に報知しない構成となっている。

【6871】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合に、大当たり種別カウンタC2を用いて、大当たり種別を振り分けているが、モード選択抽選についても、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合に、大当たり種別カウンタC2を用いて、先落ちモードか後落ちモードかの振り分けを行っている。第1始動口33への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たりとなった場合には、図654(a)に示した第1始動口用の振分テーブルを用いて、先落ちモードか後落ちモードかの振り分けを行い、第2始動口33への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たりとなった場合には、図654(b)に示した第2始動口用の振分テーブルを用いて、先落ちモードか後落ちモードかの振り分けを行う。

【6872】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0~99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0~39」と「65~89」と「90~99」とが先落ちモードに対応しており、「40~64」が後落ちモードに対応している。すなわち、第1始動口用の振分テーブルでは、大当たりの種別の振り分け結果として16R確変大当たりが対応づけられている「0~64」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0~39」が先落ちモードに対応づけられており、「40~64」が後落ちモードに対応づけられている。大当たりの種別の振り分け結果として8R確変大当たりが対応づけられている「65~89」の大当たり種別カウンタC2の値は、先落ちモードに対応づけられている。大当たりの種別の振り分け結果として8R通常大当たりが対応づけられている「90~99」の大当たり種別カウンタC2の値は、先落ちモードに対応づけられている。

【6873】

第2始動口用の振分テーブルでは、「0~99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0~49」と「75~89」と「90~99」とが先落ちモードに対応しており、

「50～74」が後落ちモードに対応している。すなわち、第2始動口用の振分テーブルでは、大当たりの種別の振り分け結果として16R確変大当たりが対応づけられている「0～74」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～49」が先落ちモードに対応づけられており、「50～74」が後落ちモードに対応づけられている。大当たりの種別の振り分け結果として8R確変大当たりが対応づけられている「75～89」の大当たり種別カウンタC2の値は、先落ちモードに対応づけられている。大当たりの種別の振り分け結果として8R通常大当たりが対応づけられている「90～99」の大当たり種別カウンタC2の値は、先落ちモードに対応づけられている。

【6874】

なお、本実施形態では、第1始動口用の振分テーブルに規定されている種別カウンタC2の値に対するモード選択抽選の振り分け結果と、第2始動口用の振分テーブルに規定されている種別カウンタC2の値に対するモード選択抽選の振り分け結果とは相違する構成であったが、これに対して、同一の構成としても良い。

【6875】

図667は、本実施形態のパチンコ機10において、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機10において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（図示の例では、120回）で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合は、図667に示されている。

【6876】

転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した120回目の遊技回においては、勝利、敗北の内のいずれかに該当することを示唆し得る生死バトル演出（図662（b）参照）を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出（図663（a）参照）を結果告知演出として実行する。モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合には、大当たりに当選した120回目の遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）でもって、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、大当たりに当選した120回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。こうした演出、抽選モード、サポートモードの各状態の変化は、図666に示した比較例2における演出、抽選モード、サポートモードの各状態の変化と一致している。

【6877】

図668は、本実施形態のパチンコ機10において、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機10において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（図示の例では、120回）で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共にモード選択抽選において後落ちモードに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合は、図668に示されている。

【6878】

転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽

選において後落ちモードに当選した120回目の遊技回においては、勝利、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る優勢バトル演出（図662（c）参照）を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出（図663（a）参照）を結果告知演出として実行する。モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合には、大当たりに当選した120回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。こうした抽選モード、サポートモードの各状態の変化は、図665に示した比較例1における抽選モード、サポートモードの各状態の変化と一致している。

10

【6879】

モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合（図667）と、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合（図668）とを比較してみると、高確率モードでの遊技回が保証遊技回数（100回）以上継続して実行されている場合であって、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において実行されるバトル演出は、先落ちモードに当選した場合には、勝利、敗北の内のいずれかに該当することを示唆し得る生死バトル演出であるに対して、後落ちモードに当選した場合には、勝利、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る優勢バトル演出となっている点が相違する。サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングについては、先落ちモードに当選した場合には、大当たりに当選した遊技回が開始するタイ

20

【6880】

図669は、本実施形態のパチンコ機10において、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機10において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモ

30

【6881】

転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（外れリーチ）を発生すると判定された120回目の遊技回においては、勝利、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る優勢バトル演出（図662（c）参照）を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利も敗北もしない引き分け演出（図663（c）参照）を結果告知演出として実行する。転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しなかった遊技回においては、リーチの発生の有無にかかわらず、抽選モードは高確率モードを維持し、サポートモードは高頻度サポートモードを維持する。

40

【6882】

まとめると次の通りとなる。本実施形態のパチンコ機10は、保証遊技回数に達した後の遊技回において、

（A）転落抽選に当選した場合（当たり抽選の結果に関わらず）、または、

（B）転落抽選に当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合に、

当該遊技回において実行されるバトル演出として生死バトル演出を実行すると共に、当

50

該遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）でもってサポートモードを低頻度サポートモードに移行する。

【6883】

また、本実施形態のパチンコ機10は、保証遊技回数に達した後の遊技回において、（C）転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された場合、または、

（D）転落抽選に当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合に、

当該遊技回において実行されるバトル演出として優勢バトル演出を実行すると共に、当該大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもってサポートモードを低頻度サポートモードに移行する。

10

【6884】

このため、本実施形態のパチンコ機10によれば、上記（A）の場合と上記（B）の場合とで、同じタイミングでサポートモードが低頻度サポートモードに移行されることから、保証遊技回数に達した後の遊技回において、バトル演出中に、転落抽選に当選したことを電動役物34a（図649）の開閉状態から遊技者に予測されてしまうことを防止することができるという効果を奏する。さらに、保証遊技回数に達した後の遊技回において、生死バトル演出を行ったり、優勢バトル演出を行ったりすることができることから、保証遊技回数に達した後の遊技回において実行するバトル演出についての演出の幅を広げることができるという効果を奏する。

20

【6885】

《L5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【6886】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置60のMPU62は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。MPU62は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

30

【6887】

<タイマ割込み処理>

図670は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

【6888】

ステップS10101では、各種検知センサ67a～67eの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサ67a～67eの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップS10102に進む。

40

【6889】

ステップS10102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップS10103に進む。

【6890】

ステップS10103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、転落乱数カウンタCFおよび電動役物開放カウンタC4の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、

50

リーチ乱数カウンタ C 3、転落乱数カウンタ C F および電動役物開放カウンタ C 4 にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4、C F の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S 1 0 1 0 4 に進む。なお、変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理（図 6 7 4）において、その値を更新する。

【6891】

ステップ S 1 0 1 0 4 では、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップ S 1 0 1 0 4 の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S 1 0 1 0 4 を実行した後、ステップ S 1 0 1 0 5 に進む。

【6892】

ステップ S 1 0 1 0 5 では、スルーゲート 3 5 への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップ S 1 0 1 0 5 のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S 1 0 1 0 5 を実行した後、M P U 6 2 はタイマ割込み処理を終了する。

【6893】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 6 7 0：S 1 0 1 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【6894】

図 6 7 1 は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 2 0 1 では、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球（始動入球）したか否かを、第 1 始動口 3 3 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S 1 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したと判定した場合には（S 1 0 2 0 1：Y E S）、ステップ S 1 0 2 0 2 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S 1 0 2 0 3 に進む。

【6895】

ステップ S 1 0 2 0 3 では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S 1 0 2 0 4 に進む。

【6896】

ステップ S 1 0 2 0 4 では、第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数 R a N（以下、第 1 始動保留個数 R a N ともいう）を読み出し、当該第 1 始動保留個数 R a N を後述する処理の対象として設定する。第 1 始動保留個数 R a N は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S 1 0 2 0 9 に進む。

【6897】

ステップ S 1 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球していないと判定した場合には（S 1 0 2 0 1：N O）、ステップ S 1 0 2 0 5 に進み、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したか否かを第 2 始動口 3 4 に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【6898】

ステップ S 1 0 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したと判定した場合には（S 1 0 2 0 5：Y E S）、ステップ S 1 0 2 0 6 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S 1 0 2 0 7 に進む。一方、ステップ S 1 0 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球していないと判定した場合には（S 1 0 2 0 5：N O）、本始動口用の入球処理を終了する。

【6899】

ステップ S 1 0 2 0 7 では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S 1 0 2 0 8 に進む。

【6900】

10

20

30

40

50

ステップS10208では、第2保留エリアRbの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数RbN（以下、第2始動保留個数RbNともいう）を読み出し、当該第2始動保留個数RbNを後述する処理の対象として設定する。第2始動保留個数RbNは、第2始動口34への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップS10209に進む。

【6901】

ステップS10209では、上述したステップS10204又はステップS10208において設定された始動保留個数N（RaN又はRbN）が上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。ステップS10209において、始動保留個数Nが上限値未満でない場合には（S10209:NO）、本始動口用の入球処理を終了する。

10

【6902】

一方、ステップS10209において、始動保留個数Nが上限値未満である場合には（S10209:YES）、ステップS10210に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Nに1を加算した後、ステップS10211に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数CRNと言う）に1を加算する。合計保留個数CRNは、第1始動保留個数RaNと第2始動保留個数RbNとの合計値を示す。その後、ステップS10212に進む。

【6903】

ステップS10212では、ステップS10103（図670）において更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および転落乱数カウンタCFの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップS10210において1を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第1始動保留個数RaNが処理の対象として設定されている場合には、ステップS10103にて更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および転落乱数カウンタCFの各値を、第1保留エリアRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS10210において1を加算した第1始動保留個数RaNと対応する記憶エリアに格納する。また、第2始動保留個数RbNが処理の対象として設定されている場合には、ステップS10103にて更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および転落乱数カウンタCFの各値を、第2保留エリアRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS10210において1を加算した第2始動保留個数RbNと対応する記憶エリアに格納する。ステップS10212を実行した後、ステップS10213に進む。

20

30

【6904】

ステップS10213では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および転落乱数カウンタCFの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否判定結果（抽選結果）などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップS10213を実行した後、ステップS10214に進む。

40

【6905】

ステップS10214では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、転落乱数カウンタCFの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【6906】

保留コマンドは、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制

50

御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 6 7 4：ステップ S 1 0 5 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

【6907】

また、音声発光制御装置 9 0 は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置 9 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

10

【6908】

主制御装置 6 0 の M P U 6 2 は、ステップ S 1 0 2 1 4 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【6909】

<先判定処理>

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図 6 7 1：S 1 0 2 1 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

20

【6910】

図 6 7 2 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【6911】

ステップ S 1 0 3 0 1 では、始動口用の入球処理（図 6 7 1）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値を把握する。その後、ステップ S 1 0 3 0 2 に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

30

【6912】

ステップ S 1 0 3 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（S 1 0 3 0 2：YES）、ステップ S 1 0 3 0 3 に進み、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S 1 0 3 0 8 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

40

【6913】

一方、ステップ S 1 0 3 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（S 1 0 3 0 2：NO）、ステップ S 1 0 3 0 4 に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタ C F の値を把握する。その後、ステップ S 1 0 3 0 5 に進み、転落当否判定テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。

【6914】

50

ステップS10305において、転落抽選に当選していると判定した場合には（S10305：YES）、ステップS10306に進み、転落当選情報を先判定処理結果格納エリア64hに記憶し、ステップS10303に進む。ステップS10303では、上述のように、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップS10308に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【6915】

ステップS10305において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（S10305：NO）、ステップS10307に進む。ステップS10307では、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップS10308に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【6916】

ステップS10308では、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりに対応していると判定した場合には（S10308：YES）、ステップS10309に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値を把握する。その後、ステップS10310に進み、振分テーブル記憶エリア63bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC2が第1始動口33への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口34への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップS10310を実行した後、ステップS10311に進む。

【6917】

ステップS10311では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタC2の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップS10311において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（S10311：YES）、ステップS10312に進み、先判定処理結果格納エリア64hに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS10311において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（S10311：NO）、ステップS10313に進み、先判定処理結果格納エリア64hに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【6918】

ステップS10308において、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（S10308：NO）、ステップS10314に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタC3の値を把握する。その後、ステップS10315に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップS10316に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【6919】

ステップS10316において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（S10316：YES）、ステップS10317に進み、先判定処理結果格納エリア64hにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS10316において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（S10316：NO）、そのまま先判定処理を終了する。

【6920】

<スルー用の入球処理>

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処

10

20

30

40

50

理のサブルーチン（図 6 7 0 : S 1 0 1 0 5）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 6 9 2 1 】

図 6 7 3 は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 4 0 1 では、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したか否かを判定する。ステップ S 1 0 4 0 1 において、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したと判定した場合には（S 1 0 4 0 1 : Y E S）、ステップ S 1 0 4 0 2 に進み、役物保留個数 S N が上限値（本実施形態では 4）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 S N は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S 1 0 4 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（S 1 0 4 0 1 : N O）、本スルー用の入球処理を終了する。

10

【 6 9 2 2 】

ステップ S 1 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の上限値未満（4 未満）であると判定した場合には（S 1 0 4 0 2 : Y E S）、ステップ S 1 0 4 0 3 に進み、役物保留個数 S N に 1 を加算する。その後、ステップ S 1 0 4 0 4 に進む。

【 6 9 2 3 】

ステップ S 1 0 4 0 4 では、ステップ S 1 0 1 0 3（図 6 7 0）において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

20

【 6 9 2 4 】

一方、ステップ S 1 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合（S 1 0 4 0 2 : N O）、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【 6 9 2 5 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

30

【 6 9 2 6 】

図 6 7 4 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 5 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S 1 0 5 0 2 に進む。

【 6 9 2 7 】

ステップ S 1 0 5 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S 1 0 5 0 3 に進む。

40

【 6 9 2 8 】

ステップ S 1 0 5 0 3 では、ステップ S 1 0 5 0 2 において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S 1 0 5 0 3 を実行した後、ステップ S 1 0 5 0 4 に進む。

【 6 9 2 9 】

ステップ S 1 0 5 0 4 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変

50

動種別カウンタC Sに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップS 1 0 5 0 5に進む。

【6930】

ステップS 1 0 5 0 5では、払出制御装置70から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップS 1 0 5 0 6に進む。ステップS 1 0 5 0 6では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置41による図柄の変動表示の設定、第1図柄表示部37a、第2図柄表示部37bの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップS 1 0 5 0 6を実行した後、ステップS 1 0 5 0 7に進む。

10

【6931】

ステップS 1 0 5 0 7では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップS 1 0 5 0 8に進む。

【6932】

ステップS 1 0 5 0 8では、第2始動口34に設けられた電動役物34aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物34aを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップS 1 0 5 0 9に進む。

20

【6933】

ステップS 1 0 5 0 9では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップS 1 0 5 0 3のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップS 1 0 5 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S 1 0 5 0 9：N O）、ステップS 1 0 5 1 0及びステップS 1 0 5 1 1において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップS 1 0 5 1 0において、乱数初期値カウンタC I N Iに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップS 1 0 5 1 1において、変動種別カウンタC Sに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップS 1 0 5 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S 1 0 5 0 9：Y E S）、ステップS 1 0 5 0 3に戻り、ステップS 1 0 5 0 3からステップS 1 0 5 0 8までの各処理を実行する。

30

【6934】

なお、ステップS 1 0 5 0 3からステップS 1 0 5 0 8の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

40

【6935】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図674：S 1 0 5 0 6）として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

【6936】

図675は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップS 1 0 6 0 1では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア

50

6 4 g の開閉実行モードフラグが ON であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に ON にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合に OFF にされる。

【6 9 3 7】

ステップ S 1 0 6 0 1 において、開閉実行モード中であると判定した場合には (S 1 0 6 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 0 6 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S 1 0 6 0 1 において、開閉実行モード中でないと判定した場合には (S 1 0 6 0 1 : N O)、ステップ S 1 0 6 0 2 に進む。

10

【6 9 3 8】

ステップ S 1 0 6 0 2 では、特図ユニット 3 7 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグが ON であるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始させる場合に ON にされ、その変動表示が終了する場合に OFF にされる。

【6 9 3 9】

20

ステップ S 1 0 6 0 2 において、特図ユニット 3 7 が変動表示中でないと判定した場合には (S 1 0 6 0 2 : N O)、ステップ S 1 0 6 0 3 に進む。

【6 9 4 0】

ステップ S 1 0 6 0 3 では、特図ユニット 3 7 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップ S 1 0 6 0 3 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【6 9 4 1】

一方、ステップ S 1 0 6 0 2 において、特図ユニット 3 7 が変動表示中であると判定した場合には (S 1 0 6 0 2 : Y E S)、ステップ S 1 0 6 0 4 に進む。

【6 9 4 2】

30

ステップ S 1 0 6 0 4 では、特図ユニット 3 7 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップ S 1 0 6 0 4 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【6 9 4 3】

<変動開始処理>

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 6 7 5 : S 1 0 6 0 3) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【6 9 4 4】

図 6 7 6 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 7 0 1 では、合計保留個数 C R N が「0」を上回るか否かを判定する。合計保留個数 C R N が「0」以下である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップ S 1 0 7 0 1 において、合計保留個数 C R N が「0」以下であると判定した場合には (S 1 0 7 0 1 : N O)、本変動開始処理を終了する。一方、ステップ S 1 0 7 0 1 において、合計保留個数 C R N が「0」を上回ると判定した場合には (S 1 0 7 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 0 7 0 2 に進む。

40

【6 9 4 5】

ステップ S 1 0 7 0 2 では、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップ S 1 0 7 0 3 に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【6 9 4 6】

50

ステップ S 1 0 7 0 3 では、遊技状態を判定するための遊技状態判定処理を行う。遊技状態判定処理の詳細については後述する。ステップ S 1 0 7 0 3 を実行した後、ステップ S 1 0 7 0 4 に進む。

【 6 9 4 7 】

ステップ S 1 0 7 0 4 では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップ S 1 0 7 0 5 に進む。

【 6 9 4 8 】

ステップ S 1 0 7 0 5 では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップ S 1 0 7 0 5 を実行した後、ステップ S 1 0 7 0 6 に進む。

10

【 6 9 4 9 】

ステップ S 1 0 7 0 6 では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S 1 0 7 0 6 を実行した後、ステップ S 1 0 7 0 7 に進む。

【 6 9 5 0 】

ステップ S 1 0 7 0 7 では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S 1 0 7 0 6 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S 1 0 7 0 7 を実行した後、ステップ S 1 0 7 0 8 に進む。

20

【 6 9 5 1 】

ステップ S 1 0 7 0 8 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、1 6 R 確変大当たりの情報、8 R 確変大当たりの情報、8 R 通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【 6 9 5 2 】

ステップ S 1 0 7 0 7 およびステップ S 1 0 7 0 8 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図 6 7 4）におけるステップ S 1 0 5 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S 1 0 7 0 8 を実行した後、ステップ S 1 0 7 0 9 に進む。

30

【 6 9 5 3 】

ステップ S 1 0 7 0 9 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、RAM 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが ON ではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 1 図柄表示部 3 7 a であると特定して変動表示を開始させ、第 2 図柄表示部フラグが ON である場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 2 図柄表示部 3 7 b であると特定して変動表示を開始させる。ステップ S 1 0 7 0 9 を実行した後、ステップ S 1 0 7 1 0 に進む。

40

【 6 9 5 4 】

ステップ S 1 0 7 1 0 では、RAM 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグを ON する。ステップ S 1 0 7 1 0 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【 6 9 5 5 】

< 保留情報シフト処理 >

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理の

50

サブルーチン（図 6 7 6 : S 1 0 7 0 2）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 6 9 5 6 】

図 6 7 7 は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 8 0 1 では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であるか否かを判定する。具体的には、第 1 保留エリア R a（図 6 5 2）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されている保留情報）の方が、第 2 保留エリア R b（図 6 5 2）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 1 保留エリア R a であると判定する。一方、第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 2 保留エリア R b であると判定する。すなわち、ステップ S 1 0 8 0 1 の処理を実行することにより、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

10

【 6 9 5 7 】

ステップ S 1 0 8 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a であると判定した場合には（ステップ S 1 0 8 0 1 : Y E S）、ステップ S 1 0 8 0 2 ~ ステップ S 1 0 8 0 7 の第 1 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップ S 1 0 8 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には（ステップ S 1 0 8 0 1 : N O）、ステップ S 1 0 8 0 8 ~ ステップ S 1 0 8 1 3 の第 2 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

20

【 6 9 5 8 】

ステップ S 1 0 8 0 2 では、第 1 保留エリア R a の第 1 始動保留個数 R a N を 1 減算した後、ステップ S 1 0 8 0 3 に進み、合計保留個数 C R N を 1 減算する。その後、ステップ S 1 0 8 0 4 に進む。ステップ S 1 0 8 0 4 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S 1 0 8 0 5 に進む。

30

【 6 9 5 9 】

ステップ S 1 0 8 0 5 では、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア → 第 1 エリア、第 3 エリア → 第 2 エリア、第 4 エリア → 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S 1 0 8 0 5 を実行した後、ステップ S 1 0 8 0 6 に進む。

【 6 9 6 0 】

ステップ S 1 0 8 0 6 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には当該フラグを O F F にし、O N ではない場合にはその状態を維持する。第 2 図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップ S 1 0 8 0 7 へ進む。

40

【 6 9 6 1 】

ステップ S 1 0 8 0 7 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 始動口 3 3 に対応していることの情報を

50

含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【6962】

ステップ S10807 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 674）におけるステップ S10503 において、音声発光制御装置 90 に送信される。音声発光制御装置 90 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の第 1 保留表示領域 Ds1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第 1 保留表示領域 Ds1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

10

【6963】

ステップ S10801 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア Ra ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア Rb であると判定した場合には（S10801：NO）、ステップ S10808 に進む。

【6964】

ステップ S10808 では、第 2 保留エリア Rb の第 2 始動保留個数 RbN を 1 減算する。その後、ステップ S10809 に進む。ステップ S10809 では、合計保留個数 CRN を 1 減算し、ステップ S10810 に進み、第 2 保留エリア Rb の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア AE に移動させる。その後、ステップ S10811 に進む。

20

【6965】

ステップ S10811 では、第 2 保留エリア Rb の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1～第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア→第 1 エリア、第 3 エリア→第 2 エリア、第 4 エリア→第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S10811 を実行した後、ステップ S10812 に進む。

【6966】

ステップ S10812 では、各種フラグ記憶エリア 64g の第 2 図柄表示部フラグが ON ではない場合には当該フラグを ON にし、ON である場合にはその状態を維持する。その後、ステップ S10813 に進む。

30

【6967】

ステップ S10813 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 90 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 2 保留エリア Rb に対応していることの情報、すなわち第 2 始動口 34 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【6968】

ステップ S10813 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 674）におけるステップ S10503 において、音声発光制御装置 90 に送信される。音声発光制御装置 90 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 Ds2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 Ds2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

40

【6969】

<遊技状態判定処理>

次に、遊技状態判定処理について説明する。遊技状態判定処理は、変動開始処理のサブ

50

ルーチン（図 676：S10703）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【6970】

図 678 は、遊技状態判定処理を示すフローチャートである。ステップ S10901 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64g の高確率モードフラグが ON であるか否かを判定する。

【6971】

ステップ S10901 において、高確率モードであると判定した場合には（S10901：YES）、ステップ S10902 に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64g の高頻度サポートモードフラグが ON であるか否かを判定する。

10

【6972】

ステップ S10902 において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（S10902：YES）、ステップ S10903 に進み、高確・高サポフラグをオンする。高確・高サポフラグは、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態（高確・高サポ状態）であるか否かを MPU 62 にて特定するためのフラグであり、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64g に格納される。高確・高サポフラグが ON であるとき、高確・高サポ状態である。高確・高サポフラグが OFF であるとき、高確・高サポ状態ではない。ステップ S10903 によれば、この遊技状態判定処理の実行時において高確・高サポ状態であるか否かの判定結果を MPU 62 にて特定することが可能となる。ステップ S10903 を実行した後、ステップ S10904 に進む。

20

【6973】

ステップ S10904 では、高確・高サポ状態であることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確・高サポコマンドを、音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S10904 を実行した後、遊技状態判定処理を終了する。

【6974】

一方、ステップ S10901 において高確率モードでないと判定した場合（S10901：NO）、またはステップ S10902 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（S10902：NO）、ステップ S10903 およびステップ S10904 を実行することなく、遊技状態判定処理を終了する。

30

【6975】

<転落判定処理>

次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 676：S10704）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【6976】

図 679 は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップ S11001 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64g の高確率モードフラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S11001 において、高確率モードであると判定した場合には（S11001：YES）、ステップ S11002 に進む。

40

【6977】

ステップ S11002 では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、実行エリア AE に格納されている転落乱数カウンタ CF の値が、転落抽選用テーブル記憶エリア 63d の転落抽選用当否テーブル（図 655 参照）における当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。続くステップ S11003 では、ステップ S11002 における当否判定の結果が転落抽選に当選である場合には（S11003：YES）、ステップ S11004 に進む。

【6978】

50

ステップS11004では、高確率モードフラグをOFFにする。その後、ステップS11005に進み、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている転落フラグをONする。転落フラグは、転落抽選の当否判定の結果を記憶するためのフラグである。ステップS11005を実行した後、ステップS11006に進む。

【6979】

ステップS11006では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば100回）に達する以前（以下、単に「保証遊技回数以前」と呼ぶ）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタPNCは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、 $PNC > 0$ であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する以前であるか否かを判定することができる。ステップS11006において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合（ステップS11006：NO）、すなわち、保証遊技回数以前でない（＝保証遊技回数後）と判定した場合には、ステップS11007に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFする。ステップS11007を実行した後、本転落判定処理を終了する。

【6980】

一方、ステップS11006において、保証遊技回数以前であると判定した場合（S11006：YES）には、直ちに転落判定処理を終了する。また、ステップS11001において高確率モードでないと判定した場合（S11001：NO）、またはステップS11003において当否判定の結果が転落抽選に当選していない場合（S11003：NO）には、直ちに本転落判定処理を終了する。

【6981】

以上のように構成された転落判定処理によって、図664（保証遊技回数後、転落当選）の転落当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【6982】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図676：S10705）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【6983】

図680は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップS11101では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

【6984】

ステップS11101において、高確率モードであると判定した場合には（S11101：YES）、ステップS11102に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図653（b）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS11104に進む。

【6985】

一方、ステップS11101において高確率モードではないと判定した場合には（S11101：NO）、ステップS11103に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図653（a）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS11104に進む。

【6986】

ステップS11104では、ステップS11102又はステップS11103における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS11104において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（S11104：YES）、ステップS11105に進む。

【6987】

ステップS11105からステップS11109においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【6988】

ステップS11105では、RAM64の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップS11105において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（S11105：NO）、ステップS11106に進み、第1始動口用の振分テーブル（図654（a）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R確変大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

10

【6989】

一方、ステップS11105において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（S11105：YES）、ステップS11107に進み、第2始動口用の振分テーブル（図654（b）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R確変大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップS11106又はステップS11107の処理を実行した後、ステップS11108に進む。

20

【6990】

ステップS11108では、ステップS11106又はステップS11107において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をONにする。具体的には、16R確変大当たりである場合には16R確変大当たりフラグをONにし、8R確変大当たりである場合には8R確変大当たりフラグをONにし、8R通常大当たりである場合には8R通常大当たりフラグをONにする。ステップS11108を実行した後、ステップS11109に進む。

30

【6991】

ステップS11109では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63f（図651）に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップS11106又はステップS11107において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップS11109を実行した後、ステップS11110に進む。

【6992】

ステップS11110では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。

40

【6993】

ステップS11110において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（S11110：YES）、ステップS11111に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば100回）に達する以前（＝保証遊技回数以前）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。ステップS11111において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合（ステップS11111：NO）、すなわち、

50

保証遊技回数以前でない（＝保証遊技回数後）と判定した場合には、ステップ S 1 1 1 1 2 に進む。

【6994】

ステップ S 1 1 1 1 2 からステップ S 1 1 1 1 6 においては、保証遊技回数後、転落抽選に当選せずに、当たり抽選において大当たりに当選した際における各種処理を実行する。

【6995】

ステップ S 1 1 1 1 2 では、保証遊技回数後コマンドを設定する。設定された保証遊技回数後コマンドは、通常処理（図 6 7 4）におけるステップ S 1 0 5 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、この保証遊技回数後コマンドを受信したときに、現在の遊技回が保証遊技回数後の遊技回であることを把握することが可能となる。ステップ S 1 1 1 1 2 を実行した後、ステップ S 1 1 1 1 3 に進む。

【6996】

ステップ S 1 1 1 1 3 では、ステップ S 1 1 1 0 6 又はステップ S 1 1 1 0 7 における振分判定（モード選択抽選）の結果が先落ちモードであるか否かを判定する。ステップ S 1 1 1 0 6 又はステップ S 1 1 1 0 7 では、振分判定として大当たりの種別を振り分ける振分判定を行うと先に説明したが、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選せずに、当たり抽選において大当たりに当選した際にサポートモードを変化させる態様を振り分けるモード選択抽選も併せて行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、図 6 5 4（a）に示す第 1 始動口用の振分テーブルまたは図 6 5 4（b）に示す第 2 始動口用の振分テーブルにおいて、モード選択抽選の振り分け結果が先落ちモードとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その上で、ステップ S 1 1 1 1 3 では、ステップ S 1 1 1 0 6 又はステップ S 1 1 1 0 7 におけるモード選択抽選の結果が先落ちモードであるか否（＝後落ちモード）かを判定する。

【6997】

ステップ S 1 1 1 1 3 において、モード選択抽選の結果が先落ちモードである場合には（S 1 1 1 1 3：YES）、ステップ S 1 1 1 1 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを OFF する。その後、ステップ S 1 1 1 1 5 に進む。

【6998】

ステップ S 1 1 1 1 5 では、RAM 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている先落ちモードフラグを ON する。先落ちモードフラグは、モード選択抽選の結果が先落ちモードであることを記憶するためのフラグである。ステップ S 1 1 1 1 5 を実行した後、ステップ S 1 1 1 1 6 に進む。

【6999】

ステップ S 1 1 1 1 6 では、先落ちモードコマンドを設定する。設定された先落ちモードコマンドは、通常処理（図 6 7 4）におけるステップ S 1 0 5 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、この先落ちモードコマンドを受信したときに、モード選択抽選の結果が先落ちモードであることを把握することができる。ステップ S 1 1 1 1 6 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【7000】

一方、ステップ S 1 1 1 1 0 において、高頻度サポートモードでないと判定した場合（S 1 1 1 1 0：NO）、ステップ S 1 1 1 1 1 において保証遊技回数以前であると判定した場合（ステップ S 1 1 1 1 1：YES）、または、ステップ S 1 1 1 1 3 において先落ちモードでない、すなわち後落ちモードであると判定した場合（ステップ S 1 1 1 1 3：NO）には、直ちに当たり判定処理を終了する。なお、転落抽選に当選し、かつ当たり抽選において大当たりに当選した場合には、ステップ S 1 1 1 1 0 で NO と判定されることから、ステップ S 1 1 1 1 1 ～ステップ S 1 1 1 1 6 の処理が実行されることがない。

【7001】

上述したステップ S 1 1 1 0 1 からステップ S 1 1 1 0 7 までの処理、およびステップ

10

20

30

40

50

S 1 1 1 1 0 からステップ S 1 1 1 1 6 までの処理によって、図 6 6 7（保証遊技回数後、大当たり当選、先落ちモード当選）の大当たり当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【7002】

ステップ S 1 1 1 0 4 において、ステップ S 1 1 1 0 2 又はステップ S 1 1 1 0 3 における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（S 1 1 1 0 4：NO）、ステップ S 1 1 1 1 7 に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c（図 6 5 1）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S 1 1 1 1 8 に進む。

10

【7003】

ステップ S 1 1 1 1 8 において、ステップ S 1 1 1 1 7 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（S 1 1 1 1 8：YES）、ステップ S 1 1 1 1 9 に進み、リーチ発生フラグを ON する。具体的には、RAM 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを ON する。ステップ S 1 1 1 1 9 を実行した後、ステップ S 1 1 1 2 0 に進む。

【7004】

一方、ステップ S 1 1 1 1 8 において、ステップ S 1 1 1 1 7 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（S 1 1 1 1 8：NO）、ステップ S 1 1 1 1 9 を実行することなく、ステップ S 1 1 1 2 0 に進む。

20

【7005】

ステップ S 1 1 1 2 0 では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f における外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を RAM 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S 1 1 1 2 0 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

30

【7006】

<変動時間設定処理>

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 6 7 6：S 1 0 7 0 6）として主制御装置 6 0 の MPU 6 2 によって実行される。

【7007】

図 6 8 1 は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 1 2 0 1 では、RAM 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S 1 1 2 0 2 に進む。

40

【7008】

ステップ S 1 1 2 0 2 では、高確・高サポ状態であるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に格納された高確・高サポフラグが ON であるか否かを判定する。高確・高サポフラグは、図 6 7 8 のステップ S 1 0 9 0 3 で ON にされるフラグである。ステップ S 1 1 2 0 2 において、高確・高サポフラグが ON ではないと判定した場合には（S 1 1 2 0 2：NO）、ステップ S 1 1 2 0 3 に進む。

【7009】

ステップ S 1 1 2 0 3 からステップ S 1 1 2 0 9 においては、高確・高サポ状態（抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態）でない遊技状態において、変動時間を設定する処理を実行する。

50

【7010】

ステップS11203では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には、大当たり当選であるとして（S11203：YES）、ステップS11204に進む。

【7011】

ステップS11204では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS11205に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

10

【7012】

ステップS11203において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S11203：NO）、ステップS11206に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップS11203において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（S11206）を実行することから、Sx1206においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されているリーチ発生フラグがONであるか否かを判定し、ONである場合にはリーチが発生するとして（S11206：YES）、ステップS11207に進む。

20

【7013】

ステップS11207では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されているリーチ発生フラグをONからOFFに移行する。その後、ステップS11208に進む。

【7014】

ステップS11208では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、先に説明したステップS11205に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

30

【7015】

ステップS11206において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（S11206：NO）、ステップS11209に進み、変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。リーチ非発生用変動時間テーブルとは、いわゆる外れ用変動時間テーブルである。その後、先に説明したステップS11205に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

40

【7016】

ステップS11202において、高確・高サポフラグがONであると判定した場合には（S11202：YES）、ステップS11210に進む。

【7017】

ステップS11210からステップS11213においては、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである高確・高サポ状態において、変動時間を設定する処理を実行する。

【7018】

ステップS11210では、高確・高サポフラグをONからOFFに移行する。その後、ステップS11211に進む。

50

【7019】

ステップS11211では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば100回）に達する以前（＝保証遊技回数以前）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。ステップS11211において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていると判定した場合（ステップS11211：YES）、すなわち、保証遊技回数以前であると判定した場合には、ステップS11212に進む。

【7020】

ステップS11212では、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を実行する。保証遊技回数以前の変動時間設定処理については後述する。ステップS11212を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

10

【7021】

ステップS11211において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合（ステップS11211：NO）、すなわち、保証遊技回数後であると判定した場合には、ステップS11213に進み、保証遊技回数後の変動時間設定処理を実行する。保証遊技回数後の変動時間設定処理については後述する。ステップS11213を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【7022】

<保証遊技回数以前の変動時間設定処理>

次に、保証遊技回数以前の変動時間設定処理について説明する。保証遊技回数以前の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図681：S11212）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

20

【7023】

図682は、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS11301では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には大当たり当選であるとして（S11301：YES）、ステップS11302に進む。

【7024】

ステップS11302では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている保証遊技回数以前用の変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数以前用の変動時間テーブル群には、

30

（i）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数以前・大当たり用変動時間テーブルと呼ぶ）、

（ii）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たり当選しなかった時に用いられる転落用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数以前・転落用変動時間テーブルと呼ぶ）、

40

（iii）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選せずに、リーチ（いわゆる外れリーチ）が発生した時に用いられる外れリーチ発生用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数以前・外れリーチ発生用変動時間テーブルと呼ぶ）、

が備えられている。ステップS11302では、（i）～（iii）の中から（i）である保証遊技回数以前・大当たり用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数以前・大当たり用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する（図659参照）ための変動時間テーブルである。ステップS11302を実行した後、ステップS11303に進む。

【7025】

50

ステップS11303では、ステップS11302で特定した変動時間テーブルを参照して、変動時間設定処理（図681）のステップS11201によって得られた今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップS11304では、ステップS11303によって取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を終了する。

【7026】

一方、ステップS11301において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S11301：NO）、ステップS11305に進み、今回の遊技回に係る転落抽選において当選したか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている転落フラグがONであるか否かを判定する。ステップS11305において、転落フラグがONであると判定した場合には（S11305：YES）、ステップS11306に進む。

【7027】

ステップS11306では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている保証遊技回数以前用の変動時間テーブル群から、転落用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（i）～（iii）の中から（ii）である保証遊技回数以前・転落用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数以前・転落用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として敗北演出を実行する（図658参照）ための変動時間テーブルである。ステップS11306を実行した後、先に説明したステップS11303に進み、ステップS11306で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS11304に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を終了する。

【7028】

ステップS11305において、今回の遊技回に係る転落抽選において当選していないと判定した場合には（S11305：NO）、ステップS11307に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップS11301において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合、および上記ステップS11305において今回の遊技回に係る転落抽選において当選していない場合に本処理（ステップS11307）を実行することから、ステップS11307においては、転落抽選において当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されているリーチ発生フラグがONであるか否かを判定し、ONである場合にはリーチが発生するとして（S11307：YES）、ステップS11308に進む。

【7029】

ステップS11308では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されているリーチ発生フラグをONからOFFに移行する。その後、ステップS11309に進む。

【7030】

ステップS11309では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている保証遊技回数以前用の変動時間テーブル群から、外れリーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した（i）～（iii）の中から（iii）である保証遊技回数以前・外れリーチ発生用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数以前・外れリーチ発生用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として引き分け演出を実行する（図660参照）ための変動時間テーブルである。ステップS11309を実行した後、ステップS11303に進み、ステップS11309で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応

した変動時間情報を取得する。その後、ステップS 1 1 3 0 4に進み、取得した変動時間情報をRAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を終了する。

【7031】

一方、ステップS 1 1 3 0 7において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（S 1 1 3 0 7：NO）、ステップS 1 1 3 1 0に進み、変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。ステップS 1 1 3 1 0の処理は、変動時間設定処理（図6 8 1）のステップS 1 1 2 0 9の処理と同一である。その後、ステップS 1 1 3 0 4に進み、取得した変動時間情報をRAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を終了する。

10

【7032】

<保証遊技回数後の変動時間設定処理>

次に、保証遊技回数後の変動時間設定処理について説明する。保証遊技回数後の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図6 8 1：S 1 1 2 1 3）として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

【7033】

図6 8 3は、保証遊技回数後の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS 1 1 4 0 1では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の、1 6 R確変大当たりフラグ、8 R確変大当たりフラグ、8 R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には大当たり当選であるとして（S 1 1 4 0 1：YES）、ステップS 1 1 4 0 2に進む。

20

【7034】

ステップS 1 1 4 0 2では、今回の遊技回に係る転落抽選において当選したか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gに記憶されている転落フラグがONであるか否かを判定する。ステップS 1 1 4 0 2において、転落フラグがONでないと判定した場合には（S 1 1 4 0 2：NO）、ステップS 1 1 4 0 3に進む。

【7035】

ステップS 1 1 4 0 3では、今回の遊技回に係るモード選択抽選の結果が先落ちモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gに記憶されている先落ちモードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS 1 1 4 0 3において、先落ちモードフラグがONであると判定した場合には（S 1 1 4 0 3：YES）、ステップS 1 1 4 0 4に進む。

30

【7036】

ステップS 1 1 4 0 4では、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gに記憶されている先落ちモードフラグをONからOFFに移行する。その後、ステップS 1 1 4 0 5に進む。

【7037】

ステップS 1 1 4 0 5では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている保証遊技回数後用の変動時間テーブル群から、大当たり先落ちモード用の変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後用の変動時間テーブル群には、

40

（iv）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回で、当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した時に用いられる大当たり且つ先落ちモード用の変動時間テーブル（以下、保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルと呼ぶ）、

（v）高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回で、当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において後落ちモードに当選した時に用いられる大当たり且つ後落ちモード用の変動時間テーブル（以下、保証遊

50

技回数後・大当たり後落ちモード用変動時間テーブルと呼ぶ)、

(vi) 高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった時に用いられる転落用の変動時間テーブル(以下、保証遊技回数後・転落用変動時間テーブルと呼ぶ)

、
(vii) 高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選せずに、リーチ(いわゆる外れリーチ)が発生した時に用いられる外れリーチ発生用の変動時間テーブル(以下、保証遊技回数後・外れリーチ発生用変動時間テーブルと呼ぶ)、

が備えられている。ステップS11405では、(iv)~(vii)の中から(iv)である保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として生死バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する(図667参照)ための変動時間テーブルである。ステップS11405を実行した後、ステップS11406に進む。

【7038】

ステップS11406では、ステップS11405で特定した変動時間テーブルを参照して、変動時間設定処理(図681)のステップS11201によって得られた今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップS11407では、ステップS11406によって取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。

【7039】

一方、ステップS11403において、今回の遊技回に係るモード選択抽選の結果が先落ちモードでない、すなわち後落ちモードであると判定した場合には(S11403:NO)、ステップS11408に進む。

【7040】

ステップS11408では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている保証遊技回数後用の変動時間テーブル群から、大当たり後落ちモード用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した(iv)~(vii)の中から(v)である保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として優勢バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する(図668参照)ための変動時間テーブルである。ステップS11408を実行した後、先に説明したステップS11406に進み、ステップS11408で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS11407に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。

【7041】

なお、ステップS11402において、今回の遊技回に係る転落抽選において当選していると判定した場合には(S11402:YES)、ステップS11403およびステップS11404を実行することなく、ステップS11405に進み、保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後の遊技回に係る転落抽選において当選し、かつ、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合には、転落判定処理(図679)のステップS11007で高頻度サポートモードフラグがOFFにされ、当たり判定処理(図680)のステップS11110でNOと判定されることから、当たり判定処理(図680)のステップS11115によって先落ちモードフラグがONされることはない。このため、本保証遊技回数後の変動時間設定処理では、ステップS11403の処理を回避するために、ステップS11401とステップS11403との間に、転落フラグの判定を行うステップS11402の処理を設けた。そ

の上で、ステップ S 1 1 4 0 2 で Y E S と判定されたときに、ステップ S 1 1 4 0 5 に進み、保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルを特定する構成とした。

【7042】

ステップ S 1 1 4 0 1 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S 1 1 4 0 1 : N O)、ステップ S 1 1 4 0 9 に進み、今回の遊技回に係る転落抽選において当選したか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている転落フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 1 1 4 0 9 において、転落フラグが O N であると判定した場合には (S 1 1 4 0 9 : Y E S)、ステップ S 1 1 4 1 0 に進む。

【7043】

ステップ S 1 1 4 1 0 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている保証遊技回数後用の変動時間テーブル群から、転落用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した (iv) ~ (vii) の中から (vi) である保証遊技回数後・転落用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後・転落用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として生死バトル演出を実行し、結果告知演出として敗北演出を実行する (図 6 6 4 参照) ための変動時間テーブルである。ステップ S 1 1 4 1 0 を実行した後、ステップ S 1 1 4 0 6 に進み、ステップ S 1 1 4 1 0 で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S 1 1 4 0 7 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。

【7044】

ステップ S 1 1 4 0 9 において、今回の遊技回に係る転落抽選において当選していないと判定した場合には (S 1 1 4 0 9 : N O)、ステップ S 1 1 4 1 1 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S 1 1 4 0 1 において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合、および上記ステップ S 1 1 4 0 9 において今回の遊技回に係る転落抽選において当選していない場合に本処理 (ステップ S 1 1 4 1 1) を実行することから、ステップ S 1 1 4 1 1 においては、転落抽選において当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ (いわゆる外れリーチ) が発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されているリーチ発生フラグが O N であるか否かを判定し、O N である場合にはリーチが発生するとして (S 1 1 4 1 1 : Y E S)、ステップ S 1 1 4 1 2 に進む。

【7045】

ステップ S 1 1 4 1 2 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されているリーチ発生フラグを O N から O F F に移行する。その後、ステップ S 1 1 4 1 3 に進む。

【7046】

ステップ S 1 1 4 1 3 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている保証遊技回数後用の変動時間テーブル群から、外れリーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した (iv) ~ (vii) の中から (vii) である保証遊技回数後・外れリーチ発生用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後・外れリーチ発生用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として優勢バトル演出を実行し、結果告知演出として引き分け演出を実行する (図 6 6 9 参照) ための変動時間テーブルである。ステップ S 1 1 4 1 3 を実行した後、ステップ S 1 1 4 0 6 に進み、ステップ S 1 1 4 1 3 で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S 1 1 4 0 7 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。

【7047】

一方、ステップ S 1 1 4 1 1 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S 1 1 4 1 1 : NO)、ステップ S 1 1 4 1 4 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。ステップ S 1 1 4 1 4 の処理は、変動時間設定処理 (図 6 8 1) のステップ S 1 1 2 0 9 の処理と同一である。その後、ステップ S 1 1 4 0 7 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。

【7048】

<変動終了処理>

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 6 7 5 : S 1 0 6 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【7049】

図 6 8 4 は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 1 5 0 1 では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップ S 1 1 5 0 1 では、R A M 6 4 の変動時間カウンタエリア (各種カウンタエリア 6 4 f) に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理 (図 6 8 1) において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が

【7050】

ステップ S 1 1 5 0 1 において、変動時間が経過していないと判定した場合には (S 1 1 5 0 1 : NO)、本変動終了処理を終了する。

【7051】

ステップ S 1 1 5 0 1 において、変動時間が経過していると判定した場合には (S 1 1 5 0 1 : YES)、ステップ S 1 1 5 0 2 に進み、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップ S 1 1 5 0 3 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグを O F F する。ステップ S 1 1 5 0 3 を実行した後、ステップ S 1 1 5 0 4 に進む。

【7052】

ステップ S 1 1 5 0 4 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグの内のいずれかが O N であるか否かを判定する。ステップ S 1 1 5 0 4 において、上記フラグのいずれもが O N ではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には (S 1 1 5 0 4 : NO)、ステップ S 1 1 5 0 5 に進む。

【7053】

ステップ S 1 1 5 0 5 では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。

【7054】

ステップ S 1 1 5 0 5 において、高頻度サポートモードフラグが O N であると判定した場合には (S 1 1 5 0 5 : YES)、ステップ S 1 1 5 0 6 に進み、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。ステップ S 1 1 5 0 6 において、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回ると判定した場合には (S 1 1 5 0 6 : YES)、ステップ S 1 1 5 0 7 に進み、保証遊技回数カウンタ P N C の値を 1 減算する。ステップ S 1 1 5 0 7 を実行した後、ステップ S 1 1 5 0 8 に進む。一方、ステップ S 1 1 5 0 6 において、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 以下であると判定した場合には (S 1 1 5

10

20

30

40

50

06:NO)、ステップS11507を実行することなく、ステップS11508に進む。

【7055】

ステップS11508では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

【7056】

ステップS11508において、高確率モードフラグがONでないと判定した場合には(S11508:NO)、ステップS11509に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数(例えば100回)に達する以前(=保証遊技回数以前)であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。

10

【7057】

ステップS11509において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合(ステップS11509:NO)、すなわち、保証遊技回数以前でないと判定した場合には、ステップS11510に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFする。ステップS11510を実行した後、ステップS11511に進む。

【7058】

ステップS11511では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている転落フラグがONであるか否かを判定する。ステップS11511において、転落フラグがONであると判定した場合には(S11511:YES)、ステップS11512に進み、転落フラグをOFFする。ステップS11512を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

20

【7059】

ステップS11508において高確率モードフラグがONであると判定した場合(S11508:YES)、または、ステップS11509において保証遊技回数以前であると判定した場合(ステップS11509:YES)には、ステップS11510～ステップS11512を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップS11511において転落フラグがONでないと判定した場合(S11511:NO)にも、ステップS11512を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

30

【7060】

一方、ステップS11505において、高頻度サポートモードフラグがONでないと判定した場合には(S11505:NO)、ステップS11513に進む。

【7061】

ステップS11513では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている転落フラグがONであるか否かを判定する。ステップS11513において、転落フラグがONであると判定した場合には(S11513:YES)、ステップS11514に進み、転落フラグをOFFする。ステップS11514を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【7062】

ステップS11513において、転落フラグがONでないと判定した場合(S11513:NO)には、ステップS11514を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

40

【7063】

ステップS11504において、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがONである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には(S11504:YES)、ステップS11515に進み、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの開閉実行モードフラグをONする。ステップS11515を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

50

【7064】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図674：S10507）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【7065】

図685は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップS11601では、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

10

【7066】

ステップS11601において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には（S11601：NO）、ステップS11602に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでONにされ、当該開閉扉36bの開閉動作が終了するタイミングでOFFにされる。

【7067】

ステップS11602において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合には（S11602：NO）、ステップS11603に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。

20

【7068】

ステップS11603において、オープニング期間フラグがONではないと判定した場合には（S11603：NO）、ステップS11604に進み、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS11604において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には（S11604：YES）、ステップS11605に進む。一方、ステップS11604において、開閉実行モードフラグがOFFであると判定した場合には（S11604：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

30

【7069】

ステップS11605では、高確率モードフラグをOFFにする。その後、ステップS11606に進む。ステップS11606では、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。その後、ステップS11607に進む。

【7070】

ステップS11607では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉36bの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉36bを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉36bを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ROM63の開閉シナリオ記憶エリア63iに記憶されている

40

【7071】

開放条件は、例えば下記の通りである。

- ・パチンコ機10の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記1つの項目が成立した場合に、開閉扉36bは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【7072】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

- ・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば15秒）を超えること。

50

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口 3 6 a へ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記 2 つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉 3 6 b は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【7073】

ステップ S 1 1 6 0 7 を実行した後、前述したステップ S 1 1 6 0 8 に進む。

【7074】

ステップ S 1 1 6 0 8 では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第 3 タイマカウンタエリア T 3 に「3 0 0 0」（すなわち、6 s e c）をセットする。なお、第 3 タイマカウンタエリア T 3 は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S 1 1 6 0 8 を実行した後、ステップ S 1 1 6 0 9 に進む。

【7075】

ステップ S 1 1 6 0 9 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 6 7 4）におけるステップ S 1 0 5 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S 1 1 6 0 9 を実行した後、ステップ S 1 1 6 1 0 に進み、オープニング期間フラグを ON にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【7076】

ステップ S 1 1 6 0 3 において、オープニング期間フラグが ON であると判定した場合には（S 1 1 6 0 3 : Y E S）、ステップ S 1 1 6 1 1 に進む。

【7077】

ステップ S 1 1 6 1 1 では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第 3 タイマカウンタエリア T 3 の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S 1 1 6 1 1 において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（S 1 1 6 1 1 : Y E S）、ステップ S 1 1 6 1 2 に進み、オープニング期間フラグを OFF にする。その後、ステップ S 1 1 6 1 3 に進む。

【7078】

ステップ S 1 1 6 1 3 では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、R O M 6 3 に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 に出力する。これにより、ラウンド表示部 3 9 では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップ S 1 1 6 1 3 を実行した後、ステップ S 1 1 6 1 4 に進む。

【7079】

ステップ S 1 1 6 1 4 では、開閉処理期間フラグを ON にする。続くステップ S 1 1 6 1 5 では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 6 7 4 : ステップ S 1 0 5 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S 1 1 6 1 5 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【7080】

ステップS 1 1 6 0 2において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には（S 1 1 6 0 2：YES）、ステップS 1 1 6 1 6に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップS 1 1 6 1 6を実行した後、ステップS 1 1 6 1 7に進む。

【7081】

ステップS 1 1 6 1 7では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉3 6 bが開放された回数をカウントするための第1ラウンドカウンタエリアR C 1の値が「0」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップS 1 1 6 1 7において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（S 1 1 6 1 7：YES）、ステップS 1 1 6 1 8に進む。一方、ステップS 1 1 6 1 7において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（S 1 1 6 1 7：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

10

【7082】

ステップS 1 1 6 1 8では、開閉処理期間フラグをOFFにし、その後、ステップS 1 1 6 1 9に進む。

【7083】

ステップS 1 1 6 1 9では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部4 5におけるラウンド表示部3 9が消灯されるように当該ラウンド表示部3 9の表示制御を終了する。ステップS 1 1 6 1 9を実行した後、ステップS 1 1 6 2 0に進む。

20

【7084】

ステップS 1 1 6 2 0では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第4タイマカウンタエリアT 4に「3 0 0 0」（すなわち、6 s e c）をセットする。なお、第4タイマカウンタエリアT 4は、RAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられている。ステップS 1 1 6 2 0を実行した後、ステップS 1 1 6 2 1に進む。

【7085】

ステップS 1 1 6 2 1では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図6 7 4）におけるステップS 1 0 5 0 3において、音声発光制御装置9 0に送信される。音声発光制御装置9 0では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップS 1 1 6 2 1を実行した後、ステップS 1 1 6 2 2に進む。

30

【7086】

ステップS 1 1 6 2 2では、エンディング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【7087】

ステップS 1 1 6 0 1において、エンディング期間フラグがONであると判定した場合には（S 1 1 6 0 1：YES）、ステップS 1 1 6 2 3に進む。

40

【7088】

ステップS 1 1 6 2 3では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（S 1 1 6 2 0）において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT 4の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS 1 1 6 2 0において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT 4の値が「0」であると判定した場合には（S 1 1 6 2 3：YES）、ステップS 1 1 6 2 4に進む。

【7089】

ステップS 1 1 6 2 4では、エンディング期間フラグをOFFにする。その後、ステッ

50

ステップ S 1 1 6 2 5 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S 1 1 6 2 5 を実行した後、ステップ S 1 1 6 2 6 に進み、開閉実行モードフラグを OFF にする。ステップ S 1 1 6 2 6 を実行した後、ステップ S 1 1 6 2 7 に進む。

【7090】

ステップ S 1 1 6 2 7 では、合計保留個数 CRN が「0」であるか否かを判定する。合計保留個数 CRN が「0」である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。ステップ S 1 1 6 2 7 において、合計保留個数 CRN が「0」であると判定した場合には (S 1 1 6 2 7 : YES)、ステップ S 1 1 6 2 8 に進む。

10

【7091】

ステップ S 1 1 6 2 8 では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア 6 4 b に保留情報が 1 つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図 6 7 4）におけるステップ S 1 1 6 2 8 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S 1 1 6 2 8 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【7092】

一方、ステップ S 1 1 6 2 7 において、合計保留個数 CRN が「0」ではないと判定した場合には (S 1 1 6 2 7 : NO)、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップ S 1 1 6 2 3 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「0」ではないと判定した場合には (S 1 1 6 2 3 : NO)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

20

【7093】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 6 8 5 : S 1 1 6 1 6）として主制御装置 6 0 の MPU 6 2 によって実行される。

【7094】

図 6 8 6 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 1 7 0 1 では、開閉扉 3 6 b は開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S 1 1 7 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放中ではないと判定した場合には (S 1 1 7 0 1 : NO)、ステップ S 1 1 7 0 2 に進む。

30

【7095】

ステップ S 1 1 7 0 2 では、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 3 6 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 1 1 7 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したと判定した場合には (S 1 1 7 0 2 : YES)、ステップ S 1 1 7 0 3 に進む。

40

【7096】

ステップ S 1 1 7 0 3 では、開閉扉 3 6 b を開放する。その後、ステップ S 1 1 7 0 4 に進む。

【7097】

ステップ S 1 1 7 0 4 では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉 3 6 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 6 7 4 : ステップ S 1 0 5 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S 1 1 7 0 4 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【7098】

50

ステップ S 1 1 7 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立していないと判定した場合には (S 1 1 7 0 2 : N O) 、ステップ S 1 1 7 0 3 およびステップ S 1 1 7 0 4 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【 7 0 9 9 】

ステップ S 1 1 7 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放中であると判定した場合には (S 1 1 7 0 1 : Y E S) 、ステップ S 1 1 7 0 5 に進む。

【 7 1 0 0 】

ステップ S 1 1 7 0 5 では、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 3 6 b の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 1 1 7 0 5 において、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S 1 1 7 0 5 : Y E S) 、ステップ S 1 1 7 0 6 に進む。

【 7 1 0 1 】

ステップ S 1 1 7 0 6 では、開閉扉 3 6 b を閉鎖する。その後、ステップ S 1 1 7 0 7 に進む。

【 7 1 0 2 】

ステップ S 1 1 7 0 7 では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉 3 6 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 6 7 4 : ステップ S 1 0 5 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S 1 1 7 0 7 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 7 1 0 3 】

ステップ S 1 1 7 0 5 において、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S 1 1 7 0 5 : N O) 、ステップ S 1 1 7 0 6 およびステップ S 1 1 7 0 7 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【 7 1 0 4 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 6 8 5 : S 1 1 6 2 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 7 1 0 5 】

図 6 8 7 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 1 8 0 1 では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグが ON にされているか否かを判定する。すなわち、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 確変大当たりフラグが ON であるか否かを判定する。

【 7 1 0 6 】

ステップ S 1 1 8 0 1 において、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 確変大当たりフラグが ON であると判定した場合には (S 1 1 8 0 1 : Y E S) 、ステップ S 1 1 8 0 2 に進み、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグおよび 8 R 確変大当たりフラグのうちの ON となっているフラグを OFF する。ステップ S 1 1 8 0 2 を実行した後、ステップ S 1 1 8 0 3 に進む。

【 7 1 0 7 】

ステップ S 1 1 8 0 3 では、高確率モードフラグを ON にし、その後、ステップ S 1 1 8 0 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを ON にする。これにより、開閉実行モードを終了した後、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップ S 1 1 8 0 5 に進む。

【 7 1 0 8 】

ステップ S 1 1 8 0 5 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた保証遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。保証遊技回数カウンタ P N C にセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示

10

20

30

40

50

す値である。その後、ステップ S 1 1 8 0 6 に進む。

【7 1 0 9】

ステップ S 1 1 8 0 6 では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S 1 1 8 1 1 に進む。

【7 1 1 0】

一方、ステップ S 1 1 8 0 1 において、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグおよび 8 R 確変大当たりフラグが O N でないと判定した場合には (S 1 1 8 0 1 : N O) 、ステップ S 1 1 8 0 7 に進み、R A M 6 4 の 8 R 通常大当たりフラグを O F F する。その後、ステップ S 1 1 8 0 8 に進む。

【7 1 1 1】

ステップ S 1 1 8 0 8 では、高頻度サポートモードフラグを O N にした後、ステップ S 1 1 8 0 9 に進み、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた保証遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。その後、ステップ S 1 1 8 1 0 に進む。

【7 1 1 2】

ステップ S 1 1 8 1 0 では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S 1 1 8 1 1 に進む。

【7 1 1 3】

ステップ S 1 1 8 1 1 では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【7 1 1 4】

<電役サポート用処理>

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン (図 6 7 4 : S 1 0 5 0 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【7 1 1 5】

図 6 8 8 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 1 9 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート中フラグが O N であるか否かを判定する。サポート中フラグは、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態にさせる場合に O N にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に O F F にされるフラグである。ステップ S 1 1 9 0 1 において、サポート中フラグが O N ではないと判定した場合には (S 1 1 9 0 1 : N O) 、ステップ S 1 1 9 0 2 に進む。

【7 1 1 6】

ステップ S 1 1 9 0 2 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート当選フラグが O N であるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合に O N にされ、サポート中フラグが O N である場合に O F F にされるフラグである。ステップ S 1 1 9 0 2 において、サポート当選フラグが O N ではないと判定した場合には (S 1 1 9 0 2 : N O) 、ステップ S 1 1 9 0 3 に進む。

【7 1 1 7】

ステップ S 1 1 9 0 3 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第 2 タイマカウンタエリア T 2 にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。

【7 1 1 8】

10

20

30

40

50

ステップS11903において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（S11903：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（S11903：YES）、ステップS11904に進む。

【7119】

ステップS11904では、普図ユニット38における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップS11904において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（S11904：YES）、ステップS11905に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット38における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップS11904において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（S11904：NO）、ステップS11906に進む。

10

【7120】

ステップS11906では、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定する。ステップS11906において、役物保留個数SNの値が「0」であると判定した場合には（S11906：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS11906において、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定した場合には（S11906：YES）、ステップS11907に進む。

【7121】

ステップS11907では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップS11908に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップS11907において開閉実行モードではなく（S11907：NO）、且つ、ステップS11908において高頻度サポートモードである場合には（S11908：YES）、ステップS11909に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC5の値が0～190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「750」（すなわち1.5sec）をセットする。第2タイマカウンタエリアT2は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップS11910に進む。

20

【7122】

ステップS11910では、ステップS11909の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS11910において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（S11910：YES）、ステップS11911に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた第2ラウンドカウンタエリアRC2に「3」をセットする。第2ラウンドカウンタエリアRC2は、電動役物34aが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

30

【7123】

一方、ステップS11910において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（S11910：NO）、ステップS11911の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

40

【7124】

ステップS11907において開閉実行モードであると判定した場合（S11907：YES）、又は、ステップS11908において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（S11908：NO）、ステップS11912に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC5の値が0～190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「14750」（すなわち29.5sec）をセットする。その後、ステップS11913に進む。

50

【7125】

ステップS11913では、ステップS11912の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS11913において、サポート当選でないと判定した場合には（S11913：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS11913において、サポート当選であると判定した場合には（S11913：YES）、ステップS11914に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、第2ラウンドカウンタエリアRC2に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【7126】

ステップS11902において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には（S11902：YES）、ステップS11915に進み、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS11915において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（S11915：NO）、普図ユニット38における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS11915において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（S11915：YES）、ステップS11916に進む。

【7127】

ステップS11916では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット38における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップS11917に進み、サポート中フラグをONにするとともに、サポート当選フラグをOFFにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【7128】

ステップS11901において、サポート中フラグがONであると判定した場合には（S11901：YES）、ステップS11918に進み、電動役物34aを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【7129】

<電役開閉制御処理>

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図688：S11918）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【7130】

図689は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップS12001では、電動役物34aが開放中であるか否かを判定する。電動役物34aが開放中であるか否かは、電動役物駆動部34bが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物34aが開放されていると判定した場合には（S12001：YES）、ステップS12002に進む。

【7131】

ステップS12002では、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、電動役物34aの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS12002において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（S12002：NO）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物34aの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【7132】

ステップS12002において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（S12002：YES）、ステップS12003に進み、電動役物34aを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第2タイマカウンタエリアT2に「250」（すなわち0.5sec）をセットする。すなわち、電動役物34aの開放継続時間の計

10

20

30

40

50

測手段としての第2タイマカウンタエリアT2が「0」である場合には、電動役物34aを閉鎖するとともに、今度は第2タイマカウンタエリアT2を電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第2タイマカウンタエリアT2に「250」をセットする。ステップS12003を実行した後、ステップS12004に進む。

【7133】

ステップS12004では、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値を1減算した後に、ステップS12005に進み、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS12005において、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」でないと判定した場合には（S12005：NO）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップS12005において、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」であると判定した場合には（S12005：YES）、ステップS12006に進み、サポート中フラグをOFFにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

10

【7134】

ステップS12001において、電動役物34aが開放中でないと判定した場合には（S12001：NO）、ステップS12007に進み、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS12007において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」でないと判定した場合には（S12007：NO）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップS12007において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であると判定した場合には（S12007：YES）、ステップS12008に進み、電動役物34aを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップS12009に進む。

20

【7135】

ステップS12009では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（S12009：NO）、ステップS12010に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【7136】

ステップS12010において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（S12010：YES）、ステップS12011に進み、第2タイマカウンタエリアT2に「800」（すなわち1.6sec）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

30

【7137】

一方、ステップS12009において開閉実行モード中であると判定した場合（S12009：YES）、又は、ステップS12010において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（S12010：NO）、ステップS12012に進み、第2タイマカウンタエリアT2に「100」（すなわち0.2sec）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【7138】

《L6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

40

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置90において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【7139】

<音声発光制御装置において実行される各種処理>

<タイマ割込み処理>

最初に、音光側MPU92によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【7140】

図690は、音光側MPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば2msec）で繰り返し実行

50

される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【7141】

ステップS12101では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に記憶するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップS12101を実行した後、ステップS12102に進む。

10

【7142】

ステップS12102では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行う。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップS12102を実行した後、ステップS12103に進む。

【7143】

ステップS12103では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップS12103を実行した後、ステップS12104に進む。

20

【7144】

ステップS12104では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技状態を示す動画を図柄表示装置41に表示させる処理や、デモ動画を図柄表示装置41に表示させる処理等である。具体的には、遊技状態を示す動画として、主側MPU62から受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態判定値PNに応じて定まる背景動画を図柄表示装置41に表示させる。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる。ステップS12104を実行した後、ステップS12105に進む。

【7145】

ステップS12105では、各種ランプ47の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ47の発光制御を行う。ステップS12105を実行した後、ステップS12106に進む。

30

【7146】

ステップS12106では、スピーカー46の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のBGM用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー46の音声出力制御を行う。ステップS12106を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【7147】

<遊技回演出用処理>

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図690：S12102）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

40

【7148】

図691は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップS12201では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理は、主側MPU62から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される処理であり、遊技回が開始される際に、当該遊技回において実行する演出を設定する処理である。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップS12201を実行した後、ステップS12202に進

50

む。

【7149】

ステップS12202では、遊技回演出実行用処理を実行する。遊技回演出実行用処理は、上記の遊技回演出設定処理において遊技回演出（予告演出及びリーチ演出）を実行するように設定された場合に実行される処理である。遊技回演出実行用処理の詳細については後述する。ステップS12202を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。

【7150】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図691：S12201）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【7151】

図692は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS12301では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS12301において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（S12301：NO）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップS12301において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（S12301：YES）、ステップS12302に進む。

【7152】

ステップS12302では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、転落当選の有無、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側MPU92のレジスタに記憶する。その後、ステップS12303に進む。

【7153】

ステップS12303では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（バトル演出、結果告知演出、予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップS12303を実行した後、ステップS12304に進む。

【7154】

ステップS12304では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、16R確変大当たり、8R確変大当たり、又は、8R通常大当たりである場合には、図柄表示装置41の有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、16R確変大当たり又は8R確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機10では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、16R確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、8R通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【7155】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立し

10

20

30

40

50

ない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップ S 1 2 3 0 4 を実行した後、ステップ S 1 2 3 0 5 に進む。

【7156】

ステップ S 1 2 3 0 5 では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップ S 1 2 3 0 4 において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側 R O M 9 3 の変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップ S 1 2 3 0 6 に進む。

10

【7157】

ステップ S 1 2 3 0 6 では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップ S 1 2 3 0 7 に進み、当該演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。表示側 M P U 1 0 2 は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。ステップ S 1 2 3 0 7 を実行した後、ステップ S 1 2 3 0 8 に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 または第 2 保留表示領域 D s 2 における保留表示を更新するための処理である。ステップ S 1 2 3 0 8 を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【7158】

20

<演出パターン設定処理>

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図 6 9 2 : S 1 2 3 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【7159】

図 6 9 3 は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 2 4 0 1 では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c（図 6 5 7）から、演出パターン用乱数 R N を取得する。その後、ステップ S 1 2 4 0 2 に進む。

【7160】

30

ステップ S 1 2 4 0 2 では、主側 M P U 6 2 から高確・高サボコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 1 2 4 0 2 において、主側 M P U 6 2 から高確・高サボコマンドを受信していないと判定した場合には（S 1 2 4 0 2 : N O）、ステップ S 1 2 4 0 3 に進む。

【7161】

ステップ S 1 2 4 0 3 からステップ S 1 2 4 0 8 までの処理は、高確・高サボ状態以外の状態の遊技回における、大当たり演出や、リーチ演出、外れ演出を実行するものである。

【7162】

40

ステップ S 1 2 4 0 3 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図 6 9 2）のステップ S 1 2 3 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S 1 2 3 0 2 において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（S 1 2 4 0 3 : Y E S）、ステップ S 1 2 4 0 4 に進む。

【7163】

ステップ S 1 2 4 0 4 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図 6 5 7）に記憶されている大当たり用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S 1 2 3 0 2（図 6 9 2）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数 R N の値とに対応した大当たり用の演出パターンを取得する。ステップ S 1 2 4 0 4 を実

50

行する際にステップS 1 2 3 0 2（図6 9 2）によって読み出される変動時間は、主側M P U 6 2によって実行される変動時間設定処理（図6 8 1）において、ステップS 1 1 2 0 4およびステップS 1 1 2 0 5を実行して得られた大当たり用の変動時間である。このため、ステップS 1 2 4 0 4によって取得される演出パターンは、主側M P U 6 2によって得られた大当たり用の変動時間に対応したものとなる。ステップS 1 2 4 0 4の実行後、ステップS 1 2 4 0 5に進む。

【7 1 6 4】

ステップS 1 2 4 0 5では、ステップS 1 2 4 0 4によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。

10

【7 1 6 5】

一方、ステップS 1 2 4 0 3において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S 1 2 4 0 3：N O）、ステップS 1 2 4 0 6に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図6 9 2）のステップS 1 2 3 0 2によって音光側M P U 9 2のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップS 1 2 4 0 6において、今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（S 1 2 4 0 6：Y E S）、ステップS 1 2 4 0 7に進む。

【7 1 6 6】

ステップS 1 2 4 0 7では、音光側R O M 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図6 5 7）に記憶されているリーチ発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS 1 2 3 0 2（図6 9 2）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数R Nの値に対応したリーチ発生用の演出パターンを取得する。ステップS 1 2 4 0 7を実行する際にステップS 1 2 3 0 2（図6 9 2）によって読み出される変動時間は、主側M P U 6 2によって実行される変動時間設定処理（図6 8 1）において、ステップS 1 1 2 0 8およびステップS 1 1 2 0 5を実行して得られたリーチ発生用の変動時間である。このため、ステップS 1 2 4 0 7によって取得される演出パターンは、主側M P U 6 2によって得られたリーチ発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップS 1 2 4 0 7の実行後、先に説明したステップS 1 2 4 0 5に進み、ステップS 1 2 4 0 7によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。

20

30

【7 1 6 7】

ステップS 1 2 4 0 6において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（S 1 2 4 0 6：N O）、ステップS 1 2 4 0 8に進む。

【7 1 6 8】

ステップS 1 2 4 0 8では、音光側R O M 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図6 5 7）に記憶されているリーチ非発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS 1 2 3 0 2（図6 9 2）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数R Nの値に対応したリーチ非発生用の演出パターンを取得する。ステップS 1 2 4 0 8を実行する際にステップS 1 2 3 0 2（図6 9 2）によって読み出される変動時間は、主側M P U 6 2によって実行される変動時間設定処理（図6 8 1）において、ステップS 1 1 2 0 9およびステップS 1 1 2 0 5を実行して得られたリーチ非発生用の変動時間である。このため、ステップS 1 2 4 0 7によって取得される演出パターンは、主側M P U 6 2によって得られたリーチ非発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップS 1 2 4 0 8の実行後、先に説明したステップS 1 2 4 0 5に進み、ステップS 1 2 4 0 8によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。

40

【7 1 6 9】

ステップS 1 2 4 0 2において、主側M P U 6 2から高確・高サポコマンドを受信していると判定した場合には（S 1 2 4 0 2：Y E S）、ステップS 1 2 4 0 9に進む。

50

【7170】

ステップS12409からステップS12411においては、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである高確・高サポ状態において、演出パターンを設定する処理を実行する。

【7171】

ステップS12409では、主側MPU62から保証遊技回数後コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS12409において、主側MPU62から保証遊技回数後コマンドを受信していないと判定した場合には（S12409：NO）、ステップS12410に進む。

【7172】

10

ステップS12410では、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を実行する。保証遊技回数以前の演出パターン設定処理については後述する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。

【7173】

ステップS12409において、主側MPU62から遊技回数後コマンドを受信したと判定した場合（ステップS12409：YES）、すなわち、保証遊技回数後であると判定した場合には、ステップS12411に進む。

【7174】

20

ステップS12411では、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を実行する。保証遊技回数後の演出パターン設定処理については後述する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。

【7175】

<保証遊技回数以前の演出パターン設定処理>

次に、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理について説明する。保証遊技回数以前の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図693：S12410）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【7176】

30

図694は、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS12501では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図692）のステップS12302によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS12501において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（S12501：YES）、ステップS12502に進む。

【7177】

40

ステップS12502では、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図657）に記憶されている保証遊技回数以前用演出パターンテーブル群から、大当たり当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。保証遊技回数以前用演出パターンテーブル群には、

（I）バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する演出パターンテーブル（以下、通常バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、

（II）バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として敗北演出を実行する演出パターンテーブル（以下、通常バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、

（III）バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として引き分け演出を実行する演出パターンテーブル（以下、通常バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、

が備えられている。ステップS12502では、（I）～（III）の中から（I）である通常バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップS12502

50

を実行した後、ステップ S 1 2 5 0 3 に進む。

【7 1 7 8】

ステップ S 1 2 5 0 3 では、ステップ S 1 2 5 0 2 で特定した通常バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S 1 2 3 0 2（図 6 9 2）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図 6 9 3）のステップ S 1 2 4 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応した演出パターンを取得する。ステップ S 1 2 5 0 3 を実行する際にステップ S 1 2 3 0 2（図 6 9 2）によって読み出される変動時間は、主側 M P U 6 2 によって実行される保証遊技回数以前の変動時間設定処理（図 6 8 2）において、ステップ S 1 1 3 0 2～ステップ S 1 1 3 0 4 を実行して得られた保証遊技回数以前・大当たり用の変動時間である。このため、ステップ S 1 2 5 0 3 によって取得される演出パターンは、主側 M P U 6 2 によって得られた保証遊技回数以前・大当たり用の変動時間に対応したものとなる。ステップ S 1 2 5 0 3 の実行後、ステップ S 1 2 5 0 4 に進み、ステップ S 1 2 5 0 3 によって取得された演出パターンを設定する。

10

【7 1 7 9】

上述したステップ S 1 2 5 0 1 からステップ S 1 2 5 0 4 までの処理を実行することによって、図 6 5 9（保証遊技回数以前、大当たり当選）における演出、すなわち、バトル演出としての通常バトル演出と、結果告知演出としての勝利演出とを行うことができる。ステップ S 1 2 5 0 4 の実行後、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を終了する。

【7 1 8 0】

20

ステップ S 1 2 5 0 1 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S 1 2 5 0 1：N O）、ステップ S 1 2 5 0 5 に進み、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図 6 9 2）のステップ S 1 2 3 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された転落当選の有無の情報から、転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。ステップ S 1 2 5 0 5 において、転落抽選の結果が当選であると判定した場合には（S 1 2 5 0 5：Y E S）、ステップ S 1 2 5 0 6 に進む。

【7 1 8 1】

ステップ S 1 2 5 0 6 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a に記憶されている保証遊技回数以前用演出パターンテーブル群から、転落当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（I）～（III）の中から（I）である通常バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップ S 1 2 5 0 6 を実行した後、ステップ S 1 2 5 0 7 に進む。

30

【7 1 8 2】

ステップ S 1 2 5 0 7 では、ステップ S 1 2 5 0 6 で特定した通常バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S 1 2 3 0 2（図 6 9 2）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図 6 9 3）のステップ S 1 2 4 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応した演出パターンを取得する。ステップ S 1 2 5 0 7 を実行する際にステップ S 1 2 3 0 2（図 6 9 2）によって読み出される変動時間は、主側 M P U 6 2 によって実行される保証遊技回数以前の変動時間設定処理（図 6 8 2）において、ステップ S 1 1 3 0 6、ステップ S 1 1 3 0 3、およびステップ S 1 1 3 0 4 を実行して得られた保証遊技回数以前・転落用の変動時間である。このため、ステップ S 1 2 5 0 7 によって取得される演出パターンは、主側 M P U 6 2 によって得られた保証遊技回数以前・転落用の変動時間に対応したものとなる。ステップ S 1 2 5 0 7 の実行後、先に説明したステップ S 1 2 5 0 4 に進み、ステップ S 1 2 5 0 7 によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を終了する。

40

【7 1 8 3】

上述したステップ S 1 2 5 0 1、S x 2 5 0 5、S x 2 5 0 6、S x 2 5 0 7、S x 2 5 0 4 の処理を実行することによって、図 6 5 8（保証遊技回数以前、転落当選）におけ

50

る演出、すなわち、バトル演出としての通常バトル演出と、結果告知演出としての敗北演出とを行うことができる。

【7184】

ステップS12505において、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選ではないと判定した場合には（S12505：NO）、ステップS12508に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図692）のステップS12302によって音光側MPU92のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップS12508において、今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（S12508：YES）、ステップS12509に進む。

10

【7185】

ステップS12509では、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93aに記憶されている保証遊技回数以前用演出パターンテーブル群から、外れリーチに対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（I）～（III）の中から（III）である通常バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップS12509を実行した後、ステップS12510に進む。

【7186】

ステップS12510では、ステップS12509で特定した通常バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS12302（図692）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図693）のステップS12401によって得られた今回の演出パターン用乱数RNの値に対応した演出パターンを取得する。ステップS12510を実行する際にステップS12302（図692）によって読み出される変動時間は、主側MPU62によって実行される保証遊技回数以前の変動時間設定処理（図682）において、ステップS11309、ステップS11303、およびステップS11304を実行して得られた保証遊技回数以前・外れリーチ発生用の変動時間である。このため、ステップS12510によって取得される演出パターンは、主側MPU62によって得られた保証遊技回数以前・外れリーチ発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップS12510の実行後、先に説明したステップS12504に進み、ステップS12510によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を終了する。

20

30

【7187】

上述したステップS12501、Sx2505、Sx2508～Sx2510、Sx2504の処理を実行することによって、図660（保証遊技回数以前、外れリーチ発生）における演出、すなわち、バトル演出としての通常バトル演出と、結果告知演出としての引き分け演出とを行うことができる。

【7188】

ステップS12508において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（S12508：NO）、ステップS12511に進む。

【7189】

ステップS12511では、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図657）に記憶されているリーチ非発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS12302（図692）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数RNの値に対応したリーチ非発生用の演出パターンを取得する。ステップS12511を実行する際にステップS12302（図692）によって読み出される変動時間は、主側MPU62によって実行される保証遊技回数以前の変動時間設定処理（図682）において、ステップS11310およびステップS11304を実行して得られたリーチ非発生用の変動時間である。このため、ステップS12511によって取得される演出パターンは、主側MPU62によって得られたリーチ非発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップS12511の実行後、先に説明したステップS12504に進み、ステップS12511によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数以前

40

50

の演出パターン設定処理を終了する。

【7190】

＜保証遊技回数後の演出パターン設定処理＞

次に、保証遊技回数後の演出パターン設定処理について説明する。保証遊技回数後の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図693：S12411）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【7191】

図695は、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS12601では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図692）のステップS12302によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS12601において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（S12601：YES）、ステップS12602に進む。

10

【7192】

ステップS12602では、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図692）のステップS12302によって音光側MPU92のレジスタに記憶された転落当選の有無の情報から、転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。ステップS12602において、転落抽選の結果が当選でないと判定した場合には（S12602：NO）、ステップS12603に進む。

20

【7193】

ステップS12603では、主側MPU62から先落ちモードコマンドを受信したか否かを判定する。ステップS12603において、主側MPU62から先落ちモードコマンドを受信していると判定した場合には（S12603：YES）、モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとして、ステップS12604に進む。

【7194】

ステップS12604では、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図657）に記憶されている保証遊技回数後用演出パターンテーブル群から、大当たり当選かつ先落ちモード当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。保証遊技回数後用演出パターンテーブル群には、

30

（IV）バトル演出として生死バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する演出パターンテーブル（以下、生死バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、

（V）バトル演出として生死バトル演出を実行し、結果告知演出として敗北演出を実行する演出パターンテーブル（以下、生死バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、

（VI）バトル演出として優勢バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する演出パターンテーブル（以下、優勢バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、

（VII）バトル演出として優勢バトル演出を実行し、結果告知演出として引き分け演出を実行する演出パターンテーブル（以下、優勢バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ）、

40

が備えられている。ステップS12604では、（IV）～（VII）の中から（IV）である生死バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップS12604を実行した後、ステップS12605に進む。

【7195】

ステップS12605では、ステップS12604で特定した生死バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS12302（図692）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図693）のステップS12401によって得られた今回の演出パターン用乱数RNの値に対応した演出パターンを取得する。ステ

50

ップS 1 2 6 0 5を実行する際にステップS 1 2 3 0 2（図6 9 2）によって読み出される変動時間は、主側MPU 6 2によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図6 8 3）において、ステップS 1 1 4 0 5～ステップS 1 1 4 0 7を実行して得られた保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用の変動時間である。このため、ステップS 1 2 6 0 5によって取得される演出パターンは、主側MPU 6 2によって得られた保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用の変動時間に対応したものとなる。ステップS 1 2 6 0 5の実行後、ステップS 1 2 6 0 6に進み、ステップS 1 2 6 0 5によって取得された演出パターンを設定する。

【7 1 9 6】

上述したステップS 1 2 6 0 1からステップS 1 2 6 0 6までの処理を実行することによって、図6 6 7（保証遊技回数後、大当たり当選、先落ちモード当選）における演出、すなわち、バトル演出としての生死バトル演出と、結果告知演出としての勝利演出とを行うことができる。ステップS 1 2 6 0 6の実行後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

【7 1 9 7】

一方、ステップS 1 2 6 0 3において、主側MPU 6 2から先落ちモードコマンドを受信していないと判定した場合には（S 1 2 6 0 3：NO）、モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとして、ステップS 1 2 6 0 7に進む。

【7 1 9 8】

ステップS 1 2 6 0 7では、音光側ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図6 5 7）に記憶されている保証遊技回数後用演出パターンテーブル群から、大当たり当選かつ後落ちモード当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（IV）～（VII）の中から（VI）である優勢バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップS 1 2 6 0 7を実行した後、ステップS 1 2 6 0 8に進む。

【7 1 9 9】

ステップS 1 2 6 0 8では、ステップS 1 2 6 0 5で特定した優勢バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS 1 2 3 0 2（図6 9 2）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図6 9 3）のステップS 1 2 4 0 1によって得られた今回の演出パターン用乱数RNの値に対応した演出パターンを取得する。ステップS 1 2 6 0 8を実行する際にステップS 1 2 3 0 2（図6 9 2）によって読み出される変動時間は、主側MPU 6 2によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図6 8 3）において、ステップS 1 1 4 0 8、ステップS 1 1 4 0 6、およびステップS 1 1 4 0 7を実行して得られた保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用の変動時間である。このため、ステップS 1 2 6 0 8によって取得される演出パターンは、主側MPU 6 2によって得られた保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用の変動時間に対応したものとなる。ステップS 1 2 6 0 8の実行後、ステップS 1 2 6 0 6に進み、ステップS 1 2 6 0 8によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

【7 2 0 0】

なお、ステップS 1 2 6 0 2において、転落抽選の結果が当選であると判定した場合には（S 1 2 6 0 2：YES）、ステップS 1 2 6 0 3を実行することなく、ステップS 1 2 6 0 4に進み、生死バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを特定する。

【7 2 0 1】

上述したステップS 1 2 6 0 1～S x 2 6 0 3、S x 2 6 0 7、S x 2 6 0 8、S x 2 6 0 6の処理を実行することによって、図6 6 8（保証遊技回数後、大当たり当選、後落ちモード当選）における演出、すなわち、バトル演出としての優勢バトル演出と、結果告知演出としての勝利演出とを行うことができる。

【7 2 0 2】

ステップS 1 2 6 0 1において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選

10

20

30

40

50

ではないと判定した場合には（S 1 2 6 0 1：NO）、ステップS 1 2 6 0 9に進み、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図6 9 2）のステップS 1 2 3 0 2によって音光側MPU 9 2のレジスタに記憶された転落当選の有無の情報から、転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。ステップS 1 2 6 0 9において、転落抽選の結果が当選であると判定した場合には（S 1 2 6 0 9：YES）、ステップS 1 2 6 1 0に進む。

【7 2 0 3】

ステップS 1 2 6 1 0では、音光側ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 aに記憶されている保証遊技回数後演出パターンテーブル群から、転落当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（IV）～（VII）の中から（V）である生死バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップS 1 2 6 1 0を実行した後、ステップS 1 2 6 1 1に進む。

【7 2 0 4】

ステップS 1 2 6 1 1では、ステップS 1 2 6 1 0で特定した生死バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS 1 2 3 0 2（図6 9 2）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図6 9 3）のステップS 1 2 4 0 1によって得られた今回の演出パターン用乱数RNの値に対応した演出パターンを取得する。ステップS 1 2 6 1 1を実行する際にステップS 1 2 3 0 2（図6 9 2）によって読み出される変動時間は、主側MPU 6 2によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図6 8 3）において、ステップS 1 1 4 1 0、ステップS 1 1 4 0 6、およびステップS 1 1 4 0 7を実行して得られた保証遊技回数後・転落用の変動時間である。このため、ステップS 1 2 6 0 1 1によって取得される演出パターンは、主側MPU 6 2によって得られた保証遊技回数後・転落用の変動時間に対応したものとなる。ステップS 1 2 6 1 1の実行後、ステップS 1 2 6 0 6に進み、ステップS 1 2 6 1 1によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

【7 2 0 5】

上述したステップS 1 2 6 0 1、S x 2 6 0 9～ステップS 1 2 6 1 1、S x 2 6 0 6の処理を実行することによって、図6 6 4（保証遊技回数後、転落当選）における演出、すなわち、バトル演出としての生死バトル演出と、結果告知演出としての敗北演出とを行うことができる。

【7 2 0 6】

ステップS 1 2 6 0 9において、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選ではないと判定した場合には（S 1 2 6 0 9：YES）、ステップS 1 2 6 1 2に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図6 9 2）のステップS 1 2 3 0 2によって音光側MPU 9 2のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップS 1 2 6 1 2において、今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（S 1 2 6 1 2：YES）、ステップS 1 2 6 1 3に進む。

【7 2 0 7】

ステップS 1 2 6 1 3では、音光側ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 aに記憶されている保証遊技回数後演出パターンテーブル群から、外れリーチ発生に対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（IV）～（VII）の中から（VII）である優勢バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップS 1 2 6 1 3を実行した後、ステップS 1 2 6 1 4に進む。

【7 2 0 8】

ステップS 1 2 6 1 4では、ステップS 1 2 6 1 3で特定した優勢バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS 1 2 3 0 2（図6 9 2）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図6 9 3）のステップS 1 2 4 0 1によって得られた今回の演出パターン用乱数RNの値に対応した演出パターンを取得する。ステップS 1 2 6 1 4を実行する際にステップS 1 2 3 0 2（図6 9 2）によって読み出

10

20

30

40

50

される変動時間は、主側MPU62によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図683）において、ステップS11413、ステップS11406、およびステップS11407を実行して得られた保証遊技回数後・外れリーチ発生用の変動時間である。このため、ステップS12614によって取得される演出パターンは、主側MPU62によって得られた保証遊技回数後・外れリーチ発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップS12614の実行後、ステップS12606に進み、ステップS12614によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

【7209】

上述したステップS12601、Sx2609、Sx2612～Sx2614、Sx2606の処理を実行することによって、図669（保証遊技回数後、外れリーチ発生）における演出、すなわち、バトル演出としての優勢バトル演出と、結果告知演出としての引き分け演出とを行うことができる。

【7210】

ステップS12612において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（S12612：NO）、ステップS12615に進む。

【7211】

ステップS12615では、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図657）に記憶されているリーチ非発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS12302（図692）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数RNの値に対応したリーチ非発生用の演出パターンを取得する。ステップS12615を実行する際にステップS12302（図692）によって読み出される変動時間は、主側MPU62によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図683）において、ステップS11414およびステップS11407を実行して得られたリーチ非発生用の変動時間である。このため、ステップS12615によって取得される演出パターンは、主側MPU62によって得られたリーチ非発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップS12615の実行後、先に説明したステップS12606に進み、ステップS12615によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

【7212】

<遊技回演出実行用処理>

次に、遊技回演出実行用処理について説明する。遊技回演出実行用処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図691：S12202）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【7213】

図696は、遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。ステップS12701では、上述した遊技回演出設定処理（図692）において設定された演出パターンが存在するか否かを判定する。ステップS12701において、設定された演出パターンが存在しないと判定した場合には（S12701：NO）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップS12701において、設定された演出パターンが存在すると判定した場合には（S12701：YES）、ステップS12702に進む。

【7214】

ステップS12702では、設定された演出パターンを参照し、その後、ステップS12703に進み、遊技回演出の開始タイミングであるか否かを判定する。ここで言う遊技回演出は、演出パターン設定処理（図693）で設定された各種の演出パターンに基づく演出である。これら演出パターンには、当該遊技回において実行する演出の内容やタイミングが記憶されている。

【7215】

ステップS12703において、遊技回演出の開始タイミングではないと判定した場合には（S12703：NO）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステ

10

20

30

40

50

ップ S 1 2 7 0 3 において、遊技回演出の開始タイミングであると判定した場合には（S 1 2 7 0 3：YES）、ステップ S 1 2 7 0 4 に進む。

【7 2 1 6】

ステップ S 1 2 7 0 4 では、演出パターンに設定された遊技回演出の内容に対応した動画表示開始コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。その後、ステップ S 1 2 7 0 5 に進み、演出パターンに設定された遊技回演出の内容に対応した各種ランプ 4 7 の発光制御処理を開始する。その後、ステップ S 1 2 7 0 6 に進み、演出パターンに設定された予告演出の内容に対応した音声データの再生を音出力 L S I（図示せず）に開始させる。ステップ S 1 2 7 0 6 を実行した後、本遊技回演出実行用処理を終了する。

【7 2 1 7】

<表示制御装置において実行される各種処理>

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理について説明する。

【7 2 1 8】

表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、V D P 1 0 5 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に V D P 1 0 5 から M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。

【7 2 1 9】

M P U 1 0 2 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 9 0 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込み処理を実行することができる。

【7 2 2 0】

<メイン処理>

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 によって実行されるメイン処理について説明する。

【7 2 2 1】

図 6 9 7 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【7 2 2 2】

ステップ S 1 2 8 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M 1 0 7 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S 1 2 8 0 2 に進む。

【7 2 2 3】

ステップ S 1 2 8 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

【7 2 2 4】

<コマンド割込み処理>

10

20

30

40

50

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 90 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【7225】

図 698 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S12901 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク RAM 104 に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

10

【7226】

< V 割込み処理 >

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される V 割込み処理について説明する。

【7227】

図 699 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、VDP 105 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 41 に表示させる画像を特定した上で、VDP 105 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

20

【7228】

上述したように、V 割込み信号は、VDP 105 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU 102 に対して送信される信号である。したがって、MPU 102 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、VDP 105 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP 105 は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

30

【7229】

ステップ S13001 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 698）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 41 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【7230】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 24 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 41 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

40

【7231】

なお、コマンド対応処理（S13001）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 90 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各

50

種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 90 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 41 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【7232】

ステップ S13002 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理 (S13001) などによって設定された図柄表示装置 41 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 41 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S13003 に進む。

【7233】

ステップ S13003 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (S13002) によって特定された、図柄表示装置 41 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S13004 に進む。

【7234】

ステップ S13004 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (S13003) によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP105 に対して送信する。VDP105 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 41 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 41 へ送信する。その後、ステップ S13005 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。以上、パチンコ機 10 において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【7235】

《L7》作用・効果：

以上説明したように、第 12 実施形態のパチンコ機 10 によれば、当たり抽選によって確変大当たり当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した後 (=保証遊技回数後) の遊技回において、当たり抽選において大当たり当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時と遊技回の終了時との間で、抽選 (=モード選択抽選) によって切り替えられる。低頻度サポートモードに移行されるタイミングが遊技回の開始時となる場合には、当該遊技回において生死バトル演出が実行され、低頻度サポートモードに移行されるタイミングが遊技回の終了時となる場合には、当該遊技回において優勢バトル演出が実行される。このため、パチンコ機 10 によれば、保証遊技回数後の遊技回において、当たり抽選において大当たり当選した場合に、生死バトル演出と優勢バトル演出との 2 通りで演出を行うことができる。したがって、パチンコ機 10 によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選した場合の演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【7236】

また、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合、および、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合共に、当該遊技回が開始するタイミングで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、電動役物 34a (図 649) は開閉動作を停止する。このため、パチンコ機 10 によれば、電動役物 34a の開閉動作から、転落抽選に当選したのか、当たり抽選において大当たり当選したのかが、遊技者によって推測されることを防止できる。したがって

10

20

30

40

50

、パチンコ機 10 は、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る転落抽選および当たり抽選の結果に対する緊迫感や期待感を、バトル演出によって遊技者に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【7237】

ここで、先落ちモードだけを有し、後落ちモードを有しないパチンコ機（＝先に説明した比較例 2 のパチンコ機）を想定してみる。比較例 2 のパチンコ機によれば、当たり抽選において大当たりに当選したこと（勝利）と、転落抽選に当選したこと（敗北）とのいずれかに該当することを示唆する生死バトル演出が実行されるだけであることから、遊技者は、保証遊技回数に達した後の遊技回においてバトル演出が開始された場合に、当たり抽選において大当たりに当選した結果と転落抽選に当選した結果とのうちのいずれかとなる
10
と予測でき、転落抽選および当たり抽選の結果に対する緊迫感や期待感を付与できるものの、遊技者にバトル演出において引き分けを含めた安心感を付与することができない。これに対して、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、生死バトル演出と優勢バトル演出との 2 通りで演出を行うことができることから、優勢バトル演出による引き分けを含めたバトル演出が可能となり、遊技者にバトル演出において引き分けを含めた安心感を付与することができる。

【7238】

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、保証遊技回数に達した後において、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに
20
当選した遊技回と、転落抽選に当選した遊技回とで、電動役物 34a の開閉動作は同一である。このため、当該遊技回の開始時に、電動役物 34a の停止を遊技者が確認したとしても、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選した遊技回と、のうちのいずれかを遊技者に推測させないようにすることができる。しかしながら、保証遊技回数に達した後の遊技回の開始時に電動役物 34a の開閉動作が停止したことを確認することによって、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選した遊技回とのうちのいずれかに絞られた
30
ということまでは、遊技者は把握することができる。そこで、本実施形態では、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選した遊技回とのうちのいずれかに絞られたことを示唆する生死バトル演出を実行することで、当たり抽選において大当たり当選したことと、転落抽選に当選したことのいずれであるかについての遊技者の緊迫感や期待感を向上させることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7239】

また、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、保証遊技回数に達した後において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された遊技回と、で電動役物 34a の開閉動作は同一である。このため、当該遊技回
40
において、電動役物 34a が開閉動作を継続していることを遊技者が観察したとしても、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された遊技回と、のうちのいずれかを遊技者に推測させないようにすることができる。しかしながら、保証遊技回数に達した後の遊技回において電動役物 34a の開閉動作が継続していることを確認することによって、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された遊技回と、のうちのいずれかに絞られたということまでは、遊技者は把握するこ
50

とができる。そこで、本実施形態では、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たり当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選せずに、リーチ判定においてリーチが発生すると判定された遊技回と、のうちのいずれかに絞られたことを示唆する優勢バトル演出を実行することで、当たり抽選において大当たり当選したと、外れリーチが発生したことのいずれであるかについての遊技者の期待感を向上させることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7240】

本パチンコ機10によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たり当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合と、当たり抽選において大当たり当選せずに、転落抽選に当選した場合とにおいて、当たり抽選において大当たり当選したこと（勝利）と、転落抽選に当選したこと（敗北）とのいずれかに該当することを示唆する生死バトル演出が実行されるため、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る転落抽選および当たり抽選の結果に対する緊迫感や期待感を、生死バトル演出によって遊技者に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

10

【7241】

また、本パチンコ機10によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たり当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生すると判定された場合とにおいて、当たり抽選において大当たり当選したこと（勝利）と、当たり抽選において大当たり当選せず、かつ転落抽選に当選しなかったこと（引き分け）とのいずれかに該当することを示唆する優勢バトル演出が実行される。優勢バトル演出は勝利か引き分けの結果しか発生しないため、優勢バトル演出が実行されたときの方が、生死バトル演出が実行されたときよりも遊技者にとって有利度合いが高い。このため、パチンコ機10によれば、優勢バトル演出によって、遊技者に大きな期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

20

【7242】

本実施形態のパチンコ機10によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選せず、当たり抽選において大当たり当選した場合に、生死バトル演出と優勢バトル演出とのうちのいずれかが実行される。生死バトル演出は敗北の結果となることがあるが、優勢バトル演出は勝利か引き分けの結果しか発生しないため、優勢バトル演出が実行されたときの方が、生死バトル演出が実行されたときよりも遊技者にとって有利度合いが高い。このため、パチンコ機10によれば、優勢バトル演出を出現させることによって、遊技者に大きな期待感を付与することができる。特に、本実施形態の場合、優勢バトル演出を実行し得る後落ちモードに当選する際には、大当たり種別は遊技者にとって有利度合いが最も高い16R確変大当たりに限られているため（図654参照）、遊技者に一層大きな期待感を付与することができる。

30

【7243】

なお、本実施形態のパチンコ機10では、振分テーブルにおいて、遊技者にとって有利度合いが最も高い16R確変大当たりに対して、有利度合いが高い後落ちモードが対応づけられていたが、これに換えて、遊技者にとって有利度合いが最も低い8R通常大当たりに対して、有利度合いが高い後落ちモードを対応づける構成としてもよい。また、有利度合いが高い後落ちモードを、2つの大当たり種別、例えば、16R確変大当たりと8R確変大当たりとに対応づける構成としてもよい。この構成によれば、優勢バトル演出を実行し得る後落ちモードに当選する際には、大当たり種別は遊技者にとって有利度合いが高い確変大当たりに限られているため、遊技者に大きな期待感を付与することができる。

40

【7244】

《L8》第12実施形態の変形例：

50

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【7245】

《L8-1》変形例1：

上記第12実施形態では、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回において、大当たりで当選した場合にサポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを、大当たり種別カウンタC2に基づく抽選（＝モード選択抽選）によって決定していたが、これに対して、変形例として、当たり抽選に用いる大当たり乱数カウンタC1に基づく抽選によって決定する構成としてもよい。具体的には、以下の通りである。なお、変形例1におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第12実施形態のパチンコ機10と同一であることから、第12実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

10

【7246】

図700は、変形例1のパチンコ機が備える高確率モード用の当否テーブルの内容を示す説明図である。高確率モード用の当否テーブルにおいて、当否結果が大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値は、第12実施形態における高確率モード用の当否テーブル（図653（b）参照）の場合と同一である。さらに、高確率モード用の当否テーブルには、0～1199の値のうち、当否結果が大当たりとなる0～15の値に対して、モード選択抽選の振分結果が対応づけられている。具体的には、大当たりとなる0～15の値のうち、0～9の10個の値が先落ちモードに設定され、10～15の6個の値が後落ちモードに設定されている。

20

【7247】

変形例1のパチンコ機では、主制御装置60のMPU62によって実行される当たり判定処理において、高確率モードであると判定した場合に、高確率モード用の当否テーブルを参照して、当たり抽選を行うと共に、先落ちモードか後落ちモードかの判定を行うモード選択抽選を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図700に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定し、一致している場合に、さらに、大当たり乱数カウンタC1の値が、モード選択抽選の振り分け結果として先落ちモードと後落ちモードとのいずれに設定されている値と一致しているかによって、先落ちモードか後落ちモードかの判定を行う。

30

【7248】

この結果、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回に係る当たり抽選において大当たりで当選した場合に、サポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定することができる。なお、主制御装置60のMPU62によって実行される、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定する部分以外の処理については、第12実施形態と同一である。また、音声発光制御装置90において実行される各種処理、表示制御装置100において実行される各種処理についても、第12実施形態と同一である。

40

【7249】

以上のように構成された変形例1のパチンコ機によれば、第12実施形態のパチンコ機と同様に、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりで当選した場合の演出の態様についての幅を広げることができると共に、電動役物34a（図649）の開閉動作から、転落抽選に当選したのか、当たり抽選において大当たりで当選したのかが、遊技者によって予測されることを防止することができる。したがって、変形例1のパチンコ機によれば、第12実施形態のパチンコ機と同様に、遊技の興趣向上を図るこ

50

とができる。

【7250】

なお、本変形例1では、当否テーブルにモード選択抽選の振分結果の項目を追加し、当否テーブルを参照することによって、大当たり乱数カウンタC1の値に応じたモード選択抽選の振分結果を得ていた。これに対して他の変形例として、当否テーブルは第12実施形態のままで、当否テーブルの参照に使用した大当たり乱数カウンタC1の値を、先落ちモードと後落ちモードとを区別する閾値と比較することによって、先落ちモードか後落ちモードかを判定する構成としてもよい。具体的には、図700に例示した高確率モード用の当否テーブルの場合には、先落ちモードと後落ちモードとを区別する閾値は値10であることから、当たり抽選において大当たり当選した際の大当たり乱数カウンタC1の値が10以上であるか否かを判定することによって、後落ちモードか先落ちモードかの判定を行う。この構成によっても、大当たりに当選した場合に先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定することができる。特にこの変形例によれば、大当たり乱数カウンタC1の取り得る値が、例えば65536(2の16乗)というように大きい場合に、判定に要する処理時間を短縮することができる。

10

【7251】

《L8-2》変形例2：

上記第12実施形態およびその変形例1では、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後(＝保証遊技回数後)の遊技回において、大当たりに当選した場合にサポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれを採用するかを、抽選によって決定していた。これに対して、変形例として、保証遊技回数に達した後の遊技回において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の回数に基づいて、先落ちモードと後落ちモードとのうちのいずれを採用するかを決定する構成としてもよい。具体的には、以下の通りである。なお、変形例2におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第12実施形態のパチンコ機10と同一であることから、第12実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

20

【7252】

変形例2のパチンコ機では、主制御装置60のROM63に、先落ちモードか後落ちモードかを決定するためのモード選択テーブルを記憶している。

【7253】

図701は、モード選択テーブルの内容を示す説明図である。図示するように、モード選択テーブルは、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数のうち、保証遊技回数後である101回目からの遊技回数に対して、先落ちモードか後落ちモードかの選択結果を対応づけたデータ構造となっている。図701の例示では、先落ちモードとなる遊技回数として、101回目から105回目までの期間と、109回目以降の期間が設定されている。後落ちモードとなる遊技回数として、106回目から108回目までの期間が設定されている。

30

【7254】

このように、モード選択テーブルには、保証遊技回数後の各遊技回に対して、当たり抽選において大当たりに当選した場合にサポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかが規定されている。主制御装置60のMPU62は、保証遊技回数後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、モード選択テーブルを参照して、保証遊技回数後に大当たりに当選した場合の遊技回において、サポートモードの変化の態様を先落ちモードと後落ちモードのいずれで変化させるかを決定している。なお、主制御装置60のMPU62によって実行される、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定する部分以外の処理については、第12実施形態と同一である。また、音声発光制御装置90において実行される各種処理、表示制御装置100において実行される各種処理についても、第12実施形態と同一である。

40

【7255】

50

以上のように構成された変形例 2 のパチンコ機によれば、第 1 2 実施形態のパチンコ機と同様に、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合の演出の態様についての幅を広げることができると共に、電動役物 3 4 a (図 6 4 9) の開閉動作から、転落抽選に当選したのか、当たり抽選において大当たりに当選したのかが、遊技者によって予測されることを防止することができる。したがって、変形例 2 のパチンコ機によれば、第 1 2 実施形態のパチンコ機と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、変形例 2 のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した後の期間を複数に分けて、分けられた各期間に対して、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを予め設定しておくことができることから、先落ちモードと後落ちモードの一方に処理が偏って、過度に遊技者に有利又は不利な状態となることを抑制することができるとともに、ストーリー性が豊かな演出を行うことができる。

10

【7 2 5 6】

なお、図 7 0 1 に示したモード選択テーブルにおいて記憶するモードの選択結果はあくまでも一例であり、先落ちモードと後落ちモードとを切り替える回数をより多くした構成等、種々の態様とすることができる。さらに、モードの選択結果が異なる複数のモード選択テーブルを予め用意し、使用するモード選択テーブルを切り替える構成としてもよい。例えば、当否テーブルにおいて、当たり抽選の結果として「大当たり」と「小当たり」が設けられる構成として、小当たりに当選した際に、モード選択テーブルを切り替える。こうした構成によれば、先落ちモードと後落ちモードの切り替えを多様に行うことができる。特に、小当たりに当選した際にモード選択テーブルを切り替える構成とした場合、当たり抽選において小当たりに当選したことを遊技者に気付かれ難い構成とすることが可能なので、遊技者に気付かれることなく、モード選択テーブルの切り替えを行うことが可能となる。

20

【7 2 5 7】

さらに、モード選択テーブルは、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数のうち、保証遊技回数後である 1 0 1 回目からの遊技回数に対して、先落ちモードか後落ちモードかの選択結果を対応づけたデータ構造となっていたが、これに対して、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数の 1 回目からの遊技回数に対して、先落ちモードか後落ちモードかの選択結果を対応づける構成としてもよい。この構成では、遊技回数が 1 回目から 1 0 0 回までは、後落ちモードに定められることになる (図 6 5 9 参照)。

30

【7 2 5 8】

なお、変形例 2 では、モード選択テーブルを参照することによって、遊技回数に応じたモードの選択結果を得ていた。これに対して他の変形例として、モード選択テーブルを用いることなく、遊技回数を、先落ちモードと後落ちモードとを区別する閾値と比較する演算を行うことによって、先落ちモードか後落ちモードかを判定する構成としてもよい。具体的には、図 7 0 1 に例示したモード選択テーブルにおいては、先落ちモードと後落ちモードとを区別する閾値は 1 0 1 と 1 0 6 と 1 0 9 であることから、演算処理によって、遊技回数が 1 0 1 以上で、かつ 1 0 6 未満である場合に先落ちモードであると判定し、遊技回数が 1 0 6 以上で、かつ 1 0 9 未満である場合に後落ちモードであると判定し、遊技回数が 1 0 9 以上である場合に先落ちモードであると判定する。この構成によっても、遊技回数に応じて先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定することができる。

40

【7 2 5 9】

《L 8 - 3》変形例 3 :

上記第 1 2 実施形態およびその変形例 1 では、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後 (=保証遊技回数後) の遊技回において、大当たりに当選した場合にサポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを、抽選によって決定していた。これに対して、変形例として、変動時間設定処理によって設定された変動時間に応じて、先落ちモードか後落ちモードかを決定する構成としてもよい。この構成によっても、第 1 2 実施形態およびその変形例と

50

同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7260】

《L8-4》変形例4：

上記第12実施形態および上記変形例1～3では、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを、遊技者に報知しない構成とした。これに対して、変形例として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを、遊技者に報知する構成としてもよい。例えば、遊技回の開始時に、モードの採用結果を図柄表示装置41に表示させる。この変形例4によれば、遊技者は、図柄表示装置41の表示から後落ちモードであることを知った場合において、電動役物34a（図649）の開閉動作が遊技回の開始時に停止したことを認めたときには、優勢バトル演出の途中で、転落抽選に当選したと予測することができる。したがって、変形例4によれば、遊技者は、バトル演出の途中で、転落抽選に当選したと予測する余地を残すことができる。

10

【7261】

上記第12実施形態では、大当たり種別を振り分ける際に用いる振分テーブルを参照することによって、大当たり種別カウンタC2に応じたモードの選択結果を得ていた。これに対して他の変形例として、振分テーブルを用いることなく、大当たり種別カウンタC2の値を先落ちモードと後落ちモードとを区別する閾値と比較する演算を行うことによって、先落ちモードか後落ちモードかを判定する構成としてもよい。具体的には、図654（a）に例示した第1始動口用の振分テーブルにおいては、先落ちモードと後落ちモードとを区別する閾値は40と65であることから、演算処理によって、大当たり種別カウンタC2の値が0以上で、かつ40未満である場合に先落ちモードであると判定し、大当たり種別カウンタC2の値が40以上で、かつ65未満である場合に後落ちモードであると判定し、大当たり種別カウンタC2の値が65以上である場合に先落ちモードであると判定する。この構成によっても、大当たり種別カウンタC2に応じて先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定することができる。なお、第12実施形態の場合には、大当たり種別カウンタC2の値が、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて得られた場合と、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて得られた場合とで、大当たり種別カウンタC2の値に応じたモード選択抽選の振り分け結果が異なる構成であったが、この変形例4によれば、同一の振分結果となる。

20

【7262】

《L8-5》変形例5：

上記第12実施形態およびその変形例では、状態記憶手段において状態情報が特定している第1の状態として低頻度サポートモードを採用し、第1の状態以外の状態として高頻度サポートモードを採用していたが、第1の状態および第1の状態以外の状態は、これらに限定されない。例えば、第1の状態として高頻度サポートモードを採用し、第2の状態として低頻度サポートモードを採用してもよい。また、第12実施形態およびその変形例では、状態情報である高頻度サポートモードフラグが特定可能な状態として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとを有するが、これに換えて、電動役物34aが単位時間当たり開放状態となる頻度が3段階に分かれる3種類のサポートモード（例えば、低頻度サポートモードと中頻度サポートモードと高頻度サポートモード）を有する構成としてもよい。さらに、上記頻度がn段階（nは4以上の正の整数）に分かれるn種類のサポートモードを有する構成としても良い。

40

【7263】

《L8-6》変形例6：

上記第12実施形態およびその変形例では、判定手段が有する判定モード（抽選モード）として、低確率モードと高確率モードとを有するが、これに換えて、特別情報が所定の条件を満たす確率が3段階に分かれる3種類の確率モード（例えば、低確率モードと中確率モードと高確率モード）を有する構成としてもよい。さらに、特別情報が所定の条件を満たす確率がn段階（nは4以上の正の整数）に分かれるn種類の確率モードを有する構成としても良い。

50

【7264】

《L8-7》変形例7：

上記第12実施形態およびその変形例では、特別情報が所定の条件を満たす場合として、当たり抽選において大当たり当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、当たり抽選において大当たり当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタC3のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。

【7265】

《L8-8》変形例8：

上記第12実施形態およびその変形例において、主制御装置60側では、高頻度サポートモードを含む各種の情報に基づいて変動時間を設定し、音声発光制御装置90では、高頻度サポートモードを含む各種の情報に基づいて演出パターンを設定する構成とした。これに対して、変形例として、高頻度サポートモードを含む各種の情報に基づいて、遊技機における上記以外の特定の動作や表示等の態様、例えば図柄表示装置41に表示する背景動画を設定する構成としてもよい。

【7266】

《L8-9》変形例9：

上記第12実施形態およびその変形例では、結果告知演出前に実行される特定の演出としてバトル演出（戦闘演出）が実行される構成としたが、上記特定の演出はバトル演出に限定されることはない。上記特定の演出は、結果告知演出が実行される可能性があることを示唆する演出であれば、いずれの構成とすることもできる。こうした構成によっても、第12実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【7267】

《L8-10》変形例10：

上記第12実施形態およびその変形例では、1遊技回において実行される演出は、バトル演出と結果告知演出との2種類の演出によって構成したが、これに換えて、予告演出とバトル演出と結果告知演出との3種類の演出によって構成してもよい。さらには、4種類以上の演出としても良い。

【7268】

《L8-11》変形例11：

上記第12実施形態およびその変形例では、転落抽選に当選したときに実行される生死バトル演出と、当たり抽選において大当たり当選し、かつモード選択抽選において先落ちモードに当選した場合に実行される生死バトル演出は、同一であったが、これに限定されない。例えば、転落抽選に当選したときの生死バトル演出と、当たり抽選において大当たり当選し、かつ先落ちモードに当選したときの生死バトル演出とで、生死バトル演出を構成する画像の一部が相違する構成としても良い。例えば、画像全体としては似通っているが、一部の遊技者だけが相違することを気がつくことのできる画像とすることで、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。また、上記第12実施形態およびその変形例1では、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合に実行される優勢バトル演出と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された場合に実行される優勢バトル演出は、同一であったが、これに限定されない。例えば、前者の優勢バトル演出と、後者の優勢バトル演出とで、優勢バトル演出を構成する画像の一部が相違する構成としても良い。例えば、画像全体としては似通っているが、一部の遊技者だけが相違することを気がつくことのできる画像とすることで、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【7269】

《L8-12》変形例12：

上記第12実施形態およびその変形例では、保証遊技回数後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において、生死バトル演出と優勢バトル

10

20

30

40

50

演出とが選択的に実行される構成であったが、これに対して、変形例として、保証遊技回数後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において、生死バトル演出と優勢バトル演出とのうちの一方だけが実行され、保証遊技回数以前の遊技回において、生死バトル演出と優勢バトル演出とのうちの他方が実行される構成としてもよい。例えば、保証遊技回数後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合、または、当該遊技回に係る転落抽選において当選した場合に、当該遊技回において生死バトル演出を行い、保証遊技回数以前の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合、または、当該遊技回に係る転落抽選において当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合に、当該遊技回において、優勢バトル演出を行う構成としてもよい。この構成において、優勢バトル演出は、生死バトル演出と相違する演出であれば、他の内容のバトル演出としてもよいし、他の内容のバトル演出以外の演出とすることもできる。

10

【7270】

《L8-13》変形例13：

上記第12実施形態およびその変形例では、保証遊技回数に達した後において、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された遊技回に、優勢バトル演出を行う構成としたが、これに対して、変形例として、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定されなかった遊技回においても、優勢バトル演出を行う構成としてもよい。すなわち、リーチ判定においてリーチを発生したか否かにかかわらず、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しなかった遊技回に、優勢バトル演出を行う構成としてもよい。この変形例によれば、第12実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

20

【7271】

《L8-14》変形例14：

上記第12実施形態およびその変形例では、パチンコ機10は、主制御装置60、音声発光制御装置90、表示制御装置100といった3つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった2つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第12実施形態において音声発光制御装置90と表示制御装置100とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第12実施形態およびその変形例1において、3つの制御装置60、90、100のそれぞれで実行される各種処理は、第12実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3つの制御装置60、90、100の全体として、第12実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

30

【7272】

《M》第13実施形態：

《M1》遊技機の構造：

図702は、第13実施形態におけるパチンコ機10の斜視図である。パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

40

50

【7273】

前扉枠14の略中央部には、開口された窓部18が形成されている。前扉枠14の窓部18の周囲には、パチンコ機10を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LEDなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機10によって行われる特図抽選時、当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠14の裏側には、2枚の板ガラスからなるガラスユニット19が配置されており、開口された窓部18がガラスユニット19によって封じられている。内枠13には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機10の遊技者は、パチンコ機10の正面からガラスユニット19を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

10

【7274】

前扉枠14には、遊技球を貯留するための上皿20と下皿21とが設けられている。上皿20は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体12から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿20に貯留された遊技球は、パチンコ機本体12が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル25の操作によって駆動し、上皿20から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿21は、上皿20の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿21は、上皿20で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿21の底面には、下皿21に貯留された遊技球を排出するための排出口22が形成されている。排出口22の下方にはレバー23が設けられており、遊技者がレバー23を操作することによって、排出口22の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー23を操作して排出口22を開状態にすると、排出口22から遊技球が落下し、遊技球は下皿21から外部に排出される。

20

【7275】

上皿20の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン24が設けられている。演出操作ボタン24は、パチンコ機10によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機10によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン24を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機10によって行われる。

30

【7276】

さらに、前扉枠14の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル25が設けられている。遊技者が操作ハンドル25を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では0.6秒間隔）で発射される。操作ハンドル25の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー25aと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン25bと、操作ハンドル25の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器25cとが設けられている。遊技者が操作ハンドル25を握ると、タッチセンサー25aがオンになり、遊技者が操作ハンドル25を右回りに回動操作すると、可変抵抗器25cの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器25cの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル25の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル25の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

40

【7277】

また、上皿20の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン26が設けられている。遊技球発射ボタン26は、遊技者によって操作されることによ

50

て、遊技者の操作ハンドル 25 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 26 を操作すると、操作ハンドル 25 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 26 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 26 を操作することによって、遊技者は「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサー 25 a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 25 を握ることによってタッチセンサー 25 a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

10

【7278】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン 26 は、上皿 20 の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン 26 が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン 26 を、ウェイトボタン 25 b と同様に、操作ハンドル 25 の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル 25、ウェイトボタン 25 b、遊技球発射ボタン 26 を、右手のみで操作することを可能にする。

【7279】

図 703 は、遊技盤 30 の正面図である。遊技盤 30 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 31 a と、外レール部 31 b とが取り付けられている。内レール部 31 a と外レール部 31 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 31 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 31 に誘導されて遊技領域 PA の上部に放出され、その後、遊技領域 PA を流下する。遊技領域 PA には、遊技盤 30 に対して略垂直に複数の釘 42 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 42 や風車は、遊技領域 PA を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

20

【7280】

遊技盤 30 には、一般入賞口 32、普図始動ゲート 35、普電入賞装置 34、第 1 特電入賞装置 57、第 2 特電入賞装置 58 及びアウト口 43 が設けられている。特に、本実施形態では、「右打ち」によって遊技球が到達可能な右側の遊技領域に、遊技球が流通可能な樹脂製の一本の流通路 301 が設けられており、当該流通路 301 には、上流側から順に、普電入賞装置 34、第 1 特電入賞装置 57、第 2 特電入賞装置 58 及びアウト口 43 が設けられている。なお、本実施形態では、遊技球が発射されてから流通路 301 に至るまでの経路上に釘が設けられていないため、「右打ち」された遊技球は、一定の軌跡で流通路 301 に到達する。さらに、本実施形態では、流通路 301 の内部にも釘が設けられていないため、流通路 301 の内部を流通するそれぞれの遊技球は、挙動にバラつきがなく、同様の態様で流通する。以下、遊技盤 30 に設けられている各構成について説明する。

30

40

【7281】

一般入賞口 32 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、1 個の遊技球が賞球として払出装置 71 から払い出される。本実施形態では、一般入賞口 32 は、遊技盤 30 上に複数設けられている。

【7282】

普図始動ゲート 35 は、遊技球が通過可能な貫通孔を備えたゲートであり、遊技球が通過すると、主制御装置 60 による内部抽選である普図抽選が実行される。普図抽選の結果、普図当たりに当選すると、後述する普通電動役物 34 b が開閉動作を実行する普電開閉実行モードが開始される。普電開閉実行モードは、普電オープニング期間と、普電開閉処

50

理期間と、普電エンディング期間とによって構成されている。普電オープニング期間は、普通電動役物 3 4 b の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、普電開閉処理期間は、実際に普通電動役物 3 4 b の開閉処理が実行される期間であり、普電エンディング期間は、普通電動役物 3 4 b の開閉処理が終了した後、次の普図抽選を実行可能とするまでの待機期間である。なお、普図始動ゲート 3 5 を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。本実施形態では、普図始動ゲート 3 5 は、遊技盤 3 0 の中央下部に設けられている。また、本実施形態では、普図始動ゲート 3 5 を通過した遊技球が入球可能な位置に、一般入賞口 3 2 が設けられている。より具体的には、普図始動ゲート 3 5 の直下に一般入賞口 3 2 が設けられている。なお、以下の説明では、遊技球が普図始動ゲート 3 5 を通過することを、「遊技球が普図始動ゲート 3 5 に入球する」ともいう。

10

【7 2 8 3】

普電入賞装置 3 4 は、遊技球が入球可能な特図始動口 3 4 a と、当該特図始動口 3 4 a の入口を開閉するシャッターとして機能する普通電動役物 3 4 b とを備えている。

【7 2 8 4】

普通電動役物 3 4 b は、通常は遊技球が特図始動口 3 4 a に入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した普電開閉実行モードが開始されると、遊技球が特図始動口 3 4 a に入球可能な開放状態となる。

【7 2 8 5】

本実施形態では、普通電動役物 3 4 b は、板状の部材によって構成されており、閉鎖状態では遊技盤 3 0 の前方に突出し、その上面が流通路 3 0 1 の底面を構成した状態となっており、遊技球がその板状の部材の上面を流通することが可能な状態となっている。一方、開放状態では普通電動役物 3 4 b は遊技盤 3 0 の後方に収納された状態となっており、流通路 3 0 1 を流通してきた遊技球が、普通電動役物 3 4 b の下方に設けられた特図始動口 3 4 a に入球可能な状態となる。また、本実施形態では、普通電動役物 3 4 b の上面に複数の突起部が設けられており、当該突起部によって普通電動役物 3 4 b の上面を流通する遊技球の速度が低下する。この結果、本実施形態の普通電動役物 3 4 b の上面を遊技球が通過するのに要する時間は 0.7 秒以上となる。

20

【7 2 8 6】

特図始動口 3 4 a は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 から払い出されるとともに、主制御装置 6 0 による内部抽選である特図抽選が実行される。特図抽選の結果、特図大当たり又は特図小当たりに当選すると、後述する特別電動役物（第 1 特別電動役物 5 7 b 又は第 2 特別電動役物 5 8 b）が開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。特電開閉実行モードは、特電オープニング期間と、特電開閉処理期間と、特電エンディング期間とによって構成されている。特電オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、特電開閉処理期間は、実際に特別電動役物の開閉処理が実行される期間であり、特電エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図抽選を実行可能とするまでの待機期間である。なお、本実施形態では、特図抽選の結果として、特図大当たり及び外れは設定されておらず、特図小当たりのみが設定されている。そして、本実施形態では、特図抽選の結果、特図小当たりに当選すると、第 1 特別電動役物 5 7 b が開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。

30

40

【7 2 8 7】

第 1 特電入賞装置 5 7 は、遊技球が入球可能な第 1 大入賞口 5 7 a と、当該第 1 大入賞口 5 7 a の入口を開閉するシャッターとして機能する第 1 特別電動役物 5 7 b と、第 1 大入賞口 5 7 a の内部に設けられた V 入賞口 5 7 a v とを備えている。

【7 2 8 8】

第 1 特別電動役物 5 7 b は、通常は遊技球が第 1 大入賞口 5 7 a に入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第 1 大入賞口 5 7 a に入球可能な開放状態となる。

【7 2 8 9】

50

本実施形態では、第1特別電動役物57bは、板状の部材によって構成されており、閉鎖状態では遊技盤30の前方に突出し、その上面が流通路301の底面を構成した状態となっており、遊技球がその板状の部材の上面を流通することが可能な状態となっている。一方、開放状態では第1特別電動役物57bは遊技盤30の後方に収納された状態となっており、流通路301を流通してきた遊技球が、第1特別電動役物57bの下方に設けられた第1大入賞口57aに入球可能な状態となる。また、本実施形態では、第1特別電動役物57bの上面に複数の突起部が設けられており、当該突起部によって第1特別電動役物57bの上面を流通する遊技球の速度が低下する。この結果、本実施形態の第1特別電動役物57bの上面を遊技球が通過するのに要する時間は1.0秒以上となる。

【7290】

10

第1大入賞口57aは、第1特別電動役物57bが開放状態となっている場合に遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、15個の遊技球が賞球として払出装置71から払い出される。上述したように、本実施形態では、第1大入賞口57aの内部にV入賞口57avが設けられている。

【7291】

V入賞口57avは、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、V入賞大当たりに当選となり、上述した特電開閉実行モードが開始される。上述したように、本実施形態では、第1大入賞口57aの内部にV入賞口57avが設けられており、第1大入賞口57aに入球した遊技球がその後に確実にV入賞口57avに入球するように構成されている。そして、V入賞口57avに遊技球が入球すると、後述する第2特別電動役物58bが開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。なお、以下の説明では、V入賞口57avに遊技球が入球することを、「V入賞大当たりに当選する」ともいう。

20

【7292】

第2特電入賞装置58は、遊技球が入球可能な第2大入賞口58aと、当該第2大入賞口58aの入口を開閉するシャッターとして機能する第2特別電動役物58bとを備えている。

【7293】

第2特別電動役物58bは、通常は遊技球が第2大入賞口58aに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第2大入賞口58aに入球可能な開放状態となる。

30

【7294】

本実施形態では、第2特別電動役物58bは、板状の部材によって構成されており、閉鎖状態では遊技盤30の前方に突出し、その上面が流通路301の底面を構成した状態となっており、遊技球がその板状の部材の上面を流通することが可能な状態となっている。一方、開放状態では第2特別電動役物58bは遊技盤30の後方に収納された状態となっており、流通路301を流通してきた遊技球が、第2特別電動役物58bの下方に設けられた第2大入賞口58aに入球可能な状態となる。

【7295】

第2大入賞口58aは、第2特別電動役物58bが開放状態となっている場合に遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、15個の遊技球が賞球として払出装置71から払い出される。なお、第2大入賞口58aの内部には、上述したV入賞口は設けられていない。

40

【7296】

アウト口43は、遊技盤30の最下部及び流通路301の終端に設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口43を通して遊技領域PAから排出される。

【7297】

なお、「入球」とは遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域PAから排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域PAから排出され

50

ることなく遊技領域PAの流下を継続する態様も含まれる。また、一般入賞口32、特図始動口34a、第1大入賞口57a、V入賞口57av及び第2大入賞口58aへの遊技球の入球を、入賞とも表現する。

【7298】

次に、遊技盤30に設けられている各種の表示部について説明する。

【7299】

遊技盤30には、可変表示ユニット40と、メイン表示部45とが設けられている。メイン表示部45は、特図ユニット37と、普図ユニット38と、ラウンド表示部39とを有している。

【7300】

特図ユニット37は、特別図柄表示部37aを備えている。

【7301】

特別図柄表示部37aは、特別図柄を変動表示及び停止表示する表示部である。特別図柄とは、特図始動口34aへの遊技球の入球を契機として特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。特図始動口34aへの遊技球の入球を契機として特図抽選が実行されると、特別図柄表示部37aは、当該特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、特別図柄の変動表示を実行する。その後、特別図柄表示部37aは、当該特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で特別図柄を停止表示する。以下では、特別図柄表示部37aにおいて特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を特図変動時間とも呼ぶ。

【7302】

本実施形態では、特別図柄表示部37aは、7個のセグメント発光部が8の字型に配列された7セグメント表示器によって構成されている。特図始動口34aに遊技球が入球すると、特別図柄表示部37aを構成する7セグメント表示器は所定の態様で点滅した後、特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する。ただし、特別図柄表示部37aは、7セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【7303】

なお、特別図柄表示部37aにおける特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、特図遊技回は、特図始動口34aへの遊技球の入球に基づいて実行される特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1特図遊技回毎に、1回の特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、1回の特図遊技回に要する時間を単位特図遊技時間とも呼ぶ。単位特図遊技時間は、特別図柄表示部37aにおける特別図柄の変動表示が開始されてから特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である特図変動時間と、特図抽選の結果が停止表示されている時間である特図停止時間とによって構成されている。

【7304】

なお、一般的なパチンコ機は、特電開閉実行モードの実行中又は特別図柄の変動表示中に遊技球が特図始動口34aに入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく特図抽選の実行を保留する機能（特図保留機能とも呼ぶ）を有しており、当該保留された特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する特図保留表示部を備えているが、本実施形態のパチンコ機10は、上述した特図保留機能を有しておらず、特図保留表示部も備えていない。

【7305】

普図ユニット38は、普通図柄表示部38aと、普図保留表示部38bとを備えている。

【7306】

普通図柄表示部38aは、普通図柄を変動表示及び停止表示する表示部である。普通図柄とは、普図始動ゲート35への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。普図始動ゲート35への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行されると、普通図柄表示部38aは、当該普図抽選の抽選結果に対応し

10

20

30

40

50

た表示を行なわせるまでの表示態様として、普通図柄の変動表示を実行する。その後、普通図柄表示部 38a は、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で普通図柄を停止表示する。以下では、普通図柄表示部 38a において普通図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を普図変動時間とも呼ぶ。

【7307】

本実施形態では、普通図柄表示部 38a は、7 個のセグメント発光部が 8 の字型に配列された 7 セグメント表示器によって構成されている。普図始動ゲート 35 に遊技球が入球すると、普通図柄表示部 38a を構成する 7 セグメント表示器は所定の態様で点滅した後、普図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する。ただし、普通図柄表示部 38a は、7 セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

10

【7308】

なお、普通図柄表示部 38a における普通図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを普図遊技回とも呼ぶ。すなわち、普図遊技回は、普図始動ゲート 35 への遊技球の入球に基づいて実行される普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の 1 単位である。換言すれば、パチンコ機 10 は、1 普図遊技回毎に、1 回の普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、1 回の普図遊技回に要する時間を単位普図遊技時間とも呼ぶ。単位普図遊技時間は、普通図柄表示部 38a における普通図柄の変動表示が開始されてから普図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である普図変動時間と、普図抽選の結果が停止表示されている時間である普図停止時間とによって構成されている。

20

【7309】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中又は普通図柄の変動表示中に遊技球が普図始動ゲート 35 に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく普図抽選の実行を保留する機能（普図保留機能とも呼ぶ）を有しており、当該保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する普図保留表示部 38b を備えている。

【7310】

普図保留表示部 38b は、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、普図始動ゲート 35 への遊技球の入球に基づく普図抽選は、最大 4 個（4 回）まで保留される。なお、本実施形態では、普図保留表示部 38b は、4 個の LED ランプによって構成されており、普図抽選の保留個数に対応した数の LED ランプが点灯する。

30

【7311】

ラウンド表示部 39 は、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対応した情報を表示する表示部である。ラウンド遊技とは、予め定められた所定時間（最大開放時間）が経過すること、又は、予め定められた上限個数（最大入球個数）の遊技球が大入賞口に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、特別電動役物の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、特電開閉実行モードの移行の契機となった特図当たりの種別に応じて異なる。ラウンド表示部 39 は、特電開閉実行モードにおける特電開閉処理期間の開始の際にラウンド遊技の回数に対応した表示を開始し、特電開閉処理期間の終了の際に当該表示を終了する。本実施形態では、ラウンド表示部 39 は、7 個のセグメント発光部が 8 の字型に配列された 7 セグメント表示器を 2 つ並べることによって構成されている。ただし、ラウンド表示部 39 は、2 つの 7 セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

40

【7312】

なお、上述した特図ユニット 37、普図ユニット 38、及びラウンド表示部 39 は、セグメント表示器や LED ランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機 EL 表示装置、CRT 又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【7313】

可変表示ユニット 40 は、遊技領域 PA の略中央に配置されている。可変表示ユニット

50

40は、図柄表示装置41を備える。図柄表示装置41は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置41は、後述する表示制御装置100によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット40が備える図柄表示装置41の構成は、液晶ディスプレイに限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTなど、種々の表示装置によって構成されてもよい。

【7314】

図柄表示装置41は、特別図柄表示部37aにおける特別図柄又は普通図柄表示部38aにおける普通図柄が変動表示をする場合に、それに合わせて装飾図柄の変動表示を行う。また、図柄表示装置41は、装飾図柄の変動表示に限らず、特電開閉実行モード中や普電開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、図柄表示装置41の詳細について説明する。

10

【7315】

図704は、図柄表示装置41において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図704(A)は、図柄表示装置41の表示面41aにおいて変動表示される装飾図柄の一例を示す説明図である。

【7316】

図704(A)に示すように、図柄表示装置41には、装飾図柄として、数字の1~7を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の1~7を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【7317】

20

図704(B)は、図柄表示装置41の表示面41aの一例を示す説明図である。図示するように、表示面41aには、メイン表示領域MAとサブ表示領域SAとが表示される。本実施形態では、メイン表示領域MAは、表示面41aの中央の大きい領域であり、サブ表示領域SAは、表示面41aの右側上方におけるメイン表示領域MAよりも小さい領域である。

【7318】

メイン表示領域MAには、左、中、右の3つの装飾図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各装飾図柄列Z1~Z3には、図704(A)に示した数字1~7の装飾図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各装飾図柄列Z1~Z3のそれぞれにおいて装飾図柄が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。そして、図704(B)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各装飾図柄列毎に1個の装飾図柄が、有効ラインL1上に停止した状態で表示される。

30

【7319】

本実施形態では、普図始動ゲート35に遊技球が入球し、普通図柄表示部38aにおいて普通図柄の変動表示が開始されると、各装飾図柄列Z1~Z3の装飾図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各装飾図柄が、装飾図柄列Z1、装飾図柄列Z3、装飾図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わる。その後、普通図柄表示部38aにおいて普通図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列Z1~Z3毎に1個の装飾図柄が停止表示した状態となる。主制御装置60による普図抽選の結果が普図当たりであった場合には、各装飾図柄列における装飾図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる際に、予め定められた所定の装飾図柄の組み合わせが有効ラインL1上に形成される。例えば、同一の装飾図柄の組み合わせが有効ラインL1上に形成される。なお、各装飾図柄列の装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、装飾図柄列の数、有効ラインの数、各装飾図柄列における装飾図柄のスクロールの方向、各装飾図柄列の装飾図柄の数など、装飾図柄の変動表示の態様としては種々の態様を採用可能である。

40

【7320】

次に、装飾図柄におけるリーチについて説明する。リーチとは、図柄表示装置41の表示面41aに表示される複数の装飾図柄列のうち一部の装飾図柄列において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせが有効ラインL1上に形成される可能性がある装飾図柄の組

50

み合わせが停止表示され、その状態で残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示が行われている表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせとは、同一の装飾図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、例えば、図704(B)の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて、最初に装飾図柄列Z1において装飾図柄「7」が停止表示され、次に装飾図柄列Z3において装飾図柄列Z1と同じ装飾図柄「7」が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状態で、装飾図柄列Z2において装飾図柄がスクロールしている(変動表示している)状態をリーチという。そして、当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している装飾図柄と同一の装飾図柄が装飾図柄列Z2に停止表示される。

10

【7321】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された装飾図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面41aの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【7322】

サブ表示領域SAには、メイン表示領域MAと同様に、左、中、右の3つの装飾図柄列Z4、Z5、Z6が表示される。本実施形態では、特図始動口34aに遊技球が入球し、特別図柄表示部37aにおいて特別図柄の変動表示が開始されると、当該変動表示の開始に伴ってサブ表示領域SAにおける装飾図柄の変動表示が開始される。そして、特別図柄表示部37aにおいて特別図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列Z4~Z6毎に1個の装飾図柄が有効ラインL2上に停止表示した状態となる。すなわち、本実施形態では、サブ表示領域SAにおける装飾図柄は、特別図柄表示部37aにおける特別図柄の変動表示及び停止表示と同期している。

20

【7323】

図704(B)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aには、普図保留表示領域Dnが表示される。普図保留表示領域Dnには、普図始動ゲート35への遊技球の入球に基づいて保留された普図抽選の個数(保留普図抽選の個数)が表示される。保留普図抽選とは、未実行の普図抽選であって、当該普図抽選の抽選結果を報知するための普通図柄の変動表示が開始されていない普図抽選を言う。本実施形態では、普図始動ゲート35への遊技球の入球に基づいて保留可能な保留普図抽選の数は4個である。従って、図示するように、普図保留表示領域Dnには4個の保留普図抽選に対応した保留表示が可能である。

30

【7324】

また、図704(B)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aには、普通図柄表示部38aに表示される普通図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う普図同期表示部Sync1と、特別図柄表示部37aに表示される特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う特図同期表示部Sync2とを備える。具体的には、普通図柄表示部38aにおいて普通図柄が変動表示をしている場合には普図同期表示部Sync1は点滅表示をし、普通図柄表示部38aにおいて普通図柄が停止表示をしている場合には普図同期表示部Sync1は点灯表示をする。また、特別図柄表示部37aにおいて特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部Sync2は点滅表示をし、特別図柄表示部37aにおいて特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部Sync2は点灯表示をする。

40

【7325】

なお、本実施形態においては、図柄表示装置41の表示面41aには、メイン表示領域MA、サブ表示領域SA、普図保留表示領域Dn、普図同期表示部Sync1、および、特図同期表示部Sync2が表示される構成としたが、表示面41aにこれらの表示の一部または全部が表示されない構成を採用してもよい。

50

【7326】

《M2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機10の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機10の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【7327】

図705は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM64とを備えている。MPU62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ROM63やRAM64に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

10

【7328】

主制御基板61には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。

【7329】

主制御基板61の入力側には、払出制御装置70と、電源装置85に設けられた停電監視回路86とが接続されている。主制御基板61は、停電監視回路86を介して、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置60や払出制御装置70等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

20

【7330】

また、主制御基板61の入力側には、一般入賞口32、特図始動口34a、普図始動ゲート35、第1大入賞口57a、V入賞口57av、第2大入賞口58aなどの各種の入球口に設けられた各種検知センサーが接続されている。主制御基板61のMPU62は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域PAを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定を行う。さらに、MPU62は、特図始動口34aへの遊技球の入球に基づいて特図抽選を実行し、普図始動ゲート35への遊技球の入球に基づいて普図抽選を実行する。

30

【7331】

主制御基板61の出力側には、第1特別電動役物57bを開閉動作させる第1特別電動役物駆動部57cと、第2特別電動役物58bを開閉動作させる第2特別電動役物駆動部58cと、普通電動役物34bを開閉動作させる普通電動役物駆動部34cと、メイン表示部45とが接続されている。主制御基板61には各種ドライバ回路が設けられており、MPU62は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【7332】

具体的には、MPU62は、特電開閉実行モードにおいては、第1特別電動役物57b又は第2特別電動役物58bが開閉されるように第1特別電動役物駆動部57c又は第2特別電動役物駆動部58cの駆動制御を実行する。また、普電開閉実行モードにおいては、MPU62は、普通電動役物34bが開閉されるように普通電動役物駆動部34cの駆動制御を実行する。さらに、MPU62は、特図抽選を実行した際には、メイン表示部45における特別図柄表示部37aの表示制御を実行するとともに、特電開閉実行モードを実行した際には、メイン表示部45におけるラウンド表示部39の表示制御を実行する。また、MPU62は、普図抽選を実行した際には、メイン表示部45における普通図柄表示部38aの表示制御を実行する。

40

【7333】

また、主制御基板61の出力側には、払出制御装置70と、音声発光制御装置90とが接続されている。払出制御装置70には、例えば、主制御装置60から入球判定結果に基

50

づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 60 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 61 の M P U 62 は、R O M 63 のコマンド情報記憶エリア 63 b を参照する。具体的には、一般入賞口 32 への遊技球の入球を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、特図始動口 34 a への遊技球の入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 1 大入賞口 57 a 又は第 2 大入賞口 58 a への遊技球の入球を特定した場合には 15 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信される。払出制御装置 70 は、主制御装置 60 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装 71 を制御して賞球の払出を行う。

【7334】

払出制御装置 70 には、発射制御装置 80 が接続されている。発射制御装置 80 は、遊技球発射機構 81 の発射制御を行う。遊技球発射機構 81 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 80 には、操作ハンドル 25 が接続されている。上述のように、操作ハンドル 25 は、タッチセンサー 25 a と、ウェイトボタン 25 b と、可変抵抗器 25 c とを備える。遊技者が操作ハンドル 25 を握ることによって、タッチセンサー 25 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 25 を回動操作すると、可変抵抗器 25 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 25 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置 80 には、遊技球発射ボタン 26 が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサー 25 a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

【7335】

音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置 60 が各種コマンドを送信する際には、R O M 63 のコマンド情報記憶エリア 63 b を参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【7336】

その他、音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 14 に配置された L E D などの発光手段からなる各種ランプ 47 の駆動制御や、スピーカー 46 の駆動制御を行うとともに、表示制御装置 100 の制御を行う。また、音声発光制御装置 90 には、演出操作ボタン 24 が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン 24 が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ 47、スピーカー 46、表示制御装置 100 等の制御を行う。

【7337】

表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 における装飾図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる装飾図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、装飾図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、装飾図柄が停止表示している時間は一定である。従って、装飾図柄の変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技回時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明した。

【7338】

図 706 は、特図抽選や普図抽選等に用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタは、M P U 62 が特図抽選や普図抽選などを行う際に用いられる。具体的には、特図当否判定カウンタ C s 1 及び特図種別判定カウンタ C s 2 は、特図抽選に用いられる。また、特図変動種別判定カウンタ C s 4 は、特別図柄表示部 37 a における特別図柄の変動時間を決定する際に用いられる。また、普図当否判定カウンタ C n 1 及び普図種別判定カウンタ C n 2 は、普図抽選に用いられる。また、普図リーチ判定カウンタ C

n 3 は、図柄表示装置 4 1 に表示される装飾図柄を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かの普図リーチ判定に用いられる。また、普図変動種別判定カウンタ C n 4 は、普通図柄表示部 3 8 a における普通図柄の変動時間を決定する際に用いられる。乱数初期値カウンタ C i n i は、特図当否判定カウンタ C s 1 及び普図当否判定カウンタ C n 1 の初期値を設定する際に用いられる。

【7339】

各カウンタ C s 1 ~ C s 4、C n 1 ~ C n 4、C i n i は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が R A M 6 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 6 4 a に適宜記憶される。

10

【7340】

また、R A M 6 4 には、特図判定エリア 6 4 c と、普図保留エリア 6 4 d と、普図判定エリア 6 4 e とが設けられている。本実施形態では、特図始動口 3 4 a に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタ C s 1 及び特図種別判定カウンタ C s 2 の各値が特図判定エリア 6 4 c に記憶される。また、本実施形態では、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける普図当否判定カウンタ C n 1、普図種別判定カウンタ C n 2 及び普図リーチ判定カウンタ C n 3 の各値が普図保留エリア 6 4 d に時系列的に記憶される。

【7341】

特図当否判定カウンタ C s 1 の詳細について説明する。特図当否判定カウンタ C s 1 は、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する際に用いられる。この特図当たりに当選するか否かの判定である特図当否判定は、上述した特図抽選の一部である。特図当否判定カウンタ C s 1 は、例えば、0 ~ 1 1 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。また、特図当否判定カウンタ C s 1 が 1 周すると、その時点の乱数初期値カウンタ C i n i の値が当該特図当否判定カウンタ C s 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C i n i は、特図当否判定カウンタ C s 1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 1 1 9 9）。

20

【7342】

特図当否判定カウンタ C s 1 は定期的に更新され、特電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、特別図柄表示部 3 7 a の特別図柄が変動表示中ではない状況において特図始動口 3 4 a に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで特図判定エリア 6 4 c に記憶される。

30

【7343】

特図判定エリア 6 4 c に記憶された特図当否判定カウンタ C s 1 の値は、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている特図当否判定テーブルと照合され、特図大当たり又は特図小当たりに当選するか否かが判定される。後述するように、本実施形態の特図当否判定テーブルには特図大当たり及び特図外れは設定されていないので、1 0 0 % の確率で特図小当たりに当選する。

【7344】

次に、特図種別判定カウンタ C s 2 の詳細について説明する。特図種別判定カウンタ C s 2 は、特別図柄の種別を判定する際に用いられる。この特別図柄の種別の判定である特図種別判定は、上述した特図抽選の一部である。特図種別判定カウンタ C s 2 は、0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

40

【7345】

特図種別判定カウンタ C s 2 は定期的に更新され、特電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、特別図柄表示部 3 7 a の特別図柄が変動表示中ではない状況において特図始動口 3 4 a に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した特図当否判定カウンタの値とともに特図判定エリア 6 4 c に記憶される。

【7346】

M P U 6 2 は、上述したように、特図判定エリア 6 4 c に記憶されている特図当否判定

50

カウンタCs1の値を用いて特図当否判定を行なう。そして、ROM63の各種テーブル記憶エリア63aに記憶されている複数の特図種別判定テーブルの中から、特図当否判定の結果に対応した一の特図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア64cに記憶されている特図種別判定カウンタCs2の値を、当該選択した特図種別判定テーブルと照合し、特別図柄の種別を判定する。そして、MPU62は、判定した特別図柄の種別に基づいて、特別図柄表示部37aに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。なお、本実施形態では、特図当否判定の結果は全て特図小当たりとなっているので、特図小当たり用の特図種別判定テーブルの1種類のみが用意されている。

【7347】

次に、特図変動種別判定カウンタCs4の詳細について説明する。特図変動種別判定カウンタCs4は、特別図柄表示部37aにおける特別図柄の変動時間及び図柄表示装置41における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。特図変動種別判定カウンタCs4は、例えば0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう

10

【7348】

特図変動種別判定カウンタCs4は、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新され、その更新値は、特別図柄表示部37aにおける特別図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された特図変動種別判定カウンタCs4の値は、ROM63の各種テーブル記憶エリア63aに記憶されている特図変動時間テーブルと照合され、特図変動時間が決定される。

20

【7349】

次に、普図当否判定カウンタCn1の詳細について説明する。普図当否判定カウンタCn1は、普図当りに当選するか否かを判定する際に用いられる。この普図当りに当選するか否かの判定である普図当否判定は、上述した普図抽選の一部である。普図当否判定カウンタCn1は、例えば、0～1199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう

【7350】

普図当否判定カウンタCn1は定期的に更新され、普図始動ゲート35を遊技球が通過した場合には、その更新値は、当該通過のタイミングで普図保留エリア64dに記憶される。

30

【7351】

普図当否判定カウンタCn1の値は、普図始動ゲート35に遊技球が入球する毎に4個まで普図保留エリア64dに記憶され、記憶された順に普図判定エリア64eに移動する。そして、普図判定エリア64eに移動した普図当否判定カウンタCn1の値は、ROM63の各種テーブル記憶エリア63aに記憶されている普図当否判定テーブルと照合され、普図当りに当選するか否かが判定される。

【7352】

次に、普図種別判定カウンタCn2の詳細について説明する。普図種別判定カウンタCn2は、普通図柄の種別を判定する際に用いられる。この普通図柄の種別の判定である普図種別判定は、上述した普図抽選の一部である。普図種別判定カウンタCn2は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう

40

【7353】

普図種別判定カウンタCn2は定期的に更新され、普図始動ゲート35に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタCn1の値とともに普図保留エリア64dに記憶される。

【7354】

普図当否判定カウンタCn1の値は、普図始動ゲート35に遊技球が入球する毎に4個まで普図保留エリア64dに記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタ

50

C n 1 の値とともに普図判定エリア 6 4 e に移動する。

【7 3 5 5】

M P U 6 2 は、上述したように、普図判定エリア 6 4 e に記憶されている普図当否判定カウンタ C n 1 の値を用いて普図当否判定を行なう。そして、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている複数の普図種別判定テーブルの中から、普図当否判定の結果に対応した一の普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア 6 4 e に記憶されている普図種別判定カウンタ C n 2 の値を、当該選択した普図種別判定テーブルと照合し、普通図柄の種別を判定する。そして、M P U 6 2 は、判定した普通図柄の種別に基づいて、普通図柄表示部 3 8 a に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【7 3 5 6】

次に、普図リーチ判定カウンタ C n 3 の詳細について説明する。普図リーチ判定カウンタ C n 3 は、普図当否判定の結果が普図当たりではない場合においてリーチが発生するかどうかを判定する際に用いられる。普図リーチ判定カウンタ C n 3 は、例えば 0 ～ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【7 3 5 7】

普図リーチ判定カウンタ C n 3 は定期的に更新され、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタ C n 1 及び普図種別判定カウンタ C n 2 の値とともに普図保留エリア 6 4 d に記憶される。

【7 3 5 8】

普図リーチ判定カウンタ C n 3 の値は、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球する毎に 4 個まで普図保留エリア 6 4 d に記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタ C n 1 及び普図種別判定カウンタ C n 2 の値とともに普図判定エリア 6 4 e に移動する。

【7 3 5 9】

M P U 6 2 は、普図当否判定において普図当たりではないと判定した場合に、特図判定エリア 6 4 c に記憶されている普図リーチ判定カウンタ C n 3 の値を、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている普図リーチ判定テーブルと照合し、リーチが発生するかどうかを判定する。なお、普図抽選における普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、M P U 6 2 は、普図リーチ判定カウンタ C n 3 の値に関係なくリーチ発生と判定する。

【7 3 6 0】

次に、普図変動種別判定カウンタ C n 4 の詳細について説明する。普図変動種別判定カウンタ C n 4 は、普通図柄表示部 3 8 a における普通図柄の変動時間及び図柄表示装置 4 1 における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。普図変動種別判定カウンタ C n 4 は、例えば 0 ～ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【7 3 6 1】

普図変動種別判定カウンタ C n 4 は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新され、その更新値は、普通図柄表示部 3 8 a における普通図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された普図変動種別判定カウンタ C n 4 の値は、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている普図変動時間テーブルと照合され、普図変動時間が決定される。

【7 3 6 2】

次に、特図当否判定テーブルについて説明する。

【7 3 6 3】

図 7 0 7 は、特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、特図始動口 3 4 a に遊技球が入球すると、特図当否判定カウンタ C s 1 における 0 ～ 1 1 9 9 の範囲内の値から 1 つの値が取得される。そして、取得された特図当否判定カウンタ C s 1 の値と特図当否判定テーブルとによって、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり

10

20

30

40

50

）に当選するか否かの判定である特図当否判定が行なわれる。

【7364】

図707に示すように、本実施形態の特図当否判定テーブルには、特図当否判定カウンタCs1の0～1199の1200個の値のうち、0～1199の全ての値が特図小当たり
に当選となる値として設定されており、特図大当たり
に当選となる値及び特図外れとなる値は設定されていない。すなわち、本実施形態では、特図当否判定の結果は、100%
の確率で特図小当たり
に当選となる。

【7365】

「特図小当たり」とは、特電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。

【7366】

次に、特図種別判定テーブルについて説明する。

【7367】

図708は、特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、特図
始動口34aに遊技球が入球すると、特図種別判定カウンタCs2における0～99の範
囲内の値から1つの値が取得される。そして、上述した特図当否判定の結果に応じて特図
種別判定テーブルが選択され、当該選択された特図種別判定テーブルと、取得された特図
種別判定カウンタCs2の値とによって、特別図柄の種別を判定する特図種別判定が行な
われる。ただし、上述したように、本実施形態では、特図当否判定の結果として特図小当
たりのみが設定されているので、本実施形態のパチンコ機10は、特図小当たり用の特図
種別判定テーブルのみを備えている。

【7368】

図708に示すように、本実施形態の特図種別判定テーブルには、特図種別判定カウン
タCs2の0～99の100個の値のうち、0～39の40個の値が特別図柄A（特図小
当たりA）に設定されており、残りの40～99の60個の値が特別図柄B（特図小当
たりB）に設定されている。特図種別判定テーブルに設定されている特別図柄の種別は、い
ずれも特電開閉実行モードの実行の契機となるが、特別図柄の種別毎に、特電開閉実行モ
ードが実行される際に選択される特電開閉シナリオの種別が異なっている。

【7369】

特電開閉シナリオは、特電開閉実行モードにおける第1特別電動役物57b又は第2特
別電動役物58bの制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される特電開閉
シナリオの種別によって、特電開閉実行モードにおける第1特別電動役物57b又は第2
特別電動役物58bの開閉の態様が異なることになる。

【7370】

次に、特電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。

【7371】

図709は、特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。

【7372】

図709（A）は、特図小当たり用特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図
である。特図小当たり用特電開閉シナリオ選択テーブルは、特図小当たり
に当選した場合
に、特別図柄の種別に対応した特電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。

【7373】

図709（A）に示すように、本実施形態の特図小当たり用特電開閉シナリオ選択テ
ーブルには、特別図柄Aに対応して特図小当たり用特電開閉シナリオAが設定されて
おり、特別図柄Bに対応して特図小当たり用特電開閉シナリオBが設定されている。すな
わち、特図当否判定において特図小当たり
に当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Aとなった
場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特図小当たり用特電開閉シナリオAが選
択され、一方、特図当否判定において特図小当たり
に当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Bとなった
場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特図小当たり用特電開閉シナリオBが選
択されることになる。

【7374】

10

20

30

40

50

特図小当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、0.5秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉処理期間が開始される。当該特電開閉処理期間においては、第1特別電動役物57bが開放するラウンド遊技が1回（1ラウンド）実行される。そして、1回のラウンド遊技における第1特別電動役物57bの開放回数は1回であり、1回のラウンド遊技は、第1特別電動役物57bが最大開放時間である1.0秒間開放すること、または最大入球個数である10個の遊技球が第1大入賞口57aに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。特電開閉処理期間が終了すると、0.5秒間の特電エンディング期間が開始される。なお、1.0秒間の第1特別電動役物57bの開放中に10個の遊技球が第1大入賞口57aに入球することは実質的に不可能なので、特図小当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間は2.0秒に固定されることになる。

10

【7375】

特図小当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、0.5秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉処理期間が開始される。当該特電開閉処理期間においては、第1特別電動役物57bが開放するラウンド遊技が1回（1ラウンド）実行される。そして、1回のラウンド遊技における第1特別電動役物57bの開放回数は1回であり、1回のラウンド遊技は、第1特別電動役物57bが最大開放時間である1.1秒間開放すること、または最大入球個数である10個の遊技球が第1大入賞口57aに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。特電開閉処理期間が終了すると、0.5秒間の特電エンディング期間が開始される。なお、1.1秒間の第1特別電動役物57bの開放中に10個の遊技球が第1大入賞口57aに入球することは実質的に不可能なので、特図小当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間は2.1秒に固定されることになる。

20

【7376】

また、本実施形態では、特図当否判定において特図小当たりに当選した場合に加えて、V入賞口57avに遊技球が入球した場合にも、特電開閉実行モードが開始される。

【7377】

図709（B）は、V入賞大当たり用特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。本実施形態では、特図小当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードの実行中に、遊技球が第1大入賞口57aに入球し、そのままV入賞口57avに入球した場合には、V入賞大当たりAに当選となり、当該特電開閉実行モードの終了後に、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAが選択され、当該V入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードが開始される。一方、特図小当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードの実行中に、遊技球が第1大入賞口57aに入球し、そのままV入賞口57avに入球した場合には、V入賞大当たりBに当選となり、当該特電開閉実行モードの終了後に、V入賞大当たり用特電開閉シナリオBが選択され、当該V入賞大当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードが開始される。

30

【7378】

V入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、0.5秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉処理期間が開始される。当該特電開閉処理期間においては、第2特別電動役物58bが開放するラウンド遊技が16回（16ラウンド）実行される。そして、1回のラウンド遊技における第2特別電動役物58bの開放回数は1回であり、1回のラウンド遊技は、第2特別電動役物58bが最大開放時間である5.0秒間開放すること、または最大入球個数である10個の遊技球が第2大入賞口58aに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。そして、ラウンド遊技の間における第2特別電動役物58bの閉鎖期間（特電インターバル期間）は、3.0秒に設定されている。特電開閉処理期間が終了すると、0.5秒間の特電エンディング期間が開始される。

40

【7379】

V入賞大当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、

50

まず、0.5秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉処理期間が開始される。当該特電開閉処理期間においては、第2特別電動役物58bが開放するラウンド遊技が12回（12ラウンド）実行される。そして、1回のラウンド遊技における第2特別電動役物58bの開放回数は1回であり、1回のラウンド遊技は、第2特別電動役物58bが最大開放時間である5.0秒間開放すること、または最大入球個数である10個の遊技球が第2大入賞口58aに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。そして、ラウンド遊技の間における第2特別電動役物58bの閉鎖期間（特電インターバル期間）は、5.9秒に設定されている。特電開閉処理期間が終了すると、0.5秒間の特電エンディング期間が開始される。

【7380】

なお、上述したように、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAにおいては、特電開閉処理期間における1ラウンドの開放の最大開放時間が5.0秒、最大入球個数が10個に設定されているが、遊技球の最短の発射間隔は0.6秒であるため、最大開放時間の5.0秒の開放期間中には最大でも8個程度しか遊技球を第2大入賞口58aに入球させることができない。すなわち、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAでは、第2特別電動役物58bの1回の開放中に10個の遊技球が入球することによって第2特別電動役物58bが5.0秒よりも短い時間で閉鎖することがないように構成されている。この結果、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAでは、遊技者による遊技球の発射態様に関わらず、第2特別電動役物58bの1ラウンドの開放期間の長さは5.0秒に固定され、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）は、0.5秒（特電オープニング期間）+5.0秒（1ラウンド）×16（ラウンド数）+3.0秒（特電インターバル期間）×15（インターバル数）+0.5秒（特電エンディング期間）となり、126.0秒に固定されることになる。

【7381】

同様に、V入賞大当たり用特電開閉シナリオBにおいても、特電開閉処理期間における1ラウンドの開放の最大開放時間が5.0秒、最大入球個数が10個に設定されているが、遊技球の最短の発射間隔は0.6秒であるため、最大開放時間の5.0秒の開放期間中には最大でも8個程度しか遊技球を第2大入賞口58aに入球させることができない。すなわち、V入賞大当たり用特電開閉シナリオBにおいても、第2特別電動役物58bの1回の開放中に10個の遊技球が入球することによって第2特別電動役物58bが5.0秒よりも短い時間で閉鎖することがないように構成されている。この結果、V入賞大当たり用特電開閉シナリオBにおいても、遊技者による遊技球の発射態様に関わらず、第2特別電動役物58bの1ラウンドの開放期間の長さは5.0秒に固定され、V入賞大当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）は、0.5秒（特電オープニング期間）+5.0秒（1ラウンド）×12（ラウンド数）+5.9秒（特電インターバル期間）×11（インターバル数）+0.5秒（特電エンディング期間）となり、125.9秒に固定されることになる。

【7382】

このように、本実施形態では、V入賞大当たり用特電開閉シナリオA又はV入賞大当たり用特電開閉シナリオBのいずれの特電開閉シナリオが選択された場合であっても、特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）は126.0秒以下となる。そして、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づく特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）と、V入賞大当たり用特電開閉シナリオBに基づく特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）との差分は0.1秒程度と小さくなっている。

【7383】

さらに、本実施形態では、特図小当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（2.0秒）とV入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（126.0秒）とを合算した時間（128.0秒、以下「合算時間A」ともいう）は、特図小当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（2.1秒）とV入賞大当たり用特電開閉シナリオBに基づい

た特電開閉実行モードの合計所要時間（125.9秒）とを合算した時間（128.0秒、以下「合算時間B」ともいう）と同じになっている。このような構成を採用した理由については後述する。

【7384】

次に、普図当否判定テーブルについて説明する。

【7385】

図710は、普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート35に遊技球が入球すると、普図当否判定カウンタCn1における0～1199の範囲内の値から1つの値が取得される。そして、取得された普図当否判定カウンタCn1の値と普図当否判定テーブルとによって、普図当に当たりか否かの判定である普図当否判定が行なわれる。

10

【7386】

図710に示すように、本実施形態の普図当否判定テーブルには、普図当否判定カウンタCn1の0～1199の1200個の値のうち、0～3の4個の値が普図当に当たりか否かの判定である普図当否判定が行なわれる。

【7387】

「普図当に当たり」とは、普電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。一方、「普図外れ」とは、普電開閉実行モードの開始の契機とはならない判定結果である。

20

【7388】

次に、普図種別判定テーブルについて説明する。

【7389】

図711は、普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート35に遊技球が入球すると、普図種別判定カウンタCn2における0～99の範囲内の値から1つの値が取得される。そして、上述した普図当否判定の結果に応じて普図種別判定テーブルが選択され、当該選択された普図種別判定テーブルと、取得された普図当否判定カウンタCn1の値とによって、普通図柄の種別を判定する普図種別判定が行なわれる。

【7390】

上述した普図当否判定の結果、普図当に当たりと判定された場合には普図種別判定テーブル1が選択され、一方、普図当否判定の結果、普図外れと判定された場合には普図種別判定テーブル2が選択される。

30

【7391】

図711（A）に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブル1には、普図種別判定カウンタCn2の0～99の100個の値のうち、0～39の40個の値が普通図柄A（普図当に当たりA）に設定されており、40～59の20個の値が普通図柄B（普図当に当たりB）に設定されており、60～74の15個の値が普通図柄C（普図当に当たりC）に設定されており、75～89の15個の値が普通図柄D（普図当に当たりD）に設定されており、90～94の5個の値が普通図柄E（普図当に当たりE）に設定されており、95～97の3個の値が普通図柄F（普図当に当たりF）に設定されており、98～99の2個の値が普通図柄G（普図当に当たりG）に設定されている。普図種別判定テーブル1に設定されている普通図柄の種別は、いずれも普電開閉実行モードの実行の契機となるが、普通図柄の種別毎に、普電開閉実行モードが実行される際に選択される普電開閉シナリオの種別が異なっている。普電開閉シナリオは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される普電開閉シナリオの種別によって、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの開閉の態様が異なることになる。

40

【7392】

図711（B）に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブル2には、普図種別判定カウンタCn2の0～99の100個の値のうち、100個の全ての値が普通図柄Z（

50

普図外れ)に設定されている。すなわち、普図当否判定において普図外れであると判定された場合には、普通図柄の種別は普通図柄Zに決定される。

【7393】

次に、普電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。

【7394】

図712は、普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。普電開閉シナリオ選択テーブルは、普図当りに当選した場合に、普通図柄の種別に対応した普電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。

【7395】

図712に示すように、本実施形態の普電開閉シナリオ選択テーブルには、普通図柄A～Gのそれぞれに対応して普電開閉シナリオA～Gが設定されている。すなわち、普図当否判定において普図当りに当選し、普図種別判定の結果がそれぞれ普通図柄A～Gとなった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオA～Gがそれぞれ選択されることになる。以下、普電開閉シナリオA～Gの詳細について説明する。

【7396】

普電開閉シナリオAに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、5.0秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉処理期間が開始される。当該普電開閉処理期間においては、普通電動役物34bが1回開放し、1回の開放時間は0.8秒に設定されている。普電開閉処理期間が終了すると、140.0秒間の普電エンディング期間が開始される。なお、普電開閉処理期間中に、最大入球個数である10個の遊技球が特図始動口34aに入球した場合には、普通電動役物34bは、1回の開放時間である0.8秒が経過する前であっても閉鎖状態となり、普電開閉処理期間が終了することになるが、本実施形態では遊技球の最短の発射間隔が0.6秒であるため、普電開閉処理期間中に最大入球個数である10個の遊技球が特図始動口34aに入球することがないように構成されている。

【7397】

普電開閉シナリオBに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、5.0秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉処理期間が開始される。当該普電開閉処理期間においては、普通電動役物34bが2回開放し、1回の開放時間は0.8秒、総開放時間は1.6秒、開放と開放の間における普通電動役物34bの閉鎖期間(普電インターバル期間)は、135.0秒に設定されている。普電開閉処理期間が終了すると、140.0秒間の普電エンディング期間が開始される。なお、普電開閉処理期間中に、最大入球個数である10個の遊技球が特図始動口34aに入球した場合には、普通電動役物34bは、総開放時間である1.6秒が経過する前であっても閉鎖状態となり、普電開閉処理期間が終了することになるが、本実施形態では遊技球の最短の発射間隔が0.6秒であるため、普電開閉処理期間中に最大入球個数である10個の遊技球が特図始動口34aに入球することがないように構成されている。以下に説明する普電開閉シナリオC～Gにおいても同様である。

【7398】

普電開閉シナリオC～Gは、普電開閉シナリオBと比較して普電開閉処理期間における普通電動役物34bの開放回数及び総開放時間が異なるのみであり、他の制御については普電開閉シナリオBと同じである。具体的には、普電開閉シナリオCの普電開閉処理期間における普通電動役物34bの開放回数は3回であり、普電開閉シナリオDの普電開閉処理期間における普通電動役物34bの開放回数は4回であり、普電開閉シナリオEの普電開閉処理期間における普通電動役物34bの開放回数は5回であり、普電開閉シナリオFの普電開閉処理期間における普通電動役物34bの開放回数は6回であり、普電開閉シナリオGの普電開閉処理期間における普通電動役物34bの開放回数は7回である。

【7399】

このように、本実施形態では、普電開閉シナリオに設定されている閉鎖期間(普電インターバル期間)の時間的長さ(135.0秒)及び普電エンディング期間の時間的長さ(

10

20

30

40

50

140.0秒)は、いずれも、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間(126.0秒)及びV入賞大当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間(125.9秒)よりも長い時間に設定されている。さらに、普電開閉シナリオに設定されている閉鎖期間(普電インターバル期間)の時間的長さ(135.0秒)及び普電エンディング期間の時間的長さ(140.0秒)は、いずれも、上記合算時間A(128.0秒)及び上記合算時間B(128.0秒)よりも長い時間に設定されている。このような構成を採用した理由については後述する。

【7400】

なお、以下の説明では、特図当否判定において特図小当たりに当選し、特図種別判定において特別図柄Aと判定されたことを、「特図抽選において特図小当たりAに当選した」とも表現する。特別図柄Bについても同様である。また、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定において普通図柄Aと判定されたことを、「普図抽選において普図当たりAに当選した」とも表現する。普通図柄B～Gについても同様である。

【7401】

《M3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

次に、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電氣的構成について説明する。

【7402】

図713は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85等の一部の構成は省略されている。

【7403】

音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、音声発光制御装置90の全体の制御を司る演算装置であるMPU92と、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー46を駆動して音を出力する音出力LSI97と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用ROM98とが搭載されている。音声データ用ROM98は、音出力LSI97に接続され、音出力LSI97は、信号線を介してMPU92と接続されている。

【7404】

MPU92は、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b等が設けられている。RAM94は、ROM93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選用カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU92に対してROM93及びRAM94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【7405】

音出力LSI97は、MPU92からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカー46から出力するDSP(Digital Signal Processor)である。具体的には、音出力LSI97は、MPU92から再生開始指令を受信すると、その再生開始指令によって指示された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用ROM98から読み出し、再生すべき音を生成する。そして、音出力LSI97は、生成した音をスピーカー46から出力する。また、音出力LSI97は、MPU92から再生終了指令を受信すると、その再生終了指令により指示された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了する。

【7406】

音出力LSI97は、16チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大16の音を同時に生成し、合成(ミキシング)した上で、スピーカー46から出力する。また、音出力LSI97は、MPU92からの指示に従って、音声チャンネル毎に再生中の音の出

10

20

30

40

50

力を消音（ミュート）に設定し、また、その消音設定を解除することができる。消音に設定された音声チャンネルは、音出力 L S I 97 にて該当する音声データを読み出して再生すべき音を生成するものの、他の音声チャンネルの音とミキシングする場合は、消音設定の対象の音声チャンネルの音のレベルを 0 にするか、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシング回路に非入力とすることによって、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシングしないようにしている。これにより、消音設定の対象の音声チャンネルの音がスピーカー 46 から出力されない。

【7407】

M P U 92 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 92 の入力側には主制御装置 60、演出操作ボタン 24 が接続されており、M P U 92 は、主制
御装置 60 から各種コマンドを受信するとともに、演出操作ボタン 24 の操作態様を示す
信号を受信する。M P U 92 の出力側には、スピーカー 46、各種ランプ 47 が接続され
ているとともに、表示制御装置 100 が接続されている。

10

【7408】

表示制御装置 100 に設けられた表示制御基板 101 には、プログラム R O M 103 及び
ワーク R A M 104 が複合的にチップ化された素子である M P U 102 と、ビデオディ
スプレイプロセッサ（V D P）105 と、キャラクタ R O M 106 と、ビデオ R A M 10
7 とが搭載されている。なお、M P U 102 に対してプログラム R O M 103 及びワーク
R A M 104 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチッ
プ化された構成としてもよい。

20

【7409】

M P U 102 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドを解析し又は受信し
た各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、V D P 105 の制御（具体的には V
D P 105 に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【7410】

プログラム R O M 103 は、M P U 102 により実行される各種の制御プログラムや固
定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の J P E G 形式画像データも併せ
て記憶されている。

【7411】

ワーク R A M 104 は、M P U 102 による各種プログラムの実行時に使用されるワー
クデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

30

【7412】

V D P 105 は、一種の描画回路であり、図柄表示装置 41 に組み込まれた液晶表示部
ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。V D P 105 は、I C チップ化され
ているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種の
マイコンチップである。V D P 105 は、M P U 102、ビデオ R A M 107 等のそれぞ
れのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M 107 に
記憶させる画像データを、キャラクタ R O M 106 から所定のタイミングで読み出して図
柄表示装置 41 に表示させる。

【7413】

キャラクタ R O M 106 は、図柄表示装置 41 に表示される図柄などのキャラクタデー
タを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラ
クタ R O M 106 には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像
の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている
。なお、キャラクタ R O M 106 を複数設け、各キャラクタ R O M 106 に分担して画像
データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラム R O M 103 に記憶した
背景画像用の J P E G 形式画像データをキャラクタ R O M 106 に記憶する構成とするこ
とも可能である。

40

【7414】

ビデオ R A M 107 は、図柄表示装置 41 に表示させる表示データを記憶するためのメ

50

メモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【7415】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

【7416】

《M4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。

10

【7417】

図714は、本実施形態のパチンコ機10において実行される処理の流れの一例を示すタイミングチャートである。図715及び図716は、本実施形態のパチンコ機10において実行される演出の一例を示す説明図である。

【7418】

本実施形態のパチンコ機10において遊技を行なう遊技者は、はじめに、遊技盤30の中央下部に設けられている普図始動ゲート35に遊技球が入球するように、操作ハンドル25を操作して遊技球の発射強度を調整する。図714に示すように、遊技球が普図始動ゲート35に入球すると、パチンコ機10の主制御装置60は、上述した普図抽選を実行し、普通図柄表示部38aにおいて普通図柄の変動表示を開始させる（時刻t1）。また、音声発光制御装置90は、普通図柄表示部38aにおける普通図柄の変動表示の開始に伴って、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて装飾図柄の変動表示を開始させる。

20

【7419】

その後、設定された普図変動時間が経過すると、主制御装置60は、普通図柄表示部38aにおいて変動中の普通図柄を普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させ、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて変動中の装飾図柄を普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させる（時刻t2）。遊技者は、普通図柄表示部38aにおいて停止表示された普通図柄の表示態様又は図柄表示装置41のメイン表示領域MAにおいて停止表示された装飾図柄の表示態様を確認することによって、普図抽選の抽選結果を認識することができる。具体的には、本実施形態では、普図抽選の結果が普図当たりである場合には、メイン表示領域MAにおいて変動中の装飾図柄を、3つの装飾図柄列Z1～Z3の数字が同一である表示態様（例えば「555」）で停止表示させる。一方、普図抽選の結果が普図外れである場合には、メイン表示領域MAにおいて変動中の装飾図柄を、3つの装飾図柄列Z1～Z3の数字が同一ではない（揃わない）表示態様（例えば「135」）で停止表示させる。

30

【7420】

遊技者は、普図抽選において普図当たりに当選するまで、繰り返し普図始動ゲート35に遊技球を入球させる。なお、本実施形態では、普図始動ゲート35の下流に一般入賞口32が設けられているため、普図始動ゲート35に入球した遊技球は、そのまま一般入賞口32に入球し、1個の遊技球が賞球として払出装置71から払い出される。

40

【7421】

普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、主制御装置60は、普通図柄表示部38aにおいて変動中の普通図柄を普図当たりの種別（普通図柄の種別）に対応した表示態様で停止表示させ、その後、普図当たりの種別（普通図柄の種別）に対応した普電開閉シナリオを選択し、当該選択した普電開閉シナリオに基づいた普電開閉実行モードを開始する（時刻t2）。一方、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて変動中の装飾図柄を、普図当たりの当選後に実行される普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの開放回数に対応した表示態様で停止表示させる。

50

【7422】

具体的には、本実施形態では、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの開放回数が1回である普図当たりAに当選した場合には、変動中の装飾図柄を「1↓1」といった表示態様（中央の装飾図柄列Z2の装飾図柄のみがスクロールしている表示態様）で表示させてリーチを発生させた上で、「111」といった表示態様で停止表示させる。また、例えば、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの開放回数が2回である普図当たりBに当選した場合には、図715（A）に示すように、変動中の装飾図柄を「2↓2」といった表示態様で表示させてリーチを発生させた上で、図715（B）に示すように、「222」といった表示態様で停止表示させる。したがって、メイン表示領域MAにおいて変動中の装飾図柄でリーチが発生した場合には、遊技者は、普図当たりに当選した場合に実行される普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの開放回数を認識することができるので、遊技者に対して、普図当たりに当選するか否かの期待感だけではなく、当選後の普通電動役物34bの開放回数に対する期待感も付与することができる。遊技者が普通電動役物34bの開放回数に対して期待感を持つ理由については後述する。

10

【7423】

以下、図714に示した例では、普図抽選の結果、普図当たりBに当選した場合について説明する。

【7424】

普図抽選の結果、普図当たりBに当選すると、主制御装置60は、上述した普電開閉シナリオBに基づいた普電開閉実行モードを開始し、当該普電開閉実行モードの普電オープニング期間を開始する（時刻t2）。上述したように、普電開閉シナリオBに基づいた普電開閉実行モードでは、普通電動役物34bが2回開放する。また、普電オープニング期間が開始されると、音声発光制御装置90は、普電オープニング演出及び右打ち報知処理を開始する。本実施形態では、図716（A）に示すように、普電オープニング演出として、図柄表示装置41の表示面41aに女性のキャラクターを表示し、後述するV入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モード（いわゆる大当たり）が2回発生することを示唆する演出を実行する。また、本実施形態における右打ち報知処理では、図716（A）に示すように、図柄表示装置41の表示面41aに「右打ち」といった文字列と右向きの矢印とを組み合わせた画像である右打ち指示画像GD1を表示させ、スピーカー46から「右打ち！」といった音声を出力させる。

20

30

【7425】

右打ち報知処理によって「右打ち」すべきことを認識した遊技者は、操作ハンドル25を操作して「右打ち」を行なう。遊技者が「右打ち」を行なうと、遊技球発射機構81から発射された遊技球は、遊技盤30の遊技領域PAの右側に設けられた流通路301に到達する。ここで、本実施形態では、閉鎖状態の普通電動役物34bの上を遊技球が通過するのに0.7秒以上の時間を要するように構成されている。そして、本実施形態では、遊技球は遊技球発射機構81から0.6秒間隔で発射される。したがって、右打ち報知処理の開始以降、遊技者が「右打ち」を継続していると、閉鎖状態の普通電動役物34bの上を少なくとも1個の遊技球が通過中の状態（遊技球が載っている状態）となる。

【7426】

そして、主制御装置60は、普電オープニング期間が終了すると、普電開閉処理期間を開始し、普通電動役物34bの1回目の開放を開始する（時刻t3）。すると、当該普通電動役物34bの上を通過中の遊技球は、開放した普通電動役物34bの下方に落下し、当該普通電動役物34bの下方に設けられている特図始動口34aに入球する（時刻t4）。

40

【7427】

特図始動口34aに遊技球が入球すると、主制御装置60は、上述した特図抽選を実行し、特別図柄表示部37aにおいて特別図柄の変動表示を開始させ、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の表示面41aのサブ表示領域SAにおいて装飾図柄の変動表示を開始させる（時刻t4）。本実施形態では、特図変動時間は、特図抽選の結果に関わら

50

ず、毎回 0.5 秒に設定される。

【7428】

その後、設定された特図変動時間（本実施形態では 0.5 秒）が経過すると、主制御装置 60 は、特別図柄表示部 37 a おいて変動中の特別図柄を特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させ、音声発光制御装置 90 は、図柄表示装置 41 の表示面 41 a のサブ表示領域 SA において変動中の装飾図柄を特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させる（時刻 t 5）。上述したように、本実施形態では、特図抽選においては必ず特図小当たり（特図小当たり A 又は特図小当たり B）に当選するように構成されており、例えば、特図抽選の結果が特図小当たり A である場合には、音声発光制御装置 90 は、サブ表示領域 SA において変動中の装飾図柄を「777」といった表示態様で停止表示させ、特図抽選の結果が特図小当たり B である場合には、サブ表示領域 SA において変動中の装飾図柄を「333」といった表示態様で停止表示させる。

10

【7429】

図 714 に示した例では、特図抽選の結果、特図小当たり A に当選した場合について説明する。

【7430】

特図抽選の結果、特図小当たり A に当選すると、主制御装置 60 は、上述した特図小当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードを開始し、当該特電開閉実行モードの特電オープニング期間を開始する（時刻 t 5）。

【7431】

そして、主制御装置 60 は、特電オープニング期間が終了すると、特電開閉処理期間を開始し、第 1 特別電動役物 57 b の開放を開始する（時刻 t 6）。上述したように、特図小当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードにおける特電開閉処理期間では、第 1 特別電動役物 57 b が 1 回開放する。ここで、本実施形態では、閉鎖状態の第 1 特別電動役物 57 b の上を遊技球が通過するのに 1.0 秒以上の時間を要するように構成されている。そして、本実施形態では、遊技球は遊技球発射機構 81 から 0.6 秒間隔で発射される。したがって、右打ち報知処理の開始以降、遊技者が「右打ち」を継続していれば、閉鎖状態の第 1 特別電動役物 57 b の上を少なくとも 1 個の遊技球が通過中の状態（遊技球が載っている状態）となる。したがって、第 1 特別電動役物 57 b が開放すると、当該第 1 特別電動役物 57 b の上を通過中の遊技球は、開放した第 1 特別電動役物 57 b の下方に落下し、当該第 1 特別電動役物 57 b の下方に設けられている第 1 大入賞口 57 a に入球する（時刻 t 7）。

20

30

【7432】

第 1 大入賞口 57 a に遊技球が入球すると、当該遊技球はそのまま V 入賞口 57 a v に入球する（時刻 t 7）。すなわち、本実施形態では、遊技者は「右打ち」を継続していれば、第 1 特別電動役物 57 b の開放中に第 1 大入賞口 57 a 及び V 入賞口 57 a v に遊技球を容易に（確実に）入球させることが可能な構成となっている。

【7433】

V 入賞口 57 a v に遊技球が入球すると、音声発光制御装置 90 は、V 入賞口 57 a v に遊技球が入球して V 入賞大当たりに当選したことを示唆する演出である V 入賞演出と、16 ラウンドの特電開閉実行モードが開始されることを示唆する演出とを実行し、主制御装置 60 は、実行中である特図小当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードの終了後に、上述した V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた 16 ラウンドの特電開閉実行モードを開始する（時刻 t 8）。

40

【7434】

V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードが開始されると、特電オープニング期間の 0.5 秒が経過した後に特電開閉処理期間が開始され、第 2 特別電動役物 58 b の 16 回の開放のうちの 1 回目の開放（第 1 ラウンドのラウンド遊技）が開始される（時刻 t 9）。そして、第 2 特別電動役物 58 b は、最大開放時間の 5.0 秒が経過したこと又は最大入球個数である 10 個の遊技球が入球したことのいずれかの条件

50

を満たした場合に、閉鎖状態となる。閉鎖状態となった後は、閉鎖期間（特電インターバル期間）の3.0秒が経過した後に第2特別電動役物58bの2回目の開放（第2ラウンド目のラウンド遊技）が開始される。その後、第2特別電動役物58bの16回目の開放（第16ラウンドのラウンド遊技）が終了して閉鎖した後、特電エンディング期間が開始され、特電エンディング期間の0.5秒が経過することによって、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードが終了する（時刻t10）。遊技者は、このV入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードの特電開閉処理期間において、第2特別電動役物58bの開放中に遊技球を第2大入賞口58aに入球させることにより、大量の遊技球を賞球として獲得することができる。

【7435】

なお、上述したように、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAにおいては、特電開閉処理期間における1ラウンドの開放の最大開放時間が5.0秒、最大入球個数が10個に設定されているが、遊技球の最短の発射間隔は0.6秒であるため、最大開放時間の5.0秒の開放期間中には最大でも8個程度しか遊技球を第2大入賞口58aに入球させることができない。すなわち、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAでは、第2特別電動役物58bの1回の開放中に10個の遊技球が入球することによって第2特別電動役物58bが5.0秒よりも短い時間で閉鎖することがないように構成されている。この結果、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAでは、遊技者による遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず、第2特別電動役物58bの1ラウンドの開放期間の長さは5.0秒に固定され、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）は、0.5秒（特電オープニング期間）＋5.0秒（1ラウンド）×16（ラウンド数）＋3.0秒（特電インターバル期間）×15（インターバル数）＋0.5秒（特電エンディング期間）となり、126.0秒に固定されることになる。すなわち、本実施形態におけるV入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードは、遊技者による遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず、開始されてから126.0秒で終了することになる。

【7436】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの1回目の開放が開始した時点（時刻t3）から、上述したV入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードが開始した時点（時刻t8）までに要する時間は、遊技者が右打ち報知処理の指示通りに「右打ち」を行なっている場合には、最大でも、4秒程度となるように構成されている。

【7437】

そして、本実施形態では、普電開閉シナリオBに基づく普電開閉実行モードの普電開閉処理期間における閉鎖期間（普電インターバル期間）は135.0秒に設定されているため、普通電動役物34bの1回目の閉鎖から135.0秒が経過した後に、普通電動役物34bの2回目の開放が開始することになる（時刻t11）。

【7438】

この結果、本実施形態では、図714に示すように、普通電動役物34bの2回目の開放が開始する前に、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードが終了することになる。

【7439】

そして、普電開閉シナリオBに基づいた普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの2回目の開放によって遊技球が特図始動口34aに入球すると、主制御装置60は、上述した特図抽選を実行し、特別図柄表示部37aにおいて特別図柄の変動表示を開始させ、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の表示面41aのサブ表示領域SAにおいて装飾図柄の変動表示を開始させる（時刻t12）。

【7440】

その後の処理の流れは、普電開閉実行モードにおける普電インターバル期間（閉鎖期間）が普電エンディング期間に置き換わる点が異なるのみで、図714に示す時刻t13か

10

20

30

40

50

ら時刻 t 1 8 までの処理の流れは、上述した時刻 t 5 から時刻 t 1 0 までの処理の流れと同じである。そして、普電開閉シナリオ B に基づく普電開閉実行モードの普電エンディング期間の時間的長さは 1 4 0 . 0 秒に設定されているので、仮に保留普図抽選が存在していたとしても、普通電動役物 3 4 b の 2 回目の閉鎖後に開始される普電エンディング期間の 1 4 0 . 0 秒が経過するまでは次の普図抽選は実行されない。すなわち、2 回目の V 入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが終了するよりも早く次の普図抽選が実行されないように構成されている。その後、普電エンディング期間の 1 4 0 . 0 秒が経過して普電開閉実行モードが終了する（時刻 t 1 9 ）。

【7 4 4 1】

なお、本実施形態では、普電エンディング期間の終了前の 5 秒間において、普電開閉実行モードが終了することを示唆する普電エンディング演出を実行する。本実施形態では、図 7 1 6 (B) に示すように、普電エンディング演出として、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に女性のキャラクターを表示し、「楽しかった？またね！！」といった文字列を表示する。

【7 4 4 2】

以上説明したように、本実施形態では、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の開放回数に対応した回数分だけ時刻 t 3 から時刻 t 1 0 までの処理が繰り返されることになる。換言すれば、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の開放回数に対応した回数分だけ、1 6 ラウンド又は 1 2 ラウンドの V 入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されることになる。

【7 4 4 3】

なお、図 7 1 4 に示した例では、1 回目及び 2 回目の特図抽選において特図小当たり A に当選し、その後に遊技球が V 入賞口 5 7 a v に入球して V 入賞大当たり当選した場合について説明したが、1 回目又は 2 回目の特図抽選において特図小当たり B に当選していた場合であって、その後に遊技球が V 入賞口 5 7 a v に入球して V 入賞大当たり当選した場合には、主制御装置 6 0 は、普電開閉実行モードにおける普電インターバル期間において上述した V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ B に基づいた特電開閉実行モードを開始することになる。

【7 4 4 4】

また、本実施形態では、特図始動口 3 4 a には特図保留機能が設けられていないため、仮に、普通電動役物 3 4 b の 2 回目の開放が開始して特図始動口 3 4 a に遊技球が入球した時点においても V 入賞大当たり用特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モードが終了していなかった場合には、特図始動口 3 4 a への遊技球の入球に基づく特図抽選が実行されない。この結果、特図抽選において特図小当たり当選することなく、V 入賞大当たり当選すること也不可能となる。

【7 4 4 5】

また、図 7 1 4 に示した例とは異なり、右打ち報知処理が実行されているにもかかわらず遊技者が「右打ち」を行なわなかった場合には、普通電動役物 3 4 b の開放中に遊技球を特図始動口 3 4 a に入球させることができず、または、第 1 特別電動役物 5 7 b の開放中に遊技球を第 1 大入賞口 5 7 a 及び V 入賞口 5 7 a v に入球させることができない。この場合には、上述した特図小当たり用特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モードや、V 入賞大当たり用特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モードは開始されず、遊技者は、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の次の開放までの閉鎖期間（普電インターバル期間）や普電エンディング期間が終了するのを待つことになる。

【7 4 4 6】

以上説明したように、本実施形態によれば、以下の効果を奏することができる。

【7 4 4 7】

本実施形態では、普通図柄の種別に基づいて、V 入賞大当たり連続当選可能な回数の上限が決まることになる。より具体的には、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の開放回数に基づいて、当該普電開閉実行モードの実行中における V 入賞大当たり

10

20

30

40

50

基づく特電開閉実行モードの実行可能な上限回数が決定されるので、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の開放回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の開放回数に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7 4 4 8】

また、本実施形態では、特図抽選の結果として特図大当たりが設定されていないので、特図大当たりが設定されているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性（スペック）を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

10

【7 4 4 9】

また、本実施形態では、特図抽選において特図大当たりに当選する確率が高くなる高確率モード（いわゆる確変状態）を備えていないので、制御を簡易化することができるとともに、これらのモードを備えているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性（スペック）を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

【7 4 5 0】

また、本実施形態では、普図抽選において普図当たりに当選する確率が高くなったり、普図当たりに当選した場合における普通電動役物 3 4 b の開放回数が多くなる高頻度サポートモード（いわゆる電サポ状態）を備えていないので、制御を簡易化することができるとともに、これらのモードを備えているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

20

【7 4 5 1】

また、本実施形態では、特図抽選を保留する機能を備えていないので、特図抽選を保留するための特図保留エリアを主側 R A M 6 4 から省略することができ、主側 R A M 6 4 の記憶領域を他の用途に有効に活用することが可能となる。

【7 4 5 2】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中において、実質的な抽選が存在せずに V 入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが複数回実行される（いわゆる大当たりが連荘する）ので、一般的なパチンコ機における大当たりの連荘時において、例えば高確率モード（いわゆる確変状態）であるにもかかわらず大当たり抽選においてなかなか大当たりに当選せずに次の特電開閉実行モードがなかなか開始されないといった事態（いわゆるハマリ）の発生を回避することが可能となる。

30

【7 4 5 3】

また、本実施形態によれば、遊技球が普図始動ゲート 3 5 に入球し、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合において、遊技球が流通路 3 0 1 に到達する発射態様（いわゆる「右打ち」の発射態様）で 0 . 6 秒間隔で継続して発射されている場合には、普電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口 3 4 a に入球して特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が第 1 大入賞口 5 7 a に入球し、当該第 1 大入賞口 5 7 a に入球した遊技球が V 入賞口 5 7 a v に入球して V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される。

40

【7 4 5 4】

そして、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間と、V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間と、を合算した時間（合算時間：1 2 8 . 0 秒）よりも長い時間に設定可能な構成となっている。より詳細には、遊技球が流通路 3 0 1 に到達する発射態様（いわゆる「右打ち」の発射態様）で 0 . 6 秒間隔で継続して発射されている状況において、普電開閉実行モードが開始されてか

50

らV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了するまでに要する時間（図714の時刻t2から時刻t10までの時間）を特定所要時間と定義した場合に、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、特定所要時間よりも長い時間に設定可能な構成となっている。したがって、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが終了し、その後にV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後においても、普電開閉実行モードが継続しており、当該普電開閉実行モードの継続中に普通電動役物34bが開放状態に遷移して遊技球が特図始動口34aに入球可能となる場合がある。

【7455】

そして、本実施形態によれば、普図抽選において普通電動役物34bが2回以上開放する普図当たりに当選した場合には、普電開閉実行モードの実行中において、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に、普通電動役物34bが閉鎖状態から開放状態に遷移するので、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に遊技球が特図始動口34aに入球することが可能となる。そして、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に遊技球が特図始動口34aに入球すれば、再び特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、その後、再びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。すなわち、普図抽選において普通電動役物34bが2回以上開放する普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行されると、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されることになる。V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、普電開閉実行モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7456】

また、本実施形態によれば、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口34aに入球した場合には、特図抽選用の各種のカウンタ値の取得を回避するので（換言すれば、特図抽選の保留機能を備えていないので）、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口34aに入球しても、その後に特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が特図始動口34aに入球可能なタイミングが訪れるまでに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【7457】

また、仮に、本実施形態とは異なり、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口34aに入球した場合であっても特図抽選用の各種のカウンタ値の取得を回避しない構成（すなわち、特図抽選の保留機能を備える構成）を採用した場合において、普通電動役物34bの1回の開放において複数の遊技球が特図始動口34aに入球した場合には、特図抽選が複数保留されてしまい、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの開放回数に関わらず、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【7458】

これに対して、本実施形態によれば、普通電動役物34bの1回の開放において複数の遊技球が特図始動口34aに入球した場合であっても、普通電動役物34bの1回の開放に対して、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行回数を1回ずつとする遊技性を実現することができる。

【7459】

また、本実施形態によれば、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、開始され

てから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなるように構成されているので、当該V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって普通電動役物34bが開放状態に遷移したタイミングにおいても当該V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、特図始動口34aに遊技球が入球したタイミングにおいてもV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しておらず、特図始動口34aに遊技球が入球したにもかかわらず特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

10

【7460】

また、本実施形態によれば、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなるように構成されているので、普電開閉実行モードの普電インターバル期間においてV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが早期に終了してしまい、当該特電開閉実行モードが終了してから普通電動役物34bの次の開放までの期間が長くなってしまい、遊技が間延びしてしまうことを抑制することができる。

【7461】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物34bが開放状態から閉鎖状態に遷移してから、閉鎖状態から開放状態に遷移するまでの期間である普電インターバル期間の長さを、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば126.0秒）よりも長い時間（135.0秒）に設定可能である。このような構成を採用した理由について説明する。

20

【7462】

先に、本実施形態とは異なり、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば126.0秒）よりも短い時間（例えば80.0秒）に設定する比較例の構成を採用した場合について説明する。

【7463】

まず、比較例の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの1回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球した場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける1回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの2回目の開放状態では、まだV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が特図始動口34aに入球したとしても、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることはない。その後、普電開閉実行モードにおける2回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの3回目の開放状態では、既にV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口34aに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの1回目と3回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球したことを契機として開始されることになるが、2回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球したとしても開始されることはない。

30

40

【7464】

次に、比較例の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの1回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球しなかった場合について説明する

50

。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードは開始されず、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも開始されない。その後、普電開閉実行モードにおける1回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの2回目の開放状態では、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていないため、遊技球が特図始動口34aに入球すれば、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける2回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの3回目の開放状態では、まだV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が特図始動口34aに入球したとしても、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることはない。その後、普電開閉実行モードにおける3回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの4回目の開放状態では、既にV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口34aに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの2回目と4回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球したことを契機として開始されることになるが、3回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球したとしても開始されることはない。

10

【7465】

20

このように、本実施形態とは異なり、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さをV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さよりも短い時間に設定する比較例の構成を採用した場合には、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始のタイミングが固定化されず、遊技の流れが煩雑化してしまい、遊技の制御が困難になってしまうといった課題がある。

【7466】

次に、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（126.0秒）よりも長い時間（135.0秒）に設定する本実施形態の構成を採用した場合について説明する。

30

【7467】

まず、本実施形態の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの1回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球した場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、その後、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける1回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの2回目の開放状態では、既にV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口34aに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。

40

【7468】

次に、本実施形態の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの1回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球しなかった場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードは実行されず、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されない。その後、普電開閉実行モードにおける1回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの2回目の開放状態では、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていないため、遊技球が特図始動口34aに入球すれば、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。

【7469】

50

このように、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さをV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（126.0秒）よりも長い時間（135.0秒）に設定するので、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物34bが開放状態となったタイミングにおいては、当該普通電動役物34bが開放状態となったのが何回目であるのかに関わらず、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていない又は既に終了している状態となる。したがって、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物34bが開放状態となった場合に遊技球が特図始動口34aに入球したにもかかわらず、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されないということはない。すなわち、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始のタイミングを固定化することができ、遊技の流れが煩雑化してしまうことを抑制することができるとともに、普電開閉実行モードの実行中において普通電動役物34bが開放状態となる回数を設定することによって、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行可能な回数の上限を設定することが可能となる。

10

【7470】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物34bが最後に開放状態から閉鎖状態に遷移してから、普図抽選を実行可能とするまでの期間である普電エンディング期間の長さを、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば126.0秒）よりも長い時間（140.0秒）に設定可能である。この構成を採用した理由について説明する。

20

【7471】

先に、本実施形態とは異なり、普電エンディング期間の長さをV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも短い時間に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、普電エンディング期間の終了後に普図抽選が実行され、普図当たりに当選した場合には、普電開閉実行モードが実行され、当該普電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口34aに入球し、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される可能性がある。しかしながら、この構成において、普電エンディング期間の開始直後からV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されている場合には、普電エンディング期間が終了した後においても当該V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続しており、遊技球が特図始動口34aに入球したタイミングにおいても当該V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続している場合がある。この場合には、遊技球が特図始動口34aに入球しても特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、遊技者に不利な状況となってしまうといった課題がある。

30

【7472】

これに対して、本実施形態によれば、普電エンディング期間の長さを、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能なので、普電エンディング期間が終了した後においてもV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続してしまうといった状況の発生を抑制することができ、遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

40

【7473】

また、本実施形態によれば、普電エンディング期間の長さを、普電インターバル期間の長さ以上の長さに設定するので、普電開閉実行モードの普電インターバル期間において実現される一連の遊技の流れを、普電開閉実行モードの普電エンディング期間においても同様に実現することが可能となる。この結果、普電開閉実行モードにおける普電インターバル期間と普電エンディング期間との両期間において特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを実行可能とする新たな遊技を実現することが可能となる。

50

【7474】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの普電インターバル期間においてV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを実行可能なので、普電開閉実行モードに含まれる普電インターバル期間の回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードに普電インターバル期間が何回含まれているのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7475】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間に、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回実行可能なので、普電開閉実行モードが開始されるか否かが遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、遊技者に、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが開始されるのか否かに対して興味や関心を抱かせることができるとともに、普電開閉実行モードが開始された場合には、遊技者に、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが何回実行されるのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【7476】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの開放回数示唆する演出(図715、図716(A)等)を実行するので、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの開放回数に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【7477】

特に本実施形態では、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて変動表示及び停止表示される装飾図柄の数字が、普図抽選に当選した場合における普通電動役物34bの開放回数(すなわち、V入賞大当たりの連荘回数)を示唆しているので、遊技者に、なるべく大きな数字の装飾図柄が有効ラインL1上に停止して欲しいといった感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、大きな数字の装飾図柄によってリーチが発生した場合には、遊技者に大きな期待感を抱かせることができる。

30

【7478】

また、本実施形態によれば、普図抽選の結果に基づいて、1回の普図当たりに対して複数回の普通電動役物34bの開放動作を少なくとも実行させる。そして、普通電動役物34bの開放(図714の時刻t3)からV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了(時刻t10)までの1サイクルを1特別遊技回と定義した場合に、普通電動役物34bが第1タイミング(図714の時刻t3)で開放することに基づく1特別遊技回が実行され、当該1特別遊技回が終了した後の第2タイミング(図714の時刻t11)で普通電動役物34bが開放するように制御する。したがって、普図抽選における1回の普図当たりに対して複数回の1特別遊技回を実行させることが可能となる。

【7479】

また、本実施形態によれば、普通図柄の変動表示が開始しないように制限する制限期間を発生させる。より具体的には、第1タイミングから、第2タイミング以降に発生する1特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる。したがって、1特別遊技回が終了するよりも前に普通図柄の変動表示が開始してしまうことを抑制することができるので、1特別遊技回が終了していないにもかかわらず普図抽選が実行されてしまうといった状況の発生を抑制することができる。この結果、例えば、普図抽選の結果が、遊技者に有利な普図当たりとなったにもかかわらず、既に実行されている1特別遊技回が終了していないために、遊技球が特図始動口34aに入球しても特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されないといった遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

40

50

【7480】

また、本実施形態では、V入賞大当たりについて複数の種別（V入賞大当たりA及びB）が設定されているので、1回の普電開閉実行モードにおいて当選するV入賞大当たりの回数だけでなく、どの種別のV入賞大当たりに当選するのかといった期待感も遊技者に付与することができる。

【7481】

また、本実施形態では、特図小当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（2.0秒）とV入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（126.0秒）とを合算した合算時間A（128.0秒）は、特図小当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（2.1秒）とV入賞大当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（125.9秒）とを合算した合算時間Bと同じなので、特図小当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードが実行され、その後にV入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードが実行された場合と、特図小当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードが実行され、その後にV入賞大当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードが実行された場合とで、V入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが終了するタイミングが同じになる。この結果、V入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了時点から普通電動役物34bの次の開放までの待機時間が同じになるので、例えば、当該待機時間において実行する演出の内容を共通化することができる。

【7482】

また、本実施形態では、遊技盤30の中央下部の位置に普図始動ゲート35が設けられており、当該普図始動ゲート35に入球した遊技球が入球可能な位置に一般入賞口32が設けられているので、遊技盤30の中央下部の位置に特図始動口34aが設けられている一般のパチンコ機と同様に、遊技者に賞球を付与しつつ、普図抽選において普図当たりに当選することを期待させるといった遊技を実現することができる。

【7483】

また、本実施形態のパチンコ機10においては、遊技者は、普図始動ゲート35に遊技球が入球するように操作ハンドル25を操作するので、多くの遊技球が普図始動ゲート35に入球することになる。そして、本実施形態では、普図始動ゲート35に入球した遊技球が一般入賞口32に入球するので、全ての賞球数に占める一般入賞口32による賞球数の割合を高めることができる。換言すれば、全ての賞球数に占める役物作動による賞球数の割合である役物比率を下げる事が可能となる。

【7484】

《M5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【7485】

上述した遊技を進行させるために、主制御装置60の主側MPU62は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。主側MPU62は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【7486】

<タイマ割込み処理>

図717は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（本実施形態では2msec周期）に実行される。

【7487】

ステップSm0101では、各種検知センサーの読み込み処理を実行する。すなわち、

主制御装置 60 に接続されている各種検知センサーの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップ S m 0 1 0 2 に進む。

【7488】

ステップ S m 0 1 0 2 では、乱数初期値カウンタ C i n i の値を更新する。具体的には、乱数初期値カウンタ C i n i の値に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C i n i の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S m 0 1 0 3 に進む。

【7489】

ステップ S m 0 1 0 3 では、普図当否判定カウンタ C n 1、普図種別判定カウンタ C n 2、普図リーチ判定カウンタ C n 3、特図当否判定カウンタ C s 1 及び特図種別判定カウンタ C s 2 の値を更新する。具体的には、普図当否判定カウンタ C n 1、普図種別判定カウンタ C n 2、普図リーチ判定カウンタ C n 3、特図当否判定カウンタ C s 1 及び特図種別判定カウンタ C s 2 の値にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各判定カウンタ C n 1 ~ C n 3、C s 1、C s 2 の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S m 0 1 0 4 に進む。

【7490】

ステップ S m 0 1 0 4 では、普図始動ゲート 35 への遊技球の入球に基づく普図始動ゲート用の入球処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S m 0 1 0 4 を実行した後、ステップ S m 0 1 0 5 に進む。

【7491】

ステップ S m 0 1 0 5 では、特図始動口 34 a への遊技球の入球に基づく特図始動口用の入球処理を実行する。特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S m 0 1 0 5 を実行した後、ステップ S m 0 1 0 6 に進む。

【7492】

ステップ S m 0 1 0 6 では、V 入賞口 57 a v への遊技球の入球に基づく V 入賞口用の入球処理を実行する。V 入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S m 0 1 0 6 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【7493】

< 普図始動ゲート用の入球処理 >

次に、普図始動ゲート用の入球処理について説明する。普図始動ゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 717：S m 0 1 0 4）として主制御装置 60 の M P U 6 2 によって実行される。

【7494】

図 718 は、普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S m 0 2 0 1 では普図始動ゲート 35 に、遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S m 0 2 0 1 において、普図始動ゲート 35 に遊技球が入球したと判定した場合には（S m 0 2 0 1：Y E S）、ステップ S m 0 2 0 2 に進み、普図抽選保留個数 S N が上限値（本実施形態では 4）未満であるか否かを判定する。なお、普図抽選保留個数 S N は、普図始動ゲート 35 への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）普図抽選の数を示す値である。本実施形態では、普図抽選保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S m 0 2 0 1 において、普図始動ゲート 35 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（S m 0 2 0 1：N O）、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【7495】

ステップ S m 0 2 0 2 において、普図抽選保留個数 S N が上限値未満（4 未満）であると判定した場合には（S m 0 2 0 2：Y E S）、ステップ S m 0 2 0 3 に進み、普図抽選保留個数 S N に 1 を加算する。その後、ステップ S m 0 2 0 4 に進む。

【7496】

ステップ S m 0 2 0 4 では、普図当否判定カウンタ C n 1、普図種別判定カウンタ C n

10

20

30

40

50

2 および普図リーチ判定カウンタC n 3の各値をRAM 6 4の普図保留エリア6 4 dの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップSm 0 2 0 3において1を加算した普図抽選保留個数S Nに対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップSm 0 2 0 5に進む。

【7 4 9 7】

ステップSm 0 2 0 5では、普図先判定処理を実行する。普図先判定処理は、普図保留エリア6 4 dに記憶された普図当否判定カウンタC n 1、普図種別判定カウンタC n 2および普図リーチ判定カウンタC n 3の各値の情報（普図保留情報）に基づいて、普図抽選の判定結果（普図当否判定の判定結果、普図種別判定の判定結果及び普図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該普図保留情報が普通図柄の変動を伴う普図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップSm 0 2 0 5を実行した後、ステップSm 0 2 0 6に進む。

【7 4 9 8】

ステップSm 0 2 0 6では、普図保留コマンドを設定する。具体的には、普図保留エリア6 4 dに記憶された普図当否判定カウンタC n 1、普図種別判定カウンタC n 2及び普図リーチ判定カウンタC n 3の各値の情報（普図保留情報）に基づいて実行された普図先判定処理の判定結果を普図保留コマンドとして設定する。

【7 4 9 9】

普図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、普図始動ゲート3 5への遊技球の入球に基づいて取得された普図保留情報に対する普図先判定処理の判定結果を、当該普図保留情報が普通図柄の変動を伴う普図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。普図保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図7 2 1：ステップSm 0 5 0 3）において音声発光制御装置9 0に送信される。音声発光制御装置9 0は、普図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置4 1の普図保留表示領域D nにおける表示を普図抽選保留個数S Nの増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置1 0 0に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置1 0 0は、図柄表示装置4 1の普図保留表示領域D nにおける表示を普図抽選保留個数S Nの増加に対応させて変更する。

【7 5 0 0】

ステップSm 0 2 0 6を実行した後、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【7 5 0 1】

一方、ステップSm 0 2 0 2において、普図抽選保留個数S Nの値が上限値未満でないと判定した場合（Sm 0 2 0 2：NO）、すなわち、普図抽選保留個数S Nの値が上限値であると判定した場合には、普図当否判定カウンタC n 1、普図種別判定カウンタC n 2および普図リーチ判定カウンタC n 3の各値を普図保留エリア6 4 dに記憶することなく、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【7 5 0 2】

<特図始動口用の入球処理>

次に、特図始動口用の入球処理について説明する。特図始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図7 1 7：Sm 0 1 0 5）として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

【7 5 0 3】

図7 1 9は、特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSm 0 3 0 1では、特図始動口3 4 aに遊技球が入球したか否かを、特図始動口3 4 aに対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップSm 0 3 0 1において、特図始動口3 4 aに遊技球が入球したと判定した場合には（Sm 0 3 0 1：YES）、ステップSm 0 3 0 2に進み、払出制御装置7 0に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドを設定する。その後、ステップSm 0 3 0 3に進む。一方、ステップSm 0 3 0 1において、特図始動口3 4 aに遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Sm 0 3 0 1：NO）、本特図始動口用の入球処理を終了する。

【7504】

ステップSm0303では、主側RAM64に記憶されている特電開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。特電開閉実行モードフラグは、上述した特電開閉実行モードを開始させる際にONとなり、特電開閉実行モードの終了の際にOFFとなるフラグである。すなわち、特電開閉実行モードフラグは、特電開閉実行モードの実行中にONとなっているフラグである。ステップSm0303において、特電開閉実行モードフラグがONではないと判定した場合（ステップSm0303：NO）、すなわち、特電開閉実行モードの実行中ではないと判定した場合には、ステップSm0304に進む。

【7505】

ステップSm0304では、主側RAM64に記憶されている特図変動中フラグがONであるか否かを判定する。特図変動中フラグは、特別図柄表示部37aにおける特別図柄の変動開始の際にONとなり、特別図柄の変動終了の際にOFFとなるフラグである。すなわち、特図変動中フラグは、特別図柄の変動中にONとなっているフラグである。ステップSm0304において、特図変動中フラグがONではないと判定した場合（ステップSm0304：NO）、すなわち、特別図柄の変動中ではないと判定した場合には、ステップSm0305に進む。

【7506】

ステップSm0305では、特図当否判定カウンタCs1及び特図種別判定カウンタCs2の各値を主側RAM64の特図判定エリア64cに記憶する。その後、ステップSm0306に進む。

【7507】

ステップSm0306では、主側RAM64に記憶されている特図変動開始フラグをONにする。特図変動開始フラグは、特別図柄表示部37aにおける特別図柄の変動を開始させるためのフラグであり、後述するように、特別図柄の変動が開始された際にはOFFとなる。ステップSm0306を実行した後、本特図始動口用の入球処理を終了する。

【7508】

<V入賞口用の入球処理>

次に、V入賞口用の入球処理について説明する。V入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図717：Sm0106）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【7509】

図720は、V入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSm0401では、V入賞口57avに遊技球が入球したか否かを、V入賞口57avに対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップSm0401において、V入賞口57avに遊技球が入球したと判定した場合には（Sm0401：YES）、ステップSm0402に進み、主側RAM64に記憶されているV入賞フラグがONであるか否かを判定する。V入賞フラグは、V入賞口57avに遊技球が入球した場合にONとなり、当該V入賞フラグがONとなったことを契機として特電開閉実行モードが開始され、当該特電開閉実行モードの終了の際にOFFとなるフラグである。すなわち、ステップSm0402では、既にV入賞フラグがONとなっているか否かを判定することによって、複数の遊技球がV入賞口57avに入球した場合であっても後述するステップSm0403からステップSm0405の処理が重複して実行されない構成を採用している。

【7510】

ステップSm0402において、V入賞フラグがONではないと判定した場合には（ステップSm0402：NO）、ステップSm0403に進み、V入賞フラグをONにする。その後、ステップSm0404に進み、ONとなっている特図種別フラグに対応したV入賞種別フラグをONにする。具体的には、例えば、特図種別フラグとして特別図柄AフラグがONとなっている場合には、V入賞種別フラグとしてV入賞AフラグをONにし、特図種別フラグとして特別図柄BフラグがONとなっている場合には、V入賞種別フラグとしてV入賞BフラグをONにする。その後、ステップSm0405に進む。

【7511】

ステップSm0405では、V入賞コマンドを設定する。V入賞コマンドは、V入賞口57avに遊技球が入球してV入賞大当たりに当選したこと及び当該V入賞の種別をサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。V入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図721：ステップSm0503）において音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、V入賞コマンドを受信すると、遊技球がV入賞口57avに入球してV入賞大当たりに当選したこと、当該V入賞の種別及び当該V入賞に基づいて特電開閉実行モードが開始されることを示唆する演出であるV入賞演出を実行する。

【7512】

10

ステップSm0405を実行した後、本V入賞口用の入球処理を終了する。

【7513】

一方、ステップSm0401においてV入賞口57avに遊技球が入球していないと判定した場合（ステップSm0401：NO）及びステップSm0402においてV入賞フラグがONであると判定した場合（ステップSm0402：YES）には、上述したステップSm0403からステップSm0405の処理を実行することなく、本V入賞口用の入球処理を終了する。

【7514】

<通常処理>

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置60のMPU62によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

20

【7515】

図721は、通常処理を示すフローチャートである。ステップSm0501では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、RAM64に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップSm0502に進む。

【7516】

ステップSm0502では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップSm0503に進む。

30

【7517】

ステップSm0503では、ステップSm0502において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていれば当該コマンドを払出制御装置70に対して送信する。また、立ち上げコマンドや、後述する各種の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置90に対して送信する。ステップSm0503を実行した後、ステップSm0504に進む。

【7518】

40

ステップSm0504では、普図変動種別判定カウンタCn4及び特図変動種別判定カウンタCs4の値を更新する。具体的には、普図変動種別判定カウンタCn4及び特図変動種別判定カウンタCs4の各値に1を加算すると共に、各カウンタ値が最大値に達した際には当該カウンタ値を0にクリアする。そして、普図変動種別判定カウンタCn4及び特図変動種別判定カウンタCs4の更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップSm0505に進む。

【7519】

ステップSm0505では、払出制御装置70から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込む。その後、ステップSm0506に進む。

【7520】

50

ステップ S m 0 5 0 6 では、普通図柄表示部 3 8 a における普通図柄の変動表示に関する制御処理である普通図柄制御処理を実行する。普通図柄制御処理では、普図抽選や、普図抽選の抽選結果に基づいた普通図柄の変動表示の制御などを行う。普通図柄制御処理の詳細については後述する。ステップ S m 0 5 0 6 を実行した後、ステップ S m 0 5 0 7 に進む。

【 7 5 2 1 】

ステップ S m 0 5 0 7 では、普通電動役物 3 4 b に関する制御処理である普通電動役物制御処理を実行する。普通電動役物制御処理では、普通電動役物 3 4 b を開閉させる普電開閉実行モードにおける制御などを行なう。普通電動役物制御処理の詳細については後述する。ステップ S m 0 5 0 7 を実行した後、ステップ S m 0 5 0 8 に進む。

10

【 7 5 2 2 】

ステップ S m 0 5 0 8 では、特別図柄表示部 3 7 a における特別図柄の変動表示に関する制御処理である特別図柄制御処理を実行する。特別図柄制御処理では、特図抽選や、特図抽選の抽選結果に基づいた特別図柄の変動表示の制御などを行う。特別図柄制御処理の詳細については後述する。ステップ S m 0 5 0 8 を実行した後、ステップ S m 0 5 0 9 に進む。

【 7 5 2 3 】

ステップ S m 0 5 0 9 では、特別電動役物に関する制御処理である特別電動役物制御処理を実行する。特別電動役物制御処理では、第 1 特別電動役物 5 7 b 及び第 2 特別電動役物 5 8 b を開閉させる特電開閉実行モードにおける制御などを行なう。特別電動役物制御処理の詳細については後述する。ステップ S m 0 5 0 9 を実行した後、ステップ S m 0 5 1 0 に進む。

20

【 7 5 2 4 】

ステップ S m 0 5 1 0 では、待機状態が所定時間経過した場合にサブ側の各制御装置にデモ動画を開始させるための待機用処理を実行する。その後、ステップ S m 0 5 1 0 を実行した後、ステップ S m 0 5 1 1 に進む。

【 7 5 2 5 】

ステップ S m 0 5 1 1 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S m 0 5 0 3 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S m 0 5 1 1 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S m 0 5 1 1 : N O）、ステップ S m 0 5 1 2 及びステップ S m 0 5 1 3 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C i n i、普図変動種別判定カウンタ C n 4 及び特図変動種別判定カウンタ C s 4 の各値の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S m 0 5 1 2 において、乱数初期値カウンタ C i n i の値に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C i n i の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップ S m 0 5 1 3 において、普図変動種別判定カウンタ C n 4 及び特図変動種別判定カウンタ C s 4 の各値に 1 を加算するとともに、その各カウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、普図変動種別判定カウンタ C n 4 及び特図変動種別判定カウンタ C s 4 の各更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップ S m 0 5 1 1 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S m 0 5 1 1 : Y E S）、ステップ S m 0 5 0 3 に戻り、ステップ S m 0 5 0 3 からステップ S m 0 5 1 0 までの各処理を実行する。

30

40

【 7 5 2 6 】

なお、ステップ S m 0 5 0 3 からステップ S m 0 5 1 0 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C i n i、普図変動種別判定カウンタ C n 4 及び特図変動種別判定カウンタ C s 4 の各値の更新を繰り返す。

50

返し実行することにより、これらのカウンタ値をランダムに更新することができる。

【7527】

<普通図柄制御処理>

次に、普通図柄制御処理について説明する。普通図柄制御処理は、通常処理のサブルーチン（図721：Sm0506）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【7528】

図722は、普通図柄制御処理を示すフローチャートである。ステップSm0601では、普通図柄表示部38aにおける普通図柄の変動を開始させるための処理である普通図柄変動開始処理を実行する。普通図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップSm0601を実行した後、ステップSm0602に進む。

10

【7529】

ステップSm0602では、普通図柄表示部38aにおける普通図柄の変動を停止させるための処理である普通図柄変動停止処理を実行する。普通図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップSm0602を実行した後、本普通図柄制御処理を終了する。

【7530】

<普通図柄変動開始処理>

次に、普通図柄変動開始処理について説明する。普通図柄変動開始処理は、普通図柄制御処理のサブルーチン（図722：Sm0601）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

20

【7531】

図723は、普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップSm0701では、主側RAM64に記憶されている普電開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。普電開閉実行モードフラグは、普電開閉実行モードを開始させる際にONとなり、普電開閉実行モードの終了の際にOFFとなるフラグである。すなわち、普電開閉実行モードフラグは、普電開閉実行モードの実行中にONとなっているフラグである。

【7532】

ステップSm0701において、普電開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には（Sm0701：YES）、後述するステップSm0702以降の処理のいずれも実行することなく、本普通図柄変動開始処理を終了する。すなわち、普電開閉実行モードの実行中には、普通図柄表示部38aにおける普通図柄の変動は開始されない。一方、ステップSm0701において、普電開閉実行モードフラグがONではないと判定した場合には（Sm0701：NO）、ステップSm0702に進む。

30

【7533】

ステップSm0702では、主側RAM64に記憶されている普図変動中フラグがONであるか否かを判定する。普図変動中フラグは、普通図柄表示部38aにおける普通図柄の変動開始の際にONとなり、普通図柄の変動終了の際にOFFとなるフラグである。すなわち、普図変動中フラグは、普通図柄の変動中にONとなっているフラグである。ステップSm0702において、普図変動中フラグがONではないと判定した場合（ステップSm0702：NO）、すなわち、普通図柄の変動中ではないと判定した場合には、ステップSm0703に進む。

40

【7534】

ステップSm0703では、普図抽選保留個数SNが「1」以上であるか否かを判定する。ステップSm0703において、普図抽選保留個数SNが「1」以上ではないと判定した場合には（Sm0703：NO）、本普通図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップSm0703において、普図抽選保留個数SNが「1」以上であると判定した場合には（Sm0703：YES）、ステップSm0704に進む。すなわち、普電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、普通図柄表示部38aにおいて普通図柄が変動中でもない状況において、普図抽選保留個数SNが1以上である場合に、ステップSm0704に進む。

50

【7535】

ステップSm0704では、普図抽選保留個数SNを1減算する。その後、ステップSm0705に進む。

【7536】

ステップSm0705では、普図保留エリア64dの各エリアに記憶されている普図保留情報をシフトさせる処理である普図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、普図保留情報シフト処理では、普図保留エリア64dの第1エリアに記憶されている普図保留情報を普図判定エリア64eに移動させた後、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった順に各エリア内の普図保留情報をシフトさせる。ステップSm0705を実行した後、ステップSm0706に進む。

10

【7537】

ステップSm0706では、普図当選に当選するか否かを判定する処理である普図当否判定処理を実行する。具体的には、普図当否判定処理では、普図判定エリア64eに記憶された普図当否判定カウンタCn1の値と、上述した普図当否判定テーブルとに基づいて、普図当選に当選するか否かを判定する。ステップSm0706を実行した後、ステップSm0707に進む。

【7538】

ステップSm0707では、普通図柄の種別を判定する処理である普図種別判定処理を実行する。具体的には、普図種別判定処理では、普図当否判定の結果に応じて上述した普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア64eに記憶された普図種別判定カウンタCn2の値と、当該選択した普図種別判定テーブルとに基づいて、普通図柄の種別を判定する。ステップSm0707を実行した後、ステップSm0708に進む。

20

【7539】

ステップSm0708では、ステップSm0707の普図種別判定処理において判定した普通図柄の種別に対応した普図種別フラグをONにする。具体的には、例えば、ステップSm0707の普図種別判定処理において普通図柄Aであると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄AフラグをONにし、普通図柄Bであると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄BフラグをONにする。ステップSm0708を実行した後、ステップSm0709に進む。

【7540】

ステップSm0709では、普図変動時間設定処理を実行する。普図変動時間設定処理は、普通図柄表示部38aにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を設定する処理である。普図変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップSm0709を実行した後、ステップSm0710に進む。

30

【7541】

ステップSm0710では、普図変動用コマンドを設定する。普図変動用コマンドには、今回の図柄の変動が普図始動ゲート35への遊技球の入球に基づくものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップSm0709で設定された普図変動時間の情報が含まれている。ステップSm0710を実行した後、ステップSm0711に進む。

40

【7542】

ステップSm0711では、普図種別コマンドを設定する。普図種別コマンドには、普図当否判定の結果（普図当たりの有無）及び普図種別判定の結果（普通図柄の種別）の情報が含まれる。

【7543】

ステップSm0710及びステップSm0711にて設定された普図変動用コマンド及び普図種別コマンドは、通常処理（図721）のコマンド出力処理（ステップSm0503）によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した普図変動用コマンド及び普図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSm0711を実行後、ス

50

テップ S m 0 7 1 2 に進む。

【 7 5 4 4 】

ステップ S m 0 7 1 2 では、普通図柄表示部 3 8 a における普通図柄の変動を開始させる。その後、ステップ S m 0 7 1 3 に進み、主側 R A M 6 4 に記憶されている普図変動中フラグを O N にする。その後、本普通図柄変動開始処理を終了する。

【 7 5 4 5 】

< 普図変動時間設定処理 >

次に、普図変動時間設定処理について説明する。普図変動時間設定処理は、普通図柄変動開始処理のサブルーチン（図 7 2 3 : S m 0 7 0 9 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 7 5 4 6 】

図 7 2 4 は、普図変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S m 0 8 0 1 では、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a の普図変動種別判定カウンタバッファに記憶されている普図変動種別判定カウンタ C n 4 の値を取得する。その後、ステップ S m 0 8 0 2 に進む。

【 7 5 4 7 】

ステップ S m 0 8 0 2 では、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 に記憶されている普図種別フラグのうち、普図当たりに対応する普図種別フラグが O N であるか否かを判定し、普図当たりに対応する普図種別フラグが O N である場合には、普図当否判定の結果が普図当たりであると判定する。ステップ S m 0 8 0 2 において、普図当否判定の結果が普図当たりであると判定した場合には（S m 0 8 0 2 : Y E S ）、ステップ S m 0 8 0 3 に進む。

【 7 5 4 8 】

ステップ S m 0 8 0 3 では、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている普図当たり用普図変動時間テーブルを参照して、今回の普図変動種別判定カウンタ C n 4 の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S m 0 8 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた普図変動時間タイマカウンタにセットする。この普図変動時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に 1 減算される。ステップ S m 0 8 0 4 を実行した後、本普図変動時間設定処理を終了する。

【 7 5 4 9 】

ステップ S m 0 8 0 2 において、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりではないと判定した場合には（S m 0 8 0 2 : N O ）、ステップ S m 0 8 0 5 に進み、今回の普通図柄の変動においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S m 0 8 0 2 において今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりではない場合に本処理（S m 0 8 0 5 ）を実行することから、ステップ S m 0 8 0 5 においては、普図当否判定の結果が普図当たりではない普通図柄の変動のうちリーチが発生する変動であるか否かの判定を行う。具体的には、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている普図リーチ判定テーブルを参照し、普図判定エリア 6 4 e に記憶されている普図リーチ判定カウンタ C n 3 の値が、普図リーチ判定テーブルにリーチ発生として設定されている値と一致している場合には、リーチが発生すると判定する。ステップ S m 0 8 0 5 において、リーチが発生すると判定した場合には（S m 0 8 0 5 : Y E S ）、ステップ S m 0 8 0 6 に進む。

【 7 5 5 0 】

ステップ S m 0 8 0 6 では、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている普図外れ（リーチ発生用）普図変動時間テーブルを参照して、今回の普図変動種別判定カウンタ C n 4 の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S m 0 8 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた普図変動時間カウンタにセットする。その後、本普図変動時間設定処理を終了する。

【 7 5 5 1 】

10

20

30

40

50

ステップ S m 0 8 0 5 において、今回の普通図柄の変動においてリーチが発生しないと判定した場合には（S m 0 8 0 5：N O）、ステップ S m 0 8 0 7 に進み、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている普図外れ（リーチ非発生）用普図変動時間テーブルを参照して、今回の普図変動種別判定カウンタ C n 4 の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S m 0 8 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた普図変動時間カウンタにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 7 5 5 2 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、普図外れ（リーチ非発生）用普図変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、普図抽選保留個数 S N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。ただし、これに限定されることはなく、例えば、普図抽選保留個数 S N の数に依存しない構成としてもよく、普図抽選保留個数 S N の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、普図当たり用普図変動時間テーブル及び普図外れ（リーチ発生）用普図変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報に対して、上記構成を適用してもよい。

【 7 5 5 3 】

< 普通図柄変動停止処理 >

次に、普通図柄変動停止処理について説明する。普通図柄変動停止処理は、普通図柄制御処理のサブルーチン（図 7 2 2：S m 0 6 0 2）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 7 5 5 4 】

図 7 2 5 は、普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップ S m 0 9 0 1 では、普図変動中フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S m 0 9 0 1 において、普図変動中フラグが O N ではないと判定した場合には（ステップ S m 0 9 0 1：N O）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップ S m 0 9 0 1 において、普図変動中フラグが O N であると判定した場合には（ステップ S m 0 9 0 1：Y E S）、ステップ S m 0 9 0 2 に進む。

【 7 5 5 5 】

ステップ S m 0 9 0 2 では、普図変動時間設定処理（図 7 2 4）において設定された普図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側 R A M 6 4 における普図変動時間タイマカウンタの値が「0」となったか否かを判定し、「0」となっている場合には、普図変動時間が経過したと判定する。ステップ S m 0 9 0 2 において、普図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップ S m 0 9 0 2：N O）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップ S m 0 9 0 2 において、普図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップ S m 0 9 0 2：Y E S）、ステップ S m 0 9 0 3 に進む。

【 7 5 5 6 】

ステップ S m 0 9 0 3 では、普通図柄表示部 3 8 a において変動中の普通図柄を、O N となっている普図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、普通図柄表示部 3 8 a には、普図抽選の結果に対応した表示態様の普通図柄が停止表示される。ステップ S m 0 9 0 3 を実行した後、ステップ S m 0 9 0 4 に進む。

【 7 5 5 7 】

ステップ S m 0 9 0 4 では、普図当たりに対応する普図種別フラグが O N であるか否かを判定する。すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判定する。ステップ S m 0 9 0 4 において、普図当たりに対応する普図種別フラグが O N ではないと判定した場合（ステップ S m 0 9 0 4：N O）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図外れである場合には、ステップ S m 0 9 0 5 に進み、O N となっている普図種別フラグ（この場合は普通図柄 Z フラグ）を O F F にする。その後、ステップ S m 0 9 0 7 に進み、普図変動中フラグを O F F にする。その後、本普通図柄変動停止処理を終了する。

【 7 5 5 8 】

一方、ステップ S m 0 9 0 4 において、普図当たりに対応する普図種別フラグが O N であると判定した場合（ステップ S m 0 9 0 4 : Y E S）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、ステップ S m 0 9 0 6 に進み、普電開閉実行モードフラグを O N にする。その後、ステップ S m 0 9 0 7 に進み、普図変動中フラグを O F F にする。その後、本普通図柄変動停止処理を終了する。これにより、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、普電開閉実行モードが開始されることになる。

【 7 5 5 9 】

＜普通電動役物制御処理＞

次に、普通電動役物制御処理について説明する。普通電動役物制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 7 2 1 : S m 0 5 0 7）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 7 5 6 0 】

図 7 2 6 は、普通電動役物制御処理を示すフローチャートである。ステップ S m 1 0 0 1 では、普電エンディング期間フラグが O N であるか否かを判定する。普電エンディング期間フラグは、普電エンディング期間の開始時に O N にされ、普電エンディング期間の終了時に O F F にされるフラグである。すなわち、普電エンディング期間フラグは、普電エンディング期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【 7 5 6 1 】

ステップ S m 1 0 0 1 において、普電エンディング期間フラグが O N ではないと判定した場合には（S m 1 0 0 1 : N O）、ステップ S m 1 0 0 2 に進み、普電開閉処理期間フラグが O N であるか否かを判定する。普電開閉処理期間フラグは、普電開閉処理期間の開始時に O N にされ、普電開閉処理期間の終了時に O F F にされるフラグである。すなわち、普電開閉処理期間フラグは、普電開閉処理期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【 7 5 6 2 】

ステップ S m 1 0 0 2 において、普電開閉処理期間フラグが O N ではないと判定した場合には（S m 1 0 0 2 : N O）、ステップ S m 1 0 0 3 に進み、普電オープニング期間フラグが O N であるか否かを判定する。普電オープニング期間フラグは、普電オープニング期間の開始時に O N にされ、普電オープニング期間の終了時に O F F にされるフラグである。すなわち、普電オープニング期間フラグは、普電オープニング期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【 7 5 6 3 】

ステップ S m 1 0 0 3 において、普電オープニング期間フラグが O N ではないと判定した場合には（S m 1 0 0 3 : N O）、ステップ S m 1 0 0 4 に進み、普電開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S m 1 0 0 4 において、普電開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には（S m 1 0 0 4 : Y E S）、後述するステップ S m 1 0 0 5 以降の普電開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。一方、ステップ S m 1 0 0 4 において、普電開閉実行モードフラグが O N ではないと判定した場合には（S m 1 0 0 4 : N O）、本普通電動役物制御処理を終了する。

【 7 5 6 4 】

ステップ S m 1 0 0 5 では、普電開閉シナリオ選択処理を実行する。普電開閉シナリオ選択処理は、普図種別フラグと上述した普電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、普電開閉実行モードにおいて参照する普電開閉シナリオの種別を選択する処理である。具体的には、例えば、普図種別フラグとして普通図柄 A フラグが O N となっている場合には、普電開閉シナリオ A が選択される。ステップ S m 1 0 0 5 を実行した後、ステップ S m 1 0 0 6 に進む。

【 7 5 6 5 】

ステップ S m 1 0 0 6 では、普電オープニング時間設定処理を実行する。普電オープニング時間設定処理は、普電オープニング期間の時間的長さ（以下、普電オープニング時間

10

20

30

40

50

とも呼ぶ)を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電オープニング時間情報を取得し、取得した普電オープニング時間情報をRAM64に設けられた普電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この普電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に1減算される。ステップSm1006を実行した後、ステップSm1007に進む。

【7566】

ステップSm1007では、普電オープニングコマンドを設定する。設定された普電オープニングコマンドは、通常処理(図721)におけるコマンド出力処理(ステップSm0503)にて、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、普電オープニングコマンドを受信したことに基づいて、普電オープニング演出及右打ち報知演出を実行するように設定する。ステップSm1007を実行した後、ステップSm1008に進み、普電オープニング期間フラグをONにする。その後、本普通電動役物制御処理を終了する。

10

【7567】

ステップSm1003において、普電オープニング期間フラグがONであると判定した場合には(Sm1003:YES)、ステップSm1009に進む。

【7568】

ステップSm1009では、普電オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、上述した普電オープニング時間設定処理において普電オープニング時間として設定した普電オープニング時間タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。ステップSm1009において、普電オープニング期間が終了したと判定した場合には(Sm1009:YES)、ステップSm1010に進み、普電オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSm1011に進む。

20

【7569】

ステップSm1011では、普電開閉処理期間フラグをONにする。その後、ステップSm1012に進み、普電開閉処理期間コマンドを設定する。設定された普電開閉処理期間コマンドは、通常処理(図721)におけるコマンド出力処理(ステップSm0503)にて、音声発光制御装置90に送信される。この普電開閉処理期間コマンドには、今回の普電開閉処理期間における普通電動役物34bの開放回数の情報が含まれる。音声発光制御装置90は、受信した普電開閉処理期間コマンドに基づいて、普通電動役物34bの開放回数に対応した内容の演出を実行するように設定する。ステップSm1012を実行した後、本普通電動役物制御処理を終了する。

30

【7570】

ステップSm1002において、普電開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には(Sm1002:YES)、ステップSm1013に進み、普電開閉処理を実行する。普電開閉処理では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオに基づいて普通電動役物34bの開閉動作を制御する。普電開閉処理の詳細については後述する。ステップSm1013を実行した後、ステップSm1014に進む。

【7571】

ステップSm1014では、普電開閉処理期間が終了したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオに基づいた普通電動役物34bの最後の開放が終了して閉鎖状態となったか否かを判定し、普通電動役物34bの最後の開放が終了して閉鎖状態となったと判定した場合に、普電開閉処理期間が終了したと判定する。ステップSm1014において、普電開閉処理期間が終了していないと判定した場合には(Sm1014:NO)、そのまま本普通電動役物制御処理を終了する。一方、ステップSm1014において、普電開閉処理期間が終了したと判定した場合には(Sm1014:YES)、ステップSm1015に進み、普電開閉処理期間フラグをOFFにする。その後、ステップSm1016に進む。

40

【7572】

50

ステップ S m 1 0 1 6 では、普電エンディング時間設定処理を実行する。普電エンディング時間設定処理は、普電エンディング期間の時間的長さ（以下、普電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電エンディング時間情報を取得し、取得した普電エンディング時間情報を R A M 6 4 に設けられた普電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この普電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に 1 減算される。ステップ S m 1 0 1 6 を実行した後、ステップ S m 1 0 1 7 に進む。

【 7 5 7 3 】

ステップ S m 1 0 1 7 では、普電エンディングコマンドを設定する。設定された普電エンディングコマンドは、通常処理（図 7 2 1）におけるコマンド出力処理（ステップ S m 0 5 0 3）にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S m 1 0 1 7 を実行した後、ステップ S m 1 0 1 8 に進み、普電エンディング期間フラグを O N にする。その後、本普通電動役物制御処理を終了する。

【 7 5 7 4 】

ステップ S m 1 0 0 1 において、普電エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には（S m 1 0 0 1 : Y E S）、ステップ S m 1 0 1 9 に進む。

【 7 5 7 5 】

ステップ S m 1 0 1 9 では、普電エンディング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、上述した普電エンディング時間設定処理において普電エンディング時間として設定した普電エンディング時間タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S m 1 0 1 9 において、普電エンディング期間が終了していないと判定した場合には（S m 1 0 1 9 : N O）、そのまま本普通電動役物制御処理を終了する。一方、ステップ S m 1 0 1 9 において、普電エンディング期間が終了したと判定した場合には（S m 1 0 1 9 : Y E S）、ステップ S m 1 0 2 0 に進む。

【 7 5 7 6 】

ステップ S m 1 0 2 0 では、普電エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S m 1 0 2 1 に進み、普図種別フラグを O F F にする。その後、ステップ S m 1 0 2 2 に進む。

【 7 5 7 7 】

ステップ S m 1 0 2 2 では、普電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された普電開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図 7 2 1）におけるコマンド出力処理（ステップ S m 0 5 0 3）にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。その後、ステップ S m 1 0 2 3 に進み、普電開閉実行モードフラグを O F F にする。その後、本普通電動役物制御処理を終了する。

【 7 5 7 8 】

< 普電開閉処理 >

次に、普電開閉処理について説明する。普電開閉処理は、普通電動役物制御処理のサブルーチン（図 7 2 6 : S m 1 0 1 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 7 5 7 9 】

図 7 2 7 は、普電開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S m 1 1 0 1 では、普通電動役物 3 4 b が開放中であるか否かを判定する。ステップ S m 1 1 0 1 において、普通電動役物 3 4 b が開放中ではないと判定した場合には（S m 1 1 0 1 : N O）、ステップ S m 1 1 0 2 に進む。

【 7 5 8 0 】

ステップ S m 1 1 0 2 では、普通電動役物 3 4 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物 3 4 b の開放条件が成立したか否かを判定する。ステップ S m 1 1 0 2 において、普通電動役物 3 4 b の開放条件が成

10

20

30

40

50

立したと判定した場合には（Sm1102：YES）、ステップSm1103に進む。

【7581】

ステップSm1103では、普通電動役物34bを開放する。その後、ステップSm1104に進む。

【7582】

ステップSm1104では、普電開放コマンドを設定する。普電開放コマンドは、普通電動役物34bが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図721：Sm0503）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSm1104を実行した後、本普電開閉処理を終了する。

10

【7583】

ステップSm1102において、普通電動役物34bの開放条件が成立していないと判定した場合には（Sm1102：NO）、そのまま本普電開閉処理を終了する。

【7584】

ステップSm1101において、普通電動役物34bが開放中であると判定した場合には（Sm1101：YES）、ステップSm1105に進む。

【7585】

ステップSm1105では、普通電動役物34bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物34bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップSm1105において、普通電動役物34bの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Sm1105：YES）、ステップSm1106に進む。

20

【7586】

ステップSm1106では、普通電動役物34bを閉鎖する。その後、ステップSm1107に進む。

【7587】

ステップSm1107では、普電閉鎖コマンドを設定する。普電閉鎖コマンドは、普通電動役物34bが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図721：Sm0503）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSm1107を実行した後、本普電開閉処理を終了する。

30

【7588】

ステップSm1105において、普通電動役物34bの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Sm1105：NO）、そのまま本普電開閉処理を終了する。

【7589】

<特別図柄制御処理>

次に、特別図柄制御処理について説明する。特別図柄制御処理は、通常処理のサブルーチン（図721：Sm0508）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【7590】

図728は、特別図柄制御処理を示すフローチャートである。ステップSm1201では、特別図柄表示部37aにおける特別図柄の変動を開始させるための処理である特別図柄変動開始処理を実行する。特別図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップSm1201を実行した後、ステップSm1202に進む。

40

【7591】

ステップSm1202では、特別図柄表示部37aにおける特別図柄の変動を停止させるための処理である特別図柄変動停止処理を実行する。特別図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップSm1202を実行した後、本特別図柄制御処理を終了する。

【7592】

<特別図柄変動開始処理>

50

次に、特別図柄変動開始処理について説明する。特別図柄変動開始処理は、特別図柄制御処理のサブルーチン（図 7 2 8 : S m 1 2 0 1）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 7 5 9 3 】

図 7 2 9 は、特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S m 1 3 0 1 では、主側 R A M 6 4 に記憶されている特電開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。特電開閉実行モードフラグは、特電開閉実行モードを開始させる際に O N となり、特電開閉実行モードの終了の際に O F F となるフラグである。すなわち、特電開閉実行モードフラグは、特電開閉実行モードの実行中に O N となっているフラグである。

【 7 5 9 4 】

ステップ S m 1 3 0 1 において、特電開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には（S m 1 3 0 1 : Y E S）、後述するステップ S m 1 3 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、特電開閉実行モードの実行中には、特別図柄表示部 3 7 a における特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップ S m 1 3 0 1 において、特電開閉実行モードフラグが O N ではないと判定した場合には（S m 1 3 0 1 : N O）、ステップ S m 1 3 0 2 に進む。

【 7 5 9 5 】

ステップ S m 1 3 0 2 では、主側 R A M 6 4 に記憶されている V 入賞フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S m 1 3 0 2 において、V 入賞フラグが O N であると判定した場合には（ステップ S m 1 3 0 2 : Y E S）、後述するステップ S m 1 3 0 3 以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、V 入賞フラグが O N である場合には、特別図柄表示部 3 7 a における特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップ S m 1 3 0 2 において、V 入賞フラグが O N ではないと判定した場合には（S m 1 3 0 2 : N O）、ステップ S m 1 3 0 3 に進む。

【 7 5 9 6 】

ステップ S m 1 3 0 3 では、主側 R A M 6 4 に記憶されている特図変動中フラグが O N であるか否かを判定する。特図変動中フラグは、特別図柄表示部 3 7 a における特別図柄の変動開始の際に O N となり、特別図柄の変動終了の際に O F F となるフラグである。すなわち、特図変動中フラグは、特別図柄の変動中に O N となっているフラグである。ステップ S m 1 3 0 3 において、特図変動中フラグが O N であると判定した場合には（ステップ S m 1 3 0 3 : Y E S）、後述するステップ S m 1 3 0 4 以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、特図変動中フラグが O N である場合には、特別図柄表示部 3 7 a における特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップ S m 1 3 0 3 において、特図変動中フラグが O N ではないと判定した場合（ステップ S m 1 3 0 3 : N O）、すなわち、特別図柄の変動中ではないと判定した場合には、ステップ S m 1 3 0 4 に進む。

【 7 5 9 7 】

ステップ S m 1 3 0 4 では、特図変動開始フラグが O N であるか否かを判定する。特図変動開始フラグは、上述したように、特電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、特別図柄表示部 3 7 a において特別図柄が変動中でもない状況において遊技球が特図始動口 3 4 a に入球した場合に O N となるフラグである。ステップ S m 1 3 0 4 において、特図変動開始フラグが O N ではないと判定した場合には（S m 1 3 0 4 : N O）、本特別図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップ S m 1 3 0 4 において、特図変動開始フラグが O N であると判定した場合には（S m 1 3 0 4 : Y E S）、ステップ S m 1 3 0 5 に進む。すなわち、特電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、V 入賞フラグが O N でもなく、特別図柄表示部 3 7 a において特別図柄が変動中でもない状況において遊技球が特図始動口 3 4 a に入球した場合に、ステップ S m 1 3 0 5 に進む。

【 7 5 9 8 】

ステップ S m 1 3 0 5 では、特図変動開始フラグを O F F にする。その後、ステップ S m 1 3 0 6 に進む。

10

20

30

40

50

【7599】

ステップSm1306では、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する処理である特図当否判定処理を実行する。具体的には、特図当否判定処理では、特図判定エリア64eに記憶された特図当否判定カウンタCn1の値と、上述した特図当否判定テーブルとに基づいて、特図当たりに当選するか否かを判定する。ステップSm1306を実行した後、ステップSm1307に進む。

【7600】

ステップSm1307では、特別図柄の種別を判定する処理である特図種別判定処理を実行する。具体的には、特図種別判定処理では、特図当否判定の結果に応じて上述した特図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア64eに記憶された特図種別判定カウンタCn2の値と、当該選択した特図種別判定テーブルとに基づいて、特別図柄の種別を判定する。ステップSm1307を実行した後、ステップSm1308に進む。

10

【7601】

ステップSm1308では、ステップSm1307の特図種別判定処理において判定した特別図柄の種別に対応した特図種別フラグをONにする。具体的には、例えば、ステップSm1307の特図種別判定処理において特別図柄Aであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄AフラグをONにし、特別図柄Bであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄BフラグをONにする。ステップSm1308を実行した後、ステップSm1309に進む。

【7602】

ステップSm1309では、特図変動時間設定処理を実行する。特図変動時間設定処理は、特別図柄表示部37aにおける特別図柄の変動時間（特図変動時間）を設定する処理である。特図変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップSm1309を実行した後、ステップSm1310に進む。

20

【7603】

ステップSm1310では、特図変動用コマンドを設定する。特図変動用コマンドには、今回の図柄の変動が特図始動口34aへの遊技球の入球に基づくものであることを示す情報及びステップSm1309で設定された特図変動時間の情報が含まれている。ステップSm1310を実行した後、ステップSm1311に進む。

【7604】

ステップSm1311では、特図種別コマンドを設定する。特図種別コマンドには、特図当否判定の結果（特図当たりの有無）及び特図種別判定の結果（特別図柄の種別）の情報が含まれる。

30

【7605】

ステップSm1310及びステップSm1311にて設定された特図変動用コマンド及び特図種別コマンドは、通常処理（図721）のコマンド出力処理（ステップSm0503）によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した特図変動用コマンド及び特図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSm1311を実行後、ステップSm1312に進む。

40

【7606】

ステップSm1312では、特別図柄表示部37aにおける特別図柄の変動を開始させる。その後、ステップSm1313に進み、主側RAM64に記憶されている特図変動中フラグをONにする。その後、本特別図柄変動開始処理を終了する。

【7607】

<特図変動時間設定処理>

次に、特図変動時間設定処理について説明する。特図変動時間設定処理は、特別図柄変動開始処理のサブルーチン（図729：Sm1309）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【7608】

50

図 7 3 0 は、特図変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S m 1 4 0 1 では、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a の普図変動種別判定カウンタバッファに記憶されている特図変動種別判定カウンタ C s 4 の値を取得する。その後、ステップ S m 1 4 0 2 に進む。

【7 6 0 9】

ステップ S m 1 4 0 2 では、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている特図変動時間テーブルを参照して、今回の特図変動種別判定カウンタ C s 4 の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S m 1 4 0 3 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた特図変動時間タイマカウンタにセットする。この特図変動時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に 1 減算される。ステップ S m 1 4 0 3 を実行した後、本特図変動時間設定処理を終了する。

10

【7 6 1 0】

< 特別図柄変動停止処理 >

次に、特別図柄変動停止処理について説明する。特別図柄変動停止処理は、特別図柄制御処理のサブルーチン（図 7 2 8 : S m 1 2 0 2）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【7 6 1 1】

図 7 3 1 は、特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップ S m 1 5 0 1 では、特図変動中フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S m 1 5 0 1 において、特図変動中フラグが O N ではないと判定した場合には（ステップ S m 1 5 0 1 : N O）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップ S m 1 5 0 1 において、特図変動中フラグが O N であると判定した場合には（ステップ S m 1 5 0 1 : Y E S）、ステップ S m 1 5 0 2 に進む。

20

【7 6 1 2】

ステップ S m 1 5 0 2 では、特図変動時間設定処理（図 7 3 0）において設定された特図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側 R A M 6 4 における特図変動時間タイマカウンタの値が「0」となったか否かを判定し、「0」となっている場合には、特図変動時間が経過したと判定する。ステップ S m 1 5 0 2 において、特図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップ S m 1 5 0 2 : N O）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップ S m 1 5 0 2 において、特図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップ S m 1 5 0 2 : Y E S）、ステップ S m 1 5 0 3 に進む。

30

【7 6 1 3】

ステップ S m 1 5 0 3 では、特別図柄表示部 3 7 a において変動中の特別図柄を、O N となっている特図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、特別図柄表示部 3 7 a には、特図抽選の結果に対応した表示態様の特別図柄が停止表示される。ステップ S m 1 5 0 3 を実行した後、ステップ S m 1 5 0 4 に進む。

【7 6 1 4】

ステップ S m 1 5 0 4 では、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に対応する特図種別フラグが O N であるか否かを判定する。すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりであるか否かを判定する。ステップ S m 1 5 0 4 において、特図当たりに対応する特図種別フラグが O N ではないと判定した場合（ステップ S m 1 5 0 4 : N O）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図外れである場合には、ステップ S m 1 5 0 5 に進み、O N となっている特図種別フラグを O F F にする。その後、ステップ S m 1 5 0 7 に進み、特図変動中フラグを O F F にする。その後、本特別図柄変動停止処理を終了する。なお、本実施形態では、特図当否判定の結果は全て特図小当たりであるので、ステップ S m 1 5 0 4 において特図当たりに対応する特図種別フラグが O N ではないと判定してステップ S m 1 5 0 5 に進むことはない。

40

【7 6 1 5】

一方、ステップ S m 1 5 0 4 において、特図当たりに対応する特図種別フラグが O N で

50

あると判定した場合（ステップ S m 1 5 0 4 : Y E S）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、ステップ S m 1 5 0 6 に進み、特電開閉実行モードフラグを O N にする。その後、ステップ S m 1 5 0 7 に進み、特図変動中フラグを O F F にする。その後、本特別図柄変動停止処理を終了する。これにより、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、特電開閉実行モードが開始されることになる。

【 7 6 1 6 】

＜特別電動役物制御処理＞

次に、特別電動役物制御処理について説明する。特別電動役物制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 7 2 1 : S m 0 5 0 9）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

10

【 7 6 1 7 】

図 7 3 2 は、特別電動役物制御処理を示すフローチャートである。ステップ S m 1 6 0 1 では、特電エンディング期間フラグが O N であるか否かを判定する。特電エンディング期間フラグは、特電エンディング期間の開始時に O N にされ、特電エンディング期間の終了時に O F F にされるフラグである。すなわち、特電エンディング期間フラグは、特電エンディング期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【 7 6 1 8 】

ステップ S m 1 6 0 1 において、特電エンディング期間フラグが O N ではないと判定した場合には（S m 1 6 0 1 : N O）、ステップ S m 1 6 0 2 に進み、特電開閉処理期間フラグが O N であるか否かを判定する。特電開閉処理期間フラグは、特電開閉処理期間の開始時に O N にされ、特電開閉処理期間の終了時に O F F にされるフラグである。すなわち、特電開閉処理期間フラグは、特電開閉処理期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

20

【 7 6 1 9 】

ステップ S m 1 6 0 2 において、特電開閉処理期間フラグが O N ではないと判定した場合には（S m 1 6 0 2 : N O）、ステップ S m 1 6 0 3 に進み、特電オープニング期間フラグが O N であるか否かを判定する。特電オープニング期間フラグは、特電オープニング期間の開始時に O N にされ、特電オープニング期間の終了時に O F F にされるフラグである。すなわち、特電オープニング期間フラグは、特電オープニング期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

30

【 7 6 2 0 】

ステップ S m 1 6 0 3 において、特電オープニング期間フラグが O N ではないと判定した場合には（S m 1 6 0 3 : N O）、ステップ S m 1 6 0 4 に進み、特電開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S m 1 6 0 4 において、特電開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には（S m 1 6 0 4 : Y E S）、後述するステップ S m 1 6 0 7 以降の特電開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。

【 7 6 2 1 】

一方、ステップ S m 1 6 0 4 において、特電開閉実行モードフラグが O N ではないと判定した場合には（S m 1 6 0 4 : N O）、ステップ S m 1 6 0 5 に進み、V 入賞フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S m 1 6 0 5 において、V 入賞フラグが O N であると判定した場合には（ステップ S m 1 6 0 5 : Y E S）、ステップ S m 1 6 0 6 に進み、特電開閉実行モードフラグと、V 契機フラグとを O N にし、その後、後述するステップ S m 1 6 0 7 以降の特電開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。V 契機フラグは、今回の特電開閉実行モードの実行の契機が V 入賞によるものであるか否かを判別するためのフラグである。一方、ステップ S m 1 6 0 5 において、V 入賞フラグが O N ではないと判定した場合には（ステップ S m 1 6 0 5 : N O）、本特別電動役物制御処理を終了する。すなわち、本実施形態では、特図抽選において特図当たりに当選した場合（特電開閉実行モードフラグが O N になった場合）だけでなく、V 入賞口 5 7 a v に遊技球が入球して V 入賞大当たりに当選した場合（V 入賞フラグが O N になった場合）にも、特電開閉

40

50

実行モードが開始されることになる。

【7622】

ステップSm1607では、特電開閉シナリオ選択処理を実行する。特電開閉シナリオ選択処理は、V契機フラグと、V入賞種別フラグと、特図種別フラグと、上述した特電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、特電開閉実行モードにおいて参照する特電開閉シナリオの種別を選択する処理である。具体的には、例えば、V契機フラグがOFFであり、特図種別フラグとして特別図柄AフラグがONとなっている場合には、特図小当たり用特電開閉シナリオAが選択される。また、例えば、V契機フラグがONであり、V入賞種別フラグとしてV入賞AフラグがONとなっている場合には、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAが選択される。ステップSm1607を実行した後、ステップSm1608に進む。

10

【7623】

ステップSm1608では、特電オープニング時間設定処理を実行する。特電オープニング時間設定処理は、特電オープニング期間の時間的長さ（以下、特電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオから特電オープニング時間情報を取得し、取得した特電オープニング時間情報をRAM64に設けられた特電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この特電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に1減算される。ステップSm1608を実行した後、ステップSm1609に進む。

20

【7624】

ステップSm1609では、特電オープニングコマンドを設定する。設定された特電オープニングコマンドは、通常処理（図721）におけるコマンド出力処理（ステップSm0503）にて、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、特電オープニングコマンドを受信したことに基づいて、特電オープニング演出及右打ち報知演出を実行するように設定する。ステップSm1609を実行した後、ステップSm1610に進み、特電オープニング期間フラグをONにする。その後、本特別電動役物制御処理を終了する。

【7625】

ステップSm1603において、特電オープニング期間フラグがONであると判定した場合には（Sm1603：YES）、ステップSm1611に進む。

30

【7626】

ステップSm1611では、特電オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、上述した特電オープニング時間設定処理において特電オープニング時間として設定した特電オープニング時間タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。ステップSm1611において、特電オープニング期間が終了したと判定した場合には（Sm1611：YES）、ステップSm1612に進み、特電オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSm1613に進む。

【7627】

ステップSm1613では、今回の特電開閉実行モードにおけるラウンド数をラウンド表示部39に表示させる処理であるラウンド表示開始処理を実行する。具体的には、選択された特電開閉シナリオに設定されているラウンド数を読み出し、当該読み出したラウンド数をラウンド表示部39に表示させる。ステップSm1613を実行した後、ステップSm1614に進む。

40

【7628】

ステップSm1614では、特電開閉処理期間フラグをONにする。その後、ステップSm1615に進み、特電開閉処理期間コマンドを設定する。設定された特電開閉処理期間コマンドは、通常処理（図721）におけるコマンド出力処理（ステップSm0503）にて、音声発光制御装置90に送信される。この特電開閉処理期間コマンドには、今回の特電開閉処理期間における第1特別電動役物57b又は第2特別電動役物58bの開放

50

回数の情報が含まれる。音声発光制御装置 90 は、受信した特電開閉処理期間コマンドに基づいて、第 1 特別電動役物 57b 又は第 2 特別電動役物 58b の開放回数に対応した内容の演出を実行するように設定する。ステップ Sm1615 を実行した後、本特別電動役物制御処理を終了する。

【7629】

ステップ Sm1602 において、特電開閉処理期間フラグが ON であると判定した場合には (Sm1602: YES)、ステップ Sm1616 に進み、特電開閉処理を実行する。特電開閉処理では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオに基づいて第 1 特別電動役物 57b 又は第 2 特別電動役物 58b の開閉動作を制御する。特電開閉処理の詳細については後述する。ステップ Sm1616 を実行した後、ステップ Sm1617 に進む。

10

【7630】

ステップ Sm1617 では、特電開閉処理期間が終了したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオに基づいた第 1 特別電動役物 57b 又は第 2 特別電動役物 58b の最後の開放が終了して閉鎖状態となったか否かを判定し、第 1 特別電動役物 57b 又は第 2 特別電動役物 58b の最後の開放が終了して閉鎖状態となったと判定した場合に、特電開閉処理期間が終了したと判定する。ステップ Sm1617 において、特電開閉処理期間が終了していないと判定した場合には (Sm1617: NO)、そのまま本特別電動役物制御処理を終了する。一方、ステップ Sm1617 において、特電開閉処理期間が終了したと判定した場合には (Sm1617: YES)、ステップ Sm1618 に進み、特電開閉処理期間フラグを OFF にする。その後、ステップ Sm1619 に進む。

20

【7631】

ステップ Sm1619 では、ラウンド表示部 39 におけるラウンド数の表示を終了させる処理であるラウンド表示終了処理を実行する。その後、ステップ Sm1620 に進む。

【7632】

ステップ Sm1620 では、特電エンディング時間設定処理を実行する。特電エンディング時間設定処理は、特電エンディング期間の時間的長さ（以下、特電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオから特電エンディング時間情報を取得し、取得した特電エンディング時間情報を RAM64 に設けられた特電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この特電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に 1 減算される。ステップ Sm1620 を実行した後、ステップ Sm1621 に進む。

30

【7633】

ステップ Sm1621 では、特電エンディングコマンドを設定する。設定された特電エンディングコマンドは、通常処理（図 721）におけるコマンド出力処理（ステップ Sm0503）にて、音声発光制御装置 90 に送信される。音声発光制御装置 90 は、特電エンディングコマンドを受信したに基づいて、特電エンディング演出を実行するように設定する。ステップ Sm1621 を実行した後、ステップ Sm1622 に進み、特電エンディング期間フラグを ON にする。その後、本特別電動役物制御処理を終了する。

40

【7634】

ステップ Sm1601 において、特電エンディング期間フラグが ON であると判定した場合には (Sm1601: YES)、ステップ Sm1623 に進む。

【7635】

ステップ Sm1623 では、特電エンディング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、上述した特電エンディング時間設定処理において特電エンディング時間として設定した特電エンディング時間タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。ステップ Sm1623 において、特電エンディング期間が終了していないと判定した場合には (Sm1623: NO)、そのまま本特別電動役物制御処理を終了する。一方、ステップ Sm1623 において、特電エンディング期間が終了したと判定した場合には (Sm16

50

23: YES)、ステップSm1624に進む。

【7636】

ステップSm1624では、特電エンディング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSm1625に進む。

【7637】

ステップSm1625では、V契機フラグがONであるか否かを判定する。ステップSm1625において、V契機フラグがONではないと判定した場合（ステップSm1625: NO）、すなわち、今回の特電開閉実行モードの実行の契機がV入賞によるものではなかった場合には、ステップSm1626に進み、特図種別フラグをOFFにする。その後、後述するステップSm1628に進む。一方、ステップSm1625において、V契機フラグがONであると判定した場合（ステップSm1625: YES）、すなわち、今回の特電開閉実行モードの実行の契機がV入賞によるものであった場合には、ステップSm1627に進み、V契機フラグと、V入賞フラグと、V入賞種別フラグとをOFFにする。その後、ステップSm1628に進む。

【7638】

ステップSm1628では、特電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された特電開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図721）におけるコマンド出力処理（ステップSm0503）にて、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、特電開閉実行モード終了コマンドを受信したことに基づいて、特電エンディング演出を終了するように設定する。その後、ステップSm1629に進み、特電開閉実行モードフラグをOFFにする。その後、本特別電動役物制御処理を終了する。

【7639】

<特電開閉処理>

次に、特電開閉処理について説明する。特電開閉処理は、特別電動役物制御処理のサブルーチン（図732: Sm1616）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【7640】

図733は、特電開閉処理を示すフローチャートである。ステップSm1701では、第1特別電動役物57bが開放中であるか否かを判定する。ステップSm1701において、第1特別電動役物57bが開放中ではないと判定した場合には（Sm1701: NO）、ステップSm1702に進む。

【7641】

ステップSm1702では、第1特別電動役物57bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第1特別電動役物57bの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップSm1702において、第1特別電動役物57bの開放条件が成立したと判定した場合には（Sm1702: YES）、ステップSm1703に進む。

【7642】

ステップSm1703では、第1特別電動役物57bを開放する。その後、ステップSm1704に進む。

【7643】

ステップSm1704では、第1特電開放コマンドを設定する。第1特電開放コマンドは、第1特別電動役物57bが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第1特電開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図721: Sm0503）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSm1704を実行した後、本特電開閉処理を終了する。

【7644】

ステップSm1702において、第1特別電動役物57bの開放条件が成立していないと判定した場合には（Sm1702: NO）、後述するステップSm1708に進む。

【7645】

ステップSm1701において、第1特別電動役物57bが開放中であると判定した場合には（Sm1701：YES）、ステップSm1705に進む。

【7646】

ステップSm1705では、第1特別電動役物57bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第1特別電動役物57bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップSm1705において、第1特別電動役物57bの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Sm1705：YES）、ステップSm1706に進む。

10

【7647】

ステップSm1706では、第1特別電動役物57bを閉鎖する。その後、ステップSm1707に進む。

【7648】

ステップSm1707では、第1特電閉鎖コマンドを設定する。第1特電閉鎖コマンドは、第1特別電動役物57bが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第1特電閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図721：Sm0503）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSm1707を実行した後、本特電開閉処理を終了する。

【7649】

ステップSm1705において、第1特別電動役物57bの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Sm1705：NO）、後述するステップSm1708に進む。

20

【7650】

ステップSm1708では、第2特別電動役物58bが開放中であるか否かを判定する。ステップSm1708において、第2特別電動役物58bが開放中ではないと判定した場合には（Sm1708：NO）、ステップSm1709に進む。

【7651】

ステップSm1709では、第2特別電動役物58bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第2特別電動役物58bの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップSm1709において、第2特別電動役物58bの開放条件が成立したと判定した場合には（Sm1709：YES）、ステップSm1710に進む。

30

【7652】

ステップSm1710では、第2特別電動役物58bを開放する。その後、ステップSm1711に進む。

【7653】

ステップSm1711では、第2特電開放コマンドを設定する。第2特電開放コマンドは、第2特別電動役物58bが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第2特電開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図721：Sm0503）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSm1711を実行した後、本特電開閉処理を終了する。

40

【7654】

ステップSm1709において、第2特別電動役物58bの開放条件が成立していないと判定した場合には（Sm1709：NO）、そのまま本特電開閉処理を終了する。

【7655】

ステップSm1708において、第2特別電動役物58bが開放中であると判定した場合には（Sm1708：YES）、ステップSm1712に進む。

【7656】

ステップSm1712では、第2特別電動役物58bの閉鎖条件が成立したか否かを判

50

定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第2特別電動役物58bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップSm1712において、第2特別電動役物58bの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Sm1712：YES）、ステップSm1713に進む。

【7657】

ステップSm1713では、第2特別電動役物58bを閉鎖する。その後、ステップSm1714に進む。

【7658】

ステップSm1714では、第2特電閉鎖コマンドを設定する。第2特電閉鎖コマンドは、第2特別電動役物58bが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第2特電閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図721：Sm0503）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSm1714を実行した後、本特電開閉処理を終了する。

【7659】

ステップSm1712において、第2特別電動役物58bの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Sm1712：NO）、そのまま本特電開閉処理を終了する。

【7660】

《M6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置90において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【7661】

<音声発光制御装置において実行される各種処理>

<タイマ割込み処理>

最初に、音光側MPU92によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【7662】

図734は、音光側MPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば2msec）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【7663】

ステップSm3101では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に記憶するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップSm3101を実行した後、ステップSm3102に進む。

【7664】

ステップSm3102では、普図遊技回演出用処理を実行する。普図遊技回演出用処理では、普図遊技回の実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、普図変動用コマンド及び普図種別コマンドを受信した場合には、当該普図変動用コマンドに含まれる普図変動時間や普図種別コマンドに含まれる普通図柄の種別に基づいて、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおける装飾図柄の変動表示及び停止表示に関する処理を実行する。ステップSm3102を実行した後、ステップSm3103に進む。

【7665】

ステップSm3103では、普電開閉実行モード演出用処理を実行する。普電開閉実行モード演出用処理では、普電開閉実行モードの実行中における演出に関する処理を実行す

10

20

30

40

50

る。具体的には、例えば、普電オープニングコマンドを受信した場合には、普電開閉シナリオの種別に対応した普電オープニング演出及び右打ち報知処理を実行するように設定する。また、普電開閉処理期間コマンドを受信した場合には、普電開閉シナリオの種別に対応した普電開閉処理期間用演出を実行するように設定する。また、普電開放コマンドを受信した場合には、普電開閉シナリオの種別及び普通電動役物 3 4 b の開放回数に対応した普電開放中演出を実行する。また、普電閉鎖コマンド又は普電エンディングコマンドを受信した場合には、普電開閉シナリオの種別及び普通電動役物 3 4 b の閉鎖回数に対応した普電閉鎖中演出を実行する。また、普電エンディング期間の終了 5 秒前となった場合には、普電エンディング演出を実行する。ステップ S m 3 1 0 3 を実行した後、ステップ S m 3 1 0 4 に進む。

10

【7 6 6 6】

ステップ S m 3 1 0 4 では、特図遊技回演出用処理を実行する。特図遊技回演出用処理では、特図遊技回の実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、特図変動用コマンド及び特図種別コマンドを受信した場合には、当該特図変動用コマンドに含まれる特図変動時間や特図種別コマンドに含まれる特別図柄の種別に基づいて、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a のサブ表示領域 S A における装飾図柄の変動表示及び停止表示に関する処理を実行する。ステップ S m 3 1 0 4 を実行した後、ステップ S m 3 1 0 5 に進む。

【7 6 6 7】

ステップ S m 3 1 0 5 では、特電開閉実行モード演出用処理を実行する。特電開閉実行モード演出用処理では、特電開閉実行モードの実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、特電オープニングコマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電オープニング演出及び右打ち報知処理を実行するように設定する。また、特電開閉処理期間コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電開閉処理期間用演出を実行するように設定する。また、特電開放コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別及び特別電動役物の開放回数に対応した特電開放中演出を実行する。また、特電閉鎖コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別及び特別電動役物の閉鎖回数に対応した特電インターバル期間用演出を実行する。また、特電エンディングコマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電エンディング演出を実行する。ステップ S m 3 1 0 5 を実行した後、ステップ S m 3 1 0 6 に進む。

20

30

【7 6 6 8】

ステップ S m 3 1 0 6 では、V 入賞演出用処理を実行する。V 入賞演出用処理では、V 入賞コマンドを受信した場合に、V 入賞したことを示唆する演出を実行するように設定する。ステップ S m 3 1 0 6 を実行した後、ステップ S m 3 1 0 7 に進む。

【7 6 6 9】

ステップ S m 3 1 0 7 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S m 3 1 0 7 を実行した後、ステップ S m 3 1 0 8 に進む。

40

【7 6 7 0】

ステップ S m 3 1 0 8 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S m 3 1 0 8 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【7 6 7 1】

<表示制御装置において実行される各種処理>

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理について説明する。

【7 6 7 2】

表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理としては、主に、電源投入

50

後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 90 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、VDP 105 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に VDP 105 から MPU 102 に対して送信される信号である。

【7673】

MPU 102 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 90 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込み処理を実行することができる。

10

【7674】

<メイン処理>

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 によって実行されるメイン処理について説明する。

【7675】

図 735 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

20

【7676】

ステップ Sm 6101 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU 102 を初期設定し、ワーク RAM 104 及びビデオ RAM 107 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ ROM 106 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ RAM 107 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ RAM 107 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ RAM 107 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ Sm 6102 に進む。

【7677】

ステップ Sm 6102 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

30

【7678】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 90 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【7679】

図 736 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ Sm 6201 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク RAM 104 に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

40

【7680】

<V 割込み処理>

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される V 割込み処理について説明する。

50

【7681】

図737は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【7682】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【7683】

ステップSm6301では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図736）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、予告演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該予告演出に対応した動画が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、リーチ演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該リーチ演出に対応した動画が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【7684】

なお、コマンド対応処理（Sm6301）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V割込み処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置90によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置90によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置41に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。

【7685】

ステップSm6302では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Sm6301）などによって設定された図柄表示装置41に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置41において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップSm6303に進む。

【7686】

ステップSm6303では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Sm6302）によって特定された、図柄表示装置41に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップSm6304に進む。

【7687】

ステップ S m 6 3 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（S m 6 3 0 3）によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、V D P 1 0 5 に対して送信する。V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S m 6 3 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。

【7 6 8 8】

以上説明したように、本実施形態によれば、以下の効果を奏することができる。

【7 6 8 9】

本実施形態では、普通図柄の種別に基づいて、V 入賞大当たりに連続当選可能な回数の上限が決まることになる。より具体的には、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の開放回数に基づいて、当該普電開閉実行モードの実行中における V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行可能な上限回数が決定されるので、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の開放回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の開放回数に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7 6 9 0】

また、本実施形態では、特図抽選の結果として特図大当たりが設定されていないので、特図大当たりが設定されているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性（スペック）を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

【7 6 9 1】

また、本実施形態では、特図抽選において特図大当たりに当選する確率が高くなる高確率モード（いわゆる確変状態）を備えていないので、制御を簡易化することができるとともに、これらのモードを備えているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性（スペック）を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

【7 6 9 2】

また、本実施形態では、普図抽選において普図当たりに当選する確率が高くなったり、普図当たりに当選した場合における普通電動役物 3 4 b の開放回数が多くなる高頻度サポートモード（いわゆる電サポ状態）を備えていないので、制御を簡易化することができるとともに、これらのモードを備えているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

【7 6 9 3】

また、本実施形態では、特図抽選を保留する機能を備えていないので、特図抽選を保留するための特図保留エリアを主側 R A M 6 4 から省略することができ、主側 R A M 6 4 の記憶領域を他の用途に有効に活用することが可能となる。

【7 6 9 4】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中において、実質的な抽選が存在せずに V 入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが複数回実行される（いわゆる大当たりが連荘する）ので、一般的なパチンコ機における大当たりの連荘時において、例えば高確率モード（いわゆる確変状態）であるにもかかわらず大当たり抽選においてなかなか大当たりに当選せずに次の特電開閉実行モードがなかなか開始されないといった事態（いわゆるハマリ）の発生を回避することが可能となる。

【7 6 9 5】

また、本実施形態によれば、遊技球が普図始動ゲート 3 5 に入球し、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合において、遊技球が流通路 3

10

20

30

40

50

01に到達する発射態様（いわゆる「右打ち」の発射態様）で0.6秒間隔で継続して発射されている場合には、普電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口34aに入球して特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が第1大入賞口57aに入球し、当該第1大入賞口57aに入球した遊技球がV入賞口57avに入球してV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される。

【7696】

そして、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間と、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間と、を合算した時間（合算時間：128.0秒）よりも長い時間に設定可能な構成となっている。より詳細には、遊技球が流通路301に到達する発射態様（いわゆる「右打ち」の発射態様）で0.6秒間隔で継続して発射されている状況において、普電開閉実行モードが開始されてからV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了するまでに要する時間（図714の時刻t2から時刻t10までの時間）を特定所要時間と定義した場合に、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、特定所要時間よりも長い時間に設定可能な構成となっている。したがって、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが終了し、その後にV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後においても、普電開閉実行モードが継続しており、当該普電開閉実行モードの継続中に普通電動役物34bが開放状態に遷移して遊技球が特図始動口34aに入球可能となる場合がある。

【7697】

そして、本実施形態によれば、普図抽選において普通電動役物34bが2回以上開放する普図当たりに当選した場合には、普電開閉実行モードの実行中において、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に、普通電動役物34bが閉鎖状態から開放状態に遷移するので、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に遊技球が特図始動口34aに入球することが可能となる。そして、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に遊技球が特図始動口34aに入球すれば、再び特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、その後、再びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。すなわち、普図抽選において普通電動役物34bが2回以上開放する普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行されると、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されることになる。V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、普電開閉実行モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7698】

また、本実施形態によれば、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口34aに入球した場合には、特図抽選用の各種のカウンタ値の取得を回避するので（換言すれば、特図抽選の保留機能を備えていないので）、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口34aに入球しても、その後に特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が特図始動口34aに入球可能なタイミングが訪れるまでに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【7699】

また、仮に、本実施形態とは異なり、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球

が特図始動口 3 4 a に入球した場合であっても特図抽選用の各種のカウンタ値の取得を回避しない構成（すなわち、特図抽選の保留機能を備える構成）を採用した場合において、普通電動役物 3 4 b の 1 回の開放において複数の遊技球が特図始動口 3 4 a に入球した場合には、特図抽選が複数保留されてしまい、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の開放回数に関わらず、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及び V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【7700】

これに対して、本実施形態によれば、普通電動役物 3 4 b の 1 回の開放において複数の遊技球が特図始動口 3 4 a に入球した場合であっても、普通電動役物 3 4 b の 1 回の開放に対して、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及び V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行回数を 1 回ずつとする遊技性を実現することができる。

10

【7701】

また、本実施形態によれば、V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、開始してから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなるように構成されているので、当該 V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって普通電動役物 3 4 b が開放状態に遷移したタイミングにおいても当該 V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、特図始動口 3 4 a に遊技球が入球したタイミングにおいても V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しておらず、特図始動口 3 4 a に遊技球が入球したにもかかわらず特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

20

【7702】

また、本実施形態によれば、V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、開始してから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなるように構成されているので、普電開閉実行モードの普電インターバル期間において V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが早期に終了してしまい、当該特電開閉実行モードが終了してから普通電動役物 3 4 b の次の開放までの期間が長くなってしまい、遊技が間延びしてしまうことを抑制することができる。

30

【7703】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物 3 4 b が開放状態から閉鎖状態に遷移してから、閉鎖状態から開放状態に遷移するまでの期間である普電インターバル期間の長さを、V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば 126.0 秒）よりも長い時間（135.0 秒）に設定可能である。このような構成を採用した理由について説明する。

【7704】

先に、本実施形態とは異なり、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを、V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば 126.0 秒）よりも短い時間（例えば 80.0 秒）に設定する比較例の構成を採用した場合について説明する。

40

【7705】

まず、比較例の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の 1 回目の開放状態において遊技球が特図始動口 3 4 a に入球した場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後、V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける 1 回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物 3 4 b の 2 回目の開放状態では、まだ V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が特図始動口 3 4 a に入球したとしても、新たに特図小当たりに基づ

50

く特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることはない。その後、普電開閉実行モードにおける2回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの3回目の開放状態では、既にV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口34aに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの1回目と3回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球したことを契機として開始されることになるが、2回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球したとしても開始されることはない。

10

【7706】

次に、比較例の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの1回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球しなかった場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードは開始されず、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも開始されない。その後、普電開閉実行モードにおける1回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの2回目の開放状態では、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていないため、遊技球が特図始動口34aに入球すれば、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける2回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの3回目の開放状態では、まだV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が特図始動口34aに入球したとしても、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることはない。その後、普電開閉実行モードにおける3回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの4回目の開放状態では、既にV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口34aに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの2回目と4回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球したことを契機として開始されることになるが、3回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球したとしても開始されることはない。

20

30

【7707】

このように、本実施形態とは異なり、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さをV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さよりも短い時間に設定する比較例の構成を採用した場合には、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始のタイミングが固定化されず、遊技の流れが煩雑化してしまい、遊技の制御が困難になってしまうといった課題がある。

【7708】

次に、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（126.0秒）よりも長い時間（135.0秒）に設定する本実施形態の構成を採用した場合について説明する。

40

【7709】

まず、本実施形態の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの1回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球した場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、その後、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける1回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの2回目の開放

50

状態では、既にV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口34aに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。

【7710】

次に、本実施形態の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの1回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球しなかった場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードは実行されず、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されない。その後、普電開閉実行モードにおける1回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの2回目の開放状態では、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていないため、遊技球が特図始動口34aに入球すれば、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。

【7711】

このように、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さをV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間(126.0秒)よりも長い時間(135.0秒)に設定するので、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物34bが開放状態となったタイミングにおいては、当該普通電動役物34bが開放状態となったのが何回目であるのかに関わらず、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていない又は既に終了している状態となる。したがって、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物34bが開放状態となった場合に遊技球が特図始動口34aに入球したにもかかわらず、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されないということはない。すなわち、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始のタイミングを固定化することができ、遊技の流れが煩雑化してしまうことを抑制することができるとともに、普電開閉実行モードの実行中において普通電動役物34bが開放状態となる回数を設定することによって、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行可能な回数の上限を設定することが可能となる。

【7712】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物34bが最後に開放状態から閉鎖状態に遷移してから、普図抽選を実行可能とするまでの期間である普電エンディング期間の長さを、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間(例えば126.0秒)よりも長い時間(140.0秒)に設定可能である。この構成を採用した理由について説明する。

【7713】

先に、本実施形態とは異なり、普電エンディング期間の長さをV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも短い時間に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、普電エンディング期間の終了後に普図抽選が実行され、普図当たりに当選した場合には、普電開閉実行モードが実行され、当該普電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口34aに入球し、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される可能性がある。しかしながら、この構成において、普電エンディング期間の開始直後からV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されている場合には、普電エンディング期間が終了した後においても当該V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続しており、遊技球が特図始動口34aに入球したタイミングにおいても当該V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続している場合がある。この場合には、遊技球が特図始動口34aに入球しても特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、遊技者に不利な状況となってしまうといった課題がある。

【7714】

これに対して、本実施形態によれば、普電エンディング期間の長さを、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能なので、普電エンディング期間が終了した後においてもV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続してしまうといった状況の発生を抑制することができ、遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【7715】

また、本実施形態によれば、普電エンディング期間の長さを、普電インターバル期間の長さ以上の長さに設定するので、普電開閉実行モードの普電インターバル期間において実現される一連の遊技の流れを、普電開閉実行モードの普電エンディング期間においても同様に実現することが可能となる。この結果、普電開閉実行モードにおける普電インターバル期間と普電エンディング期間との両期間において特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを実行可能とする新たな遊技を実現することが可能となる。

10

【7716】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの普電インターバル期間においてV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを実行可能なので、普電開閉実行モードに含まれる普電インターバル期間の回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードに普電インターバル期間が何回含まれているのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【7717】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間に、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回実行可能なので、普電開閉実行モードが開始されるか否かが遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、遊技者に、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが開始されるのか否かに対して興味や関心を抱かせることができるとともに、普電開閉実行モードが開始された場合には、遊技者に、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが何回実行されるのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7718】

30

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの開放回数示唆する演出(図715、図716(A)等)を実行するので、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの開放回数に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7719】

特に本実施形態では、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて変動表示及び停止表示される装飾図柄の数字が、普図抽選に当選した場合における普通電動役物34bの開放回数(すなわち、V入賞大当たりの連荘回数)を示唆しているので、遊技者に、なるべく大きな数字の装飾図柄が有効ラインL1上に停止して欲しいといった感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、大きな数字の装飾図柄によってリーチが発生した場合には、遊技者に大きな期待感を抱かせることができる。

40

【7720】

また、本実施形態によれば、普図抽選の結果に基づいて、1回の普図当たりに対して複数回の普通電動役物34bの開放動作を少なくとも実行させる。そして、普通電動役物34bの開放(図714の時刻t3)からV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了(時刻t10)までの1サイクルを1特別遊技回と定義した場合に、普通電動役物34bが第1タイミング(図714の時刻t3)で開放することに基づく1特別遊技回が実行され、当該1特別遊技回が終了した後の第2タイミング(図714の時刻t11)で普通

50

電動役物 3 4 b が開放するように制御する。したがって、普図抽選における 1 回の普図当たりに対して複数回の 1 特別遊技回を実行させることが可能となる。

【 7 7 2 1 】

また、本実施形態によれば、普通図柄の変動表示が開始しないように制限する制限期間を発生させる。より具体的には、第 1 タイミングから、第 2 タイミング以降に発生する 1 特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる。したがって、1 特別遊技回が終了するよりも前に普通図柄の変動表示が開始してしまうことを抑制することができるので、1 特別遊技回が終了していないにもかかわらず普図抽選が実行されてしまうといった状況の発生を抑制することができる。この結果、例えば、普図抽選の結果が、遊技者に有利な普図当たりとなったにもかかわらず、既に実行されている 1 特別遊技回が終了していないために、遊技球が特図始動口 3 4 a に入球しても特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されないといった遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

10

【 7 7 2 2 】

また、本実施形態では、V 入賞大当たりについて複数の種別（V 入賞大当たり A 及び B）が設定されているので、1 回の普電開閉実行モードにおいて当選する V 入賞大当たりの回数だけでなく、どの種別の V 入賞大当たりに当選するのかといった期待感も遊技者に付与することができる。

【 7 7 2 3 】

また、本実施形態では、特図小当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（2. 0 秒）と V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（1 2 6. 0 秒）とを合算した合算時間 A（1 2 8. 0 秒）は、特図小当たり用特電開閉シナリオ B に基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（2. 1 秒）と V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ B に基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（1 2 5. 9 秒）とを合算した合算時間 B と同じなので、特図小当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードが実行され、その後に V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードが実行された場合と、特図小当たり用特電開閉シナリオ B に基づいた特電開閉実行モードが実行され、その後に V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ B に基づいた特電開閉実行モードが実行された場合とで、V 入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが終了するタイミングが同じになる。この結果、V 入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了時点から普通電動役物 3 4 b の次の開放までの待機時間が同じになるので、例えば、当該待機時間において実行する演出の内容を共通化することができる。

20

30

【 7 7 2 4 】

また、本実施形態では、遊技盤 3 0 の中央下部の位置に普図始動ゲート 3 5 が設けられており、当該普図始動ゲート 3 5 に入球した遊技球が入球可能な位置に一般入賞口 3 2 が設けられているので、遊技盤 3 0 の中央下部の位置に特図始動口 3 4 a が設けられている一般のパチンコ機と同様に、遊技者に賞球を付与しつつ、普図抽選において普図当たりに当選することを期待させるといった遊技を実現することができる。

【 7 7 2 5 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、遊技者は、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球するように操作ハンドル 2 5 を操作するので、多くの遊技球が普図始動ゲート 3 5 に入球することになる。そして、本実施形態では、普図始動ゲート 3 5 に入球した遊技球が一般入賞口 3 2 に入球するので、全ての賞球数に占める一般入賞口 3 2 による賞球数の割合を高めることができる。換言すれば、全ての賞球数に占める役物作動による賞球数の割合である役物比率を下げるということが可能となる。

40

【 7 7 2 6 】

《M 7》第 1 3 実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。な

50

お、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【7727】

《M7-1》変形例1：

上記実施形態において、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の終了間際に、普電開閉実行モードが終了することを示唆する擬似普電エンディング演出を実行することによって、遊技者に一旦、普電開閉実行モードが終了すると思わせた後に、実は普電開閉実行モードが終了せずに継続することを示唆する演出である継続演出を実行する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【7728】

本変形例のパチンコ機10では、上記実施形態における7種類の普通図柄A～Gに加えて、普通図柄H（普図当たりH）が普図抽選における普図種別判定の結果として設定されており、上記実施形態における7種類の普電開閉シナリオA～Gに加えて、普電開閉シナリオHが用意されている。そして、普図種別判定において普通図柄Hであると判定された場合には、普電開閉シナリオHが選択される。

【7729】

普電開閉シナリオHは、普電開閉シナリオG（普通電動役物34bが7回開放）と比較して、普電開閉処理期間における普通電動役物34bの1回目の閉鎖から2回目の開放までの閉鎖期間（1回目の普電インターバル期間）の長さが異なるのみであり、他の制御については普電開閉シナリオGと同じである。具体的には、上述した普電開閉シナリオGでは1回目の普電インターバル期間を含む全ての普電インターバル期間の長さが135.0秒に設定されているのに対し、普電開閉シナリオHでは1回目の普電インターバル期間の長さが他の普電インターバル期間より10.0秒長い145.0秒に設定されている。

【7730】

本変形例では、普図抽選において普図当たりHに当選した場合には、普図当たりAに当選した場合と同様に、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて装飾図柄が「111」といった表示態様で停止する。

【7731】

この装飾図柄の停止態様を認識した遊技者は、今回の普図当たりに基づいて実行される普電開閉実行モードにおいては普通電動役物34bが1回開放し、当該普電開閉実行モードの実行中にV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが1回実行されると認識する。

【7732】

その後、普電開閉シナリオHに基づいた普電開閉実行モードの1回目の普電インターバル期間の終了10秒前から5秒前までの5秒間において、普電開閉実行モードが終了することを示唆する演出である擬似普電エンディング演出を実行する。なお、この擬似普電エンディング演出の内容は、上記実施形態において説明した普電エンディング期間の終了5秒前から終了までの5秒間において実行される通常の普電エンディング演出の内容（図716（B））と同じである。

【7733】

図738は、本変形例のパチンコ機10において実行される演出の一例を説明する説明図である。本変形例では、擬似普電エンディング演出として、図738（A）に示すように、図柄表示装置41の表示面41aに女性のキャラクターを表示し、「楽しかった？またね！！」といった文字列を表示する。なお、この擬似普電エンディング演出の実行中においては、図柄表示装置41の表示面41aの右上の領域に「右打ち」といった文字列と右向きの矢印とを組み合わせた画像である右打ち指示画像GD2を表示する。この右打ち指示画像GD2は、図716（A）に示した右打ち指示画像GD1よりも小さい大きさであり、遊技者に認識されにくい表示となっている。

【7734】

この擬似普電エンディング演出を認識した遊技者は、今回の普電開閉実行モードではV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行回数は1回であり、普電開閉実行モード

10

20

30

40

50

が終了するものであると認識する。

【7735】

その後、1回目の普電インターバル期間の終了5秒前から終了までの5秒間において、普電開閉実行モードが終了せずに継続することを示唆する演出である継続演出を実行する。本変形例では、図738(B)に示すように、継続演出として、図柄表示装置41の表示面41aに女性のキャラクターを表示し、「びっくりした!? まだまだ大当たりが続くよ!」といった文字列を表示する。そして、この継続演出の実行中においては、図柄表示装置41の表示面41aの右上の領域に、図738(A)に示した右打ち指示画像GD2よりも大きい右打ち指示画像GD1を表示し、「右打ち!」といった音声を出力する。これにより、遊技者は、普電開閉実行モードが終了せずに継続することを認識するとともに、「右打ち」をすべき状態であることを認識することができる。

10

【7736】

以上説明したように、本変形例では、普電開閉実行モードが終了することを示唆する演出である擬似普電エンディング演出を実行した後に、普電開閉実行モードが終了せずに継続することを示唆する演出である継続演出を実行するので、遊技者に、普電開閉実行モードが終了してしまうといった失望感を与えた後に、実は普電開閉実行モードが終了せずに継続するといったより一層大きな喜びを抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7737】

なお、本変形例では、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて装飾図柄を「111」といった表示態様で停止させた上で、1回目の普電インターバル期間において擬似普電エンディング演出を実行する構成としたが、擬似普電エンディング演出を実行する対象の普電インターバル期間は1回目に限らない。例えば、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて装飾図柄を「333」といった表示態様で停止させた上で、3回目の普電インターバル期間において擬似普電エンディング演出を実行する構成としてもよい。すなわち、2回目以降のいずれかの普電インターバル期間において擬似普電エンディング演出を実行する構成としてもよい。また、例えば、普電インターバル期間において毎回、擬似普電エンディング演出を実行する構成としてもよい。このような構成としても、遊技者に、普電開閉実行モードが終了してしまうといった失望感を与えた後に、実は普電開閉実行モードが終了せずに継続するといったより一層大きな喜びを抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【7738】

《M7-2》変形例2:

上記実施形態及び上記各変形例において、V入賞に基づいた特電開閉実行モードにおける特電開閉処理期間の最終ラウンドの制御の態様を、他のラウンドの制御の態様とは異なる態様とし、当該最終ラウンドにおいて所定時間以内に最大入球個数の遊技球を第2大入賞口58aに入球させて当該最終ラウンドを早期に終了させなければ、次のV入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまうといった構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【7739】

本変形例では、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAの最終ラウンド(第16ラウンド)のラウンド遊技のみ、第2特別電動役物58bが複数回開放するように構成されており、当該最終ラウンドにおける1回の開放時間は0.5秒、次の開放までの閉鎖時間は1.0秒、最大開放時間は30.0秒、最大入球個数は10個、そして特電エンディング期間は0.0秒に設定されている。このため、最終ラウンドにおいて10個の遊技球が第2大入賞口58aに入球するまでは、第2特別電動役物58bの開放時間の合計が最大開放時間に達しない限り当該最終ラウンドは終了しない。具体的には、0.5秒間の開放が60回、1.0秒間の閉鎖が59回に達するまで最終ラウンドが継続し、当該最終ラウンドの所要時間は最大で89.0秒となる。一方、最終ラウンドにおける最大入球個数は10個に設定されているので、第2大入賞口58aに10個の遊技球が入球した時点で当該最終

40

50

ラウンドは終了し、当該特電開閉実行モードも終了する。すなわち、本変形例のV入賞大当たり用特電開閉シナリオAでは、第1ラウンドから第15ラウンドまでは遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず、1ラウンドあたりの所要時間は5.0秒に固定されるが、第16ラウンドのみ、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に依存して1ラウンドの所要時間が大幅に変化することになる。そして、本変形例のV入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づく特電開閉実行モードの所要時間は、130秒程度から最大で209.5秒の間で変化することになる。

【7740】

本変形例においても、上記実施形態と同様に、普電インターバル期間は135.0秒であり、普通電動役物34bの次の開放までにV入賞に基づいた特電開閉実行モードが終了していなければ、次のV入賞に基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまう、遊技者に不利な状況となってしまう。そこで、本変形例のパチンコ機10では、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAの最終ラウンドにおいて、所定時間以内に所定個数（最大入球個数）の遊技球を第2大入賞口58aに入球させることを促す演出である入球促進演出を実行する。

10

【7741】

図739は、本変形例のパチンコ機10において実行される演出の一例を説明する説明図である。本変形例では、入球促進演出として、図739(A)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aに女性のキャラクターを表示し、「時間内に球を入れてね!!」「がんばって!!」といった文字列を表示するとともに、普電インターバル期間の残時間

20

【7742】

そして、普電インターバル期間が終了するまでに、すなわち、普通電動役物34bの次の開放までにV入賞に基づいた特電開閉実行モードを終了させることができた場合には、次のV入賞に基づいた特電開閉実行モードが実行されることを示唆する演出を実行する。具体的には、本変形例では、図739(B)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aに女性のキャラクターを表示し、「おめでとう!!まだまだ大当たりが続くよ!」といった文字列を表示する。

【7743】

一方、普電インターバル期間が終了するまでに、すなわち、普通電動役物34bの次の開放までにV入賞に基づいた特電開閉実行モードを終了させることができなかった場合には、次のV入賞に基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまうことを示唆する消滅演出を実行する。具体的には、本変形例では、消滅演出として、図739(C)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aに悲しんでいる女性のキャラクターを表示し、「ごめんね。次の大当たりが消えちゃった。。」といった文字列を表示する。そして、表示されていた右打ち指示画像GD1を、より小さい右打ち指示画像GD2に変更する。

30

【7744】

以上説明したように、本変形例では、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAの最終ラウンドにおいて、普通電動役物34bの次の開放までに最大入球個数の遊技球を第2大入賞口58aに入球させるという遊技を遊技者に提供することができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。そして、最終ラウンドの所要時間が長くなってしまうことによって次のV入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまう可能性があるため、遊技者に、普通電動役物34bの次の開放までに最終ラウンドが終了して欲しいといった焦りの感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【7745】

また、本変形例では、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAの最終ラウンドにおいて、所定時間以内に所定個数の遊技球を第2大入賞口58aに入球させることを促す演出である入球促進演出を実行するので、所定時間以内に所定個数の遊技球を第2大入賞口58aに入球させることによって当該特電開閉実行モードを普通電動役物34bの次の開放まで

50

に終了させるといった新たな遊技性を遊技者に理解させることができるとともに、所定時間以内に所定個数の遊技球を第2大入賞口58aに入球させようという遊技者の意欲を高めることが可能となる。

【7746】

また、本変形例では、普通電動役物34bの次の開放までに特電開閉実行モードが終了しなかった場合に消滅演出を実行するので、遊技者に、普通電動役物34bの次の開放までに特電開閉実行モードが終了しなかったことを認識させることができるとともに、当該特電開閉実行モードが終了しなかったことに起因してその後の遊技の流れが変化することを認識させることができる。

【7747】

さらに、本変形例では、V入賞大当たり用特電開閉シナリオA（16ラウンド、長さ変化）は、V入賞大当たり用特電開閉シナリオB（12ラウンド、長さ固定）と比較して、ラウンド数が多い反面、最終ラウンドの所要時間が長くなってしまうことによって次のV入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまうといったリスクも兼ね備えている。したがって、遊技者に、特典の多さ（ラウンド数の多さ）と引き換えにリスクも背負ったといった幸福感と緊張感の両方の感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7748】

なお、本変形例では、最終ラウンドのみ所要時間が固定されない構成としたが、このような構成に限らず、特定のラウンド（例えば奇数のラウンド）のみ所要時間が固定されない構成や、全ラウンドの所要時間が固定されない構成としてもよい。すなわち、V入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの全体の所要時間が固定されない構成とすればよい。このような構成としても、V入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの全体の所要時間が長くなってしまうことによって次のV入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまう可能性があるので、遊技者に緊張感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7749】

《M7-3》変形例3：

上記実施形態及び上記各変形例において、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電開閉処理期間を構成する各ラウンド遊技の所要時間を、以下に説明する本変形例の構成を採用することによって固定化する構成としてもよい。以下、本変形例の構成について説明する。

【7750】

本変形例では、V入賞大当たり用特電開閉実行シナリオにおいては、特電オープニング期間は12.0秒、ラウンド数は10、1ラウンドにおける第2特別電動役物58bの開放回数は1回、最大開放時間は0.1秒、最大入球個数は5個、特電インターバル期間は12.0秒、特電エンディング期間は5.0秒に設定されている。そして、本変形例では、第2特別電動役物58bの上面に遊技球の通過速度を低減させる速度低減手段として複数の突部が設けられており、第2特別電動役物58bに達した遊技球は当該第2特別電動役物58bを通過するまでその上面に一時的に滞留することになる。

【7751】

そして、遊技球が流通路301に向けて0.6秒間隔で発射され、発射された遊技球が第2特別電動役物58bに到達している状況において、第2特別電動役物58bが5.0秒以上、閉鎖状態を維持すると、その閉鎖状態の間に、第2特別電動役物58bの上面には最大で8個程度の遊技球が滞留するように構成されている。そして、第2特別電動役物58bが開放すると、当該第2特別電動役物58bの上面に滞留していた8個程度の遊技球が第2大入賞口58aに入球する。なお、第2大入賞口58aへの遊技球の最大入球個数は5個に設定されているが、遊技球が第2大入賞口58aに入球したことが検出される前に既に最大開放時間の0.1秒が経過してしまうため、第2特別電動役物58bは、第2大入賞口58aへの遊技球の入球個数が最大入球個数に達しているか否かに関わらず、

10

20

30

40

50

閉鎖状態となる。したがって、1 ラウンドの所要時間は、遊技球の発射態様及び発射された遊技球の挙動に関わらず、0. 1 秒に固定されることになる。

【7752】

この結果、本変形例におけるV入賞大当たり用特電開閉実行シナリオに基づく特電開閉実行モードの所要時間は、12. 0 秒（特電オープニング期間）+ 0. 1 秒（1 ラウンド）× 10（ラウンド数）+ 12. 0 秒（特電インターバル期間）× 9（インターバル数）+ 5. 0 秒（特電エンディング期間）となり、126. 0 秒に固定されることになる。

【7753】

このような構成としても、上記実施形態と同様に、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの所要時間を固定化することができる。

【7754】

《M7-4》変形例4：

上記実施形態及び上記各変形例において、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを構成する全てのラウンド遊技の所要時間が最大開放時間となった場合であっても、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの次の開放までに当該特電開閉実行モードが確実に終了する構成としてもよい。以下、本変形例の構成について説明する。

【7755】

本変形例では、V入賞大当たり用特電開閉シナリオは1種類のみ設定されており、当該特電開閉シナリオにおいては、特電オープニング期間は5. 0 秒、ラウンド数は16、1 ラウンドにおける第2特別電動役物58bの開放回数は1回、最大開放時間は20. 0 秒、最大入球個数は10個、特電インターバル期間は5. 0 秒、特電エンディング期間は5. 0 秒に設定されている。

【7756】

したがって、本変形例における各ラウンド遊技の最長の所要時間は20. 0 秒となり、当該特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モード全体の最長の所要時間は、5. 0 秒（特電オープニング期間）+ 20. 0 秒（1 ラウンド）× 16（ラウンド数）+ 5. 0 秒（特電インターバル期間）× 15（インターバル数）+ 5. 0 秒（特電エンディング期間）となり、405. 0 秒となる。

【7757】

次に本変形例における各ラウンド遊技の最短の所要時間について説明する。本変形例においても、遊技球の最短の発射間隔は0. 6 秒となっているので、10個の遊技球が第2大入賞口58aに入球するのに要する最短時間は6. 0 秒程度となり、各ラウンド遊技の最短の所要時間は6. 0 秒程度となる。この結果、当該特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モード全体の最短の所要時間は、5. 0 秒（特電オープニング期間）+ 約6. 0 秒（1 ラウンド）× 16（ラウンド数）+ 5. 0 秒（特電インターバル期間）× 15（インターバル数）+ 5. 0 秒（特電エンディング期間）となり、約181. 0 秒となる。

【7758】

そして、本変形例では、各普電開閉シナリオにおいて、普電インターバル期間は415. 0 秒、普電エンディング期間は420. 0 秒に設定されており、また、特図小当たりに基づいた特電開閉実行モードは2. 0 秒程度で終了する。したがって、本変形例では、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの1回目の開放の後にV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、当該V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードに含まれる全てのラウンド遊技の所要時間が最長の20. 0 秒となった場合であっても、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの2回目の開放までに、当該特電開閉実行モードが確実に終了することになる。

【7759】

換言すれば、本変形例によれば、普通電動役物34bの1回目の開放の後にV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、当該特電開閉実行モードに含まれる全てのラウンド遊技の所要時間が最長の20. 0 秒となった場合であっても、当該特電開閉実行モードの終了後に、普通電動役物34bを開放させ得るパチンコ機10を実現することが

10

20

30

40

50

できる。この結果、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードに含まれる複数のラウンド遊技の所要時間がどのような長さになったかにかかわらず、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回確実に実行させることが可能となる。

【7760】

《M7-5》変形例5：

上記実施形態及び上記各変形例において、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電開閉処理期間のラウンド遊技の実行中に、当該実行中のラウンド遊技のラウンド数に対応した情報を図柄表示装置41の表示面41aに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、第1ラウンドのラウンド遊技が実行されている期間においては、図柄表示装置41の表示面41aに「第1ラウンド中だよ!」といった文字列を表示させる構成としてもよい。

10

【7761】

また、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電開閉処理期間において、残りのラウンド遊技の回数に対応した情報を図柄表示装置41の表示面41aに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、16ラウンドのラウンド遊技によって構成されている特電開閉実行モードの、第1ラウンドのラウンド遊技が実行されている期間においては、図柄表示装置41の表示面41aに「残り15回」といった文字列を表示させ、第15ラウンドのラウンド遊技が実行されている期間においては、図柄表示装置41の表示面41aに「残り1回」といった文字列を表示させ、第16ラウンド（最終ラウンド）のラウンド遊技が実行されている期間においては、図柄表示装置41の表示面41aに「ラスト!」といった文字列を表示させる構成としてもよい。

20

【7762】

このような構成によれば、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対する興味や関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7763】

また、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了時に特定の画像を図柄表示装置41の表示面41aに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、特電開閉実行モードの特電エンディング期間において、特定の画像として、特定のキャラクター（例えばクジラのキャラクター）が「楽しかった?またね!」といった台詞を話している画像を図柄表示装置41の表示面41aに表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特電開閉実行モードが終了したことを認識させることができるとともに、当該特電開閉実行モードが実行されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

30

【7764】

また、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了時に、当該特電開閉実行モードの実行中に遊技者が獲得した利益に関する情報を図柄表示装置41の表示面41aに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、特電開閉実行モードの特電エンディング期間において、当該特電開閉実行モードの実行中に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報（遊技者が獲得した遊技球の個数に関する情報）を図柄表示装置41の表示面41aに表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特電開閉実行モードが実行されたことによって自身が獲得した利益を把握させることができるとともに、当該特電開閉実行モードが実行されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

40

【7765】

また、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードのラウンド遊技の実行中に、図柄表示装置41の表示面41aにおいて装飾図柄を変動表示させ、その後、変動表示中の装飾図柄を所定の表示態様で停止表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、普図抽選において普図当たりには当該普図当たりには当該普図当たりによる普通電動役物34bの開放回数を遊技者に示唆しない構成とした上で、その後、V入賞大当たり

50

基づく特電開閉実行モードの最終ラウンドのラウンド遊技の実行中に、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a において装飾図柄を変動表示させ、当該特電開閉実行モードの終了後に普通電動役物 3 4 b が開放することになる場合（連荘する場合）には、例えば当該装飾図柄を「7 7 7」といった同一の装飾図柄が揃った表示態様で停止表示させる構成とし、一方、当該特電開閉実行モードの終了後に普通電動役物 3 4 b が開放しない場合（連荘しない場合）には、例えば当該装飾図柄を「3 2 6」といった同一の装飾図柄が揃わない表示態様で停止表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、ラウンド遊技の実行中に装飾図柄の変動表示が開始されるので、遊技者に驚きの感情を抱かせることができるとともに、装飾図柄が停止表示された際の表示態様（停止態様）がどのようなものかといった大きな期待感を遊技者に付与することができる。

10

【7 7 6 6】

《M 7 - 6》変形例 6：

上記実施形態及び上記各変形例において、V入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了後（図 7 1 4 の時刻 t 1 0）から、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の次の開放（時刻 t 1 1）までの期間において、遊技者によって「右打ち」が行なわれていない場合には、他の期間において実行される通常の右打ち報知処理よりも右打ちすべきことを強く（激しく）報知する特別右打ち報知処理を実行する構成としてもよい。以下、本変形例の構成について説明する。

【7 7 6 7】

本変形例においても、上記実施形態と同様に、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の開放時間は短いため、遊技者が普通電動役物 3 4 b が開放したのを確認してから遊技球を発射した場合には、当該遊技球が普通電動役物 3 4 b に到達したときには既に普通電動役物 3 4 b は閉鎖状態となっており、普通電動役物 3 4 b の下方に設けられた特図始動口 3 4 a に遊技球を入球させることができない。そして、特図始動口 3 4 a に遊技球が入球しなかったために特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、その結果、V入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況となってしまう。

20

【7 7 6 8】

そこで、本変形例では、V入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了後から、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の次の開放までの期間において、「右打ち」が行なわれているか否かを判定し、「右打ち」が行なわれていないと判定した場合には、特別右打ち報知処理を実行する。具体的には、特別右打ち報知処理では、図 7 1 6（A）に示した右打ち指示画像 G D 1 よりも大きい文字及び矢印の右打ち指示画像を図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示させるとともに、「右打ちをして下さい」といった音声をスピーカー 4 6 から最大音量で出力させる。

30

【7 7 6 9】

なお、「右打ち」が行なわれているか否かを判定する構成としては、種々の構成を採用することができる。例えば、本変形例では、流通路 3 0 1 の入口近傍に遊技球の通過を検出可能なセンサーが設けられており、当該センサーによって遊技球の通過が検出された間隔が所定間隔（例えば 2. 0 秒）以上であるか否かを判定することによって、「右打ち」が行なわれているか否かを判定する。そして、当該センサーによって遊技球の通過が検出された間隔が所定間隔以上であると判定した場合には「右打ち」が行なわれていないと判定し、一方、当該間隔が所定間隔未満であると判定した場合には「右打ち」が行なわれていると判定する。

40

【7 7 7 0】

以上説明したように、本変形例では、V入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了後から、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の次の開放までの期間において、「右打ち」が行なわれているか否かを判定し、「右打ち」が行なわれていないと判定した場合には、特別右打ち報知処理を実行するので、特図始動口 3 4 a に遊技球が入球しなかったために特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、その結果、V

50

入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【7771】

なお、特別右打ち報知処理の報知態様は、通常右打ち報知処理の報知態様よりも強く（激しく）報知する態様、すなわち、遊技者が右打ちすべきことをより認識しやすい報知態様であれば、上記報知態様に限定されない。例えば、特別右打ち報知処理において表示される右打ち指示画像が拡大と縮小とを繰り返す態様であってもよく、また、例えば、右打ち指示画像が虹色に発光して点滅する態様であってもよい。

【7772】

《M7-7》変形例7：

上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球が特図始動口34aに入球した場合に実行される特図抽選の結果に特図外れが含まれる構成としてもよい。このような構成によれば、普図抽選において普図当たりに当選し、普電開閉実行モードが実行されて遊技球が特図始動口34aに入球したとしても、その後に特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されない可能性があるので、遊技者に、特図抽選の結果に対しても興味と関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7773】

《M7-8》変形例8：

上記実施形態及び上記各変形例の普電入賞装置34において、特図始動口34aの代わりに特電始動口を設ける構成としてもよい。特図始動口34aの代わりに設けられた特電始動口に遊技球が入球した場合には、上述した特図抽選が行なわれることなく、第1特別電動役物57bが開閉する特電開閉実行モードが実行される。このような構成によれば、特図抽選のためのカウンタやテーブルを省略して制御を簡易化することができるとともに、上記実施形態及び上記各変形例と同様の効果を奏することができる。

【7774】

《M7-9》変形例9：

上記実施形態及び上記各変形例の普電入賞装置34において、特図始動口34aの代わりにV入賞口を設けるとともに、第1特電入賞装置57（第1大入賞口57a、第1特別電動役物57b、V入賞口57av）を省略する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技球が普図始動ゲート35に入球し、普図抽選において普図当たりに当選すれば、普電開閉実行モードが実行される。そして、普電開閉実行モードの実行中であって普通電動役物34bの開放中に遊技球がV入賞口に入球すれば、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される。その後、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了後においても普電開閉実行モードが継続中であって、普通電動役物34bが再び開放して遊技球がV入賞口に入球すれば、再びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。すなわち、このような構成によれば、上記実施形態における特図小当たりに基づく特電開閉実行モードを介さずに、1回の普図当たりにおいてV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回実行させる構成を実現することが可能となる。

【7775】

なお、本変形例のように、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されない構成や、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行期間がごく短い構成においては、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能であれば、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを、普電開閉実行モードの実行中に複数回実行可能な構成を実現することができる。

【7776】

《M7-10》変形例10：

上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球が特図始動口34aに入球した場合に実行される特図抽選の結果の全てが特図大当たりに設定されているとともに、第1特電入賞装置57（第1大入賞口57a、第1特別電動役物57b、V入賞口57av）を省略

10

20

30

40

50

する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技球が普図始動ゲート 3 5 に入球し、普図抽選において普図当たりに当選すれば、普電開閉実行モードが実行される。そして、普電開閉実行モードの実行中であって普通電動役物 3 4 b の開放中に遊技球が特図始動口 3 4 a に入球すれば、特図大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される。特図大当たりに基づく特電開閉実行モードでは、第 2 特別電動役物 5 8 b の開閉処理が実行される。その後、特図大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了後においても普電開閉実行モードが継続中であって、普通電動役物 3 4 b が再び開放して遊技球が特図始動口 3 4 a に入球すれば、再び特図大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。すなわち、このような構成によれば、上記実施形態における特図小当たりに基づく特電開閉実行モードを介さずに、1 回の普図当たりにおいて特図大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回実行させる構成を実現することが可能となる。

10

【7777】

なお、特図抽選の結果の全てが特図大当たりに設定されていなくてもよく、特図抽選の結果の一部として特図大当たりが設定されている構成としてもよい。例えば、特図抽選の結果の 50 % が特図大当たりに設定されており、残りの 50 % は特図外れに設定されている構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特図抽選の結果に対しても興味と関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7778】

《M7-11》変形例 11：

上記実施形態及び上記各変形例において、特図抽選において特図大当たりに当選する確率が高くなる高確率モード（いわゆる確変状態）を備える構成としてもよい。具体的には、例えば、遊技球が V 入賞口 5 7 a v に入球したことに基づいて特定の利益としての高確率モードの開始を決定する構成とし、高確率モードの開始後、遊技者に有利な高確率モードにおける特図抽選が複数回（例えば 100 回）実行されるという所定の終了条件が成立した場合に当該高確率モードを終了させる構成（回数切り確変機、ST（スペシャルタイム）機）としてもよい。

20

【7779】

また、この構成において、高確率モードで実行される特図抽選の残り回数に対応した情報を図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率モードで実行される特図抽選の残り回数が 15 回である場合には、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に「残り 15 回」といった文字列を表示させ、高確率モードで実行される最後の特図抽選において特別図柄が変動している期間においては、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に「ラスト！」といった文字列を表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、高確率モードで実行される特図抽選の回数に対する興味や関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【7780】

また、V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了時に特定の画像を図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、特電開閉実行モードの特電エンディング期間において、特定の画像として、特定のキャラクター（例えばクジラのキャラクター）が「楽しかった？またね！」といった台詞を話している画像を図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特電開閉実行モードが終了したことを認識させることができるとともに、当該特電開閉実行モードが実行されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

40

【7781】

また、高確率モードの終了時に、当該高確率モードの実行中に遊技者が獲得した利益に関する情報を図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率モードから低確率モードに移行することなく特図大当たりに当選した回数（いわゆる連荘回数）や、当該連荘中に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報（遊技者が獲得した遊技球の個数に関する情報）を図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1

50

aに表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、高確率モードが実行されたことによって自身が獲得した利益を把握させることができるとともに、当該高確率モードが実行されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

【7782】

また、複数種類の特定の利益（例えば特定の利益A、B）の中から一の特定の利益を決定する構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率モードに加えて上述した高頻度サポートモード（いわゆる電サポ状態）も備える構成とした上で、特定の利益Aは、高確率モード及び高頻度サポートモードを開始し、高確率モード及び高頻度サポートモードのいずれもが、特図大当たりに当選せずに100回の特図抽選が実行された場合に終了する構成とし、一方、特定の利益Bは、高確率モード及び高頻度サポートモードを開始し、高確率モードは、特図大当たりに当選せずに100回の特図抽選が実行された場合に終了し、高頻度サポートモードは、特図大当たりに当選せずに30回の特図抽選が実行された場合に終了する構成としてもよい。また、例えば、特定の利益Aは、高確率モード及び高頻度サポートモードを開始し、高確率モード及び高頻度サポートモードのいずれもが、特図大当たりに当選せずに100回の特図抽選が実行された場合に終了する構成とし、一方、特定の利益Bは、高確率モード及び高頻度サポートモードのいずれもが、特図大当たりに当選せずに30回の特図抽選が実行された場合に終了する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特定の利益が付与されるか否かに対する興味や関心だけでなく、特定の利益が付与されるならば、どの種類の特定の利益が付与されるのかといったことに対する興味や関心を抱かせることができる。

【7783】

また、高確率モードにおける特図抽選の実行中（特別図柄の変動中）に、図柄表示装置41の表示面41aにおいて装飾図柄を変動表示させ、その後、変動表示中の装飾図柄を所定の表示態様で停止表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率モードにおける特図抽選の実行中に、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて装飾図柄を変動表示させ、当該特図抽選において特図大当たりに当選することになる場合には、例えば当該装飾図柄を「777」といった同一の装飾図柄が揃った表示態様で停止表示させる構成とし、一方、当該特図抽選において特図大当たりに当選しない場合には、例えば当該装飾図柄を「326」といった同一の装飾図柄が揃わない表示態様で停止表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、高確率モードにおける特図抽選の実行中に装飾図柄の変動表示が開始されるので、装飾図柄が停止表示された際の表示態様（停止態様）がどのようなものかといった大きな期待感を遊技者に付与することができる。

【7784】

また、普図抽選の結果に基づいて、1回の普図当たりに対して複数回の普通電動役物34bの開放動作を少なくとも実行させる構成としてもよい。

【7785】

また、普通電動役物34bの開放から高確率モードの終了までの1サイクルを1特別遊技回と定義した場合に、普通電動役物34bが第1タイミングで開放することに基づく1特別遊技回が実行され、当該1特別遊技回が終了した後の第2タイミングで普通電動役物34bが開放するように制御する構成としてもよい。

【7786】

また、普通図柄の変動表示が開始しないように制限する構成としてもよい。より具体的には、第1タイミングから、第2タイミング以降に発生する1特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる構成としてもよい。

【7787】

また、高確率モードにおける特図抽選は、遊技状態により実行時間が最も短い第1特図変動時間（例えば2秒）から最も長い第2特図変動時間（例えば180秒）の間で変化可能であり、第1タイミングの後に実行される1特別遊技回の、高確率モードにおける複数

回の特図抽選が全て第2特図変動時間で実行された場合であっても、当該1特別遊技回の終了後に普通電動役物34bを開放させ得る構成としてもよい。

【7788】

このように、本変形例によれば、高確率モードを備えるので、上記実施形態及び上記各変形例以上に遊技の興趣向上を図ることができる。

【7789】

《N》第14実施形態：

《N1》遊技機の構造：

図740は、本発明の第14実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【7790】

前扉枠14の略中央部には、開口された窓部18が形成されている。窓部18の周囲には、パチンコ機10を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LEDなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機10によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠14の裏側には、2枚の板ガラスからなるガラスユニット19が配置されており、開口された窓部18がガラスユニット19によって封じられている。内枠13には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機10の遊技者は、パチンコ機10の正面からガラスユニット19を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【7791】

前扉枠14には、遊技球を貯留するための上皿20と下皿21とが設けられている。上皿20は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体12から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿20に貯留された遊技球は、パチンコ機本体12が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル25の操作によって駆動し、上皿20から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿21は、上皿20の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿21は、上皿20で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿21の底面には、下皿21に貯留された遊技球を排出するための排出口22が形成されている。排出口22の下方にはレバー23が設けられており、遊技者がレバー23を操作することによって、排出口22の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー23を操作して排出口22を開状態にすると、排出口22から遊技球が落下し、遊技球は下皿21から外部に排出される。

【7792】

上皿20の周縁部の前方には、演出操作ボタン24が設けられている。演出操作ボタン24は、パチンコ機10によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機10によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン24を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機1

0によって行われる。

【7793】

前扉枠14の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル25が設けられている。遊技者が操作ハンドル25を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル25の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー25aと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン25bと、操作ハンドル25の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器25cとが設けられている。遊技者が操作ハンドル25を握ると、タッチセンサー25aがオンになり、遊技者が操作ハンドル25を右回りに回動操作すると、可変抵抗器25cの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器25cの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

10

【7794】

上皿20の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン26が設けられている。遊技球発射ボタン26は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル25の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン26を操作すると、操作ハンドル25の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン26が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン26を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機10においては、遊技球発射ボタン26が操作された場合、タッチセンサー25aがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル25を握ることによって少なくともタッチセンサー25aをオンにした上で、遊技球発射ボタン26を操作することで、遊技球発射ボタン26の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

20

【7795】

次に、パチンコ機10の背面の構成について説明する。パチンコ機10の背面には、パチンコ機10の動作を制御するための制御機器が配置されている。

30

【7796】

図741は、パチンコ機10の背面図である。図示するように、パチンコ機10は、第1制御ユニット51と、第2制御ユニット52と、第3制御ユニット53と、電源ユニット58とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠13の背面に設けられている。

【7797】

第1制御ユニット51は、主制御装置60を備えている。主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

40

【7798】

第2制御ユニット52は、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。音声発光制御装置90は、主制御装置60から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機10の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置100は、音声発光制御装置90から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【7799】

第3制御ユニット53は、払出制御装置70と、発射制御装置80とを備えている。払

50

出制御装置 70 は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置 80 は、主制御装置 60 から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル 25 の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠 13 の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 54、タンク 54 の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール 55、タンクレール 55 の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール 56、ケースレール 56 から遊技球の供給を受け払出制御装置 70 からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置 71 など、パチンコ機 10 の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【7800】

10

電源ユニット 58 は、電源装置 85 と、電源スイッチ 88 とを備えている。電源装置 85 は、パチンコ機 10 の動作に必要な電力を供給する。電源装置 85 には、電源スイッチ 88 が接続されている。電源スイッチ 88 の ON/OFF 操作により、パチンコ機 10 に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機 10 に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【7801】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠 13 の前面に着脱可能に取り付けられている。

【7802】

20

図 742 は、遊技盤 30 の正面図である。遊技盤 30 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 31a と、外レール部 31b とが取り付けられている。内レール部 31a と外レール部 31b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 31 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 31 に誘導されて遊技領域 PA の上部に放出され、その後、遊技領域 PA を流下する。遊技領域 PA には、遊技盤 30 に対して略垂直に複数の釘 42 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 42 や風車は、遊技領域 PA を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【7803】

30

遊技盤 30 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、第 1 可変入賞装置 36 が設けられている。また、遊技盤 30 の正面視右側には遅延機構 202 及び V 入賞機構 210 が配置されている。遅延機構 202 および V 入賞機構 210 については、後で詳細を説明する。

【7804】

さらに、遊技盤 30 には、可変表示ユニット 40 及びメイン表示部 45 が設けられている。メイン表示部 45 は、特図ユニット 37 と、普図ユニット 38 と、ラウンド表示部 39 とを有している。

【7805】

40

図示するように、一般入賞口 32 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 30 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 32 に遊技球が入球すると、10 個の遊技球が賞球として払出装置 71 (図 741) から払い出される。

【7806】

第 1 始動口 33 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第 1 始動口 33 は、遊技盤 30 の中央下方に設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 33 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【7807】

50

第 2 始動口 34 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 3

0の右側下方に設けられている。本実施形態では、第2始動口34に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第2始動口34には、電動役物34aが設けられている。

【7808】

スルーゲート35は、図示するように、遅延機構202の流路203に設けられている。スルーゲート35は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート35は、電動役物34aを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート35を通過すると、主制御装置60は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当たると、電動役物34aは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート35は、遊技球の流下方向に対して第2始動口34よりも上流側に配置されているため、スルーゲート35を通過した遊技球は、通過後に遊技領域PAを流下して第2始動口34へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート35に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【7809】

第1可変入賞装置36は、遊技盤30の背面側へと通じる第1大入賞口36aを備えるとともに、第1大入賞口36aを開閉する第1開閉扉36bを備えている。第1開閉扉36bは、通常は遊技球が第1大入賞口36aに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置60による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりまたは小当たりに当たし、開閉実行モードに移行した場合には、第1開閉扉36bは、予め設定された開閉シナリオに応じて遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態との間で状態変化する。開閉実行モードとは、第1始動口33又は第2始動口34への入球を契機とした主制御装置60による当たり抽選の結果、大当たりまたは小当たりに当たした場合に移行するモードであり、第1開閉扉36bまたは後述する第2開閉扉212bが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第1始動口33への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりまたは小当たりに当たした場合には、第1大入賞口36aまたは第2開閉扉212bへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第2始動口34への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりまたは小当たりに当たした場合にも、第1大入賞口36aまたは第2開閉扉212bへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、第1可変入賞装置36の第1大入賞口36aに1個の遊技球が入球すると、払出装置71によ

【7810】

ここで、遅延機構202およびV入賞機構210について説明をする。

【7811】

図743は、遅延機構202およびV入賞機構210を説明する説明図である。図742から分かるように、遅延機構202およびV入賞機構210は、遊技領域PAの正面視右側に配置されており、遊技者が操作ハンドル25を操作して遊技領域PAの右側に遊技球を流通させた場合に、遊技球が必ず遅延機構202を流通するように構成されている。

【7812】

図743に示すように、遅延機構202は、流路203を備える。流路203は、V入賞機構210に連通しており、流路203に流入した遊技球は、V入賞機構210に案内される。流路203は遊技盤30に対して左右に蛇行した形状をしており、遊技領域PAの右側を流通する遊技球がV入賞機構210に到達するまでの時間を、遊技盤30の右側に釘が配置されている一般的な遊技機と比較して、遅らせる機能を有する。なお、遅延機構202は、蛇行した流路に限定されず、遊技領域PAの右側を流通する遊技球がV入賞機構210に到達するのを遅らせる機能を有する構成であれば、他の構成を採用してもよい。例えば、底部に開口部を有するクルーンを採用してもよいし、動的な役物によって一時的に遊技球の流通を止め一定時間経過後に遊技球の流通を再開させるような構成を採用してもよい。

【7813】

流路 203 には、遊技球が流通したことを検出する検出センサ 205 が配置されている。遊技盤 30 の右側を流通する遊技球の流通態様を検出するために配置されている。換言すると、検出センサ 205 は、遊技者が操作ハンドル 25 または遊技球発射ボタン 26 を操作することによる遊技球の発射操作の態様を検出する。検出センサ 205 を用いた遊技球の流通態様の検出処理の内容については後述する。

【7814】

上述したように、流路 203 には、スルーゲート 35 が配置されている。図示するように、本実施形態においては、流路 203 は、当該流路 203 を流通する遊技球がスルーゲート 35 を通過する場合と、通過しない場合とが発生するように形成されている。

【7815】

V 入賞機構 210 は、第 2 可変入賞装置 212、検出センサ 213、流路 214、流路 215、流路 216、流路 217 を備える。第 2 可変入賞装置 212 は、第 2 大入賞口 212a を備えるとともに、第 2 大入賞口 212a を開閉する第 2 開閉扉 212b を備える。上述した第 1 開閉扉 36b と同様に、第 2 開閉扉 212b は、通常は遊技球が第 2 大入賞口 212a に入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置 60 による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりまたは小当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、第 2 開閉扉 212b は、予め設定された開閉シナリオに応じて遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態との間を状態変化する。

【7816】

図示するように、遅延機構 202 の流路 203 を流通した遊技球は、V 入賞機構 210 に到達したタイミングで第 2 開閉扉 212b が開放状態である場合には、第 2 大入賞口 212a に入球し、流路 214 を流通する。一方、遊技球が V 入賞機構 210 に到達したタイミングで第 2 開閉扉 212b が閉鎖状態である場合には、遊技球は第 2 大入賞口 212a に入球せず、流路 203 から流出し、遊技領域 PA の右側の領域をさらに下方に流下する。

【7817】

検出センサ 213 は、第 2 大入賞口 212a に遊技球が入球したことを検出するセンサである。本実施形態では、第 2 可変入賞装置 212 の第 2 大入賞口 212a に 1 個の遊技球が入球すると、払出装置 71 によって 15 個の遊技球が賞球として払い出される。

【7818】

流路 214 は、下流側で流路 215 と、流路 216 と、流路 217 とに分岐する。流路 214 上には、第 1 振分弁 218 と、第 2 振分弁 219 とが配置されており、第 1 振分弁 218 と第 2 振分弁 219 との開閉状態の組み合わせ（以下、開閉パターンとも呼ぶ）によって流路 214 を流通する遊技球は、流路 215、流路 216、または流路 217 のいずれかの流路に振り分けられる。具体的には、第 1 振分弁 218 が閉状態の場合には、流路 214 を流通する遊技球は流路 215 に振り分けられる。第 1 振分弁 218 が開状態であり第 2 振分弁 219 が閉状態である場合には、流路 214 を流通する遊技球は流路 216 に振り分けられる。第 1 振分弁 218 が開状態であり第 2 振分弁 219 が開状態である場合には、流路 214 を流通する遊技球は流路 217 に振り分けられる。第 1 振分弁 218 と第 2 振分弁 219 の開閉パターンは、第 2 可変入賞装置 212 の第 2 開閉扉 212b が開放状態となる契機となった大当たりまたは小当たりの種別に対応する。本実施形態においては、第 2 開閉扉 212b は、当たり抽選において小当たりに当選した場合に、当該小当たりを契機とする開閉実行モードの実行中に第 2 開閉扉 212b が開放する。本実施形態においては、小当たりには複数の種別が設けられている。そして、各種別の小当たりごとに第 1 振分弁 218 と第 2 振分弁 219 の開閉パターンが対応付けて設定されている。小当たりの種別と、第 1 振分弁 218 と第 2 振分弁 219 の開閉パターンとの対応については後述する。

【7819】

流路 215 は、V 入賞機構 210 が備えるクルーン 220 に遊技球を案内する。クルーン 220 は、3 つの第 1 V 入賞口 V1 と、3 つの排出口 223 とを有する。3 つの第 1 V

10

20

30

40

50

入賞口V1のいずれに遊技球が入球しても、パチンコ機10によって同一の処理が実行される。すなわち、クルーン220上に配置されている3つの各第1V入賞口V1からパチンコ機10の内部に連通する3つの流路は、内部で一つの流路または入賞口に合流している。流路215から流出した遊技球はクルーン220が備える凹面を旋回した後、3つ第1V入賞口V1または3つ排出口223のいずれかに入球する。

【7820】

流路216は、排出口225に遊技球を案内する。流路217は、V入賞機構210が備える第2V入賞口V2に遊技球を案内する。

【7821】

本実施形態におけるパチンコ機10では、遊技球が第1V入賞口V1または第2V入賞口V2に入球した場合、大当たりが確定する。より具体的には、開閉実行モードが実行されている期間において、第2開閉扉212bが開放しているタイミングに遊技球が第2大入賞口212aに入球し、その後、当該遊技球が第1V入賞口V1または第2V入賞口V2に入球した場合には、大当たりが確定する。そして、当該開閉実行モードの終了後に、当該確定した大当たりに対する特典として、再び、開閉実行モードが実行される。第1V入賞口V1または第2V入賞口V2に遊技球が入球したことを契機として確定する大当たりの種別については後述する。以上、遅延機構202およびV入賞機構210について説明した。

【7822】

説明を図742に戻す。遊技盤30の最下部にはアウト口43が設けられており、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、第1可変入賞装置36または第2可変入賞装置212に入球しなかった遊技球は、アウト口43を通して遊技領域PAから排出される。

【7823】

特図ユニット37は、第1図柄表示部37aと、第2図柄表示部37bとを備えている。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【7824】

第1図柄表示部37aは第1の図柄を表示するための表示部である。第1の図柄とは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第1図柄表示部37aは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第1の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第1図柄表示部37aは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第1の図柄の停止表示を行なわせる。

【7825】

第2図柄表示部37bは第2の図柄を表示するための表示部である。第2の図柄とは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第2図柄表示部37bは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第2の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第2図柄表示部37bは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第2の図柄の停止表示を行なわせる。

【7826】

第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄、または、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第1の変動時間とも呼び、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第2の変動時間とも呼ぶ。

10

20

30

40

50

【7827】

特図ユニット37は、さらに、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに隣接した位置に、LEDランプからなる第1保留表示部37cと第2保留表示部37dとを備えている。本実施形態では、第1始動口33に入賞した遊技球は、最大4個まで保留される。第1保留表示部37cは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第1始動口33の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第2始動口34に入賞した遊技球は、最大4個まで保留される。第2保留表示部37dは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第2始動口34の保留個数を表示する。

【7828】

普図ユニット38は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット38は、スルーゲート35の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット38は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【7829】

ラウンド表示部39は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が第1可変入賞装置36または第2可変入賞装置212に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、第1開閉扉36bまたは第2開閉扉212bの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部39は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【7830】

なお、特図ユニット37、普図ユニット38、およびラウンド表示部39は、セグメント表示器やLEDランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【7831】

可変表示ユニット40は、遊技領域PAの略中央に配置されている。可変表示ユニット40は、図柄表示装置41を備える。図柄表示装置41は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置41は、表示制御装置100によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置41は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【7832】

図柄表示装置41は、第1始動口33への入球に基づいて第1図柄表示部37aが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置41は、第2始動口34への入球に基づいて第2図柄表示部37bが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置41は、第1始動口33又は第2始動口34への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり（または小当たり）に当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置41の詳細について説明する。

【7833】

図744は、図柄表示装置41において変動表示される液晶用図柄及び表示面41aを示す説明図である。図744(a)は、図柄表示装置41において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。図744(a)に示すように、図柄表示装置41には、数字の1～8を示す液晶用図柄が変動表示される。なお、変動表示される液晶用図柄として、数字の1～8を示す各液晶用図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された液晶用図柄を採用してもよい。

10

20

30

40

50

【7834】

図744(b)は、図柄表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図示するように、表示面41aには、左、中、右の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1～Z3には、図744(a)に示した数字1～8の液晶用図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図744(b)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の液晶用図柄が、有効ラインL上に停止した状態で表示される。具体的には、第1始動口33又は第2始動口34へ遊技球が入賞すると、各図柄列Z1～Z3の液晶用図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1～Z3に所定の液晶用図柄が停止表示した状態となる。液晶用図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の液晶用図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。例えば、同一の液晶用図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。なお、図柄表示装置41における液晶用図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における液晶用図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

10

【7835】

ここで、「遊技回」とは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された乱数の値(特別情報とも呼ぶ)についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎に、1つの特別情報についての1つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、図柄表示装置41において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

20

30

【7836】

さらに、図744(b)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aには、第1保留表示領域Ds1と、第2保留表示領域Ds2とが表示される。第1保留表示領域Ds1には、第1始動口33への入球に基づく保留個数が表示される。第2保留表示領域Ds2には、第2始動口34への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第1始動口33及び第2始動口34に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大4つまでである。また、本実施形態においては、保留された遊技球に対応して後に実行される遊技回であって、まだ実行されていない遊技回を保留遊技回とも呼ぶ。

40

【7837】

《N2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機10の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機10の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【7838】

図745は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は

50

、主に、主制御装置 60 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備えている。

【7839】

主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 61 を備えている。主制御基板 61 は、複数の機能を有する素子によって構成される MPU 62 を備えている。MPU 62 は、各種制御プログラムを実行する CPU（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録した ROM 63 と、ROM 63 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 64 とを備えている。MPU 62 は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU 62 が有する機能の一部を、別の素子が備えて

10

【7840】

主制御基板 61 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板 61 の入力ポートには、払出制御装置 70 と、電源装置 85 に設けられた停電監視回路 86 とが接続されている。主制御基板 61 は、停電監視回路 86 を介して、電源装置 85 から直流安定 24V の電源の供給を受ける。電源装置 85 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 60 や払出制御装置 70 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置 85 は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ 88（図 741）が OFF にされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

20

【7841】

また、主制御基板 61 の入力ポートには、各種検知センサが接続されている。具体的には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、第 1 可変入賞装置 36、第 2 可変入賞装置 212 などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサおよび遅延機構 202 に設けられた検出センサ 205（図 743）と接続されている。主制御基板 61 の MPU 62 は、各種検知センサからの信号に基づいて、遊技領域 PA を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート 35 を通過したか否かの判定、遊技球が遅延機構 202 を流通したか否かの判定（遊技球の流通態様の検出）などを行う。さらに、MPU 62 は、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 35 への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

30

【7842】

主制御基板 61 の出力ポートには、第 1 可変入賞装置 36 の第 1 開閉扉 36b を開閉動作させる第 1 可変入賞駆動部 36c と、第 2 可変入賞装置 212 の第 2 開閉扉 212b を開閉動作させる第 2 可変入賞駆動部 212c と、第 1 振分弁 218 を開閉動作させる第 1 振分弁駆動部 218a と、第 2 振分弁 219 を開閉動作させる第 2 振分弁駆動部 219a と、第 2 始動口 34 の電動役物 34a を開閉動作させる電動役物駆動部 34b と、メイン表示部 45 とが接続されている。主制御基板 61 には各種ドライバ回路が設けられており、MPU 62 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

40

【7843】

具体的には、MPU 62 は、開閉実行モードにおいては、第 1 開閉扉 36b が開閉されるように第 1 可変入賞駆動部 36c の駆動制御を実行し、さらに、第 2 開閉扉 212b が開閉されるように第 2 可変入賞駆動部 212c の駆動制御を実行する。また、MPU 62 は、開閉実行モードにおいて、第 1 振分弁 218 が開閉されるように第 1 振分弁駆動部 218a の駆動制御を実行し、さらに、第 2 振分弁 219 が開閉されるように第 2 振分弁駆動部 219a の駆動制御を実行する。その他、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU 62 は、電動役物 34a が開放されるように電動役物駆動部 34b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、MPU 62 は、メイン表示部 45 における第 1 図柄表示部 37a 又は第 2 図柄表示部 37b の表示制御を実行する。また、開閉実行

50

モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【７８４４】

また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装装置７１を制御して賞球の払出を行う。

10

【７８４５】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【７８４６】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

20

【７８４７】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

30

【７８４８】

表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電氣的構成について説明した。

40

【７８４９】

図７４６は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり結果の種別や、小当たり結果の種別を振り分ける際には当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【７８５０】

50

当たり乱数カウンタC 1の初期値設定には乱数初期値カウンタC I N Iが用いられる。また、メイン表示部4 5の第1図柄表示部3 7 a及び第2図柄表示部3 7 b、並びに図柄表示装置4 1における変動時間を決定する際には変動種別カウンタC Sが用いられる。さらに、第2始動口3 4の電動役物3 4 aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタC 4が用いられる。

【7 8 5 1】

各カウンタC 1～C 4、C I N I、C Sは、その更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がR A M 6 4の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ6 4 aに適宜記憶される。

10

【7 8 5 2】

R A M 6 4には、保留情報記憶エリア6 4 bと、判定処理実行エリア6 4 cとが設けられている。保留情報記憶エリア6 4 bには、第1保留エリアR aと第2保留エリアR bとが設けられている。本実施形態では、第1始動口3 3に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタC 1、当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3の各値が保留情報記憶エリア6 4 bの第1保留エリアR aに時系列的に記憶される。また、第2始動口3 4に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタC 1、当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3の各値が保留情報記憶エリア6 4 bの第2保留エリアR bに時系列的に記憶される。

【7 8 5 3】

20

当たり乱数カウンタC 1の詳細について説明する。当たり乱数カウンタC 1は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタC 1は、例えば、0～1 1 9 9の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るように構成されている。また、当たり乱数カウンタC 1が1周すると、その時点の乱数初期値カウンタC I N Iの値が当該当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタC I N Iは、当たり乱数カウンタC 1と同様のループカウンタである（値＝0～1 1 9 9）。

【7 8 5 4】

当たり乱数カウンタC 1は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口3 3に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第1保留エリアR aに記憶され、第2始動口3 4に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第2保留エリアR bに記憶される。

30

【7 8 5 5】

第1保留エリアR aに記憶された当たり乱数カウンタC 1の値は、判定処理実行エリア6 4 cの実行エリアA Eに移動し、R O M 6 3の当否テーブル記憶エリア6 3 aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否か、および小当たりとなるか否かが判定される。また、第2保留エリアR bに記憶された当たり乱数カウンタC 1の値は、判定処理実行エリア6 4 cの実行エリアA Eに移動し、R O M 6 3の当否テーブル記憶エリア6 3 aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否か、および、小当たりとなるか否かが判定される。

【7 8 5 6】

40

本実施形態のパチンコ機1 0においては、第1保留エリアR aまたは第2保留エリアR bに記憶された当たり乱数カウンタC 1の値は、第1始動口3 3または第2始動口3 4に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア6 4 cの実行エリアA Eに移動する。そして、実行エリアA Eに移動した当たり乱数カウンタC 1は、R O M 6 3の当否テーブル記憶エリア6 3 aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否か、および、小当たりとなるか否かが判定される。

【7 8 5 7】

次に、当たり種別カウンタC 2の詳細について説明する。当たり種別カウンタC 2は、大当たり種別および小当たり種別を判定する際に用いられる。当たり種別カウンタC 2は、0～9 9の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るように構成されて

50

いる。

【7858】

当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。

【7859】

上述したように、MPU62は、判定処理実行エリア64cに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア64cに記憶されている当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定する。また、当たり抽選の結果が小当たりである場合には、判定処理実行エリア64cに記憶されている当たり種別カウンタC2の値を用いて小当たり種別を判定する。さらに、MPU62は、これらの当たり乱数カウンタC1の値及び当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【7860】

次に、リーチ乱数カウンタC3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合および小当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【7861】

リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。第1保留エリアRaに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第2保留エリアRbに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、MPU62は、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【7862】

リーチとは、図柄表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図744(b)の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて、最初に図柄列Z1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z3においてZ1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z2に停止表示される。

【7863】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを

縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【7864】

次に、変動種別カウンタ C S の詳細について説明する。変動種別カウンタ C S は、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間と、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間とを、MPU 6 2 において決定する際に用いられる。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 1 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

10

【7865】

変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示の開始時及び図柄表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタ C S のバッファ値が取得される。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間の決定に際しては、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【7866】

20

次に、電動役物開放カウンタ C 4 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 4 6 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球したタイミングで RAM 6 4 の電役保留エリア 6 4 d に記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている電動役物開放カウンタ C 4 の値が電役実行エリア 6 4 e に移動した後、電役実行エリア 6 4 e において電動役物開放カウンタ C 4 の値を用いて電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。具体的には、電役実行エリア 6 4 e において、ROM 6 3 の役物抽選用テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタ C 4 の値とが照合され、電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かが決定される。例えば、C 4 = 0, 1 であれば、電動役物 3 4 a を開放状態に制御し、C 4 = 2 ~ 4 6 5 であれば、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に維持する。

30

【7867】

なお、取得された当たり乱数カウンタ C 1 の値、当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値、電動役物開放カウンタ C 4 の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第 1 保留エリア R a および第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値、当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【7868】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタ C 1 に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタ C 1 と照合するためのテーブルデータである。本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、当否テーブルとして、第 1 始動口用の当否テーブルと、第 2 始動口用の当否テーブルとを備える。

40

【7869】

図 7 4 7 は、第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図 7 4 7 に示すように、第 1 始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 4 の 5 個の値が設定されている。また、小当たり（外れ）となる当たり乱数カウンタ C 1 の値として、5 ~ 9 の 5 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の当たり乱数カウンタ C 1 のうち、1 0 ~ 1 1 9 9 の値が外れである。

【7870】

50

「小当たり」とは、可変入賞装置の開閉扉（本実施形態では第2可変入賞装置212の第2開閉扉212b）の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、サポートモードについて、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、サポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【7871】

図748は、第2始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図748に示すように、第2始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0～4の5個の値が設定されている。また、小当たり（外れ）となる当たり乱数カウンタC1の値として、5～1199の1195個の値が設定されている。なお、本実施形態の第2始動口用の当否テーブルには、小当たりではない外れとなる当たり乱数カウンタC1の値は設定されていない。

10

【7872】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の2つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（1）開閉実行モードにおける可変入賞装置（本実施形態では第1可変入賞装置36）の開閉制御の態様

（2）開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモード

【7873】

なお、本実施形態のパチンコ機10は、大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいては第1可変入賞装置36の第1開閉扉36bを開閉動作させ、小当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいては第2可変入賞装置212の第2開閉扉212bを開閉動作させる。

20

【7874】

パチンコ機10には、上記の（1）開閉実行モードにおける第1可変入賞装置36の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における第1可変入賞装置36への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、第1開閉扉36bの開閉が複数回（例えば16回）行われるとともに、1回の開放は30secが経過するまで又は第1開閉扉36bへの入球個数が10個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、第1開閉扉36bの開閉が2回行われるとともに、1回の開放は0.2secが経過するまで又は第1開閉扉36bへの入球個数が6個となるまで継続するよう設定可能である。

30

【7875】

遊技者により操作ハンドル25が操作されている場合、0.6secに1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構81が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1回の第1開閉扉36bの開放時間は0.2secである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも1回の第1開閉扉36bの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

40

【7876】

なお、第1開閉扉36bの開閉回数、1回の開放に対する開放限度時間、及び1回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における第1可変入賞装置36への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、第1開閉扉36bの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多く、1回の開放に対する開放限度時間が長い又は1回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高

50

頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に第1可変入賞装置36への入賞が発生しない構成としてもよい。

【7877】

パチンコ機10には、上記の(2)開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモードの態様として、遊技領域PAに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、第2始動口34の電動役物34aが単位時間当たり開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【7878】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC4を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aの1回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【7879】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物34aの1回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物34aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【7880】

なお、電動役物34aは、スルーゲート35への遊技球の流通態様が予め定められた流通条件を満たした場合(すなわち、スルーゲート35を遊技球が流通した場合)には、電動役物開放抽選の結果に基づいて駆動し、スルーゲート35を遊技球が流通しない場合には駆動しない。

【7881】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2始動口34への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【7882】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、当たり種別カウンタC2を用いて、大当たりの種別を振り分ける。また、当たり抽選の結果、小当たりとなった場合には、当たり種別カウンタC2を用いて、小当たりの種別を振り分ける。当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たりの種別および小当たりの種別の振り分けは、ROM63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルとして記憶されている。

【7883】

図749は、第1始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図749(a)は第1始動口用の大当たり振分テーブルを示し、図749(b)第1始動口用の小当たり振分テーブルを示している。第1始動口用の振分テーブルは、第1始動口33への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【7884】

図749(a)に示すように、第1始動口用の大当たり振分テーブルには、第1始動口33への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、大当たりAと大当たりBとが設定されている。大当たりAは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が10Rであり、開

10

20

30

40

50

閉実行モードにおいては、第1可変入賞装置36が開閉動作する。図749(a)の第1始動口用の大当たり振分テーブルの「大当たり用の開閉シナリオ」の欄に「」で示した記載は、大当たり時の開閉実行モードにおいて、設定されたラウンド遊技回数に対応して第1可変入賞装置36の第1開閉扉36bの開閉制御を行うためのプログラム（以下、大当たり用の開閉シナリオとも呼ぶ）である。大当たりAにおいては、主側MPU62は、大当たり用の開閉シナリオ「LOP10」に従って、ラウンド遊技回数10Rに対応した第1可変入賞装置36の第1開閉扉36bの開閉制御を行う。また、大当たりAは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は100回である。

【7885】

10

大当たりBは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が10Rであり、開閉実行モードにおいては、第1可変入賞装置36の第1開閉扉36bが開閉動作する。大当たりBにおいては、主側MPU62は、大当たり用の開閉シナリオ「LOP10」に従って、ラウンド遊技回数10Rに対応した第1可変入賞装置36の第1開閉扉36bの開閉制御を行う。また、大当たりBは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は0回である。

【7886】

第1始動口用の大当たり振分テーブルでは、「0～99」の当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～54」が大当たりAに対応しており、「55～99」が大当たりBに対応している。

20

【7887】

図749(b)に示すように、第1始動口用の小当たり振分テーブルには、第1始動口33への遊技球の入球に基づく小当たり種別として、小当たりaと大当たりbとが設定されている。

【7888】

小当たりaは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が1Rであり、開閉実行モードにおいては、第2可変入賞装置212の第2開閉扉212bが開閉動作する。図749(b)の第1始動口用の小当たり振分テーブルの「小当たり用の開閉シナリオ」の欄に「」で示した記載は、小当たり時の開閉実行モードにおいて、設定されたラウンド遊技回数に対応して第2可変入賞装置212の第2開閉扉212b、第1振分弁218、第2振分弁219の開閉制御を行うためのプログラム（以下、小当たり用の開閉シナリオとも呼ぶ）である。小当たりaにおいては、主側MPU62は、小当たり用の開閉シナリオ「SOPa」に従って、ラウンド遊技回数1Rに対応した第2可変入賞装置212の第2開閉扉212bの開閉制御を行うとともに、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ「SOPa」は、第2開閉扉212bの開放状態時に第2大入賞口212aに入球した遊技球が、クルーン220に誘因されやすいように、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉パターンが設定されている。具体的には、第2大入賞口212aに入球した遊技球が流路214を流通して第1振分弁218に到達したタイミングで第1振分弁218が閉鎖状態であり、遊技球は流路215に振り分けられクルーン220に到達しやすくなるように、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉パターンが設定されている。

30

40

【7889】

また、小当たりaを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がV入賞口（第1V入賞口V1または第2V入賞口V2）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりVaである。大当たりVaの詳細については後述する。

【7890】

小当たりを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がV入賞口に入球し大当たりが確定した場合、実行中の当該開閉実行モードの終了後に、再度、V入賞への遊技球の

50

入球によって確定した大当たりに対応する開閉実行モードが開始される。そして、確定した大当たりの種別に従った開閉実行モードが実行され、高頻度サポートモードが設定されている場合には、当該開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードにおいて所定回数の遊技回が実行される。

【7891】

小当たりbは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が1Rであり、開閉実行モードにおいては、第2可変入賞装置212の第2開閉扉212bが開閉動作する。小当たりbにおいては、主側MPU62は、小当たり用の開閉シナリオ[SOPb]に従って、ラウンド遊技回数1Rに対応した第2可変入賞装置212の第2開閉扉212bの開閉制御を行うとともに、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ[SOPb]は、第2開閉扉212bの開放状態時に第2大入賞口212aに入球した遊技球が、クルーン220に誘因されやすいように、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉パターンが設定されている。小当たりbを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がV入賞口に入球した場合には、大当たりVbが確定する。大当たりVbの詳細については後述する。

10

【7892】

第1始動口用の小当たり振分テーブルでは、「0～99」の当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～49」が小当たりaに対応しており、「50～99」が小当たりbに対応している。

【7893】

なお、上述したように、小当たり用の開閉シナリオ[SOPa]および小当たり用の開閉シナリオ[SOPb]は、第2大入賞口212aに入球した遊技球が、クルーン220に誘因されやすいように第1振分弁218および第2振分弁219の開閉パターンが設定されているが、必ず遊技球がクルーン220に誘因されるとは限らず、遊技球が第2可変入賞装置212に入球したタイミングによっては第2V入賞口V2または排出口225に案内される可能性もある。

20

【7894】

図750は、第2始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図750(a)は第2始動口用の大当たり振分テーブルを示し、図750(b)第2始動口用の小当たり振分テーブルを示している。第2始動口用の振分テーブルは、第2始動口34への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

30

【7895】

図750(a)に示すように、第2始動口用の大当たり振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、大当たりCと大当たりDと大当たりEとが設定されている。大当たりCは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が15Rであり、開閉実行モードにおいては、第1可変入賞装置36が開閉動作する。大当たりCの場合には、主側MPU62は、大当たり用の開閉シナリオ[LOP15]に従って、ラウンド遊技回数15Rに対応した第1可変入賞装置36の第1開閉扉36bの開閉制御を行う。また、大当たりCは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は100回である。

40

【7896】

大当たりDは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が5Rであり、開閉実行モードにおいては、第1可変入賞装置36の第1開閉扉36bが開閉動作する。大当たりDにおいては、主側MPU62は、大当たり用の開閉シナリオ[LOP5]に従って、ラウンド遊技回数5Rに対応した第1可変入賞装置36の第1開閉扉36bの開閉制御を行う。また、大当たりDは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は100回である。

【7897】

50

大当たり E は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 5 R であり、開閉実行モードにおいては、第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b が開閉動作する。大当たり E においては、主側 MPU 6 2 は、大当たり用の開閉シナリオ [LOP5] に従って、ラウンド遊技回数 5 R に対応した第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b の開閉制御を行う。また、大当たり E は、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は 0 回である。

【7898】

第 2 始動口用の大当たり振分テーブルでは、「0～99」の当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「0～28」が大当たり C に対応しており、「29～43」が大当たり D に対応しており、「44～99」が大当たり E に対応している。

10

【7899】

図 750 (b) の第 2 始動口用の小当たり振分テーブルに示すように、第 2 始動口用の小当たり振分テーブルには、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく小当たり種別として、小当たり c と大当たり d と小当たり e と小当たり f と小当たり g とが設定されている。

【7900】

小当たり c は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 1 R であり、開閉実行モードにおいては、第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉扉 2 1 2 b が開閉動作する。小当たり c においては、主側 MPU 6 2 は、小当たり用の開閉シナリオ [SOPc] に従って、ラウンド遊技回数 1 R に対応した第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉扉 2 1 2 b の開閉制御を行うとともに、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ [SOPc] は、第 2 開閉扉 2 1 2 b の開放状態時に第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が、クルーン 2 2 0 に誘因されやすいように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。具体的には、第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が流路 2 1 4 を流通して第 1 振分弁 2 1 8 に到達したタイミングで第 1 振分弁 2 1 8 が閉鎖状態であり、遊技球は流路 2 1 5 に振り分けられクルーン 2 2 0 に到達しやすくなるように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。

20

【7901】

また、小当たり a を契機として開始された開閉実行モード中に遊技球が V 入賞口 (第 1 V 入賞口 V 1 または第 2 V 入賞口 V 2) に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たり V c である。大当たり V c の詳細については後述する。

30

【7902】

小当たり d は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 1 R であり、開閉実行モードにおいては、第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉扉 2 1 2 b が開閉動作する。小当たり d においては、主側 MPU 6 2 は、小当たり用の開閉シナリオ [SOPd] に従って、ラウンド遊技回数 1 R に対応した第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉扉 2 1 2 b の開閉制御を行うとともに、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ [SOPd] は、第 2 開閉扉 2 1 2 b の開放状態時に第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が、第 2 V 入賞口 V 2 に誘因されやすいように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。具体的には、第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が流路 2 1 4 を流通して第 1 振分弁 2 1 8 に到達したタイミングで第 1 振分弁 2 1 8 が開放状態であり、遊技球が第 2 振分弁 2 1 9 に到達したタイミングで第 2 振分弁 2 1 9 が開放状態であり、遊技球は流路 2 1 7 に振り分けられ第 2 V 入賞口 V 2 に到達しやすくなるように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。

40

【7903】

また、小当たり d を契機として開始された開閉実行モード中に遊技球が V 入賞口 (第 1

50

V入賞口V1または第2V入賞口V2)に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりVdである。大当たりVdの詳細については後述する。

【7904】

小当たりeは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が1Rであり、開閉実行モードにおいては、第2可変入賞装置212の第2開閉扉212bが開閉動作する。小当たりeにおいては、主側MPU62は、小当たり用の開閉シナリオ[SOPe]に従って、ラウンド遊技回数1Rに対応した第2可変入賞装置212の第2開閉扉212bの開閉制御を行うとともに、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ[SOPe]は、第2開閉扉212bの開放状態時に第2大入賞口212aに入球した遊技球が、第2V入賞口V2に誘因されやすいように、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉パターンが設定されている。具体的には、第2大入賞口212aに入球した遊技球が流路214を流通して第1振分弁218に到達したタイミングで第1振分弁218が開放状態であり、遊技球が第2振分弁219に到達したタイミングで第2振分弁219が開放状態であり、遊技球は流路217に振り分けられ第2V入賞口V2に到達しやすくなるように、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉パターンが設定されている。

10

【7905】

また、小当たりeを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がV入賞口(第1V入賞口V1または第2V入賞口V2)に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりVeである。大当たりVeの詳細については後述する。

20

【7906】

小当たりfは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が1Rであり、開閉実行モードにおいては、第2可変入賞装置212の第2開閉扉212bが開閉動作する。小当たりfにおいては、主側MPU62は、小当たり用の開閉シナリオ[SOPf]に従って、ラウンド遊技回数1Rに対応した第2可変入賞装置212の第2開閉扉212bの開閉制御を行うとともに、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ[SOPf]は、第2開閉扉212bの開放状態時に第2大入賞口212aに入球した遊技球が、第2V入賞口V2に誘因されやすいように、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉パターンが設定されている。具体的には、第2大入賞口212aに入球した遊技球が流路214を流通して第1振分弁218に到達したタイミングで第1振分弁218が開放状態であり、遊技球が第2振分弁219に到達したタイミングで第2振分弁219が開放状態であり、遊技球は流路217に振り分けられ第2V入賞口V2に到達しやすくなるように、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉パターンが設定されている。

30

【7907】

また、小当たりfを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がV入賞口(第1V入賞口V1または第2V入賞口V2)に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりVfである。大当たりVfの詳細については後述する。

40

【7908】

小当たりgは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が1Rであり、開閉実行モードにおいては、第2可変入賞装置212の第2開閉扉212bが開閉動作する。小当たりgにおいては、主側MPU62は、小当たり用の開閉シナリオ[SOPg]に従って、ラウンド遊技回数1Rに対応した第2可変入賞装置212の第2開閉扉212bの開閉制御を行うとともに、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ[SOPg]は、第2開閉扉212bの開放状態時に第2大入賞口212aに入球した遊技球が、排出口225に誘因されやすいように、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉パターンが設定されている。具体的には、第2大入賞口212

50

aに入球した遊技球が流路214を流通して第1振分弁218に到達したタイミングで第1振分弁218が開放状態であり、遊技球が第2振分弁219に到達したタイミングで第2振分弁219が閉鎖状態であり、遊技球は流路216に振り分けられ排出口225に到達しやすくなるように、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉パターンが設定されている。

【7909】

また、小当たりgを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がV入賞口（第1V入賞口V1または第2V入賞口V2）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たりVgである。大当たりVgの詳細については後述する。

10

【7910】

第2始動口用の小当たり振分テーブルでは、「0～99」の当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～32」が小当たりcに対応しており、「32～38」が小当たりdに対応しており、「39～44」が小当たりeに対応しており、「45～66」が小当たりfに対応しており、「67～99」が小当たりgに対応している。

【7911】

なお、上述したように、小当たり用の開閉シナリオ〔SOPc〕は、第2大入賞口212aに入球した遊技球が、クルーン220に誘因されやすいように第1振分弁218および第2振分弁219の開閉パターンが設定されているが、必ずクルーン220に誘因されるとは限らず、遊技球が第2可変入賞装置212に入球したタイミングによっては第2V入賞口V2または排出口225に誘因される可能性もある。また、小当たり用の開閉シナリオ〔SOPd〕、小当たり用の開閉シナリオ〔SOPe〕および小当たり用の開閉シナリオ〔SOPf〕は、第2大入賞口212aに入球した遊技球が、第2V入賞口V2に誘因されやすいように第1振分弁218および第2振分弁219の開閉パターンが設定されているが、必ず第2V入賞口V2に誘因されるとは限らず、遊技球が第2可変入賞装置212に入球したタイミングによってはクルーン220または排出口225に誘因される可能性もある。さらに、小当たり用の開閉シナリオ〔SOPg〕は、第2大入賞口212aに入球した遊技球が、排出口225に誘因されやすいように第1振分弁218および第2振分弁219の開閉パターンが設定されているが、必ず排出口225に誘因されるとは限らず、遊技球が第2可変入賞装置212に入球したタイミングによってはクルーン220または第2V入賞口V2に誘因される可能性もある。

20

30

【7912】

次に、各小当たりa～小当たりgを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球がV入賞口（第1V入賞口V1または第2V入賞口V2）に入球（以下、V入賞とも呼ぶ）した場合に確定する大当たりVa～大当たりVgについて説明する。

【7913】

図751は、V入賞口（第1V入賞口V1、第2V入賞口V2）に遊技球が入球することにより確定する大当たり種別を説明する説明図である。

【7914】

図示するように、大当たりVaは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が10Rであり、開閉実行モードにおいては、第1可変入賞装置36の第1開閉扉36bが開閉動作する。大当たりVaにおいては、主側MPU62は、大当たり用の開閉シナリオ〔LOP10〕に従って、ラウンド遊技回数10Rに対応した第1可変入賞装置36の第1開閉扉36bの開閉制御を行う。また、大当たりVaは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は100回である。

40

【7915】

大当たりVbは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が10Rであり、開閉実行モードにおいては、第1可変入賞装置36の第1開閉扉36bが開閉動作する。大当たりVbにおいては、主側MPU62は、大当たり用の開閉シナリオ〔LOP10〕に従って

50

、ラウンド遊技回数 10 R に対応した第 1 可変入賞装置 36 の第 1 開閉扉 36 b の開閉制御を行う。また、大当たり V b は、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は 0 回である。

【7916】

大当たり V c は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 15 R であり、開閉実行モードにおいては、第 1 可変入賞装置 36 の第 1 開閉扉 36 b が開閉動作する。大当たり V c においては、主側 M P U 6 2 は、大当たり用の開閉シナリオ [L O P 1 5] に従って、ラウンド遊技回数 15 R に対応した第 1 可変入賞装置 36 の第 1 開閉扉 36 b の開閉制御を行う。また、大当たり V c は、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は 100 回である。

10

【7917】

大当たり V d は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 15 R であり、開閉実行モードにおいては、第 1 可変入賞装置 36 の第 1 開閉扉 36 b が開閉動作する。大当たり V d においては、主側 M P U 6 2 は、大当たり用の開閉シナリオ [L O P 1 5] に従って、ラウンド遊技回数 15 R に対応した第 1 可変入賞装置 36 の第 1 開閉扉 36 b の開閉制御を行う。また、大当たり V d は、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は 100 回である。

20

【7918】

大当たり V e は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 5 R であり、開閉実行モードにおいては、第 1 可変入賞装置 36 の第 1 開閉扉 36 b が開閉動作する。大当たり V e においては、主側 M P U 6 2 は、大当たり用の開閉シナリオ [L O P 5] に従って、ラウンド遊技回数 5 R に対応した第 1 可変入賞装置 36 の第 1 開閉扉 36 b の開閉制御を行う。また、大当たり V e は、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は 100 回である。

【7919】

大当たり V f は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 5 R であり、開閉実行モードにおいては、第 1 可変入賞装置 36 の第 1 開閉扉 36 b が開閉動作する。大当たり V f においては、主側 M P U 6 2 は、大当たり用の開閉シナリオ [L O P 5] に従って、ラウンド遊技回数 5 R に対応した第 1 可変入賞装置 36 の第 1 開閉扉 36 b の開閉制御を行う。また、大当たり V f は、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は 0 回である。

30

【7920】

大当たり V g は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 5 R であり、開閉実行モードにおいては、第 1 可変入賞装置 36 の第 1 開閉扉 36 b が開閉動作する。大当たり V g においては、主側 M P U 6 2 は、大当たり用の開閉シナリオ [L O P 5] に従って、ラウンド遊技回数 5 R に対応した第 1 可変入賞装置 36 の第 1 開閉扉 36 b の開閉制御を行う。また、大当たり V g は、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は 0 回である。

40

【7921】

なお、図 751 からわかるように、大当たり V c と大当たり V d 、および、大当たり V f と大当たり V g は、ラウンド遊技回数および高頻度サポートモード遊技回数が同じであるので実質的に大当たりに当選した後の処理は同じであるが、当該大当たりに当選する契機となる小当たりの種別が異なるため、処理上、異なる大当たりの種別として設定されている。

50

【7922】

図752は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【7923】

図752（a）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図752（a）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1／233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.4秒である。

10

【7924】

図752（b）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図752（b）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462～465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231／233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は5.0秒である。

20

【7925】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第2始動口34への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【7926】

《N3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成について説明する。

30

【7927】

図753は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85（図745）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載されている。MPU92は、CPU、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【7928】

ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b等が設けられている。

40

【7929】

RAM94は、ROM93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選用カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU92に対してROM93及びRAM94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【7930】

MPU92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU92の

50

入力側には、主制御装置 60 と演出操作ボタン 24 が接続されている。主制御装置 60 から、各種コマンドを受信する。MPU 92 の出力側には、スピーカー 46 や各種ランプ 47 が接続されているとともに、表示制御装置 100 が接続されている。

【7931】

表示制御装置 100 に設けられた表示制御基板 101 には、プログラム ROM 103 及びワーク RAM 104 が複合的にチップ化された素子である MPU 102 と、ビデオディスプレイプロセッサ (VDP) 105 と、キャラクタ ROM 106 と、ビデオ RAM 107 とが搭載されている。なお、MPU 102 に対してプログラム ROM 103 及びワーク RAM 104 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

10

【7932】

MPU 102 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP 105 の制御 (具体的には VDP 105 に対する内部コマンドの生成) を実施する。

【7933】

プログラム ROM 103 は、MPU 102 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の JPEG 形式画像データも併せて記憶されている。

【7934】

ワーク RAM 104 は、MPU 102 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

20

【7935】

VDP 105 は、一種の描画回路であり、図柄表示装置 41 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP 105 は、IC チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP 105 は、MPU 102、ビデオ RAM 107 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ RAM 107 に記憶させる画像データを、キャラクタ ROM 106 から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 41 に表示させる。

【7936】

キャラクタ ROM 106 は、図柄表示装置 41 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ ROM 106 には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタ ROM 106 を複数設け、各キャラクタ ROM 106 に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラム ROM 103 に記憶した背景画像用の JPEG 形式画像データをキャラクタ ROM 106 に記憶する構成とすることも可能である。

30

【7937】

ビデオ RAM 107 は、図柄表示装置 41 に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ RAM 107 の内容を書き替えることにより図柄表示装置 41 の表示内容が変更される。

40

【7938】

以下では、主制御装置 60 の MPU 62、ROM 63、RAM 64 をそれぞれ主側 MPU 62、主側 ROM 63、主側 RAM 64 と呼び、音声発光制御装置 90 の MPU 92、ROM 93、RAM 94 をそれぞれ音光側 MPU 92、音光側 ROM 93、音光側 RAM 94 と呼び、表示制御装置 100 の MPU 102 を表示側 MPU 102 と呼ぶ。

【7939】

《N4》遊技機による処理の概要：

[遊技の流れ]

50

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機10は、所謂、1種2種混合機である。具体的には、小当たり当選を契機として役物が開放し、当該役物が開放したことによって遊技球がV入賞して大当たりが確定する。以下、本実施形態のパチンコ機10の遊技の流れについて説明する。

【7940】

図754は、本実施形態のパチンコ機10における遊技の流れを説明する説明図である。

【7941】

遊技者が遊技を開始すると、操作ハンドル25を操作することによって、遊技領域PAの正面視左側に遊技球を流通させる（以下、左打ちとも呼ぶ）。そして、第1始動口33に遊技球を入球させ、遊技回を開始させる（F101）。以下、第1始動口33に遊技球を入球させることによって開始される遊技回を第1始動口遊技回とも呼ぶ。なお、本説明においては、遊技回が開始された時点においては、サポートモードは低頻度サポートモードである。

【7942】

そして、実行された第1始動口遊技回における当たり抽選において、大当たりに当選し（F103）、かつ、当該大当たり種別が大当たりA以外（大当たりB）の場合には（F103：NO）、当該大当たりを契機とした開閉実行モード（ラウンド遊技）が実行される（F104）。その後、遊技者は、再度、左打ちをして、第1始動口33に遊技球を入球させて第1始動口遊技回を実行させる（F101）。

【7943】

一方、F103において、大当たり種別が大当たりAである場合には（F103：YES）、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（F105）。その後、サポートモードが高頻度サポートモードとなる。遊技者は、遊技領域PAの正面視右側に遊技球を流通させ（以下、右打ちとも呼ぶ）、第2始動口34に遊技球を入球させて第2始動口遊技回を実行させる（F112）。

【7944】

F101において実行される第1始動口遊技回の当たり抽選で、大当たりに当選しなかった場合であって（F102：NO）、かつ、小当たりにも当選しなかった場合には（F106：NO）、左打ちをして、第1始動口33に遊技球を入球させて第1始動口遊技回を実行させる（F101）。

【7945】

F101において実行される第1始動口遊技回の当たり抽選で、大当たりに当選しなかった場合であって（F102：NO）、かつ、小当たりに当選した場合（F106：YES）、小当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（F107）。当該開閉実行モードにおいては、上述したように、第2開閉扉212bが開閉動作をする。遊技者が右打ちをして、第2大入賞口212aに遊技球を入球させてV入賞機構210内を流通させ、遊技球をV入賞させた場合には（F108：YES）、大当たりが確定する。具体的には、小当たり当選を契機とした開閉実行モードにおいて右打ちをして第2大入賞口212aに遊技球を入球させてV入賞機構210内を流通させ、第1振分弁218および第2振分弁219による振り分けによって、クルーン220に遊技球が誘導され第1V入賞口V1に遊技球が入球した場合、または、第1振分弁218および第2振分弁219による振り分けによって第2V入賞口V2に遊技球が入球した場合にV入賞となり大当たりが確定する。

【7946】

当該確定した大当たりの種別が大当たりVaであった場合には、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（F110）。その後、サポートモードが高頻度サポートモードとなる。遊技者は、遊技領域PAの正面視右側に遊技球を流通させ（右打ち）、第2始動口34に遊技球を入球させて第2始動口遊技回を実行させる（F112）。

【7947】

一方、当該確定した大当たりの種別が大当たりVbであった場合には、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（F111）。その後、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。その後、遊技者は、再度、左打ちをして、第1始動口33に遊技球を入球させて第1始動口遊技回を実行させる（F101）。

【7948】

F108において、小当たりを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球がV入賞しなかった場合には（F108：NO）、遊技者は、開閉実行モードの終了後に、再度、左打ちをして、第1始動口33に遊技球を入球させて第1始動口遊技回を実行させる（F101）。

【7949】

F112では、高頻度サポートモードの状態で、遊技者が右打ちをして第2始動口34に遊技球を入球させ、第2始動口遊技回が実行される。第2始動口遊技回における当たり抽選において、大当たりに当選し（F113：YES）、かつ、当該大当たり種別が大当たりC、大当たりD以外（大当たりE）の場合には（F114：NO）、当該大当たりを契機とした開閉実行モード（ラウンド遊技）が実行される（F115）。その後、遊技者は、再度、左打ちをして、第1始動口33に遊技球を入球させて第1始動口遊技回を実行させる（F101）。

【7950】

一方、F112において実行された第2始動口遊技回における当たり抽選において、大当たり種別が大当たりCまたは大当たりDである場合には（F114：YES）、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（F116）。その後、再び、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。遊技者は、右打ちをして第2始動口34に遊技球を入球させて第2始動口遊技回を実行させる（F112）。

【7951】

F112において実行された第2始動口遊技回における当たり抽選において、大当たりに当選しなかった場合であって（F113：NO）、かつ、小当たりにも当選しなかった場合には（F117：NO）、当該実行された第2始動口遊技回が高頻度サポートモードとして実行される遊技回の制限回数（100回）以内である場合には（F118：YES）、高頻度サポートモードは継続され、遊技者は、右打ちをして第2始動口34に遊技球を入球させて第2始動口遊技回を実行させる（F112）。一方、当該実行された第2始動口遊技回が高頻度サポートモードとして実行される遊技回の制限回数（100回）を超える場合には（F118：NO）、サポートモードは低頻度サポートモードとなり、遊技者は、再度、左打ちをして、第1始動口33に遊技球を入球させて第1始動口遊技回を実行させる（F101）。

【7952】

F112において実行される第2始動口遊技回の当たり抽選で、大当たりに当選しなかった場合であって（F113：NO）、かつ、小当たりに当選した場合（F117：YES）、小当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（F119）。当該開閉実行モードにおいては、上述したように、第2開閉扉212bが開閉動作をする。遊技者が右打ちをして、第2大入賞口212aに遊技球を入球させてV入賞機構210内を流通させ、遊技球をV入賞させた場合には（F120：YES）、大当たりが確定する。具体的には、小当たり当選を契機とした開閉実行モードにおいて右打ちをして第2大入賞口212aに遊技球を入球させてV入賞機構210内を流通させ、第1振分弁218および第2振分弁219による振り分けによって、クルーン220に遊技球が誘導され第1V入賞口V1に遊技球が入球した場合、または、第1振分弁218および第2振分弁219による振り分けによって第2V入賞口V2に遊技球が入球した場合にV入賞となり大当たりが確定する。

【7953】

当該確定した大当たりの種別が大当たりVc、大当たりVd又は大当たりVeであった場合には（F121：YES）、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される

10

20

30

40

50

(F 1 2 2)。その後、サポートモードが高頻度サポートモードとなる。遊技者は、再び右打ちをして、第2始動口34に遊技球を入球させて第2始動口遊技回を実行させる(F 1 1 2)。

【7954】

一方、当該確定した大当たりの種別が大当たりVfであった場合には(F 1 2 1: NO)、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される(F 1 2 3)。その後、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。その後、遊技者は、再度、左打ちをして、第1始動口33に遊技球を入球させて第1始動口遊技回を実行させる(F 1 0 1)。

【7955】

F 1 2 0において、小当たりを契機とした開閉実行モード中に遊技球がV入賞しなかった場合には(F 1 2 0: NO)、F 1 1 8に進む。F 1 1 8は既に説明したので、説明を省略する。以上、パチンコ機10による一連の遊技の流れについて説明した。

10

【7956】

図754に示した遊技の流れにおいて説明したように、遊技者は、高頻度サポートモード中においては右打ちをして第2始動口34に遊技球を入球させて、第2始動口遊技回を実行させる。このとき、図748から分かるように、実行された第2始動口遊技回における当たり抽選において、高い確率で小当たりに当選する。また、図750に示したように、第2始動口遊技回において当選する小当たりの種別は、小当たりc、小当たりd、小当たりe、小当たりf、または、小当たりgである。

【7957】

20

ここで、小当たりc、小当たりd、小当たりe、小当たりf、小当たりgの各小当たりに当選した場合の遊技者の有利性について考える。

【7958】

仮に、小当たりcに当選した場合、小当たりcを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球はクルーン220に誘因される。遊技球がクルーン220の第1V入賞口V1に入球した場合には、大当たりVcが確定し、次回から実行される遊技回において、再び、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。また、遊技球がクルーン220の排出口223に入球した場合には、当該実行された遊技回が高頻度サポートモードの制限遊技回数(100回)未満である場合には、高頻度サポートモードは継続し、遊技者は、再度、第2始動口34に遊技球を入球させて第2始動口遊技回を実行させることができる。すなわち、高頻度サポートモードの制限遊技回数(100回)未満において小当たりcに当選した場合、大当たりVcが確定するか(第1V入賞口V1に入球した場合)、または、高頻度サポートモードが継続するか(排出口223に入球した場合)のいずれかであり、小当たりcに当選したことによって遊技者が不利になることはない。

30

【7959】

仮に、小当たりdに当選した場合、小当たりdを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球は第2V入賞口V2に誘因される。遊技球が第2V入賞口V2に入球した場合には、大当たりVdが確定し、次回から実行される遊技回において、再び、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。小当たりeに当選した場合も、小当たりeを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球は第2V入賞口V2に誘因される。遊技球が第2V入賞口V2に入球した場合には、大当たりVeが確定し、次回から実行される遊技回において、再び、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。小当たりfに当選した場合、小当たりfを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球は第2V入賞口V2に誘因される。遊技球が第2V入賞口V2に入球した場合には、大当たりVfが確定し、次回から実行される遊技回において、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。

40

【7960】

そして、小当たりgに当選した場合、小当たりgを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球は排出口223に誘因される。遊技球が排出口223に入球した場合には、実行された当該第2始動口遊技回が高頻度サポートモードとして実行される遊技回数の制限回数(100回)未満である場合には次回の遊技回も高頻度サポートが継続する。

50

【7961】

これら小当たりc、小当たりd、小当たりe、小当たりf、小当たりgの各小当たりを遊技者の立場から見た場合、小当たりcに当選した場合には、上述したよう、結果として不利になることはない。小当たりd、小当たりe、小当たりfは、遊技球が第2V入賞口V2に入球した時点では、いずれの小当たりか判別できない。そして、図750(b)から分かるように、小当たりdには6個の当たり種別カウンタC2が振り分けられ、小当たりeには6個の当たり種別カウンタC2が振り分けられ、小当たりfには12個の当たり種別カウンタC2が振り分けられているので、第2V入賞口V2に入球したことを前提とした場合、小当たりdである割合は25%、小当たりeである割合は25%、小当たりfである割合は50%である。すなわち、遊技者から見た場合、第2V入賞口V2に遊技球が入球し大当たりが確定した場合には、将来的に低頻度サポートモードに移行する大当たりVfである確率が50%となる。

10

【7962】

従って、遊技者は、高頻度サポートモード中に実行される第2始動口遊技回において小当たりに当選した場合には、当該小当たりの種別が小当たりcであることを期待する。

【7963】

そこで、本実施形態におけるパチンコ機10においては、高頻度サポートモード中に実行される第2始動口遊技回における演出を利用して遊技者に期待感を付与する。以下、詳しく説明をする。

【7964】

20

〔遊技回における演出の設定処理〕

本実施形態においては、高頻度サポートモード中に実行される第2始動口遊技回において、小当たりcに当選している可能性があることを示唆する特定の示唆演出（以下、特定示唆演出とも呼ぶ）を実行する。より具体的には、小当たりcに当選している第2始動口遊技回において、高い確率で特定示唆演出を実行する。なお、小当たりcに当選していないその他の第2始動口遊技回においても、小当たりcに当選している第2始動口遊技回と比較して低い確率で特定示唆演出を実行する。

【7965】

図755は、特定示唆演出の一例を示す説明図である。図755(a)は、当たり抽選の結果が小当たりcとなる遊技回の開始直後の表示面41aを示している。図示するように、本実施形態においては、特定示唆演出として当該遊技回の開始直後に、女性のキャラクタCHを表示面41aに短時間（例えば、2秒）だけ表示することによって、当該遊技回における当たり抽選の結果が小当たりcであることを示唆する。

30

【7966】

その後、図755(b)に示すように、変動時間の終了時に、当該遊技回における当たり抽選の結果に対応した液晶用図柄を停止表示させる。

【7967】

上記図754で説明したように、小当たりcに当選している第2始動口遊技回において、高い確率で特定示唆演出を実行するが、小当たりcに当選している第2始動口遊技回において特定示唆演出を実行することを遊技者が認識した場合、遊技者は期待感を抱くとともに、その一方で、小当たりc以外の他の小当たりに当選し第2V入賞口V2に遊技球が入球するのを回避するために、特定示唆演出が実行されない遊技回においては、右打ちをするのを停止する、または、遊技球を遊技領域PAに発射すること自体を停止する虞がある。以下、特定の場合に、遊技者が右打ちを停止させる行為、および、遊技球を遊技領域PAに発射すること自体を停止する行為を、止め打ちとも呼ぶ。上述したように、遊技者から見た場合、第2V入賞口V2に遊技球が入球し大当たりが確定したことを前提とすると、将来的に低頻度サポートモードに移行する大当たりVfである確率は50%であるので、遊技者は、小当たりc以外の他の小当たりに当選し遊技球が第2V入賞口V2に入球に入球することを回避することを所望する。そのため、遊技者は、特定示唆演出が実行されない第2始動口遊技回において止め打ちをする虞がある。

40

50

【7968】

そこで、本実施形態においては、小当たりcに当選している第2始動口遊技回において高い確率で特定示唆演出を実行し、かつ、止め打ちが検出された場合には、小当たりcに当選している第2始動口遊技回において特定示唆演出を実行することを停止する。このようにすることで、遊技者に対して期待感を付与しつつ、本来的に予定していない遊技者の不当な利益の取得を抑制する。以下、上記説明した処理の概要を簡易的なフローチャートを用いて説明する。なお、処理の詳細については、後述する。

【7969】

図756は、遊技回における演出を設定する処理（遊技回演出設定処理とも呼ぶ）の概要を示すフローチャートである。

10

【7970】

F201では、実行する遊技回における当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。F201において、遊技回における当たり抽選の結果が大当たりである場合には（F201：YES）、F202に進み、大当たり用の演出パターンを設定する。具体的には、演出パターンの設定対象の遊技回の変動時間に応じて、大当たり用に用意された複数種類の演出パターンの中から乱数による抽選によって一を選択し、実行する演出パターンとして設定する。F202を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

【7971】

一方、F201において、遊技回における当たり抽選の結果が大当たりではない場合には（F201：NO）、F203に進む。F203では、実行する遊技回における当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判定する。

20

【7972】

F203において、遊技回における当たり抽選の結果が小当たりである場合には（F203：YES）、F204に進む。

【7973】

F204では、当該当選した小当たりの種別が小当たりcであるか否かを判定する。F204において、当該当選した小当たりの種別が小当たりcである場合には（F204：YES）、F205に進み、止め打ちフラグがONであるか否かを判定する。止め打ちフラグは、高頻度サポートモード中に実行されてきた第2始動口遊技回において、遊技者が止め打ちをおこなっていると判定した場合にONになり、一連の高頻度サポートモードが終了した場合にOFFとなる。

30

【7974】

詳細は後述するが、遊技者が止め打ちを行っているか否かの判定は、高頻度サポートモード中に、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回が実行されている期間に検出センサ205で検出した遊技球の流通数と、当たり抽選の結果が小当たりc以外である遊技回が実行されている期間に検出センサ205で検出した遊技球の流通数とに基づいて行う。本実施形態においては、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回が実行されている期間に検出センサ205で検出した遊技球の流通数から単位時間当たりの流通数を算出した値（以下、流通頻度とも呼ぶ）と、当たり抽選の結果が小当たりc以外である遊技回が実行されている期間に検出センサ205で検出した遊技球の流通数から単位時間当たりの流通数を算出した値（流通頻度）とが、予め定めた条件（以下、止め打ち条件とも呼ぶ）を満たしているか否かによって、遊技者が止め打ちを行っているか否かの判定を行う。止め打ち条件の詳細については後述する。

40

【7975】

F205において、止め打ちフラグがONではないと判定された場合には（F205：NO）、F206に進み、小当たりc用の演出パターンを設定する。具体的には、上述したように、高い確率で特定示唆演出が実行される演出パターンを設定する。なお、当たり抽選の結果が小当たりcである場合全てにおいて特定示唆演出を演出パターンとして設定するのではなく、特定示唆演出を設定しない場合もある。特定示唆演出を設定するか否かの決定は、乱数を用いた抽選によって行う。F205を実行した後、遊技回演出設定処理

50

を終了する。

【7976】

F204において当該当選した小当たりの種別が小当たりcではない場合（F204：NO）、または、F205において止め打ちフラグがONであると判定した場合には（F205：YES）、F207に進む。F207では、小当たり用の通常の演出パターンを設定する。具体的には、ほとんど特定示唆演出が実行されず、各小当たりの種別と当該遊技回の変動時間とに応じて、小当たり用に用意された複数種類の演出パターンの中から乱数による抽選によって一を選択し、実行する演出パターンとして設定する。F207を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。なお、F207においては、演出パターンとして特定示唆演出を全く設定しないのではなく、F206において小当たりc用の演出パターンを設定する場合と比較して、低い確率で特定示唆演出を演出パターンに設定する。

10

【7977】

F203において、遊技回における当たり抽選の結果が小当たりではない場合には（F203：NO）、F208に進む。F208では、当該遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。F208においてリーチが発生する（リーチが発生する外れ）と判定した場合には（F208：YES）、F209に進み、リーチ発生用の演出パターンに設定する。F209を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

【7978】

F208において、リーチが発生しないと判定した場合には（F208：NO）、F210に進み、リーチ非発生用の演出パターンに設定する。F210を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

20

【7979】

このように、本実施形態のパチンコ機10によれば、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回において特定示唆演出を実行するので、特定示唆演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、当たり抽選の結果についての期待感を付与することができる。さらに、遊技者が止め打ちをしていると判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回において特定示唆演出を実行しないので、遊技者が特定示唆演出の実行を所望する場合には、止め打ちとなるような遊技者による遊技球の発射操作を抑制することができる。その結果、遊技者が止め打ちをすることが当該遊技機にとって予定していない特典を遊技者に付与することになる場合には、止め打ちの有無によって特定示唆演出の可否を決定することで、当該予定しない遊技者への特典の付与を抑制することができる。

30

【7980】

換言すれば、遊技者の発射操作による遊技球の流通態様が止め打ちであると判定された場合には、小当たりcであるにもかかわらず、特定示唆演出を実行しないので、特定示唆演出の実行を所望する遊技者に対して、止め打ちと判定されないような遊技球の発射操作を促すことができる。

【7981】

また、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回の演出を決定する際に、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回における検出センサ205における流通頻度と、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりc以外の抽選結果である遊技回における検出センサ205における流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回であって当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回において特定示唆演出を実行するか否かを決定するので、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回における検出センサ205における流通頻度と、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりc以外の抽選結果である遊技回における検出センサ205における流通頻度とを比較することによって、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回と、当たり抽選の結果が小当たりc以外である遊技回とで、遊技者が遊技球の発射操作の態様を切り替えているのかを検出可能である。したがって、例えば、当該遊技機が予定していない特典を遊技者が故意に得ようとしているのか否かを精度良く判定することができ、当該判定結果に基づいて特定示唆演出を実行するか否かを決定することが

40

50

できる。

【7982】

さらに、遊技者による発射操作の検出（具体的には止め打ちの検出）を、検出センサ205における遊技球の流通頻度に基づいて検出している。流通頻度は、流通個数の時間平均であるので短期間（例えば1秒間）のノイズ的な流通態様の变化を除外して遊技者の流通態様を精度よく検出することができる。また、流通頻度は、遊技者による遊技球の発射態様に相関がある。よって、遊技者による遊技球の発射態様を反映した演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7983】

また、特定示唆演出を実行した遊技回における流通頻度に基づいて、これから実行される遊技回における演出を決定するので、特定示唆演出を実行したことによる遊技者の発射態様、すなわち、特定示唆演出を実行したことによる遊技者の反応や遊技者の心理を考慮して、その後に特定示唆処理を実行するか否かを決定することができる。すなわち、特定示唆演出を実行するか否かを決定する際に、以前に特定示唆演出を実行したときにおける遊技者の反応を考慮することができ、特定示唆演出の実行の有無に関して遊技者の反応をフィードバックした制御を行うことができる。

【7984】

《N5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【7985】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置60のMPU62は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。MPU62は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【7986】

＜タイマ割込み処理＞

図757は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

【7987】

ステップSn0101では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップSn0102に進む。

【7988】

ステップSn0102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSn0103に進む。

【7989】

ステップSn0103では、当たり乱数カウンタC1、当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および電動役物開放カウンタC4の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタC1、当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および電動役物開放カウンタC4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSn0104に進む。なお、変動種別カウンタCSは、後述する通常処理（図762）において、その値を更新する。

10

20

30

40

50

【7990】

ステップSn0104では、第1始動口33及び第2始動口34への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップSn0104の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップSn0104を実行した後、ステップSn0105に進む。

【7991】

ステップSn0105では、スルーゲート35への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップSn0105のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップSn0105を実行した後、ステップSn0106に進む。

【7992】

ステップSn0106では、V入賞口用の入球処理を実行する。ステップSn0106のV入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップSn0106を実行した後、MPU62はタイマ割込み処理を終了する。

【7993】

<始動口用の入球処理>

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図757：Sn0104）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【7994】

図758は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSn0201では、遊技球が第1始動口33に入球（始動入球）したか否かを、第1始動口33に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップSn0201において、遊技球が第1始動口33に入球したと判定した場合には（Sn0201：YES）、ステップSn0202に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップSn0203に進む。

【7995】

ステップSn0203では、第1始動口33に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップSn0204に進む。

【7996】

ステップSn0204では、第1保留エリアRaの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数RaN（以下、第1始動保留個数RaNともいう）を読み出し、当該第1始動保留個数RaNを後述する処理の対象として設定する。第1始動保留個数RaNは、第1始動口33への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップSn0209に進む。

【7997】

ステップSn0201において、遊技球が第1始動口33に入球していないと判定した場合には（Sn0201：NO）、ステップSn0205に進み、遊技球が第2始動口34に入球したか否かを第2始動口34に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【7998】

ステップSn0205において、遊技球が第2始動口34に入球したと判定した場合には（Sn0205：YES）、ステップSn0206に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップSn0207に進む。一方、ステップSn0205において、遊技球が第2始動口34に入球していないと判定した場合には（Sn0205：NO）、本始動口用の入球処理を終了する。

【7999】

ステップSn0207では、第2始動口34に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップSn0208に進む。

【8000】

ステップSn0208では、第2保留エリアRbの保留個数記憶エリアに格納された値

10

20

30

40

50

である始動保留個数 RbN （以下、第2始動保留個数 RbN ともいう）を読み出し、当該第2始動保留個数 RbN を後述する処理の対象として設定する。第2始動保留個数 RbN は、第2始動口34への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップ $Sn0209$ に進む。

【8001】

ステップ $Sn0209$ では、上述したステップ $Sn0204$ 又はステップ $Sn0208$ において設定された始動保留個数 N （ RaN 又は RbN ）が上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。ステップ $Sn0209$ において、始動保留個数 N が上限値未満でない場合には（ $Sn0209:NO$ ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【8002】

一方、ステップ $Sn0209$ において、始動保留個数 N が上限値未満である場合には（ $Sn0209:YES$ ）、ステップ $Sn0210$ に進み、対応する保留エリアの始動保留個数 N に1を加算した後、ステップ $Sn0211$ に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数 CRN と言う）に1を加算する。合計保留個数 CRN は、第1始動保留個数 RaN と第2始動保留個数 RbN との合計値を示す。その後、ステップ $Sn0212$ に進む。

【8003】

ステップ $Sn0212$ では、ステップ $Sn0103$ （図757）において更新した当たり乱数カウンタ $C1$ 、当たり種別カウンタ $C2$ 、リーチ乱数カウンタ $C3$ の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ $Sn0210$ において1を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第1始動保留個数 RaN が処理の対象として設定されている場合には、ステップ $Sn0103$ にて更新した当たり乱数カウンタ $C1$ 、当たり種別カウンタ $C2$ 、リーチ乱数カウンタ $C3$ の各値を、第1保留エリア Ra の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ $Sn0210$ において1を加算した第1始動保留個数 RaN と対応する記憶エリアに格納する。また、第2始動保留個数 RbN が処理の対象として設定されている場合には、ステップ $Sn0103$ にて更新した当たり乱数カウンタ $C1$ 、当たり種別カウンタ $C2$ 、リーチ乱数カウンタ $C3$ の各値を、第2保留エリア Rb の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ $Sn0210$ において1を加算した第2始動保留個数 RbN と対応する記憶エリアに格納する。ステップ $Sn0212$ を実行した後、ステップ $Sn0213$ に進む。

【8004】

ステップ $Sn0213$ では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタ $C1$ 、当たり種別カウンタ $C2$ 、リーチ乱数カウンタ $C3$ の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップ $Sn0213$ を実行した後、ステップ $Sn0214$ に進む。

【8005】

ステップ $Sn0214$ では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ $C1$ 、当たり種別カウンタ $C2$ 、リーチ乱数カウンタ $C3$ の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【8006】

保留コマンドは、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図762：ステップ $Sn0603$ ）において音声発光制御装置90に送信される。

10

20

30

40

50

【8007】

また、音声発光制御装置90は、第1始動口33への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第2始動口34への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

10

【8008】

主制御装置60のMPU62は、ステップSn0214を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【8009】

<先判定処理>

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図758：Sn0213）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【8010】

図759は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

20

【8011】

ステップSn0301では、始動口用の入球処理（図758）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタC1の値を読み出す。その後、ステップSn0302に進み、読み出した当たり乱数カウンタC1の値が第1保留エリアRaであるかを判定する。

【8012】

ステップSn0302において、読み出した当たり乱数カウンタC1の値が第1保留エリアRaであると判定した場合には（Sn0302：YES）、ステップSn0303に進み、第1始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップSn0305に進み、第1始動口用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタC1の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

30

【8013】

一方、ステップSn0302において、読み出した当たり乱数カウンタC1の値が第1保留エリアRaではないと判定した場合には（Sn0302：NO）、ステップSn0304に進み、第2始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップSn0305に進み、第2始動口用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタC1の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

40

【8014】

ステップSn0305において、当たり乱数カウンタC1の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Sn0305：YES）、ステップSn0306に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり種別カウンタC2の値を把握する。その後、ステップSn0307に進み、振分テーブル記憶エリア63bに記憶されている大当たり用の振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった当たり種別カウンタC2が第1始動口33への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用の大当たり振分テーブルを参照し、第2始動口34への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用の大当たり振分テーブルを参照する。ステップSn0307を実行した後、ステップSn0308に進む。

50

【8015】

ステップSn0308では、大当たり用の振分テーブルを参照した結果、振り分けられた大当たり種別を大当たり情報として先判定処理結果格納エリア64に記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【8016】

ステップSn0305において、当たり乱数カウンタC1の値が大当たりに対応していないと判定した場合には（Sn0305：NO）、ステップSn0309に進む。ステップSn0309では、読み出した当たり乱数カウンタC1の値が小当たりに対応しているか否かを判定する。ステップSn0309において、当たり乱数カウンタC1の値が小当たりに対応していると判定した場合には（Sn0309：YES）、ステップSn0310に進む。

10

【8017】

ステップSn0310では、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり種別カウンタC2の値を把握する。その後、ステップSn0311に進み、振分テーブル記憶エリア63bに記憶されている小当たり用の振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった当たり種別カウンタC2が第1始動口33への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用の小当たり振分テーブルを参照し、第2始動口34への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用の小当たり振分テーブルを参照する。ステップSn0311を実行した後、ステップSn0312に進む。

20

【8018】

ステップSn0312では、小当たり用の振分テーブルを参照した結果、振り分けられた小当たり種別を小当たり情報として先判定処理結果格納エリア64に記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【8019】

ステップSn0309において、当たり乱数カウンタC1の値が小当たりに対応していないと判定した場合には（Sn0309：NO）、ステップSn0313に進む。

【8020】

ステップSn0313では、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタC3の値を把握する。その後、ステップSn0314に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップSn0315に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

30

【8021】

ステップSn0315において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Sn0315：YES）、ステップSn0316に進み、先判定処理結果格納エリア64hにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップSn0315において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Sn0315：NO）、そのまま先判定処理を終了する。

【8022】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図757：Sn0105）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

40

【8023】

図760は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSn0401では、遊技球がスルーゲート35に入球したか否かを判定する。ステップSn0401において、遊技球がスルーゲート35に入球したと判定した場合には（Sn0401：YES）、ステップSn0402に進み、役物保留個数SNが上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数SNは、電動役物開放抽選を行うために

50

保留されているスルーゲート 3 5 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S n 0 4 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には (S n 0 4 0 1 : N O) 、本スルー用の入球処理を終了する。

【 8 0 2 4 】

ステップ S n 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の上限値未満 (4 未満) であると判定した場合には (S n 0 4 0 2 : Y E S) 、ステップ S n 0 4 0 3 に進み、役物保留個数 S N に 1 を加算する。その後、ステップ S n 0 4 0 4 に進む。

【 8 0 2 5 】

ステップ S n 0 4 0 4 では、ステップ S n 0 1 0 3 (図 7 5 7) において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【 8 0 2 6 】

一方、ステップ S n 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合 (S n 0 4 0 2 : N O) 、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【 8 0 2 7 】

< V 入賞口用の入球処理 >

次に、V 入賞口用の入球処理について説明する。V 入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 7 5 7 : S n 0 1 0 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 8 0 2 8 】

図 7 6 1 は、V 入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S n 0 5 0 1 では、V 入賞口入球許可フラグが O N であるか否かを判定する。V 入賞口入球許可フラグは、小当たりに当選したことを契機として実行する開閉実行モードにおいて、第 2 開閉扉 2 1 2 b、第 1 振分弁 2 1 8、第 2 振分弁 2 1 9 を開閉させるための開閉シナリオを設定した際に O N にされ、開閉実行モードを終了する際に実行されるエンディング期間終了時の移行処理において、状態を示す他のフラグを消去する際に消去される。

【 8 0 2 9 】

ステップ S n 0 5 0 1 において、V 入賞口入球許可フラグが O N であると判定した場合には (S n 0 5 0 1 : Y E S) 、ステップ S n 0 5 0 2 に進む。一方、ステップ S n 0 5 0 1 において、V 入賞口入球許可フラグが O N ではないと判定した場合には (S n 0 5 0 1 : N O) 、そのまま V 入賞口用の入球処理を終了する。

【 8 0 3 0 】

ステップ S n 0 5 0 2 では、V 入賞口 (本実施形態においては、第 1 V 入賞口 V 1 または第 2 V 入賞口 V 2) に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S n 0 5 0 2 において、V 入賞口に遊技球が入球したと判定した場合には (S n 0 5 0 2 : Y E S) 、ステップ S n 0 5 0 3 に進む。

【 8 0 3 1 】

ステップ S n 0 5 0 3 では、V 入賞種別フラグが O N であるか否かを判定する。V 入賞種別フラグは、V 入賞口に遊技球が入球したことによって大当たりが確定したときに、確定した大当たりの種別に対応した V 入賞種別フラグを O N にする。そして、開閉実行モードを終了する際に実行されるエンディング期間終了時の移行処理において、状態を示す他のフラグを消去する際に消去される。具体的には、大当たり V a が確定した場合には V 入賞 V a フラグ、大当たり V b が確定した場合には V 入賞 V b フラグ、大当たり V c が確定した場合には V 入賞 V c フラグ、大当たり V d が確定した場合には V 入賞 V d フラグ、大当たり V e が確定した場合には V 入賞 V e フラグ、大当たり V f が確定した場合には V 入賞 V f フラグ、大当たり V g が確定した場合には V 入賞 V g フラグを各々 O N にする。

【 8 0 3 2 】

10

20

30

40

50

ステップ S n 0 5 0 3 において、V入賞種別フラグが ON であると判定した場合には (S n 0 5 0 3 : Y E S)、そのまま V入賞口用の入球処理を終了する。ステップ S n 0 5 0 3 において、V入賞種別フラグが ON ではないと判定した場合には (S n 0 5 0 3 : N O)、ステップ S n 0 5 0 4 に進む。

【 8 0 3 3 】

ステップ S n 0 5 0 4 では、当選した小当たりの種別に対応した V入賞種別フラグを ON にする。ステップ S n 0 5 0 4 を実行した後、ステップ S n 0 5 0 5 に進み、V入賞コマンドを設定する。その後、V入賞口用の入球処理を終了する。

【 8 0 3 4 】

一方、ステップ S n 0 5 0 2 において、V入賞口に遊技球が入球していないと判定した場合には (S n 0 5 0 2 : N O)、ステップ S n 0 5 0 6 に進む。ステップ S n 0 5 0 6 では、遊技球が排出口 (排出口 2 2 3、排出口 2 2 5) に入球したかを判定する。

【 8 0 3 5 】

ステップ S n 0 5 0 6 において、遊技球が排出口に入球したと判定した場合には (S n 0 5 0 6 : Y E S)、ステップ S n 0 5 0 7 に進む。ステップ S n 0 5 0 7 では、非 V入賞コマンドを設定する。その後、V入賞口用の入球処理を終了する。

【 8 0 3 6 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと (以下、「電源投入」とも呼ぶ) に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【 8 0 3 7 】

図 7 6 2 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S n 0 6 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S n 0 6 0 2 に進む。

【 8 0 3 8 】

ステップ S n 0 6 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S n 0 6 0 3 に進む。

【 8 0 3 9 】

ステップ S n 0 6 0 3 では、ステップ S n 0 6 0 2 において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S n 0 6 0 3 を実行した後、ステップ S n 0 6 0 4 に進む。

【 8 0 4 0 】

ステップ S n 0 6 0 4 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S n 0 6 0 5 に進む。

【 8 0 4 1 】

ステップ S n 0 6 0 5 では、払出制御装置 7 0 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ S n 0 6 0 6 に進む。ステップ S n 0 6 0 6 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、第 1 図柄表示部 3 7 a、第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S n 0 6 0

10

20

30

40

50

6を実行した後、ステップS n 0 6 0 7に進む。

【8042】

ステップS n 0 6 0 7では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップS n 0 6 0 8に進む。

【8043】

ステップS n 0 6 0 8では、第2始動口34に設けられた電動役物34aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物34aを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップS n 0 6 0 9に進む。

【8044】

ステップS n 0 6 0 9では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップS n 0 6 0 3のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では4msec）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップS n 0 6 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間（4msec）が経過していないと判定した場合には（S n 0 6 0 9：NO）、ステップS n 0 6 1 0及びステップS n 0 6 1 1において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップS n 0 6 1 0において、乱数初期値カウンタC I N Iに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップS n 0 6 1 1において、変動種別カウンタC Sに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップS n 0 6 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間（4msec）が経過していると判定した場合には（S n 0 6 0 9：YES）、ステップS n 0 6 0 3に戻り、ステップS n 0 6 0 3からステップS n 0 6 0 8までの各処理を実行する。

【8045】

なお、ステップS n 0 6 0 3からステップS n 0 6 0 8の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【8046】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図762：S n 0 6 0 6）として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

【8047】

図763は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップS n 0 7 0 1では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア64gの開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にONにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にOFFにされる。

【8048】

ステップS n 0 7 0 1において、開閉実行モード中であると判定した場合には（S n 0 7 0 1：YES）、ステップS n 0 7 0 2以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されること

10

20

30

40

50

はない。一方、ステップ S n 0 7 0 1 において、開閉実行モード中でないと判定した場合には (S n 0 7 0 1 : N O) 、ステップ S n 0 7 0 2 に進む。

【 8 0 4 9 】

ステップ S n 0 7 0 2 では、特図ユニット 3 7 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグが O N であるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始させる場合に O N にされ、その変動表示が終了する場合に O F F にされる。

10

【 8 0 5 0 】

ステップ S n 0 7 0 2 において、特図ユニット 3 7 が変動表示中でないと判定した場合には (S n 0 7 0 2 : N O) 、ステップ S n 0 7 0 3 に進む。

【 8 0 5 1 】

ステップ S n 0 7 0 3 では、特図ユニット 3 7 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップ S n 0 7 0 3 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 8 0 5 2 】

一方、ステップ S n 0 7 0 2 において、特図ユニット 3 7 が変動表示中であると判定した場合には (S n 0 7 0 2 : Y E S) 、ステップ S n 0 7 0 4 に進む。

20

【 8 0 5 3 】

ステップ S n 0 7 0 4 では、特図ユニット 3 7 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップ S n 0 7 0 4 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 8 0 5 4 】

< 変動開始処理 >

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 7 6 3 : S n 0 7 0 3) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 8 0 5 5 】

図 7 6 4 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S n 0 8 0 1 では、合計保留個数 C R N が「 0 」を上回るか否かを判定する。合計保留個数 C R N が「 0 」以下である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「 0 」であることを意味する。したがって、ステップ S n 0 8 0 1 において、合計保留個数 C R N が「 0 」以下であると判定した場合には (S n 0 8 0 1 : N O) 、本変動開始処理を終了する。一方、ステップ S n 0 8 0 1 において、合計保留個数 C R N が「 0 」を上回ると判定した場合には (S n 0 8 0 1 : Y E S) 、ステップ S n 0 8 0 2 に進む。

30

【 8 0 5 6 】

ステップ S n 0 8 0 2 では、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップ S n 0 8 0 3 に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

40

【 8 0 5 7 】

ステップ S n 0 8 0 3 では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップ S n 0 8 0 3 を実行した後、ステップ S n 0 8 0 4 に進む。

【 8 0 5 8 】

ステップ S n 0 8 0 4 では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無とに基づいて、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S n 0 8 0 4 を実行した後、ステップ S n 0 8 0 5 に進む。

50

【8059】

ステップSn0805では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップSn0804で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップSn0805を実行した後、ステップSn0806に進む。

【8060】

ステップSn0806では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、当たり抽選による大当たりの有無、小当たりの有無、及び振分け判定の結果の情報、外れ結果の情報が含まれる。

10

【8061】

ステップSn0805およびステップSn0806にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図762）におけるステップSn0603によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSn0806を実行した後、ステップSn0807に進む。

【8062】

ステップSn0807では、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第1図柄表示部37aであると特定して変動表示を開始させ、第2図柄表示部フラグがONである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第2図柄表示部37bであると特定して変動表示を開始させる。ステップSn0807を実行した後、ステップSn0808に進む。

20

【8063】

ステップSn0808では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをONする。ステップSn0808を実行した後、本変動開始処理を終了する。

30

【8064】

<保留情報シフト処理>

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図764：Sn0802）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【8065】

図765は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップSn0901では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第1保留エリアRaであるか否かを判定する。本実施形態のパチンコ機10は、第2保留エリアRb（図746）に記憶されている保留情報を優先的に処理対象とする。具体的には、第1保留エリアRa（図746）のみに保留情報が記憶されている場合には、第1保留エリアRaに記憶されている保留情報を処理対象とし、第2保留エリアRb（図746）のみに保留情報が記憶されている場合には、第2保留エリアRbに記憶されている保留情報を処理対象とし、第1保留エリアRaおよび第2保留エリアRbの両方に保留情報が記憶されている場合には、第2保留エリアRbに記憶されている保留情報を優先的に処理対象とする。

40

【8066】

なお、変形例として、時系列的に最先に記憶された保留情報から優先的に処理対象とする構成を採用してもよい。具体的には、第1保留エリアRaに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第1保留エリアRaの第1エリアに記憶されている保留情報）の方が、第2保留エリアRbに時系列的に記憶された保留情報のうち最も

50

先に記憶された保留情報（第2保留エリアR bの第1エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第1保留エリアR aであると判定する。一方、第1保留エリアR aに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第2保留エリアR bに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第2保留エリアR bであると判定する。このような構成を採用してもよい。

【8067】

ステップS n 0 9 0 1において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアR aであると判定した場合には（ステップS n 0 9 0 1：YES）、ステップS n 0 9 0 2～ステップS n 0 9 0 7の第1保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップS n 0 9 0 1において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアR aではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアR bであると判定した場合には（ステップS n 0 9 0 1：NO）、ステップS n 0 9 0 8～ステップS n 0 9 1 3の第2保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【8068】

ステップS n 0 9 0 2では、第1保留エリアR aの第1始動保留個数R a Nを1減算した後、ステップS n 0 9 0 3に進み、合計保留個数C R Nを1減算する。その後、ステップS n 0 9 0 4に進む。ステップS n 0 9 0 4では、第1保留エリアR aの第1エリアに格納されているデータを実行エリアA Eに移動させる。その後、ステップS n 0 9 0 5に進む。

【8069】

ステップS n 0 9 0 5では、第1保留エリアR aの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS n 0 9 0 5を実行した後、ステップS n 0 9 0 6に進む。

【8070】

ステップS n 0 9 0 6では、各種フラグ記憶エリア6 4 gの第2図柄表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部3 7 a又は第2図柄表示部3 7 bのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップS n 0 9 0 7へ進む。

【8071】

ステップS n 0 9 0 7では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置9 0に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM 6 3のコマンド情報記憶エリア6 3 gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリアR aに対応していることの情報、すなわち第1始動口3 3に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置9 0への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【8072】

ステップS n 0 9 0 7において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図7 6 2）におけるステップS n 0 6 0 3において、音声発光制御装置9 0に送信される。音声発光制御装置9 0は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置4 1の第1保留表示領域D s 1における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置1 0 0に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置1 0 0は、図柄表示装置4 1の第1保留表示領域D s 1における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

。

10

20

30

40

50

【8073】

ステップS n 0 9 0 1において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアR aではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアR bであると判定した場合には（S n 0 9 0 1：NO）、ステップS n 0 9 0 8に進む。

【8074】

ステップS n 0 9 0 8では、第2保留エリアR bの第2始動保留個数R b Nを1減算する。その後、ステップS n 0 9 0 9に進む。ステップS n 0 9 0 9では、合計保留個数C R Nを1減算し、ステップS n 0 9 1 0に進み、第2保留エリアR bの第1エリアに格納されているデータを実行エリアA Eに移動させる。その後、ステップS n 0 9 1 1に進む。

10

【8075】

ステップS n 0 9 1 1では、第2保留エリアR bの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS n 0 9 1 1を実行した後、ステップS n 0 9 1 2に進む。

【8076】

ステップS n 0 9 1 2では、各種フラグ記憶エリア6 4 gの第2図柄表示部フラグがONではない場合には当該フラグをONにし、ONである場合にはその状態を維持する。その後、ステップS n 0 9 1 3に進む。

20

【8077】

ステップS n 0 9 1 3では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置9 0に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM 6 3のコマンド情報記憶エリア6 3 gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第2保留エリアR bに対応していることの情報、すなわち第2始動口3 4に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置9 0への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【8078】

30

ステップS n 0 9 1 3において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図7 6 2）におけるステップS n 0 6 0 3において、音声発光制御装置9 0に送信される。音声発光制御装置9 0は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置4 1の第2保留表示領域D s 2における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置1 0 0に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置1 0 0は、図柄表示装置4 1の第2保留表示領域D s 2における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【8079】

<当たり判定処理>

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図7 6 4：S n 0 7 0 3）として主制御装置6 0のMP U 6 2によって実行される。

40

【8080】

図7 6 6は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップS n 1 0 0 1では、処理対象である当たり乱数カウンタC 1の値を読み出す。その後、ステップS n 1 0 0 2に進む。

【8081】

ステップS n 1 0 0 2では、では、RAM 6 4の第2図柄表示部フラグがONであるかを判定する。ステップS n 1 0 0 2において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（S n 1 0 0 2：NO）、ステップS n 1 0 0 3に進み、第1始動口

50

用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。その後、ステップ S n 1 0 0 5 に進む。

【8082】

一方、ステップ S n 1 0 0 2 において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には (S n 1 0 0 2 : Y E S) 、ステップ S n 1 0 0 4 に進み、第2始動口用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。その後、ステップ S n 1 0 0 5 に進む。

【8083】

ステップ S n 1 0 0 5 では、当否判定の結果、大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップ S n 1 0 0 5 において、大当たりに当選していると判定した場合には (S n 1 0 0 5 : Y E S) 、ステップ S n 1 0 0 6 に進む。

【8084】

ステップ S n 1 0 0 6 では、当たり種別カウンタ C 2 の値を読み出す。その後、ステップ S n 1 0 0 7 に進み、大当たり用振分テーブルを参照して、大当たりの種別を振り分ける。具体的には、第1保留エリア R a に記憶されている保留情報を処理対象である場合には、第1始動口用の大当たり振分テーブルを参照し、大当たりの種別の振り分けを行う。第2保留エリア R b に記憶されている保留情報を処理対象である場合には、第2始動口用の大当たり振分テーブルを参照し、大当たりの種別の振り分けを行う。

【8085】

その後、ステップ S n 1 0 0 8 に進み、振り分けた大当たりの種別に対応した大当たりフラグをONにする。具体的には、大当たり A である場合には大当たり A フラグをONにし、大当たり B である場合には大当たり B フラグをONにし、大当たり C である場合には大当たり C フラグをONにし、大当たり D である場合には大当たり D フラグをONにし、大当たり E である場合には大当たり E フラグをONにする。なお、大当たり V a ~ 大当たり V g (以下、V 入賞による大当たりを V 入賞大当たりとも呼ぶ) は、遊技回における当たり抽選によって当選する大当たりではなく、小当たりを契機として実行された開閉実行モード中に V 入賞して確定する大当たりであるので、ステップ S n 1 0 0 8 において大当たりフラグがONとなる対象の大当たりではない。V 入賞大当たりが確定した場合の大当たりフラグはエンディング期間終了時の移行処理 (図 7 7 2) においてONにする。ステップ S n 1 0 0 8 を実行した後、ステップ S n 1 0 0 9 に進む。

【8086】

ステップ S n 1 0 0 9 では、大当たりの種別に対応した停止図柄を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部 3 7 a 又は第2図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S n 1 0 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S n 1 0 0 9 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【8087】

一方、ステップ S n 1 0 0 5 において、大当たりに当選していないと判定した場合には (S n 1 0 0 5 : N O) 、ステップ S n 1 0 1 0 に進む。ステップ S n 1 0 1 0 では、当否判定の結果、小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップ S n 1 0 1 0 において、小当たりに当選していると判定した場合には (S n 1 0 1 0 : Y E S) 、ステップ S n 1 0 1 1 に進む。

【8088】

ステップ S n 1 0 1 1 では、当たり種別カウンタ C 2 の値を読み出す。その後、ステップ S n 1 0 1 2 に進み、小当たり用振分テーブルを参照して、小当たりの種別を振り分ける。具体的には、第1保留エリア R a に記憶されている保留情報を処理対象である場合には、第1始動口用の小当たり振分テーブルを参照し、小当たりの種別の振り分けを行う。第2保留エリア R b に記憶されている保留情報を処理対象である場合には、第2始動口用の小当たり振分テーブルを参照し、小当たりの種別の振り分けを行う。

10

20

30

40

50

【8089】

その後、ステップ S n 1 0 1 3 に進み、振り分けた小当たりの種別に対応した小当たりフラグを ON にする。具体的には、小当たり a である場合には小当たり a フラグを ON にし、小当たり b である場合には大当たり b フラグを ON にし、小当たり c である場合には小当たり c フラグを ON にし、小当たり d である場合には大当たり d フラグを ON にし、小当たり e である場合には小当たり e フラグを ON にし、小当たり f である場合には小当たり f フラグを ON にし、小当たり g である場合には小当たり g フラグを ON にする。ステップ S n 1 0 1 3 を実行した後、ステップ S n 1 0 1 4 に進む。

【8090】

ステップ S n 1 0 1 4 では、小当たりの種別に対応した停止図柄を設定する処理を実行する。具体的には、小当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている小当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S n 1 0 1 2 において振り分けた小当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を RAM 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S n 1 0 1 4 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【8091】

ステップ S n 1 0 1 0 において、小当たりに当選していないと判定した場合には (S n 1 0 1 0 : N O) 、ステップ S n 1 0 1 5 に進む。

【8092】

ステップ S n 1 0 1 5 では、リーチ乱数カウンタ C 3 の値を読み出し、その後、ステップ S n 1 0 1 6 に進み、リーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップ S n 1 0 1 7 に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c (図 7 4 5) に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【8093】

ステップ S n 1 0 1 7 において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には (S n 1 0 1 7 : Y E S) 、ステップ S n 1 0 1 8 に進み、リーチ発生フラグを ON する。具体的には、RAM 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを ON する。ステップ S n 1 0 1 8 を実行した後、ステップ S n 1 0 1 9 に進む。

【8094】

一方、ステップ S n 1 0 1 7 において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S n 1 0 1 7 : N O) 、そのままステップ S n 1 0 1 9 に進む。

【8095】

ステップ S n 1 0 1 9 では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e における外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に格納されている停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を RAM 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S n 1 0 1 9 を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【8096】

< 変動時間設定処理 >

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 7 6 4 : S n 0 8 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【8097】

図 7 6 7 は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S n 1 1 0 1 で

は、実行エリア A E に格納されている変動種別カウンタ C S の値を読み出す。その後、ステップ S n 1 1 0 2 に進む。

【8098】

ステップ S n 1 1 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、大当たりフラグが O N であるか否かを判定し、大当たりフラグが O N である場合には (S n 1 1 0 2 : Y E S) 、ステップ S n 1 1 0 3 に進む。

【8099】

ステップ S n 1 1 0 3 では、大当たり用の変動時間の設定処理を実行する。具体的には、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている大当たり用変動時間

10

【8100】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数 C R N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第 2 始動保留個数 R b N が「0」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が短くなり、第 1 始動保留個数 R a N が「0」である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなる。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数 C R N の数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数 C R N の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また

20

【8101】

ステップ S n 1 1 0 3 を実行した後、ステップ S n 1 1 0 9 に進む。

【8102】

ステップ S n 1 1 0 2 において、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には (S n 1 1 0 2 : N O) 、ステップ S n 1 1 0 4 に進む。

【8103】

ステップ S n 1 1 0 4 では、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、小当たりフラグが O N であるか否かを判定し、小当たりフラグが O N である場合には (S n 1 1 0 4 : Y E S) 、ステップ S n 1 1 0 5 に進む。

30

【8104】

ステップ S n 1 1 0 5 では、小当たり用の変動時間の設定処理を実行する。具体的には、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。

【8105】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数 C R N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第 2 始動保留個数 R b N が「0」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が短くなり、第 1 始動保留個数 R a N が「0」である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなる。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数 C R N の数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数 C R N の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、各保留個数 R a N , R b N に依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

40

【8106】

ステップ S n 1 1 0 5 を実行した後、ステップ S n 1 1 0 9 に進む。

50

【8107】

ステップS n 1 1 0 4において、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（S n 1 1 0 4：NO）、ステップS n 1 1 0 6に進む。

【8108】

ステップS n 1 1 0 6では、今回の遊技回に係る当たり抽選においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の、リーチ発生フラグがONであるか否かを判定し、リーチ発生フラグがONである場合には（S n 1 1 0 6：YES）、ステップS n 1 1 0 7に進む。

【8109】

ステップS n 1 1 0 7では、リーチ発生用の変動時間の設定処理を実行する。具体的には、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 dに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。

【8110】

なお、本実施形態のパチンコ機10では、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数CRNの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第2始動保留個数R b Nが「0」である場合には、第1始動保留個数R a Nの数が多いほど変動時間が短くなり、第1始動保留個数R a Nが「0」である場合には、第2始動保留個数R b Nの数が多いほど変動時間が短くなる。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数CRNの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数CRNの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、各保留個数R a N、R b Nに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【8111】

ステップS n 1 1 0 7を実行した後、ステップS n 1 1 0 9に進む。

【8112】

ステップS n 1 1 0 6において、今回の遊技回に係る当たり抽選においてリーチが発生しないと判定した場合には（S n 1 1 0 6：NO）、ステップS n 1 1 0 8に進む。

【8113】

ステップS n 1 1 0 8では、リーチ非発生用の変動時間の設定処理を実行する。具体的には、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 dに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。

【8114】

なお、本実施形態のパチンコ機10では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数CRNの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第2始動保留個数R b Nが「0」である場合には、第1始動保留個数R a Nの数が多いほど変動時間が短くなり、第1始動保留個数R a Nが「0」である場合には、第2始動保留個数R b Nの数が多いほど変動時間が短くなる。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数CRNの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数CRNの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、各保留個数R a N、R b Nに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【8115】

ステップS n 1 1 0 8を実行した後、ステップS n 1 1 0 9に進む。

【8116】

ステップS n 1 1 0 9では、変動時間情報を記憶する。具体的には、取得した変動時間情報をRAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【8117】

<変動終了処理>

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図763：Sn0704）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【8118】

図768は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップSn1201では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップSn1201では、RAM64の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア64f）に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図767）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

10

【8119】

ステップSn1201において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Sn1201：NO）、本変動終了処理を終了する。

【8120】

ステップSn1201において、変動時間が経過していると判定した場合には（Sn1201：YES）、ステップSn1202に進み、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。その後、ステップSn1203に進み、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをOFFする。ステップSn1203を実行した後、ステップSn1204に進む。

20

【8121】

ステップSn1204では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の大当たりフラグ（大当たりAフラグ～大当たりEフラグのいずれか）または小当たりフラグ（小当たりaフラグ～小当たりgフラグのいずれか）がONであるか否かを判定する。ステップSn1204において、いずれの大当たりフラグおよび小当たりフラグもONではない場合には（Sn1204：NO）、ステップSn1206に進む。

30

【8122】

一方、ステップSn1204において、いずれかの大当たりフラグまたは小当たりフラグがONであると判定した場合には（Sn1204：YES）、ステップSn1205に進む。ステップSn1205では、開閉実行モードフラグをONにする。その後、変動終了処理を終了する。

【8123】

ステップSn1206では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。

【8124】

ステップSn1206において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（Sn1206：YES）、ステップSn1207に進む。一方、ステップSn1206において、高頻度サポートモードフラグがONではないと判定した場合には（Sn1206：NO）、そのまま変動終了処理を終了する。

40

【8125】

ステップSn1207では、遊技回数カウンタPNCの値を1減算する。遊技回数カウンタPNCは、高頻度サポートモードとして実行する遊技回の回数（以下、保証遊技回数とも呼ぶ）をカウントするためのカウンタである。本実施形態においては、保障遊技回数を100回として設定している。すなわち、ステップSn1207では、高頻度サポートモードとして遊技回を1回実行した場合に、遊技回数カウンタPNCを1減算すること

50

によって、高頻度サポートモードとして実行可能な遊技回数をカウントしている。ステップ S n 1 2 0 7 を実行した後、ステップ S n 1 2 0 8 に進む。

【 8 1 2 6 】

ステップ S n 1 2 0 8 では、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。すなわち、保障遊技回数が 1 0 0 回未満であるか否かを判定する。ステップ S n 1 2 0 8 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回る（保障遊技回が 1 0 0 回未満である）と判定した場合には（S n 1 2 0 8 : Y E S）、そのまま変動終了処理を終了する。

【 8 1 2 7 】

一方、ステップ S n 1 2 0 8 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回らない（保障遊技回が 1 0 0 に達した）と判定した場合には（S n 1 2 0 8 : N O）、ステップ S n 1 2 0 9 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、変動終了処理を終了する。

【 8 1 2 8 】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図 7 6 2 : S n 0 6 0 7）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 8 1 2 9 】

図 7 6 9 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S n 1 3 0 1 では、エンディング期間フラグが O N であるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）に O N にされ、エンディング期間の終了時に O F F にされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【 8 1 3 0 】

ステップ S n 1 3 0 1 において、エンディング期間フラグが O N ではないと判定した場合には（S n 1 3 0 1 : N O）、ステップ S n 1 3 0 2 に進み、開閉処理期間フラグが O N であるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b または第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉扉 2 1 2 b の開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングで O N にされ、当該第 1 開閉扉 3 6 b または第 2 開閉扉 2 1 2 b の開閉動作が終了するタイミングで O F F にされる。

【 8 1 3 1 】

ステップ S n 1 3 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N ではないと判定した場合には（S n 1 3 0 2 : N O）、ステップ S n 1 3 0 3 に進み、オープニング期間フラグが O N であるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時に O N にされ、オープニング期間の終了時に O F F にされる。

【 8 1 3 2 】

ステップ S n 1 3 0 3 において、オープニング期間フラグが O N ではないと判定した場合には（S n 1 3 0 3 : N O）、ステップ S n 1 3 0 4 に進み、開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S n 1 3 0 4 において、開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には（S n 1 3 0 4 : Y E S）、ステップ S n 1 3 0 5 に進む。一方、ステップ S n 1 3 0 4 において、開閉実行モードフラグが O F F であると判定した場合には（S n 1 3 0 4 : N O）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 8 1 3 3 】

ステップ S n 1 3 0 5 では、小当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグが O N であるか否かを判定する。すなわち、今回の開閉実行モードが開始される契機が小当たり当選を契機としているのか否かを判定する。ステップ S n 1 3 0 5 において、小当たりに当選していない、すなわち、今回の開閉実行モードが大当たり当選を契機としていると判定した場合には（S n 1 3 0 5 : N O）、ステップ S n 1 3 0 6 に

10

20

30

40

50

進む。

【8134】

ステップSn1306では、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。すなわち、大当たりを契機とした開閉実行モードを開始する場合に、高頻度サポートモードを停止する。その後、ステップSn1307に進む。

【8135】

一方、ステップSn1305において、小当たりに当選している、すなわち、今回の開閉実行モードが小当たり当選を契機としていると判定した場合には（Sn1305：YES）、ステップSn1306を実行せずに、ステップSn1307に進む。

【8136】

ステップSn1307では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技（大入賞口開閉処理）における第1開閉扉36bおよび第2開閉扉212bの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、第1開閉扉36bまたは第2開閉扉212bを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、第1開閉扉36bまたは第2開閉扉212bを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）とが記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ROM63の開閉シナリオ記憶エリア63iに記憶されている。開閉シナリオ設定処理については、後述する。ステップSn1307を実行した後、前述したステップSn1308に進む。

【8137】

ステップSn1308では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。ステップSn1308を実行した後、ステップSn1309に進む。

【8138】

ステップSn1309では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図762）におけるコマンド出力処理（Sn0603）にて、音声発光制御装置90に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置90では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSn1309を実行した後、ステップSn1310に進み、オープニング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【8139】

ステップSn1303において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には（Sn1303：YES）、ステップSn1311に進む。

【8140】

ステップSn1311では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第3タイマカウンタT3の値が「0」であるか否かを判定する。第3タイマカウンタT3は、オープニング期間の時間をダウンカウントするタイマカウンタである。ステップSn1311において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Sn1311：YES）、ステップSn1312に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSn1313に進む。

【8141】

ステップSn1313では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、RAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ROM63に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部45におけるラウンド

10

20

30

40

50

表示部 3 9 に出力する。これにより、ラウンド表示部 3 9 では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップ S n 1 3 1 3 を実行した後、ステップ S n 1 3 1 4 に進む。

【 8 1 4 2 】

ステップ S n 1 3 1 4 では、開閉処理期間フラグを ON にする。続くステップ S n 1 3 1 5 では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 7 6 2：ステップ S n 0 6 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S n 1 3 1 4 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 8 1 4 3 】

ステップ S n 1 3 0 2 において、開閉処理期間フラグが ON であると判定した場合には（S n 1 3 0 2：YES）、ステップ S n 1 3 1 5 に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップ S n 1 3 1 5 を実行した後、ステップ S n 1 3 1 6 に進む。

【 8 1 4 4 】

ステップ S n 1 3 1 6 では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、実行されたラウンドの回数をカウントするための第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップ S n 1 3 1 6 において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（S n 1 3 1 6：YES）、ステップ S n 1 3 1 7 に進む。一方、ステップ S n 1 3 1 6 において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（S n 1 3 1 6：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 8 1 4 5 】

ステップ S n 1 3 1 7 では、開閉処理期間フラグを OFF にし、その後、ステップ S n 1 3 1 8 に進む。

【 8 1 4 6 】

ステップ S n 1 3 1 8 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。ステップ S n 1 3 1 8 を実行した後、ステップ S n 1 3 1 9 に進む。

【 8 1 4 7 】

ステップ S n 1 3 1 9 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第 4 タイマカウンタエリア T 4 に「3 0 0 0」（すなわち、6 s e c）をセットする。なお、第 4 タイマカウンタエリア T 4 は、RAM 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S n 1 3 1 9 を実行した後、ステップ S n 1 3 2 0 に進む。

【 8 1 4 8 】

ステップ S n 1 3 2 0 では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 7 6 2）におけるステップ S n 0 6 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。エンディングコマンドには、エンディング時間設定処理（S n 1 3 2 0）において設定されたエンディング時間の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、エンディング演出を実行する。ステップ S n 1 3 2 0 を実行した後、ステップ S n 1 3 2 1 に進む。

【 8 1 4 9 】

ステップ S n 1 3 2 1 では、エンディング期間フラグを ON にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 8 1 5 0 】

ステップ S n 1 3 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には (S n 1 3 0 1 : Y E S) 、ステップ S n 1 3 2 2 に進む。

【 8 1 5 1 】

ステップ S n 1 3 2 2 では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理 (S n 1 3 1 9) において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S n 1 3 2 2 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」であると判定した場合には (S n 1 3 2 2 : Y E S) 、ステップ S n 1 3 2 3 に進む。

【 8 1 5 2 】

ステップ S n 1 3 2 3 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S n 1 3 2 4 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S n 1 3 2 4 を実行した後、ステップ S n 1 3 2 5 に進む。

【 8 1 5 3 】

ステップ S n 1 3 2 5 では、V 入賞に起因する大当たりフラグ (以下、V 入賞大当たりフラグとも呼ぶ) が O N であるか否かを判定する。具体的には、大当たり V a フラグ、大当たり V b フラグ、大当たり V c フラグ、大当たり V d フラグ、大当たり V e フラグ、大当たり V f フラグ、大当たり V g フラグのいずれかの大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S n 1 3 2 5 において、V 入賞大当たりフラグが O N ではないと判定した場合には (S n 1 3 2 5 : N O) 、ステップ S n 1 3 2 6 に進む。

【 8 1 5 4 】

ステップ S n 1 3 2 6 では、開閉実行モードフラグを O F F にする。その後、遊技状態移行処理を終了する。

【 8 1 5 5 】

一方、ステップ S n 1 3 2 5 において、V 入賞に起因する大当たりフラグが O N であると判定した場合、すなわち、今回の開閉実行モードが小当たり当選を契機とするものであって、当該開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理において V 入賞口に入賞したことによる大当たりが確定した場合には (S n 1 3 2 5 : Y E S) 、開閉実行モードフラグを O F F にすることなく、遊技状態移行処理を終了する。小当たり当選を契機とする開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理において V 入賞口に遊技球が入賞し大当たりが確定した場合には、当該実行中の開閉実行モードの終了後に、再度、V 入賞によって確定した大当たりに対応した開閉実行モードを実行するため、開閉実行モードフラグを O F F にすることなく O N 状態を継続する。このようにすることで、次回に遊技状態移行処理が実行された際に、再度、開閉実行モードを開始することができる。

【 8 1 5 6 】

< 開閉シナリオ設定処理 >

次に、開閉シナリオ設定処理について説明する。開閉シナリオ設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 7 6 9 : S n 1 3 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 8 1 5 7 】

図 7 7 0 は、開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップ S n 1 4 0 1 では、大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理が実行される契機となるのは、大当たり当選が契機となる場合と小当たり当選が契機となる場合とがあり、本処理により、大当たり当選を契機とする大入賞口開閉処理であるのか、小当たり当選を契機とする大入賞口開閉処理であるのかを判定する。ステップ S n 1 4 0 1 において、大当たりフラグが O N であると判定した場合には (S n 1 4 0 1 : Y E S) 、ステップ S n 1 4 0 2 に進む。

【 8 1 5 8 】

10

20

30

40

50

ステップ S n 1 4 0 2 では、大当たりの種別に対応した開閉シナリオを設定する。具体的には、大当たりフラグの種類（大当たり A フラグ～大当たり E フラグ、大当たりフラグ V a ～大当たり V g ）に応じた開閉シナリオを設定する。図 7 4 9、図 7 5 0、図 7 5 1 で説明したように、大当たり A または大当たり B に当選した場合には、1 0 R のラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ [L O P 1 0] が設定される。大当たり C に当選した場合には、1 5 R のラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ [L O P 1 5] が設定される。大当たり D または大当たり E に当選した場合には、5 R のラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ [L O P 5] が設定される。大当たり V a または大当たり V b に当選した場合には、1 0 R のラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ [L O P 1 0] が設定される。大当たり V c または大当たり V d に当選した場合には、1 5 R のラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ [L O P 1 5] が設定される。大当たり V e、大当たり V f、または大当たり V g に当選した場合には、5 R のラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ [L O P 5] が設定される。

10

【 8 1 5 9 】

ステップ S n 1 4 0 2 の実行後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【 8 1 6 0 】

ステップ S n 1 4 0 1 において、大当たりフラグが ON ではないと判定した場合には（ S n 1 4 0 1 : N O ）、ステップ S n 1 4 0 3 に進む。ステップ S n 1 4 0 3 では、小当たりの種別に対応した開閉シナリオを設定する。具体的には、小当たりフラグの種類（小当たり a フラグ～小当たり g フラグ）に応じた開閉シナリオを設定する。図 7 4 9、図 7 5 0、図 7 5 1 で説明したように、小当たり a に当選した場合には、開閉シナリオ [S O P a] が設定される。開閉シナリオ [S O P a] は、ラウンド数が 1 R に設定されており、第 2 開閉扉 2 1 2 b の開放状態時に第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が、クルーン 2 2 0 に誘因されやすいように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。小当たり b に当選した場合には、開閉シナリオ [S O P b] が設定される。開閉シナリオ [S O P b] は、ラウンド数が 1 R に設定されており、第 2 開閉扉 2 1 2 b の開放状態時に第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が、クルーン 2 2 0 に誘因されやすいように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。小当たり c に当選した場合には、開閉シナリオ [S O P c] が設定される。開閉シナリオ [S O P c] は、ラウンド数が 1 R に設定されており、第 2 開閉扉 2 1 2 b の開放状態時に第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が、クルーン 2 2 0 に誘因されやすいように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。小当たり d に当選した場合には、開閉シナリオ [S O P d] が設定される。開閉シナリオ [S O P d] は、ラウンド数が 1 R に設定されており、第 2 開閉扉 2 1 2 b の開放状態時に第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が、第 2 V 入賞口 V 2 に誘因されやすいように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。小当たり e に当選した場合には、開閉シナリオ [S O P e] が設定される。開閉シナリオ [S O P e] は、ラウンド数が 1 R に設定されており、第 2 開閉扉 2 1 2 b の開放状態時に第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が、第 2 V 入賞口 V 2 に誘因されやすいように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。小当たり f に当選した場合には、開閉シナリオ [S O P f] が設定される。開閉シナリオ [S O P f] は、ラウンド数が 1 R に設定されており、第 2 開閉扉 2 1 2 b の開放状態時に第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が、第 2 V 入賞口 V 2 に誘因されやすいように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。小当たり g に当選した場合には、開閉シナリオ [S O P g] が設定される。開閉シナリオ [S O P g] は、ラウンド数が 1 R に設定されており、第 2 開閉扉 2 1 2 b の開放状態時に第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が、排出口 2 2 5 に誘因されやすいように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。ステップ S n 1 4 0 3 を実行した後、ステップ S n 1 4 0 4 に進む。

20

30

40

【 8 1 6 1 】

50

ステップ S n 1 4 0 4 では、V 入賞口入球許可フラグを ON にする。V 入賞口入球許可フラグは、小当たりを契機とした開閉シナリオが設定された場合に ON するフラグであり、当該 V 入賞口入球許可フラグが ON の場合のみ、V 入賞口に入球した場合に、V 入賞口への入球であると判定する（図 7 6 1：S n 0 5 0 1 参照）。このようにすることで、予期しない何らかの不具合等によって不当に V 入賞口に遊技球が入球した場合に大当たりを確定させることを抑制することができる。ステップ S n 1 4 0 4 を実行した後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【8162】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 7 6 9：S n 1 3 1 5）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

10

【8163】

図 7 7 1 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S n 1 5 0 1 では、開閉シナリオ設定処理（図 7 6 9：S n 1 3 0 9）において設定された開閉シナリオを読み出す。その後、ステップ S 1 5 0 2 に進む。

【8164】

ステップ S n 1 5 0 2 では、第 1 開閉扉 3 6 b は開放中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S n 1 5 0 2 において、第 1 開閉扉 3 6 b は開放中ではないと判定した場合には（S n 1 5 0 2：N O）、ステップ S n 1 5 0 3 に進む。

20

【8165】

ステップ S n 1 5 0 3 では、第 1 開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第 1 開閉扉 3 6 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S n 1 5 0 3 において、第 1 開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したと判定した場合には（S n 1 5 0 3：Y E S）、ステップ S n 1 5 0 4 に進む。

【8166】

ステップ S n 1 5 0 4 では、第 1 開閉扉 3 6 b を開放する。その後、ステップ S n 1 5 0 5 に進む。

30

【8167】

ステップ S n 1 5 0 5 では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、第 1 開閉扉 3 6 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 7 6 2：ステップ S n 0 6 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S n 1 5 0 5 を実行した後、ステップ S n 1 5 0 9 に進む。

【8168】

ステップ S n 1 5 0 3 において、第 1 開閉扉 3 6 b の開放条件が成立していないと判定した場合には（S n 1 5 0 3：N O）、ステップ S n 1 5 0 4 およびステップ S n 1 5 0 5 を実行することなく、ステップ S n 1 5 0 9 に進む。

40

【8169】

ステップ S n 1 5 0 2 において、第 1 開閉扉 3 6 b は開放中であると判定した場合には（S n 1 5 0 2：Y E S）、ステップ S n 1 5 0 6 に進む。

【8170】

ステップ S n 1 5 0 6 では、第 1 開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第 1 開閉扉 3 6 b の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S n 1 5 0 6 において、第 1 開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S n 1 5 0 6：Y E S）、ステップ S n 1 5 0 7 に進む。

【8171】

50

ステップ S n 1 5 0 7 では、第 1 開閉扉 3 6 b を閉鎖する。その後、ステップ S n 1 5 0 8 に進む。

【 8 1 7 2 】

ステップ S n 1 5 0 8 では、第 1 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 1 開閉扉閉鎖コマンドは、第 1 開閉扉 3 6 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 7 6 2：ステップ S n 0 6 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S n 1 5 0 8 を実行した後、ステップ S n 1 5 0 9 に進む。

【 8 1 7 3 】

ステップ S n 1 5 0 6 において、第 1 開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S n 1 5 0 6：NO）、ステップ S n 1 5 0 7 およびステップ S n 1 5 0 8 を実行することなく、ステップ S n 1 5 0 9 に進む。

10

【 8 1 7 4 】

ステップ S n 1 5 0 9 では、第 2 開閉扉 2 1 2 b は開放中であるか否かを判定する。具体的には、第 2 可変入賞駆動部 2 1 2 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S n 1 5 0 9 において、第 2 開閉扉 2 1 2 b は開放中ではないと判定した場合には（S n 1 5 0 9：NO）、ステップ S n 1 5 1 0 に進む。

【 8 1 7 5 】

ステップ S n 1 5 1 0 では、第 2 開閉扉 2 1 2 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第 2 開閉扉 2 1 2 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S n 1 5 1 0 において、第 2 開閉扉 2 1 2 b の開放条件が成立したと判定した場合には（S n 1 5 1 0：YES）、ステップ S n 1 5 1 1 に進む。

20

【 8 1 7 6 】

ステップ S n 1 5 1 1 では、第 2 開閉扉 2 1 2 b を開放する。その後、ステップ S n 1 5 1 2 に進む。

【 8 1 7 7 】

ステップ S n 1 5 1 2 では、第 2 開閉扉開放コマンドを設定する。第 2 開閉扉開放コマンドは、第 2 開閉扉 2 1 2 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 7 6 2：ステップ S n 0 6 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S n 1 5 1 2 を実行した後、ステップ S n 1 5 1 6 に進む。

30

【 8 1 7 8 】

ステップ S n 1 5 1 0 において、第 2 開閉扉 2 1 2 b の開放条件が成立していないと判定した場合には（S n 1 5 1 0：NO）、ステップ S n 1 5 1 1 およびステップ S n 1 5 1 2 を実行することなく、ステップ S n 1 5 1 6 に進む。

【 8 1 7 9 】

ステップ S n 1 5 0 9 において、第 2 開閉扉 2 1 2 b は開放中であると判定した場合には（S n 1 5 0 9：YES）、ステップ S n 1 5 1 3 に進む。

【 8 1 8 0 】

40

ステップ S n 1 5 1 3 では、第 2 開閉扉 2 1 2 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第 2 開閉扉 2 1 2 b の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S n 1 5 1 3 において、第 2 開閉扉 2 1 2 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S n 1 5 1 3：YES）、ステップ S n 1 5 1 4 に進む。

【 8 1 8 1 】

ステップ S n 1 5 1 4 では、第 2 開閉扉 2 1 2 b を閉鎖する。その後、ステップ S n 1 5 1 5 に進む。

【 8 1 8 2 】

ステップ S n 1 5 1 5 では、第 2 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 2 開閉扉閉鎖コマ

50

ンドは、第2開閉扉212bが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第2開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図762：ステップSn0603）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSn1515を実行した後、ステップSn1516に進む。

【8183】

ステップSn1513において、第2開閉扉212bの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Sn1513：NO）、ステップSn1514およびステップSn1515を実行することなく、ステップSn1516に進む。

【8184】

ステップSn1516では、第1振分弁218は開放中であるか否かを判定する。具体的には、第1振分弁駆動部218aの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップSn1516において、第1振分弁218は開放中ではないと判定した場合には（Sn1516：NO）、ステップSn1517に進む。

10

【8185】

ステップSn1517では、第1振分弁218の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第1振分弁218の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップSn1517において、第1振分弁218の開放条件が成立したと判定した場合には（Sn1517：YES）、ステップSn1518に進む。

【8186】

ステップSn1518では、第1振分弁218を開放する。その後、ステップSn1519に進む。

20

【8187】

ステップSn1519では、第1振分弁開放コマンドを設定する。第1振分弁開放コマンドは、第1振分弁218が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第1振分弁開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図762：ステップSn0603）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSn1519を実行した後、ステップSn1523に進む。

【8188】

ステップSn1517において、第1振分弁218の開放条件が成立していないと判定した場合には（Sn1517：NO）、ステップSn1518およびステップSn1519を実行することなく、ステップSn1523に進む。

30

【8189】

ステップSn1516において、第1振分弁218は開放中であると判定した場合には（Sn1516：YES）、ステップSn1520に進む。

【8190】

ステップSn1520では、第1振分弁218の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第1振分弁218の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップSn1520において、第1振分弁218の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Sn1520：YES）、ステップSn1521に進む。

40

【8191】

ステップSn1521では、第1振分弁218を閉鎖する。その後、ステップSn1522に進む。

【8192】

ステップSn1522では、第1振分弁閉鎖コマンドを設定する。第1振分弁閉鎖コマンドは、第1振分弁218が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第1振分弁閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図762：ステップSn0603）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSn1522を実行した後、ステップSn1523に進む。

50

【8193】

ステップSn1520において、第1振分弁218の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Sn1520：NO）、ステップSn1521およびステップSn1522を実行することなく、ステップSn1523に進む。

【8194】

ステップSn1523では、第2振分弁219は開放中であるか否かを判定する。具体的には、第2振分弁駆動部219aの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップSn1523において、第2振分弁219は開放中ではないと判定した場合には（Sn1523：NO）、ステップSn1524に進む。

【8195】

10

ステップSn1524では、第2振分弁219の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第2振分弁219の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップSn1524において、第2振分弁219の開放条件が成立したと判定した場合には（Sn1524：YES）、ステップSn1525に進む。

【8196】

ステップSn1525では、第2振分弁219を開放する。その後、ステップSn1526に進む。

【8197】

20

ステップSn1526では、第2振分弁開放コマンドを設定する。第2振分弁開放コマンドは、第2振分弁219が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第2振分弁開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図762：ステップSn0603）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSn1526を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【8198】

ステップSn1524において、第2振分弁219の開放条件が成立していないと判定した場合には（Sn1524：NO）、ステップSn1525およびステップSn1526を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【8199】

30

ステップSn1523において、第2振分弁219は開放中であると判定した場合には（Sn1523：YES）、ステップSn1527に進む。

【8200】

ステップSn1527では、第2振分弁219の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第2振分弁219の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップSn1527において、第2振分弁219の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Sn1527：YES）、ステップSn1528に進む。

【8201】

40

ステップSn1528では、第2振分弁219を閉鎖する。その後、ステップSn1529に進む。

【8202】

ステップSn1529では、第2振分弁閉鎖コマンドを設定する。第2振分弁閉鎖コマンドは、第2振分弁219が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第2振分弁閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図762：ステップSn0603）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSn1529を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【8203】

ステップSn1527において、第2振分弁219の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Sn1527：NO）、ステップSn1528およびステップSn1529を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

50

【8204】

<エンディング期間終了時の移行処理>

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図769：Sn1324）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【8205】

図772は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップSn1601では、小当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップSn1601において、小当たりフラグがONではないと判定した場合には（Sn1601：NO）、ステップSn1602に進む。

10

【8206】

ステップSn1602では、当たり種別に対応した遊技回数カウンタPNCの値を設定する。すなわち、大当たりを契機とした開閉実行モードの終了後に、高頻度サポートモードを実行する場合に、当該高頻度モードとして実行される遊技回の回数を遊技回数カウンタPNCとして設定する。より具体的には、図749、図750、図751の大当たり用の振分テーブルの、高頻度サポート遊技回数の欄に示す値が設定される。ステップSn1602を実行した後、ステップSn1603に進む。

【8207】

ステップSn1603では、フラグ消去処理を実行する。具体的には遊技状態を示すフラグを消去する。その後、ステップSn1604に進み、遊技回数カウンタPNCの値が0よりも大きいか否かを判定する。ステップSn1604において、遊技回数カウンタPNCが0よりも大きくない場合、すなわち、遊技回数カウンタPNCが0である場合には（Sn1604：NO）、そのままエンディング期間終了時の移行処理を終了する。より具体的には、今回の開閉実行モードが実行される契機が大当たりであり、当該大当たりの種別が開閉実行モードの終了後に高頻度サポートに移行しない大当たり種別である場合（例えば、大当たりBや大当たりEなど）に、ステップSn1602において遊技回数カウンタPNCに0が設定され（Sn1604：NO）、処理の進行として、そのままエンディング期間終了時の移行処理を終了する。

20

【8208】

ステップSn1604において、遊技回数カウンタPNCが0ではないと判定した場合には（Sn1604：YES）、ステップSn1605に進み、高頻度サポートモードフラグをONにする。ステップSn1605を実行した後、ステップSn1606に進み、高頻度サポートモードコマンドを設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

30

【8209】

一方、ステップSn1601において、小当たりフラグがONであると判定した場合には（Sn1601：YES）、ステップSn1607に進む。ステップSn1607では、V入賞種別フラグがONであるか否かを判定する。V入賞種別フラグはV入賞口に遊技球が入球した場合にONとなるフラグである（図761：Sn0504参照）。ステップSn1607において、V入賞種別フラグがONであると判定した場合には（Sn1607：YES）、ステップSn1608に進む。

40

【8210】

ステップSn1608では、V入賞種別フラグに対応した大当たりフラグをONにする。具体的には、V入賞Vaフラグに対しては大当たりVaフラグ、V入賞Vbフラグに対しては大当たりVbフラグ、V入賞Vcフラグに対しては大当たりVcフラグ、V入賞Vdフラグに対しては大当たりVdフラグ、V入賞Veフラグに対しては大当たりVeフラグ、V入賞Vfフラグに対しては大当たりVfフラグ、V入賞Vgフラグに対しては大当たりVgフラグを各々ONにする。

【8211】

ステップSn1608を実行した後、ステップSn1609に進み、フラグ消去処理を

50

実行する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【8212】

ステップSn1607において、V入賞種別フラグがONではないと判定した場合には（Sn1607：NO）、ステップS1608を実行せずにステップS1609に進み、フラグ消去処理を実行する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【8213】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図762：Sn0608）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【8214】

図773は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップSn1701では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gのサポート中フラグがONであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第2始動口34の電動役物34aを開放状態にさせる場合にONにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にOFFにされるフラグである。ステップSn1701において、サポート中フラグがONではないと判定した場合には（Sn1701：NO）、ステップSn1702に進む。

【8215】

ステップSn1702では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gのサポート当選フラグがONであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物34aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にONにされ、サポート中フラグがONである場合にOFFにされるフラグである。ステップSn1702において、サポート当選フラグがONではないと判定した場合には（Sn1702：NO）、ステップSn1703に進む。

【8216】

ステップSn1703では、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた電役用タイマカウンタTdの値が「0」であるか否かを判定する。この場合、電役用タイマカウンタTdは、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。電役用タイマカウンタTdにセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1減算される。

【8217】

ステップSn1703において、電役用タイマカウンタTdの値が「0」でないと判定した場合には（Sn1703：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（Sn1703：YES）、ステップSn1704に進む。

【8218】

ステップSn1704では、普図ユニット38における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップSn1704において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Sn1704：YES）、ステップSn1705に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット38における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップSn1704において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Sn1704：NO）、ステップSn1706に進む。

【8219】

ステップSn1706では、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定する。ステップSn1706において、役物保留個数SNの値が「0」であると判定した場合には（Sn1706：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSn1706において、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定した場合には（Sn1706：YES）、ステップSn1707に進む。

10

20

30

40

50

【8220】

ステップSn1707では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップSn1708に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップSn1707において開閉実行モードではなく（Sn1707：NO）、且つ、ステップSn1708において高頻度サポートモードである場合には（Sn1708：YES）、ステップSn1709に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0～461であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタTdに「750」（すなわち1.5sec）をセットする。電役用タイマカウンタTdは、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップSn1710に進む。

10

【8221】

ステップSn1710では、ステップSn1709の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSn1710において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Sn1710：YES）、ステップSn1711に進み、サポート当選フラグをONにする。その後、ステップSn1712に進み、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の電動役物34aの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。当該開閉シナリオには、電動役物34aの開放条件（電役開放条件）と、電動役物34aの閉鎖条件（電役閉鎖条件）とが設定されている。ステップSn1712において、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

20

【8222】

一方、ステップSn1710において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Sn1710：NO）、ステップSn1711およびステップSn1712の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【8223】

ステップSn1707において開閉実行モードであると判定した場合（Sn1707：YES）、又は、ステップSn1708において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Sn1708：NO）、ステップSn1713に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0、1であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタTdに「14750」（すなわち29.5sec）をセットする。その後、ステップSn1714に進む。

30

【8224】

ステップSn1714では、ステップSn1713の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSn1714において、サポート当選でないと判定した場合には（Sn1714：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSn1714において、サポート当選であると判定した場合には（Sn1714：YES）、ステップSn1715に進み、サポート当選フラグをONにする。その後、ステップSn1716に進み、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。具体的には、低頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の電動役物34aの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。当該開閉シナリオには、電動役物34aの開放条件（電役開放条件）と、電動役物34aの閉鎖条件（電役閉鎖条件）とが設定されている。ステップSn1716において、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

40

【8225】

ステップSn1702において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には（Sn1702：YES）、ステップSn1717に進み、電役用タイマカウンタTdの

50

値が「0」であるか否かを判定する。ステップSn1717において、電役用タイマカウンタTdの値が「0」でないと判定した場合には（Sn1717：NO）、普図ユニット38における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSn1717において、電役用タイマカウンタTdの値が「0」であると判定した場合には（Sn1717：YES）、ステップSn1718に進む。

【8226】

ステップSn1718では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット38における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップSn1719に進み、サポート中フラグをONにするとともに、サポート当選フラグをOFFにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

10

【8227】

ステップSn1701において、サポート中フラグがONであると判定した場合には（Sn1701：YES）、ステップSn1720に進み、電動役物34aを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。電役開閉制御処理の詳細については後述する。ステップSn1720を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【8228】

<電役開閉処理>

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図773：Sn1720）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

20

【8229】

図774は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップSn1801では、電動役物34aが開放中であるか否かを判定する。ステップSn1801において、電動役物34aが開放中ではないと判定した場合には（Sn1801：NO）、ステップSn1802に進む。

【8230】

ステップSn1802では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、1回の電役開放抽選に当選した場合の電動役物34aの開放回数（本実施形態においては1回）をカウントするとともに、電動役物34aの閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、電動役物34aを開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップSn1802において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には（Sn1802：NO）、電役開閉処理を終了する。

30

【8231】

一方、ステップSn1802において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には（Sn1802：YES）、ステップSn1803に進む。

【8232】

ステップSn1803では、電動役物34aを開放状態にする。ステップSn1803を実行した後、ステップSn1804に進む。

【8233】

ステップSn1804では、電役開放コマンドを設定する。電役開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図762：ステップSn0603）において音声発光制御装置90に送信される。電役開放コマンドを受信した音声発光装置は、電役開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

40

【8234】

一方、ステップSn1801において、電動役物34aが開放中ではないと判定した場合には（Sn1801：YES）、ステップSn1805に進む。

【8235】

ステップSn1805では、電動役物34aの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップSn1805において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Sn1

50

805: NO)、電役開閉処理を終了する。一方、ステップSn1805において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には(Sn1805: YES)、ステップSn1806に進む。

【8236】

ステップSn1806では、電動役物34aを閉鎖状態にする。ステップSn1806を実行した後、ステップSn1807に進む。

【8237】

ステップSn1807では、電役閉鎖コマンドを設定する。電役閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理(図762:ステップSn0603)において音声発光制御装置90に送信される。電役閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、電役閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

10

【8238】

《N6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理:

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置90において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【8239】

<音声発光制御装置において実行される各種処理>

<タイマ割込み処理>

最初に、音光側MPU92によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

20

【8240】

図775は、音光側MPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期(例えば2msec)で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【8241】

ステップSn1901では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に記憶するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップSn1901を実行した後、ステップSn1902に進む。

30

【8242】

ステップSn1902では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップSn1902を実行した後、ステップSn1903に進む。

【8243】

ステップSn1903では、遊技球流通態様検出処理を実行する。遊技球流通態様検出処理は、遊技者による操作ハンドル25の操作によって発射され遊技領域を流通する遊技球の流通態様を検出するための処理である。当該遊技球流通態様検出処理を実行することによって、遊技者の止め打ちを検出する。遊技球流通態様検出処理については後述する。ステップSn1903を実行した後、ステップSn1904に進む。

40

【8244】

ステップSn1904では、その他の処理を実行する。その他の処理は、開閉実行モード中に図柄表示装置41に演出動画を表示させる処理や、デモ動画を図柄表示装置41に表示させる処理等である。ステップSn1904を実行した後、ステップSn1905に進む。

【8245】

50

ステップ S n 1 9 0 5 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S n 1 9 0 5 を実行した後、ステップ S n 1 9 0 6 に進む。

【 8 2 4 6 】

ステップ S n 1 9 0 6 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の B G M 用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S n 1 9 0 6 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 8 2 4 7 】

<遊技回演出用処理>

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 7 7 5 : S n 1 9 0 2）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 8 2 4 8 】

図 7 7 6 は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S n 2 0 0 1 では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S n 2 0 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（S n 2 0 0 1 : N O）、本遊技回演出用処理を終了する。一方、ステップ S n 2 0 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（S n 2 0 0 1 : Y E S）、ステップ S n 2 0 0 2 に進む。

【 8 2 4 9 】

ステップ S n 2 0 0 2 では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりまたは小当たりの有無、大当たりまたは小当たりの種別、リーチ発生の有無、変動時間を読み出す。そして、読み出した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S n 2 0 0 3 に進む。

【 8 2 5 0 】

ステップ S n 2 0 0 3 では、遊技回演出パターン設定処理を実行する。遊技回演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S n 2 0 0 3 を実行した後、ステップ S n 2 0 0 4 に進む。

【 8 2 5 1 】

ステップ S n 2 0 0 4 では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、大当たりである場合には、図柄表示装置 4 1 の有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【 8 2 5 2 】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果（小当たりを含む）であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップ S n 2 0 0 4 を実行した後、ステップ S n 2 0 0 5 に進む。

【 8 2 5 3 】

ステップ S n 2 0 0 5 では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップ S n 2 0 0

10

20

30

40

50

4において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ROM93の変動表示パターンテーブル記憶エリア93bに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップSn2006に進む。

【8254】

ステップSn2006では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップSn2007に進み、当該演出コマンドを表示側MPU102に送信する。表示側MPU102は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置41に表示させる処理を実行する。ステップSn2007を実行した後、ステップSn2008に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1または第2保留表示領域Ds2における保留表示を更新するための処理である。ステップSn2008を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。

10

【8255】

<遊技回演出パターン設定処理>

次に、遊技回演出パターン設定処理について説明する。遊技回演出パターン設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図776：Sn2003）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【8256】

図777は、遊技回演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSn2101では、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ステップSn2002において変動用コマンドおよび種別コマンドから読み出した情報に基づいて判定をする。ステップSn2101において、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には（Sn2101：YES）、ステップSn2102に進む。

20

【8257】

ステップSn2102では、大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、各大当たり種別に対応して設定された演出パターンから、処理対象である遊技回における大当たり種別および変動時間設定処理において設定された変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

30

【8258】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数CRNの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第2始動保留個数RbNが「0」である場合には、第1始動保留個数RaNの数が多いほど変動時間が短くなり、第1始動保留個数RaNが「0」である場合には、第2始動保留個数RbNの数が多いほど変動時間が短くなる。従って、大当たり用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数CRNによって異なる。

【8259】

その後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

40

【8260】

ステップSn2101において、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（Sn2101：NO）、ステップSn2103に進む。ステップSn2103では、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、ステップSn2002において変動用コマンドおよび種別コマンドから読み出した情報に基づいて判定をする。

【8261】

ステップSn2103において、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が小当たりであると判定した場合には（Sn2103：YES）、ステップSn21

50

04に進む。

【8262】

ステップSn2104では、当該小当たりの種別が小当たりcであるか否かを判定する。ステップSn2104において、小当たりの種別が小当たりcであると判定した場合には(Sn2104:YES)、ステップSn2105に進む。

【8263】

ステップSn2105では、止め打ちフラグがONであるか否かを判定する。止め打ちフラグは、遊技球流通態様検出処理において、遊技者が小当たりcに当選している遊技回以外の遊技回において止め打ちをしていることを検出した場合にONにするフラグである。当該止め打ちフラグは一連の高頻度サポートモードが終了した場合にOFFとなる。ステップSn2105において、止め打ちフラグがONではないと判定した場合には(Sn2105:NO)、ステップSn2106に進む。上記の遊技機による処理の概要において説明したように、本実施形態におけるパチンコ機10は、小当たりcに当選している場合に特定示唆演出を実行するが、特定示唆演出が実行されない場合、すなわち、小当たりcに当選している可能性が低い遊技回において遊技者が止め打ちをすることを抑制するために、当たり抽選の結果が小当たりc以外の抽選結果である遊技回において止め打ちをしていることを検出した場合には特定示唆演出を実行しないようにする。そのために止め打ちフラグがONであるか否かを判定する。

【8264】

ステップSn2106では、小当たりc用の演出パターンの設定処理を行う。具体的には、図754で説明したように、特定示唆演出を実行するための演出パターンを設定する。本実施形態においては、小当たりc用の演出パターンを複数種類用意しており、変動時間に応じて用意された演出パターンの中から、処理対象である遊技回における変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

【8265】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機10では、小当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数CRNの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第2始動保留個数RbNが「0」である場合には、第1始動保留個数RaNの数が多いほど変動時間が短くなり、第1始動保留個数RaNが「0」である場合には、第2始動保留個数RbNの数が多いほど変動時間が短くなる。従って、小当たりc用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数CRNによって異なる。

【8266】

その後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【8267】

ステップSn2104において、小当たりの種別が小当たりcではないと判定した場合は(Sn2104:NO)、または、ステップSn2105において、止め打ちフラグがONであると判定した場合には(Sn2105:YES)、ステップSn2107に進む。

【8268】

ステップSn2107では、小当たり用の通常の演出パターンを設定処理を実行する。当該演出パターンは、特定示唆演出を実行しない演出パターンである。具体的には、各小当たりの種別に対応して設定された演出パターンから、処理対象である遊技回における小当たり種別および変動時間設定処理において設定された変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

【8269】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機10では、小当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数CRNの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第2始動保留個数RbNが「0」である場合には、第1始動保留個数RaNの数が多いほど変動時間が短くなり、第1始動保

10

20

30

40

50

留個数 R a N が「0」である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなる。従って、小当たり用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数 C R N によって異なる。

【8270】

ステップ S n 2 1 0 7 を実行した後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【8271】

ステップ S n 2 1 0 3 において、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が小当たりではないと判定した場合には (S n 2 1 0 3 : N O) 、ステップ S n 2 1 0 8 に進む。ステップ S n 2 1 0 8 では、処理対象である遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。ステップ S n 2 1 0 8 において、リーチが発生すると判定した場合には (S n 2 1 0 8 : Y E S) 、ステップ S n 2 1 0 9 に進む。

10

【8272】

ステップ S n 2 1 0 9 では、リーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象である遊技回に対して設定された変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

【8273】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数 C R N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第 2 始動保留個数 R b N が「0」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が短くなり、第 1 始動保留個数 R a N が「0」である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなる。従って、リーチ発生用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数 C R N によって異なる。

20

【8274】

その後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【8275】

ステップ S n 2 1 0 8 において、リーチが発生しないと判定した場合には (S n 2 1 0 8 : N O) 、ステップ S n 2 1 1 0 に進む。ステップ S n 2 1 1 0 では、リーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象である遊技回に対して設定された変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

30

【8276】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数 C R N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第 2 始動保留個数 R b N が「0」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が短くなり、第 1 始動保留個数 R a N が「0」である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなる。従って、リーチ非発生用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数 C R N によって異なる。

40

【8277】

その後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【8278】

<遊技球流通態様検出処理>

次に、遊技球流通態様検出処理について説明する。遊技球流通態様検出処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 7 7 5 : S n 1 9 0 3) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【8279】

図 7 7 8 は、遊技球流通態様検出処理を示すフローチャートである。ステップ S n 2 2

50

01では、高頻度サポートモード中であるか否かを判定する。具体的には、タイマ割込み処理（図775）におけるコマンド記憶処理（Sn1901）において、高頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSn2201において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Sn2201：YES）、ステップSn2202に進む。

【8280】

ステップSn2202では、遊技回が実行中であるか否かを判定する。具体的には、変動コマンド及び種別コマンドを受信した際に、当該受信した情報に含まれる変動時間に基づいて、遊技回が実行中であるか否かを判定する。

【8281】

ステップSn2202において、遊技回が実行中であると判定した場合には（Sn2202：YES）、ステップSn2203に進み、遊技球数カウント処理を実行する。

【8282】

遊技球数カウント処理は、高頻度サポート中に実行される遊技回毎に、遅延機構202の検出センサ205（図743参照）において検出された遊技球の数（以下、遊技球流通数とも呼ぶ）をカウントする処理である。具体的には、高頻度サポートモード中に実行される遊技回毎に、当たり抽選の抽選結果、変動時間、流通数の各情報を、表示制御装置100のワークRAM104に設けられた遊技球数カウントメモリエリアに記憶する。

【8283】

図779は、遊技球数カウントメモリエリアを説明する説明図である。図示するように、遊技球数カウントメモリエリアには、一連の高頻度サポートモード（1回の大当たり当選を契機として実行される高頻度サポートモード）が開始されてから直近に実行が終了した遊技回までの期間における、各遊技回毎の当たり抽選の結果、変動時間、遊技球流通数、流通頻度が記録されている。変動時間の欄は、受信した変動コマンドに含まれる変動時間の情報に基づいて、各遊技回毎の変動時間の値が記録される。図40Xには、4回分の遊技回に対応する情報を示したが、例えば、高頻度サポートモードにおいて遊技回がN回（Nは1以上の整数）実行されている場合には、当該N回分の遊技回に対応する情報が遊技球数カウントメモリエリアに記録される。

【8284】

流通数の欄には、各遊技回が実行されている期間に検出センサ205において検出した遊技球の数が記録される。そして、流通頻度の欄には、単位時間当たり（本実施形態では1秒）に検出センサ205において検出した遊技球の数が記録される。当該流通頻度の値は、後述する止め打ち判定用演算処理（Sn2205）において、（遊技球流通数／変動時間）の演算を実行して算出される。

【8285】

説明を図778に戻す。ステップSn2203を実行した後、ステップSn2204に進み、遊技回が終了するタイミングであるか否かを判定する。

【8286】

ステップSn2204において、遊技回が終了するタイミングであると判定した場合には（Sn2204：YES）、ステップSn2205に進む。ステップSn2205では、止め打ち判定用演算処理を実行する。具体的には、上述したように、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている各遊技回毎の変動時間と遊技球流通数の値から、（流通数／変動時間）の演算を実行し、算出した値を遊技球数カウントメモリエリアの流通頻度の欄に記録する。なお、本実施形態においては、流通頻度の単位は「個／秒」である。また以下の説明においては、流通頻度の単位の表記は省略する場合がある。ステップSn2205を実行した後、ステップSn2206に進む。

【8287】

ステップSn2206では、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている情報（以下、流通態様情報とも呼ぶ）に基づいて、予め定めた止め打ち条件が成立しているか否かを判定する。止め打ち条件は、遊技者が当たり抽選が小当たりcである遊技回以外の遊技

10

20

30

40

50

回において止め打ちをしているか否かを判定する条件であり、止め打ち条件が成立した場合には、止め打ちが実行されていると判定する。

【8288】

本実施形態においては、以下の判定基準を用いて、止め打ち条件が成立しているか否かによって判定する。

- ・判定基準1：遊技球数カウントメモリエリアに、まだ流通態様情報が記録されていない場合には、止め打ち条件は成立しないと判定する。

- ・判定基準2：小当たりcに当選した遊技回（以下、基準遊技回とも呼ぶ）における流通態様情報が記録されている場合であって、当該基準遊技回における流通頻度が1.0以上であり、かつ、基準遊技回の前後の直近の小当たりc以外の抽選結果の遊技回のうちいずれか1回の遊技回で流通頻度が1.0未満の場合に止め打ち条件が成立していると判定する。

- ・判定基準3：基準遊技回における情報が記録されている場合であって、当該基準遊技回における流通頻度が1.0未満である場合には、他の遊技回における流通頻度が1.0未満であっても止め打ち条件は成立していないと判定する。

- ・判定基準4：基準遊技回がまだ実行されていない場合には、既に実行された基準遊技回以外の遊技回（小当たりc以外の抽選結果の遊技回）のいずれか1回で流通頻度が1.0回未満の場合に、止め打ち条件が成立したと判定する。

- ・判定基準5：上記の判定基準1～判定基準4以外の場合には、止め打ち条件は成立していないと判定する。

【8289】

ステップSn2206では、上記のような判定基準に基づいて止め打ち条件が成立するか否かを判定する。なお、上記の判定基準1～判定基準5の内容の判定基準に限らず、他の判定基準を採用してもよい。例えば、小当たりcである遊技回から次に小当たりcである遊技回までの期間における小当たりc以外の遊技回における流通頻度の値の方が、小当たりcである遊技回の流通頻度の値よりも、所定数以上小さい場合に止め打ちと判断するようにしてもよい。その他、種々の判断基準を用いてもよい。

【8290】

ステップSn2206において、止め打ち条件が成立すると判定した場合には（Sn2206：YES）、ステップSn2207に進み、止め打ちフラグをONにする。その後、ステップSn2208に進む。

【8291】

一方、ステップSn2201において高頻度サポートモードではないと判定した場合（Sn2201：NO）または、ステップSn2202において遊技回の実行中ではないと判定した場合（Sn2202：NO）、または、ステップSn2204において遊技回終了タイミングではないと判定した場合（Sn2204：NO）、または、ステップSn2206において止め打ち条件が成立していないと判定した場合には（Sn2206：NO）、ステップSn2207を実行せずにステップSn2208に進む。

【8292】

ステップSn2208では、低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSn2208において、低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Sn2208：YES）、ステップSn2209に進み、遊技球数カウントメモリエリアをリセットする。すなわち、遊技球数カウントメモリエリアに記録された流通態様情報を消去する。ステップSn2209を実行した後、ステップSn2210に進み、止め打ちフラグをOFFする。その後、遊技球流通態様検出処理を終了する。

【8293】

一方、ステップSn2208において、低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Sn2208：NO）、そのまま、遊技球流通態様検出処理を終了する。

【8294】

<表示制御装置において実行される各種処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行される処理について説明する。

【8295】

表示制御装置100のMPU102において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置90からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、VDP105から送信されるV割込み信号を検出した場合に実行されるV割込み処理とがある。V割込み信号は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎にVDP105からMPU102に対して送信される信号である。

10

【8296】

MPU102は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やV割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とV割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置90から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V割込み処理を実行することができる。

【8297】

<メイン処理>

次に、表示制御装置100のMPU102によって実行されるメイン処理について説明する。

20

【8298】

図780は、表示制御装置100のMPU102において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【8299】

ステップSn2301では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU102を初期設定し、ワークRAM104及びビデオRAM107の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタROM106に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオRAM107のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオRAM107に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオRAM107のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップSn2302に進む。

30

【8300】

ステップSn2302では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【8301】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

40

【8302】

図781は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップSn2401では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するV割込み処理の

50

コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【8303】

< V割込み処理 >

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理について説明する。

【8304】

図782は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

10

【8305】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

20

【8306】

ステップSn2501では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図781）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【8307】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン24の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン24の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン24の押下に対応した演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン24の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

30

【8308】

なお、コマンド対応処理（Sn2501）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V割込み処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置90によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置90によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置41に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

40

【8309】

ステップSn2502では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Sn2501）などによって設定された図柄表示装置41に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置41において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップSn2503に進む。

50

【8310】

ステップS n 2 5 0 3では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（S n 2 5 0 2）によって特定された、図柄表示装置41に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップS n 2 5 0 4に進む。

【8311】

ステップS n 2 5 0 4では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（S n 2 5 0 3）によって決定された、1フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、V D P 1 0 5に対して送信する。V D P 1 0 5は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1つ前のV割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置41に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置41へ送信する。その後、ステップS n 2 5 0 5に進み、その他の処理を実行した後、V割込み処理を終了する。以上、パチンコ機10において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【8312】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機10によれば、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回において特定示唆演出を実行するので、特定示唆演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、当たり抽選の結果についての期待感を付与することができる。さらに、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回が実行されるよりも前に実行された遊技回において、遊技球の流通態様として遊技者が止め打ちをしている流通態様である場合に、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回において特定示唆演出を実行しないので、遊技者が特定示唆演出の実行を所望する場合には、遊技者による遊技球の発射操作として止め打ちとなる発射操作を抑制することができる。その結果、遊技者が止め打ちをすることが当該遊技機にとって予定していない特典を遊技者に付与することになる場合には、止め打ちの有無によって特定示唆演出の可否を決定することで、当該予定しない遊技者への特典の付与を抑制することができる。

【8313】

換言すれば、遊技者の発射操作による遊技球の流通態様が止め打ちであると判定された場合には、小当たりcであるにもかかわらず、特定示唆演出を実行しないので、特定示唆演出の実行を所望する遊技者に対して、止め打ちと判定されないような遊技球の発射操作を促すことができる。

【8314】

また、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回の演出を決定する際に、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回における検出センサ205における流通頻度と、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりc以外の抽選結果である遊技回における検出センサ205における流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回であって当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回において特定示唆演出を実行するか否かを決定するので、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回における検出センサ205における流通頻度と、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりc以外の抽選結果である遊技回における検出センサ205における流通頻度とを比較することによって、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回と、当たり抽選の結果が小当たりc以外である遊技回とで、遊技者が遊技球の発射操作の態様を切り替えているのかを検出可能である。したがって、例えば、当該遊技機が予定していない特典を遊技者が故意に得ようとしているのか否かを精度良く判定することができ、当該判定結果に基づいて特定示唆演出を実行するか否かを決定することができる。

【8315】

さらに、遊技者による発射操作の検出（具体的には止め打ちの検出）を、検出センサ2

10

20

30

40

50

05における遊技球の流通頻度に基づいて検出している。流通頻度は、流通個数の時間平均であるので短期間（例えば1秒間）のノイズ的な流通態様の変化を除外して遊技者の流通態様を精度よく検出することができる。また、流通頻度は、遊技者による遊技球の発射態様に相関がある。よって、遊技者による遊技球の発射態様を反映した演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【8316】

また、特定示唆演出を実行した遊技回における流通頻度に基づいて、これから実行される遊技回における演出を決定するので、特定示唆演出を実行したことによる遊技者の発射態様、すなわち、特定示唆演出を実行したことによる遊技者の反応や遊技者の心理を考慮して、その後に特定示唆処理を実行するか否かを決定することができる。すなわち、特定示唆演出を実行するか否かを決定する際に、以前に特定示唆演出を実行したときにおける遊技者の反応を考慮することができ、特定示唆演出の実行の有無に関して遊技者の反応をフィードバックした制御を行うことができる。

【8317】

さらに、本実施形態のパチンコ機10は、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する当たり抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において検出センサ205を遊技球が流通した数である流通数とを対応付けた情報を記憶する遊技球数カウントメモリエリアを備える。流通数は、遊技者による遊技球の発射態様に相関がある。よって、当たり抽選の抽選結果または当該抽選結果を反映する遊技回中の演出と、それらによる遊技者による遊技球の発射態様（遊技者の反応）とに基づいた種々の処理を実行可能である。例えば、所定の抽選結果を反映する演出に対する遊技者の反応をフィードバックして、これから実行される遊技回における演出を選択することが可能であり、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、遊技球数カウントメモリエリアは、各遊技回の変動時間も、当該各遊技回に対応させて記憶している。従って、当該遊技回の変動時間と流通数とに基づいて、遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度（流通頻度）を算出することが可能であり、各遊技回ごとの抽選結果と、当該抽選結果に対応する流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回における種々の処理に応用することができる。例えば、止め打ちに限らず遊技者による遊技球の発射態様の傾向を検出し、当該検出結果をこれから実行する遊技回における演出を決定する際に用いることができる。

【8318】

上記実施形態においては、遊技状態が高頻度サポートモードであるか否かを判定し、高頻度サポートモードである場合に、止め打ち検出のための遊技球の流通態様の検出を行う。すなわち、低頻度サポートモードにおいては、遊技球の流通態様の検出を行わない。より具体的には、低頻度サポートモードの場合には、検出センサ205を遊技球が通過したとしても、遊技球数カウントメモリエリアにすら記憶しない。よって、低頻度サポートモードにおける処理を簡易化することができる。

【8319】

また、本実施形態においては、V入賞機構210における流路215、クルーン220、および、流路217の構成上、遊技球が第2大入賞口212aに入球した時点から第1V入賞口V1に到達する時点までの時間の方が、遊技球が第2大入賞口212aに入球した時点から第2V入賞口V2に到達する時点までの時間よりも長くなるように構成されている。遊技球が第1V入賞口V1に入球する方が、遊技球が第2V入賞口V2に入球するよりも、遊技者にとって有利であり、遊技球が第2大入賞口212aに入球した時点から第1V入賞口V1に到達する時点までの時間の方が、遊技球が第2大入賞口212aに入球した時点から第2V入賞口V2に到達する時点までの時間よりも長いので、第1振分弁218および第2振分弁219によって遊技球が流路215に振り分けられた場合には、遊技球が第1V入賞口V1に入球することへの期待感を、遊技者に対して、長い期間、継続的に付与することができる。その一方で、第1振分弁218および第2振分弁219によって遊技球が流路217に振り分けられた場合には、遊技球が第2V入賞口V2に入球することへの負の緊迫感（危機感）を、遊技者に対して、短い期間だけ付与することがで

きる。その結果、期待感は遊技者に対して長く付与し、危機感は遊技者に対して短く付与するといった、総合的に遊技者に対してバランス良く期待感の抑揚を付与する遊技機を実現することができる。

【8320】

また、本実施形態のパチンコ機10は、当たり抽選の結果によって、第2大入賞口212aから入球した遊技球の振り分けられる流路（流路215、流路216、流路217）が異なるため、当たり抽選の結果について、より一層遊技者を注目させることができる。さらに、当たり抽選の結果に加え、第1振分弁218および第2振分弁219による遊技球の振り分け方にも遊技者を注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【8321】

また、本実施形態のパチンコ機10は、遅延機構202を備えることによって以下の効果を得ることができる。すなわち、当たり抽選の結果が小当たりである遊技回において、当該当たり抽選の結果が報知されるよりも前に遊技領域PAに発射された遊技球は、小当たりを契機として第2開閉扉212bが開放状態に遷移している期間に第2大入賞口212aに到達することが可能であり、当たり抽選の結果が小当たりである遊技回において、抽選の結果が報知された後に遊技領域PAに発射された遊技球は、小当たりを契機として第2開閉扉212bが開放状態に遷移している期間に第2大入賞口212aに到達することが不可能となる。

20

【8322】

従って、当たり抽選の結果が小当たりcであることを遊技回における当たり抽選の結果の報知によって認識した場合に報知後に遊技球を発射させて、第2大入賞口212aに遊技球を入球させ、当たり抽選の結果が小当たりcでないこと又は小当たりc以外の小当たりであることを遊技回における当たり抽選の結果の報知によって認識した場合には遊技球を発射させずに第2大入賞口212aに遊技球を入球させないといった、遊技者による、当たり抽選の結果ごとの遊技球の発射態様の故意な切り替え（例えば、止め打ち）を抑制することができる。

【8323】

《N7》第14実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

30

【8324】

《N7-1》変形例1：

上記第14実施形態においては、図755に示したように、特定示唆演出として、表示面41aにキャラクタCHの画像を表示したが、特定示唆演出として他の演出を採用してもよい。例えば、可動役物を駆動させることによる特定示唆演出を実行してもよい。図783は、駆動役物を駆動させる特定示唆演出を説明する説明図である。

【8325】

図示するように、本変形例のパチンコ機10は、遊技盤30に動的な役物である可動役物MYを供える。可動役物MYは、遊技者に視認可能に駆動する駆動手段として機能する。遊技回において実行する演出として特定示唆演出が設定された場合には、可動役物MYが所定時間（本変形例では2秒）の間、遊技者に視認可能に駆動する。

40

【8326】

本変形例のように特定示唆演出として遊技者に視認可能に可動役物MYが駆動することにより、遊技者に対して特定示唆演出の実行を認識させることを容易にすることができる。その結果、可動役物MYを駆動させることによって、遊技者に対して期待感を付与しやすくすることができる。

【8327】

50

《N 7 - 2》変形例 2 :

上記第 1 4 実施形態においては、遊技球の流通態様を検出するために、検出センサ 2 0 5 を遊技領域 P A の右側上方に配置したが、検出センサを他の位置に配置してもよい。図 7 8 4 は、検出センサの配置位置の一例を示す説明図である。一例として、検出センサ 2 3 0 を遊技領域 P A の左側上方の、誘導レール 3 1 より上部側に配置する。図 7 8 4 で示した位置に検出センサ 2 3 0 を配置することで、遊技球の発射操作がされたか否かを検出することができる。よって、遊技者が遊技球の発射操作の実行と停止を切り替えることによる止め打ちを検出することができる。

【8 3 2 8】

その他の例として、流路 2 0 3 上の検出センサ 2 0 5 と、遊技領域 P A の左側上方の検出センサ 2 3 0 のいずれも備える構成を採用してもよい。このような構成を採用することで、止め打ちの一態様として、当たり抽選の結果に応じて右打ちと左打ちとを切り替える態様による止め打ちと、遊技者が遊技球の発射操作の実行と停止とを切り替える態様の止め打ちとの、いずれの態様の止め打ちも検出することができる。

【8 3 2 9】

《N 7 - 3》変形例 3 :

上記第 1 4 実施形態においては、図 7 4 3 に示したように、遅延機構 2 0 2 は、遊技盤 3 0 に対して左右に蛇行した形状の流路 2 0 3 を備える構成であってが、他の構成を採用してもよい。例えば、突起物が配置された流路を有することにより遊技球が流通する速度を原則させ構成を採用してもよい。その他、底部に開口部を有するクルーンを採用してもよいし、動的な役物によって一時的に遊技球の流通を止め一定時間経過後に遊技球の流通を再開させるような構成を採用してもよく、遊技領域 P A の右側を流通する遊技球が V 入賞機構 2 1 0 に到達するのを遅らせる機能を有する構成であれば、どのような構成を採用してもよい。

【8 3 3 0】

《N 7 - 4》変形例 4 :

遊技球数カウントメモリエリアに記録する情報として、実行した各遊技回毎に、特定示唆演出を実行したか否かの有無と、各遊技回が実行されている期間において検出センサ 2 0 5 を流通した遊技球の流通数と、各遊技回毎の変動時間とをを対応付けた情報を記録する構成を採用してもよい。そして、このような遊技球数カウントメモリエリアに記録された情報を用いて、遊技者が止め打ちを行っているか否かの判定を行ってもよい。この場合、止め打ち条件に用いた基準遊技回について、上記第 1 4 実施形態では小当たり c に当選した遊技回を基準遊技回としたが、本変形例では、特定示唆演出を実行した遊技回を基準遊技回として採用する。そして、特定示唆演出を実行した遊技回を基準遊技回として採用した止め打ち条件の判定基準に基づいて、止め打ち条件が成立するか否かを判定する。このようにすることで、遊技者が直接的に特定示唆演出の実行の有無に反応して止め打ちを行っているか否かを判定することができる。

【8 3 3 1】

《N 7 - 5》変形例 5 :

本変形例では、先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が小当たり c である場合に、先判定処理によって小当たり c であることを特定するよりも前の期間においての遊技球の流通態様に基づいて、遊技者が止め打ちを実行していたか否かを判定する。その結果、遊技者が止め打ちをしていないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回が実行されるよりも前の期間において、特定示唆演出を実行する。一方、遊技者が止め打ちをしていたと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回が実行されるよりも前の期間において、特定示唆演出を実行しない。

【8 3 3 2】

図 7 8 5 は、変形例 5 の一例を示す説明図である。図示するように、遊技回 U 1 の実行時に、遊技回 U 2 および遊技回 U 3 に対応する保留遊技回が存在し、当該遊技回 U 1 の実行中に遊技回 U 4 に対応する遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球した場合について説明する。

本変形例では、遊技回U 4に対応する遊技球が第2始動口3 4に入球したことを契機として取得された特別情報（当たり乱数カウンタC 1、種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3）に基づいて、先判定処理を実行する。先判定処理の結果、遊技回U 4における当たり抽選の結果が小当たりcであることが特定された場合に、当該特定されるよりも前に実行された一または複数の遊技回について、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている情報に基づいて、遊技球流通態様検出処理を実行し、止め打ち条件が成立するか否かを判定する。

【8 3 3 3】

そして、止め打ち条件が成立しないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回が実行されるよりも前の期間において実行される遊技回（遊技回U 2または遊技回U 3）において、特定示唆演出を実行する。一方、止め打ち条件が成立したと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回が実行されるよりも前の期間において実行される遊技回（遊技回U 2または遊技回U 3）において、特定示唆演出を実行しない。

【8 3 3 4】

このようにすることで、当たり抽選の結果が小当たりcであるか否かを遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。すなわち、遊技者による止め打ちを抑制することができる。

【8 3 3 5】

《N 7－6》変形例6：

本変形例では、先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が小当たりcである場合に、先判定処理によって小当たりcであることが特定された後から、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回が実行されるよりも前の期間においての遊技球の流通態様に基づいて、遊技者が止め打ちを実行していたか否かを判定する。その結果、遊技者が止め打ちをしていないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回が実行されるよりも前の期間において、特定示唆演出を実行する。一方、遊技者が止め打ちをしていたと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回が実行されるよりも前の期間において、特定示唆演出を実行しない。

【8 3 3 6】

図7 8 6は、変形例6の一例を示す説明図である。図示するように、遊技回U 1の実行時に、遊技回U 2および遊技回U 3に対応する保留遊技回が存在し、当該遊技回U 1の実行中に遊技回U 4に対応する遊技球が第2始動口3 4に入球した場合について説明する。本変形例では、遊技回U 4に対応する遊技球が第2始動口3 4に入球したことを契機として取得された特別情報（当たり乱数カウンタC 1、種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3）に基づいて、先判定処理を実行する。先判定処理の結果、遊技回U 4における当たり抽選の結果が小当たりcであることが特定された場合に、当該特定された後に実行された一または複数の遊技回について、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている情報に基づいて、遊技球流通態様検出処理を実行し、止め打ち条件が成立するか否かを判定する。

【8 3 3 7】

そして、止め打ち条件が成立しないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回が実行されるよりも前の期間において実行される遊技回（本変形例では遊技回U 3）において、特定示唆演出を実行する。一方、止め打ち条件が成立したと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回が実行されるよりも前の期間において実行される遊技回において、特定示唆演出を実行しない。

【8 3 3 8】

このようにすることで、当たり抽選の結果が小当たりcであるか否かを遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。すなわち、遊技者による止め打ちを抑制することができる。

【8 3 3 9】

《N 7-7》変形例 7：

本変形例では、先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が小当たり c である場合に、先判定処理によって小当たり c であることが特定された後から、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回が実行されるよりも前の期間における遊技球の流通態様に基づいて、遊技者が止め打ちを実行していたか否かを判定する。その結果、遊技者が止め打ちをしていないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回において、特定示唆演出を実行する。一方、遊技者が止め打ちをしていたと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回において、特定示唆演出を実行しない。

【8 3 4 0】

図 7 8 7 は、変形例 7 の一例を示す説明図である。図示するように、遊技回 U 1 の実行時に、遊技回 U 2 および遊技回 U 3 に対応する保留遊技回が存在し、当該遊技回 U 1 の実行中に遊技回 U 4 に対応する遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球した場合について説明する。本変形例では、遊技回 U 4 に対応する遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したことを契機として取得された特別情報（当たり乱数カウンタ C 1、種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3）に基づいて、先判定処理を実行する。先判定処理の結果、遊技回 U 4 における当たり抽選の結果が小当たり c であることが特定された場合に、当該特定された後に実行された一または複数の遊技回について、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている情報に基づいて、遊技球流通態様検出処理を実行し、止め打ち条件が成立するか否かを判定する。

【8 3 4 1】

そして、止め打ち条件が成立しないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回（本例では遊技回 U 4）において、特定示唆演出を実行する。一方、止め打ち条件が成立したと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回（遊技回 U 4）において、特定示唆演出を実行しない。

【8 3 4 2】

このようにすることで、遊技回において実行される演出によって当該遊技回における当たり抽選の結果を推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。すなわち、遊技者による止め打ちを抑制することができる。また、先判定処理によって小当たり c であることが特定された後から、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回が実行されるよりも前の期間における遊技者による遊技球の発射操作から推測可能な心理状況等を考慮して、小当たり c である遊技回において実行する演出を決定することができる。

【8 3 4 3】

《N 7-8》変形例 8：

上記第 1 4 実施形態においては、遊技球数のカウント処理、止め打ち判定用演算処理、止め打ち条件が成立しているか否かの判定処理など、遊技者が止め打ちを行っているかの判定に関わる処理は、高頻度サポートモードにおいて遊技回を実行する場合にのみ実行したが、そのような構成に限らず、低頻度サポートモードの場合にも止め打ち判定に関わる処理を実行してもよい。この場合、流通数の検出を、検出センサ 2 0 5 ではなく、上記変形例で示した検出センサ 2 3 0 で行う。そして、各遊技回毎の当たり抽選の結果、変動時間、検出センサ 2 3 0 における流通数、実行した演出の種類等の情報を、遊技球数カウントメモリエリアに記録する構成を採用してもよい。このような遊技球数カウントメモリエリアの構成を採用することで、小当たり c に対する遊技者の反応に限らず、他の抽選結果に対しての遊技者の発射操作の態様（抽選結果に対する遊技者の反応）や、実行された演出の種類に対しての遊技者の発射操作の態様（各演出に対する遊技者の反応）など、遊技者による遊技球の発射操作に関する特性を把握することができ、当該特性を考慮した演出を実行することができる。

【8 3 4 4】

《N 7-9》変形例 9：

上記第 1 4 実施形態において、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに遊技

状態が移行した場合に、遊技盤 30 の右側に遊技球を流通させる旨（右打ちをする旨）を遊技者に示唆する演出（右打ち示唆演出）を実行する構成を採用してもよい。また、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに遊技状態が移行した場合に、遊技盤 30 の左側に遊技球を流通させる旨（左打ちをする旨）を遊技者に示唆する演出（左打ち示唆演出）を実行する構成を採用してもよい。その他、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに遊技状態が移行した場合であって、低頻度サポートモード中に、検出センサ 205 やスルーゲート 35 において遊技球が流通したことを検出した場合に、遊技盤 30 の左側に遊技球を流通させる旨（左打ちをする旨）を遊技者に示唆する演出（左打ち示唆演出）を実行する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技の流れに沿った遊技状態様を遊技者に促すことができる。

10

【8345】

《N7-10》変形例 10：

先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、リーチ非発生の外れ、リーチ発生の外れ、大当たり当選、小当たり当選など）である場合に、当該先判定処理によって当該特定の抽選結果を取得するよりも前の期間における遊技球の流通状態様（例えば、第 1 始動口 33 や第 2 始動口 34 へ入球した遊技球の数、すなわち、保留個数 C R N や第 1 始動保留個数 R a N や第 2 始動保留個数 R b N など）に基づいて、当該特定の抽選結果となる遊技回が実行されるよりも前に実行される遊技回における演出を決定する構成を採用してもよい。特定の抽選結果であるか否かを当該特定の抽選結果となる遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。

20

【8346】

《N7-11》変形例 11：

先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、リーチ非発生の外れ、リーチ発生の外れ、大当たり当選、小当たり当選など）である場合に、当該先判定処理によって当該特定の抽選結果を取得した後から当たり抽選の結果が特定の抽選結果であることを報知する遊技回が実行されるよりも前の期間における遊技球の流通状態様（例えば、第 1 始動口 33 や第 2 始動口 34 へ入球した遊技球の数、すなわち、保留個数 C R N や第 1 始動保留個数 R a N や第 2 始動保留個数 R b N など）に基づいて、当該特定の抽選結果となる遊技回が実行されるよりも前に実行される遊技回における演出を決定する構成を採用してもよい。特定の抽選結果であるか否かを当該特定の抽選結果である遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。

30

【8347】

《N7-12》変形例 12：

先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、リーチ非発生の外れ、リーチ発生の外れ、大当たり当選、小当たり当選など）である場合に、当該先判定処理によって当該特定の抽選結果を取得した後から当たり抽選の結果が特定の抽選結果であることを報知する遊技回が実行されるよりも前の期間における遊技球の流通状態様（例えば、第 1 始動口 33 や第 2 始動口 34 へ入球した遊技球の数、すなわち、保留個数 C R N や第 1 始動保留個数 R a N や第 2 始動保留個数 R b N など）に基づいて、当該特定の抽選結果となる遊技回において実行する演出を決定する構成を採用してもよい。特定の抽選結果であるか否かを当該特定の抽選結果である遊技回において実行される演出によって推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。

40

【8348】

《N7-13》変形例 13：

上記第 14 実施形態において、小当たり c に当選している場合に特定示唆演出が実行される可能性が高いことを予め遊技者に報知する演出や、止め打ちをしていることを検出した場合には、特定示唆演出を実行しない旨を予め遊技者に報知する演出を実行してもよい。

50

。このような演出を例えば、第1始動口用遊技回において大当たりに当選し、ラウンド遊技回が開始される前のオープニング期間にオープニング演出として実行してもよいし、客待ち用の動画演出（客待ち用動画演出、デモ動画演出）として実行してもよい。なお、客待ち用動画演出は、遊技回の実行が終了した時点で次に実行する遊技回がない場合、すなわち、特別情報（当たり乱数カウンタC1）の値が第1保留エリアRaや第2保留エリアRbに記憶されていない場合であって、かつ、遊技球の流通を検知する検知センサで遊技球の流通が所定時間検知されていないといった所定の流通態様を満たす場合や、遊技者によって操作ハンドル25の操作がなされていないなどの条件を満たした場合に実行される演出である。

【8349】

10

《N7-14》変形例14：

遊技者が止め打ちを行っているか否かの判定に用いる止め打ち条件の判定基準は、上記第14実施形態に記載した判定基準（判定基準1～判定基準5）に限らず、他の判定基準を採用することができる。例えば、当たり抽選の結果が小当たりcとなる遊技回の1つ前に実行される遊技回における流通頻度が所定値以下である場合には止め打ちであると判定する判定基準を採用してもよいし、当たり抽選の結果が小当たりcとなる遊技回が実行された直後に実行される遊技回における流通頻度が所定値以下である場合には止め打ちであると判定する判定基準を採用してもよい。このような簡易な判定基準を用いることで処理を簡易にすることができる。

【8350】

20

《O》第15実施形態：

《O1》遊技機の構造：

図788は、本発明の第15実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

30

【8351】

前扉枠14の略中央部には、開口された窓部18が形成されている。窓部18の周囲には、パチンコ機10を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LEDなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機10によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠14の裏側には、2枚の板ガラスからなるガラスユニット19が配置されており、開口された窓部18がガラスユニット19によって封じられている。内枠13には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機10の遊技者は、パチンコ機10の正面からガラスユニット19を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

40

【8352】

前扉枠14には、遊技球を貯留するための上皿20と下皿21とが設けられている。上皿20は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体12から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿20に貯留

50

された遊技球は、パチンコ機本体 1 2 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 2 5 の操作によって駆動し、上皿 2 0 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 2 1 は、上皿 2 0 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 2 1 は、上皿 2 0 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 2 1 の底面には、下皿 2 1 に貯留された遊技球を排出するための排出口 2 2 が形成されている。排出口 2 2 の下方にはレバー 2 3 が設けられており、遊技者がレバー 2 3 を操作することによって、排出口 2 2 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 2 3 を操作して排出口 2 2 を開状態にすると、排出口 2 2 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 2 1 から外部に排出される。

【8353】

10

上皿 2 0 の周縁部の前方には、演出操作ボタン 2 4 が設けられている。演出操作ボタン 2 4 は、パチンコ機 1 0 によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機 1 0 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 1 0 によって行われる。

【8354】

前扉枠 1 4 の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル 2 5 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル 2 5 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー 2 5 a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン 2 5 b と、操作ハンドル 2 5 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 2 5 c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を握ると、タッチセンサー 2 5 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 2 5 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

20

【8355】

上皿 2 0 の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 2 6 が設けられている。遊技球発射ボタン 2 6 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 2 5 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 2 6 を操作すると、操作ハンドル 2 5 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 2 6 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 2 6 を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、遊技球発射ボタン 2 6 が操作された場合、タッチセンサー 2 5 a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 2 5 を握ることによって少なくともタッチセンサー 2 5 a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 2 6 を操作することで、遊技球発射ボタン 2 6 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

30

40

【8356】

次に、パチンコ機 1 0 の背面の構成について説明する。パチンコ機 1 0 の背面には、パチンコ機 1 0 の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【8357】

図 789 は、パチンコ機 1 0 の背面図である。図示するように、パチンコ機 1 0 は、第 1 制御ユニット 5 1 と、第 2 制御ユニット 5 2 と、第 3 制御ユニット 5 3 と、電源ユニット 5 8 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 1 3 の背面に設けられている。

【8358】

50

第1制御ユニット51は、主制御装置60を備えている。主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【8359】

第2制御ユニット52は、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。音声発光制御装置90は、主制御装置60から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機10の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置100は、音声発光制御装置90から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

10

【8360】

第3制御ユニット53は、払出制御装置70と、発射制御装置80とを備えている。払出制御装置70は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置80は、主制御装置60から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル25の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠13の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク54、タンク54の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール55、タンクレール55の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール56、ケースレール56から遊技球の供給を受け払出制御装置70からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置71など、パチンコ機10の動作に必要な複数の機器が設けられている。

20

【8361】

電源ユニット58は、電源装置85と、電源スイッチ88とを備えている。電源装置85は、パチンコ機10の動作に必要な電力を供給する。電源装置85には、電源スイッチ88が接続されている。電源スイッチ88のON/OFF操作により、パチンコ機10に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機10に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【8362】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠13の前面に着脱可能に取り付けられている。

30

【8363】

図790は、遊技盤30の正面図である。遊技盤30は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域PAが形成されている。遊技盤30には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部31aと、外レール部31bとが取り付けられている。内レール部31aと外レール部31bとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール31が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール31に誘導されて遊技領域PAの上部に放出され、その後、遊技領域PAを流下する。遊技領域PAには、遊技盤30に対して略垂直に複数の釘42が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘42や風車は、遊技領域PAを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

40

【8364】

遊技盤30には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、及び可変入賞装置36が設けられている。一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、及び可変入賞装置36のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤30に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤30には、可変表示ユニット40及びメイン表示部45が設けられている。メイン表示部45は、特図ユニット37と、普図ユニット38と、ラウンド表示部39とを有している。

50

【8365】

図示するように、一般入賞口32は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤30上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口32に遊技球が入球すると、10個の遊技球が賞球として払出装置71（図789）から払い出される。

【8366】

第1始動口33は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第1始動口33は、遊技盤30の中央下方に設けられている。本実施形態では、第1始動口33に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【8367】

第2始動口34は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤30の右側に設けられている。本実施形態では、第2始動口34に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第2始動口34には、電動役物34aが設けられている。

【8368】

スルーゲート35は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート35は、電動役物34aを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート35を通過すると、主制御装置60は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当たると、電動役物34aは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート35は、遊技球の流下方向に対して第2始動口34よりも上流側に配置されているため、スルーゲート35を通過した遊技球は、通過後に遊技領域PAを流下して第2始動口34へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート35に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【8369】

可変入賞装置36は、遊技盤30の背面側へと通じる大入賞口36aを備えるとともに、大入賞口36aを開閉する開閉扉36bを備えている。開閉扉36bは、通常は遊技球が大入賞口36aに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置60による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当たし、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉36bは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第1始動口33又は第2始動口34への入球を契機とした主制御装置60による当たり抽選の結果、大当たりに当たした場合に移行し、開閉扉36bが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第1始動口33への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当たした場合には、可変入賞装置36の大入賞口36aへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第2始動口34への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当たした場合にも、可変入賞装置36の大入賞口36aへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置36の大入賞口36aに遊技球が入球すると、払出装置71によって15個の遊技球が賞球として払い出される。

【8370】

遊技盤30の最下部にはアウト口43が設けられており、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、または可変入賞装置36に入球しなかった遊技球は、アウト口43を通過して遊技領域PAから排出される。

【8371】

特図ユニット37は、第1図柄表示部37aと、第2図柄表示部37bとを備えている。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【8372】

第1図柄表示部37aは第1の図柄を表示するための表示部である。第1の図柄とは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止

10

20

30

40

50

表示される図柄をいう。第1図柄表示部37aは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第1の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第1図柄表示部37aは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第1の図柄の停止表示を行わせる。

【8373】

第2図柄表示部37bは第2の図柄を表示するための表示部である。第2の図柄とは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第2図柄表示部37bは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行な
10

【8374】

第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄、または、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第1の変動時間とも呼び、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第2の変動
20

【8375】

特図ユニット37は、さらに、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに隣接した位置に、LEDランプからなる第1保留表示部37cと第2保留表示部37dとを備えている。本実施形態では、第1始動口33に入球した遊技球は、最大4個まで保留される。第1保留表示部37cは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第1始動口33の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第2始動口34に入球した遊技球は、最大4個まで保留される。第2保留表示部37dは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第2始動口34の保留個数を表示する。

【8376】

普図ユニット38は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット38は、スルーゲート35の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット38は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。
30

【8377】

ラウンド表示部39は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置36に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉36bの開放状態を継続する遊技のことである
40

【8378】

なお、特図ユニット37、普図ユニット38、およびラウンド表示部39は、セグメント表示器やLEDランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【8379】

可変表示ユニット40は、遊技領域PAの略中央に配置されている。可変表示ユニット
50

40は、図柄表示装置41を備える。図柄表示装置41は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置41は、表示制御装置100によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置41は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【8380】

図柄表示装置41は、第1始動口33への入球に基づいて第1図柄表示部37aが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置41は、第2始動口34への入球に基づいて第2図柄表示部37bが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置41は、第1始動口33又は第2始動口34への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置41の詳細について説明する。

10

【8381】

図791は、図柄表示装置41において変動表示される図柄及び表示面41aを示す説明図である。図791(a)は、図柄表示装置41において変動表示される図柄を示す説明図である。図791(a)に示すように、図柄表示装置41には、数字の1~8を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の1~8を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【8382】

図791(b)は、図柄表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図示するように、表示面41aには、左、中、右の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1~Z3には、図791(a)に示した数字1~8の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図791(b)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の図柄が、有効ラインL上に停止した状態で表示される。具体的には、第1始動口33又は第2始動口34へ遊技球が入球すると、各図柄列Z1~Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1~Z3に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。なお、図柄表示装置41における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

20

30

【8383】

ここで、「遊技回」とは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎に、1つの特別情報についての1つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、図柄表示装置41において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変

40

50

動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【8384】

さらに、図791(b)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aの下方には、第1始動口保留用領域Ds1と、保留消化領域Dmと、第2始動口保留用領域Ds2とが表示される。保留消化領域Dmは表示面41aの左右方向の中央に表示され、第1始動口保留用領域Ds1は保留消化領域Dmの左側に表示され、第2始動口保留用領域Ds2は保留消化領域Dmの右側に表示される。第1始動口保留用領域Ds1には、第1始動口33への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。第2始動口保留用領域Ds2には、第2始動口34への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第1始動口33及び第2始動口34に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大4つまでである。第1始動口保留用領域Ds1、第2始動口保留用領域Ds2、および保留消化領域Dmの動作の詳細については、後ほど詳述する。

10

【8385】

図790に示すように、第1始動口33の上方には、一对の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）42（42a，42b）が設けられている。一对の釘42a，42bの間隔によって、第1始動口33への遊技球の入球の確率が変化する。

【8386】

《O2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機10の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機10の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

20

【8387】

図792は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。

【8388】

主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムを実行するCPU（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM64とを備えている。MPU62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ROM63やRAM64に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

30

【8389】

主制御基板61には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力ポートには、払出制御装置70と、電源装置85に設けられた停電監視回路86とが接続されている。主制御基板61は、停電監視回路86を介して、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置60や払出制御装置70等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置85は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ88（図789）がOFFにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

40

【8390】

また、主制御基板61の入力ポートには、各種検知センサ67a～67eが接続されている。具体的には、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、可変入賞装置36などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板61のMPU62は、各種検知センサ67a～67eからの信号に基づい

50

て、遊技領域 P A を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過したか否かの判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 3 5 への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【8391】

主制御基板 6 1 の出力ポートには、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b を開閉動作させる可変入賞駆動部 3 6 c と、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開閉動作させる電動役物駆動部 3 4 b と、メイン表示部 4 5 とが接続されている。主制御基板 6 1 には各種ドライバ回路が設けられており、M P U 6 2 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

10

【8392】

具体的には、M P U 6 2 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 3 6 b が開閉されるように可変入賞駆動部 3 6 c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、M P U 6 2 は、電動役物 3 4 a が開放されるように電動役物駆動部 3 4 b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 における第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。

【8393】

また、主制御基板 6 1 の出力ポートには、払出制御装置 7 0 と、音声発光制御装置 9 0 とが接続されている。払出制御装置 7 0 には、例えば、主制御装置 6 0 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 6 0 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g を参照する。具体的には、一般入賞口 3 2 への入球を特定した場合には 1 0 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 1 始動口 3 3 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 2 始動口 3 4 への入球を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信される。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装 7 1 を制御して賞球の払出を行う。

20

30

【8394】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 と、遊技球発射ボタン 2 6 とが接続されている。

【8395】

音声発光制御装置 9 0 は、主制御装置 6 0 から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置 6 0 が各種コマンドを送信する際には、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g を参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

40

【8396】

その他、音声発光制御装置 9 0 は、主制御装置 6 0 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 1 4 に配置された L E D などの発光手段からなる各種ランプ 4 7 の駆動制御や、スピーカー 4 6 の駆動制御を行うとともに、表示制御装置 1 0 0 の制御を行う。また、音声発光制御装置 9 0 には、演出操作ボタン 2 4 が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ 4 7、スピーカー 4 6、表示制御装置 1 0 0 等の制御を行う。

【8397】

表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 1 0 0 は、音声発光

50

制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明した。

【8398】

図 793 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 62 が当たり抽選、メイン表示部 45 の表示の設定、及び、図柄表示装置 41 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C1 が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C2 が用いられる。図柄表示装置 41 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C3 が用いられる。

10

【8399】

大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定には乱数初期値カウンタ CINI が用いられる。また、メイン表示部 45 の第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b、並びに図柄表示装置 41 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ CS が用いられる。さらに、第 2 始動口 34 の電動役物 34a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C4 が用いられる。

20

【8400】

各カウンタ C1～C4、CINI、CS は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が RAM 64 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 64a に適宜記憶される。

【8401】

RAM 64 には、保留情報記憶エリア 64b と、判定処理実行エリア 64c とが設けられている。保留情報記憶エリア 64b には、第 1 保留エリア Ra と第 2 保留エリア Rb とが設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 33 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、およびリーチ乱数カウンタ C3 の各値が保留情報記憶エリア 64b の第 1 保留エリア Ra に時系列的に記憶される。また、第 2 始動口 34 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、およびリーチ乱数カウンタ C3 の各値が保留情報記憶エリア 64b の第 2 保留エリア Rb に時系列的に記憶される。

30

【8402】

大当たり乱数カウンタ C1 の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタ C1 は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタ C1 は、例えば、0～1199 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタ C1 が 1 周すると、その時点の乱数初期値カウンタ CINI の値が当該大当たり乱数カウンタ C1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ CINI は、大当たり乱数カウンタ C1 と同様のループカウンタである（値＝0～1199）。

40

【8403】

大当たり乱数カウンタ C1 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 33 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 64b の第 1 保留エリア Ra に記憶され、第 2 始動口 34 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 64b の第 2 保留エリア Rb に記憶される。

【8404】

第 1 保留エリア Ra に記憶された大当たり乱数カウンタ C1 の値は、判定処理実行エリ

50

ア 6 4 c の実行エリア A E に移動し、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第 2 保留エリア R b に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動し、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【 8 4 0 5 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値は、第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動する。そして、実行エリア A E に移動した大当たり乱数カウンタ C 1 は、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

10

【 8 4 0 6 】

次に、大当たり種別カウンタ C 2 の詳細について説明する。大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタ C 2 は、0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 8 4 0 7 】

大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。

20

【 8 4 0 8 】

上述したように、M P U 6 2 は、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、M P U 6 2 は、これらの大当たり乱数カウンタ C 1 の値及び大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、R O M 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

30

【 8 4 0 9 】

次に、リーチ乱数カウンタ C 3 の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタ C 3 は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 8 4 1 0 】

リーチ乱数カウンタ C 3 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。第 1 保留エリア R a に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第 2 保留エリア R b に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、M P U 6 2 は、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ発生が決定される。

40

【 8 4 1 1 】

リーチとは、図柄表示装置 4 1 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の

50

組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図791(b)の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて、最初に図柄列Z1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z3においてZ1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z2に停止表示される。

【8412】

10

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面41aの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタC3やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【8413】

20

次に、変動種別カウンタCSの詳細について説明する。変動種別カウンタCSは、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間と、図柄表示装置41における図柄の変動時間とを、MPU62において決定する際に用いられる。変動種別カウンタCSは、例えば0~198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【8414】

変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタCSのバッファ値が取得される。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間の決定に際しては、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

30

【8415】

次に、電動役物開放カウンタC4の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC4は、例えば、0~465の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入球したタイミングでRAM64の電役保留エリア64dに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア64dに記憶されている電動役物開放カウンタC4の値が電役実行エリア64eに移動した後、電役実行エリア64eにおいて電動役物開放カウンタC4の値を用いて電動役物34aを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア64eにおいて、ROM63の役物抽選用テーブル記憶エリア63eに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選当否テーブル）と電動役物開放カウンタC4の値とが照合され、電動役物34aを開放状態に制御するか否かが決定される。

40

【8416】

なお、取得された大当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値、リーチ乱数カウンタC3の値、および電動役物開放カウンタC4の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第1保留エリアRaおよび第2保留エリアRbに記憶された大当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値、およびリーチ乱数カウンタC3の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

50

【8417】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタC1に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタC1と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機10には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【8418】

図794は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図794（a）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図794（b）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【8419】

図794（a）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として、0～4の5個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～4の5個の値以外の値（5～1199）が外れである。一方、図794（b）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として、0～15の16個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～15の16個の値以外の値（16～1199）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【8420】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC1の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC1の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【8421】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【8422】

「小当たり」とは、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【8423】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の3つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（1）開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様

（2）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（3）開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモード

【8424】

パチンコ機10には、上記の（1）開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が複数回（例えば16回）行われるとともに、1回

10

20

30

40

50

の開放は30secが経過するまで又は開閉扉36bへの入球個数が10個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が2回行われるとともに、1回の開放は0.2secが経過するまで又は開閉扉36bへの入球個数が6個となるまで継続するように設定可能である。

【8425】

遊技者により操作ハンドル25が操作されている場合、0.6secに1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構81が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1回の開閉扉36bの開放時間は0.2secである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも1回の開閉扉36bの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【8426】

なお、開閉扉36bの開閉回数、1回の開放に対する開放限度時間、及び1回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードより高くなるのであれば、開閉扉36bの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、1回の開放に対する開放限度時間が長い又は1回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置36への入球が発生しない構成としてもよい。

【8427】

パチンコ機10には、上記の(2)開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図794を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【8428】

パチンコ機10には、上記の(3)開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモードの態様として、遊技領域PAに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第2始動口34の電動役物34aが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【8429】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとは、電動役物開放カウンタC4を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aの1回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【8430】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物34aの1回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物34aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてか

ら次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【8431】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2始動口34への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【8432】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタC2を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルとして記憶されている。

10

【8433】

図795は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図795(a)は第1始動口用の振分テーブルを示し、図795(b)は第2始動口用の振分テーブルを示している。第1始動口用の振分テーブルは、第1始動口33への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第2始動口用の振分テーブルは、第2始動口34への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【8434】

図795(a)の第1始動口用の振分テーブルに示すように、第1始動口用の振分テーブルには、第1始動口33への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たりが設定されている。

20

【8435】

16R確変大当たり及び8R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R確変大当たりと8R確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が相違し、16R確変大当たりは16回（16ラウンド）であり、8R確変大当たりは8回（8ラウンド）である。

【8436】

30

16R通常大当たり及び8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R通常大当たりと8R通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が相違し、16R通常大当たりは16回（16ラウンド）であり、8R通常大当たりは8回（8ラウンド）である。

【8437】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～39」が16R確変大当たりに対応しており、「40～64」が8R確変大当たりに対応しており、「65～89」が16R通常大当たりに対応しており、「90～99」が8R通常大当たりに対応している。

40

【8438】

上記のように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりの種別として、4種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この4種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、16R確変大当たりが最も高く、8R確変大当たりが次に高く、次に16R通常大当たり、最後に8R通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【8439】

図795(b)の第2始動口用の振分テーブルに示すように、第2始動口用の振分テ

50

ブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R通常大当たりが設定されている。第2始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～64」が16R確変大当たりに対応しており、「65～99」が8R通常大当たりに対応している。

【8440】

このように本実施形態のパチンコ機10では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第1始動口33への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第2始動口34への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【8441】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、16確変大当たりまたは8R確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。

【8442】

上述のように、MPU62は、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63fに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【8443】

図796は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【8444】

図796(a)は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図796(a)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.4秒である。

【8445】

図796(b)は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図796(b)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462～465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.6秒である。

【8446】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第2始動口34への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

10

20

30

40

50

【8447】

《O3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成について説明する。

【8448】

図797は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85（図792）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載されている。MPU92は、CPU、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【8449】

ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【8450】

RAM94は、ROM93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選用カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU92に対してROM93及びRAM94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【8451】

MPU92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU92の入力側には、主制御装置60と演出操作ボタン24が接続されている。主制御装置60からは、各種コマンドを受信する。MPU92の出力側には、スピーカー46や各種ランプ47が接続されているとともに、表示制御装置100が接続されている。

【8452】

表示制御装置100に設けられた表示制御基板101には、プログラムROM103及びワークRAM104が複合的にチップ化された素子であるMPU102と、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）105と、キャラクタROM106と、ビデオRAM107とが搭載されている。なお、MPU102に対してプログラムROM103及びワークRAM104が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【8453】

MPU102は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP105の制御（具体的にはVDP105に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【8454】

プログラムROM103は、MPU102により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶されている。

【8455】

ワークRAM104は、MPU102による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【8456】

VDP105は、一種の描画回路であり、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に

10

20

30

40

50

記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

【8457】

キャラクタROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。各種の表示絵図には、後述する花びらP1～P4の絵図も含まれる。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

【8458】

ビデオRAM107は、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【8459】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

【8460】

《O4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機10では、先に説明したように、図柄表示装置41の表示面41aの下方には、第1始動口33への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第1始動口保留用領域Ds1と、第2始動口34への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第2始動口保留用領域Ds2と、第1始動口保留用領域Ds1と第2始動口保留用領域Ds2の間に位置する保留消化領域Dmとが表示される。

【8461】

図798は、第1始動口保留用領域Ds1と保留消化領域Dmの変化の一例を示す説明図である。第1始動口保留用領域Ds1には、第1始動口33への遊技球の入球に基づく各保留（最大4つの保留のそれぞれ）に対応した最大4つの保留表示アイコンが左右方向に並んで表示される。本実施形態では、保留表示アイコンは円形であり、図798(a)に示した例では、第1番目の保留と第2番目の保留とにそれぞれ対応した第1保留表示アイコンH1と第2保留表示アイコンH2が示されている。第1始動口保留用領域Ds1において、最も右側の位置に第1保留表示アイコンH1は表示され、右側から左側に向かって2番目の位置に第2保留表示アイコンH2は表示される。すなわち、第1始動口保留用領域Ds1において、第1始動口33に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンは、右側から左側に向かって1個ずつ増大するように表示される。

【8462】

保留消化領域Dmは、上底が下底よりも長い台形であり、図798(a)に示した例では、保留消化領域Dmの上部に保留表示アイコンH0が載置されている。本実施形態のパチンコ機10では、第1始動口33又は第2始動口34への入球を契機とした当たり抽選が行われ、その当たり抽選の結果を報知するための変動表示が行われるが、この変動表示が開始されるタイミングで、保留消化領域Dmの上部に保留表示アイコンが載置された状態となる。この変動表示は、保留消化領域Dmの上部に載置された保留表示アイコンH0に対応した保留（保留情報）に基づくものである。遊技者は、保留消化領域Dmの上部に保留表示アイコンH0が載置されていることを観察することによって、保留表示アイコンH0に対応した保留が消化されていることを知ることができる。

【8463】

図798(a)に示した状態において、変動表示が終了して停止表示されると、その後、保留消化領域Dmの上部に載置された保留表示アイコンH0は消える。続いて、図798(b)に示すように、第1始動口保留用領域Ds1において最も右側に位置する第1保留表示アイコンH1が、保留消化領域Dmの上部に移動する。この際に、第1始動口保留用領域Ds1において、右側から2番目に位置する第2保留表示アイコンH2は、最も右側の位置に移動(シフト)する。なお、図798(b)に示した例では、右側から左側に向かって3番目、4番目に位置する保留表示アイコンは存在しないが、仮に存在した場合には、3番目に位置する保留表示アイコンは2番目の位置に移動(シフト)し、4番目に位置する保留表示アイコンは3番目の位置に移動(シフト)する。

10

【8464】

図798(b)に示した移動の結果、図798(c)の状態となる。すなわち、保留消化領域Dmの上部に第1保留表示アイコンH1が載置され、第1始動口保留用領域Ds1の最も右側の位置に第2保留表示アイコンH2が表示された状態となる。このとき、第1保留表示アイコンH1に対応した保留(保留情報)に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示が実行される。

【8465】

上記のようにして、一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第1始動口保留用領域Ds1に表示された各保留表示アイコンは、左側から右側に向かってシフトし、最終的に最も右側の位置から保留消化領域Dmの上部に移動する。そして、当該保留表示アイコンに対応した保留情報に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第1始動口保留用領域Ds1に表示されている各保留表示アイコンにおいて、右側から左側に向かう順(すなわち、保留された順)に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

20

【8466】

図799は、第2始動口保留用領域Ds2と保留消化領域Dmの変化の一例を示す説明図である。第2始動口保留用領域Ds2には、第2始動口34への遊技球の入球に基づく各保留(最大4つの保留のそれぞれ)に対応した最大4つの保留表示アイコンHが左右方向に並んで表示される。第2始動口保留用領域Ds2の変化の態様は、図798に示した第1始動口保留用領域Ds1の変化の態様と大まかには同一であり、動作の方向が第1始動口保留用領域Ds1の場合と比較して逆方向となっている。すなわち、第2始動口34に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンHは、左側から右側に向かって1個ずつ増大するように表示される。遊技回が実行される毎に、第2始動口保留用領域Ds2において保留表示アイコンHは右側から左側に1個ずつ移動し、最終的に保留消化領域Dmの上部に移動して、当該保留表示アイコンHに対応した保留(保留情報)に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第2始動口保留用領域Ds2に表示されている各保留表示アイコンにおいて、左側から右側に向かう順(すなわち、保留された順)に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

30

【8467】

第1始動口保留用領域Ds1および第2始動口保留用領域Ds2に表示された保留表示アイコンは、先に説明したように円形であったが、これに換えて、三角形、四角形、五角形等の他の多角形の形状としてもよい。さらに、保留表示アイコンは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。保留消化領域Dmは、先に説明したように台形であったが、これに換えて、三角形、四角形、円形等の他の形状の画像としてもよい。また、保留消化領域Dmは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。また、本実施形態では、第1始動口保留用領域Ds1または第2始動口保留用領域Ds2から保留消化領域Dmに移動した保留表示アイコンは、保留消化領域Dmの上部に載置される構成であったが、これに換えて、保留消化領域Dmに入って消えるような表示態様とし

40

50

てもよい。

【8468】

本実施形態のパチンコ機10では、各保留表示アイコンは、複数の表示態様を取り得る。本実施形態では、保留表示アイコンの表示態様によって、当たり抽選において大当たり当選する可能性を示唆する構成とした。詳しくは、各保留表示アイコンに対応した保留情報に含まれる大当たり乱数カウンタC1の値が当たり抽選において大当たり当選する可能性を、各保留表示アイコンの表示態様によって示唆する構成とした。具体的には、各保留表示アイコンの表示態様として、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されている。保留表示アイコンの表示態様が複数の段階の中で上位になる（ランクアップする）につれて、保留表示アイコンに対応する大当たり乱数カウンタC1の値が当たり抽選において大当たり当選する可能性が高いことを示唆する。

10

【8469】

図800は、本実施形態のパチンコ機10において設定されている保留表示アイコンの表示態様を説明する説明図である。図示するように、保留表示アイコンの表示態様は、当たり抽選において大当たり当選する可能性の高低に対応して、上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されている。本実施形態では、保留表示アイコンの表示態様は、上位から順に、表示レベルLv r 5、表示レベルLv r 4、表示レベルLv r 3、表示レベルLv r 2、表示レベルLv r 1の5段階のレベルに分けて設定される。表示レベルLv rが上位にあるほど、大当たり当選する可能性が高い。

20

【8470】

本実施形態においては、各表示レベルLv rに対応する表示態様は、色で表現される。具体的には、表示レベルLv r 5が金、表示レベルLv r 4が赤、表示レベルLv r 3が緑、表示レベルLv r 2が青、表示レベルLv r 1が白の表示態様で表現される。なお、各表示レベルLv rに対応する表示態様は、色で表現された態様に限らず、例えば、模様で表現された態様や、形状で表現された態様や、キャラクターで表現された態様など、遊技者が認識可能な態様で各表示レベルLv rの差異が表現されていれば種々の表示態様を採用することができる。

【8471】

本実施形態のパチンコ機10では、上述した保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する。例えば、白色の保留表示アイコンを青色に変化させる演出や、青色の保留表示アイコンを緑色に変化させる演出などを実行する。この演出を実行する契機は、本実施形態では、図柄表示装置41に表示させている演出用画像の一種である花びらが、保留表示アイコンに付着することとした。

30

【8472】

図801は、図柄表示装置41の表示面41aにおいて花びらが表示されているときの様子を示す説明図である。図示するように、表示面41aの全体には、多数の花びらが表示される。各花びらは、上側から下側に向かって舞うように移動（落下）する。本実施形態では、各花びらは、第1種花びらP1、第2種花びらP2、第3種花びらP3、第4種花びらP4のうちのいずれかに分類される。

【8473】

図802は、第1～第4種花びらP1～P4の表示方法を示す説明図である。本実施形態では、図柄表示装置41の表示面41aにおける表示を、背景を表示するための背景レイヤーL1と、背景レイヤーL1の上側（前面側）に配置され、図柄列や、第1始動口保留用領域Ds1、保留消化領域Dm、第2始動口保留用領域Ds2（図801）を表示するための図柄列レイヤーL2と、図柄列レイヤーL2の上側（前面側）に配置された上部レイヤーL3と、を少なくとも有するレイヤー構造によって行なっている。

40

【8474】

第1種花びらP1は、背景レイヤーL1に表示される。本実施形態では、図柄表示装置41の表示面41aにデモ画像が表示されているときから遊技者によって遊技が行われている最中までを所定期間として、この所定期間の間、繰り返し、複数の第1種花びらP1

50

が背景レイヤーL1に表示される構成とした。これによって、少なくとも遊技者によって遊技が行われている最中は、繰り返し、複数（多数）の第1種花びらP1が表示面41aに表示される。なお、この構成に換えて、前記所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間を含まない構成としてもよい。この構成によれば、第1種花びらP1は、大当たり演出の最中に表示されることはない。

【8475】

第1種花びらP1は、種々の方向に向かって移動する。第1種花びらP1は、背景レイヤーL1に表示されることで、図柄列レイヤーL2に表示された図柄列と位置が重なるときには図柄列の下を潜るように流れる。第1種花びらP1は、表示面41aを賑やかにするためのもので、それ以外の機能を持たない。第1種花びらP1は、複数、表示される構成としたが、1つとしてもよい。

10

【8476】

第1種花びらP1以外の花びら、すなわち、第2種花びらP2、第3種花びらP3、および第4種花びらP4は、上部レイヤーL3に表示される。

【8477】

本実施形態では、図柄表示装置41の表示面41aにデモ画像が表示されているときから遊技者によって遊技が行われている最中までを所定期間として、この所定期間の間、繰り返し、複数の第2種花びらP2が上部レイヤーL3に表示される構成とした。これによって、少なくとも遊技者によって遊技が行われている最中は、繰り返し、複数（多数）の第2種花びらP2が表示面41aに表示される。なお、この構成に換えて、前記所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間を含まない構成としてもよい。この構成によれば、第2種花びらP2は、大当たり演出の最中に表示されることはない。

20

【8478】

複数の第2種花びらP2は、種々の方向に向かって移動する。第2種花びらP2は、上部レイヤーL3に表示されることで、図柄列レイヤーL2に表示された図柄列と位置が重なるときには図柄列の上を流れる。第2種花びらP2は、表示面41aを賑やかにするためのもので、それ以外の機能を持たない。第2種花びらP2は、複数、表示される構成としたが、1つとしてもよい。

【8479】

第3種花びらP3は、図柄表示装置41の表示面41aにおいて上側から第1始動口保留用領域Ds1に向かって舞うように移動する第1始動口保留用第3種花びらP31と、表示面41aの上側から第2始動口保留用領域Ds2に向かって舞うように移動する第2始動口保留用第3種花びらP32とに分類される。第1始動口保留用第3種花びらP31が、第1始動口保留用領域Ds1に表示される保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行させるように機能する。第2始動口保留用第3種花びらP32が、第2始動口保留用領域Ds2に表示される保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行させるように機能する。第1始動口保留用第3種花びらP31および第2始動口保留用第3種花びらP32については、後ほど詳しく説明する。

30

【8480】

第4種花びらP4は、特定の抽選処理（花びら再変動抽選処理）において当選した遊技回において、図柄表示装置41の表示面41aの上側から図柄列に向かって舞うように移動し、図柄列に付着する。本実施形態のパチンコ機10は、図柄列に第4種花びらP4が付着する場合に、図柄列の変動表示を変化させる演出を実行する。第4種花びらP4の動きと上記演出については、後ほど詳しく説明する。

40

【8481】

本実施形態では、第1種～第4種花びらP1～P4を同一の絵図によって構成した。各花びらP1～P4は、向きを変えながら移動することから、形状や大きさが様々に変わるが、全体としては同一の絵図によって構成される。このため、遊技者は、第1種～第4種花びらP1～P4の種類を識別することができない。なお、遊技者が種類を識別すること

50

が困難であれば、第1種～第4種花びらP1～P4のそれぞれは、必ずしも同一の絵図である必要はなく、異なった絵図の画像データによって構成してもよい。また、変形例として、第3種花びらP3の絵図を、他の種類の花びらP1、P2、P4の絵図と相違する構成としてもよい。第3種花びらP3は、表示面41aを賑やかにするための機能とは異なる特別の機能（保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行させる機能）を有するため、特別の機能が実行される期待感を遊技者に持たせるために、第3種花びらP3の絵図を、あえて第1種花びらP1、第2種花びらP2、および第4種花びらP4の絵図と相違する構成とすることもできる。さらに、変形例として、第4種花びらP4の絵図を、他の種類の花びらP1～P3の絵図と相違する構成としてもよい。第4種花びらP4は、表示面41aを賑やかにするための機能とは異なる特別の機能（図柄列を再変動させる機能）を有するため、特別の機能が実行される期待感を遊技者に持たせるために、第4種花びらP4の絵図を、あえて第1～第3種花びらP1～P3の絵図と相違する構成とすることもできる。

10

【8482】

図803は、第3種花びらP3の挙動を示す説明図である。図示は、第3種花びらP3の内の第1始動口保留用第3種花びらP31についてのものである。本実施形態では、第1始動口保留用領域Ds1には最大4つの保留表示アイコンが表示されるが、各保留表示アイコンに向かう4種類の第1始動口保留用第3種花びらP31が用意されている。第1始動口保留用領域Ds1において最も右側に位置する第1保留表示アイコンH1に向かう第1始動口保留用第3種花びらP31を、以下、特1・保留1用花びらPaと呼ぶ。第1始動口保留用領域Ds1において右側から2番目に位置する第2保留表示アイコンH2に向かう第1始動口保留用第3種花びらP31を、以下、特1・保留2用花びらPbと呼ぶ。第1始動口保留用領域Ds1において右側から3番目に位置する第3保留表示アイコンH3に向かう第1始動口保留用第3種花びらP31を、以下、特1・保留3用花びらPcと呼ぶ。第1始動口保留用領域Ds1において右側から4番目に位置する第4保留表示アイコンH4に向かう第1始動口保留用第3種花びらP31を、以下、特1・保留4用花びらPdと呼ぶ。

20

【8483】

特1・保留1用～特1・保留4用花びらPa～Pdは、向かう保留表示アイコンが相違するだけで、同じ動作を行うことから、特1・保留1用花びらPaの動作について、代表して説明する。

30

【8484】

特1・保留1用花びらPaは、予め用意した3種類の軌道の中から選択された一つの軌道に沿って移動する。3種類の軌道は、始点R1から特定の点R2まで共通する共通ルートRAと、特定の点R2から個別の方向に延びる個別ルートRB1、RB2、RB3と、によって構成される。共通ルートRAは、各軌道の全長の8割を上回る長さで有り、第1保留表示アイコンH1の近くまで延びている。第1の個別ルートRB1は、第1保留表示アイコンH1の位置に到達する。第2の個別ルートRB2は、第1保留表示アイコンH1から右側にずれた位置に到達する。第3の個別ルートRB3は、第1保留表示アイコンH1から左側にずれた位置に到達する。3種類の軌道のうちの、共通ルートRAと第1の個別ルートRB1とによって構成される軌道を、以下、目標保留到達軌道と呼ぶ。3種類の軌道のうちの、共通ルートRAと第2の個別ルートRB2とによって構成される軌道を、以下、第1目標保留外軌道と呼ぶ。3種類の軌道のうちの、共通ルートRAと第3の個別ルートRB3とによって構成される軌道を、以下、第2目標保留外軌道と呼ぶ。なお、目標保留到達軌道の終点は、保留表示アイコンの表示位置である。

40

【8485】

特1・保留1用花びらPaの軌道として、目標保留到達軌道、第1目標保留外軌道、第2目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかは、本実施形態では、特定の抽選処理（花びら軌道抽選処理）によって決定する構成とした。なお、抽選に換えて、順繰りに軌道を変えていく構成としてもよい。

50

【8486】

本実施形態では、目標保留到達軌道、第1目標保留外軌道、第2目標保留外軌道のそれぞれに沿って花びらが移動するのに要する時間的長さ（到達所要時間）を、例えば10秒とした。また、各軌道における共通ルートRAを花びらが移動するのに要する時間的長さを8.5秒とし、各軌道における第1～第3の個別ルートRB1～RB3を花びらが移動するのに要する時間的長さを1.5秒とした。これらの時間的長さは、あくまでも一例であり、他の数値に換えてもよい。

【8487】

特1・保留2用花びらPb、特1・保留3用花びらPc、および特1・保留4用花びらPdのそれぞれは、上述した特1・保留1用花びらPaと同様に、各花びらPb～Pdに対応して設けられた、目標保留到達軌道、第1目標保留外軌道、および第2目標保留外軌道の中から選択された一つの軌道に沿って移動する。

【8488】

なお、特1・保留1用～特1・保留4用花びらPa～Pdは、対応する保留表示アイコンに向かうと説明したが、これは、対応する保留表示アイコンが第1始動口保留用領域Ds1内に存在するものとして説明したためである。対応する保留表示アイコンが第1始動口保留用領域Ds1内に存在しない場合にも、存在する場合と同じように特1・保留1用～特1・保留4用花びらPa～Pdの表示はなされる。例えば、第1保留個数カウンタの値が2であって、第1始動口保留用領域Ds1内に第3保留表示アイコンH3と第4保留表示アイコンH4とが存在しない場合には、特1・保留3用花びらPcは、第1始動口保留用領域Ds1内の右から3つめの位置（すなわち、第3保留表示アイコンH3が表示可能な位置）に向かって移動し、特1・保留4用花びらPdは、第1始動口保留用領域Ds1内の右から4つめの位置（すなわち、第4保留表示アイコンH4が表示可能な位置）に向かって移動する。すなわち、対応する保留表示アイコンが第1始動口保留用領域Ds1内に存在してしなくても、特1・保留1用～特1・保留4用花びらPa～Pdの表示は開始され、特1・保留1用～特1・保留4用花びらPa～Pdの軌道に差はない。換言すれば、特1・保留1用～特1・保留4用花びらPa～Pdは、対応する保留表示アイコンを表示するための表示位置に保留表示アイコンが存在するか否かにかかわらず、当該表示位置に向かって移動する。

【8489】

図804は、特1・保留1用花びらPaが目標保留到達軌道に沿って移動した場合の第1保留表示アイコンH1の様子を示す説明図である。花びら軌道抽選処理において目標保留到達軌道を採用することに当選し、共通ルートRAから第1の個別ルートRB1に進んだ特1・保留1用花びらPaは、図804（a）に示すように、第1の個別ルートRB1を第1保留表示アイコンH1に向かって移動する。そして、図804（b）に示すように、特1・保留1用花びらPaは、第1保留表示アイコンH1に到達する。到達後、特1・保留1用花びらPaは、第1保留表示アイコンH1上に予め定められた時間（例えば、2秒）だけ留まる。これにより、遊技者は、特1・保留1用花びらPaが第1保留表示アイコンH1に付着したと認めることができる。その後、図804（c）に示すように、付着した特1・保留1用花びらPaは消えて、第1保留表示アイコンH1の表示態様が変化する。例えば、第1保留表示アイコンH1が白色から青色に変化する。すなわち、パチンコ機10は、特1・保留1用花びらPaが第1保留表示アイコンH1に到達し、予め定められた時間だけ留まる（付着する）という、保留表示アイコンの表示態様を変化することを示唆する示唆演出を実行し、その後、第1保留表示アイコンH1の表示態様を変化させる演出を行う。例えば、第1保留表示アイコンH1を白色から青色に変化させる演出や、青色の保留表示アイコンを赤色に変化させる演出などを実行する。本明細書では、花びらが保留表示アイコンに予め定められた時間だけ留まることを、花びらが保留表示アイコンに付着すると表現する。

【8490】

特1・保留2用～特1・保留4用花びらPb～Pdのそれぞれは、上述した特1・保留

10

20

30

40

50

1 用花びら P a と同様な動作を行う。パチンコ機 1 0 は、各花びら P b ～ P d が、対応する各保留表示アイコン H 2 ～ H 4 に到達し、予め定められた時間だけ留まる（付着する）という、保留表示アイコンの表示態様を変化することを示唆する示唆演出を実行し、その後、花びら P b ～ P d が付着した保留表示アイコン H 2 ～ H 4 の表示態様を変化させる演出を行う。例えば、保留表示アイコン H 2 ～ H 4 を白色から青色に変化させる演出や、青色の保留表示アイコン H 2 ～ H 4 を赤色に変化させる演出などを実行する。

【 8 4 9 1 】

上述した説明では、各花びら P a ～ P d が各保留表示アイコン H 1 ～ H 4 に到達し、予め定められた時間（例えば、2 秒）、留まる場合に、各保留表示アイコン H 1 ～ H 4 の表示態様を変化させる演出を実行する構成としたが、実際は、各花びら P a ～ P d が各保留表示アイコン H 1 ～ H 4 に到達したときに、下記の 2 つの条件が成立するか否かを判定し、2 つの条件が成立した場合に限り、各保留表示アイコン H 1 ～ H 4 の表示態様を変化させる演出を実行する構成とした。2 つの条件は次の通りである。

【 8 4 9 2 】

・条件 1：

花びらが保留表示アイコンに到達したときから予め定められた時間（例えば、2 秒）が経過するまでの期間に、保留表示アイコンのシフトが発生しないこと。

・条件 2：

花びらが到達した保留表示アイコンの表示態様（表示レベル L v r）が予め設定された上限値（以下、表示レベル上限値 L v m と呼ぶ）未満であること。

【 8 4 9 3 】

パチンコ機 1 0 は、具体的には次の通りの処理を行う。第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生し、当該入球に基づいて保留情報が取得されたときに、当該入球に対応する保留表示アイコンの表示レベル L v r の値を 1 に設定し、保留表示アイコンの表示レベル上限値 L v m の値を大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に基づいて設定する。そして、花びら P a ～ P d が保留表示アイコン H 1 ～ H 4 に到達したときに、当該到達時から 2 秒間が経過するまでの期間に、保留表示アイコンのシフトが発生しないか否かを判定する（条件 1 の判定を行う）。

【 8 4 9 4 】

上記の期間に保留表示アイコンのシフトが発生しないと判定された場合（条件 1 が成立した場合）に、花びら P a ～ P d が到達した保留表示アイコン H 1 ～ H 4 に設定された表示レベル L v r が、同じく設定された表示レベル上限値 L v m を下回るか否かを判定する（条件 2 の判定を行う）。ここで、表示レベル L v r が表示レベル上限値 L v m を下回ると判定された場合（すなわち、条件 1 と条件 2 の両方が成立した場合）に、保留表示アイコン H 1 ～ H 4 の表示態様を変化させる演出を実行する。具体的には、上記期間において、保留表示アイコンに到達した花びらを、当該保留表示アイコンの位置で継続して表示し（上記期間終了後に花びらを消去）、その後、保留表示アイコンに対応した表示レベル L v r を 1 段階だけアップするとともに、保留表示アイコンの表示態様を変化させる。

【 8 4 9 5 】

一方、上記の表示レベル L v r が表示レベル上限値 L v m を下回るか否かの判定において、下回らない、すなわち表示レベル上限値 L v m に達していると判定された場合（すなわち、条件 1 が成立し、かつ、条件 2 が不成立の場合）には、保留表示アイコン H 1 ～ H 4 の表示態様を変化させる演出を実行しない。具体的には、上記期間において、保留表示アイコンに到達した花びらを継続して表示することは行う（上記期間終了後に花びらを消去）が、保留表示アイコンの表示態様は変化させない。

【 8 4 9 6 】

また、上記期間に保留表示アイコンのシフトが発生しないか否かの判定において、シフトが発生すると判定された場合（すなわち、条件 1 が不成立の場合）には、条件 2 が成立するか否かにかかわらず、保留表示アイコン H 1 ～ H 4 の表示態様を変化させる演出を実行しない。具体的には、花びら P a ～ P d が保留表示アイコン H 1 ～ H 4 に到達したとき

に当該花びらを消去し、保留表示アイコンの表示態様は変化させない。

【8497】

上述した動作を行う特1・保留1用～特1・保留4用花びらPa～Pdは、第1始動口保留用領域Ds1と第2始動口保留用領域Ds2とが表示される期間において、繰り返し表示される。具体的には、特1・保留1用～特1・保留4用花びらPa～Pdについて、第1始動口保留用領域Ds1と第2始動口保留用領域Ds2とが表示される期間において、所定期間（例えば、5秒）の間隔を空けて、順に1つずつ表示が開始される。すなわち、パチンコ機10は、上記期間において、特1・保留1用～特1・保留4用花びらPa～Pdについて、この順に、前記所定期間の間隔を空けて、1つずつ表示を開始し、特1・保留4用花びらPdの表示を開始した後は、前記所定期間を空けて、特1・保留1用花びらPaに戻って表示を開始する。このようにして、特1・保留1用～特1・保留4用花びらPa～Pdの表示を繰り返し行う。

10

【8498】

パチンコ機10は、特1・保留1用～特1・保留4用花びらPa～Pdのそれぞれの表示を開始する際に、花びら軌道抽選処理を行い、目標保留到達軌道、第1目標保留外軌道、第2目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを決定する。花びら軌道抽選処理において、目標保留到達軌道を採用することが決定された場合には、共通ルートRAと第1の個別ルートRB1とからなる目標保留到達軌道に沿って移動する花びらの表示を開始する。花びら軌道抽選処理において、第1目標保留外軌道を採用することが決定された場合には、共通ルートRAと第2の個別ルートRB2とからなる第1目標保留外軌道に沿って移動する花びらの表示を開始する。花びら軌道抽選処理において、第2目標保留外軌道を採用することが決定された場合には、共通ルートRAと第3の個別ルートRB3とからなる第2目標保留外軌道に沿って移動する花びらの表示を開始する。第1目標保留外軌道または第2目標保留外軌道に沿って移動した花びらは保留表示アイコンに到達することではなく、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が行われることはない。

20

【8499】

なお、第3種花びら特1・保留1用～特1・保留4用花びらPa～Pdは、上述したように、遊技者が遊技を行っている最中に繰り返し表示されるため、一つの保留表示アイコンに対して、複数回、花びらPa～Pdが付着することもあり得る。この場合、表示レベルLv_rが表示レベル上限値Lv_m未満であれば、花びらPa～Pdが付着する毎に、保留表示アイコンH1～H4の表示態様を変化させる演出が実行される。例えば、白色の各保留表示アイコンH1～H4に対して、2回、花びらPa～Pdが付着した場合、1回目で白色から青色に変化させる演出が実行され、2回目で青色から緑色に変化させる演出が実行される。

30

【8500】

図803および図804を用いて説明してきたのが、第1始動口保留用第3種花びらP31についての動作である。これに対して、第2始動口保留用第3種花びらP32も、第1始動口保留用第3種花びらP31と同様な動作を行う。すなわち、パチンコ機10は、第2始動口保留用第3種花びらP32としての特2・保留1用～特2・保留4用花びらのそれぞれが、第2始動口保留用領域Ds2に表示される各保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間だけ留まる（付着する）という、保留表示アイコンの表示態様を変化することを示唆する示唆演出を実行し、その後、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を行う。条件1および条件2が成立した場合に限って、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を行う点についても、第1始動口保留用側と同様である。

40

【8501】

先に説明した、図柄表示装置41の表示面41aを賑やかにする機能を有する第1種花びらP1および第2種花びらP2は、繰り返し、多数表示されるが、本実施形態では、それら多数のうちの一つは、上述した第3種花びらP3の目標保留到達軌道と同一の軌道に沿って移動し、保留表示アイコンに到達後、さらに下方に進むように表示される構成とした。この種の第1種花びらP1または第2種花びらP2は、例え保留表示アイコンに到達

50

したとしても、当該保留表示アイコンを通過して、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出は実行されることはない。

【8502】

図805は、図柄表示装置41の表示面41aに表示された図柄に第4種花びらP4が作用する様子を示す説明図である。図805(a)は、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて、図柄列Z1および図柄Z3において同一の図柄が停止表示され、真ん中の図柄列Z2において図柄の変動表示が行われている状態を示している。この状態において、第4種花びらP4が図柄列Z2に向かって舞うように移動する。

【8503】

図805(a)の状態から図805(b)の状態に移行し、図柄列Z2が停止表示される。なお、このとき、図柄列Z2において停止表示される図柄は、図柄列Z1および図柄列Z3において停止表示された図柄とは相違する。この状態で、第4種花びらP4が最後に停止した図柄列Z2に到達し、到達後、第4種花びらP4は、当該図柄上に予め定められた時間(例えば、2秒)だけ停止する。これにより、遊技者は、第4種花びらP4が、停止した状態の図柄列Z2に付着したと認めることができる。

【8504】

その後、図805(c)に示すように、付着した第4種花びらP4は消えて、図柄列Z2が再度、変動表示を開始する。続いて、図805(d)に表示するように、図柄列Z2が停止表示される。なお、この変動表示が再開された後に停止表示された図柄列Z2の図柄は、図柄列Z1および図柄列Z3において停止表示された図柄と一致する。すなわち、図柄列Z1～Z3は、大当たり当選である同一の図柄の組み合わせとなる。

【8505】

上記のように、第4種花びらP4は、変動表示中の図柄列に向かって移動し、図柄列の変動表示が停止した直後の図柄に付着する。そして、第4種花びらP4が付着する場合に、図柄列を再変動させる演出を実行する。

【8506】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機10は、図柄表示装置41に表示させている複数種類の花びらP1～P4のうちの第3種花びらP3が保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間(例えば、2秒)留まる(すなわち、付着する)場合に、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留情報のシフト時、または、第1始動口又は第2始動口への遊技球の入球時に、保留表示アイコンの表示態様を変化することを示唆する演出(以下、保留変化示唆演出と呼ぶ)を実行し、その後、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的であった。この従来のパチンコ機(以下、従来1のパチンコ機と呼ぶ)では、変動表示の開始時、保留情報のシフト時、または、第1始動口又は第2始動口への遊技球の入球時といった、予め決められたタイミングで、保留変化示唆演出を実行し、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行することになることから、遊技者は、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。また、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留表示アイコンに着目することがなく、遊技者にとって一層、期待感や緊迫感に乏しかった。

【8507】

また、従来の他のパチンコ機として、変動表示中に、特別なキャラクターが保留表示アイコン上に出現して、このキャラクターが出現したときに、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する構成のものがあった。この構成のパチンコ機では、特別なキャラクターが出現しない場合には、上記演出は決して実行されることはなく、特別なキャラクターが出現した場合に、上記演出は必ず実行されることから、従来1のパチンコ機と同様に、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。

【8508】

さらに、従来の他のパチンコ機として、変動表示中に、ミニゲーム的な保留変化用演出を実行して、そのミニゲームに勝利したときに、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する構成のものがあった。この構成のパチンコ機では、上記の保留変化用演出が出現しない場合には、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出は決して実行されることはないことから、従来1のパチンコ機と同様に、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。

【8509】

これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、図柄表示装置41の表示面41aに、保留表示アイコンの表示の有無にかかわらず、複数の花びらが繰り返し舞っていて、

(i) それら花びらの大多数は(第1種花びらP1および第2種花びらP2)、例えば、保留表示アイコンの周辺や保留表示アイコンの上を通過したとしても、保留表示アイコンに作用することはない、

(ii) それら花びらの内の一つ(第1目標保留外軌道または第2目標保留外軌道に沿って移動する第3種花びらP3)が保留表示アイコンに向けて移動したと思ったら、当該保留表示アイコンの直前で、保留表示アイコンから外れ、

(iii) それら花びらの内の一つ(目標保留到達軌道に沿って移動する第3種花びらP3)が保留表示アイコンに到達したと思ったら、到達してから予め定められた時間が経過する前に保留表示アイコンのシフトが発生することを原因に、当該保留表示アイコンの表示態様は変化せず、

(iv) それら花びらの内の一つ(目標保留到達軌道に沿って移動する第3種花びらP3)が保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間だけ留まった(付着した)と思ったら、当該保留表示アイコンに設定された表示レベルLv_rが表示レベル上限値Lv_mに既

に達していることを原因に、当該保留表示アイコンの表示態様は変化せず、

(v) それら花びらの内の一つ(目標保留到達軌道に沿って移動する第3種花びらP3)が保留表示アイコンに向けて到達し、予め定められた時間だけ留まった(付着した)と思ったら、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が実行される。

【8510】

このため、本実施形態のパチンコ機10では、図柄表示装置41の表示面41aに花びらが繰り返し表示されている際に、遊技者に対して、保留表示アイコンの表示態様に変化するかな、といった期待感や緊迫感を常に(いずれかの花びらが表示されている限り常に)付与することができるとともに、

・保留表示アイコンに花びらが到達したけど、保留表示アイコンを通り過ぎてしまったとか、

・保留表示アイコンに花びらが向かったけど、保留表示アイコンの外側に花びらが到達してしまったりとか、

・保留表示アイコンに花びらが到達したけど、花びらが当該保留表示アイコンに付着しなかったとか、

・保留表示アイコンに花びらが到達し、花びらが当該保留表示アイコンに付着したけど、(当該保留表示アイコンの表示レベルLv_rが、設定された表示レベル上限値Lv_mに既

に達していることを原因として)保留表示アイコンの表示態様に変化しなかった

といった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。さらに、本実施形態では、保留変化示唆演出の役目となり得る花びらと、当該花びらと同じ絵柄の花びらとが常に舞っていることから、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して常に持たせることができることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【8511】

そもそも、花びらや、紙ふぶき、くらげ、チョウ(蝶)等の表示面41aを漂う演出用画像は、表示面41aを賑やかにするためのもので、従来のパチンコ機では、保留表示に

10

20

30

40

50

作用して何らかの動作を行うようなことはなかった。これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、花びらが保留表示アイコンに付着して当該保留表示アイコンの表示態様を変化させるような演出を実行する構成であることから、表示面41aを賑やかにするための花びらを有効利用することができる。

【8512】

また、本実施形態のパチンコ機10は、図柄表示装置41に表示させている複数種類の花びらP1～P4のうちの第4種花びらP4が変動表示の状態から停止状態となった図柄列の図柄に付着する場合に、当該図柄列の変動表示を再開させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、花びらが図柄列の変動表示に作用するようなことがないことから、図柄列の変動表示が停止して図柄列が同一の図柄の組み合わせでなくなった場合、遊技者に落胆感を付与するだけであった。これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、第4種花びらP4が停止状態となった図柄列の図柄に付着する場合に、当該図柄列の変動表示を再開させる演出を実行することができることから、図柄列が同一の図柄の組み合わせでなくなると一旦落胆した遊技者に対して、変動表示が再開したことへの驚きと、再度の大当たりへの期待感を付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10では、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【8513】

《O5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【8514】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置60のMPU62は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。MPU62は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【8515】

<タイマ割込み処理>

図806は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

【8516】

ステップS00101では、各種検知センサ67a～67eの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサ67a～67eの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップS00102に進む。

【8517】

ステップS00102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップS00103に進む。

【8518】

ステップS00103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および電動役物開放カウンタC4の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および電動役物開放カウンタC4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップS00104に進む。なお、変動種別カウンタCSは、後述する通常処理（図810）において

、その値を更新する。

【8519】

ステップS00104では、第1始動口33及び第2始動口34への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップS00104の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップS00104を実行した後、ステップS00105に進む。

【8520】

ステップS00105では、スルーゲート35への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップS00105のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップS00105を実行した後、MPU62はタイマ割込み処理を終了する。

【8521】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図806：S00104）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【8522】

図807は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS00201では、遊技球が第1始動口33に入球（始動入球）したか否かを、第1始動口33に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップS00201において、遊技球が第1始動口33に入球したと判定した場合には（S00201：YES）、ステップS00202に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS00203に進む。

【8523】

ステップS00203では、第1始動口33に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップS00204に進む。

【8524】

ステップS00204では、第1保留エリアRaの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数RaN（以下、第1始動保留個数RaNともいう）を読み出し、当該第1始動保留個数RaNを後述する処理の対象として設定する。第1始動保留個数RaNは、第1始動口33への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップS00209に進む。

【8525】

ステップS00201において、遊技球が第1始動口33に入球していないと判定した場合には（S00201：NO）、ステップS00205に進み、遊技球が第2始動口34に入球したか否かを第2始動口34に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【8526】

ステップS00205において、遊技球が第2始動口34に入球したと判定した場合には（S00205：YES）、ステップS00206に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS00207に進む。一方、ステップS00205において、遊技球が第2始動口34に入球していないと判定した場合には（S00205：NO）、本始動口用の入球処理を終了する。

【8527】

ステップS00207では、第2始動口34に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップS00208に進む。

【8528】

ステップS00208では、第2保留エリアRbの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数RbN（以下、第2始動保留個数RbNともいう）を読み出し、当該第2始動保留個数RbNを後述する処理の対象として設定する。第2始動保留個数RbNは、第2始動口34への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップS00209に進む。

10

20

30

40

50

進む。

【8529】

ステップS00209では、上述したステップS00204又はステップS00208において設定された始動保留個数N（RaN又はRbN）が上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。ステップS00209において、始動保留個数Nが上限値未満でない場合には（S00209：NO）、本始動口用の入球処理を終了する。

【8530】

一方、ステップS00209において、始動保留個数Nが上限値未満である場合には（S00209：YES）、ステップS00210に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Nに1を加算した後、ステップS00211に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数CRNと言う）に1を加算する。合計保留個数CRNは、第1始動保留個数RaNと第2始動保留個数RbNとの合計値を示す。その後、ステップS00212に進む。

【8531】

ステップS00212では、ステップS00103（図806）において更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、およびリーチ乱数カウンタC3の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップS00210において1を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第1始動保留個数RaNが処理の対象として設定されている場合には、ステップS00103にて更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、およびリーチ乱数カウンタC3の各値を、第1保留エリアRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS00210において1を加算した第1始動保留個数RaNと対応する記憶エリアに格納する。また、第2始動保留個数RbNが処理の対象として設定されている場合には、ステップS00103にて更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、およびリーチ乱数カウンタC3の各値を、第2保留エリアRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS00210において1を加算した第2始動保留個数RbNと対応する記憶エリアに格納する。ステップS00212を実行した後、ステップS00213に進む。

【8532】

ステップS00213では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、およびリーチ乱数カウンタC3の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップS00213を実行した後、ステップS00214に進む。

【8533】

ステップS00214では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【8534】

保留コマンドは、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図810：ステップS00503）において音声発光制御装置90に送信される。

【8535】

また、音声発光制御装置90は、第1始動口33への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置41の第1始動口保留用領域Ds1における表

10

20

30

40

50

示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1始動口保留用領域Ds1における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第2始動口34への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の第2始動口保留用領域Ds2における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2始動口保留用領域Ds2における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【8536】

主制御装置60のMPU62は、ステップS00214を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

10

【8537】

<先判定処理>

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図807：S00213）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【8538】

図808は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

20

【8539】

ステップS00301では、始動口用の入球処理（図807）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値を把握する。その後、ステップS00302に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【8540】

ステップS00302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（S00302：YES）、ステップS00303に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている低確率モード用の当否テーブル（図794（a））を参照する。その後、ステップS00305に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

30

【8541】

一方、ステップS00302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（S00302：NO）、ステップS00304に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている高確率モード用の当否テーブル（図794（b））を参照する。その後、ステップS00305に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

40

【8542】

ステップS00305では、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりに対応していると判定した場合には（S00305：YES）、ステップS00306に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値を把握する。その後、ステップS00307に進み、振分テーブル記憶エリア63bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC2が第1始動口33への入球に基づいて取得されたものである場合に

50

は、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口34への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップS00307を実行した後、ステップS00308に進む。

【8543】

ステップS00308では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタC2の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップS00308において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（S00308：YES）、ステップS00309に進み、先判定処理結果記憶エリア64hに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS00308において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（S00308：NO）、ステップS00310に進み、先判定処理結果記憶エリア64hに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

10

【8544】

ステップS00305において、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（S00305：NO）、ステップS00311に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタC3の値を把握する。その後、ステップS00312に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップS00313に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

20

【8545】

ステップS00313において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（S00313：YES）、ステップS00314に進み、先判定処理結果記憶エリア64hにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS00313において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（S00313：NO）、そのまま先判定処理を終了する。

【8546】

<スルー用の入球処理>

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図806：S00105）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

30

【8547】

図809は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS00401では、遊技球がスルーゲート35に入球したか否かを判定する。ステップS00401において、遊技球がスルーゲート35に入球したと判定した場合には（S00401：YES）、ステップS00402に進み、役物保留個数SNが上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数SNは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート35への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数SNの最大値は4である。一方、ステップS00401において、スルーゲート35に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（S00401：NO）、本スルー用の入球処理を終了する。

40

【8548】

ステップS00402において、役物保留個数SNの上限値未満（4未満）であると判定した場合には（S00402：YES）、ステップS00403に進み、役物保留個数SNに1を加算する。その後、ステップS00404に進む。

【8549】

ステップS00404では、ステップS00103（図806）において更新した電動役物開放カウンタC4の値をRAM64の電役保留エリア64dの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【8550】

50

一方、ステップS 0 0 4 0 2において、役物保留個数S Nの値が上限値未満でないと判定した場合（S 0 0 4 0 2：N O）、すなわち、役物保留個数S Nの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタC 4の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【8 5 5 1】

<通常処理>

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ8 8がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置6 0のM P U 6 2によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

10

【8 5 5 2】

図8 1 0は、通常処理を示すフローチャートである。ステップS 0 0 5 0 1では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップS 0 0 5 0 2に進む。

【8 5 5 3】

ステップS 0 0 5 0 2では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップS 0 0 5 0 3に進む。

【8 5 5 4】

ステップS 0 0 5 0 3では、ステップS 0 0 5 0 2において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置7 0に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置9 0に対して送信する。ステップS 0 0 5 0 3を実行した後、ステップS 0 0 5 0 4に進む。

20

【8 5 5 5】

ステップS 0 0 5 0 4では、変動種別カウンタC Sの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタC Sに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップS 0 0 5 0 5に進む。

30

【8 5 5 6】

ステップS 0 0 5 0 5では、払出制御装置7 0から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップS 0 0 5 0 6に進む。ステップS 0 0 5 0 6では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置4 1による図柄の変動表示の設定、第1図柄表示部3 7 a、第2図柄表示部3 7 bの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップS 0 0 5 0 6を実行した後、ステップS 0 0 5 0 7に進む。

【8 5 5 7】

ステップS 0 0 5 0 7では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップS 0 0 5 0 8に進む。

40

【8 5 5 8】

ステップS 0 0 5 0 8では、第2始動口3 4に設けられた電動役物3 4 aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物3 4 aを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップS 0 0 5 0 9に進む。

【8 5 5 9】

50

ステップS 0 0 5 0 9では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップS 0 0 5 0 3のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップS 0 0 5 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S 0 0 5 0 9：N O）、ステップS 0 0 5 1 0及びステップS 0 0 5 1 1において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップS 0 0 5 1 0において、乱数初期値カウンタC I N Iに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップS 0 0 5 1 1において、変動種別カウンタC Sに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップS 0 0 5 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S 0 0 5 0 9：Y E S）、ステップS 0 0 5 0 3に戻り、ステップS 0 0 5 0 3からステップS 0 0 5 0 8までの各処理を実行する。

10

【8 5 6 0】

なお、ステップS 0 0 5 0 3からステップS 0 0 5 0 8の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

20

【8 5 6 1】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図8 1 0：S 0 0 5 0 6）として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【8 5 6 2】

図8 1 1は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップS 0 0 6 0 1では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの開閉実行モードフラグがO Nであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にO Nにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にO F Fにされる。

30

【8 5 6 3】

ステップS 0 0 6 0 1において、開閉実行モード中であると判定した場合には（S 0 0 6 0 1：Y E S）、ステップS 0 0 6 0 2以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第1始動口3 3又は第2始動口3 4への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップS 0 0 6 0 1において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（S 0 0 6 0 1：N O）、ステップS 0 0 6 0 2に進む。

40

【8 5 6 4】

ステップS 0 0 6 0 2では、特図ユニット3 7が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット3 7に備えられる第1図柄表示部3 7 aおよび第2図柄表示部3 7 bのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがO Nであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第1図柄表示部3 7 aおよび第2図柄表示部3 7 bのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にO Nにされ、その変動表示が終了する場合にO F Fにされる。

【8 5 6 5】

ステップS 0 0 6 0 2において、特図ユニット3 7が変動表示中でないと判定した場合

50

には（S o o 6 0 2 : N O）、ステップS o o 6 0 3に進む。

【8 5 6 6】

ステップS o o 6 0 3では、特図ユニット3 7における変動表示及び図柄表示装置4 1における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップS o o 6 0 3を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【8 5 6 7】

一方、ステップS o o 6 0 2において、特図ユニット3 7が変動表示中であると判定した場合には（S o o 6 0 2 : Y E S）、ステップS o o 6 0 4に進む。

【8 5 6 8】

ステップS o o 6 0 4では、特図ユニット3 7における変動表示及び図柄表示装置4 1における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップS o o 6 0 4を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【8 5 6 9】

<変動開始処理>

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図8 1 1 : S o o 6 0 3）として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【8 5 7 0】

図8 1 2は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップS o o 7 0 1では、合計保留個数C R Nが「0」を上回るか否かを判定する。合計保留個数C R Nが「0」以下である場合とは、第1始動口3 3及び第2始動口3 4のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップS o o 7 0 1において、合計保留個数C R Nが「0」以下であると判定した場合には（S o o 7 0 1 : N O）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップS o o 7 0 1において、合計保留個数C R Nが「0」を上回ると判定した場合には（S o o 7 0 1 : Y E S）、ステップS o o 7 0 2に進む。

【8 5 7 1】

ステップS o o 7 0 2では、第1保留エリアR a又は第2保留エリアR bに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップS o o 7 0 3に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【8 5 7 2】

ステップS o o 7 0 3では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップS o o 7 0 3を実行した後、ステップS o o 7 0 4に進む。

【8 5 7 3】

ステップS o o 7 0 4では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第1図柄表示部3 7 a又は第2図柄表示部3 7 bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップS o o 7 0 4を実行した後、ステップS o o 7 0 5に進む。

【8 5 7 4】

ステップS o o 7 0 5では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口3 3への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第2始動口3 4への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップS o o 7 0 6で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップS o o 7 0 5を実行した後、ステップS o o 7 0 6に進む。

【8 5 7 5】

ステップS o o 7 0 6では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、1 6 R確変大当たりの情報、8 R確変大当たりの情報、1 6 R通常大当たりの情報、8 R通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含

10

20

30

40

50

まれている。

【8576】

ステップS00705およびステップS00706にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図810）におけるステップS00503によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS00706を実行した後、ステップS00707に進む。

【8577】

ステップS00707では、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第1図柄表示部37aであると特定して変動表示を開始させ、第2図柄表示部フラグがONである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第2図柄表示部37bであると特定して変動表示を開始させる。ステップS00707を実行した後、ステップS00708に進む。

【8578】

ステップS00708では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをONする。ステップS00708を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【8579】

<保留情報シフト処理>

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図812：S00702）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【8580】

図813は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップS00801では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第1保留エリアRaであるか否かを判定する。具体的には、第1保留エリアRa（図793）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第1保留エリアRaの第1エリアに記憶されている保留情報）の方が、第2保留エリアRb（図793）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第2保留エリアRbの第1エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第1保留エリアRaであると判定する。一方、第1保留エリアRaに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第2保留エリアRbに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第2保留エリアRbであると判定する。すなわち、ステップS00801の処理を実行することにより、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【8581】

ステップS00801において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaであると判定した場合には（ステップS00801：YES）、ステップS00802～ステップS00807の第1保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップS00801において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には（ステップS00801：NO）、ステップS00808～ステップS00813の第2保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【8582】

ステップS00802では、第1保留エリアRaの第1始動保留個数RaNを1減算し

10

20

30

40

50

た後、ステップS 0 0 8 0 3に進み、合計保留個数C R Nを1減算する。その後、ステップS 0 0 8 0 4に進む。ステップS 0 0 8 0 4では、第1保留エリアR aの第1エリアに格納されているデータを実行エリアA Eに移動させる。その後、ステップS 0 0 8 0 5に進む。

【8583】

ステップS 0 0 8 0 5では、第1保留エリアR aの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS 0 0 8 0 5を実行した後、ステップS 0 0 8 0 6に進む。

10

【8584】

ステップS 0 0 8 0 6では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップS 0 0 8 0 7へ進む。

【8585】

ステップS 0 0 8 0 7では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリアR aに対応していることの情報、すなわち第1始動口33に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップS 0 0 8 0 7において設定されたシフト時コマンドは、通常処理(図810)におけるステップS 0 0 5 0 3において、音声発光制御装置90に送信される。

20

【8586】

ステップS 0 0 8 0 1において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアR aではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアR bであると判定した場合には(S 0 0 8 0 1:NO)、ステップS 0 0 8 0 8に進む。

30

【8587】

ステップS 0 0 8 0 8では、第2保留エリアR bの第2始動保留個数R b Nを1減算する。その後、ステップS 0 0 8 0 9に進む。ステップS 0 0 8 0 9では、合計保留個数C R Nを1減算し、ステップS 0 0 8 10に進み、第2保留エリアR bの第1エリアに格納されているデータを実行エリアA Eに移動させる。その後、ステップS 0 0 8 11に進む。

【8588】

ステップS 0 0 8 11では、第2保留エリアR bの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS 0 0 8 11を実行した後、ステップS 0 0 8 12に進む。

40

【8589】

ステップS 0 0 8 12では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONではない場合には当該フラグをONにし、ONである場合にはその状態を維持する。その後、ステップS 0 0 8 13に進む。

【8590】

ステップS 0 0 8 13では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留

50

エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 90 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63 g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 2 保留エリア Rb に対応していることの情報、すなわち第 2 始動口 34 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【8591】

ステップ S00813 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 810）におけるステップ S00503 において、音声発光制御装置 90 に送信される。音声発光制御装置 90 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の第 2 始動口保留用領域 Ds2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第 2 始動口保留用領域 Ds2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【8592】

<当たり判定処理>

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 812：S00703）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【8593】

図 814 は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップ S00901 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64 g の高確率モードフラグが ON であるか否かを判定する。

【8594】

ステップ S00901 において、高確率モードであると判定した場合には（S00901：YES）、ステップ S00902 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア AE に格納されている大当たり乱数カウンタ C1 の値が、図 794（b）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S00904 に進む。

【8595】

一方、ステップ S00901 において高確率モードではないと判定した場合には（S00901：NO）、ステップ S00903 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア AE に格納されている大当たり乱数カウンタ C1 の値が、図 794（a）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S00904 に進む。

【8596】

ステップ S00904 では、ステップ S00902 又はステップ S00903 における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S00904 において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（S00904：YES）、ステップ S00905 に進む。

【8597】

ステップ S00905 では、RAM 64 の第 2 図柄表示部フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S00905 において、第 2 図柄表示部フラグが ON ではないと判定した場合には（S00905：NO）、ステップ S00906 に進み、第 1 始動口用の振分テーブル（図 795（a）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア AE に格納されている大当たり種別カウンタ C2 の値が、16R 確変大当たりの数値範囲、8R 確変大当たりの数値範囲、16R 通常大当たりの数値範囲、8R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【8598】

一方、ステップS00905において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（S00905：YES）、ステップS00907に進み、第2始動口用の振分テーブル（図795（b）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップS00906又はステップS00907の処理を実行した後、ステップS00908に進む。

【8599】

ステップS00908では、ステップS00906又はステップS00907において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をONにする。具体的には、16R確変大当たりである場合には16R確変大当たりフラグをONにし、8R確変大当たりである場合には8R確変大当たりフラグをONにし、16R通常大当たりである場合には16R通常大当たりフラグをONにし、8R通常大当たりである場合には8R通常大当たりフラグをONにする。ステップS00908を実行した後、ステップS00909に進む。

【8600】

ステップS00909では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63f（図792）に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップS00906又はステップS00907において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップS00909を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【8601】

ステップS00904において、ステップS00902又はステップS00903における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（S00904：NO）、ステップS00910に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア63c（図792）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS00911に進む。

【8602】

ステップS00911において、ステップS00910におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（S00911：YES）、ステップS00912に進み、リーチ発生フラグをONする。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gのリーチ発生フラグをONする。ステップS00912を実行した後、ステップS00913に進む。

【8603】

一方、ステップS00911において、ステップS00910におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（S00911：NO）、ステップS00912を実行することなく、ステップS00913に進む。

【8604】

ステップS00913では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63fにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップS00913を実行した後、当たり判定

処理を終了する。

【8605】

<変動時間設定処理>

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図812：S00704）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【8606】

図815は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS01001では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップS01002に進む。

10

【8607】

ステップS01002では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には、大当たり当選であるとして（S01002：YES）、ステップS01003に進む。

【8608】

ステップS01003では、花びら再変動抽選処理を実行する。本実施形態では、大当たり当選した場合の変動時間として、通常の大当たり用変動時間と、再変動を伴う大当たり用変動時間との2種類が用意されている。ここで言う「再変動」は、図805を用いて説明した、第4種花びらP4の付着に起因する図柄列の再変動を意味し、この再変動が実行される大当たり当選時の遊技回に必要な変動時間として、再変動を伴う大当たり用変動時間が用意されている。花びら再変動抽選処理は、大当たり当選時に再変動を伴う大当たり用変動時間を採用するか否かを抽選によって決定する処理である。具体的には、抽選用の乱数カウンタから値を取得し、ROM63に記憶された抽選用のテーブルデータにおいて「当選」と記憶された複数の値の中に、取得した乱数カウンタの値に該当する値があるか否かを判定する。「当選」と記憶された複数の値の中に、取得した乱数の値に該当する値がある場合に、再変動を伴う大当たり用変動時間を採用すると決定し、取得した乱数の値に該当する値がない場合には再変動を伴う大当たり用変動時間を採用しないと決定する。なお、花びら軌道抽選用の乱数カウンタは、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられている。乱数カウンタは、短時間の間隔で更新される。ステップS01003を実行した後、ステップS01004に進む。

20

30

【8609】

ステップS01004では、上記花びら再変動抽選処理の結果に基づいて、再変動を伴う大当たり用変動時間を採用するか否かを判定する。ステップS01004において、花びら再変動抽選処理において当選した場合、すなわち、再変動を伴う大当たり用変動時間を採用すると判定した場合には（S01004：YES）、ステップS01005に進む。

【8610】

ステップS01005では、花びら再変動抽選当選コマンドを設定する。花びら再変動抽選当選コマンドは、花びら再変動抽選処理において当選したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップS01005において設定された花びら再変動抽選当選コマンドは、通常処理（図810）におけるステップS00503において、音声発光制御装置90に送信される。ステップS01005を実行した後、ステップS01006に進む。

40

【8611】

ステップS01006では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている、再変動を伴う大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS01007に進み、

50

取得した変動時間情報をRAM 64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【8612】

一方、ステップS01004において、花びら再変動抽選処理において当選しなかった場合、すなわち、再変動を伴う大当たり用変動時間を採用しないと判定した場合には（S01004：NO）、ステップS01008に進む。

【8613】

ステップS01008では、ROM 63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている、通常大当たり用の変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS01006に進み、取得した変動時間情報をRAM 64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【8614】

ステップS01002において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S01002：NO）、ステップS01009に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップS01002において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（S01009）を実行することから、Sx1009においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されているリーチ発生フラグがONであるか否かを判定し、ONである場合にはリーチが発生するとして（S01009：YES）、ステップS01010に進む。

【8615】

ステップS01010では、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されているリーチ発生フラグをONからOFFに移行する。その後、ステップS01011に進む。

【8616】

ステップS01011では、ROM 63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、先に説明したステップS01007に進み、取得した変動時間情報をRAM 64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【8617】

ステップS01009において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（S01009：NO）、ステップS01012に進み、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。リーチ非発生用変動時間テーブルとは、いわゆる外れ用変動時間テーブルである。その後、先に説明したステップS01007に進み、取得した変動時間情報をRAM 64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【8618】

<変動終了処理>

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図811：S00604）として主制御装置60のMPU 62によって実行される。

【8619】

図816は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップS01101では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップS01101では、RAM 64の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア64f）に格納されている変動時間情報の値が「0」となった

か否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図 8 1 5）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。

【 8 6 2 0 】

ステップ S o 1 1 0 1 において、変動時間が経過していないと判定した場合には（S o 1 1 0 1 : N O）、本変動終了処理を終了する。

【 8 6 2 1 】

ステップ S o 1 1 0 1 において、変動時間が経過していると判定した場合には（S o 1 1 0 1 : Y E S）、ステップ S o 1 1 0 2 に進み、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップ S o 1 1 0 3 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグを O F F する。ステップ S o 1 1 0 3 を実行した後、ステップ S o 1 1 0 4 に進む。

10

【 8 6 2 2 】

ステップ S o 1 1 0 4 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグの内のいずれかが O N であるか否かを判定する。ステップ S o 1 1 0 4 において、上記フラグのいずれかが O N ではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には（S o 1 1 0 4 : N O）、ステップ S o 1 1 0 5 に進む。

20

【 8 6 2 3 】

ステップ S o 1 1 0 5 では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 8 6 2 4 】

ステップ S o 1 1 0 5 において、高頻度サポートモードフラグが O N であると判定した場合には（S o 1 1 0 5 : Y E S）、ステップ S o 1 1 0 6 に進み、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。ステップ S o 1 1 0 6 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回ると判定した場合には（S o 1 1 0 6 : Y E S）、ステップ S o 1 1 0 7 に進み、遊技回数カウンタ P N C の値を 1 減算する。ステップ S o 1 1 0 7 を実行した後、ステップ S o 1 1 0 8 に進む。一方、ステップ S o 1 1 0 6 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 以下であると判定した場合には（S o 1 1 0 6 : N O）、ステップ S o 1 1 0 7 を実行することなく、ステップ S o 1 1 0 8 に進む。

30

【 8 6 2 5 】

ステップ S o 1 1 0 8 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 8 6 2 6 】

ステップ S o 1 1 0 8 において、高確率モードフラグが O N でないと判定した場合には（S o 1 1 0 8 : N O）、ステップ S o 1 1 0 9 に進み、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。

40

【 8 6 2 7 】

ステップ S o 1 1 0 9 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていないと判定した場合（ステップ S o 1 1 0 9 : N O）には、ステップ S o 1 1 1 0 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。ステップ S o 1 1 1 0 を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【 8 6 2 8 】

ステップ S o 1 1 0 8 において高確率モードフラグが O N であると判定した場合（S o 1 1 0 8 : Y E S）、または、ステップ S o 1 1 0 9 において遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていると判定した場合（ステップ S o 1 1 0 9 : Y E S）には、ステップ

50

S o 1 1 1 0 を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップ S o 1 1 0 5 において、高頻度サポートモードフラグが O N でないと判定した場合 (S o 1 1 0 5 : N O) に、ステップ S o 1 0 6 ~ ステップ S o 1 1 1 0 を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【 8 6 2 9 】

一方、ステップ S o 1 1 0 4 において、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグが O N である、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には (S o 1 1 0 4 : Y E S) 、ステップ S o 1 1 1 1 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグを O N する。ステップ S o 1 1 1 1 を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

10

【 8 6 3 0 】

< 遊技状態移行処理 >

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン (図 8 1 0 : S o 0 5 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 8 6 3 1 】

図 8 1 7 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S o 1 2 0 1 では、エンディング期間フラグが O N であるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時 (エンディング期間の開始時) に O N にされ、エンディング期間の終了時に O F F にされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

20

【 8 6 3 2 】

ステップ S o 1 2 0 1 において、エンディング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S o 1 2 0 1 : N O) 、ステップ S o 1 2 0 2 に進み、開閉処理期間フラグが O N であるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングで O N にされ、当該開閉扉 3 6 b の開閉動作が終了するタイミングで O F F にされる。

【 8 6 3 3 】

ステップ S o 1 2 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S o 1 2 0 2 : N O) 、ステップ S o 1 2 0 3 に進み、オープニング期間フラグが O N であるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時に O N にされ、オープニング期間の終了時に O F F にされる。

30

【 8 6 3 4 】

ステップ S o 1 2 0 3 において、オープニング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S o 1 2 0 3 : N O) 、ステップ S o 1 2 0 4 に進み、開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S o 1 2 0 4 において、開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には (S o 1 2 0 4 : Y E S) 、ステップ S o 1 2 0 5 に進む。一方、ステップ S o 1 2 0 4 において、開閉実行モードフラグが O F F であると判定した場合には (S o 1 2 0 4 : N O) 、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

40

【 8 6 3 5 】

ステップ S o 1 2 0 5 では、高確率モードフラグを O F F にする。その後、ステップ S o 1 2 0 6 に進む。ステップ S o 1 2 0 6 では、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S o 1 2 0 7 に進む。

【 8 6 3 6 】

ステップ S o 1 2 0 7 では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉 3 6 b の開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉 3 6 b を閉鎖状態から開放状態へ移行する条件 (以下、「開放条件」とも呼ぶ) と、開閉扉 3 6 b を開放状態から閉鎖状態へ移行する条件 (以下、

50

「閉鎖条件」とも呼ぶ)と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ROM 63の開閉シナリオ記憶エリア63hに記憶されている

【8637】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機10の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記1つの項目が成立した場合に、開閉扉36bは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【8638】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば15秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口36aへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記2つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉36bは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【8639】

ステップS01207を実行した後、前述したステップS01208に進む。

【8640】

ステップS01208では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第3タイマカウンタエリアT3に「3000」（すなわち、6sec）をセットする。なお、第3タイマカウンタエリアT3は、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられている。ステップS01208を実行した後、ステップS01209に進む。

【8641】

ステップS01209では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図810）におけるステップS00503にて、音声発光制御装置90に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置90では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS01209を実行した後、ステップS01210に進み、オープニング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【8642】

ステップS01203において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には（S01203：YES）、ステップS01211に進む。

【8643】

ステップS01211では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第3タイマカウンタエリアT3の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS01211において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（S01211：YES）、ステップS01212に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップS01213に進む。

【8644】

ステップS01213では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、RAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ROM63に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認

10

20

30

40

50

する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 に出力する。これにより、ラウンド表示部 3 9 では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップ S o 1 2 1 3 を実行した後、ステップ S o 1 2 1 4 に進む。

【8645】

ステップ S o 1 2 1 4 では、開閉処理期間フラグを ON にする。続くステップ S o 1 2 1 5 では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 8 1 0：ステップ S o 0 5 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S o 1 2 1 5 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

10

【8646】

ステップ S o 1 2 0 2 において、開閉処理期間フラグが ON であると判定した場合には（S o 1 2 0 2：YES）、ステップ S o 1 2 1 6 に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップ S o 1 2 1 6 を実行した後、ステップ S o 1 2 1 7 に進む。

【8647】

ステップ S o 1 2 1 7 では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉 3 6 b が開放された回数をカウントするための第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップ S o 1 2 1 7 において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（S o 1 2 1 7：YES）、ステップ S o 1 2 1 8 に進む。一方、ステップ S o 1 2 1 7 において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（S o 1 2 1 7：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

20

【8648】

ステップ S o 1 2 1 8 では、開閉処理期間フラグを OFF にし、その後、ステップ S o 1 2 1 9 に進む。

【8649】

ステップ S o 1 2 1 9 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。ステップ S o 1 2 1 9 を実行した後、ステップ S o 1 2 2 0 に進む。

30

【8650】

ステップ S o 1 2 2 0 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第 4 タイマカウンタエリア T 4 に「3000」（すなわち、6 sec）をセットする。なお、第 4 タイマカウンタエリア T 4 は、RAM 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S o 1 2 2 0 を実行した後、ステップ S o 1 2 2 1 に進む。

40

【8651】

ステップ S o 1 2 2 1 では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 8 1 0）におけるステップ S o 0 5 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップ S o 1 2 2 1 を実行した後、ステップ S o 1 2 2 2 に進む。

【8652】

ステップ S o 1 2 2 2 では、エンディング期間フラグを ON にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【8653】

50

ステップS o 1 2 0 1において、エンディング期間フラグがO Nであると判定した場合には（S o 1 2 0 1：Y E S）、ステップS o 1 2 2 3に進む。

【8 6 5 4】

ステップS o 1 2 2 3では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（S o 1 2 2 0）において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT 4の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS o 1 2 2 0において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT 4の値が「0」であると判定した場合には（S o 1 2 2 3：Y E S）、ステップS o 1 2 2 4に進む。

【8 6 5 5】

ステップS o 1 2 2 4では、エンディング期間フラグをO F Fにする。その後、ステップS o 1 2 2 5に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップS o 1 2 2 5を実行した後、ステップS o 1 2 2 6に進み、開閉実行モードフラグをO F Fにする。ステップS o 1 2 2 6を実行した後、ステップS o 1 2 2 7に進む。

【8 6 5 6】

ステップS o 1 2 2 7では、合計保留個数C R Nが「0」であるか否かを判定する。合計保留個数C R Nが「0」である場合とは、第1始動口3 3及び第2始動口3 4のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。ステップS o 1 2 2 7において、合計保留個数C R Nが「0」であると判定した場合には（S o 1 2 2 7：Y E S）、ステップS o 1 2 2 8に進む。

【8 6 5 7】

ステップS o 1 2 2 8では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア6 4 bに保留情報が1つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置9 0に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図8 1 0）におけるステップS o 1 2 2 8において、音声発光制御装置9 0に送信される。ステップS o 1 2 2 8を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【8 6 5 8】

一方、ステップS o 1 2 2 7において、合計保留個数C R Nが「0」ではないと判定した場合には（S o 1 2 2 7：N O）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップS o 1 2 2 3において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT 4の値が「0」ではないと判定した場合には（S o 1 2 2 3：N O）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【8 6 5 9】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図8 1 7：S o 1 2 1 6）として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【8 6 6 0】

図8 1 8は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップS o 1 3 0 1では、開閉扉3 6 bは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部3 6 cの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップS o 1 3 0 1において、開閉扉3 6 bは開放中ではないと判定した場合には（S o 1 3 0 1：N O）、ステップS o 1 3 0 2に進む。

【8 6 6 1】

ステップS o 1 3 0 2では、開閉扉3 6 bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉3 6 bの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップS o 1 3 0 2において、開閉扉3 6 bの開放条件が成立したと判定した場合には（S o 1 3 0 2：Y E S）、ステップ

10

20

30

40

50

S o 1 3 0 3に進む。

【8662】

ステップS o 1 3 0 3では、開閉扉36bを開放する。その後、ステップS o 1 3 0 4に進む。

【8663】

ステップS o 1 3 0 4では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉36bが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図810：ステップS o 0 5 0 3）において音声発光制御装置90に送信される。ステップS o 1 3 0 4を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

10

【8664】

ステップS o 1 3 0 2において、開閉扉36bの開放条件が成立していないと判定した場合には（S o 1 3 0 2：N O）、ステップS o 1 3 0 3およびステップS o 1 3 0 4を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【8665】

ステップS o 1 3 0 1において、開閉扉36bは開放中であると判定した場合には（S o 1 3 0 1：Y E S）、ステップS o 1 3 0 5に進む。

【8666】

ステップS o 1 3 0 5では、開閉扉36bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉36bの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップS o 1 3 0 5において、開閉扉36bの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S o 1 3 0 5：Y E S）、ステップS o 1 3 0 6に進む。

20

【8667】

ステップS o 1 3 0 6では、開閉扉36bを閉鎖する。その後、ステップS o 1 3 0 7に進む。

【8668】

ステップS o 1 3 0 7では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉36bが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図810：ステップS o 0 5 0 3）において音声発光制御装置90に送信される。ステップS o 1 3 0 7を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

30

【8669】

ステップS o 1 3 0 5において、開閉扉36bの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S o 1 3 0 5：N O）、ステップS o 1 3 0 6およびステップS o 1 3 0 7を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【8670】

<エンディング期間終了時の移行処理>

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図817：S o 1 2 2 5）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

40

【8671】

図819は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップS o 1 4 0 1では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがONにされているか否かを判定する。すなわち、RAM64の16R確変大当たりフラグ又は8R確変大当たりフラグがONであるか否かを判定する。

【8672】

ステップS o 1 4 0 1において、RAM64の16R確変大当たりフラグ又は8R確変大当たりフラグがONであると判定した場合には（S o 1 4 0 1：Y E S）、ステップS o 1 4 0 2に進み、RAM64の16R確変大当たりフラグおよび8R確変大当たりフラ

50

グのうちのONとなっているフラグをOFFする。ステップS 0 1 4 0 2を実行した後、ステップS 0 1 4 0 3に進む。

【8 6 7 3】

ステップS 0 1 4 0 3では、高確率モードフラグをONにし、その後、ステップS 0 1 4 0 4に進み、高頻度サポートモードフラグをONにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップS 0 1 4 0 5に進む。

【8 6 7 4】

ステップS 0 1 4 0 5では、RAM 6 4の各種カウンタエリア 6 4 fに設けられた遊技回数カウンタPNCに100をセットする。遊技回数カウンタPNCにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップS 0 1 4 0 6に進む。

【8 6 7 5】

ステップS 0 1 4 0 6では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップS 0 1 4 1 1に進む。

【8 6 7 6】

一方、ステップS 0 1 4 0 1において、RAM 6 4の16R確変大当たりフラグおよび8R確変大当たりフラグがONでないと判定した場合には(S 0 1 4 0 1:NO)、ステップS 0 1 4 0 7に進み、RAM 6 4の8R通常大当たりフラグをOFFする。その後、ステップS 0 1 4 0 8に進む。

【8 6 7 7】

ステップS 0 1 4 0 8では、高頻度サポートモードフラグをONにした後、ステップS 0 1 4 0 9に進み、RAM 6 4の各種カウンタエリア 6 4 fに設けられた遊技回数カウンタPNCに100をセットする。その後、ステップS 0 1 4 1 0に進む。

【8 6 7 8】

ステップS 0 1 4 1 0では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップS 0 1 4 1 1に進む。

【8 6 7 9】

ステップS 0 1 4 1 1では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【8 6 8 0】

<電役サポート用処理>

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン(図 8 1 0:S 0 0 5 0 8)として主制御装置 6 0のMPU 6 2によって実行される。

【8 6 8 1】

図 8 2 0は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップS 0 1 5 0 1では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア 6 4 gのサポート中フラグがONであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第2始動口 3 4の電動役物 3 4 aを開放状態にさせる場合にONにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にOFFにされるフラグである。ステップS 0 1 5 0 1において、サポート中フラグがONではないと判定した場合には(S 0 1 5 0 1:NO)、ステップS 0 1 5 0 2に進む。

【8 6 8 2】

ステップS 0 1 5 0 2では、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア 6 4 gのサポート当選フラグがONであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物 3 4 aを開放状

10

20

30

40

50

態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にONにされ、サポート中フラグがONである場合にOFFにされるフラグである。ステップS o 1 5 0 2において、サポート当選フラグがONではないと判定した場合には（S o 1 5 0 2 : N O）、ステップS o 1 5 0 3に進む。

【8683】

ステップS o 1 5 0 3では、RAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT 2は、普図ユニット3 8の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第2タイマカウンタエリアT 2にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2 m s e c周期で1減算される。

10

【8684】

ステップS o 1 5 0 3において、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」でないと判定した場合には（S o 1 5 0 3 : N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であると判定した場合には（S o 1 5 0 3 : Y E S）、ステップS o 1 5 0 4に進む。

【8685】

ステップS o 1 5 0 4では、普図ユニット3 8における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップS o 1 5 0 4において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（S o 1 5 0 4 : Y E S）、ステップS o 1 5 0 5に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット3 8における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップS o 1 5 0 4において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（S o 1 5 0 4 : N O）、ステップS o 1 5 0 6に進む。

20

【8686】

ステップS o 1 5 0 6では、役物保留個数S Nの値が「0」より大きいかな否かを判定する。ステップS o 1 5 0 6において、役物保留個数S Nの値が「0」であると判定した場合には（S o 1 5 0 6 : N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS o 1 5 0 6において、役物保留個数S Nの値が「0」より大きいと判定した場合には（S o 1 5 0 6 : Y E S）、ステップS o 1 5 0 7に進む。

【8687】

ステップS o 1 5 0 7では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップS o 1 5 0 8に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップS o 1 5 0 7において開閉実行モードではなく（S o 1 5 0 7 : N O）、且つ、ステップS o 1 5 0 8において高頻度サポートモードである場合には（S o 1 5 0 8 : Y E S）、ステップS o 1 5 0 9に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア6 4 cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC 5の値が0～1 9 0であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT 2に「7 5 0」（すなわち1. 5 s e c）をセットする。第2タイマカウンタエリアT 2は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップS o 1 5 1 0に進む。

30

40

【8688】

ステップS o 1 5 1 0では、ステップS o 1 5 0 9の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS o 1 5 1 0において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（S o 1 5 1 0 : Y E S）、ステップS o 1 5 1 1に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、RAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた第2ラウンドカウンタエリアRC 2に「3」をセットする。第2ラウンドカウンタエリアRC 2は、電動役物3 4 aが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【8689】

一方、ステップS o 1 5 1 0において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でない

50

と判定した場合には（S o 1 5 1 0 : N O）、ステップ S o 1 5 1 1 の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【8690】

ステップ S o 1 5 0 7 において開閉実行モードであると判定した場合（S o 1 5 0 7 : Y E S）、又は、ステップ S o 1 5 0 8 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（S o 1 5 0 8 : N O）、ステップ S o 1 5 1 2 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 5 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「1 4 7 5 0」（すなわち 2 9 . 5 s e c）をセットする。その後、ステップ S o 1 5 1 3 に進む。

10

【8691】

ステップ S o 1 5 1 3 では、ステップ S o 1 5 1 2 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S o 1 5 1 3 において、サポート当選でないと判定した場合には（S o 1 5 1 3 : N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S o 1 5 1 3 において、サポート当選であると判定した場合には（S o 1 5 1 3 : Y E S）、ステップ S o 1 5 1 4 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【8692】

ステップ S o 1 5 0 2 において、サポート当選フラグが O N であると判定した場合には（S o 1 5 0 2 : Y E S）、ステップ S o 1 5 1 5 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップ S o 1 5 1 5 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」でないと判定した場合には（S o 1 5 1 5 : N O）、普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S o 1 5 1 5 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であると判定した場合には（S o 1 5 1 5 : Y E S）、ステップ S o 1 5 1 6 に進む。

20

【8693】

ステップ S o 1 5 1 6 では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S o 1 5 1 7 に進み、サポート中フラグを O N にするとともに、サポート当選フラグを O F F にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

30

【8694】

ステップ S o 1 5 0 1 において、サポート中フラグが O N であると判定した場合には（S o 1 5 0 1 : Y E S）、ステップ S o 1 5 1 8 に進み、電動役物 3 4 a を開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【8695】

<電役開閉制御処理>

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図 8 2 0 : S o 1 5 1 8）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

40

【8696】

図 8 2 1 は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップ S o 1 6 0 1 では、電動役物 3 4 a が開放中であるか否かを判定する。電動役物 3 4 a が開放中であるか否かは、電動役物駆動部 3 4 b が駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物 3 4 a が開放されていると判定した場合には（S o 1 6 0 1 : Y E S）、ステップ S o 1 6 0 2 に進む。

【8697】

50

ステップS o 1 6 0 2では、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT 2は、電動役物3 4 aの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS o 1 6 0 2において、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」でないと判定した場合には（S o 1 6 0 2：N O）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物3 4 aの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【8 6 9 8】

ステップS o 1 6 0 2において、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であると判定した場合には（S o 1 6 0 2：Y E S）、ステップS o 1 6 0 3に進み、電動役物3 4 aを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第2タイマカウンタエリアT 2に「2 5 0」（すなわち0. 5 s e c）をセットする。すなわち、電動役物3 4 aの開放継続時間の計測手段としての第2タイマカウンタエリアT 2が「0」である場合には、電動役物3 4 aを閉鎖するとともに、今度は第2タイマカウンタエリアT 2を電動役物3 4 aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第2タイマカウンタエリアT 2に「2 5 0」をセットする。ステップS o 1 6 0 3を実行した後、ステップS o 1 6 0 4に進む。

【8 6 9 9】

ステップS o 1 6 0 4では、第2ラウンドカウンタエリアR C 2の値を1減算した後に、ステップS o 1 6 0 5に進み、第2ラウンドカウンタエリアR C 2の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS o 1 6 0 5において、第2ラウンドカウンタエリアR C 2の値が「0」でないと判定した場合には（S o 1 6 0 5：N O）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップS o 1 6 0 5において、第2ラウンドカウンタエリアR C 2の値が「0」であると判定した場合には（S o 1 6 0 5：Y E S）、ステップS o 1 6 0 6に進み、サポート中フラグをO F Fにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【8 7 0 0】

ステップS o 1 6 0 1において、電動役物3 4 aが開放中でないと判定した場合には（S o 1 6 0 1：N O）、ステップS o 1 6 0 7に進み、第2タイマカウンタエリアT 2が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT 2は、電動役物3 4 aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS o 1 6 0 7において、第2タイマカウンタエリアT 2が「0」でないと判定した場合には（S o 1 6 0 7：N O）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップS o 1 6 0 7において、第2タイマカウンタエリアT 2が「0」であると判定した場合には（S o 1 6 0 7：Y E S）、ステップS o 1 6 0 8に進み、電動役物3 4 aを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップS o 1 6 0 9に進む。

【8 7 0 1】

ステップS o 1 6 0 9では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（S o 1 6 0 9：N O）、ステップS o 1 6 1 0に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【8 7 0 2】

ステップS o 1 6 1 0において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（S o 1 6 1 0：Y E S）、ステップS o 1 6 1 1に進み、第2タイマカウンタエリアT 2に「8 0 0」（すなわち1. 6 s e c）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【8 7 0 3】

一方、ステップS o 1 6 0 9において開閉実行モード中であると判定した場合（S o 1 6 0 9：Y E S）、又は、ステップS o 1 6 1 0において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（S o 1 6 1 0：N O）、ステップS o 1 6 1 2に進み、第2タイマカウンタエリアT 2に「1 0 0」（すなわち0. 2 s e c）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【8 7 0 4】

《O6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置90において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【8705】

<音声発光制御装置において実行される各種処理>

<タイマ割込み処理>

最初に、音光側MPU92によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【8706】

図822は、音光側MPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば2msec）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

10

【8707】

ステップS01701では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に記憶するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップS01701を実行した後、ステップS01702に進む。

20

【8708】

ステップS01702では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップS01701で記憶したコマンドのうちの保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップS01702を実行した後、ステップS01703に進む。

【8709】

ステップS01703では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップS01703を実行した後、ステップS01704に進む。

30

【8710】

ステップS01704では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップS01704を実行した後、ステップS01705に進む。

【8711】

ステップS01705では、第2種花びら演出用処理を実行する。第2種花びら演出用処理では、第2種花びらP2（図801、図802参照）を図柄表示装置41に表示させる処理を行う。具体的には、複数の第2種花びらP2が上側から下側に向かって舞うように移動する演出の実行を指示する演出コマンドを、表示制御装置100に送信する。当該演出コマンドは、第2種花びらP2の表示先を上部レイヤーL3とする旨のコマンドも含む。当該演出コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41に上述した第2種花びらP2を表示させる。なお、上記演出コマンドを送信する構成に換えて、複数の第2種花びらP2が上側から下側に向かって舞うように移動する映像（動画）データの再生を指示するコマンドを表示制御装置100に送信することによって、上記映像データを図柄表示装置41に表示させる構成としてもよい。ステップS01705を実行した後、ステップS01706に進む。

40

【8712】

ステップS01706では、第3種花びら演出設定処理を実行する。第3種花びら演出

50

設定処理では、第3種花びらP3（図801～図803参照）を図柄表示装置41に表示させる演出の設定を行う。第3種花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップS01706を実行した後、ステップS01707に進む。

【8713】

ステップS01707では、保留表示変化設定処理を実行する。保留表示変化設定処理では、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出の設定を行う。保留表示変化設定処理の詳細については後述する。ステップS01707を実行した後、ステップS01708に進む。

【8714】

ステップS01708では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側MPU62から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置41に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。なお、これら背景動画には、複数の第1種花びらP1（図801、図802参照）が上側から下側に向かって舞うように移動する映像が含まれる。ステップS01708を実行した後、ステップS01709に進む。

【8715】

ステップS01709では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置41に表示させる処理等である。ステップS01709を実行した後、ステップS01710に進む。

【8716】

ステップS01710では、各種ランプ47の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ47の発光制御を行う。ステップS01710を実行した後、ステップS01711に進む。

【8717】

ステップS01711では、スピーカー46の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のBGM用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー46の音声出力制御を行う。ステップS01711を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【8718】

<保留コマンド対応処理>

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図822：S01702）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【8719】

図823は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップS01801では、主側MPU62から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS01801において、主側MPU62から保留コマンドを受信していると判定した場合には（S01801：YES）、ステップS01802に進む。

【8720】

ステップS01802では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側MPU92において特定可能とするための処理を実行する。ステップS01802の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第1保留個数」とも呼び、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第2保留個数」とも呼び、第1保留個数と第2保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップS01802を実行した後、ステップS0

1803に進む。

【8721】

ステップS01803では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップS01802において特定された第1保留個数と第2保留個数とに対応させて、第1始動口保留用領域Ds1および第2始動口保留用領域Ds2における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1始動口保留用領域Ds1および第2始動口保留用領域Ds2における表示を第1保留個数と第2保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置100は、第1始動口保留用領域Ds1において保留表示アイコンH1～H4を表示するための各表示位置を規定しており、第1保留個数に対応した数の保留表示アイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置100は、第2始動口保留用領域Ds2において保留表示アイコンを表示するための各表示位置を規定しており、第2保留個数に対応した数の保留表示アイコンを表示位置に表示する。ステップS01803を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

10

【8722】

＜入球時の更新処理＞

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図823：S01802）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

20

【8723】

図824は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップS01901では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップS01901において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（S01901：YES）、ステップS01902に進み、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた第1保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第1保留個数カウンタエリアは、第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。第1保留個数カウンタエリアの更新処理では、第1保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップS01902を実行した後、ステップS01904に進む。

30

【8724】

ステップS01901において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（S01901：NO）、すなわち、当該保留コマンドが第2始動口34への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップS01903に進み、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた第2保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第2保留個数カウンタエリアは、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。第2保留個数カウンタエリアの更新処理では、第2保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップS01903を実行した後、ステップS01904に進む。

40

【8725】

ステップS01902及びステップS01903の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機10の電源遮断中において、主制御装置60のRAM64に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置90のRAM94に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第1始動口33又は第2始動口34への入球に係る保留情報が主制御装置60のRAM64に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置60では保留情報が記憶保持されるのに

50

対して、音声発光制御装置 90 では保留情報が 0 個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置 90 において保留コマンドを受信する度に第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置 60 において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置 90 において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置 60 は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置 90 では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

10

【8726】

ステップ S o 1 9 0 4 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第 1 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第 2 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップ S o 1 9 0 4 を実行した後、ステップ S o 1 9 0 5 に進む。

【8727】

20

ステップ S o 1 9 0 5 では、保留演出用パラメータ設定処理を実行する。保留演出用パラメータ設定処理では、保留表示の表示態様を変化させるために必要な各種パラメータの設定を行う。保留演出用パラメータ設定処理の詳細は後述する。ステップ S o 1 9 0 5 を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【8728】

ステップ S o 1 9 0 5 の保留演出用パラメータ設定処理に用いられる保留演出用記憶エリアについて、次に説明する。保留演出用パラメータ設定処理によって設定されたパラメータは、音声発光制御装置 90 が備える音光側 R A M 9 4 に設けられた保留演出用記憶エリア 9 4 d に記憶される。

【8729】

30

図 8 2 5 は、保留演出用記憶エリア 9 4 d を説明する説明図である。保留演出用記憶エリア 9 4 d は、第 1 始動口保留演出用記憶エリアと第 2 始動口保留演出用記憶エリアとを備える。図 8 2 5 (a) には第 1 始動口保留演出用記憶エリアを示し、図 8 2 5 (b) には第 2 始動口保留演出用記憶エリアを示した。

【8730】

第 1 始動口保留演出用記憶エリアは、第 1 始動口保留用領域 D s 1 の保留表示アイコン H 1 ~ H 4 の表示態様を変化させるために必要な各種パラメータを記憶する記憶エリアである。第 2 始動口保留演出用記憶エリアは、第 2 始動口保留用領域 D s 2 の保留表示アイコンの表示態様を変化させるために必要な各種パラメータを記憶する記憶エリアである。第 1 始動口保留演出用記憶エリアと第 2 始動口保留演出用記憶エリアとは構成が同じであるので、図 8 2 5 (a) に示した第 1 始動口保留演出用記憶エリアについて説明し、図 8 2 5 (b) に示した第 2 始動口保留演出用記憶エリアについての説明は省略する。

40

【8731】

図 8 2 5 (a) に示すように、第 1 始動口保留演出用記憶エリアは、第 1 始動口用の保留遊技回 (n) 毎に、各種パラメータを記憶する。図示した第 1 始動口用の保留遊技回 (n = 1 ~ 4) は、保留表示アイコン H 1 ~ H 4 に対応している。すなわち、第 1 始動口の保留遊技回 (n = 1) から第 1 始動口の保留遊技回 (n = 4) の順に保留遊技回が実行される。

【8732】

図示するように、第 1 始動口保留演出用記憶エリアは、第 1 始動口用の保留遊技回 (n

50

）毎に、各種パラメータとしての表示レベル上限値 L_{vm} と表示レベル L_{vr} を記憶する。

【8733】

表示レベル上限値 L_{vm} は、保留表示アイコンの表示態様を変化させる場合に、表示レベル L_{vr} をどれぐらい上位のレベルまで変化させることを可能とするかの上限値を規定するパラメータである。例えば、表示レベル上限値 L_{vm} が5である保留表示アイコンは、表示レベル L_{vr} を5まで変化させることが可能である。表示レベル上限値 L_{vm} が3である保留表示アイコンは、表示レベル L_{vr} を3まで変化させることはできるが、表示レベル L_{vr} を4や5など、3より上位の表示レベル L_{vr} まで変化させることはできない。

【8734】

表示レベル L_{vr} は、図800を用いて説明したように、現在の保留表示アイコンの表示態様のレベルを示すパラメータである。

【8735】

表示レベル上限値 L_{vm} および表示レベル L_{vr} は、各保留遊技回における大当たり乱数カウンタ C_1 などの各種パラメータと紐付けされており、遊技回が実行される毎に、記憶されるエリアが隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする。例えば、図825(a)および図825(b)に示したように、第1始動口の保留遊技回 ($n=4$) の記憶エリアに記憶されていた表示レベル上限値 L_{vm} および表示レベル L_{vr} の各パラメータは、遊技回が1回実行されると、第1始動口保留演出用記憶エリアにおける第1始動口の保留遊技回 ($n=3$) の記憶エリアにシフトし、さらに遊技回が1回実行されると、第1始動口保留演出用記憶エリアにおける第1始動口の保留遊技回 ($n=2$) の記憶エリアにシフトする。

【8736】

なお、表示レベル上限値 L_{vm} および表示レベル L_{vr} の値は、始動口に遊技球が入球し、保留遊技回が存在することになった場合に、当該保留遊技回に対応して記憶される値である。従って、図825(b)に一例を示すように、例えば、ある時点において第2始動口用の保留遊技回 ($n=3$) および第2始動口用の保留遊技回 ($n=4$) が存在しない場合には、当該保留遊技回に対応する表示レベル上限値 L_{vm} および表示レベル L_{vr} の値は記憶されない。保留演出用記憶エリアを用いて実行される保留演出用パラメータ設定処理について、次に説明する。

【8737】

<保留演出用パラメータ設定処理>

図826は、保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。保留演出用パラメータ設定処理は、入球時の更新処理のサブルーチン(図824: S01905)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【8738】

ステップS02001では、表示レベル上限値設定処理を実行する。当該処理は、表示レベル上限値 L_{vm} を設定するために実行される処理である。表示レベル上限値設定処理の詳細は後述する。ステップS02001において表示レベル上限値設定処理を実行した後、ステップS02002に進む。

【8739】

ステップS02002では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回の表示レベル L_{vr} に1を設定する。本保留演出用パラメータ設定処理は、始動口に遊技球が入球する毎に実行される処理であり、ステップS02002では、始動口へ遊技球が入球する度に、保留演出用記憶エリアの第1始動口保留演出用記憶エリアまたは第2始動口保留演出用記憶エリアにおける、当該入球に対応する保留遊技回の記憶エリアの表示レベル L_{vr} に1を設定する。本処理では、入球に対応する保留遊技回の表示レベル L_{vr} に1を設定するので、表示態様は、表示レベル L_{vr} の1に対応する白色に設定される。なお、本実施形態においては、遊技球が始動口に入球した際に、当該入球に対応する保留遊技回の記憶エリアの表示レベル L_{vr} に1を設定するが、例えば、表示レベル上限値 L_{vm} 以下の範囲内において、当該入球によって取得されたリーチ乱数カウンタ C_3 がリーチ判定用テーブル

10

20

30

40

50

ルによってリーチ演出を実行することが予定されている場合には、表示レベルLv_rを2に設定したり、当該入球によって取得された大当たり乱数カウンタC₁の値が大当たり当選に該当する値である場合には、表示レベルLv_rを2以上の値に設定するなど、始動口への入球によって取得された各種カウンタの値に基づいて表示レベルLv_rを決定してもよい。ステップS₀₂₀₀₂を実行した後、本保留演出用パラメータ設定処理を終了する。

【8740】

＜表示レベル上限値設定処理＞

図827は、表示レベル上限値設定処理を示すフローチャートである。表示レベル上限値設定処理は、保留演出用パラメータ設定処理のサブルーチン（図826：S₀₂₀₀₁）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

10

【8741】

ステップS₀₂₁₀₁では、上限値設定用カウンタC_mの値を取得する。上限値設定用カウンタC_mは音光側MPU92が表示レベル上限値Lv_mを決定する際に用いられる。上限値設定用カウンタC_mは、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。ステップS₀₂₁₀₁を実行した後、ステップS₀₂₁₀₂に進む。

【8742】

ステップS₀₂₁₀₂では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回における大当たり乱数カウンタC₁の値が当たり抽選において大当たり当選しているか否かを判定する。具体的には、今回の始動口への入球を契機として実行された先判定処理によって、音光側MPU92が主側MPU62から取得した保留コマンドに含まれる先判定処理の判定結果に関する情報に基づいて判定する。

20

【8743】

ステップS₀₂₁₀₂において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回が大当たり当選していると判定した場合には（S₀₂₁₀₂：YES）、ステップS₀₂₁₀₃に進む。

【8744】

ステップS₀₂₁₀₃では、大当たり用上限値テーブルを参照する。具体的には、大当たり用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタC_mに対応する表示レベル上限値Lv_mの値を抽出する。

30

【8745】

図828は、上限値テーブルを示す説明図である。図828（a）には、大当たり用上限値テーブルを示した。

【8746】

大当たり用上限値テーブルは、上限値設定用カウンタC_mの各値（0～99）と、表示レベル上限値Lv_mの値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。音光側MPU92は、取得した上限値設定用カウンタC_mに対応する表示レベル上限値Lv_mの値を、大当たり用上限テーブルを参照して抽出する。

【8747】

図示するように、大当たり用上限値テーブルは、上限値設定用カウンタC_mの値として20～99の80個の値が表示レベル上限値Lv_m=5に対応し、上限値設定用カウンタC_mの値として10～19の10個の値が表示レベル上限値Lv_m=4に対応し、上限値設定用カウンタC_mの値として5～9の5個の値が表示レベル上限値Lv_m=3に対応し、上限値設定用カウンタC_mの値として1～4の4個の値が表示レベル上限値Lv_m=2に対応し、上限値設定用カウンタC_mの値として0である1個の上限値設定用カウンタC_mの値が表示レベル上限値Lv_m=1に対応して設定されている。すなわち、当たり抽選において大当たり当選している保留遊技回においては、表示レベル上限値Lv_mが5となる確率が最も高くなるように構成されている。

40

【8748】

50

図 8 2 8 (b) には、リーチ用上限値テーブルを示した。リーチ用上限値テーブルは、後述するステップ S o 2 1 0 5 において用いる上限値テーブルである。リーチ用上限値テーブルも、大当たり用上限値テーブルと同様に、上限値設定用カウンタ C m の各値 (0 ~ 9 9) と、表示レベル上限値 L v m の値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。リーチが発生する保留遊技回においては、表示レベル上限値 L v m が 4 となる確率が最も高く、次いで、5 または 3 となる確率が高くなるように構成されている。

【 8 7 4 9 】

図 8 2 8 (c) には、リーチ非発生用上限値テーブルを示した。リーチ非発生用上限値テーブルは、後述するステップ S o 2 1 0 6 において用いる上限値テーブルである。リーチ非発生用上限値テーブルも、大当たり用上限値テーブルと同様に、上限値設定用カウンタ C m の各値 (0 ~ 9 9) と、表示レベル上限値 L v m の値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。リーチ非発生の保留遊技回においては、表示レベル上限値 L v m が 1 となる確率が最も高く、次いで、2 となる確率が高くなるように構成されている。

【 8 7 5 0 】

説明を図 8 2 7 に戻す。ステップ S o 2 1 0 3 において、大当たり用上限値テーブルを参照した後、ステップ S o 2 1 0 7 に進む。

【 8 7 5 1 】

一方、ステップ S o 2 1 0 2 において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回が大当たり当選していないと判定した場合には (S o 2 1 0 2 : N O)、ステップ S o 2 1 0 4 に進む。

【 8 7 5 2 】

ステップ S o 2 1 0 4 では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを発生させる遊技回に該当するか否かを判定する。すなわち、今回の保留遊技回に対応するリーチ乱数カウンタ C 3 がリーチ発生に該当しているか否かを判定する。具体的には、今回の始動口への入球を契機として実行された先判定処理によって音光側 M P U 9 2 が主側 M P U 6 2 から取得した保留コマンドに含まれる先判定処理の判定結果に関する情報に基づいて判定する。

【 8 7 5 3 】

ステップ S o 2 1 0 4 において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを発生させる遊技回に該当していると判定した場合には (S o 2 1 0 4 : Y E S)、ステップ S o 2 1 0 5 に進む。

【 8 7 5 4 】

ステップ S o 2 1 0 5 では、リーチ用上限値テーブルを参照する。より具体的には、リーチ用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタ C m に対応する表示レベル上限値 L v m の値を抽出する。その後、ステップ S o 2 1 0 7 に進む。

【 8 7 5 5 】

一方、ステップ S o 2 1 0 4 において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを発生させる遊技回に該当していないと判定した場合には (S o 2 1 0 4 : N O)、ステップ S o 2 1 0 6 に進む。

【 8 7 5 6 】

ステップ S o 2 1 0 6 では、リーチ非発生用上限値テーブルを参照する。より具体的には、リーチ非発生用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタ C m に対応する表示レベル上限値 L v m の値を抽出する。その後、ステップ S o 2 1 0 7 に進む。

【 8 7 5 7 】

ステップ S o 2 1 0 7 では、ステップ S o 2 1 0 3、ステップ S o 2 1 0 5、または、ステップ S o 2 1 0 6 のいずれかにおいて抽出した表示レベル上限値 L v m の値を、第 1 始動口保留演出用記憶エリアまたは第 2 始動口保留演出用記憶エリアにおける、今回の保留遊技回に該当する表示レベル上限値 L v m の記憶エリアに設定する。その後、本表示レベル上限値設定処理を終了する。

【 8 7 5 8 】

<遊技回演出設定処理>

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図822：S01703）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【8759】

図829は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS02201では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS02201において、変動用コマンド及び種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（S02201：NO）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップS02201において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（S02201：YES）、ステップS02202に進む。

10

【8760】

ステップS02202では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側MPU92のレジスタに記憶する。その後、ステップS02203に進む。

【8761】

ステップS02203では、大当たり時やリーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップS02203を実行した後、ステップS02204に進む。

20

【8762】

ステップS02204では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、または8R通常大当たりである場合には、図柄表示装置41の有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たりまたは8R確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機10では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、16R確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R通常大当たり又は8R通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

30

【8763】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップS02204を実行した後、ステップS02205に進む。

40

【8764】

ステップS02205では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップS02204において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ROM93の変動表示パターンテーブル記憶エリア93b（図797）に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される

50

。その後、ステップS 0 2 2 0 6に進む。

【8 7 6 5】

ステップS 0 2 2 0 6では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップS 0 2 2 0 7に進み、当該演出コマンドを表示側M P U 1 0 2に送信する。表示側M P U 1 0 2は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置4 1に表示させる処理を実行する。ステップS 0 2 2 0 7を実行した後、ステップS 0 2 2 0 8に進む。

【8 7 6 6】

ステップS 0 2 2 0 8では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理では、変動開始時において第1保留個数または第2保留個数を1だけ減らす処理を行う。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップS 0 2 2 0 8を実行した後、ステップS 0 2 2 0 9に進む。

【8 7 6 7】

ステップS 0 2 2 0 9では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図8 2 3）のステップS 0 1 8 0 3で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップS 0 2 2 0 8において特定された第1保留個数と第2保留個数とに対応させて、第1始動口保留用領域D s 1および第2始動口保留用領域D s 2における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置1 0 0に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置1 0 0は、図柄表示装置4 1の第1始動口保留用領域D s 1および第2始動口保留用領域D s 2における表示を第1保留個数と第2保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置1 0 0は、第1始動口保留用領域D s 1において保留表示アイコンH 1～H 4を表示するための4つの表示位置を規定しており、第1保留個数に対応した数の保留表示アイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置1 0 0は、第2始動口保留用領域D s 2において保留表示アイコンを表示するための4つの表示位置を規定しており、第2保留個数に対応した数の保留表示アイコンを表示位置に表示する。さらに、ステップS 0 2 2 0 9の保留表示制御処理では、保留消化領域D mの上部に保留表示アイコンを表示させることを併せて行う。ステップS 0 2 2 0 9を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

【8 7 6 8】

<演出パターン設定処理>

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図8 2 9：S 0 2 2 0 3）として音声発光制御装置9 0のM P U 9 2によって実行される。

【8 7 6 9】

図8 3 0は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS 0 2 3 0 1では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側R A M 9 4の抽選用カウンタエリア9 4 c（図7 9 7）から、演出パターン用乱数R Nを取得する。その後、ステップS 0 2 3 0 2に進む。

【8 7 7 0】

ステップS 0 2 3 0 2では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図8 2 9）のステップS 0 2 2 0 2によって音光側M P U 9 2のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS 0 2 3 0 2において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（S 0 2 3 0 2：Y E S）、ステップS 0 2 3 0 3に進む。

【8 7 7 1】

ステップS 0 2 3 0 3では、花びら再変動抽選当選コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS 0 2 3 0 3において、花びら再変動抽選当選コマンドを受信していないと判定された場合には（S 0 2 3 0 3：N O）、ステップS 0 2 3 0 4に進む。

【8772】

ステップS o 2 3 0 4では、音光側ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a (図7 9 7)に記憶されている、通常の大当たり用演出パターンテーブルを参照して、ステップS o 2 2 0 2 (図8 2 9)によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数RNの値とに対応した通常の大当たり用演出パターンを取得する。音光側ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 aには、大当たり当選した場合の演出パターンを記憶する演出パターンテーブルとして、通常の大当たり用演出パターンテーブルと、再変動を伴う大当たり用演出パターンテーブルとの2種類が用意されている。ステップS o 2 3 0 4では、通常の大当たり用演出パターンテーブルを参照する。ステップS o 2 3 0 4を実行する際にステップS o 2 2 0 2 (図8 2 9)によって読み出される変動時間は、主側MPU 6 2によって実行される変動時間設定処理 (図8 1 5)において、ステップS o 1 0 0 8およびステップS o 1 0 0 7を実行して得られた通常の大当たり用変動時間である。このため、ステップS o 2 3 0 4によって取得される演出パターンは、主側MPU 6 2によって得られた通常の大当たり用変動時間に対応したものとなる。ステップS o 2 3 0 4の実行後、ステップS o 2 3 0 9に進む。

10

【8773】

一方、ステップS o 2 3 0 3において、花びら再変動抽選当選コマンドを受信したと判定された場合には (S o 2 3 0 3 : Y E S)、ステップS o 2 3 0 5に進む。

【8774】

ステップS o 2 3 0 5では、音光側ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a (図7 9 7)に記憶されている、再変動を伴う大当たり用演出パターンテーブルを参照して、ステップS o 2 2 0 2 (図8 2 9)によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数RNの値とに対応した再変動を伴う大当たり用演出パターンを取得する。ステップS o 2 3 0 6を実行する際にステップS o 2 2 0 2 (図8 2 9)によって読み出される変動時間は、主側MPU 6 2によって実行される変動時間設定処理 (図8 1 5)において、ステップS o 1 0 0 6およびステップS o 1 0 0 7を実行して得られた再変動を伴う大当たり用変動時間である。このため、ステップS o 2 3 0 5によって取得される演出パターンは、主側MPU 6 2によって得られた再変動を伴う大当たり用変動時間に対応したものとなる。ステップS o 2 3 0 5の実行後、ステップS o 2 3 0 9に進む。再変動を伴う大当たり用演出パターンは、図8 0 5に示した再変動を伴う大当たり用演出を表すもので、第4種花びらP 4も含む。

20

30

【8775】

一方、ステップS o 2 3 0 2において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S o 2 3 0 2 : N O)、ステップS o 2 3 0 6に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理 (図8 2 4)のステップS o 2 2 0 2によって音光側MPU 9 2のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップS o 2 3 0 6において、今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には (S o 2 3 0 6 : Y E S)、ステップS o 2 3 0 7に進む。

【8776】

ステップS o 2 3 0 7では、音光側ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a (図7 9 7)に記憶されているリーチ発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS o 2 2 0 2 (図8 2 9)によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数RNの値に対応したリーチ発生用の演出パターンを取得する。ステップS o 2 3 0 7を実行する際にステップS o 2 2 0 2 (図8 2 9)によって読み出される変動時間は、主側MPU 6 2によって実行される変動時間設定処理 (図8 1 5)において、ステップS o 1 0 1 1およびステップS o 1 0 0 7を実行して得られたリーチ発生用の変動時間である。このため、ステップS o 2 3 0 7によって取得される演出パターンは、主側MPU 6 2によって得られたリーチ発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップS o 2 3 0 7の実行後、ステップS o 2 3 0 9に進む。

40

50

【8777】

ステップS o 2 3 0 6において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（S o 2 3 0 6：NO）、ステップS o 2 3 0 8に進む。

【8778】

ステップS o 2 3 0 8では、音光側ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図7 9 7）に記憶されているリーチ非発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS o 2 2 0 2（図8 2 9）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数RNの値に対応したリーチ非発生用の演出パターンを取得する。ステップS o 2 3 0 8を実行する際にステップS o 2 2 0 2（図8 2 9）によって読み出される変動時間は、主側MPU 6 2によって実行される変動時間設定処理（図8 1 5）において、ステップS o 1 0 1 2およびステップS o 1 0 0 7を実行して得られたリーチ非発生用の変動時間である。このため、ステップS o 2 3 0 8によって取得される演出パターンは、主側MPU 6 2によって得られたリーチ非発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップS o 2 3 0 8の実行後、ステップS o 2 3 0 9に進む。

【8779】

ステップS o 2 3 0 9では、ステップS o 2 3 0 4、ステップS o 2 3 0 5、ステップS o 2 3 0 7、またはステップS o 2 3 0 8によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップS o 2 3 0 9の実行後、ステップS o 2 3 1 0に進む。

【8780】

ステップS o 2 3 1 0では、遊技回残時間設定処理を実行する。遊技回残時間設定処理は、今回の遊技回の残時間（遊技回残時間と呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、遊技回残時間を示すタイマカウンタエリアT 3 0に、ステップS o 2 2 0 2（図8 2 9）によって読み出された変動時間に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアT 3 0は、音光側RAM 9 4の各種カウンタエリア9 4 bに設けられている。タイマカウンタエリアT 3 0にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2 m s e c周期で1減算される。ステップS o 2 3 1 0を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【8781】

<変動開始時の更新処理>

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図8 2 9：S o 2 2 0 8）として音声発光制御装置9 0のMPU 9 2によって実行される。

【8782】

図8 3 1は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップS o 2 4 0 1では、今回受信した変動用コマンドが、今回の遊技回が第1始動口3 3への入球に基づいて取得された保留情報に係るもの（以下、第1変動用コマンドと呼ぶ）であるか、第2始動口3 4への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか（以下、第2変動用コマンドと呼ぶ）を判定する。ステップS o 2 4 0 1において、今回受信した変動用コマンドが第1変動用コマンドであると判定した場合には（S o 2 4 0 1：YES）、ステップS o 2 4 0 2に進む。

【8783】

ステップS o 2 4 0 2では、音光側RAM 9 4に記憶されている第1保留個数カウンタを1減算する。その後、ステップS o 2 4 0 3に進む。

【8784】

ステップS o 2 4 0 3では、音光側RAM 9 4に記憶されている第1始動口保留演出用記憶エリア（図8 2 5（a）参照）に格納されているデータ（表示レベル上限値Lv_mおよび表示レベルLv_r）をシフトさせる処理を実行する。このシフト処理は、記憶されているエリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア

→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS02403を実行した後、ステップS02406に進む。

【8785】

一方、ステップS02401において、今回受信した変動用コマンドが第1変動用コマンドではない、すなわち、第2変動用コマンドと判定した場合には（S02401：NO）、ステップS02404に進み、音光側RAM94に記憶されている第2保留個数カウンタを1減算する。その後、ステップS02405に進む。

【8786】

ステップS02405では、音光側RAM94に記憶されている第2始動口保留演出用記憶エリア（図825（b）参照）に格納されているデータ（表示レベル上限値Lv_mおよび表示レベルLv_r）をシフトさせる処理を実行する。このシフト処理は、記憶されているエリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS02405を実行した後、ステップS02406に進む。

【8787】

ステップS02406では、音光側RAM94の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が1減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【8788】

<第3種花びら演出設定処理>

次に、第3種花びら演出設定処理について説明する。第3種花びら演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図822：S01706）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【8789】

図832は、第3種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS02501では、第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理を実行する。第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップS02501を実行した後、ステップS02502に進む。

【8790】

ステップS02502では、第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理を実行する。第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップS02502を実行した後、本第3種花びら演出設定処理を終了する。

【8791】

<第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理>

次に、第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理について説明する。第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理は、第3種花びら演出設定処理のサブルーチン（図832：S02501）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【8792】

図833は、第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS02601では、電源スイッチ88がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源投入時）から初回の実行時であるか否かを判定する。ステップS02601において、電源投入時から初回の実行時であると判定した場合には（S02601：YES）、ステップS02603に進む。

【8793】

一方、ステップS02601において、電源投入時から初回の実行時でないと判定した場合には（S02601：NO）、ステップS02602に進み、本第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理を前回実行してから5秒以上経過したか否かを判定する。ステップS02602において、5秒以上経過していないと判定された場合には（S02602

10

20

30

40

50

：NO)、本第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理を終了する。

【8794】

ステップS02602において、5秒以上経過していると判定された場合には(S02602:YES)、ステップS02603に進む。すなわち、ステップS02601とステップS02602の処理によって、ステップS02603以後の処理が、電源投入時から5秒間隔で繰り返し実行されることになる。

【8795】

ステップS02603では、音光側RAM94に記憶されている変数Jを値1だけ加算する。なお、変数Jは、電源投入時に値0に初期設定されているものとする。ステップS02603を実行した後、ステップS02604に進む。

10

【8796】

ステップS02604では、変数Jが1であるか否かを判定する。ステップS02604において、変数Jが1であると判定された場合には(S02604:YES)、ステップS02605に進む。

【8797】

ステップS02605では、特1・保留1用花びら演出設定処理を実行する。特1・保留1用花びら演出設定処理は、図柄表示装置41の表示面41aに表示される第1始動口保留用領域Ds1において最も右側に位置する第1保留表示アイコンH1に向かう特1・保留1用花びらPa(図803参照)についての演出処理である。特1・保留1用花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップS02605を実行した後、本第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理を終了する。

20

【8798】

一方、ステップS02604において、変数Jが1でないと判定された場合には(S02604:NO)、ステップS02606に進み、変数Jが2であるか否かを判定する。ステップS02606において、変数Jが2であると判定された場合には(S02606:YES)、ステップS02607に進む。

【8799】

ステップS02607では、特1・保留2用花びら演出設定処理を実行する。特1・保留2用花びら演出設定処理は、図柄表示装置41の表示面41aに表示される第1始動口保留用領域Ds1において右側から2番目に位置する第2保留表示アイコンH2に向かう特1・保留2用花びらPb(図803参照)についての演出処理である。特1・保留2用花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップS02607を実行した後、本第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理を終了する。

30

【8800】

ステップS02606において、変数Jが2でないと判定された場合には(S02606:NO)、ステップS02608に進み、変数Jが3であるか否かを判定する。ステップS02608において、変数Jが3であると判定された場合には(S02608:YES)、ステップS02609に進む。

【8801】

ステップS02609では、特1・保留3用花びら演出設定処理を実行する。特1・保留3用花びら演出設定処理は、図柄表示装置41の表示面41aに表示される第1始動口保留用領域Ds1において右側から3番目に位置する第3保留表示アイコンH3に向かう特1・保留3用花びらPc(図803参照)についての演出処理である。特1・保留3用花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップS02609を実行した後、本第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理を終了する。

40

【8802】

ステップS02608において、変数Jが3でないと判定された場合、すなわち変数Jが4である場合には(S02608:NO)、ステップS02610に進む。

【8803】

ステップS02610では、特1・保留4用花びら演出設定処理を実行する。特1・保

50

留4用花びら演出設定処理は、図柄表示装置41の表示面41aに表示される第1始動口保留用領域Ds1において右側から4番目に位置する第4保留表示アイコンH4に向かう特1・保留4用花びらPd（図803参照）についての演出処理である。特1・保留4用花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップSo2610を実行した後、ステップSo2611に進む。

【8804】

ステップSo2611では、変数Jを0にセットする。ステップSo2611を実行した後、本第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理を終了する。

【8805】

＜特1・保留1用花びら演出設定処理＞

次に、特1・保留1用花びら演出設定処理について説明する。特1・保留1用花びら演出設定処理は、第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理のサブルーチン（図833：So2605）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【8806】

図834は、特1・保留1用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップSo2701では、花びら軌道抽選処理を実行する。花びら軌道抽選処理は、図柄表示装置41の表示面41aに表示する特1・保留1用花びらPaの軌道として、目標保留到達軌道、第1目標保留外軌道、第2目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、花びら軌道抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ROM93に記憶された花びら軌道抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。なお、花びら軌道抽選用の乱数カウンタは、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられている。乱数カウンタは、短時間の間隔で更新される。

【8807】

図835は、花びら軌道抽選用テーブルを示す説明図である。図835に示すように、「0～1199」の花びら軌道抽選用の乱数カウンタの値のうち、「0～399」が目標保留到達軌道に対応しており、「400～799」が第1目標保留外軌道に対応しており、「800～1199」が第2目標保留外軌道に対応している。

【8808】

花びら軌道抽選処理では、取得した乱数カウンタの値が、花びら軌道抽選用テーブルにおいて「目標保留到達軌道」と対応づけられた「0～399」の範囲内に該当する場合に、目標保留到達軌道を採用すると決定する。取得した乱数カウンタの値が、花びら軌道抽選用テーブルにおいて「第1目標保留外軌道」と対応づけられた「400～799」の範囲内に該当する場合に、第1目標保留外軌道を採用すると決定する。取得した乱数カウンタの値が、花びら軌道抽選用テーブルにおいて「第2目標保留外軌道」と対応づけられた「800～1199」の範囲内に該当する場合に、第2目標保留外軌道を採用すると決定する。

【8809】

なお、本実施形態では、花びら軌道抽選用テーブルにおける目標保留到達軌道、第1目標保留外軌道、第2目標保留外軌道の振り分け比率は1：1：1としたが、これに限る必要はなく、目標保留到達軌道に振り分けられる比率が、第1目標保留外軌道、第2目標保留外軌道に振り分けられる比率より大きくてもよいし、小さくてもよい。

【8810】

図834に戻る。ステップSo2701の花びら軌道抽選処理を実行した後、ステップSo2702に進む。

【8811】

ステップSo2702では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に沿って移動する特1・保留1用花びらPaを図柄表示装置41に表示させる処理を行う。具体的には、花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道である場合には、目標保留到達軌道に沿って移動する特1・保留1用花びらPaを表示させるコマンドを、表示制御装置100に送信する

10

20

30

40

50

。当該コマンドは、特１・保留１用花びら P a の表示先を上部レイヤー L 3 とする旨も含む。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に、目標保留到達軌道に沿って移動する特１・保留１用花びら P a を表示させる。

【 8 8 1 2 】

花びら軌道抽選処理の抽選結果が第１目標保留外軌道である場合には、第１目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留１用花びら P a を表示させるコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドは、特１・保留１用花びら P a の表示先を上部レイヤー L 3 とする旨も含む。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に、第１目標保留外軌道で移動する特１・保留１用花びら P a を表示させる。

10

【 8 8 1 3 】

花びら軌道抽選処理の抽選結果が第２目標保留外軌道である場合には、第２目標保留外軌道に沿って移動する特１・保留１用花びら P a を表示させるコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドは、特１・保留１用花びら P a の表示先を上部レイヤー L 3 とする旨も含む。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に、第２目標保留外軌道で移動する特１・保留１用花びら P a を表示させる。ステップ S o 2 7 0 2 を実行した後、ステップ S o 2 7 0 3 に進む。

【 8 8 1 4 】

ステップ S o 2 7 0 3 では、ステップ S o 2 7 0 1 で実行された花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道であるか否かを判定する。ステップ S o 2 7 0 3 において、抽選結果が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップ S o 2 7 0 3 : Y E S）、ステップ S o 2 7 0 4 に進み、特１・保留１用花びら P a の軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグ F 1 1 に 1 を設定する。ステップ S o 2 7 0 4 の実行後、ステップ S o 2 7 0 5 に進む。

20

【 8 8 1 5 】

ステップ S o 2 7 0 5 では、特１・保留１用到達所要時間設定処理を実行する。特１・保留１用到達所要時間設定処理は、特１・保留１用花びら P a が到達先である第１保留表示アイコン H 1 に到達するのに要する時間的長さ（以下、到達所要時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、到達所要時間を決定するタイマカウンタエリア T 1 1 に 1 0 秒に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリア T 1 1 は、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられている。タイマカウンタエリア T 1 1 にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。ステップ S o 2 7 0 5 を実行した後、本特１・保留１用花びら演出設定処理を終了する。

30

【 8 8 1 6 】

一方、ステップ S o 2 7 0 3 において、抽選結果が目標保留到達軌道でないと判定された場合には（ステップ S o 2 7 0 3 : N O）、ステップ S o 2 7 0 6 に進み、特１・保留１用花びら P a の軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグ F 1 1 に 0 を設定する。ステップ S o 2 7 0 6 を実行した後、本特１・保留１用花びら演出設定処理を終了する。

40

【 8 8 1 7 】

< 特１・保留２用花びら演出設定処理 >

次に、特１・保留２用花びら演出設定処理について説明する。特１・保留２用花びら演出設定処理は、第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理のサブルーチン（図 8 3 3 : S o 2 6 0 7）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 8 8 1 8 】

図 8 3 6 は、特１・保留２用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S o 2 8 0 1 では、花びら軌道抽選処理を実行する。花びら軌道抽選処理は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示する特１・保留２用花びら P b の軌道として、目標保留到達軌道、第１目標保留外軌道、第２目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを抽選に

50

よって決定する処理である。具体的には、特1・保留1用花びら演出設定処理（図834）のステップS02701と同様に、花びら軌道抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ROM93に記憶された花びら軌道抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。ステップS02801を実行した後、ステップS02802に進む。

【8819】

ステップS02802では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に沿って移動する特1・保留2用花びらPbを図柄表示装置41に表示させる処理を行う。具体的には、花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道である場合には、目標保留到達軌道に沿って移動する特1・保留2用花びらPbを表示させるコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドは、特1・保留2用花びらPbの表示先を上部レイヤーL3とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第1目標保留外軌道である場合には、第1目標保留外軌道に沿って移動する特1・保留2用花びらPbを表示させるコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドは、特1・保留2用花びらPbの表示先を上部レイヤーL3とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第2目標保留外軌道である場合には、第2目標保留外軌道に沿って移動する特1・保留2用花びらPbを表示させるコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドは、特1・保留2用花びらPbの表示先を上部レイヤーL3とする旨も含む。ステップS02802を実行した後、ステップS02803に進む。

【8820】

ステップS02803では、ステップS02801で実行された花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道であるか否かを判定する。ステップS02803において、抽選結果が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップS02803：YES）、ステップS02804に進み、特1・保留2用花びらPbの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグF12に1を設定する。ステップS02804の実行後、ステップS02805に進む。

【8821】

ステップS02805では、特1・保留2用到達所要時間設定処理を実行する。特1・保留2用到達所要時間設定処理は、特1・保留2用花びらPbが到達先である第2保留表示アイコンH2に到達するのに要する時間的長さ（以下、到達所要時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、到達所要時間を決定するタイマカウンタエリアT12に10秒に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアT12は、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられている。タイマカウンタエリアT12にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1減算される。ステップS02805を実行した後、本特1・保留2用花びら演出設定処理を終了する。

【8822】

一方、ステップS02803において、抽選結果が目標保留到達軌道でないと判定された場合には（ステップS02803：NO）、ステップS02806に進み、特1・保留2用花びらPbの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグF12に0を設定する。ステップS02806を実行した後、本特1・保留2用花びら演出設定処理を終了する。

【8823】

<特1・保留3用花びら演出設定処理>

次に、特1・保留3用花びら演出設定処理について説明する。特1・保留3用花びら演出設定処理は、第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理のサブルーチン（図833：S02609）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【8824】

図837は、特1・保留3用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS02901では、花びら軌道抽選処理を実行する。花びら軌道抽選処理は、図柄表示

10

20

30

40

50

装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示する特 1 ・保留 3 用花びら P c の軌道として、目標保留到達軌道、第 1 目標保留外軌道、第 2 目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、特 1 ・保留 1 用花びら演出設定処理（図 8 3 4）のステップ S o 2 7 0 1 と同様に、花びら軌道抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側 R O M 9 3 に記憶された花びら軌道抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。ステップ S o 2 9 0 1 を実行した後、ステップ S o 2 9 0 2 に進む。

【 8 8 2 5 】

ステップ S o 2 9 0 2 では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に沿って移動する特 1 ・保留 3 用花びら P c を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。具体的には、花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道である場合には、目標保留到達軌道に沿って移動する特 1 ・保留 3 用花びら P c を表示させるコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドは、特 1 ・保留 3 用花びら P c の表示先を上部レイヤー L 3 とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第 1 目標保留外軌道である場合には、第 1 目標保留外軌道に沿って移動する特 1 ・保留 3 用花びら P c を表示させるコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドは、特 1 ・保留 3 用花びら P c の表示先を上部レイヤー L 3 とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第 2 目標保留外軌道である場合には、第 2 目標保留外軌道に沿って移動する特 1 ・保留 3 用花びら P c を表示させるコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドは、特 1 ・保留 3 用花びら P c の表示先を上部レイヤー L 3 とする旨も含む。ステップ S o 2 8 0 2 を実行した後、ステップ S o 2 8 0 3 に進む。

【 8 8 2 6 】

ステップ S o 2 9 0 3 では、ステップ S o 2 9 0 1 で実行された花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道であるか否かを判定する。ステップ S o 2 9 0 3 において、抽選結果が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップ S o 2 9 0 3 : Y E S）、ステップ S o 2 9 0 4 に進み、特 1 ・保留 3 用花びら P c の軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグ F 1 3 に 1 を設定する。ステップ S o 2 9 0 4 の実行後、ステップ S o 2 9 0 5 に進む。

【 8 8 2 7 】

ステップ S o 2 9 0 5 では、特 1 ・保留 3 用到達所要時間設定処理を実行する。特 1 ・保留 3 用到達所要時間設定処理は、特 1 ・保留 3 用花びら P c が到達先である第 3 保留表示アイコン H 3 に到達するのに要する時間的長さ（以下、到達所要時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、到達所要時間を決定するタイマカウンタエリア T 1 3 に 1 0 秒に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリア T 1 3 は、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられている。タイマカウンタエリア T 1 3 にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。ステップ S o 2 9 0 5 を実行した後、本特 1 ・保留 3 用花びら演出設定処理を終了する。

【 8 8 2 8 】

一方、ステップ S o 2 9 0 3 において、抽選結果が目標保留到達軌道でないと判定された場合には（ステップ S o 2 9 0 3 : N O）、ステップ S o 2 9 0 6 に進み、特 1 ・保留 3 用花びら P c の軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグ F 1 3 に 0 を設定する。ステップ S o 2 9 0 6 を実行した後、本特 1 ・保留 3 用花びら演出設定処理を終了する。

【 8 8 2 9 】

< 特 1 ・保留 4 用花びら演出設定処理 >

次に、特 1 ・保留 4 用花びら演出設定処理について説明する。特 1 ・保留 4 用花びら演出設定処理は、第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理のサブルーチン（図 8 3 3 : S o 2 6 1 1）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 8 8 3 0 】

図 8 3 8 は、特 1・保留 4 用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S o 3 0 0 1 では、花びら軌道抽選処理を実行する。花びら軌道抽選処理は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示する特 1・保留 4 用花びら P d の軌道として、目標保留到達軌道、第 1 目標保留外軌道、第 2 目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、特 1・保留 1 用花びら演出設定処理（図 8 3 4）のステップ S o 2 7 0 1 と同様に、花びら軌道抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側 R O M 9 3 に記憶された花びら軌道抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。ステップ S o 3 0 0 1 を実行した後、ステップ S o 3 0 0 2 に進む。

【 8 8 3 1 】

ステップ S o 3 0 0 2 では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に沿って移動する特 1・保留 4 用花びら P d を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。具体的には、花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道である場合には、目標保留到達軌道に沿って移動する特 1・保留 4 用花びら P d を表示させるコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドは、特 1・保留 4 用花びら P d の表示先を上部レイヤー L 3 とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第 1 目標保留外軌道である場合には、第 1 目標保留外軌道に沿って移動する特 1・保留 4 用花びら P d を表示させるコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドは、特 1・保留 4 用花びら P d の表示先を上部レイヤー L 3 とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第 2 目標保留外軌道である場合には、第 2 目標保留外軌道に沿って移動する特 1・保留 4 用花びら P d を表示させるコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドは、特 1・保留 4 用花びら P d の表示先を上部レイヤー L 3 とする旨も含む。ステップ S o 3 0 0 2 を実行した後、ステップ S o 3 0 0 3 に進む。

【 8 8 3 2 】

ステップ S o 3 0 0 3 では、ステップ S o 3 0 0 1 で実行された花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道であるか否かを判定する。ステップ S o 3 0 0 3 において、抽選結果が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップ S o 3 0 0 3 : Y E S）、ステップ S o 3 0 0 4 に進み、特 1・保留 4 用花びら P d の軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグ F 1 4 に 1 を設定する。ステップ S o 3 0 0 4 の実行後、ステップ S o 3 0 0 5 に進む。

【 8 8 3 3 】

ステップ S o 3 0 0 5 では、特 1・保留 4 用到達所要時間設定処理を実行する。特 1・保留 4 用到達所要時間設定処理は、特 1・保留 4 用花びら P d が到達先である第 4 保留表示アイコン H 4 に到達するのに要する時間的長さ（以下、到達所要時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、到達所要時間を決定するタイマカウンタエリア T 1 4 に 1 0 秒に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリア T 1 4 は、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられている。タイマカウンタエリア T 1 4 にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。ステップ S o 3 0 0 5 を実行した後、本特 1・保留 4 用花びら演出設定処理を終了する。

【 8 8 3 4 】

一方、ステップ S o 3 0 0 3 において、抽選結果が目標保留到達軌道でないと判定された場合には（ステップ S o 3 0 0 3 : N O）、ステップ S o 3 0 0 6 に進み、特 1・保留 4 用花びら P d の軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグ F 1 4 に 0 を設定する。ステップ S o 3 0 0 6 を実行した後、本特 1・保留 4 用花びら演出設定処理を終了する。

【 8 8 3 5 】

< 第 2 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理 >

次に、第 2 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理について説明する。第 2 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理は、第 3 種花びら演出設定処理のサブルーチン（図 8 3 2 :

10

20

30

40

50

S o 2 5 0 2)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【8836】

図839は、第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS o 3 1 0 1では、電源スイッチ88がオフ状態からオン状態に切り替えられた時(電源投入時)から初回の実行時であるか否かを判定する。ステップS o 3 1 0 1において、電源投入時から初回の実行時であると判定した場合には(S o 3 1 0 1: Y E S)、ステップS o 3 1 0 3に進む。

【8837】

一方、ステップS o 3 1 0 1において、電源投入時から初回の実行時でないと判定した場合には(S o 3 1 0 1: N O)、ステップS o 3 1 0 2に進み、本第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理を前回実行してから5秒以上経過したか否かを判定する。ステップS o 3 1 0 2において、5秒以上経過していないと判定された場合には(S o 3 1 0 2: N O)、本第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理を終了する。

【8838】

ステップS o 3 1 0 2において、5秒以上経過していると判定された場合には(S o 3 1 0 2: Y E S)、ステップS o 3 1 0 3に進む。すなわち、ステップS o 3 1 0 1とステップS o 3 1 0 2の処理によって、ステップS o 3 1 0 3以後の処理が、電源投入時から5秒間隔で繰り返し実行されることになる。

【8839】

ステップS o 3 1 0 3では、音光側RAM94に記憶されている変数Kを値1だけ加算する。なお、変数Kは、電源投入時に値0に初期設定されているものとする。ステップS o 3 1 0 3を実行した後、ステップS o 3 1 0 4に進む。

【8840】

ステップS o 3 1 0 4では、変数Kが1であるか否かを判定する。ステップS o 3 1 0 4において、変数Kが1であると判定された場合には(S o 3 1 0 4: Y E S)、ステップS o 3 1 0 5に進む。

【8841】

ステップS o 3 1 0 5では、特2・保留1用花びら演出設定処理を実行する。特2・保留1用花びら演出設定処理は、図柄表示装置41の表示面41aに表示される第2始動口保留用領域Ds2において最も左側に位置する第1保留表示アイコンに向かう特2・保留1用花びらについての演出処理である。フローチャートを用いた詳しい説明は省略するが、特2・保留1用花びら演出設定処理は、図834の特1・保留1用花びら演出設定処理を特2用(第2始動口用)に読み替えた内容となっている。すなわち、特1・保留1用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特2・保留1用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグF11に値1をセットし、特1・保留1用到達所要時間設定処理を実行するのに対して、特2・保留1用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特2・保留1用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグF21に値1をセットし、特2・保留1用到達所要時間設定処理を実行する。ステップS o 3 1 0 5を実行した後、本第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理を終了する。

【8842】

一方、ステップS o 3 1 0 4において、変数Kが1でないと判定された場合には(S o 3 1 0 4: N O)、ステップS o 3 1 0 6に進み、変数Kが2であるか否かを判定する。ステップS o 3 1 0 6において、変数Kが2であると判定された場合には(S o 3 1 0 6: Y E S)、ステップS o 3 1 0 7に進む。

【8843】

ステップS o 3 1 0 7では、特2・保留2用花びら演出設定処理を実行する。特2・保留2用花びら演出設定処理は、図柄表示装置41の表示面41aに表示される第2始動口保留用領域Ds2において左側から2番目に位置する第2保留表示アイコンに向かう特2

10

20

30

40

50

・保留2用花びらについての演出処理である。フローチャートを用いた詳しい説明は省略するが、特2・保留2用花びら演出設定処理は、図836の特1・保留2用花びら演出設定処理を特2用（第2始動口用）に読み替えた内容となっている。すなわち、特2・保留2用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特2・保留2用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグF22に値1をセットし、特2・保留2用到達所要時間設定処理を実行する。ステップS03107を実行した後、本第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理を終了する。

【8844】

ステップS03106において、変数Kが2でないと判定された場合には（S03106：NO）、ステップS03108に進み、変数Kが3であるか否かを判定する。ステップS03108において、変数Kが3であると判定された場合には（S03108：YES）、ステップS03109に進む。

【8845】

ステップS03109では、特2・保留3用花びら演出設定処理を実行する。特2・保留3用花びら演出設定処理は、図柄表示装置41の表示面41aに表示される第2始動口保留用領域Ds2において左側から3番目に位置する第3保留表示アイコンに向かう特2・保留3用花びらPcについての演出処理である。フローチャートを用いた詳しい説明は省略するが、特2・保留3用花びら演出設定処理は、図837の特1・保留3用花びら演出設定処理を特2用（第2始動口用）に読み替えた内容となっている。すなわち、特2・保留3用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特2・保留3用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグF23に値1をセットし、特2・保留3用到達所要時間設定処理を実行する。ステップS03109を実行した後、本第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理を終了する。

【8846】

ステップS03108において、変数Kが3でないと判定された場合、すなわち変数Kが4である場合には（S03108：NO）、ステップS03110に進む。

【8847】

ステップS03110では、特2・保留4用花びら演出設定処理を実行する。特2・保留4用花びら演出設定処理は、図柄表示装置41の表示面41aに表示される第2始動口保留用領域Ds2において左側から4番目に位置する第4保留表示アイコンに向かう特2・保留4用花びらについての演出処理である。フローチャートを用いた詳しい説明は省略するが、特2・保留4用花びら演出設定処理は、図838の特1・保留4用花びら演出設定処理を特2用（第2始動口用）に読み替えた内容となっている。すなわち、特2・保留4用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特2・保留4用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグF24に値1をセットし、特2・保留4用到達所要時間設定処理を実行する。ステップS03110を実行した後、ステップS03111に進む。

【8848】

ステップS03111では、変数Kを0にセットする。ステップS03111を実行した後、本第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理を終了する。

【8849】

<保留表示変化設定処理>

次に、保留表示変化設定処理について説明する。保留表示変化設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図822：S01707）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【8850】

図840は、保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。ステップS03201では、第1始動口保留表示変化設定処理を実行する。第1始動口保留表示変化設定処理

10

20

30

40

50

の詳細については後述する。ステップ S o 3 2 0 1 を実行した後、ステップ S o 3 2 0 2 に進む。

【 8 8 5 1 】

ステップ S o 3 2 0 2 では、第 2 始動口保留表示変化設定処理を実行する。第 2 始動口保留表示変化設定処理の詳細については後述する。ステップ S o 3 2 0 2 を実行した後、本保留表示変化設定処理を終了する。

【 8 8 5 2 】

< 第 1 始動口保留表示変化設定処理 >

次に、第 1 始動口保留表示変化設定処理について説明する。第 1 始動口保留表示変化設定処理は、保留表示変化設定処理のサブルーチン（図 8 4 0 : S o 3 2 0 1）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 8 8 5 3 】

図 8 4 1 は、第 1 始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。ステップ S o 3 3 0 1 では、音光側 R A M 9 4 に記憶されている変数 x に 1 をセットする。ステップ S o 3 3 0 1 を実行した後、ステップ S o 3 3 0 2 に進む。

【 8 8 5 4 】

ステップ S o 3 3 0 2 では、変数 x の値に対応したフラグ F 1 x が 1 であるか否かを判定する。フラグ F 1 x は、図 8 3 3 の第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理によって設定されたフラグであり、変数 x が 1 である場合には特 1 ・保留 1 用花びら演出設定処理（図 8 3 4）によって設定されたフラグ F 1 1 に該当し、変数 x が 2 である場合には特 1 ・保留 2 用花びら演出設定処理（図 8 3 6）によって設定されたフラグ F 1 2 に該当し、変数 x が 3 である場合には特 1 ・保留 3 用花びら演出設定処理（図 8 3 7）によって設定されたフラグ F 1 3 に該当し、変数 x が 4 である場合には特 1 ・保留 4 用花びら演出設定処理（図 8 3 8）によって設定されたフラグ F 1 4 に該当する。ステップ S o 3 3 0 2 では、変数 x の値に対応したフラグ F 1 x が、花びらの軌道が目標保留到達軌道である旨を示す値 1 であるか否かを判定する。

【 8 8 5 5 】

ステップ S o 3 3 0 2 において、変数 x の値に対応したフラグ F 1 x が 1 であると判定された場合、すなわち、変数 x の値に対応した特 1 ・保留 x 用花びらの軌道が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップ S o 3 3 0 2 : Y E S）、ステップ S o 3 3 0 3 に進む。

【 8 8 5 6 】

ステップ S o 3 3 0 3 では、変数 x の値に対応した特 1 ・保留 x 用到達所要時間が経過したか否かを判定する。具体的には、図 8 3 3 の第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理によって設定された、変数 x の値に対応したタイマカウンタエリア T 1 x の値が「 0 」であるか否かを判定する。これによって、変数 x の値に対応した特 1 ・保留 x 用花びらが、目標とする保留表示アイコンを表示するための表示位置（以下、単に保留表示アイコンの表示位置とも呼ぶ）に到達したか否かが判定される。変数 x が 1 である場合にはタイマカウンタエリア T 1 1 の値が「 0 」であるか否かを判定することによって、特 1 ・保留 1 用花びら P a が保留表示アイコン H 1 の表示位置に到達したか否かが判定される。変数 x が 2 である場合にはタイマカウンタエリア T 1 2 の値が「 0 」であるか否かを判定することによって、特 1 ・保留 2 用花びら P b が保留表示アイコン H 2 の表示位置に到達したか否かが判定される。変数 x が 3 である場合にはタイマカウンタエリア T 1 3 の値が「 0 」であるか否かを判定することによって、特 1 ・保留 3 用花びら P c が保留表示アイコン H 3 の表示位置に到達したか否かが判定される。変数 x が 4 である場合にはタイマカウンタエリア T 1 4 の値が「 0 」であるか否かを判定することによって、特 1 ・保留 4 用花びら P d が保留表示アイコン H 4 の表示位置に到達したか否かが判定される。

【 8 8 5 7 】

ステップ S o 3 3 0 3 において、変数 x の値に対応した特 1 ・保留 x 用到達所要時間が経過したと判定された場合には（ステップ S o 3 3 0 3 : Y E S）、ステップ S o 3 3 0

4に進む。

【8858】

ステップS o 3 3 0 4では、特1・保留x用花びらが到達した表示位置に、保留表示アイコンH1～H4が存在するか否かを判定する（ステップS o 3 3 0 4）。具体的には、第1保留個数から、保留表示アイコンが存在するか否かを判定する。

【8859】

ステップS o 3 3 0 4において、特1・保留x用花びらが到達した表示位置に、保留表示アイコンが存在すると判定された場合には（ステップS o 3 3 0 4：YES）、ステップS o 3 3 0 5に進む。

【8860】

ステップS o 3 3 0 5では、現時点（ステップS o 3 3 0 4において、特1・保留x用花びらが到達した表示位置に保留表示アイコンが存在すると判定された時）から所定時間（先に説明した予め定めた時間であって、例えば、2秒）が経過するまでの期間（以下、花びら到達後所定期間と呼ぶ）に、保留表示アイコンについてのシフトが発生であるか否かを判定する。保留表示アイコンのシフトが発生するときは、今回の遊技回が終了するときであることから、ステップS o 3 3 0 5では、花びら到達後所定期間の間に、今回の遊技回が終了しないか否かを判定する。具体的には、演出パターン設定処理（図830）のステップS o 2 3 1 0によって設定された遊技回残時間を示すタイマカウンタエリアT30の値が、上記所定時間（2秒）を上回るか否かを判定することによって、花びら到達後所定期間の間に、今回の遊技回が終了しないか否かを判定する。ステップS o 3 3 0 5において、タイマカウンタエリアT30の値が2秒を上回ると判定された場合、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが発生であるとして（ステップS o 3 3 0 5：YES）、ステップS o 3 4 0 6に進む。

【8861】

ステップS o 3 3 0 6では、花びら到達後所定期間、特1・保留X用花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させるコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の表示面41aに、保留表示アイコンに到達した状態にある特1・保留X用花びらを継続して表示する。この結果、保留表示アイコンに到達した特1・保留X用花びらは、所定時間だけ保留表示アイコン上に留まることになる。ステップS o 3 3 0 6でコマンドを送信した後、ステップS o 3 3 0 7に進む。

【8862】

ステップS o 3 3 0 7では、第1始動口保留演出用記憶エリア（図825（a）参照）に記憶されている、変数xの値に対応した保留遊技回の表示レベル上限値Lvmを読み込む。具体的には、変数xが1である場合には、第1保留演出用記憶エリアに記憶されている第1始動口用の保留遊技回（1）の表示レベル上限値Lvmを読み込む。変数xが2である場合には、第1始動口用の保留遊技回（2）の表示レベル上限値Lvmを読み込む。変数xが3である場合には、第1始動口用の保留遊技回（3）の表示レベル上限値Lvmを読み込む。変数xが4である場合には、第1始動口用の保留遊技回（4）の表示レベル上限値Lvmを読み込む。ステップS o 3 3 0 7を実行後、ステップS o 3 3 0 8に進む

【8863】

ステップS o 3 3 0 8では、第1始動口保留演出用記憶エリアに記憶されている、変数xの値に対応した保留遊技回の表示レベルLvrを読み込む。具体的には、変数xが1である場合には、第1保留演出用記憶エリアに記憶されている第1始動口用の保留遊技回（1）の表示レベルLvrを読み込む。変数xが2である場合には、第1始動口用の保留遊技回（2）の表示レベルLvrを読み込む。変数xが3である場合には、第1始動口用の保留遊技回（3）の表示レベルLvrを読み込む。変数xが4である場合には、第1始動口用の保留遊技回（4）の表示レベルLvrを読み込む。ステップS o 3 3 0 8を実行後、ステップS o 3 3 0 9に進む。

【8864】

ステップ S o 3 3 0 9 では、読み込んだ表示レベル L v r が、読み込んだ表示レベル上限値 L v m を下回るか否かを判定する。ステップ S o 3 3 0 9 において、表示レベル L v r が表示レベル上限値 L v m を下回ると判定された場合には (S o 3 3 0 9 : Y E S) 、ステップ S o 3 3 1 0 に進む。

【 8 8 6 5 】

ステップ S o 3 3 1 0 では、第 1 始動口保留演出用記憶エリアに記憶されている、変数 x の値に対応した保留遊技回の表示レベル L v r を 1 段階、上位のレベルに更新する。具体的には、変数 x が 1 である場合には、第 1 保留演出用記憶エリアに記憶されている第 1 始動口用の保留遊技回 (1) の表示レベル L v r を 1 段階、上位のレベルに更新する。変数 x が 2 である場合には、第 1 始動口用の保留遊技回 (2) の表示レベル L v r を 1 段階、上位のレベルに更新する。変数 x が 3 である場合には、第 1 始動口用の保留遊技回 (3) の表示レベル L v r を 1 段階、上位のレベルに更新する。変数 x が 4 である場合には、第 1 始動口用の保留遊技回 (4) の表示レベル L v r を 1 段階、上位のレベルに更新する。ステップ S o 3 3 1 0 を実行後、ステップ S o 3 3 1 1 に進む。

【 8 8 6 6 】

ステップ S o 3 3 1 1 では、第 1 始動口保留用領域 D s 1 における変数 x の値に対応した位置の保留表示アイコンの表示態様を変化させるためのコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。具体的には、ステップ S o 3 3 1 0 において更新された第 1 始動口用の保留遊技回 (y) の表示レベル L v r に対応した表示態様 (色) となるように指示するコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 始動口保留用領域 D s 1 における右から x 番目の位置の保留表示アイコンの表示態様を、ステップ S o 3 3 1 0 において更新された第 1 始動口用の保留遊技回 (y) の表示レベル L v r に対応させて変更する。ステップ S o 3 3 1 1 を実行した後、ステップ S o 3 3 1 2 に進む。

【 8 8 6 7 】

ステップ S o 3 3 1 2 では、変数 x の値に対応したフラグ F 1 x に 0 をセットする。その後、ステップ S o 3 3 1 3 に進み、変数 x を値 1 だけ加算する。ステップ S o 3 3 1 3 を実行した後、ステップ S o 3 3 1 4 に進む。

【 8 8 6 8 】

ステップ S o 3 3 1 4 では、変数 x が 4 を上回るか否かを判定する。ステップ S o 3 3 1 4 において、変数 x が 4 を上回らないと判定された場合には (S o 3 3 1 4 : N O) 、ステップ S o 3 3 0 2 に進み、ステップ S o 3 3 0 2 からステップ S o 3 3 1 4 までの処理を繰り返し実行する。一方、ステップ S o 3 3 1 4 において、変数 x が 4 を上回ると判定された場合には (S o 3 3 1 4 : Y E S) 、本第 1 始動口保留表示変化設定処理を終了する。

【 8 8 6 9 】

ステップ S o 3 3 0 2 において、変数 x の値に対応したフラグ F 1 x が 1 でないと判定された場合 (ステップ S o 3 3 0 2 : N O) 、ステップ S o 3 3 0 3 において、変数 x の値に対応した特 1 ・保留 x 用到達所要時間が経過していないと判定された場合 (ステップ S o 3 3 0 3 : N O) 、ステップ S o 3 3 0 4 において、保留表示アイコンが存在しないと判定された場合 (ステップ S o 3 3 0 4 : N O) 、または、ステップ S o 3 3 0 5 において、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生でないと判定された場合 (ステップ S o 3 3 0 5 : N O) には、ステップ S o 3 3 1 3 に進み、変数 x を値 1 だけ加算した上で、ステップ S o 3 3 1 4 に進む。

【 8 8 7 0 】

ステップ S o 3 3 0 9 において、表示レベル L v r が表示レベル上限値 L v m を下回らないと判定された場合には (S o 3 3 0 9 : N O) 、ステップ S o 3 3 1 0 およびステップ S o 3 3 1 1 を実行することなく、ステップ S o 3 3 1 2 に進む。

【 8 8 7 1 】

< 第 2 始動口保留表示変化設定処理 >

10

20

30

40

50

次に、第2始動口保留表示変化設定処理について説明する。第2始動口保留表示変化設定処理は、保留表示変化設定処理のサブルーチン（図840：S o 3 2 0 2）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【8872】

図842は、第2始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。ステップS o 3 4 0 1では、音光側RAM94に記憶されている変数yに1をセットする。ステップS o 3 4 0 1を実行した後、ステップS o 3 4 0 2に進む。

【8873】

ステップS o 3 4 0 2では、変数yの値に対応したフラグF2yが1であるか否かを判定する。フラグF2yは、図839の第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理によって設定されたフラグである。ステップS o 3 4 0 2では、変数yの値に対応したフラグF2yが、花びらの軌道が目標保留到達軌道である旨を示す値1であるか否かを判定する。

【8874】

ステップS o 3 4 0 2において、変数yの値に対応したフラグF2yが1であると判定された場合、すなわち、変数yの値に対応した特2・保留y用花びらの軌道が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップS o 3 4 0 2：YES）、ステップS o 3 4 0 3に進む。

【8875】

ステップS o 3 4 0 3では、変数yの値に対応した特2・保留y用到達所要時間が経過したか否かを判定する。具体的には、図833の第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理によって設定された、変数yの値に対応したタイマカウンタエリアT2yの値が「0」であるか否かを判定する。これによって、変数yの値に対応した特2・保留y用花びらが、目標とする保留表示アイコンを表示するための表示位置に到達したか否かが判定される。

【8876】

ステップS o 3 4 0 3において、変数yの値に対応した特2・保留y用到達所要時間が経過したと判定された場合には（ステップS o 3 4 0 3：YES）、ステップS o 3 4 0 4に進む。

【8877】

ステップS o 3 4 0 4では、特2・保留y用花びらが到達した表示位置に、保留表示アイコンが存在するか否かを判定する（ステップS o 3 4 0 4）。具体的には、第2保留個数から、保留表示アイコンが存在するか否かを判定する。

【8878】

ステップS o 3 4 0 4において、特2・保留y用花びらが到達した表示位置に、保留表示アイコンが存在すると判定された場合には（ステップS o 3 4 0 4：YES）、ステップS o 3 4 0 5に進む。

【8879】

ステップS o 3 4 0 5では、現時点（ステップS o 3 4 0 4において、特2・保留y用花びらが到達した表示位置に保留表示アイコンが存在すると判定された時）から所定時間（先に説明した予め定めた時間であって、例えば、2秒）が経過するまでの期間（以下、花びら到達後所定期間と呼ぶ）に、保留表示アイコンについてのシフトが発生であるか否かを判定する。保留表示アイコンのシフトが発生するときは、今回の遊技回が終了するときであることから、ステップS o 3 4 0 5では、花びら到達後所定期間の間に、今回の遊技回が終了しないか否かを判定する。具体的には、演出パターン設定処理（図830）のステップS o 2 3 1 0によって設定された遊技回残時間を示すタイマカウンタエリアT30の値が、上記所定時間（2秒）を上回るか否かを判定することによって、花びら到達後所定期間の間に、今回の遊技回が終了しないか否かを判定する。ステップS o 3 4 0 5において、タイマカウンタエリアT30の値が2秒を上回ると判定された場合、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが発生であるとして（ステップS o 3 4 0 5：YES）、ステップS o 3 4 0 6に進む。

10

20

30

40

50

【8880】

ステップS o 3 4 0 6では、花びら到達後所定期間、特2・保留y用花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させるコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の表示面41aに、保留表示アイコンに到達した状態にある特2・保留y用花びらを継続して表示する。この結果、保留表示アイコンに到達した特2・保留y用花びらは、所定時間だけ保留表示アイコン上に留まることになる。ステップS o 3 4 0 6でコマンドを送信した後、ステップS o 3 4 0 7に進む。

【8881】

ステップS o 3 4 0 7では、第2始動口保留演出用記憶エリア（図825（b）参照）に記憶されている、変数yの値に対応した保留遊技回（y）の表示レベル上限値Lv_mを読み込む。ステップS o 3 4 0 7を実行後、ステップS o 3 4 0 8に進む

10

【8882】

ステップS o 3 4 0 8では、第2始動口保留演出用記憶エリアに記憶されている、変数yの値に対応した保留遊技回（y）の表示レベルLv_rを読み込む。ステップS o 3 4 0 8を実行後、ステップS o 3 4 0 9に進む。

【8883】

ステップS o 3 4 0 9では、読み込んだ表示レベルLv_rが、読み込んだ表示レベル上限値Lv_mを下回るか否かを判定する。ステップS o 3 4 0 9において、表示レベルLv_rが表示レベル上限値Lv_mを下回ると判定された場合には（S o 3 4 0 9：YES）、ステップS o 3 4 1 0に進む。

20

【8884】

ステップS o 3 4 1 0では、第2始動口保留演出用記憶エリアに記憶されている、変数yの値に対応した保留遊技回の表示レベルLv_rを1段階、上位のレベルに更新する。ステップS o 3 4 1 0を実行後、ステップS o 3 4 1 1に進む。

【8885】

ステップS o 3 4 1 1では、第2始動口保留用領域Ds2における変数yの値に対応した位置の保留表示アイコンの表示態様を変化させるためのコマンドを、表示制御装置100に送信する。具体的には、ステップS o 3 4 1 0において更新された第2始動口用の保留遊技回（y）の表示レベルLv_rに対応した表示態様（色）となるように指示するコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2始動口保留用領域Ds2における左からy番目の位置の保留表示アイコンの表示態様を、ステップS o 3 4 1 0において更新された第2始動口用の保留遊技回（y）の表示レベルLv_rに対応させて変更する。ステップS o 3 4 1 1を実行した後、ステップS o 3 4 1 2に進む。

30

【8886】

ステップS o 3 4 1 2では、変数yの値に対応したフラグF2yに0をセットする。その後、ステップS o 3 4 1 3に進み、変数yを値1だけ加算する。ステップS o 3 4 1 3を実行した後、ステップS o 3 4 1 4に進む。

【8887】

ステップS o 3 4 1 4では、変数yが4を上回るか否かを判定する。ステップS o 3 4 1 4において、変数yが4を上回らないと判定された場合には（S o 3 4 1 4：NO）、ステップS o 3 4 0 2に進み、ステップS o 3 4 0 2からステップS o 3 4 1 4までの処理を繰り返し実行する。一方、ステップS o 3 4 1 4において、変数yが4を上回ると判定された場合には（S o 3 4 1 4：YES）、本第2始動口保留表示変化設定処理を終了する。

40

【8888】

ステップS o 3 4 0 2において、変数yの値に対応したフラグF2yが1でないと判定された場合（ステップS o 3 4 0 2：NO）、ステップS o 3 4 0 3において、変数yの値に対応した特2・保留y用到達所要時間が経過していないと判定された場合（ステップ

50

S o 3 4 0 3 : N O) 、ステップ S o 3 4 0 4 において、保留表示アイコンが存在しないと判定された場合 (ステップ S o 3 4 0 4 : N O) 、または、ステップ S o 3 4 0 5 において、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生でないと判定された場合 (ステップ S o 3 4 0 5 : N O) には、ステップ S o 3 4 1 3 に進み、変数 y を値 1 だけ加算した上で、ステップ S o 3 4 1 4 に進む。

【 8 8 8 9 】

ステップ S o 3 4 0 9 において、表示レベル L v r が表示レベル上限値 L v m を下回らないと判定された場合には (S o 3 4 0 9 : N O) 、ステップ S o 3 4 1 0 およびステップ S o 3 4 1 1 を実行することなく、ステップ S o 3 4 1 2 に進む。

【 8 8 9 0 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理について説明する。

【 8 8 9 1 】

表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、 V D P 1 0 5 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。 V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に V D P 1 0 5 から M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。

【 8 8 9 2 】

M P U 1 0 2 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 9 0 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、 V 割込み処理を実行することができる。

【 8 8 9 3 】

< メイン処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 によって実行されるメイン処理について説明する。

【 8 8 9 4 】

図 8 4 3 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 8 8 9 5 】

ステップ S o 3 5 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、 M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M 1 0 7 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S o 3 5 0 2 に進む。

【 8 8 9 6 】

ステップ S o 3 5 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

【 8 8 9 7 】

< コマンド割込み処理 >

10

20

30

40

50

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 90 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【8898】

図 844 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S03601 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク RAM 104 に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

10

【8899】

< V 割込み処理 >

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される V 割込み処理について説明する。

【8900】

図 845 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、VDP 105 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 41 に表示させる画像を特定した上で、VDP 105 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

20

【8901】

上述したように、V 割込み信号は、VDP 105 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU 102 に対して送信される信号である。したがって、MPU 102 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、VDP 105 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP 105 は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

30

【8902】

ステップ S03701 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 830）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 41 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【8903】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 24 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 41 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

40

【8904】

なお、コマンド対応処理（S03701）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 90 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各

50

種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 90 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 41 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【8905】

ステップ S o 3 7 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理 (S o 3 7 0 1) などによって設定された図柄表示装置 41 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 41 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S o 3 7 0 3 に進む。

【8906】

ステップ S o 3 7 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (S o 3 7 0 2) によって特定された、図柄表示装置 41 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップ S o 3 7 0 4 に進む。

【8907】

ステップ S o 3 7 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (S o 3 7 0 3) によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、V D P 1 0 5 に対して送信する。V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 41 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 41 へ送信する。その後、ステップ S o 3 7 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。以上、パチンコ機 10 において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【8908】

《O7》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 10 は、図柄表示装置 41 に表示させている複数種類の花びら P 1 ~ P 4 のうちの第 3 種花びら P 3 が保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間 (例えば、2 秒) 留まる (すなわち、付着する) 場合に、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留情報のシフト時、または、第 1 始動口又は第 2 始動口への遊技球の入球時に、保留表示アイコンの表示態様を変化することを示唆する演出 (保留変化示唆演出) を実行し、その後、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的であった。この従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留情報のシフト時、または、第 1 始動口又は第 2 始動口への遊技球の入球時といった、予め決められたタイミングで、保留変化示唆演出を実行し、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行することになることから、遊技者は、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。また、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留表示アイコンに着目することがなく、遊技者にとって一層、期待感や緊迫感に乏しかった。

【8909】

これに対して、本実施形態のパチンコ機 10 では、図柄表示装置 41 の表示面 41 a に、保留表示アイコンの表示の有無にかかわらず、複数の花びらが繰り返し舞っていて、
(i) それら花びらの大多数は (第 1 種花びら P 1 および第 2 種花びら P 2)、例え、保留表示アイコンの周辺や保留表示アイコンの上を通過したとしても、保留表示アイコンに作用することはなく、
(ii) それら花びらの内の一つ (第 1 目標保留外軌道または第 2 目標保留外軌道に沿って

10

20

30

40

50

移動する第3種花びらP3)が保留表示アイコンに向けて移動したと思ったら、当該保留表示アイコンの直前で、保留表示アイコンから外れ、

(iii) それら花びらの内の一つ(目標保留到達軌道に沿って移動する第3種花びらP3)が保留表示アイコンに到達したと思ったら、到達してから予め定められた時間が経過する前に保留表示アイコンのシフトが発生することを原因に、当該保留表示アイコンの表示態様は変化せず、

(iv) それら花びらの内の一つ(目標保留到達軌道に沿って移動する第3種花びらP3)が保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間だけ留まった(付着した)と思ったら、当該保留表示アイコンに設定された表示レベルLv_rが表示レベル上限値Lv_mに既に達していることを原因に、当該保留表示アイコンの表示態様は変化せず、

(v) それら花びらの内の一つ(目標保留到達軌道に沿って移動する第3種花びらP3)が保留表示アイコンに向けて到達し、予め定められた時間だけ留まった(付着した)と思ったら、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が実行される。

【8910】

このため、本実施形態のパチンコ機10では、図柄表示装置41の表示面41aに花びらが繰り返し表示されている際に、遊技者に対して、保留表示アイコンの表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を常に(いずれかの花びらが表示されている限り常に)付与することができるとともに、

- ・保留表示アイコンに花びらが到達したけど、保留表示アイコンを通り過ぎてしまったとか、

- ・保留表示アイコンに花びらが向かったけど、保留表示アイコンの外側に花びらが到達してしまったとか、

- ・保留表示アイコンに花びらが到達したけど、花びらが当該保留表示アイコンに付着しなかったとか、

- ・保留表示アイコンに花びらが到達し、花びらが当該保留表示アイコンに付着したけど、(当該保留表示アイコンの表示レベルLv_rが、設定された表示レベル上限値Lv_mに既に達していることを原因として)保留表示アイコンの表示態様が変化しなかった

といった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。さらに、本実施形態では、保留変化示唆演出の役目となり得る花びらと、当該花びらと同じ絵柄の花びらとが常に舞っていることから、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して常に持たせることができることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【8911】

さらに、花びらや、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の表示面41aを漂う演出用画像は、表示面41aを賑やかにするためのもので、従来のパチンコ機では、保留表示に作用して何らかの動作を行うようなことはなかった。これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、花びらが保留表示アイコンに付着して当該保留表示アイコンの表示態様を変化させるような演出を実行する構成であることから、表示面41aを賑やかにするための花びらを有効利用することができる。

【8912】

また、本実施形態のパチンコ機10は、図柄表示装置41に表示させている複数種類の花びらP1~P4のうちの第4種花びらP4が変動表示の状態から停止状態となった図柄列の図柄に付着する場合に、当該図柄列の変動表示を再開させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、花びらが図柄列の変動表示に作用するようなことがないことから、図柄列の変動表示が停止して図柄列が同一の図柄の組み合わせでなくなった場合、遊技者に落胆感を付与するだけであった。これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、第4種花びらP4が停止状態となった図柄列の図柄に付着する場合に、当該図柄列の変動表示を再開させる演出を実行することができることから、図柄列が同一の図柄の組み合わせでなくなると一旦落胆した遊技者に対して、変動表示が再開したこと

10

20

30

40

50

への驚きと、再度の大当たりへの期待感を付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 では、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【8913】

なお、本実施形態のパチンコ機 10 では、第 3 種花びら P 3 が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理（図 8 4 1 のステップ S o 3 3 0 4）、花びら到達後所定期間に保留表示アイコンのシフトが非発生か否かの判定処理（ステップ S o 3 3 0 5）、表示レベル L v r が表示レベル上限値 L v m を下回らないか否かの判定処理（ステップ S o 3 3 0 9）をそれぞれ実行する構成とした。このために、遊技回の途中で、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生し、当該入球に基づいて保留情報が取得され、新たな保留表示アイコンが追加されたときに、その追加された保留表示アイコンに対しても第 3 種花びら P 3 は作用し、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させるような演出を実行することが可能となる。この遊技回の途中で、保留表示アイコンが新たに追加される際に、第 3 種花びら P 3 の表示が開始されたタイミングでは、第 3 種花びら P 3 に対応する保留表示アイコンの表示位置に保留表示アイコンを表示せず、第 3 種花びら P 3 が前記表示位置に到達するまでに、前記表示位置に保留表示アイコンを表示する場合があることになる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 では、遊技回の途中で保留表示アイコンが新たに追加された場合に、花びらへの期待感が、遊技者に、保留表示アイコンの表示が開始されたときに事後的に付与されることになる。したがって、より一層の期待感を遊技者に付与することができる。

【8914】

《O 8》第 1 5 実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【8915】

《O 8-1》変形例 1：

上記第 1 5 実施形態では、第 1 始動口保留表示変化設定処理（図 8 4 1）および第 2 始動口保留表示変化設定処理（図 8 4 2）において、花びらが保留表示アイコンに到達し、到達後から所定期間、保留表示アイコンについてのシフトが非発生である場合に、表示レベル L v r が表示レベル上限値 L v m に達したと判定された場合に、特段の処理をすることはなかったが、これに対して、変形例として、表示レベル L v r が表示レベル上限値 L v m に達したと判定された場合に、抽選（後述する表示レベル上限値到達時抽選処理）を行なって、抽選に当選した場合に、花びら到達後所定期間、到達した花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させ、抽選に当選しなかった場合に、到達した花びらを保留表示アイコンを通り過ぎるように表示させる構成としてもよい。すなわち、第 1 5 実施形態では、表示レベル L v r が表示レベル上限値 L v m に達したと判定された場合に、保留表示アイコンに到達した花びらは消えて、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない構成であったのに対して、本変形例 1 では、表示レベル L v r が表示レベル上限値 L v m に達したと判定された場合に、保留表示アイコンに到達した花びらは通り抜けて、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない第 1 のモード（抽選に当選しなかった場合）と、保留表示アイコンに到達した花びらは所定期間、保留表示アイコンの表示位置で継続して表示され、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない第 2 のモード（抽選に当選した場合）と、のうちのいずれかを選択的に取り得る構成とした。なお、抽選に換えて、順繰りに第 1 のモードと第 2 のモードとを切り替えていく構成としてもよい。

【8916】

以下、第 1 始動口保留表示変化設定処理について、具体的な制御を説明する。なお、第 2 始動口保留表示変化設定処理は、第 1 始動口保留表示変化設定処理を第 2 始動口用に変更したもので、同様の処理であるので、説明は省略する。なお、変形例 1 におけるパチン

コ機のハードウェア構成は、第15実施形態のパチンコ機10と同一であることから、第15実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。また、ソフトウェアについて、第1始動口保留表示変化設定処理および第2始動口保留表示変化設定処理以外の処理についても、第15実施形態と同一である。

【8917】

図846は、変形例1における第1始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。変形例1における第1始動口保留表示変化設定処理は、第15実施形態における、第1始動口保留表示変化設定処理（図841）と比較して、一部分が相違するだけで、大部分は同一である。同一の処理内容のステップについては、図841と同一の符号を付けた。

10

【8918】

第15実施形態における第1始動口保留表示変化設定処理（図841）では、花びら到達後所定期間、特1・保留X用花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させるコマンドを表示制御装置100に送信する処理、すなわち、ステップS03306の処理を、ステップS03305において、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生であると判定された（ステップS03305：YES）直後に実行する構成とした。これに対して、本変形例1における第1始動口保留表示変化設定処理（図846）では、ステップS03309において、表示レベルLvrが表示レベル上限値Lvmを下回ると判定された（S03309：YES）直後に実行する構成とした。

20

【8919】

その上で、ステップS03309において、表示レベルLvrが表示レベル上限値Lvmを下回らないと判定された場合には（S03309：NO）、ステップS03309aに進み、花びら表示変更処理を実行する。花びら表示変更処理の詳細については後述する。ステップS03309aを実行した後、ステップS03312に進む。

【8920】

図847は、花びら表示変更処理を示すフローチャートである。ステップS03801では、表示レベル上限値到達時抽選処理を実行する。表示レベル上限値到達時抽選処理は、表示レベルLvrが表示レベル上限値Lvmを下回らないと判定された場合に、上記第1のモードと第2のモードとのうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、表示レベル上限値到達時抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ROM93に記憶された表示レベル上限値到達時抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。なお、表示レベル上限値到達時抽選用の乱数カウンタは、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられている。乱数カウンタは、短時間の間隔で更新される。

30

【8921】

表示レベル上限値到達時抽選用テーブルは、「0～1199」の表示レベル上限値到達時抽選用の乱数カウンタの値のうち、「0～599」が第1のモードに対応しており、「600～1199」が第2のモードに対応している。なお、これは一例であり、第1のモードに当選する割合と第2のモードに当選する割合とが相違していても良い。ステップS03801を実行した後、ステップS03802に進む。

40

【8922】

ステップS03802では、ステップS03801で実行された表示レベル上限値到達時抽選処理の抽選結果が第2のモードであるか否かを判定する。ステップS03802において、抽選結果が第2のモードであると判定された場合には（ステップS03802：YES）、ステップS03803に進み、花びら到達後所定期間、特1・保留X用花びらを、保留アイコンの表示位置で継続して表示させるコマンドを表示制御装置100に送信する。この処理は、図846のステップS03306と同一の処理内容である。ステップS03803の実行後、本花びら表示変更処理を終了する。

【8923】

50

一方、ステップS 0 3 8 0 2において、抽選結果が第2のモードでない、すなわち、抽選結果が第1のモードであると判定された場合には（ステップS 0 3 8 0 2：NO）、ステップS 0 3 8 0 4に進み、特1・保留X用花びらを保留表示アイコンに到達した位置から下方に移動するように表示させるコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の表示面41aに、特1・保留X用花びらを下方に移動するように表示する。この結果、保留表示アイコンに到達した特1・保留X用花びらは、保留表示アイコンに留まることなく、通り抜ける。ステップS 0 3 8 0 4の実行後、本花びら表示変更処理を終了する。

【8924】

以上のように構成された変形例1のパチンコ機によれば、第3種花びらP3が保留表示アイコンに到達した時に、第3種花びらP3は保留表示アイコンを通り抜けて、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない第1のモードと、第3種花びらP3が所定期間、保留表示アイコンの表示位置で継続して表示され、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない第2のモードとを取り得る。また、第1始動口保留表示変化設定処理（図846）において、ステップS 0 3 3 0 6、ステップS 0 3 3 1 0、およびステップS 0 3 3 1 1を実行することによって、保留表示アイコンの表示態様を変化させる第3のモードも取り得る。すなわち、第3種花びらが保留表示アイコンに到達した時に、上記第1～第3のモードのうちから選択的に一つが実行される。このため、変形例1のパチンコ機によれば、花びらが表示されたとしても、遊技者に対して、保留表示アイコンの表示態様に変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、花びらは保留表示アイコンに到達したけど、保留表示アイコンを通り抜けてしまい、保留表示アイコンの表示態様に変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、変形例1のパチンコ機によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【8925】

なお、この変形例1の他の形態として、花びら表示変更処理（図847）のステップS 0 3 8 0 4の処理を無くした構成としてもよい。この構成によれば、第1のモードにおいて、花びらは保留表示アイコンに到達したけど、その直後に花びらは消えてしまい、保留表示アイコンの表示態様に変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となり、変形例1のパチンコ機と同様の効果を奏することができる。

【8926】

《O8-2》変形例2：

上記第15実施形態およびその変形例では、第3種花びらP3が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理（図841のステップS 0 3 3 0 4）、花びら到達後所定期間に保留表示アイコンのシフトが非発生か否かの判定処理（ステップS 0 3 3 0 5）、表示レベルLv_rが表示レベル上限値Lv_mを下回らないか否かの判定処理（ステップS 0 3 3 0 9）をそれぞれ実行する構成とした。これに対して、変形例として、第3種花びらP3の表示を開始した時に、上記3つの判定を実行する構成としてもよい。この構成によれば、制御処理が簡潔になるという効果を奏する。

【8927】

《O8-3》変形例3：

上記第15実施形態およびその変形例では、第3種花びらP3が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理（図841のステップS 0 3 3 0 4）、花びら到達後所定期間に保留表示アイコンのシフトが非発生か否かの判定処理（ステップS 0 3 3 0 5）、表示レベルLv_rが表示レベル上限値Lv_mを下回らないか否かの判定処理（ステップS 0 3 3 0 9）をそれぞれ実行する構成とした。これに対して、変形例3として、第3種花びらP3が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理を実行し、保留表示アイコンが存在すると判定された場合に、他の2つの判定処理を行うことなく、保留表示アイコンの表示

態様を変化させる構成としてもよい。また、変形例 2 の他の形態として、第 3 種花びら P 3 が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理と、花びら到達後所定期間に保留表示アイコンのシフトが非発生か否かの判定処理とを実行し、他の 1 つの判定処理を行うことなく、保留表示アイコンの表示態様を変化させる構成としてもよい。また、変形例 2 の他の形態として、第 3 種花びら P 3 が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理と、表示レベル L_{v r} が表示レベル上限値 L_{v m} を下回らないか否かの判定処理とを実行し、他の 1 つの判定処理を行うことなく、保留表示アイコンの表示態様を変化させる構成としてもよい。

【8928】

《O8-4》変形例 4：

上記第 15 実施形態およびその変形例では、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体として、花びら（第 3 種花びら P 3）を採用したが、これに換えて、紙ふぶき、くらげ、チョウ（蝶）等の他の絵柄としてもよい。また、第 15 実施形態およびその変形例では、変動表示を再開させるための移動体として、花びら（第 4 種花びら P 4）を採用したが、これに換えて、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の他の絵柄としてもよい。花びらを始め、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の移動体は、表示面 41a を賑やかにし、演出の雰囲気を高める機能を有するが、第 15 実施形態や本変形例 4 によれば、こうした移動体を用いて、保留表示アイコンの表示態様や図柄の表示態様を変化させることができることから、移動体を有効利用することができるという効果を奏する。

【8929】

《O8-5》変形例 5：

上記第 15 実施形態およびその変形例では、移動体としての複数の花びらは、表示面 41a において、上側から下側に向かって舞って移動（落下）するように、表示される構成とした。これに対して、移動体をチョウとした構成においては、チョウが、表示面 41a 内をループ状に移動するように、表示される構成とする。そのループ状の移動の途中で、チョウは、保留表示アイコンに向かって移動して、保留表示アイコンに到達する。この到達する場合に、保留表示アイコンの表示態様を変化させる。この構成によれば、移動体を様々な方向に向かわすことができることから、遊技者に対して、保留表示アイコンの表示態様がいつ変化するか、といった期待感や緊迫感を一層付与することができる。なお、上記チョウの移動する範囲は、表示面 41a の全体としたが、これに換えて、表示面 41a 内に設定された所定領域において移動する構成としてもよい。所定領域は、保留表示アイコンの表示位置を少なくとも含む。この構成によれば、チョウの発生する範囲を、表示面 41 に表示された演出の一部の領域に限定することができ、種々の演出に対応することができる。また、上記チョウは、ループ状に移動する構成としたが、必ずしも一つの環状である必要はなく、移動の軌跡が交差するような形状としてもよく、要は、上記移動する範囲内において、所定期間の間、常時、表示される構成であれば、どのような形に移動するものであってもよい。

【8930】

すなわち、移動体は、例えば花びらのように、繰り返し表示される構成としてもよいし、例えばチョウのように、所定の期間の間、常に存在するように、表示される構成としてもよい。なお、上記繰り返し表示される構成においては、所定期間の間、表示面 41a に 1 枚以上の花びらが常に現る構成としてもよいし、1 枚の花びらも存在しない時が途中に発生する構成としてもよい。なお、上述してきた第 15 実施形態および変形例では、移動体は、花びら、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の有体物としたが、有体物に限る必要はなく、光線や、レーザー光、電波等の無体物に換えることもできる。換言すれば、移動体は、上述した有体物および無体物を含む、保留表示アイコンや図柄列に作用するための作用体と捉えることができる。

【8931】

《O8-6》変形例 6：

上記第15実施形態およびその変形例では、第1始動口保留用第3種花びらP31として、特1・保留1用花びらPaと、特1・保留2用花びらPbと、特1・保留3用花びらPcと、特1・保留4用花びらPdとの4種類が用意されていた。これに対して、変形例として、第1始動口保留用第3種花びらP31として2種類の花びらを用意し、一方の種類の花びらを、特1・保留1用と特1・保留2用というように共用させ、他方の種類の花びらを、特1・保留3用と特1・保留4用というように共用させる構成としてもよい。すなわち、第1番目の種類の花びらは、第1始動口保留用領域Ds1において、右側から1番目に位置する第1保留表示アイコンH1の表示位置と、右側から2番目に位置する第2保留表示アイコンH2の表示位置とのうちのいずれかに向かう構成とし、第2番目の種類の花びらは、第1始動口保留用領域Ds1において、右側から3番目に位置する第3保留表示アイコンH3の表示位置と、右側から4番目に位置する第4保留表示アイコンH4の表示位置とのうちのいずれかに向かう構成としてもよい。また、2種類の花びらのうちの一方で、特1・保留1用と特1・保留2用と特1・保留3用というように共用させ、他方の種類の花びらを、特1・保留4用というように共用させる構成としてもよい。要は、1種類の花びらが、2つ以上の保留表示アイコンの表示位置用（組み合わせについてはいずれの組み合わせでも可）として共用させる構成としてもよい。なお、第2始動口保留用第3種花びらP32についても、同様に、1種類の花びらが、2つ以上の保留表示アイコンの表示位置用として共用させる構成としてもよい。本変形例6によれば、1種類の花びらが複数の保留表示アイコンの表示位置のいずれに向かうかが、遊技者にとって判断が難しいことから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

10

20

【8932】

《O8-7》変形例7：

上記第15実施形態およびその変形例では、第1始動口保留用第3種花びらP31と第2始動口保留用第3種花びらP32とを表示し、第1始動口保留用領域Ds1に表示される保留表示アイコンと、第2始動口保留用領域Ds2に表示される保留表示アイコンの両方について、表示態様を変化させることが可能な構成とした。これに対して、変形例として、第1始動口保留用第3種花びらP31と第2始動口保留用第3種花びらP32とのうちの一方だけを表示し、第1始動口保留用領域Ds1に表示される保留表示アイコンと、第2始動口保留用領域Ds2に表示される保留表示アイコンとのうちの一方だけについて、表示態様を変化させることが可能な構成としてもよい。また、第1始動口保留用第3種花びらP31と第2始動口保留用第3種花びらP32との両方を表示可能な構成として、遊技状態に応じて、両方の内の少なくとも一方を表示する構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率遊技状態のときには、第2始動口保留用第3種花びらP32だけを表示し、通常遊技状態（低確率遊技状態）のときには、第1始動口保留用第3種花びらP31だけを表示する構成としてもよい。この構成によれば、高確率遊技状態となることの期待感を一層、向上させることができる。

30

【8933】

《O8-8》変形例8：

上記第15実施形態およびその変形例では、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体としての第3種花びらP3は、表示開始点から出現して、対応する保留表示アイコンに向かって移動する構成であったが、これに対して、変形例として、例えば、キャラクターが、対応する保留表示アイコンに向けて移動体を投げるような演出の構成としてもよい。この構成によれば、例えば、第1保留個数が3つであり、かつ、キャラクターが、第1始動口保留用領域Ds1における右側から第3番目の保留表示アイコンに向けて移動体としての玉を投げた場合に、その玉を投げたタイミングでは、右側から第4番目の保留表示アイコンの表示位置には保留表示アイコンを表示せずに、投げた玉が第3番目の保留表示アイコンに到達するまでに、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生し、当該入球に基づいて保留情報が取得され、新たな保留表示アイコンが追加された場合に、右側から第4番目の保留表示アイコンの表示位置に保留表示アイコンを表示する構成としてもよい。この構成によれば、遊技回の途中で保留表示アイコンが新たに追加された場合に、移動

40

50

体への期待感が、遊技者に、保留表示アイコンの表示が開始されたときに事後的に付与されることになり、より一層の期待感を遊技者に付与することができる。また、第15実施形態およびその変形例では、変動表示を再開させるための移動体としての第4種花びらP4は、表示開始点から出現して、図柄に向けて移動する構成であったが、これに対して、変形例として、例えば、キャラクターが、図柄に向けて移動体を投げるような演出の構成としてもよい。

【8934】

《O8-9》変形例9：

上記第15実施形態およびその変形例では、保留変化示唆演出の役目となり得る第3種花びらP3は、保留1用から保留4用まで順に定期的に表示を開始する構成としたが、これに換えて、保留1用から保留4用までランダムに表示を開始する構成としてもよい。この構成によれば、遊技者にとって、花びらが保留表示アイコンの表示位置に到達するタイミングを計るのがより困難となることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【8935】

《O8-10》変形例10：

上記第15実施形態およびその変形例では、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生であると判定された場合に、花びら到達後所定期間、花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させる構成とした。これは、保留表示アイコンに到達した花びらを、到達した状態のまま、表示を継続するものである。これに対して、花びら到達後所定期間において、到達した保留表示アイコンの表示位置で、花びらを点滅させたり、花火のように光らせたり、花びらの色を金色や虹色等の他の色に変えたりというように、花びらの表示形態を変化させてもよい。この構成によれば、保留表示アイコンの表示態様が変化することを示唆する示唆演出をより強調することができる。遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【8936】

《O8-11》変形例11：

上記第15実施形態およびその変形例では、変動表示の図柄に作用する第4種花びらP4は、再変動を伴う大当たり用演出パターンに含まれる構成としたが、これに対して、大当たり用演出パターンの表示とは別のルーチンで第4種花びらP4を表示する構成としてもよい。この構成によれば、変動表示の図柄に作用する第4種花びらP4の移動経路の変更が容易となる。例えば、第4種花びらP4の移動経路を、第3種花びらP3と同様に、目標とする図柄の表示位置に到達する目標到達軌道と、始点から途中まで前記目標到達軌道と同一で、前記途中から図柄の表示位置から外れた位置に到達する目標外軌道とのうちのいずれかを取り得る構成とすることができる。この構成によれば、第4種花びらP4が表示されても、図柄の表示態様が変化する場合と、変化しない場合とがあり得る。このため、本変形例11によれば、遊技者は、第4種花びらP4が表示されたとしても、遊技者に対して、図柄の表示態様が変化するか、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、第4種花びらP4が表示されたけど、図柄の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【8937】

《O8-12》変形例12：

上記第15実施形態およびその変形例では、保留識別情報としての保留表示アイコンの表示形態は、当たり抽選において大当たり当選する可能性の高低に対応していたが、これに限る必要はなく、他の意味を持つものとしてもよい。

【8938】

《O8-13》変形例13：

上記第15実施形態およびその変形例では、保留識別情報としての保留表示アイコンは、図柄表示装置41の表示面41aに表示された絵柄であったが、これに換えて、図柄表

10

20

30

40

50

示装置４１とは別に、予め定められた規定数のランプを設置し、このランプの点灯する色を変えることによって、保留識別情報の表示形態を変化させる構成としてもよい。

【８９３９】

《０８－１４》変形例１４：

上記第１５実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第１５実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第１５実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０、９０、１００のそれぞれで実行される各種処理は、第１５実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０、９０、１００の全体として、第１５実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【８９４０】

《０８－１５》変形例１５：

上記第１５実施形態およびその変形例では、図柄表示装置４１の表示面４１ａにデモ画像が表示されているときから遊技者によって遊技が行われている最中までを所定期間として、この所定期間の間、繰り返し、移動体としての花びらが表示される構成とした。また、先に説明したように、変形例として、前記所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間を含まない構成とした。さらに、変形例１５として、移動体を、常時表示する所定期間を、次のように変更することもできる。

【８９４１】

所定期間は、パチンコ機１０の電源投入後に設定される期間である。先に説明したように、所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間を含まない構成としてもよい。また、所定期間は、リーチが発生して実行されるリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、リーチのうちのノーマルリーチが発生して実行されるノーマルリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、リーチのうちのスーパーリーチが発生して実行されるスーパーリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、リーチのうちのスペシャルリーチが発生して実行されるスペシャルリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、ＲＴＣ（リアルタイムクロック）演出が実行されている期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、遊技全体の演出の類型を指定するモード選択において特定のモードが選択され、当該特定のモードで遊技が実行されている期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、デモ画像が表示されている期間を含まない構成としてもよい。なお、所定期間から除く期間は、上述したように１つの期間でなくともよく、所定期間は、上述した種々の期間の中から選択された複数の期間を除いたものであってもよい。例えば、所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間と、リーチが発生して実行されるリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。本変形例１５の構成によれば、移動体が表示される期間を、保留表示アイコンの表示態様を変化させるのに有効な期間に絞ることができる。

【８９４２】

《０８－１６》変形例１６：

上記第１５実施形態およびその変形例では、移動体としての第３種花びらＰ３が特定識別情報としての保留表示アイコンの表示態様を変化させ、移動体としての第４種花びらＰ４が特定識別情報としての図柄の表示態様を変化させる構成とした。これに対して、変形例として、特定識別情報を、保留表示アイコンや図柄以外のもので、特別情報に対応する特定の識別情報とする構成としてもよい。

【８９４３】

《Ｐ》第１６実施形態：

《Ｐ１》遊技機の構造：

図８４８は、本発明の第１６実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」

10

20

30

40

50

ともいう)の斜視図である。パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

10

【8944】

前扉枠14の略中央部には、開口された窓部18が形成されている。窓部18の周囲には、パチンコ機10を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LEDなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機10によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠14の裏側には、2枚の板ガラスからなるガラスユニット19が配置されており、開口された窓部18がガラスユニット19によって封じられている。内枠13には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機10の遊技者は、パチンコ機10の正面からガラスユニット19を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

20

【8945】

前扉枠14には、遊技球を貯留するための上皿20と下皿21とが設けられている。上皿20は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体12から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿20に貯留された遊技球は、パチンコ機本体12が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル25の操作によって駆動し、上皿20から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿21は、上皿20の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿21は、上皿20で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿21の底面には、下皿21に貯留された遊技球を排出するための排出口22が形成されている。排出口22の下方にはレバー23が設けられており、遊技者がレバー23を操作することによって、排出口22の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー23を操作して排出口22を開状態にすると、排出口22から遊技球が落下し、遊技球は下皿21から外部に排出される。

30

【8946】

上皿20の周縁部の前方には、演出操作ボタン24が設けられている。演出操作ボタン24は、パチンコ機10によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機10によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン24を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機10によって行われる。

40

【8947】

前扉枠14の正面視右側(以下、単に「右側」とも呼ぶ)には、遊技者が操作するための操作ハンドル25が設けられている。遊技者が操作ハンドル25を操作(回動操作)すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル25の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー25aと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン25bと、操作ハンドル25の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器25cとが設けられている。遊技者が操作ハンドル25を握ると、タッチセン

50

サー 25 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 25 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 25 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 25 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【8948】

上皿 20 の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 26 が設けられている。遊技球発射ボタン 26 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 25 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 26 を操作すると、操作ハンドル 25 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 26 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 26 を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサー 25 a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 25 を握ることによって少なくともタッチセンサー 25 a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

10

【8949】

次に、パチンコ機 10 の背面の構成について説明する。パチンコ機 10 の背面には、パチンコ機 10 の動作を制御するための制御機器が配置されている。

20

【8950】

図 849 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面に設けられている。

【8951】

第 1 制御ユニット 51 は、主制御装置 60 を備えている。主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

30

【8952】

第 2 制御ユニット 52 は、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備えている。音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機 10 の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【8953】

第 3 制御ユニット 53 は、払出制御装置 70 と、発射制御装置 80 とを備えている。払出制御装置 70 は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置 80 は、主制御装置 60 から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル 25 の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠 13 の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 54、タンク 54 の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール 55、タンクレール 55 の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール 56、ケースレール 56 から遊技球の供給を受け払出制御装置 70 からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装 71 など、パチンコ機 10 の動作に必要な複数の機器が設けられている。

40

50

【8954】

電源ユニット58は、電源装置85と、電源スイッチ88とを備えている。電源装置85は、パチンコ機10の動作に必要な電力を供給する。電源装置85には、電源スイッチ88が接続されている。電源スイッチ88のON/OFF操作により、パチンコ機10に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機10に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【8955】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠13の前面に着脱可能に取り付けられている。

【8956】

10

図850は、遊技盤30の正面図である。遊技盤30は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域PAが形成されている。遊技盤30には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部31aと、外レール部31bとが取り付けられている。内レール部31aと外レール部31bとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール31が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール31に誘導されて遊技領域PAの上部に放出され、その後、遊技領域PAを流下する。遊技領域PAには、遊技盤30に対して略垂直に複数の釘42が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘42や風車は、遊技領域PAを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【8957】

20

遊技盤30には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、及び可変入賞装置36が設けられている。一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、及び可変入賞装置36のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤30に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤30には、可変表示ユニット40及びメイン表示部45が設けられている。メイン表示部45は、特図ユニット37と、普図ユニット38と、ラウンド表示部39とを有している。

【8958】

図示するように、一般入賞口32は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤30上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口32に遊技球が入球すると、10個の遊技球が賞球として払出装置71（図849）から払い出される。

30

【8959】

第1始動口33は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第1始動口33は、遊技盤30の中央下方に設けられている。本実施形態では、第1始動口33に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【8960】

第2始動口34は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤30の右側に設けられている。本実施形態では、第2始動口34に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第2始動口34には、電動役物34aが設けられている。

40

【8961】

スルーゲート35は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート35は、電動役物34aを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート35を通過すると、主制御装置60は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当たると、電動役物34aは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート35は、遊技球の流下方向に対して第2始動口34よりも上流側に配置されているため、スルーゲート35を通過した遊技球は、通過後に遊技領域PAを流下して第2始

50

動口 3 4 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【8962】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a を備えるとともに、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b を備えている。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 3 6 b は、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉 3 6 b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球すると、払出装置 7 1 によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。

10

【8963】

遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、または可変入賞装置 3 6 に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

20

【8964】

特図ユニット 3 7 は、第 1 図柄表示部 3 7 a と、第 2 図柄表示部 3 7 b とを備えている。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b は、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【8965】

第 1 図柄表示部 3 7 a は第 1 の図柄を表示するための表示部である。第 1 の図柄とは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 1 図柄表示部 3 7 a は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第 1 の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 3 7 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 1 の図柄の停止表示を行わせる。

30

【8966】

第 2 図柄表示部 3 7 b は第 2 の図柄を表示するための表示部である。第 2 の図柄とは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 2 図柄表示部 3 7 b は、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 2 の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 2 図柄表示部 3 7 b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 2 の図柄の停止表示を行わせる。

40

【8967】

第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄、または、第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 1 の変動時間とも呼び、第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 2 の変動時間とも呼ぶ。

【8968】

特図ユニット 3 7 は、さらに、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に隣接した位置に、LED ランプからなる第 1 保留表示部 3 7 c と第 2 保留表示部 3 7 d とを備

50

えている。本実施形態では、第1始動口33に入球した遊技球は、最大4個まで保留される。第1保留表示部37cは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第1始動口33の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第2始動口34に入球した遊技球は、最大4個まで保留される。第2保留表示部37dは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第2始動口34の保留個数を表示する。

【8969】

普図ユニット38は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット38は、スルーゲート35の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示部の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット38は、抽選結果に

10

【8970】

ラウンド表示部39は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置36に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉36bの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部39は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

20

【8971】

なお、特図ユニット37、普図ユニット38、およびラウンド表示部39は、セグメント表示器やLEDランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【8972】

可変表示ユニット40は、遊技領域PAの略中央に配置されている。可変表示ユニット40は、図柄表示装置41を備える。図柄表示装置41は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置41は、表示制御装置100（図849）によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置41は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTなど、種々の表示装置に換えてもよい。

30

【8973】

図柄表示装置41は、第1始動口33への入球に基づいて第1図柄表示部37aが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置41は、第2始動口34への入球に基づいて第2図柄表示部37bが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置41は、第1始動口33又は第2始動口34への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置41の詳細について説明する。

【8974】

図851は、図柄表示装置41の表示面41aを示す説明図である。表示面41aには、左、中、右の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が変動表示される。具体的には、各図柄列Z1～Z3には、数字1～8を示す図柄が数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。スクロールによる変動表示の後、図851に示すように、図柄列毎に1個の図柄が、有効ラインL上に停止した状態で表示される。

40

【8975】

図852は、図柄表示装置41において変動表示される図柄を示す説明図である。図852(a)は数字の1～8を示す図柄のうち偶数を示す図柄についてのものであり、図852(b)および図852(c)は数字の1～8を示す図柄のうち奇数（図示では7と5

50

）を示す図柄についてのものである。本実施形態では、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄は、数字だけを示す図柄と、数字に戦士キャラクターが付加された図柄の 2 種類に分けられる。数字だけを示す図柄は、偶数を示す図柄に適用されている。すなわち、図 8 5 2 (a) に示すように、数字の 2 を示す図柄、数字の 4 を示す図柄、数字の 6 を示す図柄、および数字の 8 を示す図柄は、当該数字だけを示す図柄となっている。

【8976】

一方、数字に戦士キャラクターが付加された図柄は、奇数を示す図柄に適用されている。すなわち、図 8 5 2 (b) に示すように、数字の 7 を示す図柄は、数字の 7 に戦士キャラクター A が付加された図柄となっている。図 8 5 2 (c) に示すように、数字の 5 を示す図柄は、数字の 5 に戦士キャラクター B が付加された図柄となっている。なお、数字の 3 を示す図柄は、図示はしないが、数字の 3 に戦士キャラクター C が付加された図柄となっている。数字の 1 を示す図柄は、図示はしないが、数字の 1 に戦士キャラクター D が付加された図柄となっている。本実施形態では、戦士キャラクター A は、図 8 5 2 (b) に示すように、例えば、美少女戦士キャラクターである。戦士キャラクター B は、図 8 5 2 (c) に示すように、例えば、青年戦士キャラクターである。

【8977】

なお、本実施形態では、変動表示される図柄が、数字の図柄と、数字に戦士キャラクターが付加された図柄の 2 種類によって構成されていたが、これに対して、変形例として、変動表示される図柄を、上記 2 種類のうちの一種によって構成してもよい。すなわち、変動表示される図柄を、数字の図柄だけによって構成してもよいし、数字に戦士キャラクターが付加された図柄だけによって構成してもよい。また、戦士キャラクターの数は、4 つに限る必要はなく、図柄の数以下であればいずれの数としてもよい。なお、図柄が数字だけによって構成されている場合には、後述する演出に登場する戦士キャラクターの数は、図柄の数を上回る数としてもよい。

【8978】

ここで、戦士キャラクターとは、戦闘を行うことのできるキャラクターである。キャラクターとは、小説、漫画、ゲームなどの作品に登場する人物や動物などのことである。なお、キャラクターは、生物のみならず無機物（ロボットや、自動車、戦艦等）までも含むものとしてもよい。さらに、キャラクターは、主体的思考に基づいて行動していると判断されればよく、擬人化を用いることにより概念的なもの（国家、都道府県、地域、領土、藩）なども含むものとしてもよい。

【8979】

次に、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 8 5 1) の変動の様子を詳しく説明する。具体的には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入球すると、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z 1、図柄列 Z 3、図柄列 Z 2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。なお、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【8980】

ここで、遊技回とは、第 1 図柄表示部 3 7 a または第 2 図柄表示部 3 7 b の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の 1 単位である。換言すれば、パチンコ機 1 0 は、1 遊技回毎に、1 つの特別情報についての 1 つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機 1 0 は、第 1 始動口 3 3 又

は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、図柄表示装置41において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

10

【8981】

さらに、図851に示すように、図柄表示装置41の表示面41aの下方には、第1始動口保留用領域Ds1と、保留消化領域Dmと、第2始動口保留用領域Ds2とが表示される。保留消化領域Dmは表示面41aの左右方向の中央に表示され、第1始動口保留用領域Ds1は保留消化領域Dmの左側に表示され、第2始動口保留用領域Ds2は保留消化領域Dmの右側に表示される。第1始動口保留用領域Ds1には、第1始動口33への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。第2始動口保留用領域Ds2には、第2始動口34への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第1始動口33及び第2始動口34に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大4つである。第1始動口保留用領域Ds1に表示される各保留は、保留消化領域Dmに移動され、当たり抽選の対象となる。また、第2始動口保留用領域Ds2に表示される各保留は、保留消化領域Dmに移動され、当たり抽選の対象となる。

20

【8982】

図850に示すように、第1始動口33の上方には、一对の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）42（42a，42b）が設けられている。一对の釘42a，42bの間隔によって、第1始動口33への遊技球の入球の確率が変化する。

【8983】

《P2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機10の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機10の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

30

【8984】

図853は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。

【8985】

主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムを実行するCPU（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM64とを備えている。MPU62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ROM63やRAM64に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

40

【8986】

主制御基板61には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力ポートには、払出制御装置70と、電源装置85に設けられた停電監視回路86とが接続されている。主制御基板61は、停電監視回路86を介して、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制

50

御装置 60 や払出制御装置 70 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置 85 は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ 88（図 849）が OFF にされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【8987】

また、主制御基板 61 の入力ポートには、各種検知センサ 67a～67e が接続されている。具体的には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、可変入賞装置 36 などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板 61 の MPU 62 は、各種検知センサ 67a～67e からの信号に基づいて、遊技領域 PA を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート 35 を通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU 62 は、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 35 への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

10

【8988】

主制御基板 61 の出力ポートには、可変入賞装置 36 の開閉扉 36b を開閉動作させる可変入賞駆動部 36c と、第 2 始動口 34 の電動役物 34a を開閉動作させる電動役物駆動部 34b と、メイン表示部 45 とが接続されている。主制御基板 61 には各種ドライバ回路が設けられており、MPU 62 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【8989】

20

具体的には、MPU 62 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 36b が開閉されるように可変入賞駆動部 36c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU 62 は、電動役物 34a が開放されるように電動役物駆動部 34b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、MPU 62 は、メイン表示部 45 における第 1 図柄表示部 37a 又は第 2 図柄表示部 37b の表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 45 におけるラウンド表示部 39 の表示制御を実行する。

【8990】

また、主制御基板 61 の出力ポートには、払出制御装置 70 と、音声発光制御装置 90 とが接続されている。払出制御装置 70 には、例えば、主制御装置 60 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 60 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 61 の MPU 62 は、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63g を参照する。具体的には、一般入賞口 32 への入球を特定した場合には 10 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 1 始動口 33 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 2 始動口 34 への入球を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信される。払出制御装置 70 は、主制御装置 60 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 71 を制御して賞球の払出を行う。

30

【8991】

40

払出制御装置 70 には、発射制御装置 80 が接続されている。発射制御装置 80 は、遊技球発射機構 81 の発射制御を行う。遊技球発射機構 81 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 80 には、操作ハンドル 25 と、遊技球発射ボタン 26 とが接続されている。

【8992】

音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置 60 が各種コマンドを送信する際には、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63g を参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する。

【8993】

50

その他、音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 14 に配置された LED などの発光手段からなる各種ランプ 47 の駆動制御や、スピーカー 46 の駆動制御を行うとともに、表示制御装置 100 の制御を行う。また、音声発光制御装置 90 には、演出操作ボタン 24 が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン 24 が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ 47、スピーカー 46、表示制御装置 100 等の制御を行う。

【8994】

表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明した。

【8995】

図 854 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 62 が当たり抽選、メイン表示部 45 の表示の設定、及び、図柄表示装置 41 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C1 が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C2 が用いられる。図柄表示装置 41 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C3 が用いられる。

【8996】

大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定には乱数初期値カウンタ CINI が用いられる。また、メイン表示部 45 の第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b、並びに図柄表示装置 41 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ CS が用いられる。さらに、第 2 始動口 34 の電動役物 34a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C4 が用いられる。

【8997】

各カウンタ C1～C4、CINI、CS は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が RAM 64 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 64a に適宜記憶される。

【8998】

RAM 64 には、保留情報記憶エリア 64b と、判定処理実行エリア 64c とが設けられている。保留情報記憶エリア 64b には、第 1 保留エリア Ra と第 2 保留エリア Rb とが設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 33 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、およびリーチ乱数カウンタ C3 の各値が保留情報記憶エリア 64b の第 1 保留エリア Ra に時系列的に記憶される。また、第 2 始動口 34 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、およびリーチ乱数カウンタ C3 の各値が保留情報記憶エリア 64b の第 2 保留エリア Rb に時系列的に記憶される。

【8999】

大当たり乱数カウンタ C1 の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタ C1 は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタ C1 は、例えば、0～1199 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に 0 に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタ C1 が 1 周すると、その時点の乱数初期値カウンタ CINI の値が当該大当たり乱数カウンタ C1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウ

10

20

30

40

50

ンタC I N Iは、大当たり乱数カウンタC 1と同様のループカウンタである（値＝0～1199）。

【9000】

大当たり乱数カウンタC 1は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアR aに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアR bに記憶される。

【9001】

第1保留エリアR aに記憶された大当たり乱数カウンタC 1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアA Eに移動し、ROM 63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第2保留エリアR bに記憶された大当たり乱数カウンタC 1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアA Eに移動し、ROM 63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【9002】

本実施形態のパチンコ機10においては、第1保留エリアR aまたは第2保留エリアR bに記憶された大当たり乱数カウンタC 1の値は、第1始動口33または第2始動口34に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア64cの実行エリアA Eに移動する。そして、実行エリアA Eに移動した大当たり乱数カウンタC 1は、ROM 63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【9003】

次に、大当たり種別カウンタC 2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC 2は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC 2は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【9004】

大当たり種別カウンタC 2は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアR aに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアR bに記憶される。

【9005】

上述したように、MPU 62は、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり乱数カウンタC 1の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり種別カウンタC 2の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、MPU 62は、これらの大当たり乱数カウンタC 1の値及び大当たり種別カウンタC 2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM 63の停止結果テーブル記憶エリア63fに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【9006】

次に、リーチ乱数カウンタC 3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC 3は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタC 3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【9007】

リーチ乱数カウンタC 3は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアR aに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアR bに記憶される。第1保留エリアR aに記憶されたリーチ乱数カウンタC 3の値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、ROM 63のリーチ判定用テーブル記憶エリア

6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第 2 保留エリア R b に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、M P U 6 2 は、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【9 0 0 8】

リーチとは、図柄表示装置 4 1 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図 8 5 1 (b) の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において、最初に図柄列 Z 1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 3 において Z 1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

【9 0 0 9】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その画面演出において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【9 0 1 0】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、リーチの種別として、通常のリーチ（ノーマルリーチとも呼ぶ）と、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）がノーマルリーチより高いことを示唆するスーパーリーチと、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）がスーパーリーチより高いことを示唆するスペシャルリーチとが用意されている。ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチがそれぞれ出現する頻度は相対的に高低となるように定められている。具体的には、スーパーリーチの出現頻度はノーマルリーチの出現頻度よりも低く、スペシャルリーチの出現頻度はスーパーリーチの出現頻度よりも低い。ノーマルリーチ、スーパーリーチ、およびスペシャルリーチ時の各演出については、後ほど詳述する。

【9 0 1 1】

次に、変動種別カウンタ C S の詳細について説明する。変動種別カウンタ C S は、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間と、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間とを、M P U 6 2 において決定する際に用いられる。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ～ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【9 0 1 2】

変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。その更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。第 1 保留エリア R a に記憶された変動種別カウンタ C S の値、又は第 2 保留エリア R b に記憶された変動種別カウンタ C S の値を用いて、R O M 6 3 の変

【 9 0 1 3 】

10

20

20

30

30

40

40

50

50

【 9 0 1 9 】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【9020】

「小当たり」とは、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【9021】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の3つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様

(2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

(3) 開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモード

【9022】

パチンコ機10には、上記の(1)開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が複数回(例えば16回)行われるとともに、1回の開放は30secが経過するまで又は開閉扉36bへの入球個数が10個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が2回行われるとともに、1回の開放は0.2secが経過するまで又は開閉扉36bへの入球個数が6個となるまで継続するように設定可能である。

【9023】

遊技者により操作ハンドル25が操作されている場合、0.6secに1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構81が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1回の開閉扉36bの開放時間は0.2secである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも1回の開閉扉36bの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【9024】

なお、開閉扉36bの開閉回数、1回の開放に対する開放限度時間、及び1回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードより高くなるのであれば、開閉扉36bの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、1回の開放に対する開放限度時間が長い又は1回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置36への入球が発生しない構成としてもよい。

【9025】

パチンコ機10には、上記の(2)開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図855を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【9026】

パチンコ機10には、上記の(3)開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモードの態様として、遊技領域PAに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、第2始動口34の電動役物34aが単位時間当たり開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【9027】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC4を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aの1回の開放時間が長く設定されていてもよい。

10

【9028】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物34aの1回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物34aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

20

【9029】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2始動口34への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【9030】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタC2を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルとして記憶されている。

30

【9031】

図856は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図856(a)は第1始動口用の振分テーブルを示し、図856(b)は第2始動口用の振分テーブルを示している。第1始動口用の振分テーブルは、第1始動口33への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第2始動口用の振分テーブルは、第2始動口34への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【9032】

図856(a)の第1始動口用の振分テーブルに示すように、第1始動口用の振分テーブルには、第1始動口33への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たりが設定されている。

40

【9033】

16R確変大当たり及び8R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード(以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ)が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R確変大当たりと8R確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が相違し、16R確変大当たりは16回(16ラウンド)であり、8R確変大当たりは8回(8ラウンド)である。

50

【9034】

16R通常大当たり及び8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R通常大当たりと8R通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が相違し、16R通常大当たりは16回（16ラウンド）であり、8R通常大当たりは8回（8ラウンド）である。

【9035】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～39」が16R確変大当たりに対応しており、「40～64」が8R確変大当たりに対応しており、「65～89」が16R通常大当たりに対応しており、「90～99」が8R通常大当たりに対応している。

10

【9036】

上記のように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりの種別として、4種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この4種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、16R確変大当たりが最も高く、8R確変大当たりが次に高く、次に16R通常大当たり、最後に8R通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度合の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【9037】

20

図856（b）の第2始動口用の振分テーブルに示すように、第2始動口用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R通常大当たりが設定されている。第2始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～64」が16R確変大当たりに対応しており、「65～99」が8R通常大当たりに対応している。

【9038】

このように本実施形態のパチンコ機10では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第1始動口33への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第2始動口34への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているととも、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

30

【9039】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、16R確変大当たりまたは8R確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。

【9040】

上述のように、MPU62は、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63fに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

40

【9041】

次に、リーチ判定用のテーブル（以下、リーチ判定用当否テーブルと呼ぶ）について説明する。リーチ判定用当否テーブルは、リーチ乱数カウンタC3の値に基づいてリーチが発生するか否かを判定する際に、当該リーチ乱数カウンタC3の値と照合するためのテーブルデータである。

【9042】

50

図 8 5 7 は、リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。図 8 5 7 に示すように、リーチ判定用当否テーブルには、0～399 のリーチ乱数カウンタ C 3 の値のうち、リーチに当選する値として、0～19 の 20 個の値が設定されている。そして、0～399 の値のうち、0～19 の 20 個の値以外の値（20～399）が、外れ、すなわち、リーチに当選しない値として設定されている。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選しなかった状況において、リーチに当選する確率は、 $1/20$ となっている。

【9043】

図 8 5 8 は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【9044】

図 8 5 8（a）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図 8 5 8（a）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0、1 の 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 2～465 の 464 個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 35 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、 $1/233$ の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 10 においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物 34 a が 1 回開放し、その開放時間は 1.4 秒である。

【9045】

図 8 5 8（b）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図 8 5 8（b）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0～461 の 462 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 462～465 の 4 個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 35 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、 $231/233$ の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 10 においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物 34 a が 1 回開放し、その開放時間は 1.6 秒である。

【9046】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 34 への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【9047】

《P3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置 90 及び表示制御装置 100 の電気的構成について説明する。

【9048】

図 8 5 9 は、音声発光制御装置 90 及び表示制御装置 100 の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 85（図 8 5 3）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置 90 に設けられた音声発光制御基板 91 には、MPU 92 が搭載されている。MPU 92 は、CPU、ROM 93、RAM 94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【9049】

ROM 93 には、MPU 92 により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM 93 のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア 93 a、変動表示パターンテーブル記憶エリア 93 b 等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【9050】

RAM 94 は、ROM 93 内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM 94 のエリアの一部には、各

10

20

30

40

50

種フラグ記憶エリア 94 a、各種カウンタエリア 94 b、抽選用カウンタエリア 94 c 等が設けられている。なお、MPU 92 に対して ROM 93 及び RAM 94 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【9051】

MPU 92 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 92 の入力側には、主制御装置 60 と演出操作ボタン 24 が接続されている。主制御装置 60 からは、各種コマンドを受信する。MPU 92 の出力側には、スピーカー 46 や各種ランプ 47 が接続されているとともに、表示制御装置 100 が接続されている。

【9052】

表示制御装置 100 に設けられた表示制御基板 101 には、プログラム ROM 103 及びワーク RAM 104 が複合的にチップ化された素子である MPU 102 と、ビデオディスプレイプロセッサ (VDP) 105 と、キャラクタ ROM 106 と、ビデオ RAM 107 とが搭載されている。なお、MPU 102 に対してプログラム ROM 103 及びワーク RAM 104 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【9053】

MPU 102 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP 105 の制御 (具体的には VDP 105 に対する内部コマンドの生成) を実施する。

【9054】

プログラム ROM 103 は、MPU 102 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の JPEG 形式画像データも併せて記憶されている。

【9055】

ワーク RAM 104 は、MPU 102 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【9056】

VDP 105 は、一種の描画回路であり、図柄表示装置 41 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP 105 は、IC チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP 105 は、MPU 102、ビデオ RAM 107 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ RAM 107 に記憶させる画像データを、キャラクタ ROM 106 から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 41 に表示させる。

【9057】

キャラクタ ROM 106 は、図柄表示装置 41 に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ ROM 106 には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタ ROM 106 を複数設け、各キャラクタ ROM 106 に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラム ROM 103 に記憶した背景画像用の JPEG 形式画像データをキャラクタ ROM 106 に記憶する構成とすることも可能である。

【9058】

ビデオ RAM 107 は、図柄表示装置 41 に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ RAM 107 の内容を書き替えることにより図柄表示装置 41 の表示内容が変更される。

【9059】

以下では、主制御装置 60 の MPU 62、ROM 63、RAM 64 をそれぞれ主側 MP

10

20

30

40

50

U 6 2、主側 R O M 6 3、主側 R A M 6 4とも呼び、音声発光制御装置 9 0の M P U 9 2、R O M 9 3、R A M 9 4をそれぞれ音光側 M P U 9 2、音光側 R O M 9 3、音光側 R A M 9 4とも呼び、表示制御装置 1 0 0の M P U 1 0 2を表示側 M P U 1 0 2とも呼ぶ。

【 9 0 6 0 】

《 P 4 》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機 1 0では、図柄表示装置 4 1の表示面 4 1 aに、変動・停止する図柄列 Z 1～Z 3と、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出と、図柄列 Z 1～Z 3の背面側（後ろ側）にあらわれる背景画像とをそれぞれ表示する処理を行っている。

10

【 9 0 6 1 】

背景画像について、まず説明する。本実施形態のパチンコ機 1 0では、ステージと呼ばれる背景画像を表示している。ステージとは、演出態様を規定する演出モードの一形態であり、各ステージには、ストーリー性のある動画像が用意されている。

【 9 0 6 2 】

本実施形態のパチンコ機 1 0では、ステージとして、キャラクター系ステージと、非キャラクター系ステージとの 2 種類が用意されている。キャラクター系ステージとは、戦士キャラクターに対応するステージである。非キャラクター系ステージとは、戦士キャラクターに対応していないステージである。

【 9 0 6 3 】

図 8 6 0 は、キャラクター系ステージを例示する説明図である。パチンコ機 1 0では、キャラクター系ステージとして、先に説明した戦士キャラクター A～Dのそれぞれに対応する 4 つのキャラクター系ステージが用意されている。具体的には、戦士キャラクター A に対応するキャラクター系ステージとして、図 8 6 0 （ a ）に示す美少女戦士キャラクターの部屋のステージが用意されている。このステージでは、戦士キャラクター A としての美少女戦士キャラクターが自身の部屋で過ごす様子が表される。また、戦士キャラクター B に対応するキャラクター系ステージとして、図 8 6 0 （ b ）に示す青年戦士キャラクターの部屋のステージが用意されている。このステージでは、戦士キャラクター B としての青年戦士キャラクターが自身の部屋で過ごす様子が表される。その他、図示はしないが、戦士キャラクター C に対応するキャラクター系ステージとしての戦士キャラクター C の部屋のステージと、戦士キャラクター D に対応するキャラクター系ステージとしての戦士キャラクター D の部屋のステージとが用意されている。

20

30

【 9 0 6 4 】

すなわち、キャラクター系ステージに該当する各ステージには、1 人の戦士キャラクターが対応づけられており、対応づけられた戦士キャラクターが登場する動画像が割り当てられている。なお、戦士キャラクター A～Dの部屋のステージのそれぞれは、部屋の所有者である戦士キャラクターが登場する演出であるが、当該戦士キャラクターに加えて他の戦士キャラクターが登場することを妨げない。また、変形例として、キャラクター系ステージの各ステージの動画像に、対応づけられた戦士キャラクターが登場しない構成としてもよい。要は、パチンコ機 1 0では、内部的に、キャラクター系ステージに該当する各ステージに対して、一の戦士キャラクターが紐付けされていればよく、ステージの動画像に当該戦士キャラクターが登場するか否かを問わない。本実施形態では、キャラクター系ステージに該当する各ステージは、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターに対応づけされているが、これに対して変形例として、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターとは無関係のキャラクターに対応づけされたキャラクター系ステージとすることができる。この場合、キャラクター系ステージの数は 4 つに限る必要はなく、他の数としてもよい。

40

【 9 0 6 5 】

図 8 6 1 は、非キャラクター系ステージを例示する説明図である。パチンコ機 1 0では、非キャラクター系ステージの一つとして、図 8 6 1 （ a ）に例示する田舎のステージが

50

用意されている。このステージでは、田舎の風景が表される。また、パチンコ機 10 では、非キャラクター系ステージの他の一つとして、図 861 (b) に例示する都会のステージが用意されている。このステージでは、都会の風景が表される。パチンコ機 10 では、その他の非キャラクター系ステージとして、海洋のステージ (図示せず) と、全員のステージ (図示せず) とが用意されている。海洋のステージでは、海洋の風景が表される。全員のステージでは、戦士キャラクター A ~ D の全員が登場する様子が表される。非キャラクター系ステージは、戦士キャラクターに対応していないステージであるが、1 人の戦士キャラクターだけが登場することや、複数の戦士キャラクターが登場することを妨げない。要は、キャラクター系ステージには、1 人の戦士キャラクターが対応づけられているのに対して、非キャラクター系ステージには、戦士キャラクターの対応づけがなされていない。本実施形態では、非キャラクター系ステージの数は 4 つとしたが、これに換えて、他の数としてもよい。

10

【9066】

本実施形態では、キャラクター系ステージとしての各ステージ、および非キャラクター系ステージとしての各ステージには、「美少女戦士キャラクターの部屋のステージ」、「田舎のステージ」といったステージ名が表示されているが、これに換えて、各ステージにはステージ名が表示されていない構成としてもよい。また、ステージが切り替わった直後の所定期間だけステージ名を表示し、所定期間が経過した後にステージ名を非表示とする構成としてもよい。

【9067】

パチンコ機 10 では、キャラクター系ステージとしての各ステージと、非キャラクター系ステージとしての各ステージとの中から一のステージが選択されて、選択されたステージが背景画像として表示される

20

【9068】

次に、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出について説明する。本実施形態のパチンコ機 10 では、先に説明したように、リーチの種別として、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとが用意されている。

【9069】

本実施形態では、ノーマルリーチは、図柄表示装置 41 に表示される画面演出の切り替えを伴わないリーチである。3 つの図柄列 Z1 ~ Z3 のうちの 2 つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生し、3 つ目の図柄がそれまでよりもスピードを落として変動し、3 つ目の図柄が停止する直前ではさらにスピードが落ちる。この結果、そのまま停止して大当たりになるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。ノーマルリーチの演出中にスーパーリーチやスペシャルリーチに変化したり、図柄が揃わない外れの状態でいったん停止した後に再始動し、リーチに再度、突入することもある。

30

【9070】

スーパーリーチは、図柄表示装置 41 に表示される画面演出の切り替えを伴うリーチである。スーパーリーチの際には、ノーマルリーチと同様に、3 つの図柄列 Z1 ~ Z3 のうちの 2 つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生してから、画面演出が変わる。このときの画面演出は、先に説明した戦士キャラクター A ~ D の中から特定された 1 人の戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される。具体的には、例えば、上記主人公としての戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像によって、画面演出は構成される。戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像は、例えば、戦士キャラクターがトレーニングを行ったり、技を考案したり、瞑想したりする動画像である。当該画面演出は、後述する敵キャラクターとの対決を伴わない演出である。当該演出の終了後に、各図柄列 Z1 ~ Z3 が停止した図柄の並びが表示される。

40

【9071】

なお、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクター A ~ D のうちのいずれかであったが、これに対して、変形例として、変動表示される図柄に付加された戦士キャラク

50

ターA～Dとは無関係のキャラクターとすることができる。但し、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、キャラクター系ステージの各ステージに対応づけられた戦士キャラクターのうちのいずれかと一致している。

【9072】

スペシャルリーチは、図柄表示装置41に表示される画面演出の切り替えを伴うリーチである。スペシャルリーチの際には、ノーマルリーチと同様に、3つの図柄列Z1～Z3のうちの2つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生してから、画面演出が変わる。このときの画面演出は、先に説明した戦士キャラクターA～Dの中から特定された1人の戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される。詳しくは、上記主人公としての戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）と、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかを告知する結果告知演出とによって、画面演出は構成される。

10

【9073】

バトル演出は、遊技者に有利な結果（例えば、当たり抽選において大当たりに当選）と不利な結果（例えば、当たり抽選において外れ）のうちのいずれの結果となるかを遊技者に対して告知する前の演出であり、有利、不利のいずれの結果となるかを遊技者に対して示唆する演出（示唆演出）である。結果告知演出は、遊技者に有利な結果と不利な結果のうちのいずれの結果となったかを、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかによって告知する演出である。なお、本実施形態では、結果告知演出は、バトル演出において戦士キャラクターが勝利した場合には当該戦士キャラクターは生き残り、戦士キャラクターが敗北した場合には当該戦士キャラクターは死亡するといった、所謂、デッド・オア・アライヴの演出となっている。結果告知演出の終了後に、各図柄列Z1～Z3が停止した図柄の並びが表示される。

20

【9074】

図862は、バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。図862（a）はバトル演出の一例を示し、図862（b）は結果告知演出としての勝利演出の一例を示し、図862（c）は結果告知演出としての敗北演出の一例を示している。図862（a）に示したバトル演出は、戦士キャラクターAとしての美少女戦士キャラクターと敵キャラクターとしての怪物が対決する画像（動画像）を図柄表示装置41に表示させる。ただし、バトル演出は他の態様であってもよい。

30

【9075】

図862（b）に示した勝利演出は、戦士キャラクターAが勝利に喜ぶ画像を図柄表示装置41に表示させる。ただし、結果告知演出としての勝利演出は他の態様であってもよい。

【9076】

図862（c）に示した敗北演出は、戦士キャラクターAが死亡した画像を図柄表示装置41に表示させる。ただし、結果告知演出としての敗北演出は他の態様であってもよい。

【9077】

なお、スペシャルリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターA～Dのうちのいずれかであったが、これに対して、変形例として、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターA～Dとは無関係のキャラクターとすることができる。但し、スペシャルリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、キャラクター系ステージの各ステージに対応づけられた戦士キャラクターのうちのいずれかと一致している。

40

【9078】

上記スペシャルリーチの際に実行される画面演出（バトル演出）や、スーパーリーチの際に実行される画面演出（バトルを伴わない演出）は、先に説明した動画像を表示するものであるが、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー46や各種ランプ47に出力させるように構成してもよい。

50

【9079】

本実施形態のパチンコ機10では、リーチの判定の結果が遊技回においてスーパーリーチが発生するというものである場合、またはスペシャルリーチが発生するというものである場合に、当該遊技回において、図柄表示装置41の表示面41aに、先に説明したように、スーパーリーチとスペシャルリーチのそれぞれに固有の画面演出が表示される。

【9080】

次のように言うこともできる。本実施形態のパチンコ機10では、キャラクター系ステージのそれぞれには一の戦士キャラクターが紐付けされており、当該キャラクター系ステージにある遊技回において、リーチ演出として、前記紐付けされた戦士キャラクターを主人公とした演出を2種類、実行可能な構成とした。2種類の演出のうちの一つは、上記主人公としての戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決するバトル演出であり、残りの一つはバトルを伴わない演出である。

10

【9081】

図863は、変動・停止する図柄列Z1～Z3（図柄）、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出（以下、特別リーチ画面演出とも呼ぶ）、および背景画像としてのステージについての表示態様を示すタイミングチャートである。図中には、遊技結果がリーチ非発生・外れ、ノーマルリーチ・外れ、スーパーリーチ・外れの順に進行する複数の遊技回が示されている。リーチ非発生・外れは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回であって、リーチも発生しない場合である。ノーマルリーチ・外れは、当たり抽選において大当たり当選しない遊技回であって、リーチが発生し、発生したリーチの種別がノーマルリーチである場合である。スーパーリーチ・外れは、当たり抽選において大当たり当選しない遊技回であって、リーチが発生し、発生したリーチの種別がスーパーリーチである場合である。

20

【9082】

背景画像としてのステージは、リーチ非発生・外れの遊技回と、ノーマルリーチ・外れの遊技回と、スーパーリーチ・外れの遊技回における始点t1から点t2までの期間（以下、t1～t2期間と呼ぶ）とにおいて、表示される。ここでは、例えば、戦士キャラクターAに対応するキャラクター系ステージが表示されるものとする。スーパーリーチ・外れの遊技回における点t2から終点t3までの期間（以下、t2～t3期間と呼ぶ）において、背景画像としてのステージは非表示となる。

30

【9083】

リーチ非発生・外れの遊技回、およびノーマルリーチ・外れの遊技回において、特別リーチ画面演出は非表示となる。一方、リーチ非発生・外れの遊技回、およびノーマルリーチ・外れの遊技回において、図柄列Z1～Z3は表示される。具体的には、変動・停止する図柄列Z1～Z3の表示が行われる。この結果、背景画像としてのステージの上面側（前側）に、変動・停止する図柄列Z1～Z3が重ね合わされて表示されることになる。

【9084】

スーパーリーチ・外れの遊技回のt1～t2期間において、特別リーチ画面演出は非表示となる。一方、t1～t2期間において、図柄列Z1～Z3は表示される。具体的には、変動・停止する図柄列Z1～Z3の表示が行われる。この結果、背景画像としてのステージの上面側（前側）に、変動・停止する図柄列Z1～Z3が重ね合わされて表示されることになる。

40

【9085】

スーパーリーチ・外れの遊技回のt2～t3期間において、特別リーチ画面演出が表示される。一方、t2～t3期間において、図柄列Z1～Z3は縮小表示となる。この結果、背景画像としてのステージに換えて、スーパーリーチが発生した際の特別リーチ画面演出が表示されることになる。

【9086】

スーパーリーチ・外れの遊技回に続く遊技回（ここでは、リーチ非発生・外れであるとする）では、背景画像としてのステージは、非表示となる前のステージが継続して表示さ

50

れ、特別リーチ画面演出は非表示となる。なお、スーパーリーチ・大当たり、スペシャルリーチ・外れ、スペシャルリーチ・大当たりの遊技回における図柄列 Z 1～Z 3、特別リーチ画面演出、およびステージについての表示態様は、図 8 6 3 に示したスーパーリーチ・外れの遊技回における図柄列 Z 1～Z 3、特別リーチ画面演出、およびステージについての表示態様と同一である。

【9087】

本実施形態のパチンコ機 10 では、スーパーリーチ又はスペシャルリーチが発生する遊技回において、特別リーチ画面演出に切り替わる前のステージがキャラクター系ステージである場合に、当該キャラクター系ステージに紐付けされた戦士キャラクターと一致する戦士キャラクターが、特別リーチ画面演出において、主人公として登場するように構成されている。例えば、戦士キャラクター A に対応するキャラクター系ステージにある遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合には、これらのリーチにおいて表示される画面演出は、戦士キャラクター A を主人公としたものとなる。

10

【9088】

なお、特別リーチ画面演出に切り替わる前のステージが非キャラクター系ステージである場合には、遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合には、当該特別リーチ画面演出に主人公として登場する戦士キャラクターは、抽選によって任意に定められる構成とした。なお、この構成に換えて、特別リーチ画面演出に切り替わる前のステージが非キャラクター系ステージである場合には、当該特別リーチ画面演出は、戦士キャラクターと無関係な演出としてもよい。

20

【9089】

図 8 6 4 は、パチンコ機 10 において実行されるステージの移行を模式的に示す説明図である。パチンコ機 10 は、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間で、ステージ移行を繰り返しながら遊技を行う。また、キャラクター系ステージの中でステージを移行したり、非キャラクター系ステージの中でステージを移行したりしながら遊技を行う。これらのステージ移行は、当たり抽選の当否判定結果や、リーチ発生の有無、リーチが発生した場合のリーチ種別などの遊技結果、および保留情報に基づいて実行される。

【9090】

図 8 6 5 は、キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。図 8 6 5 において、遊技回の遊技結果が「リーチ非発生・外れ」とは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回であって、リーチも発生しない場合に該当する。遊技回の遊技結果が「ノーマルリーチ・外れ」とは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、ノーマルリーチが発生した場合に該当する。遊技回の遊技結果が「スーパーリーチ・外れ」とは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合に該当する。遊技回の遊技結果が「スペシャルリーチ・外れ」とは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合に該当する。「大当たり」とは、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回に該当し、リーチ発生の有無、リーチ種別は問わない。

30

【9091】

本実施形態のパチンコ機 10 では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がリーチ非発生・外れである場合には、当該遊技回におけるステージを継続（維持）し、ステージ移行を行わない構成とした。すなわち、リーチも発生しない、いわゆる完全外れの場合は、ステージ移行は行わない構成とした。

40

【9092】

また、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合にも、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。ノーマルリーチ・外れとなる遊技回は、頻繁に発生することから、その度にステージを移行しては、ステージの持つストーリー性を遊技者は読み取ることが難しくなるため、本実施形態では、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、キャ

50

ラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、非キャラクター系ステージへ移行してもよい。

【9093】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合にも、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行は行わない（すなわち、ステージ移行を制限する）構成とした。先に説明したように、スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像であって、スペシャルリーチが発生した遊技回のようにデッド・オア・アライヴの演出となっていない。このため、図柄表示装置41の表示面41aに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出されることがないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。このため、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合には、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。なお、この構成に換えて、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、非キャラクター系ステージへ移行してもよい。

【9094】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合には、当該遊技回の終了時に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。先に説明したように、スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、図柄表示装置41の表示面41aに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出される（図862（c）参照）。このため、仮に、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、現在のキャラクター系ステージから、当該キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターに直接的に関係することのない非キャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした。これにより、遊技者が、キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージが継続されて、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9095】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合には、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成には、上述したように例外が存在する。具体的には、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチまたはスペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときに、非キャラクター系ステージへのステージ移行は実行せずに、異なる処理を行う。すなわち、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチに該当することを示す情報、およびスペシャルリーチに該当することを示す情報が存在しないときに限り、上述した、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する処理を行う。なお、上記スーパーリーチとは、当たり抽選において大当たり当選するか否かを問わない。すなわち、スーパーリーチは、スーパーリーチ・外れとスーパーリーチ・大当たりと

10

20

30

40

50

を含む。上記スペシャルリーチとは、当たり抽選において大当たり当選するか否かを問わない。すなわち、スペシャルリーチは、スペシャルリーチ・外れとスペシャルリーチ・大当たりとを含む。

【9096】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときは、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（例外1）。換言すれば、ステージ移行を制限することによって、当該遊技回におけるステージを継続する構成とした。この構成によれば、図柄表示装置41の表示面41aには、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、ステージ移行が行われずに、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が継続して表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機10では、原則的に、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、非キャラクター系ステージへのステージ移行を行っており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外1の構成によれば、ステージ移行が行われずに、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外1の場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合（大当たりの期待度）が高い。このため、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技者は、キャラクター系ステージの状態にある遊技回において、スペシャルリーチ・外れとなった場合に、ステージ移行がなされないことを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出、具体的にはバトル演出を認識することによって、ステージ移行がなされないことは、有利な結果を期待できると知ることができる。特に、保留情報が消化される時に実行される上記バトル演出は、先に敗北した戦士キャラクターと同一の戦士キャラクターによるものであることから、遊技者にとっては、先に敗北した戦士キャラクターによるバトル演出をもう1回、観ることができ、勝利することで敗北の雪辱を果たす（大当たり当選する）こともできる。このため、遊技者にとって、演出に対する感情移入が高まることになる。これらの結果、例外1の構成を備えるパチンコ機10では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9097】

さらに、本実施形態のパチンコ機10では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在する場合には、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外2）。

【9098】

例外2の構成によれば、図柄表示装置41の表示面41aには、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。例外2の場合、当該遊技回の終了時の保留情報には、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって、比較的、有利度合が高い。スーパーリーチは、スペシャルリーチよりは有利度合は低い、ノーマルリーチよりは有利度合が高いため、遊技者にとって、比較的、有利度合が高い。このため、パチンコ機10によれば、遊技者は、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行したことを認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、例外2の構成を備えるパチンコ機10では、比較的、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図る

ことができる。また、ステージ移行後の新たなキャラクター（＝死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクター）は、移行後のステージや、スーパーリーチに該当する保留情報の消化時に出現することになることから、遊技者は、それまでに登場していたキャラクターとは違うキャラクターとなっても直ぐに馴染むことができ、演出に対する感情移入が高まる。このために、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【9099】

なお、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行するという原則に対する例外として、上述した例外1と例外2とを用意したが、変形例として、上述した例外1だけを用意し、例外2を除いた構成としてもよい。

10

【9100】

本実施形態のパチンコ機10では、キャラクター系ステージにあり、遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選した場合には、リーチ発生の有無、リーチが発生した場合のリーチ種別を問わず、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。遊技者は、当たり抽選において大当たり当選した場合には、縁起を担いで、大当たり当選した際のステージと同じステージで遊技を続けたいと思うことが多いことから、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において大当たり当選した場合には、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、非キャラクター系ステージへ移行してもよい。

20

【9101】

図866は、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。本実施形態のパチンコ機10では、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がリーチ非発生・外れである場合には、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。すなわち、リーチも発生しない、いわゆる完全外れの場合は、ステージ移行は行わない構成とした。

【9102】

また、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合にも、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。ノーマルリーチ・外れとなる遊技回は、頻繁に発生することから、その度にステージを移行しては、ステージの持つストーリー性を遊技者は読み取ることが難しくなるため、本実施形態では、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、キャラクター系ステージへ移行してもよい。

30

【9103】

非キャラクター系ステージにあり、かつ遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合には、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした。先に説明したように、スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像であって、スペシャルリーチが発生した遊技回のようにデッド・オア・アライヴの演出となっていない。このため、図柄表示装置41の表示面41aに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出されることがないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。このため、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合には、当該スーパーリーチの演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした。

40

【9104】

50

非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。先に説明したように、スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出される。このため、仮に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした。これにより、遊技者が、非キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行して、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

【9105】

非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成には、上述したように例外が存在する。具体的には、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外 A）。なお、上記スペシャルリーチとは、当たり抽選において大当たり当選するか否かを問わない。すなわち、スペシャルリーチは、スペシャルリーチ・外れとスペシャルリーチ・大当たりとを含む。

30

【9106】

例外 A の構成によれば、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、非キャラクター系ステージにおけるスペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、原則的に、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行っており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外 A の構成によれば、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外 A の場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合が高い。このため、パチンコ機 1 0 によれば、遊技者は、非キャラクター系ステージの状態にある遊技回において、スペシャルリーチ・外れとなった場合に、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージで何事もなかったかのように登場することを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出、具体的にはバトル演出を認識することによって、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージでも登場することは、有利な結果を期待できると知ることができる。特に、保留情報が消化される時に実行される上記パ

40

50

トル演出は、先に敗北した戦士キャラクターと同一の戦士キャラクターによるものであることから、遊技者にとっては、先に敗北した戦士キャラクターによるバトル演出をもう1回、観ることができ、勝利することで敗北の雪辱を果たすこともできる。このため、遊技者にとって、演出に対する感情移入が高まることになる。これらの結果、例外Aの構成を備えるパチンコ機10では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9107】

本実施形態のパチンコ機10では、非キャラクター系ステージにあり、遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選した場合には、リーチ発生の有無、リーチが発生した場合のリーチ種別を問わず、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。遊技者は、当たり抽選において大当たり当選した場合に、縁起を担いで、大当たり当選した際のステージと同じステージで遊技を続けたいと思うことが多いことから、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において大当たり当選した場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、キャラクター系ステージへ移行してもよい。

【9108】

《P5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【9109】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置60のMPU62は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。MPU62は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【9110】

<タイマ割込み処理>

図867は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

【9111】

ステップSp0101では、各種検知センサ67a～67eの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサ67a～67eの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップSp0102に進む。

【9112】

ステップSp0102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSp0103に進む。

【9113】

ステップSp0103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および電動役物開放カウンタC4の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および電動役物開放カウンタC4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSp0104に進む。なお、変動種別カウンタCSは、後述する通常処理（図871）において

、その値を更新する。

【9114】

ステップS p 0 1 0 4では、第1始動口33及び第2始動口34への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップS p 0 1 0 4の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップS p 0 1 0 4を実行した後、ステップS p 0 1 0 5に進む。

【9115】

ステップS p 0 1 0 5では、スルーゲート35への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップS p 0 1 0 5のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップS p 0 1 0 5を実行した後、M P U 6 2はタイマ割込み処理を終了する。

【9116】

<始動口用の入球処理>

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図867：S p 0 1 0 4）として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

【9117】

図868は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS p 0 2 0 1では、遊技球が第1始動口33に入球（始動入球）したか否かを、第1始動口33に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップS p 0 2 0 1において、遊技球が第1始動口33に入球したと判定した場合には（S p 0 2 0 1：Y E S）、ステップS p 0 2 0 2に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS p 0 2 0 3に進む。

【9118】

ステップS p 0 2 0 3では、第1始動口33に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップS p 0 2 0 4に進む。

【9119】

ステップS p 0 2 0 4では、第1保留エリアR aの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数R a N（以下、第1始動保留個数R a Nともいう）を読み出し、当該第1始動保留個数R a Nを後述する処理の対象として設定する。第1始動保留個数R a Nは、第1始動口33への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップS p 0 2 0 9に進む。

【9120】

ステップS p 0 2 0 1において、遊技球が第1始動口33に入球していないと判定した場合には（S p 0 2 0 1：N O）、ステップS p 0 2 0 5に進み、遊技球が第2始動口34に入球したか否かを第2始動口34に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【9121】

ステップS p 0 2 0 5において、遊技球が第2始動口34に入球したと判定した場合には（S p 0 2 0 5：Y E S）、ステップS p 0 2 0 6に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS p 0 2 0 7に進む。一方、ステップS p 0 2 0 5において、遊技球が第2始動口34に入球していないと判定した場合には（S p 0 2 0 5：N O）、本始動口用の入球処理を終了する。

【9122】

ステップS p 0 2 0 7では、第2始動口34に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップS p 0 2 0 8に進む。

【9123】

ステップS p 0 2 0 8では、第2保留エリアR bの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数R b N（以下、第2始動保留個数R b Nともいう）を読み出し、当該第2始動保留個数R b Nを後述する処理の対象として設定する。第2始動保留個数R b Nは、第2始動口34への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップS p 0 2 0 9に進む。

10

20

30

40

50

進む。

【9124】

ステップS p 0 2 0 9では、上述したステップS p 0 2 0 4又はステップS p 0 2 0 8において設定された始動保留個数N（R a N又はR b N）が上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。ステップS p 0 2 0 9において、始動保留個数Nが上限値未満でない場合には（S p 0 2 0 9：N O）、本始動口用の入球処理を終了する。

【9125】

一方、ステップS p 0 2 0 9において、始動保留個数Nが上限値未満である場合には（S p 0 2 0 9：Y E S）、ステップS p 0 2 1 0に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Nに1を加算した後、ステップS p 0 2 1 1に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数C R Nと言う）に1を加算する。合計保留個数C R Nは、第1始動保留個数R a Nと第2始動保留個数R b Nとの合計値を示す。その後、ステップS p 0 2 1 2に進む。

【9126】

ステップS p 0 2 1 2では、ステップS p 0 1 0 3（図867）において更新した大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、およびリーチ乱数カウンタC 3の各値と、後述する通常処理（図871）において更新した変動種別カウンタC Sの値とを、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップS p 0 2 1 0において1を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第1始動保留個数R a Nが処理の対象として設定されている場合には、更新した大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、および変動種別カウンタC Sの各値を、第1保留エリアR aの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS p 0 2 1 0において1を加算した第1始動保留個数R a Nと対応する記憶エリアに格納する。また、第2始動保留個数R b Nが処理の対象として設定されている場合には、更新した大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、および変動種別カウンタC Sの各値を、第2保留エリアR bの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS p 0 2 1 0において1を加算した第2始動保留個数R b Nと対応する記憶エリアに格納する。ステップS p 0 2 1 2を実行した後、ステップS p 0 2 1 3に進む。

【9127】

ステップS p 0 2 1 3では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、および変動種別カウンタC Sの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）の判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、および変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップS p 0 2 1 3を実行した後、ステップS p 0 2 1 4に進む。

【9128】

ステップS p 0 2 1 4では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、および変動種別カウンタC Sの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。先判定処理の判定結果としては、上述した当たり抽選の当否判定結果（大当たりの有無とも呼ぶ）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、および変動時間を含む。

【9129】

保留コマンドは、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図871：ステップS p 0 5 0 3）において音声発光制御装置90に送信さ

れる。

【9130】

また、音声発光制御装置90は、第1始動口33への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置41の第1始動口保留用領域Ds1における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1始動口保留用領域Ds1における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第2始動口34への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の第2始動口保留用領域Ds2における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2始動口保留用領域Ds2における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

10

【9131】

主制御装置60のMPU62は、ステップSp0214を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【9132】

<先判定処理>

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図868：Sp0213）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【9133】

図869は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

20

【9134】

ステップSp0301では、始動口用の入球処理（図868）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値を把握する。その後、ステップSp0302に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

30

【9135】

ステップSp0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Sp0302：YES）、ステップSp0303に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている低確率モード用の当否テーブル（図855（a））を参照する。その後、ステップSp0305に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

40

【9136】

一方、ステップSp0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Sp0302：NO）、ステップSp0304に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている高確率モード用の当否テーブル（図855（b））を参照する。その後、ステップSp0305に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【9137】

ステップSp0305では、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Sp0305：YES）、ステップSp0306に進

50

み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタC 2の値を把握する。その後、ステップS p 0 3 0 7に進み、振分テーブル記憶エリア6 3 bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC 2が第1始動口3 3への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口3 4への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップS p 0 3 0 7を実行した後、ステップS p 0 3 0 8に進む。

【9 1 3 8】

ステップS p 0 3 0 8では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタC 2の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップS p 0 3 0 8において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（S p 0 3 0 8：YES）、ステップS p 0 3 0 9に進み、先判定処理結果記憶エリア6 4 hに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS p 0 3 0 8において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（S p 0 3 0 8：NO）、ステップS p 0 3 1 0に進み、先判定処理結果記憶エリア6 4 hに通常大当たり情報を記憶する。その後、後述するステップS p 0 3 1 5に進む。

【9 1 3 9】

ステップS p 0 3 0 5において、今回把握した大当たり乱数カウンタC 1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（S p 0 3 0 5：NO）、ステップS p 0 3 1 1に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタC 3の値を把握する。その後、ステップS p 0 3 1 2に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップS p 0 3 1 3に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタC 3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【9 1 4 0】

ステップS p 0 3 1 3において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（S p 0 3 1 3：YES）、ステップS p 0 3 1 4に進み、先判定処理結果記憶エリア6 4 hにリーチ発生情報を記憶させる。その後、ステップS p 0 3 1 5に進む。一方、ステップS p 0 3 1 3において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（S p 0 3 1 3：NO）、そのままステップS p 0 3 1 5に進む。

【9 1 4 1】

ステップS p 0 3 1 5では、変動時間を先に判定する変動時間先判定処理を実行する。具体的には、始動口用の入球処理（図8 6 8）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された変動種別カウンタCSと、ステップS p 0 3 1 5までに求められた当たり抽選の当否判定結果およびリーチの発生の有無の判定結果と、に基づいて、変動時間を求める処理を行う。この処理は、後述する変動時間設定処理（図8 7 6）と同様の処理によって変動時間を求めるものである。ステップS p 0 3 1 5を実行した後、本先判定処理を終了する。

【9 1 4 2】

<スルー用の入球処理>

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図8 6 7：S p 0 1 0 5）として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

【9 1 4 3】

図8 7 0は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS p 0 4 0 1では、遊技球がスルーゲート3 5に入球したか否かを判定する。ステップS p 0 4 0 1において、遊技球がスルーゲート3 5に入球したと判定した場合には（S p 0 4 0 1：YES）、ステップS p 0 4 0 2に進み、役物保留個数SNが上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数SNは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート3 5への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留

10

20

30

40

50

個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S p 0 4 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には (S p 0 4 0 1 : N O) 、本スルー用の入球処理を終了する。

【 9 1 4 4 】

ステップ S p 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の上限値未満 (4 未満) であると判定した場合には (S p 0 4 0 2 : Y E S) 、ステップ S p 0 4 0 3 に進み、役物保留個数 S N に 1 を加算する。その後、ステップ S p 0 4 0 4 に進む。

【 9 1 4 5 】

ステップ S p 0 4 0 4 では、ステップ S p 0 1 0 3 (図 8 6 7) において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

10

【 9 1 4 6 】

一方、ステップ S p 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないとは判定した場合 (S p 0 4 0 2 : N O) 、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【 9 1 4 7 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと (以下、「電源投入」とも呼ぶ) に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

20

【 9 1 4 8 】

図 8 7 1 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S p 0 5 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S p 0 5 0 2 に進む。

【 9 1 4 9 】

ステップ S p 0 5 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S p 0 5 0 3 に進む。

30

【 9 1 5 0 】

ステップ S p 0 5 0 3 では、ステップ S p 0 5 0 2 において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S p 0 5 0 3 を実行した後、ステップ S p 0 5 0 4 に進む。

【 9 1 5 1 】

40

ステップ S p 0 5 0 4 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S p 0 5 0 5 に進む。

【 9 1 5 2 】

ステップ S p 0 5 0 5 では、払出制御装置 7 0 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ S p 0 5 0 6 に進む。ステップ S p 0 5 0 6 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、第 1 図柄表示部 3 7 a、第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S p 0 5 0

50

6を実行した後、ステップS p 0 5 0 7に進む。

【9153】

ステップS p 0 5 0 7では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップS p 0 5 0 8に進む。

【9154】

ステップS p 0 5 0 8では、第2始動口34に設けられた電動役物34aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物34aを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップS p 0 5 0 9に進む。

10

【9155】

ステップS p 0 5 0 9では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップS p 0 5 0 3のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では4msec）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップS p 0 5 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間（4msec）が経過していないと判定した場合には（S p 0 5 0 9：NO）、ステップS p 0 5 1 0及びステップS p 0 5 1 1において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップS p 0 5 1 0において、乱数初期値カウンタC I N Iに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップS p 0 5 1 1において、変動種別カウンタC Sに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップS p 0 5 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間（4msec）が経過していると判定した場合には（S p 0 5 0 9：YES）、ステップS p 0 5 0 3に戻り、ステップS p 0 5 0 3からステップS p 0 5 0 8までの各処理を実行する。

20

【9156】

なお、ステップS p 0 5 0 3からステップS p 0 5 0 8の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

30

【9157】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図871：S p 0 5 0 6）として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

【9158】

図872は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップS p 0 6 0 1では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア64gの開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にONにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にOFFにされる。

40

【9159】

ステップS p 0 6 0 1において、開閉実行モード中であると判定した場合には（S p 0 6 0 1：YES）、ステップS p 0 6 0 2以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されること

50

はない。一方、ステップ S p 0 6 0 1 において、開閉実行モード中でないと判定した場合には (S p 0 6 0 1 : N O) 、ステップ S p 0 6 0 2 に進む。

【 9 1 6 0 】

ステップ S p 0 6 0 2 では、特図ユニット 3 7 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグが O N であるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始させる場合に O N にされ、その変動表示が終了する場合に O F F にされる。

10

【 9 1 6 1 】

ステップ S p 0 6 0 2 において、特図ユニット 3 7 が変動表示中でないと判定した場合には (S p 0 6 0 2 : N O) 、ステップ S p 0 6 0 3 に進む。

【 9 1 6 2 】

ステップ S p 0 6 0 3 では、特図ユニット 3 7 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップ S p 0 6 0 3 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 9 1 6 3 】

一方、ステップ S p 0 6 0 2 において、特図ユニット 3 7 が変動表示中であると判定した場合には (S p 0 6 0 2 : Y E S) 、ステップ S p 0 6 0 4 に進む。

20

【 9 1 6 4 】

ステップ S p 0 6 0 4 では、特図ユニット 3 7 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップ S p 0 6 0 4 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 9 1 6 5 】

< 変動開始処理 >

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 8 7 2 : S p 0 6 0 3) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 9 1 6 6 】

図 8 7 3 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S p 0 7 0 1 では、合計保留個数 C R N が「 0 」を上回るか否かを判定する。合計保留個数 C R N が「 0 」以下である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「 0 」であることを意味する。したがって、ステップ S p 0 7 0 1 において、合計保留個数 C R N が「 0 」以下であると判定した場合には (S p 0 7 0 1 : N O) 、本変動開始処理を終了する。一方、ステップ S p 0 7 0 1 において、合計保留個数 C R N が「 0 」を上回ると判定した場合には (S p 0 7 0 1 : Y E S) 、ステップ S p 0 7 0 2 に進む。

30

【 9 1 6 7 】

ステップ S p 0 7 0 2 では、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップ S p 0 7 0 3 に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

40

【 9 1 6 8 】

ステップ S p 0 7 0 3 では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップ S p 0 7 0 3 を実行した後、ステップ S p 0 7 0 4 に進む。

【 9 1 6 9 】

ステップ S p 0 7 0 4 では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S p 0 7 0 4 を実行した後、ステップ S p 0 7 0 5 に進む。

50

【9170】

ステップSp0705では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップSp0706で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップSp0705を実行した後、ステップSp0706に進む。

【9171】

ステップSp0706では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、16R確変大当たりの情報、8R確変大当たりの情報、16R通常大当たりの情報、8R通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。

【9172】

ステップSp0705およびステップSp0706にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図871）におけるステップSp0503によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSp0706を実行した後、ステップSp0707に進む。

【9173】

ステップSp0707では、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第1図柄表示部37aであると特定して変動表示を開始させ、第2図柄表示部フラグがONである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第2図柄表示部37bであると特定して変動表示を開始させる。ステップSp0707を実行した後、ステップSp0708に進む。

【9174】

ステップSp0708では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをONする。ステップSp0708を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【9175】

<保留情報シフト処理>

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図873：Sp0702）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【9176】

図874は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップSp0801では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第1保留エリアRaであるか否かを判定する。具体的には、第1保留エリアRa（図854）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第1保留エリアRaの第1エリアに記憶されている保留情報）の方が、第2保留エリアRb（図854）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第2保留エリアRbの第1エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第1保留エリアRaであると判定する。一方、第1保留エリアRaに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第2保留エリアRbに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第2保留エリアRbであると判定する。すなわち、ステップSp0801の処理を実行することにより、第1保留エ

10

20

30

40

50

リア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【9177】

ステップ S p 0 8 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a であると判定した場合には（ステップ S p 0 8 0 1 : Y E S）、ステップ S p 0 8 0 2 ～ステップ S p 0 8 0 7 の第 1 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップ S p 0 8 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には（ステップ S p 0 8 0 1 : N O）、ステップ S p 0 8 0 8 ～ステップ S p 0 8 1 3 の第 2 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

10

【9178】

ステップ S p 0 8 0 2 では、第 1 保留エリア R a の第 1 始動保留個数 R a N を 1 減算した後、ステップ S p 0 8 0 3 に進み、合計保留個数 C R N を 1 減算する。その後、ステップ S p 0 8 0 4 に進む。ステップ S p 0 8 0 4 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S p 0 8 0 5 に進む。

【9179】

ステップ S p 0 8 0 5 では、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ～第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア→第 1 エリア、第 3 エリア→第 2 エリア、第 4 エリア→第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S p 0 8 0 5 を実行した後、ステップ S p 0 8 0 6 に進む。

20

【9180】

ステップ S p 0 8 0 6 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には当該フラグを O F F にし、O N ではない場合にはその状態を維持する。第 2 図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップ S p 0 8 0 7 へ進む。

【9181】

ステップ S p 0 8 0 7 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 始動口 3 3 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップ S p 0 8 0 7 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 8 7 1）におけるステップ S p 0 5 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。

30

【9182】

ステップ S p 0 8 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には（S p 0 8 0 1 : N O）、ステップ S p 0 8 0 8 に進む。

40

【9183】

ステップ S p 0 8 0 8 では、第 2 保留エリア R b の第 2 始動保留個数 R b N を 1 減算する。その後、ステップ S p 0 8 0 9 に進む。ステップ S p 0 8 0 9 では、合計保留個数 C R N を 1 減算し、ステップ S p 0 8 1 0 に進み、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S p 0 8 1 1 に進む。

【9184】

50

ステップ S p 0 8 1 1 では、第 2 保留エリア R b の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ～ 第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア → 第 1 エリア、第 3 エリア → 第 2 エリア、第 4 エリア → 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S p 0 8 1 1 を実行した後、ステップ S p 0 8 1 2 に進む。

【 9 1 8 5 】

ステップ S p 0 8 1 2 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には当該フラグを O N にし、O N である場合にはその状態を維持する。その後、ステップ S p 0 8 1 3 に進む。

10

【 9 1 8 6 】

ステップ S p 0 8 1 3 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 2 保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 始動口 3 4 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【 9 1 8 7 】

ステップ S p 0 8 1 3 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 8 7 1 ）におけるステップ S p 0 5 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の第 2 始動口保留用領域 D s 2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 始動口保留用領域 D s 2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

20

【 9 1 8 8 】

< 当たり判定処理 >

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 8 7 3 : S p 0 7 0 3 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

30

【 9 1 8 9 】

図 8 7 5 は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップ S p 0 9 0 1 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 9 1 9 0 】

ステップ S p 0 9 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には（S p 0 9 0 1 : Y E S）、ステップ S p 0 9 0 2 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 8 5 5 （b）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S p 0 9 0 4 に進む。

40

【 9 1 9 1 】

一方、ステップ S p 0 9 0 1 において高確率モードではないと判定した場合には（S p 0 9 0 1 : N O）、ステップ S p 0 9 0 3 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 8 5 5 （a）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S p 0 9 0 4 に進む。

【 9 1 9 2 】

50

ステップ S p 0 9 0 4 では、ステップ S p 0 9 0 2 又はステップ S p 0 9 0 3 における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S p 0 9 0 4 において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（S p 0 9 0 4 : Y E S）、ステップ S p 0 9 0 5 に進む。

【9193】

ステップ S p 0 9 0 5 では、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S p 0 9 0 5 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には（S p 0 9 0 5 : N O）、ステップ S p 0 9 0 6 に進み、第 1 始動口用の振分テーブル（図 8 5 6（a）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 確変大当たりの数値範囲、1 6 R 通常大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

10

【9194】

一方、ステップ S p 0 9 0 5 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には（S p 0 9 0 5 : Y E S）、ステップ S p 0 9 0 7 に進み、第 2 始動口用の振分テーブル（図 8 5 6（b）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップ S p 0 9 0 6 又はステップ S p 0 9 0 7 の処理を実行した後、ステップ S p 0 9 0 8 に進む。

【9195】

20

ステップ S p 0 9 0 8 では、ステップ S p 0 9 0 6 又はステップ S p 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）を O N にする。具体的には、1 6 R 確変大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりフラグを O N にし、8 R 確変大当たりである場合には 8 R 確変大当たりフラグを O N にし、1 6 R 通常大当たりである場合には 1 6 R 通常大当たりフラグを O N にし、8 R 通常大当たりである場合には 8 R 通常大当たりフラグを O N にする。ステップ S p 0 9 0 8 を実行した後、ステップ S p 0 9 0 9 に進む。

【9196】

ステップ S p 0 9 0 9 では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f（図 8 5 3）に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S p 0 9 0 6 又はステップ S p 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S p 0 9 0 9 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

30

【9197】

ステップ S p 0 9 0 4 において、ステップ S p 0 9 0 2 又はステップ S p 0 9 0 3 における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（S p 0 9 0 4 : N O）、ステップ S p 0 9 1 0 に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c（図 8 5 3）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S p 0 9 1 1 に進む。

40

【9198】

ステップ S p 0 9 1 1 において、ステップ S p 0 9 1 0 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（S p 0 9 1 1 : Y E S）、ステップ S p 0 9 1 2 に進み、リーチ発生フラグを O N する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを O N する。ステップ S p 0 9 1 2 を実行した後、ステップ S p 0 9 1 3 に進む。

50

【9199】

一方、ステップS p 0 9 1 1において、ステップS p 0 9 1 0におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（S p 0 9 1 1：NO）、ステップS p 0 9 1 2を実行することなく、ステップS p 0 9 1 3に進む。

【9200】

ステップS p 0 9 1 3では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63fにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップS p 0 9 1 3を実行した後、当たり判定処理を終了する。

10

【9201】

<変動時間設定処理>

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図873：S p 0 7 0 4）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【9202】

図876は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS p 1 0 0 1では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCSの値を把握する。その後、ステップS p 1 0 0 2に進む。

20

【9203】

ステップS p 1 0 0 2では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には、大当たり当選であるとして（S p 1 0 0 2：YES）、ステップS p 1 0 0 3に進む。

【9204】

ステップS p 1 0 0 3では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS p 1 0 0 4に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

30

【9205】

ステップS p 1 0 0 2において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S p 1 0 0 2：NO）、ステップS p 1 0 0 5に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップS p 1 0 0 2において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（S p 1 0 0 5）を実行することから、ステップS p 1 0 0 5においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されているリーチ発生フラグがONであるか否かを判定し、ONである場合にはリーチが発生するとして（S p 1 0 0 5：YES）、ステップS p 1 0 0 6に進む。

40

【9206】

ステップS p 1 0 0 6では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ発生・外れ用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、先に説明したステップS p 1 0 0 4に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動

50

時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【9207】

ステップSp1005において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（Sp1005：NO）、ステップSp1007に進み、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ非発生・外れ用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。その後、先に説明したステップSp1004に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【9208】

<変動終了処理>

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図872：Sp0604）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【9209】

図877は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップSp1101では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップSp1101では、RAM64の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア64f）に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図876）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

【9210】

ステップSp1101において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Sp1101：NO）、本変動終了処理を終了する。

【9211】

ステップSp1101において、変動時間が経過していると判定した場合には（Sp1101：YES）、ステップSp1102に進み、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップSp1103では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをOFFする。ステップSp1103を実行した後、ステップSp1104に進む。

【9212】

ステップSp1104では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定する。ステップSp1104において、上記フラグのいずれもがONではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Sp1104：NO）、ステップSp1105に進む。

【9213】

ステップSp1105では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。

【9214】

ステップSp1105において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（Sp1105：YES）、ステップSp1106に進み、遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。ステップSp1106において、遊技回数カウンタPNCの値が0を上回ると判定した場合には（Sp1106：YES）、ステップSp1107に進み、遊技回数カウンタPNCの値を1減算する。ステップSp1107を実行した後、ステップSp1108に進む。一方、ステップSp1106において、遊技

10

20

30

40

50

回数カウンタPNCの値が0以下であると判定した場合には（Sp1106：NO）、ステップSp1107を実行することなく、ステップSp1108に進む。

【9215】

ステップSp1108では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

【9216】

ステップSp1108において、高確率モードフラグがONでないと判定した場合には（Sp1108：NO）、ステップSp1109に進み、遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。

10

【9217】

ステップSp1109において、遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合（ステップSp1109：NO）には、ステップSp1110に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFする。ステップSp1110を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【9218】

ステップSp1108において高確率モードフラグがONであると判定した場合（Sp1108：YES）、または、ステップSp1109において遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていると判定した場合（ステップSp1109：YES）には、ステップSp1110を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップSp1105において、高頻度サポートモードフラグがONでないと判定した場合（Sp1105：NO）に、ステップSp1106～ステップSp1110を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

20

【9219】

一方、ステップSp1104において、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがONである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Sp1104：YES）、ステップSp1111に進み、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの開閉実行モードフラグをONする。ステップSp1111を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

30

【9220】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図871：Sp0507）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【9221】

図878は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップSp1201では、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

40

【9222】

ステップSp1201において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sp1201：NO）、ステップSp1202に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでONにされ、当該開閉扉36bの開閉動作が終了するタイミングでOFFにされる。

【9223】

ステップSp1202において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合に

50

は（S p 1 2 0 2：N O）、ステップS p 1 2 0 3に進み、オープニング期間フラグがO Nであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にO Nにされ、オープニング期間の終了時にO F Fにされる。

【9 2 2 4】

ステップS p 1 2 0 3において、オープニング期間フラグがO Nではないと判定した場合には（S p 1 2 0 3：N O）、ステップS p 1 2 0 4に進み、開閉実行モードフラグがO Nであるか否かを判定する。ステップS p 1 2 0 4において、開閉実行モードフラグがO Nであると判定した場合には（S p 1 2 0 4：Y E S）、ステップS p 1 2 0 5に進む。一方、ステップS p 1 2 0 4において、開閉実行モードフラグがO F Fであると判定した場合には（S p 1 2 0 4：N O）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

10

【9 2 2 5】

ステップS p 1 2 0 5では、高確率モードフラグをO F Fにする。その後、ステップS p 1 2 0 6に進む。ステップS p 1 2 0 6では、高頻度サポートモードフラグをO F Fにする。その後、ステップS p 1 2 0 7に進む。

【9 2 2 6】

ステップS p 1 2 0 7では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉3 6 bの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉3 6 bを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉3 6 bを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、R O M 6 3の開閉シナリオ記憶エリア6 3 h（図8 5 3）に記憶されている

20

【9 2 2 7】

開放条件は、例えば下記の通りである。

- ・パチンコ機1 0の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記1つの項目が成立した場合に、開閉扉3 6 bは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【9 2 2 8】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

- ・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば1 5秒）を超えること。
- ・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口3 6 aへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

30

上記2つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉3 6 bは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【9 2 2 9】

ステップS p 1 2 0 7を実行した後、前述したステップS p 1 2 0 8に進む。

【9 2 3 0】

ステップS p 1 2 0 8では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第3タイマカウンタエリアT 3に「3 0 0 0」（すなわち、6 s e c）をセットする。なお、第3タイマカウンタエリアT 3は、R A M 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられている。ステップS p 1 2 0 8を実行した後、ステップS p 1 2 0 9に進む。

40

【9 2 3 1】

ステップS p 1 2 0 9では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図8 7 1）におけるステップS p 0 5 0 3にて、音声発光制御装置9 0に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置9 0では、受

50

信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS p 1 2 0 9を実行した後、ステップS p 1 2 1 0に進み、オープニング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【9 2 3 2】

ステップS p 1 2 0 3において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には（S p 1 2 0 3：YES）、ステップS p 1 2 1 1に進む。

【9 2 3 3】

ステップS p 1 2 1 1では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第3タイマカウンタエリアT 3の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS p 1 2 1 1において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（S p 1 2 1 1：YES）、ステップS p 1 2 1 2に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップS p 1 2 1 3に進む。

【9 2 3 4】

ステップS p 1 2 1 3では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、RAM 6 4の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ROM 6 3に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部4 5におけるラウンド表示部3 9に出力する。これにより、ラウンド表示部3 9では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップS p 1 2 1 3を実行した後、ステップS p 1 2 1 4に進む。

【9 2 3 5】

ステップS p 1 2 1 4では、開閉処理期間フラグをONにする。続くステップS p 1 2 1 5では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図8 7 1：ステップS p 0 5 0 3）において音声発光制御装置9 0に送信される。ステップS p 1 2 1 5を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【9 2 3 6】

ステップS p 1 2 0 2において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には（S p 1 2 0 2：YES）、ステップS p 1 2 1 6に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップS p 1 2 1 6を実行した後、ステップS p 1 2 1 7に進む。

【9 2 3 7】

ステップS p 1 2 1 7では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉3 6 bが開放された回数をカウントするための第1ラウンドカウンタエリアRC 1の値が「0」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップS p 1 2 1 7において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（S p 1 2 1 7：YES）、ステップS p 1 2 1 8に進む。一方、ステップS p 1 2 1 7において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（S p 1 2 1 7：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【9 2 3 8】

ステップS p 1 2 1 8では、開閉処理期間フラグをOFFにし、その後、ステップS p 1 2 1 9に進む。

【9 2 3 9】

ステップS p 1 2 1 9では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部4 5におけるラウンド表示部3 9が消灯されるように当該ラウンド表示部3 9の表示制御を終了する。ステップS p 1 2 1 9を実行した後、ステップS p 1 2 2 0に進む。

【9240】

ステップS p 1 2 2 0では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第4タイマカウンタエリアT 4に「3 0 0 0」（すなわち、6 s e c）をセットする。なお、第4タイマカウンタエリアT 4は、R A M 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられている。ステップS p 1 2 2 0を実行した後、ステップS p 1 2 2 1に進む。

【9241】

ステップS p 1 2 2 1では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図871）におけるステップS p 0 5 0 3において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップS p 1 2 2 1を実行した後、ステップS p 1 2 2 2に進む。

【9242】

ステップS p 1 2 2 2では、エンディング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【9243】

ステップS p 1 2 0 1において、エンディング期間フラグがONであると判定した場合には（S p 1 2 0 1：Y E S）、ステップS p 1 2 2 3に進む。

【9244】

ステップS p 1 2 2 3では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（S p 1 2 2 0）において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT 4の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS p 1 2 2 0において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT 4の値が「0」であると判定した場合には（S p 1 2 2 3：Y E S）、ステップS p 1 2 2 4に進む。

【9245】

ステップS p 1 2 2 4では、エンディング期間フラグをOFFにする。その後、ステップS p 1 2 2 5に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップS p 1 2 2 5を実行した後、ステップS p 1 2 2 6に進み、開閉実行モードフラグをOFFにする。ステップS p 1 2 2 6を実行した後、ステップS p 1 2 2 7に進む。

【9246】

ステップS p 1 2 2 7では、合計保留個数C R Nが「0」であるか否かを判定する。合計保留個数C R Nが「0」である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。ステップS p 1 2 2 7において、合計保留個数C R Nが「0」であると判定した場合には（S p 1 2 2 7：Y E S）、ステップS p 1 2 2 8に進む。

【9247】

ステップS p 1 2 2 8では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア64bに保留情報が1つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図871）におけるステップS p 0 5 0 3によって、音声発光制御装置90に送信される。ステップS p 1 2 2 8を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【9248】

一方、ステップS p 1 2 2 7において、合計保留個数C R Nが「0」ではないと判定し

10

20

30

40

50

た場合には（Sp1227：NO）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップSp1223において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」ではないと判定した場合には（Sp1223：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【9249】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図878：Sp1216）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【9250】

図879は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップSp1301では、開閉扉36bは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部36cの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップSp1301において、開閉扉36bは開放中ではないと判定した場合には（Sp1301：NO）、ステップSp1302に進む。

【9251】

ステップSp1302では、開閉扉36bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉36bの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップSp1302において、開閉扉36bの開放条件が成立したと判定した場合には（Sp1302：YES）、ステップSp1303に進む。

【9252】

ステップSp1303では、開閉扉36bを開放する。その後、ステップSp1304に進む。

【9253】

ステップSp1304では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉36bが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図871：ステップSp0503）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSp1304を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【9254】

ステップSp1302において、開閉扉36bの開放条件が成立していないと判定した場合には（Sp1302：NO）、ステップSp1303およびステップSp1304を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【9255】

ステップSp1301において、開閉扉36bは開放中であると判定した場合には（Sp1301：YES）、ステップSp1305に進む。

【9256】

ステップSp1305では、開閉扉36bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉36bの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップSp1305において、開閉扉36bの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Sp1305：YES）、ステップSp1306に進む。

【9257】

ステップSp1306では、開閉扉36bを閉鎖する。その後、ステップSp1307に進む。

【9258】

ステップSp1307では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉36bが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図871：ステップSp0503）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSp1307を実行した後、大入

10

20

30

40

50

賞口開閉処理を終了する。

【9259】

ステップSp1305において、開閉扉36bの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Sp1305：NO）、ステップSp1306およびステップSp1307を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【9260】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図878：Sp1225）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【9261】

図880は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップSp1401では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがONにされているか否かを判定する。すなわち、RAM64の16R確変大当たりフラグ又は8R確変大当たりフラグがONであるか否かを判定する。

【9262】

ステップSp1401において、RAM64の16R確変大当たりフラグ又は8R確変大当たりフラグがONであると判定した場合には（Sp1401：YES）、ステップSp1402に進み、RAM64の16R確変大当たりフラグおよび8R確変大当たりフラグのうちのONとなっているフラグをOFFする。ステップSp1402を実行した後、ステップSp1403に進む。

【9263】

ステップSp1403では、高確率モードフラグをONにし、その後、ステップSp1404に進み、高頻度サポートモードフラグをONにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップSp1405に進む。

【9264】

ステップSp1405では、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた遊技回数カウンタPNCに100をセットする。遊技回数カウンタPNCにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップSp1406に進む。

【9265】

ステップSp1406では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップSp1411に進む。

【9266】

一方、ステップSp1401において、RAM64の16R確変大当たりフラグおよび8R確変大当たりフラグがONでないと判定した場合には（Sp1401：NO）、ステップSp1407に進み、RAM64の8R通常大当たりフラグをOFFする。その後、ステップSp1408に進む。

【9267】

ステップSp1408では、高頻度サポートモードフラグをONにした後、ステップSp1409に進み、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた遊技回数カウンタPNCに100をセットする。その後、ステップSp1410に進む。

【9268】

ステップSp1410では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップSp1411に進む。

【9269】

ステップSp1411では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ

10

20

30

40

50

側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【9270】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図 871：Sp0508）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【9271】

図 881 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ Sp1501 10
では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64g のサポート中フラグが ON であるか否かを判定する。サポート中フラグは、第 2 始動口 34 の電動役物 34a を開放状態にさせる場合に ON にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に OFF にされるフラグである。ステップ Sp1501 において、サポート中フラグが ON ではないと判定した場合には（Sp1501：NO）、ステップ Sp1502 に進む。

【9272】

ステップ Sp1502 では、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64g のサポート当選 20
フラグが ON であるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物 34a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合に ON にされ、サポート中フラグが ON である場合に OFF にされるフラグである。ステップ Sp1502 において、サポート当選フラグが ON ではないと判定した場合には（Sp1502：NO）、ステップ Sp1503 に進む。

【9273】

ステップ Sp1503 では、RAM 64 の各種カウンタエリア 64f（図 853）に設けられた第 2 タイマカウンタエリア T2 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T2 は、普図ユニット 38 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第 2 タイマカウンタエリア T2 にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 msec 周期で 1 減算される。

【9274】

ステップ Sp1503 において、第 2 タイマカウンタエリア T2 の値が「0」でないと判定した場合には（Sp1503：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第 2 タイマカウンタエリア T2 の値が「0」であると判定した場合には（Sp1503：YES）、ステップ Sp1504 に進む。

【9275】

ステップ Sp1504 では、普図ユニット 38 における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップ Sp1504 において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Sp1504：YES）、ステップ Sp1505 に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット 38 における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップ Sp1504 において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Sp1504：NO）、ステップ Sp1506 に進む。

【9276】

ステップ Sp1506 では、役物保留個数 SN の値が「0」より大きいと判定する。ステップ Sp1506 において、役物保留個数 SN の値が「0」であると判定した場合には（Sp1506：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ Sp1506 において、役物保留個数 SN の値が「0」より大きいと判定した場合には（Sp1506：YES）、ステップ Sp1507 に進む。

【9277】

ステップ Sp1507 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステッ

10

20

30

40

50

ステップSp1508に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップSp1507において開閉実行モードではなく（Sp1507：NO）、且つ、ステップSp1508において高頻度サポートモードである場合には（Sp1508：YES）、ステップSp1509に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0～190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「750」（すなわち1.5sec）をセットする。第2タイマカウンタエリアT2は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップSp1510に進む。

【9278】

ステップSp1510では、ステップSp1509の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSp1510において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Sp1510：YES）、ステップSp1511に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた第2ラウンドカウンタエリアRC2に「3」をセットする。第2ラウンドカウンタエリアRC2は、電動役物34aが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【9279】

一方、ステップSp1510において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Sp1510：NO）、ステップSp1511の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【9280】

ステップSp1507において開閉実行モードであると判定した場合（Sp1507：YES）、又は、ステップSp1508において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Sp1508：NO）、ステップSp1512に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0～190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「14750」（すなわち29.5sec）をセットする。その後、ステップSp1513に進む。

【9281】

ステップSp1513では、ステップSp1512の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSp1513において、サポート当選でないと判定した場合には（Sp1513：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSp1513において、サポート当選であると判定した場合には（Sp1513：YES）、ステップSp1514に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、第2ラウンドカウンタエリアRC2に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【9282】

ステップSp1502において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には（Sp1502：YES）、ステップSp1515に進み、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSp1515において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Sp1515：NO）、普図ユニット38における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSp1515において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（Sp1515：YES）、ステップSp1516に進む。

【9283】

ステップSp1516では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表

10

20

30

40

50

示した状態で普図ユニット 38 における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S p 1 5 1 7 に進み、サポート中フラグを ON にするとともに、サポート当選フラグを OFF にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【9284】

ステップ S p 1 5 0 1 において、サポート中フラグが ON であると判定した場合には (S p 1 5 0 1 : Y E S)、ステップ S p 1 5 1 8 に進み、電動役物 34 a を開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【9285】

<電役開閉制御処理>

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン (図 881 : S p 1 5 1 8) として主制御装置 60 の M P U 6 2 によって実行される。

【9286】

図 882 は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップ S p 1 6 0 1 では、電動役物 34 a が開放中であるか否かを判定する。電動役物 34 a が開放中であるか否かは、電動役物駆動部 34 b が駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物 34 a が開放されていると判定した場合には (S p 1 6 0 1 : Y E S)、ステップ S p 1 6 0 2 に進む。

【9287】

ステップ S p 1 6 0 2 では、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 34 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S p 1 6 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」でないと判定した場合には (S p 1 6 0 2 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物 34 a の開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【9288】

ステップ S p 1 6 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であると判定した場合には (S p 1 6 0 2 : Y E S)、ステップ S p 1 6 0 3 に進み、電動役物 34 a を閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「250」 (すなわち 0.5 sec) をセットする。すなわち、電動役物 34 a の開放継続時間の計測手段としての第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「0」である場合には、電動役物 34 a を閉鎖するとともに、今度は第 2 タイマカウンタエリア T 2 を電動役物 34 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「250」をセットする。ステップ S p 1 6 0 3 を実行した後、ステップ S p 1 6 0 4 に進む。

【9289】

ステップ S p 1 6 0 4 では、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値を 1 減算した後に、ステップ S p 1 6 0 5 に進み、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S p 1 6 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「0」でないと判定した場合には (S p 1 6 0 5 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S p 1 6 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「0」であると判定した場合には (S p 1 6 0 5 : Y E S)、ステップ S p 1 6 0 6 に進み、サポート中フラグを OFF にする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【9290】

ステップ S p 1 6 0 1 において、電動役物 34 a が開放中でないと判定した場合には (S p 1 6 0 1 : N O)、ステップ S p 1 6 0 7 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 34 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S p 1 6 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「0」でないと判定した場合には (S p 1 6 0 7 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S p 1 6

07において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」とであると判定した場合には（Sp1607：YES）、ステップSp1608に進み、電動役物34aを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップSp1609に進む。

【9291】

ステップSp1609では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Sp1609：NO）、ステップSp1610に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【9292】

ステップSp1610において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Sp1610：YES）、ステップSp1611に進み、第2タイマカウンタエリアT2に「800」（すなわち1.6sec）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

10

【9293】

一方、ステップSp1609において開閉実行モード中であると判定した場合（Sp1609：YES）、又は、ステップSp1610において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Sp1610：NO）、ステップSp1612に進み、第2タイマカウンタエリアT2に「100」（すなわち0.2sec）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【9294】

《P6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

20

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置90において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【9295】

<音声発光制御装置において実行される各種処理>

<タイマ割込み処理>

最初に、音光側MPU92によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【9296】

図883は、音光側MPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば2msec）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

30

【9297】

ステップSp1701では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に記憶するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップSp1701を実行した後、ステップSp1702に進む。

40

【9298】

ステップSp1702では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップSp1701で記憶したコマンドのうちの保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップSp1702を実行した後、ステップSp1703に進む。

【9299】

ステップSp1703では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップSp1703を実行した後、ステップSp1704に進む。

50

【9300】

ステップSp1704では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップSp1704を実行した後、ステップSp1705に進む。

【9301】

ステップSp1705では、ステージ演出用処理を実行する。ステージ演出用処理では、先に説明したステージに対応した画面演出を表示させる処理を行う。ステージ演出用処理の詳細については後述する。ステップSp1705を実行した後、ステップSp1706に進む。

10

【9302】

ステップSp1706では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側MPU62から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置41に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップSp1706を実行した後、ステップSp1707に進む。

【9303】

ステップSp1707では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置41に表示させる処理等である。ステップSp1707を実行した後、ステップSp1708に進む。

20

【9304】

ステップSp1708では、各種ランプ47の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ47の発光制御を行う。ステップSp1708を実行した後、ステップSp1709に進む。

【9305】

ステップSp1709では、スピーカー46の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のBGM用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー46の音声出力制御を行う。ステップSp1709を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

30

【9306】

<保留コマンド対応処理>

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図883：Sp1702）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【9307】

図884は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップSp1801では、主側MPU62から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSp1801において、主側MPU62から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Sp1801：YES）、ステップSp1802に進む。

40

【9308】

ステップSp1802では、今回受信した保留コマンドを読み出し、当該保留コマンドから、保留情報を読み出す。保留情報には、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の各情報が含まれる。そして、読み出した保留情報を音光側MPU92のレジスタに記憶する。保留情報は、第1始動口33の保留個数である最大4個分の情報と、第2始動口34の保留個数である最大4個分の情報とが更新されて記憶される。ステップSp1802を実行した後、ステップSp1803に進む。

【9309】

ステップSp1803では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第

50

1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側 M P U 9 2 において特定可能とするための処理を実行する。ステップ S p 1 8 0 3 の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第 1 保留個数」とも呼び、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第 2 保留個数」とも呼び、第 1 保留個数と第 2 保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップ S p 1 8 0 3 を実行した後、ステップ S p 1 8 0 4 に進む。

【 9 3 1 0 】

ステップ S p 1 8 0 4 では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップ S p 1 8 0 3 において特定された第 1 保留個数と第 2 保留個数とに対応させて、第 1 始動口保留用領域 D s 1 および第 2 始動口保留用領域 D s 2 における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 始動口保留用領域 D s 1 および第 2 始動口保留用領域 D s 2 における表示を第 1 保留個数と第 2 保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、第 1 始動口保留用領域 D s 1 における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第 1 保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置 1 0 0 は、第 2 始動口保留用領域 D s 2 における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第 2 保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。ステップ S p 1 8 0 4 を

10

20

【 9 3 1 1 】

< 入球時の更新処理 >

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図 8 8 4 : S p 1 8 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 9 3 1 2 】

図 8 8 5 は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S p 1 9 0 1 では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップ S p 1 9 0 1 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（S p 1 9 0 1 : Y E S）、ステップ S p 1 9 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 1 保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 1 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S p 1 9 0 2 を実行した後、ステップ S p 1 9 0 4 に進む。

30

【 9 3 1 3 】

ステップ S p 1 9 0 1 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（S p 1 9 0 1 : N O）、すなわち、当該保留コマンドが第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップ S p 1 9 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 2 保留個数カウンタエリアは、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 2 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S p 1 9 0 3 を実行した後、ステップ S p 1 9 0 4 に進む。

40

【 9 3 1 4 】

50

ステップ S p 1 9 0 2 及びステップ S p 1 9 0 3 の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機 1 0 の電源遮断中において、主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 の R A M 9 4 に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球に係る保留情報が主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置 6 0 では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 では保留情報が 0 個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置 9 0 において保留コマンドを受信する度に第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置 6 0 において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置 9 0 において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置 6 0 は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置 9 0 では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

10

【 9 3 1 5 】

ステップ S p 1 9 0 4 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第 1 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第 2 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップ S p 1 9 0 4 を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

20

【 9 3 1 6 】

<遊技回演出設定処理>

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 8 8 3 : S p 1 7 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

30

【 9 3 1 7 】

図 8 8 6 は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S p 2 0 0 1 では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S p 2 0 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（S p 2 0 0 1 : N O）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップ S p 2 0 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（S p 2 0 0 1 : Y E S）、ステップ S p 2 0 0 2 に進む。

【 9 3 1 8 】

ステップ S p 2 0 0 2 では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S p 2 0 0 3 に進む。

40

【 9 3 1 9 】

ステップ S p 2 0 0 3 では、大当たり時やリーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S p 2 0 0 3 を実行した後、ステップ S p 2 0 0 4 に進む。

【 9 3 2 0 】

ステップ S p 2 0 0 4 では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、1 6 R 通常大当たり、または 8 R 通常大当たりである場合には、図柄表示装置 4 1 の有効ライン

50

L上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たりまたは8R確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機10では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、16R確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R通常大当たり又は8R通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

10

【9321】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップSp2004を実行した後、ステップSp2005に進む。

【9322】

ステップSp2005では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップSp2004において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ROM93の変動表示パターンテーブル記憶エリア93b(図859)に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップSp2006に進む。

20

【9323】

ステップSp2006では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップSp2007に進み、当該演出コマンドを表示側MPU102に送信する。表示側MPU102は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置41に表示させる処理を実行する。ステップSp2007を実行した後、ステップSp2008に進む。

30

【9324】

ステップSp2008では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理では、変動開始時において第1保留個数または第2保留個数を1だけ減らす処理を行う。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップSp2008を実行した後、ステップSp2009に進む。

【9325】

ステップSp2009では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理(図884)のステップSp1803で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップSp2008において特定された第1保留個数と第2保留個数とに対応させて、第1始動口保留用領域Ds1および第2始動口保留用領域Ds2における表示(保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示)を変更させるためのコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1始動口保留用領域Ds1および第2始動口保留用領域Ds2における表示を第1保留個数と第2保留個数とに対応させて変更する。ステップSp2009を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

40

【9326】

<演出パターン設定処理>

50

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図 8 8 6：S p 2 0 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 9 3 2 7 】

図 8 8 7 は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S p 2 1 0 1 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図 8 8 6）のステップ S p 2 0 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S p 2 1 0 1 において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（S p 2 1 0 1：Y E S）、ステップ S p 2 1 0 2

10

【 9 3 2 8 】

ステップ S p 2 1 0 2 では、大当たり時演出パターン設定処理を実行する。大当たり時演出パターン設定処理は、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選したことを示す演出について演出パターンを実行するように設定する処理である。大当たり時演出パターン設定処理については後述する。ステップ S p 2 1 0 2 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【 9 3 2 9 】

ステップ S p 2 1 0 1 において、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（S p 2 1 0 1：N O）、ステップ S p 2 1 0 3 に進む。

20

【 9 3 3 0 】

ステップ S p 2 1 0 3 では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図 8 8 6 のステップ S p 2 0 0 1 によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップ S p 2 1 0 3 において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には（S p 2 1 0 3：Y E S）、ステップ S p 2 1 0 4 に進む。

【 9 3 3 1 】

ステップ S p 2 1 0 4 では、リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理を実行する。リーチ発生・外れ時演出パターンは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回において様々な種類のリーチとなったことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理については後述する。ステップ S p 2 1 0 4 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

30

【 9 3 3 2 】

一方、ステップ S p 2 1 0 3 において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていないと判定した場合には（S p 2 1 0 3：N O）、ステップ S p 2 1 0 5 に進み、リーチ非発生・外れ時演出パターン設定処理を実行する。リーチ非発生・外れ時演出パターンは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回であってリーチも発生しない場合の演出を実行するように設定する処理である。リーチ非発生・外れ時演出パターン設定処理については後述する。ステップ S p 2 1 0 5 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

40

【 9 3 3 3 】

<大当たり時演出パターン設定処理>

次に、大当たり時演出パターン設定処理について説明する。大当たり時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図 8 8 7：S p 2 1 0 2）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。大当たり時演出パターン設定処理は、リーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた大当たり時用の演出パターンを設定するものである。以下、この大当たり時演出パターン設定処理について詳述する。

【 9 3 3 4 】

図 8 8 8 は、大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステッ

50

ステップ2201では、大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照する。本実施形態のパチンコ機10は、音光側ROM93のリーチ振分テーブル記憶エリア93c（図859）に、大当たり時用のリーチ振分テーブルとリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルとを記憶している。

【9335】

図889は、リーチ振分テーブルの内容を示す説明図である。図889（a）は大当たり時用のリーチ振分テーブルを示し、図889（b）はリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを示している。各リーチ振分テーブルには、振り分け結果として、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチが設定されている。

【9336】

図889（a）に示すように、大当たり時用のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ）との対応関係が示されている。先に説明したように、主側MPU62によって実行される変動時間設定処理（図876）によって設定された大当たり時（当たり抽選において大当たり当選した場合）の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、大当たり時用のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が35秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が65秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が125秒である場合がスペシャルリーチに対応している。

【9337】

図889（b）に示すように、リーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ）との対応関係が示されている。先に説明したように、主側MPU62によって実行される変動時間設定処理（図876）によって設定されたリーチ発生・外れ時（当たり抽選において大当たり当選せず、かつリーチが発生した場合）の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、リーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が30秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が60秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が120秒である場合がスペシャルリーチに対応している。

【9338】

図888のステップ2201では、リーチ振分テーブル記憶エリア93cから図889（a）に示した大当たり時用のリーチ振分テーブルを読み出して参照する。その後、ステップ2202に進み、ステップ2201でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理（図886）のステップ2002によって音光側MPU92のレジスタに記憶された変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。

【9339】

ステップ2202において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には（ステップ2202：YES）、ステップ2203に進む。

【9340】

ステップ2203では、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図859）に記憶されているノーマルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図886）のステップ2002によって音光側MPU92のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ノーマルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルは、ノーマルリーチが発生し、かつ大当たり当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップ2203を実行した後、ステップ2204に進む。

【9341】

ステップ2204では、ステップ2203によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ2204の実

10

20

30

40

50

行後、本大当たり時用演出パターン設定処理を終了する。

【9342】

一方、ステップSp2202において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には（Sp2202：NO）、ステップSp2205に進み、ステップSp2201で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理（図886）のステップSp2002によって音光側MPU92のレジスタに記憶された変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。

【9343】

ステップSp2205において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には（Sp2205：YES）、ステップSp2206に進む。

【9344】

ステップSp2206では音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図859）に記憶されているスーパーリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図886）のステップSp2002によって音光側MPU92のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。スーパーリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルは、スーパーリーチが発生し、かつ大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。この演出パターンは、後述するスーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理によって取得される演出パターンと比較して、スーパーリーチが発生したことを示す部分については同一であり、当たり抽選の結果を示唆する部分については相違する。このため、より具体的な処理内容については、スーパーリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理において説明する。ステップSp2206を実行した後、先に説明したステップSp2204に進み、ステップSp2206によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。

【9345】

ステップSp2205において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には（Sp2205：NO）、ステップSp2207に進む。ステップSp2205において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップSp2201で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップSp2207に進む。

【9346】

ステップSp2207では、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図859）に記憶されているスペシャルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図886）のステップSp2002によって音光側MPU92のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。スペシャルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルは、スペシャルリーチが発生し、かつ大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。この演出パターンは、後述するスペシャルリーチ・外れ時用演出パターンテーブル参照処理によって取得される演出パターンと比較して、スペシャルリーチが発生したことを示す部分については同一であり、当たり抽選の結果を示唆する部分については相違する。このため、より具体的な処理内容については、スペシャルリーチ・外れ用演出パターンテーブル参照処理において説明する。ステップSp2207を実行した後、先に説明したステップSp2204に進み、ステップSp2207によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。

【9347】

<リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理>

次に、リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理について説明する。リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図887：Sp2105）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。リーチ発生・外れ時用演出パターン設定処理は、本大当たり時用演出パターン設定処理と同様に、リー

10

20

30

40

50

チの種別を判定して、そのリーチの種別に応じたリーチ発生・外れ時用の演出パターンを設定するものである。以下、このリーチ発生・外れ時演出パターン設定処理について詳述する。

【9348】

図890は、リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSp2301では、リーチ振分テーブル記憶エリア93cから図889(b)に示したリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを読み出して参照する。その後、ステップSp2302に進み、ステップSp2301でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理(図886)のステップSp2002によって音光側MPU92のレジスタに記憶された変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。

10

【9349】

ステップSp2302において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には(Sp2302:YES)、ステップSp2303に進む。

【9350】

ステップSp2303では、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a(図859)に記憶されているノーマルリーチ・外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理(図886)のステップSp2002によって音光側MPU92のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップSp2303を実行した後、ステップSp2304に進む。

20

【9351】

ステップSp2304では、ステップSp2303によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップSp2304の実行後、本リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理を終了する。

【9352】

一方、ステップSp2302において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には(Sp2302:NO)、ステップSp2305に進み、ステップSp2301でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理(図886)のステップSp2002によって音光側MPU92のレジスタに記憶された変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。

30

【9353】

ステップSp2305において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には(Sp2305:YES)、ステップSp2306に進む。

【9354】

ステップSp2306では、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値VRを1に設定する。リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値VRは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回においてリーチが発生した場合の当該リーチの種別を判定するための値であり、1のときに前記種別がスーパーリーチであることを意味し、2のときに前記種別がスペシャルリーチであることを意味し、0であるときにスーパーリーチおよびスペシャルリーチのいずれでもないことを意味する。ステップSp2306を実行した後、ステップSp2307に進む。

40

【9355】

ステップSp2307では、スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理は、スーパーリーチ・外れ時用の演出パターンテーブルを参照することによって、演出パターンを取得する処理である。スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理については後述する。ステップSp2307を実行した後、先に説明したステップSp2304に進み、ステップSp2307によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。

【9356】

50

ステップS p 2 3 0 5において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には（S p 2 3 0 5：NO）、ステップS p 2 3 0 8に進む。ステップS p 2 3 0 5において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップS p 2 3 0 1でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップS p 2 3 0 8に進む。

【9357】

ステップS p 2 3 0 8では、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値VRを2に設定する。すなわち、当たり抽選において外れ結果となった遊技回においてリーチが発生した場合の当該リーチの種別がスペシャルリーチであることを意味する値2に、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値VRを設定する。ステップS p 2 3 0 8を実行した後、ステップS p 2 3 0 9に進む。

10

【9358】

ステップS p 2 3 0 9では、スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理を実行する。スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理は、スペシャルリーチ・外れ時用の演出パターンテーブルを参照することによって、演出パターンを取得する処理である。スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理については後述する。ステップS p 2 3 0 9を実行した後、先に説明したステップS p 2 3 0 4に進み、ステップS p 2 3 0 9によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。

【9359】

20

<スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理>

次に、スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理について説明する。スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理は、リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理のサブルーチン（図890：S p 2 3 0 7）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。以下、スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【9360】

図891は、スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップS p 2 4 0 1では、キャラクター系ステージ判定値VSが1であるか否かを判定する。キャラクター系ステージ判定値VSは、先に説明したステージがキャラクター系ステージにあるか非キャラクター系ステージにあるかを判定するための値であり、1のときにキャラクター系ステージにあることを意味し、1でない（=0）ときに非キャラクター系ステージにあることを意味する。ステップS p 2 4 0 1において、キャラクター系ステージ判定値VSが1でない、すなわち、ステージが非キャラクター系ステージにあると判定された場合には（S p 2 4 0 1：NO）、ステップS p 2 4 0 2に進む。

30

【9361】

ステップS p 2 4 0 2では、戦士キャラクター抽選処理を実行する。戦士キャラクター抽選処理は、先に説明した戦士キャラクターA～Dのうちから一つの戦士キャラクターを特定するための抽選を行う処理である。具体的には、戦士キャラクター抽選用の乱数カウンタC5から値を取得し、この値を、音光側ROM93に記憶された戦士キャラクター抽選用テーブルと照合することにより抽選を行う。なお、戦士キャラクター抽選用の乱数カウンタC5は、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられている。乱数カウンタC5は、短時間の間隔で更新される。

40

【9362】

図892は、戦士キャラクター抽選用テーブルの内容を示す説明図である。図892に示すように、「0～99」の、戦士キャラクター抽選用の乱数カウンタC5の値のうち、「0～24」が戦士キャラクターAに対応しており、「25～49」が戦士キャラクターBに対応しており、「50～74」が戦士キャラクターCに対応しており、「75～99」が戦士キャラクターDに対応している。本実施形態では、戦士キャラクターA～Dのそ

50

れぞれが等しい確率で当選する構成としたが、これに換えて、各戦士キャラクターA～Dの当選確率が異なる構成としてもよい。ステップSp2402を実行した後、ステップSp2403に進む。

【9363】

ステップSp2403では、ステップSp2402に得られた抽選結果に基づいて、戦士キャラクター判定値VCを設定する。具体的には、抽選結果を、音光側ROM93に記憶された戦士キャラクター判定値対応テーブルと照合することにより、戦士キャラクター判定値VCの設定を行う。

【9364】

図893は、戦士キャラクター判定値対応テーブルの内容を示す説明図である。図893に示すように、戦士キャラクターAの抽選結果に戦士キャラクター判定値Vcとして1が対応しており、戦士キャラクターBの抽選結果に戦士キャラクター判定値Vcとして2が対応しており、戦士キャラクターCの抽選結果に戦士キャラクター判定値Vcとして3が対応しており、戦士キャラクターDの抽選結果に戦士キャラクター判定値Vcとして4が対応している。図891のステップSp2403を実行した後、ステップSp2404に進む。

【9365】

ステップSp2401において、キャラクター系ステージ判定値VSが1である、すなわち、ステージがキャラクター系ステージにあると判定された場合には（Sp2401：YES）、ステップSp2402およびステップSp2403を実行することなく、ステップSp2404に進む。

【9366】

ステップSp2404では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図859）に記憶されているスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル群から、戦士キャラクター判定値VCに基づく演出パターンテーブルを特定する。スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル群には、戦士キャラクターA～Dのそれぞれに対応したスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル、すなわち、戦士キャラクターA用のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル、戦士キャラクターB用のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル、戦士キャラクターC用のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル、戦士キャラクターD用のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブルが備えられている。ステップSp2404では、戦士キャラクター判定値VCが1であるときに戦士キャラクターA用のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブルを特定し、戦士キャラクター判定値VCが2であるときに戦士キャラクターB用のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブルを特定し、戦士キャラクター判定値VCが3であるときに戦士キャラクターC用のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブルを特定し、戦士キャラクター判定値VCが4であるときに戦士キャラクターD用のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブルを特定する。ステップSp2404を実行した後、ステップSp2405に進む。

【9367】

ステップSp2405では、ステップSp2404で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図886）のステップSp2002によって音光側MPU92のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップSp2405を実行した後、スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【9368】

スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理の終了後、リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理（図890）のステップSp2304に進み、ステップSp2405（図891）によって取得した演出パターンが、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定される。

【9369】

10

20

30

40

50

<スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理>

次に、スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理について説明する。スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理は、リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理のサブルーチン（図 890：Sp 2309）として音声発光制御装置 90 の MPU 92 によって実行される。以下、スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【9370】

図 894 は、スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップ Sp 2501～Sp 2503 は、スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理におけるステップ Sp 2401～Sp 2403 と同一の処理である。

10

【9371】

ステップ Sp 2504 は、スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理におけるステップ Sp 2404 に対応する処理である。具体的には、ステップ Sp 2504 では、ROM 93 の演出パターンテーブル記憶エリア 93a（図 859）に記憶されているスペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル群から、戦士キャラクター判定値 VC に基づく演出パターンテーブルを特定する。ステップ Sp 2504 を実行した後、ステップ Sp 2505 に進む。

【9372】

ステップ Sp 2505 では、ステップ Sp 2504 で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図 886）のステップ Sp 2002 によって音光側 MPU 92 のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップ Sp 2505 を実行した後、スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理を終了する。

20

【9373】

スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理の終了後、リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理（図 890）のステップ Sp 2304 に進み、ステップ Sp 2505（図 894）によって取得した演出パターンが、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定される。

【9374】

30

<リーチ非発生・外れ時演出パターン設定処理>

次に、リーチ非発生・外れ時演出パターン設定処理について説明する。リーチ非発生・外れ時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図 887：Sp 2105）として音声発光制御装置 90 の MPU 92 によって実行される。以下、リーチ非発生・外れ時演出パターン設定処理について詳述する。

【9375】

図 895 は、リーチ非発生・外れ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ Sp 2601 では、音光側 ROM 93 の演出パターンテーブル記憶エリア 93a（図 859）に記憶されている外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図 886）のステップ Sp 2002 によって音光側 MPU 92 のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。リーチ非発生・外れ時用の演出は、大当たりに当選せず、かつリーチも発生しなかったことを示唆する演出であり、具体的には、図柄表示装置 41 に表示される図柄列 Z1～Z3 の図柄を、有効ライン L 上においてそれぞれに違ったものとする演出である。ステップ Sp 2601 を実行した後、ステップ Sp 2602 に進み、ステップ Sp 2601 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ Sp 2602 の実行後、本リーチ非発生・外れ時演出パターン設定処理を終了する。

40

【9376】

<変動開始時の更新処理>

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出

50

設定処理のサブルーチン（図 8 8 6：S p 2 0 0 8）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【9 3 7 7】

図 8 9 6 は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S p 2 7 0 1 では、今回受信した変動用コマンドが、今回の遊技回が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るもの（以下、第 1 変動用コマンドと呼ぶ）であるか、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか（以下、第 2 変動用コマンドと呼ぶ）を判定する。ステップ S p 2 7 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドであると判定した場合には（S p 2 7 0 1：Y E S）、ステップ S p 2 7 0 2 に進む。

10

【9 3 7 8】

ステップ S p 2 7 0 2 では、音光側 R A M 9 4 に記憶されている第 1 保留個数カウンタを 1 減算する。ステップ S p 2 7 0 2 を実行した後、ステップ S p 2 7 0 3 に進む。

【9 3 7 9】

ステップ S p 2 4 0 3 では、音光側 R A M 9 4 に記憶されている第 1 始動口保留演出用記憶エリア（図示せず）に格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このシフト処理は、記憶されているエリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア→第 1 エリア、第 3 エリア→第 2 エリア、第 4 エリア→第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S p 2 4 0 3 を実行した後、ステップ S p 2 4 0 6

20

に進む。

【9 3 8 0】

一方、ステップ S p 2 7 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドではない、すなわち、第 2 変動用コマンドと判定した場合には（S p 2 7 0 1：N O）、ステップ S p 2 7 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 に記憶されている第 2 保留個数カウンタを 1 減算する。ステップ S p 2 7 0 3 を実行した後、ステップ S p 2 7 0 4 に進む。

【9 3 8 1】

ステップ S p 2 7 0 4 では、音光側 R A M 9 4 の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が 1 減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

30

【9 3 8 2】

<ステージ演出用処理>

次に、ステージ演出用処理について説明する。ステージ演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 8 8 3：S p 1 7 0 5）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【9 3 8 3】

図 8 9 7 は、ステージ演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S p 2 8 0 1 では、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源投入時）から初回の実行時であるか否かを判定する。ステップ S p 2 8 0 1 において、電源投入時から初回の実行時であると判定した場合には（S p 2 8 0 1：Y E S）、ステップ S p 2 8 0 2 に進む。

40

【9 3 8 4】

ステップ S p 2 8 0 2 では、田舎のステージ（図 8 6 1（a）参照）に対応した画面演出を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。具体的には、田舎のステージに対応した画面演出を表示させるコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、田舎のステージに対応した画面演出は図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a における背景として表示される。ステップ S p 2 8 0 2 を実行した後、ステップ S p 2 8 0 3 に進む。

【9 3 8 5】

50

ステップ S p 2 8 0 3 では、キャラクター系ステージ判定値 V S を、非キャラクター系ステージであることを意味する 0 に設定する。ステップ S p 2 8 0 3 を実行した後、ステップ S p 2 8 0 4 に進む。

【 9 3 8 6 】

一方、ステップ S p 2 8 0 1 において、電源投入時から初回の実行時でないと判定した場合には (S p 2 8 0 1 : N O) 、ステップ S p 2 8 0 2 およびステップ S p 2 8 0 3 を実行することなく、ステップ S p 2 8 0 4 に進む。

【 9 3 8 7 】

ステップ S p 2 8 0 4 では、遊技回の終了時であるか否かを判定する。本実施形態では、遊技回演出設定処理 (図 8 8 6) のステップ S p 2 0 0 2 によって読み出した変動時間に相当する時間が、この読み出した時点から経過したか否かを判定することによって、遊技回の終了時に達したか否かを判定する。ステップ S p 2 8 0 4 において、遊技回の終了時であると判定した場合には (S p 2 8 0 4 : Y E S) 、ステップ S p 2 8 0 5 に進む。

【 9 3 8 8 】

ステップ S p 2 8 0 5 では、キャラクター系ステージ判定値 V S が 1 であるか否かを判定する。ステップ S p 2 8 0 5 において、キャラクター系ステージ判定値 V S が 1 である、すなわち、ステージがキャラクター系ステージにあると判定された場合には (S p 2 8 0 5 : Y E S) 、ステップ S p 2 8 0 6 に進む。

【 9 3 8 9 】

ステップ S p 2 8 0 6 では、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を実行する。キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理については後述する。ステップ S p 2 8 0 6 を実行した後、ステップ S p 2 8 0 8 に進む。

【 9 3 9 0 】

一方、ステップ S p 2 8 0 5 において、キャラクター系ステージ判定値 V S が 1 でない、すなわち、ステージが非キャラクター系ステージにあると判定された場合には (S p 2 8 0 5 : N O) 、ステップ S p 2 8 0 7 に進む。

【 9 3 9 1 】

ステップ S p 2 8 0 7 では、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を実行する。非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理については後述する。ステップ S p 2 8 0 7 を実行した後、ステップ S p 2 8 0 8 に進む。

【 9 3 9 2 】

ステップ S p 2 8 0 8 では、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値 V R を 0 に設定する。ステップ S p 2 8 0 6 またはステップ S p 2 8 0 7 が実行された後においては、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値 V R を一旦、0 にクリアする。ステップ S p 2 8 0 8 を実行した後、本ステージ演出用処理を終了する。

【 9 3 9 3 】

< キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理 >

次に、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理について説明する。キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理は、ステージがキャラクター系ステージにある場合におけるステージの移行の実行／非実行を制御するための処理であり、先に説明した図 8 6 5 の内容を実現している。本処理は、ステージ演出用処理のサブルーチン (図 8 9 7 : S p 2 8 0 6) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 9 3 9 4 】

図 8 9 8 は、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。ステップ S p 2 9 0 1 では、今回の遊技回における当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した (スペシャルリーチ・外れ) か否かを判定する。具体的には、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値 V R が 2 であるか否かを判定する。

【 9 3 9 5 】

ステップ S p 2 9 0 1 において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値 V R が 2 でない

10

20

30

40

50

と判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れに該当しないと判定された場合には（Sp 2901：NO）、後述する処理を実行することなく、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。すなわち、

- ・当たり抽選において大当たりに当選した遊技回、
- ・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、リーチが発生しなかった場合、
- ・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、ノーマルリーチが発生した場合、
- ・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合のいずれの場合にも、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了することによって、現在の遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない。

10

【9396】

一方、ステップSp 2901において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値VRが2であると判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れであると判定された場合には（Sp 2901：YES）、ステップSp 2902に進む。

【9397】

ステップSp 2902では、この時点である遊技回の終了時における保留情報から、各保留における大当たりの有無と変動時間とを把握する。具体的には、保留コマンド対応処理（図884）のステップSp 1802によって音光側MPU92のレジスタに記憶された保留情報から、各保留における大当たりの有無と変動時間との把握を行う。ステップSp 2902を実行した後、ステップSp 2903に進む。

20

【9398】

ステップSp 2903では、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。具体的には、ステップSp 2902によって把握した各保留における大当たりの有無と、ステップSp 2902によって把握した各保留における変動時間の情報がスペシャルリーチに対応しているか否かことから、保留情報にスペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。

【9399】

ステップSp 2903において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定された場合には（Sp 2903：YES）、後述する処理を実行することなく、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。このステップSp 2903においてYESと判定され、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を抜けることによって、図865における例外1が実現される。

30

【9400】

一方、ステップSp 2903において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れに該当することを示す情報、およびスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在しない判定された場合には（Sp 2903：NO）、ステップSp 2904に進む。

【9401】

ステップSp 2904では、遊技回の終了時における保留情報に、スーパーリーチ・外れまたはスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。具体的には、ステップSp 2902によって把握した各保留における大当たりの有無と、ステップSp 2902によって把握した各保留における変動時間の情報がスーパーリーチに対応しているか否かことから、保留情報にスーパーリーチ・外れまたはスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。

40

【9402】

ステップSp 2904において、遊技回の終了時における保留情報に、スーパーリーチ・外れまたはスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定された場合には（Sp 2904：YES）、ステップSp 2905に進む。

50

【9403】

ステップS p 2 9 0 5では、キャラクター系ステージ抽選処理を実行する。キャラクター系ステージ抽選処理は、先に説明したキャラクター系ステージとしての戦士Aの部屋のステージ、戦士Bの部屋のステージ、戦士Cの部屋のステージ、戦士Dの部屋のステージのうちから一つのステージを特定するための抽選を行う処理である。具体的には、キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタC 6から値を取得し、この値を、音光側ROM 9 3に記憶されたキャラクター系ステージ抽選用テーブルと照合することにより抽選を行う。なお、キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタC 6は、音光側RAM 9 4の各種カウンタエリア9 4 bに設けられている。乱数カウンタC 6は、短時間の間隔で更新される。

10

【9404】

図899は、ステージ抽選用テーブルの内容を示す説明図である。図899(a)はキャラクター系ステージ抽選用テーブルの内容を示し、図899(b)は非キャラクター系ステージ抽選用テーブルの内容を示す。図899(a)に示すように、「0～99」の、キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタC 6の値のうち、「0～24」が戦士Aの部屋のステージに対応しており、「25～49」が戦士Bの部屋のステージに対応しており、「50～74」が戦士Cの部屋のステージに対応しており、「75～99」が戦士Dの部屋のステージに対応している。本実施形態では、各部屋のステージが等しい確率で当選する構成としたが、これに換えて、各部屋のステージの当選確率が異なる構成としてもよい。ステップS p 2 9 0 5を実行した後、ステップS p 2 9 0 6に進む。

20

【9405】

ステップS p 2 9 0 6では、ステップS p 2 9 0 5の抽選結果が、戦士キャラクター判定値VCによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであるか否かを判定する。具体的には、

- ・戦士キャラクター判定値VCが1の場合には、抽選結果が戦士Aの部屋のステージであるか否かを判定し、
- ・戦士キャラクター判定値VCが2の場合には、抽選結果が戦士Bの部屋のステージであるか否かを判定し、
- ・戦士キャラクター判定値VCが3の場合には、抽選結果が戦士Cの部屋のステージであるか否かを判定し、
- ・戦士キャラクター判定値VCが4の場合には、抽選結果が戦士Dの部屋のステージであるか否かを判定する。

30

【9406】

ステップS p 2 9 0 6において、ステップS p 2 9 0 5の抽選結果が、戦士キャラクター判定値VCによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであると判定された場合には(S p 2 9 0 6: YES)、ステップS p 2 9 0 5に戻り、ステップS p 2 9 0 5およびステップS p 2 9 0 6の各処理を実行する。

【9407】

一方、ステップS p 2 9 0 6において、ステップS p 2 9 0 5の抽選結果が、戦士キャラクター判定値VCによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージでないと判定された場合には(S p 2 9 0 6: NO)、ステップS p 2 9 0 7に進む。ステップS p 2 9 0 6の判定処理が実行される際には、ステップS p 2 9 0 1によって、今回の遊技回がスペシャルリーチ・外れであると判定され、スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理(図894)によって、戦士キャラクター判定値VCがスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場する戦士キャラクターを特定する値に設定されている。このため、ステップS p 2 9 0 6においてNOと判定された場合は、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターと、ステップS p 2 9 0 5の抽選結果とが一致した場合を意味する。したがって、ステップS p 2 9 0 6において、ステップS p 2 9 0 5の抽選結果が、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクター

40

50

ラクターである場合に、ステップ S p 2 9 0 7 に進む。

【 9 4 0 8 】

ステップ S p 2 9 0 7 では、ステップ S p 2 9 0 5 の抽選結果に対応したキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a における背景として表示される。この結果、キャラクター系ステージから、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへの移行が行われる。ステップ S p 2 9 0 7 を実行した後、ステップ S p 2 9 0 8 に進む。

【 9 4 0 9 】

ステップ S p 2 9 0 8 では、ステップ S p 2 9 0 5 の抽選結果に対応した値に戦士キャラクター判定値 V C を設定する。具体的には、

- ・抽選結果が戦士 A の部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値 V C を 1 に設定し、
- ・抽選結果が戦士 B の部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値 V C を 2 に設定し、
- ・抽選結果が戦士 C の部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値 V C を 3 に設定し、
- ・抽選結果が戦士 D の部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値 V C を 4 に設定する。

【 9 4 1 0 】

ステップ S p 2 9 0 4 からステップ S p 2 9 0 8 までの処理が実行されることによって、図 8 6 5 における例外 2 が実現される。ステップ S p 2 9 0 8 を実行した後、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。

【 9 4 1 1 】

ステップ S p 2 9 0 4 において、遊技回の終了時における保留情報に、スーパーリーチ・外れに該当することを示す情報、およびスーパーリーチ・大当たりに該当するを示す情報が存在しないと判定された場合には (S p 2 9 0 4 : N O) 、ステップ S p 2 9 0 9 に進む。

【 9 4 1 2 】

ステップ S p 2 9 0 9 では、非キャラクター系ステージ抽選処理を実行する。非キャラクター系ステージ抽選処理は、先に説明した非キャラクター系ステージとしての田舎のステージ、都会のステージ、海洋のステージ、全員のステージのうちから一つのステージを特定するための抽選を行う処理である。具体的には、非キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタ C 7 から値を取得し、この値を、音光側 R O M 9 3 に記憶された非キャラクター系ステージ抽選用テーブルと照合することにより抽選を行う。なお、非キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタ C 7 は、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられている。乱数カウンタ C 7 は、短時間の間隔で更新される。

【 9 4 1 3 】

図 8 9 9 (b) に示すように、「 0 ~ 9 9 」の、非キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタ C 7 の値のうち、「 0 ~ 2 4 」が田舎のステージに対応しており、「 2 5 ~ 4 9 」が都会のステージに対応しており、「 5 0 ~ 7 4 」が海洋のステージに対応しており、「 7 5 ~ 9 9 」が全員のステージに対応している。本実施形態では、各ステージが等しい確率で当選する構成としたが、これに換えて、各ステージの当選確率が異なる構成としてもよい。ステップ S p 2 9 0 9 を実行した後、ステップ S p 2 9 1 0 に進む。

【 9 4 1 4 】

ステップ S p 2 9 1 0 では、ステップ S p 2 9 0 9 の抽選結果に対応した非キャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a における背景として表示される。この結果、キャラクター系ステージから、抽選

10

20

30

40

50

結果に対応した非キャラクター系ステージへの移行が行われる。ステップ S p 2 9 1 0 を実行した後、ステップ S p 2 9 1 1 に進む。

【9415】

ステップ S p 2 9 1 1 では、キャラクター系ステージ判定値 V S を 0 に設定する。ステップ S p 2 9 0 1 において Y E S と判定されて、ステップ S p 2 9 0 9 からステップ S p 2 9 1 1 までの処理が実行されることによって、図 8 6 5 における原則が実現される。ステップ S p 2 9 1 1 を実行した後、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。

【9416】

＜非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理＞

次に、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理について説明する。非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理は、ステージが非キャラクター系ステージにある場合におけるステージの移行の実行／非実行を制御するための処理であり、先に説明した図 8 6 6 の内容を実現している。本処理は、ステージ演出用処理のサブルーチン（図 8 9 7：S p 2 8 0 7）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【9417】

図 9 0 0 は、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。ステップ S p 3 0 0 1 では、今回の遊技回における当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した（スーパーリーチ・外れ）か否かを判定する。具体的には、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値 V R が 1 であるか否かを判定する。

【9418】

ステップ S p 3 0 0 1 において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値 V R が 1 であると判定された場合、すなわち、スーパーリーチ・外れであると判定された場合には、（S p 3 0 0 1：Y E S）、ステップ S p 3 0 0 2 に進む。

【9419】

ステップ S p 3 0 0 2 では、戦士キャラクター判定値 V C によって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a における背景として表示される。具体的には、

- ・戦士キャラクター判定値 V C が 1 の場合には、戦士 A の部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。
- ・戦士キャラクター判定値 V C が 2 の場合には、戦士 B の部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。
- ・戦士キャラクター判定値 V C が 3 の場合には、戦士 C の部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。
- ・戦士キャラクター判定値 V C が 4 の場合には、戦士 D の部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。

【9420】

ステップ S p 3 0 0 1 において、スーパーリーチ・外れであると判定されて、ステップ S p 3 0 0 2 が実行された場合、戦士キャラクター判定値 V C は、スーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターを特定する値となることから、ステップ S p 3 0 0 2 では、スーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出が表示されることになる。ステップ S p 3 0 0 2 を実行した後、ステップ S p 3 0 0 3 に進む。

【9421】

ステップ S p 3 0 0 3 では、キャラクター系ステージ判定値 V S をキャラクター系ステージである旨を示す 1 に設定する。このステップ S p 3 0 0 3 において Y E S と判定され、ステップ S p 3 0 0 2 およびステップ S p 3 0 0 3 の処理が実行されることによって、

図 8 6 6 における例外 A が実現される。ステップ S p 3 0 0 3 を実行した後、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。

【 9 4 2 2 】

一方、ステップ S p 3 0 0 1 において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値 V R が 1 でないと判定された場合、すなわち、スーパーリーチ・外れでないと判定された場合には (S p 3 0 0 1 : N O) 、ステップ S p 3 0 0 4 に進む。

【 9 4 2 3 】

ステップ S p 3 0 0 4 では、今回の遊技回における当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した (スペシャルリーチ・外れ) か否かを判定する。具体的には、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値 V R が 2 であるか否かを判定する。

10

【 9 4 2 4 】

ステップ S p 3 0 0 4 において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値 V R が 2 でないと判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れに該当しないと判定された場合には (S p 3 0 0 4 : N O) 、後述する処理を実行することなく、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。すなわち、

- ・当たり抽選において大当たりに当選した遊技回、
- ・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、リーチが発生しなかった場合、
- ・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、ノーマルリーチが発生した場合、

20

のいずれの場合にも、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了することによって、現在の遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない。

【 9 4 2 5 】

一方、ステップ S p 3 0 0 4 において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値 V R が 2 であると判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れであると判定された場合には (S p 3 0 0 4 : Y E S) 、ステップ S p 3 0 0 5 に進む。

【 9 4 2 6 】

ステップ S p 3 0 0 5 では、この時点である遊技回の終了時における保留情報から、各保留における大当たりの有無と変動時間とを把握する。ステップ S p 3 0 0 5 の処理は、先に説明したステップ S p 2 9 0 2 (図 8 9 8) と同一である。ステップ S p 3 0 0 5 を実行した後、ステップ S p 3 0 0 6 に進む。

30

【 9 4 2 7 】

ステップ S p 3 0 0 6 では、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。ステップ S p 3 0 0 6 の処理は、先に説明したステップ S p 2 9 0 3 (図 8 9 8) と同一である。

【 9 4 2 8 】

ステップ S p 3 0 0 6 において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定された場合には (S p 3 0 0 6 : Y E S) 、先に説明したステップ S p 3 0 0 2 に進む。

40

【 9 4 2 9 】

先に説明したように、ステップ S p 3 0 0 2 では、戦士キャラクター判定値 V C によって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。ステップ S p 3 0 0 6 において、保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定されて、ステップ S p 3 0 0 2 が実行された場合、戦士キャラクター判定値 V C は、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターを特定する値となることから、ステップ S p 3 0 0 2 では、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出が表示されることになる。

50

【9430】

一方、ステップSp3006において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れに該当することを示す情報、およびスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在しない判定された場合には（Sp3006：NO）、ステップSp3007に進む。

【9431】

ステップSp3007では、キャラクター系ステージ抽選処理を実行する。キャラクター系ステージ抽選処理は、キャラクター系ステージとしての戦士Aの部屋のステージ、戦士Bの部屋のステージ、戦士Cの部屋のステージ、戦士Dの部屋のステージのうちから一つのステージを特定するための抽選を行う処理であり、先に説明したステップSp2905（図898）と同一である。ステップSp3007を実行した後、ステップSp3008に進む。

10

【9432】

ステップSp3008では、ステップSp3007の抽選結果が、戦士キャラクター判定値VCによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであるか否かを判定する。ステップSp3008の処理は、先に説明したステップSp2906（図898）と同一である。

【9433】

ステップSp3008において、ステップSp3007の抽選結果が、戦士キャラクター判定値VCによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであると判定された場合には（Sp3008：YES）、ステップSp3007に戻り、ステップSp3007およびステップSp3008の各処理を実行する。

20

【9434】

一方、ステップSp3008において、ステップSp3007の抽選結果が、戦士キャラクター判定値VCによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージでないと判定された場合には（Sp3008：NO）、ステップSp3008に進む。ステップSp3008の判定処理が実行される際には、ステップSp3004によって、今回の遊技回がスペシャルリーチ・外れであると判定され、スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理（図894）によって、戦士キャラクター判定値VCがスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場する戦士キャラクターを特定する値に設定されている。このため、ステップSp3008においてNOと判定された場合は、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターと、ステップSp3007の抽選結果とが一致した場合を意味する。したがって、ステップSp3008において、ステップSp3007の抽選結果が、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターである場合に、ステップSp3009に進む。

30

【9435】

ステップSp3009では、ステップSp3007の抽選結果に対応したキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置41の表示面41aにおける背景として表示される。ステップSp3009の処理は、先に説明したステップSp2907（図898）と同一である。ステップSp3009の処理の結果、非キャラクター系ステージから、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへの移行が行われる。ステップSp3009を実行した後、ステップSp3010に進む。

40

【9436】

ステップSp3010では、ステップSp3007の抽選結果に対応した値に戦士キャラクター判定値VCを設定する。ステップSp3010の処理は、先に説明したステップSp2908（図898）と同一である。ステップSp3010を実行した後、ステップSp3011に進む。

50

【9437】

ステップSp3011では、キャラクター系ステージ判定値VSをキャラクター系ステージである旨を示す1に設定する。ステップSp3004においてYESと判定されて、ステップSp3007からステップSp3011までの処理が実行されることによって、図866における原則が実現される。ステップSp3011を実行した後、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。

【9438】

<表示制御装置において実行される各種処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行される処理について説明する。

【9439】

10

表示制御装置100のMPU102において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置90からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、VDP105から送信されるV割込み信号を検出した場合に実行されるV割込み処理とがある。V割込み信号は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎にVDP105からMPU102に対して送信される信号である。

【9440】

MPU102は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やV割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とV割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置90から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V割込み処理を実行することができる。

20

【9441】

<メイン処理>

次に、表示制御装置100のMPU102によって実行されるメイン処理について説明する。

【9442】

図901は、表示制御装置100のMPU102において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

30

【9443】

ステップSp3101では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU102を初期設定し、ワークRAM104及びビデオRAM107の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタROM106に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオRAM107のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオRAM107に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオRAM107のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップSp3102に進む。

40

【9444】

ステップSp3102では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【9445】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

50

【 9 4 4 6 】

図 9 0 2 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S p 3 2 0 1 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【 9 4 4 7 】

< V 割込み処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理について説明する。

10

【 9 4 4 8 】

図 9 0 3 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、V D P 1 0 5 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像を特定した上で、V D P 1 0 5 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【 9 4 4 9 】

上述したように、V 割込み信号は、V D P 1 0 5 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に生成されるとともに、M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。したがって、M P U 1 0 2 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、V D P 1 0 5 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に行われることになる。このため、V D P 1 0 5 は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

20

【 9 4 5 0 】

ステップ S p 3 3 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 8 8 7）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

30

【 9 4 5 1 】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

40

【 9 4 5 2 】

なお、コマンド対応処理（S p 3 3 0 1）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 2 0 ミリ秒間隔で行われるため、その 2 0 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出

50

画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【9453】

ステップ S p 3 3 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理 (S p 3 3 0 1) などによって設定された図柄表示装置 4 1 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S p 3 3 0 3 に進む。

【9454】

ステップ S p 3 3 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (S p 3 3 0 2) によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を
10 特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップ S p 3 3 0 4 に進む。

【9455】

ステップ S p 3 3 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (S p 3 3 0 3) によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、V D P 1 0 5 に対して送信する。V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S p 3 3 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。以上、パチンコ
20 機 1 0 において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【9456】

《P 7》作用・効果：

【9457】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合 (スーパーリーチ・外れの場合) には、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした (図 8 6 5 参照)。スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターが死亡するような演出ではないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。

【9458】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合 (スペシャルリーチ・外れの場合) には、当該遊技回の終了時に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成とした (但し、例外あり)。スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、戦士キャラクターが死亡するような演出がなされる。このため、仮に、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、現在のキャラクター系ステージから、当該キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターに直接的に関係することのない非キャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした。これにより、遊技者が、キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージが継続されて、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが
40
50

登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9459】

ただし、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成には、例外が存在する。具体的には、本実施形態のパチンコ機10では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときは、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（例外1）。例外1の構成によれば、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機10では、原則的に、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、非キャラクター系ステージへのステージ移行を行っており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外1の構成によれば、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外1の場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合（大当たりの期待度）が高い。このため、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージで何事もなかったかのように登場することを認識した場合に、その後保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージでも登場することは、有利な結果を期待できると知ることができる。したがって、例外1の構成を備えるパチンコ機10では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

【9460】

本実施形態のパチンコ機10では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外2）。例外2の構成によれば、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。例外2の場合、当該遊技回の終了時の保留情報には、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって、比較的、有利度合が高い。このため、パチンコ機10によれば、遊技者は、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行したことを認めた場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、例外2の構成を備えるパチンコ機10では、比較的、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【9461】

本実施形態のパチンコ機10では、非キャラクター系ステージにあり、かつ遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合には、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（図866参照）。スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターが死亡するような演出ではないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。このため、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合には、

50

当該スーパーリーチの演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした。

【9462】

本実施形態のパチンコ機10では、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、戦士キャラクターが死亡するような演出がなされる。このため、仮に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした。これにより、遊技者が、非キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行して、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

【9463】

ただし、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外A）。例外Aの構成によれば、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような演出がなされ、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機10では、原則的に、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行っており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外Aの構成によれば、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外Aの場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合が高い。このため、パチンコ機10によれば、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージで何事もなかったかのように登場することを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージでも登場することは、有利な結果を期待できると知ることができる。したがって、例外Aの構成を備えるパチンコ機10では、有利な結果が訪れるのではないかと期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【9464】

本実施形態のパチンコ機10では、遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合に、特定の1人の戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される画面演出（リーチ演出）がなされるが、当該遊技回がキャラクター系ステージにある場合には、当該キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターに対して、上

50

記スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合の画面演出に主人公として登場する戦士キャラクターが一致するように構成されている。例えば、戦士キャラクターAに対応するキャラクター系ステージにある遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合には、これらのリーチにおいて表示される画面演出は、戦士キャラクターAを主人公としたものとなる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、リーチ演出と設定されているステージとの間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、リーチ演出に対応する戦士キャラクターは、キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターと一致したものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、リーチ演出に対応する戦士キャラクターと、キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターとが一致する組み合わせが複数あればよく、必ずしも、全てのリーチ演出に対応する戦士キャラクターが、キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターと一致しなくてもよい。さらには、リーチ演出に対応する各戦士キャラクターと、キャラクター系ステージに対応した各戦士キャラクターとが一つも一致しない構成としてもよい。

10

【9465】

なお、本実施形態のパチンコ機10では、非キャラクター系ステージからキャラクター系ステージへの移行がなされた場合に、キャラクター系ステージのなかのいずれの戦士キャラクターに対応するステージへ移行されたかをキャラクター系ステージ判定値VSに記憶している(図900参照)。そして、このキャラクター系ステージ判定値VSに基づいて、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合のリーチ演出パターンを決定している(図891、図892参照)。翻ってみて、キャラクター系ステージへの移行は、当たり抽選における当たりの有無、リーチ発生の有無、および発生するリーチの種類(以下、これら3つをまとめて遊技結果とも呼ぶ)に基づいて実行されている。このために、本実施形態のパチンコ機10では、前回の当たり抽選における遊技結果に基づいて戦士キャラクター判定値VCが求められ、求められた戦士キャラクター判定値VCから特定される戦士キャラクター用のスペシャルリーチ・スーパーリーチ用の演出パターンが設定されていることになる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、リーチ演出と、前回の遊技回の遊技結果との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機10によれば、リーチ演出に対応する戦士キャラクターは、前回の遊技回の遊技結果に基づいて特定された戦士キャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。

20

30

【9466】

また、本実施形態のパチンコ機10では、非キャラクター系ステージからキャラクター系ステージへの移行は、保留情報に基づいて実行されている。このために、本実施形態のパチンコ機10では、保留情報に基づいて戦士キャラクター判定値VCが求められ、求められた戦士キャラクター判定値VCから特定される戦士キャラクター用のスペシャルリーチ・スーパーリーチ用の演出パターンが設定されていることになる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、リーチ演出と保留情報との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機10によれば、リーチ演出に対応する戦士キャラクターは、保留情報に基づいて特定された戦士キャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。これらの結果、本実施形態のパチンコ機10は、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

【9467】

《P8》第16実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

50

【9468】

《P8-1》変形例1：

上記第16実施形態では、キャラクター系ステージにある状態で、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合（スペシャルリーチ・外れの場合）に、当該遊技回の終了時に、キャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへの移行が可能な構成とした（図865参照）。この構成によれば、スペシャルリーチが発生しない限り、ステージ移行がなされないことになる。スペシャルリーチが発生する頻度は比較的に少ないことから、キャラクター系ステージにある場合には、ステージ移行が比較的に少ないという課題があった。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、10回の遊技回）以上、継続した場合に、強制的に非キャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。この構成によれば、所定期間が経過した後に、非キャラクター系ステージへの移行がなされることから、遊技の興趣向上を図ることができる。また、他の変形例として、キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、10回の遊技回）以上、継続した場合に、ステージ切り替えのための抽選処理を行って、この抽選処理において当選したときに非キャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。

10

【9469】

また、他の変形例として、キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、10回の遊技回）以上、継続した場合に、キャラクター系ステージ内で、対応するキャラクターが相違するキャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。例えば、美少女戦士キャラクターの部屋のステージから青年戦士キャラクターの部屋のステージへ移行する構成としてもよい。この構成によっても、遊技者はステージが移行する楽しみを享受することができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【9470】

なお、キャラクター系ステージ内で、対応するキャラクターが相違するキャラクター系ステージへ移行する構成としては、変動表示が終了して停止表示となったときの各図柄列Z1～Z3の並びが予め定めた所定の並びとなったときに、当該並びによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。具体的には、上記特定の並びとしてリーチの並びとなったときに、同一の2つの図柄によって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行する構成としてもよい。例えば図851に例示する図柄の並びとなった場合には、美少女戦士キャラクターの部屋のステージへ移行されることになる。この構成によれば、リーチの図柄の並びに、移行するステージを対応づけることができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。

30

【9471】

《P8-2》変形例2：

上記第16実施形態では、非キャラクター系ステージにある状態で、図866の移行の条件が成立した場合に、ステージ移行を行い、当該移行の条件が成立しない場合には、ステージ移行を行わない構成とした。これに対して、変形例として、図866の移行の条件が成立しない場合に、非キャラクター系ステージ内で、現在のステージから他のステージに定期的に移行する構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、10回の遊技回）以上、継続した場合に、現在のステージである田舎のステージから都会のステージへ移行する構成としてもよい。この構成によれば、所定期間が経過する毎に、非キャラクター系ステージ内でステージ移行がなされることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。なお、上記のステージ移行は定期的に行う構成に限るものではなく、非定期的に行う構成としてもよい。例えば、変動表示が終了して停止表示となったときの各図柄列Z1～Z3の並びが予め定めた所定の並びとなったときに、上記のステージ移行を行う構成としてもよい。

40

【9472】

《P8-3》変形例3：

50

上記第16実施形態では、スーパーリーチ発生用演出パターン(外れ又は大当たり用)、およびスペシャルリーチ発生用演出パターン(外れ又は大当たり用)は、各戦士キャラクターA～Dに対応する個別のものとなっているが、同一の戦士キャラクター用のスーパーリーチ発生用演出パターン又はスペシャルリーチ発生用演出パターンであれば、リーチが発生した際のステージがキャラクター系ステージと非キャラクター系ステージのいずれであっても同一であった。これに対して、変形例として、ステージがキャラクター系ステージと非キャラクター系ステージのいずれにあるかによって、スーパーリーチ発生用演出パターンおよびスペシャルリーチ発生用演出パターンが相違する構成としてもよい。すなわち、非キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスーパーリーチ発生用演出パターンは、キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスーパーリーチ発生用演出パターンと相違し、非キャラクター系ステージ特有の演出を定めるものとしてもよい。また、非キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスペシャルリーチ発生用演出パターンは、キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスペシャルリーチ発生用演出パターンと相違し、非キャラクター系ステージ特有の演出を定めるものとしてもよい。なお、上記非キャラクター系ステージ特有の演出としては、戦士キャラクターが登場しない演出パターンとすることもできる。また、上記非キャラクター系ステージ特有の演出として、キャラクター系ステージに紐付けされていないサブ(脇役)のキャラクターが登場する演出パターンとすることもできる。

10

【9473】

《P8-4》変形例4：

20

上記第16実施形態のパチンコ機10において、戦士キャラクターA～Dの中から遊技者が好みの戦士キャラクターを指定することができる構成としてもよい。具体的には、デモ画面にて、戦士キャラクターA～Dの中から一つの戦士キャラクターを選択することによって、好みの戦士キャラクターを指定できる構成とした。この構成において、好みの戦士キャラクターが指定された場合には、キャラクター系ステージでは、好みの戦士キャラクターに対応したステージだけが設定される構成とした。この場合には、好みの戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージと、非キャラクター系ステージとの間で、ステージ移行が行われることになる。この構成によれば、キャラクター系ステージにおいて、常に好みの戦士キャラクターを遊技者に見させることができ、遊技者に満足感を抱かせることができる。ただし、この構成によれば、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、バトル演出で死亡した好みの戦士キャラクターが、移行した後のキャラクター系ステージに登場することとなり、これを見た遊技者は、違和感を感じる虞れがあった。この問題を解決するために、更なる変形例として、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、好みの戦士キャラクターとは相違する戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに一旦、移行し、その後、所定期間経過後に、好みの戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行する構成としてもよい。この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性を担保しつつ、好みの戦士キャラクターを多く登場させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、好みの戦士キャラクターとは相違する戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへの移行は、好みの戦士キャラクターとは相違する他の戦士キャラクターの中から、例えば抽選によって特定された戦士キャラクターを特定し、特定された戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行するようにすればよい。

30

40

【9474】

《P8-5》変形例5：

上記第16実施形態のパチンコ機10では、リーチが発生した場合の遊技者にとっての有利度合は、リーチの種別によって変わり、同一のリーチ種別の中では戦士キャラクターが異なっても同一であった。これに対して変形例として、非キャラクター系ステージでは、発生するリーチに対応する戦士キャラクターに基づいて、遊技者にとっての有利度合(大当たりの期待度)を変化させる構成としてもよい。例えば、戦士キャラクターD用の

50

リーチが発生した場合には有利度合を4.7%、戦士キャラクターC用のリーチが発生した場合には有利度合を7.9%、戦士キャラクターB用のリーチが発生した場合には有利度合を16.6%、戦士キャラクターA用のリーチが発生した場合には有利度合を94.5%というように有利度合に差をつけてもよい。この構成によれば、戦士キャラクターの種別に優劣を付けることができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【9475】

《P8-6》変形例6：

上記第16実施形態のパチンコ機10では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときは、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（例外1）。この構成によれば、遊技者は、スペシャルリーチ・外れとなった遊技回の後の遊技回でも、同じキャラクター系ステージにて遊技を行うことになる。その上、保留情報にスペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、その保留情報が消化される時に実行されるスペシャルリーチの演出（すなわちバトル演出）によって、遊技者は、先に敗北した戦士キャラクターと同一の戦士キャラクターによるバトルをもう1回、観ることができ、勝利することで敗北の雪辱を果たす（大当たり当選する）こともできる。このため、変形例として、上記例外1となって同じキャラクター系ステージに留まった場合に、その後の遊技回において実行されるスペシャルリーチが発生した際の画面演出の内容を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出と一致させる構成とすることもできる。ここで言う一致は、完全に一致させる構成であってもよいし、一部だけを一致させる構成であってもよい。

【9476】

主制御装置60のMPU62は、前回の遊技回の変動時間を記憶することなく、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果、リーチ発生の有無、および変動種別カウンタCSの値に基づいて遊技回の変動時間を決定していることから、変動時間は逐次変わり、リーチ演出を完全に一致させることは困難である。そこで、保留に割り当てられた変動時間を組み合わせて、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における変動時間に近い長さを確保する構成としてもよい。具体的には、保留情報を先読みして、後に実行される遊技回における変動時間が、先に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における変動時間よりも短い場合に、スペシャルリーチに該当するとされた保留情報に係る変動時間に対して、先に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるリーチ演出の主要部を割り当て、スペシャルリーチに該当する保留情報よりも先に消化される保留情報に係る変動時間に対して、前記リーチ演出の導入部を割り当てるようにする。このリーチ演出の導入部は、複数に分割されており、スペシャルリーチに該当する保留情報よりも先に消化される保留情報によって確保することのできる時間に合わせて、前記分割された導入部から必要な分だけを抽出して割り当てるようにする。さらに、分割された導入部のそれぞれの長さは、必要に応じて微量だけ拡張可能であり、変動時間に演出の長さを合わせることができる。なお、スペシャルリーチに該当する保留情報よりも先に消化される保留情報が存在しない場合には、リーチ演出の主要部だけをスペシャルリーチに該当するとされた保留情報に係る変動時間に対して割り当てるようにして演出パターンを設定してもよい。また、保留情報を先読みして、後に実行される遊技回における変動時間が、先に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における変動時間よりも長い場合は、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるリーチ演出に対して、特徴のない新たな導入部を加えることで、既に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における演出の内容に対して、後に実行される遊技回におけるリーチ演出の内容を大まかに一致させる構成としてもよい。

【9477】

上記の構成によって、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチ

10

20

30

40

50

の画面演出に対して、大まかには一致させることができる。このため、遊技者に対して、先に敗北したバトル演出の記憶を呼び起こさせることができ、再チャレンジして勝利したい欲求を喚起することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【9478】

なお、上記の構成に換えて、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して、一部だけ相違する構成としてもよい。また、保留情報からスペシャルリーチ・外れが発生すると判定できる場合には、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して一致させ、保留情報からスペシャルリーチ・大当たりが発生すると判定できる場合には、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して、一部だけ相違する構成としてもよい。

【9479】

《P8-7》変形例7：

上記第16実施形態のパチンコ機10では、当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に基づいて、遊技回の終了時に、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間のステージ移行を行うことによって、移行後のステージで次回からの遊技回が実行される構成とした。これに対して変形例として、前回の遊技回に係る当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に基づいて、今回の遊技回の開始時に、上記のステージ移行を行う構成としてもよい。この変形例によっても、第16実施形態と同一の効果を奏することができる。要は、当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に係る遊技回の終了時から次の遊技回の開始時までの間であれば、ステージ移行はいずれのタイミングとすることもできる。さらに、次の遊技回の開始時よりも後のタイミングで、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、前述した次の遊技回の変動の途中でステージ移行を行う構成としてもよい。変動の途中としては、例えば、特別リーチ画面演出においてキャラクターが登場する直前のタイミングであってもよい。さらに、次の遊技回の開始時よりも後のタイミングでステージ移行を行う他の例示として、当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に係る遊技回を起点遊技回としたときに、起点遊技回から1回後の遊技回（前述した次の遊技回に該当する）、2回後の遊技回、3回後の遊技回というように、起点遊技回から1または複数の回数後の遊技回における所定のタイミング（例えば、開始時、終了時等）で、ステージ移行を行う構成としてもよい。この構成の場合に、起点遊技回からステージ移行を行う遊技回までの間の遊技回においては、例えば、専用の切替時演出を実行する構成としてもよい。専用の切替時演出としては、例えば、バトル演出によって敗北したキャラクターが登場する演出であってもよいし、ステージ移行による移行先のステージがどういったステージになるかを時間を掛けて示す演出としてもよいし、ステージ移行による移行先のステージを遊技者が指定できる画面演出を含む演出としてもよい。

【9480】

《P8-8》変形例8：

上記第16実施形態のパチンコ機10では、演出モードとして、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの2種類が用意されており、この2種類のステージの間でステージ移行が行われていた。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとを含む3種類以上のステージの間でステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージをA国系の非キャラクター系ステージとB国系の非キャラクター系ステージとに分けて、第16実施形態におけるキャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間のステージ移行の態様を、キャラクター系ステージとA国系の非キャラクター系ステージとの間のステージ移行に適用する構成としてもよい。

【 9 4 8 1 】

《 P 8 - 9 》変形例 9 :

上記第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出（特別リーチ画面演出）は、戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画によって構成されていたが、これに限る必要はなく、敵キャラクターとの対決を伴わない演出であれば様々な演出に換えることができる。例えば、戦士キャラクターの小さいときから大人になるまでの成長を題材にした動画、戦士キャラクターが他国へ旅行することを題材にした動画等としてもよい。

【 9 4 8 2 】

《 P 8 - 1 0 》変形例 1 0 :

第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出は、戦士キャラクターが主人公として登場するものに限っていたが、これに対して変形例として、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出として、戦士キャラクターが主人公として登場するもの（キャラクター系画面演出）と、戦士キャラクターが登場しないもの（非キャラクター系画面演出）との 2 種類を有する構成としてもよい。なお、この 2 種類を有する場合には、図 8 6 6 に示した非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の条件として、遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合には、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出がキャラクター系画面演出である場合に限り、当該遊技回の終了時に、当該キャラクター系画面演出に主人公として登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへの移行を行う構成とする。一方、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出が非キャラクター系画面演出である場合には、ステージ移行は行わない構成とする。この変形例によれば、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出の態様を増やすことができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 9 4 8 3 】

《 P 8 - 1 1 》変形例 1 1 :

上記第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、スペシャルリーチが発生したときに表示される画面演出（以下、スペシャルリーチ画面演出と呼ぶ）は、戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決する戦闘演出（バトル演出）の動画によって構成されていた。これに対して、変形例として、スペシャルリーチ画面演出を、囲碁、将棋、連珠、オセロ、バックギャモン等のゲームを行う動画によって構成してもよい。要は、キャラクターが他者と対決する構成であれば、戦闘シーンを伴うものでなくてもよい。さらに、必ずしも他者と対決する必要はなく、キャラクター自身がなんらかに挑戦して、当該キャラクターにとって（すなわち遊技者にとって）、有利な結果または不利な結果が告知される場面を含むものであれば、いずれの演出としてもよい。例えば、アイドルキャラクターが歌手オーディションに挑戦して、合格または不合格となる場面を含む動画によって構成してもよい。さらに、有利な結果と不利な結果の両方が必ずしも告知される必要もなく、不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画であれば、どのような動画によって構成してもよい。更にまた、特定のリーチ（本実施形態ではスペシャルリーチ）が発生したときに表示される画面演出において、キャラクターがなんらかの行動や動作を行う場面が含まれたときに、その画面演出が表示された後のステージにおいて、前記行動や動作を行ったキャラクターと同じキャラクターが登場した場合に、遊技者が矛盾や違和感を覚える、上述した行動や動作を行う場面を含む画面演出であれば、特定のリーチが発生したときに表示される画面演出はどのようなものであってもよい。

【 9 4 8 4 】

《 P 8 - 1 2 》変形例 1 2 :

上記第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチ（スーパーリーチ・外れ又はスーパーリーチ・大当たり）に該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登

10

20

30

40

50

場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外２）。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ・外れに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とし、一方、当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成としてもよい。この構成によれば、遊技回においてバトル演出がなされ、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場し、その後にスーパーリーチが発生する遊技回において、スーパーリーチの演出（戦士キャラクターの日常生活を題材にした演出）がなされて、必ず大当たり当選となる。このため、遊技者に対して、突然の歓喜を付与することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。さらに、他の変形例として、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ・外れに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とし、一方、当該遊技回の終了時の保留情報に当たり抽選において大当たり当選に該当することを示す情報（リーチの発生の有無、リーチが発生する場合のリーチ種別を問わない）が存在するときには、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成としてもよい。この構成によれば、遊技回においてバトル演出がなされ、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場し、その後にノーマルリーチやスーパーリーチが発生する遊技回において、必ず大当たり当選となる。このため、遊技者に対して、突然の歓喜を付与することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

20

【９４８５】

《Ｐ８－１３》変形例１３：

上記第１６実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第１６実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第１６実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第１６実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第１６実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

30

【９４８６】

《Ｙ》他の構成への適用：

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

40

【９４８７】

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

【９４８８】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作

50

されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【9489】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【9490】

《Z》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：

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

【9491】

<特徴 a A 群>

特徴 a A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第1実施形態αおよび第1実施形態βから抽出される。

【9492】

[特徴 a A 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の1回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第1の場合に（始動口への入球に基づく大当たりとなった場合に）、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第2の場合に（小当たりとなった場合に）、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【9493】

特徴 a A 1 によれば、第1の場合も、第2の場合も、演出実行手段は所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行するので、仮に第2の場合に基づいて当該演出が実行された場合であっても、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているのか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第1の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる。

【9494】

[特徴 a A 2]

特徴 a A 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

10

20

30

40

50

前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典に関する情報を表示する特典種別表示手段（ラウンドランプ）と、

を備え、

前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段（種別決定処理を実行する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9495】

特徴 a A 2 によれば、種別決定手段は、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するタイミングを遅らせることができる。従って、遊技回の終了後に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出が実行された場合に、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第 1 の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができるとともに、さらに、特典種別表示手段に特典に関する情報を表示するか否かに基づいて遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かの判定が可能となるまでの時間を遅らせることができ、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、第 1 の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる期間を長くすることができる。

【9496】

[特徴 a A 3]

特徴 a A 2 に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球部である種別決定用入球部（種別決定ゲート 202）を備え、

前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後における前記種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段を備える

ことを特徴する遊技機。

【9497】

特徴 a A 3 によれば、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後であって、さらに、遊技者が種別決定用入球部へ遊技球を入球させた後に、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するので、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するタイミングをさらに遅らせることができる。従って、遊技回の終了後に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出が実行された場合に、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第 1 の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができるとともに、さらに、特典種別表示手段に特典に関する情報を表示するか否かに基づいて遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かの判定が可能となる時点を、遊技回の終了後に遊技者が種別決定用入球部へ遊技球を入球させた時点より後にまで遅らせることができ、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、第 1 の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる期間を、さらに長くすることができる。

【9498】

[特徴 a A 4]

特徴 a A 1 から特徴 a A 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 の場合に対応する遊技回の終了後に、前記演出実行手段に所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行させることを含む特定の処理を実行する特定処理実行手段と、

前記特定の処理を実行するか否かを判定する特定処理実行判定手段と、
を備え、
前記種別決定手段は、

前記特定処理実行判定手段による前記特定の処理（図10のケース1の処理）を実行するか否かの判定の結果に基づいて、予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9499】

特徴a A 4によれば、種別決定手段は、予め定められた複数の種別の特典のうち、特定の処理の実行の有無に応じた特典の種別に決定することができる。換言すれば、種別決定手段によって決定された種別の特典の付与の態様と、特定処理実行手段による特定の処理の実行の態様とを、関連した態様とすることができる。

【9500】

<特徴a B群>

特徴a B群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第1実施形態αおよび第1実施形態βから抽出される。

【9501】

[特徴a B 1]

特典を付与する特典付与手段を備える遊技機であって、
前記特典付与手段は、

第1の場合に、遊技球が特定の領域を通過したことを契機として特典を付与する手段と

、
第2の場合に、遊技球が前記特定の領域を通過したにも関わらず特典を付与しない手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9502】

特徴a B 1によれば、遊技球が特定の領域を通過したことを契機として特典を付与する場合と、遊技球が特定の領域を通過したにも関わらず特典を付与しない場合とがあるので、遊技中に遊技球が特定の領域を通過した場合に、特典が付与されるのか付与されないのかを遊技者に推測させるとともに、特典が付与されるのではないかといった期待感を付与することができる。

【9503】

[特徴a B 2]

特徴a B 1に記載の遊技機であって、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の1回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

を備え、

前記第1の場合は、遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合において、当該判定に対応する遊技回の終了後に前記判定の結果に対応する処理（小当たりを契機とした開閉実行モード）が実行されている場合であり、

前記第2の場合は、遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合において、当該判定に対応する遊技回の終了後に前記判定の結果に対応する処理（大当たりを契機とした開閉実行モード）が実行されている場合である

ことを特徴とする遊技機。

【9504】

特徴 a B 2 によれば、遊技中に遊技球が特定の領域を通過した場合に、特典が付与されるのか付与されないのかを推測させて期待感を付与することに加え、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たすのか、または、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合であって予め定められた特定の条件を満たすのかといった推測もさせることで、遊技者により一層大きな期待感を付与することができる。

【9505】

[特徴 a B 3]

特徴 a B 1 または特徴 a B 2 に記載の遊技機であって、
演出を実行する演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、

前記第 1 の場合であって、遊技球が前記特定の領域を通過したことを契機として、遊技球が特定の領域の通過したことを示唆する演出を実行する手段と、

前記第 2 の場合であって、遊技球が前記特定の領域を通過したことを契機として、遊技球が特定の領域の通過したことを示唆する演出を実行する手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9506】

特徴 a B 3 によれば、遊技中に遊技球が特定の領域を通過したときに、特典が付与される場合であっても特典が付与されない場合であっても、遊技球が特定の領域を通過したことを契機として遊技球が特定の領域の通過したことを示唆する演出を実行するので、遊技球が特定の領域の通過したことを示唆する演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、特典が付与されるのではないかとといった期待感を付与することができる。

【9507】

[特徴 a B 4]

特徴 a B 2 または特徴 a B 3 に記載の遊技機であって、
前記特典付与手段は、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する手段と、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって予め定められた特定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する手段と、

を備え、

さらに、前記遊技機は、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典に関する情報を表示する特典種別表示手段（ラウンドランプ）と、

を備え、

前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段（種別決定処理を実行する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9508】

特徴 a B 4 によれば、種別決定手段は、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するタイ

10

20

30

40

50

ミングを遅らせることができる。特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示した場合には、特別情報が所定の条件を満たしていると遊技者は判断することができるが、当該情報を表示するタイミングを遅らせることができるため、遊技者に対して、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たすのか、または、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合であって予め定められた特定の条件を満たすのかといった推測をさせる期間を長くすることができ、遊技者に期待感を付与する期間を長くすることができる。

【9509】

<特徴 a C 群>

特徴 a C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態 α および第 1 実施形態 β から抽出される。

10

【9510】

[特徴 a C 1]

特典を付与する特典付与手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特典付与手段は、

第 1 の場合に、遊技球が特定の領域を通過したことを契機として特典を付与する手段と

、
第 2 の場合に、遊技球が前記特定の領域を通過したにも関わらず特典を付与しない手段と、

20

を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 2 の場合であるにも関わらず、前記特定の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9511】

特徴 a C 1 によれば、第 2 の場合であるにも関わらず特定の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行するので、当該演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、第 1 の場合であるかもしれないといった期待感を付与し、特定の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促すことができる。

30

【9512】

[特徴 a C 2]

特徴 a C 1 に記載の遊技機であって、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の 1 回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

40

を備え、

前記第 1 の場合は、遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合（小当たりの場合）であり、

前記第 2 の場合は、遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合（大当たりの場合）であり、

さらに、

前記第 2 の場合に、予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

50

前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典に関する情報を表示する特典種別表示手段（ラウンドランプ）と、

遊技球が入球可能な入球部である種別決定用入球部（種別決定ゲート 202）と、
を備え、

前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後における前記種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段を備え、

前記種別決定用入球部（種別決定ゲート 202）は、前記特定の領域に遊技球を通過させる態様で発射させた遊技球が入球可能な位置に配置されている

ことを特徴とする遊技機。

10

【9513】

特徴 a C 2 によれば、種別決定手段は、第 2 の場合に予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する。また、特典種別表示手段は、種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示する。よって、遊技者は、特典種別表示手段に一の種別の特典に関する情報を表示されるか否かを認識することによって第 1 の場合であるのか第 2 の場合であるかが判定可能となるため、演出実行手段が第 2 の場合であるにも関わらず特定の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行したとしても、遊技者は、特典種別表示手段に一の種別の特典に関する情報を表示されるか否かを認識することによって第 1 の場合であるのか第 2 の場合であるかが判定可能であり、この場合、遊技者の期待感は低減してしまう。

20

【9514】

しかしながら、本特徴群においては、種別決定手段は、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後における種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として遊技者に付与する一の種別の特典を決定し、種別決定用入球部は、特定の領域に遊技球を通過させる態様で発射させた遊技球が入球可能な位置に配置されているため、演出実行手段が第 2 の場合であるにも関わらず特定の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行した時点においては、特典種別表示手段は、種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示していない。遊技者が、特定の領域に遊技球を通過させる態様で発射させ遊技球が種別決定用入球部に入球してはじめて特典種別表示手段は種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示する。よって、演出実行手段が第 2 の場合であるにも関わらず特定の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行した時点において、遊技者に対して、第 1 の場合であるのか第 2 の場合であるのかを判定させにくくし、第 1 の場合であるかもしれないといった期待感を付与しつつ、特定の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促すことができる。

30

【9515】

<特徴 a D 群>

特徴 a D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態 α および第 1 実施形態 β から抽出される。

【9516】

40

[特徴 a D 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の 1 回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

50

を備える遊技機であって、
前記特典付与手段は、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たすことを契機として、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する第1付与手段と、

遊技球が特定の領域を通過したことを契機として特典を付与する第2付与手段と、
を備え、

前記特典付与手段は、

遊技球が前記特定の領域を通過したにも関わらず、当該遊技球が前記特定の領域を通過したのが前記第1付与手段が前記特典を付与している期間である場合には、前記特定の領域を通過したことを契機とする特典を付与しないで前記第1付与手段による前記特典の付与を継続する手段を備え、

前記演出実行手段は、

遊技球が前記特定の領域を通過したのが前記第1付与手段が前記特典を付与している期間である場合にも関わらず、遊技球が前記特定の領域を通過したことを契機として、遊技球が前記特定の領域を通過したことを示唆する演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【9517】

特徴aD1によれば、遊技球が特定の領域を通過したのが第1付与手段が特典を付与している期間である場合には特定の領域を通過したことを契機とする特典を付与しないで第1付与手段による特典の付与を継続するにも関わらず、第1付与手段が特典を付与している期間に遊技球が特定の領域を通過したことを契機として、遊技球が特定の領域を通過したことを示唆する演出を実行するので、当該演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、第1付与手段による付与が中断して遊技球が特定の領域を通過したことを契機とする特典の付与が開始されるのではないかと期待感を付与することができる。

【9518】

[特徴aD2]

特徴aD1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第1付与手段が前記特典の付与する場合に、前記特定の領域を通過させる態様で遊技球を発射させることを示唆する演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【9519】

特徴aD2によれば、第1付与手段が特典の付与する場合に、特定の領域を通過させる態様で遊技球を発射させることを示唆する演出を実行するので、当該遊技球が特定の領域を通過したのが第1付与手段が特典を付与している期間である場合には特定の領域を通過したことを契機とする特典が付与されないにも関わらず、遊技者に期待感を付与することが可能であり、さらに、遊技者に特定の領域を通過させる態様で遊技球を発射させることで、さらに、遊技者の期待感を向上させることができる。

【9520】

<特徴aE群>

特徴aE群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第1実施形態αおよび第1実施形態βから抽出される。

【9521】

[特徴aE1]

遊技者に特典を付与する特典付与手段（開閉実行モードを実行する機能）と、

遊技球が入球可能な入球領域（第1始動口33、第2始動口34、V入賞口222）であって、前記特典を付与する契機となる複数の特典付与契機入球領域と、

予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

10

20

30

40

50

を備える遊技機であって、
前記種別決定手段は、

遊技球が第1の特典付与契機入球領域（第1始動口33、第2始動口34）に入球した場合には、前記第1の特典付与契機入球領域に遊技球が入球したことに基づいて付与される特典の種別を、前記第1の特典付与契機入球領域とは異なる入球領域（種別決定ゲート202）に遊技球が入球したことを契機として決定する第1特典種別決定手段と、

遊技球が第2の特典付与契機入球領域（V入賞口222）に入球した場合には、前記第2の特典付与契機入球領域に遊技球が入球したことに基づいて付与される特典の種別を、当該第2の特典付与契機入球領域（V入賞口222）に遊技球が入球したことを契機として決定する第2特典種別決定手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【9522】

特徴aE1によれば、種別決定手段による種別の決定方法が、遊技球が第1の特典付与契機入球領域に入球した場合と、遊技球が第2の特典付与契機入球領域に入球した場合とで異なるので、特典の種別が決定される際に多様な遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9523】

[特徴aE2]

特徴aE1に記載の遊技機であって、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の1回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

を備え、

前記第1の特典付与契機入球領域に遊技球が入球することによって、前記取得条件が成立し、

前記第1特典種別決定手段は、

前記第1の特典付与契機入球領域に遊技球が入球することを契機として前記遊技回実行手段が実行する遊技回の終了後の期間において、前記第1の特典付与契機入球領域とは異なる入球領域に遊技球が入球したことを契機として、付与する特典の種別を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9524】

特徴aE2によれば、第1の特典付与契機入球領域に遊技球が入球することを契機として遊技回実行手段が実行する遊技回の終了後の期間において、特典の種別の決定について遊技者に積極的に関与させるので、当該遊技回の終了後の期間においても遊技者を遊技に注目させることができる。

【9525】

[特徴aE3]

特徴aE1または特徴aE2に記載の遊技機であって、

前記第2の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合には、

前記特典付与手段は、前記特典を付与することを確定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9526】

特徴aE3によれば、第2の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合には、特典付与手段は、特典を付与することを確定する。また、特徴aE1によれば、第2特典種別決定手段は、遊技球が第2の特典付与契機入球領域に入球した場合には、第2の特典付与

10

20

30

40

50

契機入球領域に遊技球が入球したことに基づいて付与される特典の種別を、当該第2の特典付与契機入球領域に遊技球が入球したことを契機として決定する。よって、第2の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合には、特典が付与されることが確定するとともに、付与される特典の種別も決定される。結果として、第2の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合の遊技の進行に関して遊技者にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9527】

さらに、上記の特徴aE2によれば、第1の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合には、第1の特典付与契機入球領域に遊技球が入球したことを契機とする遊技回が実行され、当該遊技回の終了後の期間において、第1の特典付与契機入球領域とは異なる入球領域に遊技球が入球したことを契機として、付与する特典の種別を決定し、その後、特典が付与される。よって、第1の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合には、第2の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合と比較して、特典が付与されるまでのスピード感はない。結果として、第1の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合と、第2の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合とで、遊技の進行に緩急をつけることができ、遊技者の遊技に対する期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9528】

＜特徴aF群＞

特徴aF群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第1実施形態αおよび第1実施形態βから抽出される。

【9529】

〔特徴aF1〕

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の1回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

特典としての遊技球である賞球を遊技者に付与する契機となる入球部である第1入賞口と、

特典としての遊技球である賞球を遊技者に付与する契機となる入球部であって、前記第1入賞口とは異なる入球部である第2入賞口と、

前記第1入賞口を、遊技球が入球可能または入球が容易な状態である入球状態と、遊技球が入球不可能または前記入球状態と比較して入球が困難な状態である非入球状態との間で遷移させる第1入賞口状態遷移手段（第1開閉扉36b）と、

前記第2入賞口を、遊技球が入球可能または入球が容易な状態である入球状態と、遊技球が入球不可能または前記入球状態と比較して入球が困難な状態である非入球状態との間で遷移させる第2入賞口状態遷移手段（第2開閉扉213）と、

前記第1入賞口状態遷移手段および前記第2入賞口状態遷移手段の動作を制御する状態遷移手段動作制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記状態遷移手段動作制御手段は、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記第2入賞口状態遷移手段（第2開閉扉213）を当該遊技回の終了後の前記特典を付与する期間に動作させるか否かを判定する第2入賞口状態遷移判定手段と、

10

20

30

40

50

前記第 1 入賞口状態遷移手段および前記第 2 入賞口状態遷移手段の動作回数を決定する動作回数決定手段と、
を備える遊技機。

【9530】

特徴 a F 1 によれば、遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合に、第 2 入賞口状態遷移手段を当該遊技回の終了後の前記特典を付与する期間に動作させるか否かを判定する処理と、第 1 入賞口状態遷移手段および第 2 入賞口状態遷移手段の動作回数を決定する処理とを別々に実行するので、特典を付与する際に、第 2 入賞口状態遷移手段の動作の有無と、第 1 入賞口状態遷移手段および第 2 入賞口状態遷移手段の動作回数の組み合わせ方によって、第 1 入賞口状態遷移手段および第 2 入賞口状態遷移手段の様々な動作態様を実現することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【9531】

[特徴 a F 2]

特徴 a F 1 に記載の遊技機であって、
前記動作回数決定手段は、

前記第 2 入賞口状態遷移判定手段が前記第 2 入賞口状態遷移手段を当該遊技回の終了後の前記特典を付与する期間に動作させるか否かを判定した後に、前記第 1 入賞口状態遷移手段および前記第 2 入賞口状態遷移手段の動作回数を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

20

【9532】

特徴 a F 2 によれば、先に第 2 入賞口状態遷移手段を動作させるか否かを判定した後に第 1 入賞口状態遷移手段および第 2 入賞口状態遷移手段の動作回数を決定するので、第 2 入賞口状態遷移手段を動作させるか否かを判定してから第 1 入賞口状態遷移手段および第 2 入賞口状態遷移手段の動作回数を決定するまでの期間に、第 2 入賞口状態遷移手段を動作させるか否かの判定結果に基づいた処理を実行することができる。例えば、第 2 入賞口状態遷移手段を動作させるという判定の結果の場合に、第 2 入賞口状態遷移手段を動作させるか否かを判定してから第 1 入賞口状態遷移手段および第 2 入賞口状態遷移手段の動作回数を決定するまでの期間に、第 2 入賞口状態遷移手段を動作させることを示唆する演出の実行を開始することができ、当該演出の開始後に、第 1 入賞口状態遷移手段および第 2 入賞口状態遷移手段の動作回数を決定することができる。

30

【9533】

[特徴 a F 3]

特徴 a F 1 または特徴 a F 2 に記載の遊技機であって、

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす（大当たり）と前記判定手段が判定した第 1 の場合に、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間において、前記第 2 入賞口への遊技球の入球を促す演出を実行する手段と、遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たす（小当たり）と前記判定手段が判定した第 2 の場合に、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間において、前記第 2 入賞口への遊技球の入球を促す演出を実行する手段とを備える演出実行手段と、

40

前記第 1 の場合に対応する遊技回の終了後に、前記演出実行手段に前記第 2 入賞口への遊技球の入球を促す演出を実行させることを含む特定の処理を実行する特定処理実行手段と、

前記特定の処理を実行するか否かを判定する特定処理実行判定手段と、
を備え、

前記第 2 入賞口状態遷移判定手段は、前記特定処理判定手段による前記判定の結果に基づいて、前記第 2 入賞口状態遷移手段を動作させるか否かを判定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9534】

50

特徴 a F 3 によれば、第 2 入賞口状態遷移判定手段は、前記特定処理判定手段による前記判定の結果に基づいて、第 2 入賞口状態遷移手段を動作させるか否かを判定するので、特定の処理の実行の態様と、第 1 入賞口状態遷移手段および第 2 入賞口状態遷移手段の動作の態様とを関連した態様とすることができる。

【9535】

<特徴 a G 群>

特徴 a G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態 α および第 1 実施形態 β から抽出される。

【9536】

[特徴 a G 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の 1 回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

遊技球が入球可能な入球部であって、当該入球部へ遊技球が入球した場合に特典としての遊技球である賞球を遊技者に付与する入球部である入賞口と、

前記入賞口を、遊技球が入球可能または入球が容易な状態である入球状態と、遊技球が入球不可能または前記入球状態と比較して入球が困難な状態である非入球状態と、の間で状態遷移させる入賞口状態遷移手段（大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記入賞口状態遷移手段が前記入賞口を状態遷移させる態様である状態遷移態様を決定する状態遷移態様決定手段（種別決定処理）と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記入賞口状態遷移手段は、

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第 1 の場合（大当たりの場合）に、当該遊技回の終了後に、前記入賞口の状態を前記非入球状態から前記入球状態に遷移させ、

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第 2 の場合（小当たりの場合）に、当該遊技回の終了後に、前記入賞口の状態を前記非入球状態から前記入球状態に遷移させる手段を備え、

演出実行手段は、

前記第 1 の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を、当該第 1 の場合における前記遊技回が終了した時点から、前記状態遷移態様決定手段が前記状態遷移態様を決定する時点までの期間（待機期間）に実行する手段と、

前記第 2 の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を、当該第 2 の場合における前記遊技回が終了した時点であって前記状態遷移態様決定手段が前記状態遷移態様を決定した後の時点から、前記入賞口状態遷移手段が前記入賞口の状態を前記非入球状態から前記入球状態に最初に遷移させるまでの期間（オープニング期間）に実行する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【9537】

特徴 a G 1 によれば、第 1 の場合と、第 2 の場合とで、処理上、異なる期間であるにも関わらず、いずれの場合も所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行する。従って、第 1 の場合と、第 2 の場合とで、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出が、異なる期間に実行されていることを、遊技者に認識させにくい。その結果、仮に第

10

20

30

40

50

2 の場合に基づいて当該演出が実行された場合であっても、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第 1 の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる。

【9538】

〔特徴 a G 2〕

特徴 a G 1 に記載の遊技機であって、

前記所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出は、特定の領域（V 入賞口 2 2 2）を遊技球が通過する態様で遊技球を発射させることを促す演出であり、

前記特定の領域は、前記入賞口に入球した遊技球のみが通過可能な領域であることを特徴とする遊技機。

10

【9539】

特徴 a G 2 によれば、特定の領域は、入賞口に入球した遊技球のみが通過可能な領域である。そして、上記の特徴 a G 1 によれば、第 1 の場合も、第 2 の場合も、特定の領域を遊技球が通過する態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行した後に、入賞口状態遷移手段が入賞口の状態を非入球状態から入球状態に最初に遷移させる。従って、当該演出に従って遊技を進行した遊技者に対して、入賞口へ遊技球を入球させやすくすることができ、さらに、遊技球に特定の領域を通過させることを可能にしやすいことができる。

【9540】

20

〔特徴 a G 3〕

特徴 a G 1 または特徴 a G 2 に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球部である状態遷移態様決定用入球部（種別決定ゲート 2 0 2）を備え、

前記状態遷移態様決定手段は、前記第 1 の場合には、当該第 1 の場合に対応する遊技回の終了後において前記状態遷移態様決定用入球部への遊技球の入球を契機として、前記状態遷移態様を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9541】

一般的に、遊技機は、第 1 の場合には、決定した状態遷移態様に関する情報を表示する。

30

特徴 a G 3 によれば、状態遷移態様決定手段は、第 1 の場合には、第 1 の場合に対応する遊技回の終了後において状態遷移態様決定用入球部への遊技球の入球を契機として、状態遷移態様を決定するので、少なくとも遊技球が状態遷移態様決定用入球部に入球するまでは状態遷移態様に関する情報は表示されず、遊技者による遊技球の発射の仕方によっては、第 1 の場合であるのか、第 2 の場合であるのかを遊技者に認識させるまでの期間を延ばすことができる。従って、仮に第 2 の場合に基づいて当該演出が実行された場合であっても、遊技者に対して、第 1 の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる期間を延ばすことができる。

【9542】

40

また、第 1 の場合には、当該第 1 の場合に対応する遊技回の終了後において状態遷移態様決定用入球部への遊技球の入球を契機として、前記状態遷移態様を決定することによって、状態遷移態様の決定に関して遊技者に積極的に関与させることとなり、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後においても、遊技者を遊技に注目させることができるとともに、決定される状態遷移態様に対する期待感を高めることができる。

【9543】

〔特徴 a G 4〕

特徴 a G 3 に記載の遊技機であって、

前記特定の領域は、遊技球が流通する方向において前記状態遷移態様決定用入球部よりも下流に配置されている

50

ことを特徴とする遊技機。

【9544】

特徴 a G 4 によれば、特定の領域は、遊技球が流通する方向において状態遷移態様決定用入球部よりも下流に配置されている。従って、第 1 の場合に、特定の領域を遊技球が通過する態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行し、遊技者が当該演出に従って遊技を進行させた場合には、遊技者は意識することなく状態遷移態様決定用入球部へ遊技球を入球させることができ、スムーズに状態遷移態様を決定することができ、遊技を円滑に進行させることができる。

【9545】

<特徴 a H 群>

特徴 a H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態 α および第 1 実施形態 β から抽出される。

【9546】

[特徴 a H 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の 1 回とした場合に前記遊技回を実行する遊技回実行手段を備える制御手段であって遊技の進行状態を制御する制御手段と、

遊技球の通過によって前記遊技の進行状態を変化させる契機となり得る領域である特定の領域と、

前記特定の領域を、遊技球が通過可能または通過が容易な状態である通過状態と、遊技球が通過不可能または前記通過状態と比較して通過が困難な状態である非通過状態との間で遷移させる特定領域状態遷移手段（第 2 開閉扉 2 1 3）と、

を備える遊技機であって、

前記特定領域状態遷移手段は、

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第 1 の場合に（第 1 実施形態 α の変形例 1 0 において始動口への入球に基づく大当たりとなった場合に）、前記特定の領域を前記非通過状態から前記通過状態に遷移させる手段と、

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第 2 の場合に（第 1 実施形態 α の変形例 1 0 において小当たりとなった場合に）、前記特定の領域を前記非通過状態から前記通過状態に遷移させる手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記第 1 の場合に前記通過状態である前記特定の領域を遊技球が通過した場合には、前記遊技の進行状態を変化させない手段と、

前記第 2 の場合に前記通過状態である前記特定の領域を遊技球が通過した場合には、前記遊技の進行状態を変化させる手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9547】

特徴 a H 1 によれば、特定領域状態遷移手段は、第 1 の場合も第 2 の場合も、特定の領域を非通過状態から通過状態に遷移させるので、特定の領域の状態遷移に基づいて第 1 の場合であるのか第 2 の場合であるのかを遊技者に識別させない。従って、特定の領域を非通過状態から通過状態に遷移させた場合に、遊技者に対して、第 1 の場合と第 2 の場合のいずれであるのかを推測させることができ、遊技者の期待感を向上させることができる。

また、制御手段は、第 1 の場合には、通過状態である特定の領域を遊技球が通過した場合

10

20

30

40

50

であっても遊技の進行状態を変化させないので、第 1 の場合に基づく遊技の進行状態を維持させることができる。

【9548】

〔特徴 a H 2〕

特徴 a H 1 に記載の遊技機であって、

演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、

前記第 2 の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9549】

特徴 a H 2 によれば、第 1 の場合も、第 2 の場合も、演出実行手段は所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行するので、仮に第 2 の場合に基づいて当該演出が実行された場合であっても、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているのか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第 1 の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる。

【9550】

〔特徴 a H 3〕

特徴 a H 1 または特徴 a H 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典に関する情報を表示する特典種別表示手段（ラウンドランプ）と、

を備え、

前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段（種別決定処理を実行する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9551】

特徴 a H 3 によれば、種別決定手段は、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するタイミングを遅らせることができる。従って、遊技回の終了後に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出が実行された場合に、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第 1 の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与できるとともに、さらに、特典種別表示手段に特典に関する情報を表示するか否かに基づいて遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かの判定が可能となるまでの時間を遅らせることができ、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、第 1 の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる期間を長くすることができる。

【9552】

<特徴 a I 群>

特徴 a I 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

主に第 1 実施形態 α および第 1 実施形態 β から抽出される。

【 9 5 5 3 】

[特徴 a I 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の 1 回とした場合に前記遊技回を実行する遊技回実行手段を備える制御手段であって遊技の進行状態を制御する第 1 の制御手段（主制御装置 6 0）と、

遊技球の通過によって前記遊技の進行状態を変化させる契機となり得る領域である特定の領域（V 入賞口 2 2 2）と、

前記第 1 の制御手段とは異なる制御手段であって、前記遊技の進行状態に影響を及ぼさない処理を制御する第 2 の制御手段（音声発光制御装置 9 0、表示制御装置 1 0 0）と、

流通する遊技球の挙動に影響を及ぼす可能性のある動作を実行する動作機構（V 入賞補助機構）と、

を備える遊技機であって、

前記第 1 の制御手段は、

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第 1 の場合に（第 1 実施形態 α の変形例 1 0 において始動口への入球に基づく大当たりとなった場合に）、前記特定の領域を遊技球が通過した場合には、前記遊技の進行状態を変化させない手段と、

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第 2 の場合に（第 1 実施形態 α の変形例 1 0 において小当たりとなった場合に）、前記特定の領域を遊技球が通過した場合には、前記遊技の進行状態を変化させる手段と、

前記第 1 の場合に特定の情報を前記第 2 の制御手段に送信し、前記第 2 の場合に前記特定の情報を前記第 2 の制御手段に送信しない特定情報送信手段と、

を備え、

前記第 2 の制御手段は、

前記動作機構を、流通する遊技球が前記特定の領域を通過することが可能な第 1 の状態と、前記第 1 の状態より前記流通する遊技球が前記特定の領域を通過しやすい第 2 の状態との間で遷移させる手段と、

前記特定情報送信手段から前記特定の情報を受信した場合に、前記動作機構を前記第 1 状態から前記第 2 の状態に遷移させる手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 9 5 5 4 】

特徴 a I 1 によれば、第 2 の制御手段によって動作機構の状態の遷移を制御するので、第 1 の制御手段による処理を軽減することができる。また、第 2 の制御手段は、第 1 の場合において特定の情報を受信した場合に動作機構を第 1 状態から第 2 の状態に遷移させ、第 2 の場合には特定の情報を受信しないので動作機構を第 1 状態から第 2 の状態に遷移させない。さらに、第 1 の制御手段は、第 1 の場合には、特定の領域を遊技球が通過した場合であっても、遊技の進行状態を変化させない。よって、第 2 の制御手段による動作機構の状態の遷移の制御によって、遊技の進行状態に影響が及ばないようにすることができる。

【 9 5 5 5 】

[特徴 a I 2]

前記 γ A 1 に記載の遊技機であって、

遊技球が流通する方向において前記動作機構よりも上流に配置され、前記特定の領域を、前記特定の領域に遊技球が通過可能または通過が容易な状態である通過状態と、前記特定の領域に遊技球が通過不可能または前記通過状態と比較して通過が困難な状態である非通過状態との間で遷移させる特定領域状態遷移手段（第2開閉扉213）を備え、

前記特定領域状態遷移手段は、

前記第1の場合に（始動口への入球に基づく大当たりとなった場合に）、前記特定の領域を前記非通過状態から前記通過状態に遷移させる手段と、

前記第2の場合に（小当たりとなった場合に）、前記特定の領域を前記非通過状態から前記通過状態に遷移させる手段と、

を備える

10

ことを特徴とする遊技機。

【9556】

特徴a I 2によれば、特定領域状態遷移手段は、第1の場合も第2の場合も、特定の領域を非通過状態から通過状態に遷移させるので、特定の領域の状態遷移に基づいて第1の場合であるのか第2の場合であるのかを遊技者に識別させない。従って、特定の領域を非通過状態から通過状態に遷移させた場合に、遊技者に対して、第1の場合と第2の場合のいずれであるのかを推測させることができ、遊技者の期待感を向上させることができる。また、第1の制御手段は、第1の場合には、通過状態である特定の領域を遊技球が通過した場合であっても遊技の進行状態を変化させないので、第1の場合に基づく遊技の進行状態を維持させることができる。

20

【9557】

[特徴a I 3]

特徴a I 1または特徴a I 2に記載の遊技機であって、

前記第2の制御手段は、演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第1の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、

前記第2の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

30

【9558】

特徴a I 3によれば、第1の場合も、第2の場合も、演出実行手段は所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行するので、仮に第2の場合に基づいて当該演出が実行された場合であっても、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているのか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第1の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる。

【9559】

[特徴a I 4]

特徴a I 1から特徴a I 3のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

40

予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典に関する情報を表示する特典種別表示手段（ラウンドランプ）と、

を備え、

前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段（種別決定処理を実行する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

50

【9560】

特徴 a I 4 によれば、種別決定手段は、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するタイミングを遅らせることができる。従って、遊技回の終了後に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出が実行された場合に、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第 1 の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができるとともに、さらに、特典種別表示手段に特典に関する情報を表示するか否かに基づいて遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かの判定が可能となるまでの時間を遅らせることができ、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、第 1 の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる期間を長くすることができる。

10

【9561】

<特徴 a J 群>

特徴 a J 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態 α および第 1 実施形態 β から抽出される。

【9562】

[特徴 a J 1]

20

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の 1 回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

30

を備える遊技機であって、

前記特典付与手段は、前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典を付与している期間に、特定の領域（V 入賞口 2 2 2）を遊技球が通過した場合には、前記一の種別の特典の付与が終了していないにも関わらず、当該一の種別の特典の付与を終了する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9563】

特徴 a J 1 によれば、種別決定手段によって決定された一の種別の特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過した場合には、一の種別の特典の付与が終了していないにも関わらず、当該一の種別の特典の付与を終了するので、特定の領域を遊技球が通過したことを契機とする新たな処理を実行する際に、当該一の種別の特典の付与に伴って実行される処理と、処理が競合することを回避することができる。換言すれば、種別決定手段によって決定された一の種別の特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過した場合に実行する処理として、当該一の種別の特典の付与に伴って実行される処理と同じ処理の実行を可能にすることができる。

40

【9564】

[特徴 a J 2]

特徴 a J 1 に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典を付与

50

している期間に、特定の領域を遊技球が通過した場合には、前記一の種別の特典の付与が終了していないにも関わらず、当該一の種別の特典の付与を終了し、特定の領域を遊技球が通過したことに基づく新たな特典の付与を開始する手段（第1実施形態αにおける遊技状態移行処理を実行する機能／V入賞処理におけるS a 2 1 0 6）を備える

ことを特徴する遊技機。

【9565】

特徴a J 2によれば、種別決定手段によって決定された一の種別の特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過した場合には、一の種別の特典の付与が終了していないにも関わらず、当該一の種別の特典の付与を終了するが、特定の領域を遊技球が通過したことに基づく新たな特典の付与が開始されるので、新たな特典の付与に対する期待感を遊技者に付与することができる。

10

【9566】

〔特徴a J 3〕

特徴a J 1または特徴a J 2に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球部である種別決定用入球部（種別決定ゲート202）を備え、

前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後における前記種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段（種別決定処理を実行する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9567】

20

特徴a J 3によれば、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後における種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、遊技者は、付与される特典の種別の決定に関して積極的に関与することとなり、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後においても、遊技者を遊技に注目させることができるとともに、決定される特典の種別に対する期待感を高めることができる。

【9568】

〔特徴a J 4〕

特徴a J 2または特徴a J 3に記載の遊技機であって、

前記種別決定手段は、前記特定の領域（V入賞口222）を遊技球が通過した場合に付与する特典の種別は、当該特定の領域を当該遊技球が通過したことを契機として決定する

30

ことを特徴とする遊技機。

【9569】

特徴a J 4によれば、種別決定手段は、特定の領域を遊技球が通過した場合に付与する特典の種別は、当該特定の領域を当該遊技球が通過したことを契機として決定するので、遊技者は種別決定用入球部へ遊技球を入球させることによって種別決定手段に一の種別の特典を決定させる必要がなく、特定の領域の遊技球の通過からの一連の流れで特定の領域を遊技球が通過したことに基づく新たな特典の付与を開始することができ、特定の領域を遊技球が通過した場合の遊技の進行に関して遊技者にスピード感を付与することができる。

40

【9570】

<特徴a K群>

特徴a K群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第1実施形態αおよび第1実施形態βから抽出される。

【9571】

〔特徴a K 1〕

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

50

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の1回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす第1の場合（始動口に入球したことによる大当たり）に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与し、特定の領域（V入賞口）を遊技球が通過した場合である第2の場合（V入賞大当たり）に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

前記第1の場合および前記第2の場合に、予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

を備える遊技機であって、

前記特定の領域（V入賞口）は、

前記特典付与手段が前記特典を付与している期間に、遊技球の通過が可能であり、

前記特典付与手段は、

前記第1の場合に対応する前記特典を付与している期間に、前記特定の領域を前記遊技球が通過し前記第2の場合となると、前記第1の場合に対応する前記特典の付与を停止し、前記第2の場合に対応する前記特典の付与を開始する手段を備え、

前記種別決定手段は、

前記第1の場合より、前記第2の場合の方が、遊技者に付与する前記一の種別の特典を前記予め定められた複数の種別の特典のうち遊技者に最も有利な種別の特典に決定する確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【9572】

特徴a K 1によれば、特定の領域は、特典付与手段が特典を付与している期間に、遊技球の通過が可能であり、特典付与手段は、第1の場合に対応する特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過し第2の場合となると、第1の場合に対応する特典の付与を停止し、前記第2の場合に対応する前記特典の付与を開始するので、特典の付与に関する処理が競合することを回避することができる。また、第1の場合に対応する特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過し第2の場合となり、第1の場合に対応する特典の付与が停止して、前記第2の場合に対応する前記特典の付与を開始された場合において、遊技者が先に付与されていた第1の場合に対応する特典の種別より不利になってしまうのではないかとといった不安を抱くことが想定される。しかしながら、本遊技機においては、種別決定手段は、第1の場合より、第2の場合の方が、予め定められた複数の種別の特典のうち遊技者に最も有利な種別の特典に決定する確率が高いので、そのような遊技者の不安を低減することができるとともに、遊技者に対して、より一層大きな期待感を付与することができる。

【9573】

[特徴a K 2]

特徴a K 1に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球部である種別決定用入球部（種別決定ゲート202）を備え、

前記種別決定手段は、前記第1の場合には、当該第1の場合に対応する遊技回の終了後における前記種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として、前記第1の場合に対応して遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段を備え、

前記特定の領域は、遊技球が流通する方向において前記種別決定用入球部よりも下流に配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【9574】

特徴a K 2によれば、種別決定手段は、第1の場合に対応する遊技回の終了後における種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として、第1の場合に対応して遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、第1の場合に対応する遊技回が終了した時点においては、付与される特典の種別は決定されておらず、遊技者は、第1の場合に対応する特典の

有利の度合いを認識することはできない。そして、遊技者は、付与される特典の種別を決定させるために種別決定用入球部に向けて遊技球を流通させる。このとき、特定の領域は、遊技球が流通する方向において種別決定用入球部よりも下流に配置されているの、種別決定用入球部に向けて流通する遊技球は特定領域を通過しやすい。よって、第1の場合に対応して付与される特典が決定され特典の付与が開始された後に、自然な流れで第2の場合に対応する特典の付与に移行しやすく、遊技を円滑に進行させることができる。さらに、自然な流れで第1の場合に対応する特典の付与から第2の場合に対応する特典の付与に移行するので、第1の場合に対応する特典の付与から第2の場合に対応する特典の付与に移行した場合に、先に付与されていた第1の場合に対応する特典の種別より不利になってしまうのではないかといった不安を遊技者が抱く間を作らず、または、そのような遊技者の不安を低減することができる。そして、遊技者に対して、より一層大きな期待感を付与することができる。

10

【9575】

[特徴 a K 3]

特徴 a K 1 または特徴 a K 2 に記載の遊技機であって、

前記種別決定手段は、前記第2の場合には、前記特定の領域を遊技球が通過したことを契機として、前記第2の場合に対応して遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9576】

20

特徴 a K 3 によれば、種別決定手段は、第2の場合には、特定の領域を遊技球が通過したことを契機として、第2の場合に対応して遊技者に付与する一の種別の特典を決定する。従って、第2の場合に、遊技者は種別決定用入球部へ遊技球を入球させることによって種別決定手段に一の種別の特典を決定させる必要がなく、特定の領域の遊技球の通過からの一連の流れで第2の場合に対応した特典の種別が決定されて、新たな特典の付与が開始される。よって、特定の領域を遊技球が通過した場合の遊技の進行に関して遊技者にスピード感を付与することができる。

【9577】

<特徴 b A 群>

特徴 b A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態から抽出される。

30

【9578】

[特徴 b A 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

40

、遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第2実施形態における電動役物44a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第1の状態（電動役物44aが閉鎖した状態）と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第2の状態（電動役物44aが開放した状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして少なくとも第1の制御モード（高頻度サボ

50

ートモード)と第2の制御モード(低頻度サポートモード)とを実行可能な制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段は、

前記判定手段による前記判定の結果に基づいて、当該判定の結果を報知する遊技回の開始時に、前記制御モードを前記第1の制御モード(高頻度サポートモード)から前記第2の制御モード(低頻度サポートモード)に切り替える手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9579】

特徴b A 1によれば、判定手段による判定の結果に基づいて、判定の結果を報知する遊技回の開始時に、制御モードを第1の制御モードから第2の制御モードに切り替える手段を備えるので、遊技回の開始後に実行する処理と、状態遷移手段の制御モードとによって、過度に遊技者に有利または不利な状態になることを抑制することができる。例えば、状態遷移手段の制御モードが遊技者に有利な制御モードであった場合に、さらに、遊技回の開始後に実行する処理によって遊技者に有利な状態となると、遊技者に過度に有利な状態となってしまう可能性がある。しかしながら、本特徴による遊技機は、遊技回の開始時に判定手段による判定の結果に基づいて制御モードを切り替える手段を備えるので、例えば、遊技回の開始後に実行する処理によって遊技者に有利な状態となる場合には、それに合わせて制御モードを遊技者に有利な制御モードから遊技者に有利となりすぎない制御モードに切り替えることによって、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【9580】

[特徴b A 2]

特徴b A 1に記載の遊技機であって、

前記発射手段によって所定の発射強度で遊技球が連続して発射されている状況においては、

前記制御手段が前記第1の制御モード(高頻度サポートモード)で前記状態遷移手段を制御する場合の方が、前記制御手段が前記第2の制御モード(低頻度サポートモード)で前記状態遷移手段を制御する場合よりも、前記入球部に遊技球が入球しやすい

ことを特徴とする遊技機。

【9581】

特徴b A 2によれば、状態遷移手段を第1の制御モードで制御する場合の方が第2の制御モードで制御する場合よりも入球部に遊技球が入球しやすい。すなわち、第1の制御モードは第2の制御モードよりも遊技者に有利な制御モードである。従って、本特徴の遊技機によれば、遊技回の開始後に実行する処理によって遊技者に有利な状態となる場合には、それに合わせて制御モードを遊技者に有利な制御モードから遊技者に有利となりすぎない制御モードに切り替えることができるので、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【9582】

[特徴b A 3]

特徴b A 1または特徴b A 2に記載の遊技機であって、

特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合に、当該判定の結果を報知する遊技回の終了後に特典を付与する遊技回終了後特典付与手段(ラウンド遊技を実行する機能)と、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回が特定の条件を満たす場合に、当該遊技回の実行中に特典を付与する遊技回実行中特典付与手段(特別ボーナス処理を実行する機能)とを備え、

前記制御手段は、

実行される遊技回が前記特定の条件を満たす場合(特定処理フラグがONである場合)

に、当該遊技回の開始時に、前記制御モードを前記第 1 の制御モードから前記第 2 の制御モードに切り替える手段（高頻度サポートモードフラグを OFF にする機能）を備えることを特徴とする遊技機。

【9583】

特徴 b A 3 によれば、実行される遊技回が特定の条件を満たす場合には遊技回実行中特典付与手段によって当該遊技回の実行中に特典が付与され遊技者に有利な状態となる。その一方で、制御手段は、当該遊技回が特定の条件を満たす場合に、当該遊技回の開始時に、制御モードを第 1 の制御モードから第 2 の制御モードに切り替える手段を備えるので、遊技回実行中特典付与手段によって特典が付与されている期間であっても、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

10

【9584】

[特徴 b A 4]

特徴 b A 1 から特徴 b A 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第 1 の入球部と、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第 2 の入球部と、
を備え、
前記補助手段は、
前記第 1 の入球部または前記第 2 の入球部のいずれか一方に配置され、
前記情報取得手段は、
前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記
第 2 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、
前記取得情報記憶手段は、
前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1
の特別情報、および、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記
特別情報である第 2 の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第 1 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回で
ある第 1 特別情報遊技回と、前記第 2 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果
を報知するための遊技回である第 2 特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

20

30

【9585】

特徴 b A 4 によれば、第 1 特別情報遊技回と第 2 特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備えるので、例えば、第 1 特別情報遊技回の実行中に第 2 特別情報遊技回の判定結果に対する特典を付与する処理が可能となる。このような場合、第 1 特別情報遊技回の開始後に実行する処理によって遊技者に有利な状態となるが、本特徴の遊技機は、第 1 特別情報遊技回の開始時に制御モードを第 1 の制御モードから第 2 の制御モードに切り替える手段を備えるので、第 1 特別情報遊技回の実行中に遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【9586】

<特徴 b B 群>

特徴 b B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態から抽出される。

40

【9587】

[特徴 b B 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

50

、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合に、当該判定の結果を報知する遊技回の終了後に、特典を付与する特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）と、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回（大当たりに当選している遊技回）を条件成立遊技回とし、2つの前記条件成立遊技回のうち先に実行される前記条件成立遊技回を先条件成立遊技回とし、前記先条件成立遊技回よりも後に実行される前記条件成立遊技回を後条件成立遊技回とした場合に、前記後条件成立遊技回の開始時における処理を、前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定する処理決定手段（大当たりに当選した先の遊技回の大当たり種別に基づいて、大当たりに当選した後の遊技回

10

の開始時に特別ボーナス処理に関わる処理を実行するか否かを決定する機能）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【9588】

特徴b B 1によれば、後条件成立遊技回の開始時における処理を、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定する処理決定手段を備えるので、後条件成立遊技回が実行されるよりも前に予め、後条件成立遊技回の開始時に実行する処理に対する対応処理を実行することができる。例えば、先条件成立遊技回において後条件成立遊技回の開始時に実行する処理を示唆する演出を実行することや、先条件成立遊技回と後条件成立遊技回との間に実行される遊技回において後条件成立遊技回の開始時に実行する処理を示唆する演出を実行することなど、後条件成立遊技回の開始時に実行する処理に対する様々な対応処理

20

を実行することができる。また、後条件成立遊技回の開始時における処理を、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、例えば、後条件成立遊技回の開始時における処理として決定した処理が遊技者に有利な処理である場合には、当該処理に対する対応処理として、条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて当該処理によって遊技者に過度に有利にならないような処理を後条件成立遊技回の開始時に実行することができる。

【9589】

[特徴b B 2]

特徴b B 1に記載の遊技機であって、

遊技球を発射する発射手段と、

30

発射された遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第2実施形態における電動役物44a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第1の状態（電動役物44aが閉鎖した状態）と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第2の状態（電動役物44aが開放した状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして少なくとも第1の制御モード（高頻度サポートモード）と第2の制御モード（低頻度サポートモード）とを実行可能な制御手段と、

40

を備え、
前記処理決定手段は、

前記後条件成立遊技回の開始時に前記制御モードを前記第1の制御モードから前記第2の制御モードに切り替えるか否かの判定（高頻度サポートモードフラグをOFFにするか否かの判定）を、前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9590】

特徴b B 2によれば、処理決定手段は、後条件成立遊技回の開始時に制御モードを第1の制御モードから第2の制御モードに切り替えるか否かの判定を、先条件成立遊技回に対

50

応する特別情報に基づいて実行するので、例えば、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて後条件成立遊技回の開始時に遊技者に有利な処理が実行される場合には、当該処理に対する対応処理として、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて後条件成立遊技回の開始時に制御モードを遊技者に有利な制御モードから遊技者に不利となりすぎない制御モードに切り替えるか否かの判定を実行することが可能となり、その結果、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【9591】

〔特徴bB3〕

特徴bB2に記載の遊技機であって、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第1の入球部と、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第2の入球部と、
を備え、
前記情報取得手段は、
前記第1の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第2の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、
前記取得情報記憶手段は、
前記第1の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報、および、前記第2の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第1の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第1特別情報遊技回と、前記第2の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第2特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、
前記遊技機は、さらに、
前記遊技回実行手段が実行する遊技回の時間を遊技時間とした場合に、前記遊技時間を設定する遊技時間設定手段を備え、
前記所定の条件を満たす前記第1の特別情報に対応する遊技回を第1条件成立遊技回とし、2つの前記第1条件成立遊技回のうち先に実行される前記第1条件成立遊技回を第1先条件成立遊技回とし、前記第1先条件成立遊技回よりも後に実行される前記第1条件成立遊技回を第1後条件成立遊技回とした場合に、
前記遊技時間決定手段は、
前記第1後条件成立遊技回が実行されている期間に実行される前記第2特別情報遊技回の前記遊技時間の設定方法を、前記第1先条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定する手段（第2実施形態における第2始動口用の変動時間の設定処理／先に大当たりに当選した第1始動口用遊技回の大当たり種別に基づいて、後に大当たりに当選した第1始動口用遊技回の開始時に、高頻度サポートモードフラグのON/OFFを判定し、高頻度サポートモードフラグの状態に基づいて、後に大当たりに当選した第1始動口用遊技回が実行されている期間に実行される第2始動口用遊技回の変動時間の設定方法を決定する機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【9592】

特徴bB3によれば、第1後条件成立遊技回が実行されている期間に実行される第2特別情報遊技回の遊技時間の設定方法を、第1先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、例えば、第1先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて第1後条件成立遊技回が実行されている期間に実行される第2特別情報遊技回の遊技時間の設定方法を遊技者に有利な設定方法に決定することができる。より具体的には、第2特別情報遊技回の遊技時間の設定方法として、遊技時間の平均値が比較的短くなる設定方法に決定することができる。この場合、第1後条件成立遊技回が実行されている期間が、遊技者に過度に有利になってしまう虞があるが、例えば、上記特徴bB2に示したように、当該処理に対する対応処理として、第1先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて第1後

10

20

30

40

50

条件成立遊技回の開始時に制御モードを切り替えることができるので、例えば、遊技者に有利な制御モードから遊技者に有利となりすぎない制御モードに切り替えることによって、第１後条件成立遊技回が実行されている期間に遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【９５９３】

<特徴ｂＣ群>

特徴ｂＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態から抽出される。

【９５９４】

[特徴ｂＣ１]

10

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回実行手段が実行する遊技回の時間を遊技時間とした場合に、前記遊技時間を設定する遊技時間設定手段と、

遊技球を発射する発射手段と、

20

発射された遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第２実施形態における電動役物４４a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態（電動役物４４aが閉鎖した状態）と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態（電動役物４４aが開放した状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして少なくとも第１の制御モード（高頻度サポートモード）と第２の制御モード（低頻度サポートモード）とを実行可能な制御手段と、

30

を備える遊技機であって、

前記発射手段によって所定の発射強度で遊技球が連続して発射されている状況においては、前記制御手段が前記第１の制御モード（高頻度サポートモード）で前記状態遷移手段を制御する場合の方が、前記制御手段が前記第２の制御モード（低頻度サポートモード）で前記状態遷移手段を制御する場合よりも前記入球部に遊技球が入球しやすく、

前記遊技時間設定手段は、

前記遊技時間の設定方法として少なくとも第１の設定方法と、前記第１の設定方法よりも設定する遊技時間の平均値が短い第２の設定方法とを実行可能であり、

前記制御手段は、

前記遊技時間設定手段が、特定の契機に基づいて前記遊技時間の設定方法を前記第１の設定方法から前記第２の設定方法に切り替える（特定ボーナス処理の開始時に第２始動口用遊技回の変動時間の設定方法を切り替える／高確高頻度時変動時間情報取得処理から高確低頻度時変動時間情報取得処理に切り替える）にも関わらず、当該特定の契機に基づいて、前記制御モードを前記第１の制御モードから前記第２の制御モードに切り替える手段（高頻度サポートモードフラグをOFFにする機能）を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【９５９５】

一般的な遊技機においては、遊技時間の設定方法を第１の設定方法から、第１の設定方法よりも設定する遊技時間の平均値が短い第２の設定方法に切り替えた場合には、状態遷移手段の制御モードを、第２の制御モードから、第２の制御モードよりも入球部に遊技球

50

が入球しやすい第1の制御モードに切り替える。しかしながら、この場合、遊技者に過度に有利な状態になる可能性がある。

特徴b C 1の遊技機によれば、特定の契機に基づいて遊技時間の設定方法を第1の設定方法から第2の設定方法に切り替えるにも関わらず、特定の契機に基づいて、制御モードを第1の制御モードから第2の制御モードに切り替えるので、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【9596】

[特徴b C 2]

特徴b C 1に記載の遊技機であって、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第1の入球部と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第2の入球部と、

を備え、

前記情報取得手段は、

前記第1の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第2の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、

前記取得情報記憶手段は、

前記第1の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報、および、前記第2の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第1の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第1特別情報遊技回と、前記第2の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第2特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、

前記特定の契機は、前記所定の条件を満たす前記第1の特別情報に対応する前記第1特別情報遊技回の開始であり、

前記制御手段は、

前記遊技時間設定手段が、前記所定の条件を満たす前記第1の特別情報に対応する前記第1特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第2特別情報遊技回の前記遊技時間の設定方法を、前記第1の設定方法から前記第2の設定方法に切り替えるにも関わらず、

前記特定の契機に基づいて前記制御モードを前記第1の制御モード（高頻度サポートモード）から前記第2の制御モード（低頻度サポートモード）に切り替える

ことを特徴とする遊技機。

【9597】

特徴b C 2によれば、所定の条件を満たす第1の特別情報に対応する第1特別情報遊技回が実行されている期間に実行される第2特別情報遊技回の遊技時間の設定方法を、第1の設定方法から第2の設定方法に切り替えることによって遊技者に有利な状態となった場合であっても、所定の条件を満たす第1の特別情報に対応する第1特別情報遊技回の開始を契機として制御モードを第1の制御モードから第2の制御モードに切り替えるので、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

さらに、制御モードを切り替える契機は、所定の条件を満たす第1の特別情報に対応する第1特別情報遊技回の開始であるので、当該第1特別情報遊技回が終了した後には特典が付与される処理を実行することも可能であり、遊技者に種々の遊技の状態の変化を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9598】

<特徴b D群>

特徴b D群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態から抽出される。

【9599】

[特徴b D 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第1の入球部と、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第2の入球部と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記情報取得手段は、

前記第1の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第2の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、

前記取得情報記憶手段は、

前記第1の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報、および、前記第2の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第1の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第1特別情報遊技回と、前記第2の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第2特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、

前記演出実行手段は、

1回の前記第1特別情報遊技回が開始されてから終了するまでの期間に実行される前記第2特別情報遊技回において実行する演出を、当該1回の前記第1特別情報遊技回に対応する前記第1の特別情報に基づいて決定する手段（第2実施形態において、特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンを設定処理を実行する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9600】

特徴bD1によれば、1回の前記第1特別情報遊技回が開始されてから終了するまでの期間に実行される前記第2特別情報遊技回において実行する演出を、当該1回の前記第1特別情報遊技回に対応する前記第1の特別情報に基づいて決定するので、第2特別情報遊技回において実行する演出を介して間接的に第1特別情報遊技回について遊技者に推測させることができ、第2特別情報遊技回において実行する演出を利用して第1特別情報遊技回に対する期待感を付与することができる。

【9601】

[特徴bD2]

特徴bD1に記載の遊技機であって、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合に、当該判定の結果を報知する遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段と、

前記特典付与手段が付与する前記特典の種別を、複数種類の前記特典の種別の中から決定する特典種別決定手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記第1特別情報遊技回に対応する前記第1の特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記第1特別情報遊技回の終了後に付与される前記特典の種別に基づいて、当該第1特別情報遊技回が開始されてから終了するまでの期間に実行される前記第2特別情報遊技回において実行する演出を決定する手段（特別ボーナス処理に対応する第1始動口用遊技回における大当たり種別に基づいて、当該特別ボーナス処理の期間に実行される第2始動口用遊技回の小当たり用の演出パターンテーブルを設定する機能）を備える

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【9602】

特徴bD2によれば、第2特別情報遊技回において実行する演出を利用して第1特別情報遊技回の終了後に付与される特典の種別について遊技者に期待感を付与することができる。

【9603】

[特徴bD3]

特徴bD1または特徴bD2に記載の遊技機であって、

前記判定手段は前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定するための判定モードとして少なくとも第1の判定モード（低確率モード）と第2の判定モード（高確率モード）の2種類の判定モードを実行可能であり、

前記判定手段が前記第2の判定モードを実行している場合の方が、前記第1の判定モードを実行している場合より、前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高く、

前記演出実行手段は、

前記第1特別情報遊技回に対応する前記第1の特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該第1特別情報遊技回の終了後に実行される遊技回において前記判定手段が実行する判定モードの種類に基づいて、当該第1特別情報遊技回が開始されてから終了するまでの期間に実行される前記第2特別情報遊技回において実行する演出を決定する手段（特別ボーナス処理に対応する第1始動口用遊技回における大当たり種別が確変大当たりか通常大当たりかによって、当該特別ボーナス処理の期間に実行される第2始動口用遊技回の小当たり用の演出パターンテーブルを設定する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9604】

特徴bD3によれば、第2特別情報遊技回において実行する演出を利用して、第1の特別情報が所定の条件を満たす第1特別情報遊技回の終了後に実行される遊技回の判定モードの種類について遊技者に期待感を付与することができる。

【9605】

<特徴bE群>

特徴bE群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態から抽出される。

【9606】

[特徴bE1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第1の入球部と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第2の入球部と、

遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

を備える遊技機であって、

前記情報取得手段は、

前記第1の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第2の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、

前記取得情報記憶手段は、

前記第1の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報、および、前記第2の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第1の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第1特別情報遊技回（第2実施形態における第1始動口用遊技回）と、前記第2の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第2特別情報遊技回（第2始動口用遊技回）とを並行して実行する手段を備え、

前記特典付与手段は、

前記第1特別情報遊技回に対応する前記第1の特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記第1特別情報遊技回の終了後に、特典である遊技回終了後特典を付与する遊技回終了後特典付与手段（第2実施形態における開閉実行モードを実行する機能）と、

前記第1特別情報遊技回に対応する前記第1の特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記第1特別情報遊技回が実行されている期間に、特典である遊技回実行中特典を付与する遊技回実行中特典付与手段（第2実施形態における特別ボーナス処理を実行する機能）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【9607】

特徴bE1によれば、遊技回終了後特典付与手段と遊技回実行中特典付与手段とを備えるので、遊技回終了後特典および遊技回実行中特典について遊技者に期待感を付与することができる。また、例えば、遊技回実行中特典を付与する場合と付与しない場合とを設定することで、所定の条件を満たす第1の特別情報に対応する第1特別情報遊技回が実行されている期間であっても、遊技回実行中特典が付与されるのか否かを推測させ、遊技者に緊迫感を付与することができる。

【9608】

[特徴bE2]

特徴bE1に記載の遊技機であって、

前記遊技回実行中特典付与手段は、

前記遊技回実行中特典を付与する前記第1特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第2特別情報遊技回（第2始動口用遊技回）を契機として、前記遊技回実行中特典（第2始動口用遊技回における小当たりを契機としたラウンド遊技による特典）を付与する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9609】

特徴bE2によれば、遊技回実行中特典を付与する第1特別情報遊技回が実行されている期間に実行される第2特別情報遊技回を契機として、遊技回実行中特典を付与するので、第1特別情報遊技回に対応する第1の特別情報が所定の条件を満たす場合であっても、さらに第2特別情報遊技回を実行させることによる、より一層大きな期待感を遊技者に付与することができる。

【9610】

[特徴bE3]

特徴bE1または特徴bE2に記載の遊技機であって、

前記特別情報に基づいて前記遊技回実行手段が実行する遊技回の時間である遊技時間を設定する遊技時間設定手段を備え、

前記遊技回実行中特典として付与される特典の量の上限値は、前記遊技回実行中特典を付与する前記第1特別情報遊技回に対して前記遊技時間設定手段が設定した前記遊技時間の長さ（特別ボーナス処理として実行される第1始動口用遊技回の変動時間の長さ）に基づいて決定される

ことを特徴とする遊技機。

【9611】

特徴bE3によれば、遊技回実行中特典として付与される特典の量の上限値は、遊技回実行中特典を付与する第1特別情報遊技回に対して遊技時間設定手段が設定した遊技時間の長さに基づいて決定されるので、遊技者に対して、第1特別情報遊技回がより長く続い

て欲しいといった期待感を付与することができる。また、第1特別情報遊技回の終了が近づくにつれて遊技回実行中特典を少しでも多く取得したいといった期待感や、第1特別情報遊技回の終了時期に関する焦燥感を付与することができ、遊技者の感情に抑揚を付与することができる。

【9612】

＜特徴bF群＞

特徴bF群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態から抽出される。

【9613】

[特徴bF1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第1の入球部と、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第2の入球部と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記情報取得手段は、

前記第1の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第2の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、

前記取得情報記憶手段は、

前記第1の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報、および、前記第2の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第1の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第1特別情報遊技回と、前記第2の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第2特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第1特別情報遊技回が開始されてから所定のタイミングまでの経過時間に関する情報である経過時間情報を取得し、前記経過時間情報に基づいて、当該経過時間情報の取得対象である前記第1特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第2特別情報遊技回に対応する演出を設定する演出設定処理を実行する演出設定処理実行手段（第2実施形態において、特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンの設定処理を実行する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9614】

特徴bF1によれば、第1特別情報遊技回が開始されてから所定のタイミングまでの経過時間に関する情報である経過時間情報に基づいて、当該第1特別情報遊技回が実行されている期間に実行される第2特別情報遊技回に対応する演出を設定するので、実行された第2特別情報遊技回に対応する演出を認識した遊技者に対して、第1特別情報遊技回が実行されてからの経過時間や第1特別情報遊技回が終了するまでの残時間を推測させ、第2特別情報遊技回に対応する演出を介して間接的に第1特別情報遊技回に対する期待感を付与することができる。

【9615】

[特徴bF2]

特徴 b F 1 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記経過時間情報の取得対象である前記第 1 特別情報遊技回に対応する前記第 1 の特別情報に基づいて、前記演出設定処理を実行するか否かを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【9616】

特徴 b F 2 によれば、経過時間情報の取得対象である第 1 特別情報遊技回に対応する第 1 の特別情報に基づいて、演出設定処理を実行するか否かを決定する。よって、遊技者に対して、第 1 特別情報遊技回が実行されている期間に実行される第 2 特別情報遊技回に対応する演出に基づいて、第 1 特別情報遊技回に対応する第 1 の特別情報が所定の条件を満たしているのかを推測させることを可能にし、第 2 特別情報遊技回に対応する演出を介して間接的に第 1 特別情報遊技回に対する期待感を付与することができる。

10

【9617】

[特徴 b F 3]

特徴 b F 1 または特徴 b F 2 に記載の遊技機であって、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定の条件を満たす前記第 1 特別情報に対応する前記第 1 特別情報遊技回が特定の条件を満たす場合に、当該特定の条件を満たす前記第 1 特別情報遊技回が開始されてから所定のタイミングまでの経過時間（第 1 始動口用遊技回の変動時間の残時間 R T）に関する情報である経過時間情報を取得し、前記経過時間情報の取得対象である前記第 1 特別情報遊技回が実行されている期間に実行する前記第 2 特別情報遊技回に対応する演出を設定する演出設定処理を実行する手段を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【9618】

特徴 b F 3 によれば、遊技者に対して、第 1 特別情報遊技回が実行されている期間に実行される第 2 特別情報遊技回に対応する演出に基づいて、第 1 特別情報遊技回が特定の条件を満たしているのか否かを推測させることを可能にし、第 2 特別情報遊技回に対応する演出を介して間接的に第 1 特別情報遊技回に対する期待感を付与することができる。

30

【9619】

[特徴 b F 4]

特徴 b F 3 に記載の遊技機であって、

特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合に、当該判定の結果を報知する遊技回の終了後に特典を付与する遊技回終了後特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）と、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回が前記特定の条件を満たす場合に、当該遊技回の実行中に特典を付与する遊技回実行中特典付与手段（特別ボーナス処理を実行する機能）とを備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【9620】

特徴 b F 4 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が特定の条件を満たす場合に、当該遊技回の実行中に特典を付与するので、遊技者に対して、第 1 特別情報遊技回が実行されている期間に実行される第 2 特別情報遊技回に対応する演出に基づいて、第 1 特別情報遊技回が特定の条件を満たしているのか否かを推測させることを可能にし、第 2 特別情報遊技回に対応する演出を介して間接的に、第 1 特別情報遊技回の実行中に付与される可能性がある特典についてより一層大きな期待感を付与することができる。

【9621】

50

<特徴 b G 群>

特徴 b G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態から抽出される。

【9622】

[特徴 b G 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を図柄を用いて報知する判定結果報知手段と、

10

前記判定手段による前記判定の結果を図柄を用いて報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第 1 の入球部と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第 2 の入球部と、

特典を付与する特典付与手段と、

を備える遊技機であって、

前記情報取得手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、

20

前記取得情報記憶手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報、および、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第 1 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 1 特別情報遊技回と、前記第 2 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 2 特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、

前記特典付与手段は、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、

30

実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（小当たりの場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段とを備え、

前記判定結果報知手段は、

前記所定の条件を満たす前記第 1 の特別情報に対応する前記第 1 特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第 2 特別情報遊技回に対応する前記第 2 の特別情報が前記所定の条件を満たしているとは前記判定手段が判定した場合には、前記第 2 の特別情報が前記所定の条件を満たしていないことを示す判定の結果に対応する前記図柄を用いて当該判定の結果を報知するにも関わらず、前記所定の条件を満たす前記第 1 の特別情報に対応する前記第 1 特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第 2 特別情報遊技回に対応する前記第 2 の特別情報が前記特定の条件を満たしているとは前記判定手段が判定した場合には、前記第 2 の特別情報が前記特定の条件を満たしていることを示す判定の結果に対応する前記図柄を用いて当該判定の結果を報知する特定条件成立報知処理を実行する手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【9623】

特徴 b G 1 によれば、第 1 の特別情報が所定の条件を満たしていることを示す判定の結果に対応する図柄が表示されることを契機として実行される処理と、第 2 の特別情報が所定の条件を満たしていることを示す判定の結果に対応する図柄が表示されることを契機として実行される処理とが、同時期に競合してしまうことを回避することができる。

50

【 9 6 2 4 】

[特徴 b G 2]

特徴 b G 1 に記載の遊技機であって、

前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第 2 実施形態における電動役物 4 4 a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第 1 の状態（電動役物 4 4 a が閉鎖した状態）と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第 2 の状態（電動役物 4 4 a が開放した状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして少なくとも第 1 の制御モード（高頻度サポートモード）と第 2 の制御モード（低頻度サポートモード）とを実行可能な制御手段と、
を備え、

前記制御手段は、

前記所定の条件を満たす前記第 1 の特別情報に対応する前記第 1 特別情報遊技回の開始時に、前記制御モードを前記第 1 の制御モード（高頻度サポートモード）から前記第 2 の制御モード（低頻度サポートモード）に切り替える手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 9 6 2 5 】

特徴 b G 2 によれば、所定の条件を満たす第 1 の特別情報に対応する第 1 特別情報遊技回の開始時に、制御モードを第 1 の制御モードから第 2 の制御モードに切り替える手段を備えるので、第 1 特別情報遊技回の開始後に実行する処理と、状態遷移手段の制御モードとによって、過度に遊技者に有利または不利な状態になることを抑制することができる。

【 9 6 2 6 】

<特徴 b H 群>

特徴 b H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態から抽出される。

【 9 6 2 7 】

[特徴 b H 1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第 1 の入球部（第 1 始動口 3 3）と、

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第 2 の入球部（第 2 始動口 3 4）と、

前記第 1 の入球部および前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報、および、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報を、各々、記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が、所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記判定の結果を示すための識別情報を表示する表示手段（第 2 実施形態における液晶表示装置 4 1）と、

を備える遊技機であって、

前記遊技回実行手段は、

前記第 1 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 1 特別情報遊技回と、前記第 2 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 2 特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、

前記表示手段は、

10

20

30

40

50

前記第1の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第1識別情報（第2実施形態における第1液晶用図柄）と、前記第2の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第2識別情報（第2実施形態における第2液晶用図柄）とを、各々、当該表示手段の異なる表示領域に表示する領域別表示手段を備え、

前記領域別表示手段は、

前記第1の特別情報が前記所定の条件を満たす前記第1特別情報遊技回が第1の状態（先に当選した第1始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選していない状態）において実行された場合には、前記第1の特別情報に対応する前記第1識別情報を表示する表示領域と前記第2の特別情報に対応する前記第2識別情報を表示する表示領域とを入れ替える処理を実行しないにも関わらず、前記第1の特別情報が前記所定の条件を満たす前記第1特別情報遊技回が第2の状態（先に当選した第1始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選している状態）において実行された場合には、前記第1の特別情報に対応する前記第1識別情報を表示する表示領域と前記第2の特別情報に対応する前記第2識別情報を表示する表示領域とを所定のタイミングで入れ替える処理を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【9628】

特徴bH1によれば、第1の特別情報が所定の条件を満たす場合であっても、当該第1の特別情報に対応する第1特別情報遊技回が実行された状態によって、第1識別情報を表示する表示領域と第2識別情報を表示する表示領域とを入れ替える処理が実行される場合と実行されない場合とがあるので、第1の特別情報が所定の条件を満たす第1特別情報遊技回が実行された場合に、表示領域の入れ替えが実行されたか否かを遊技者に認識させることによって、当該第1特別情報遊技回が実行された状態が、第1の状態であったのか第2の状態であったのかを推測させることができる。

【9629】

〔特徴bH2〕

特徴bH1に記載の遊技機であって

前記第1の特別情報が前記所定の条件を満たす前記第1特別情報遊技回が実行される状態が前記第1の状態であるか前記第2の状態であるかを判定する状態判定処理を実行する状態判定処理実行手段を備え、

前記状態判定手段は、

前記第1の特別情報が前記所定の条件を満たす前記第1特別情報遊技回よりも先に実行された第1特別情報遊技回である先実行第1特別情報遊技回に対応する特別情報に基づいて前記状態判定処理を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9630】

特徴bH2によれば、第1の特別情報が所定の条件を満たす第1特別情報遊技回が実行される状態が第1の状態であるか第2の状態であるかの判定は、先実行第1特別情報遊技回に対応する特別情報に基づいて行われるので、例えば、所定の条件を満たす第1特別情報遊技回において、先実行第1特別情報遊技回に対応する特別情報に基づいた処理を、表示領域の入れ替えの実行の可否を利用した処理にすることができる。例えば、表示領域を入れ替えるか入れ替えないかといった演出を実行することによって、先実行第1特別情報遊技回に対応する特別情報に関する情報を示唆することができる。

【9631】

<特徴bI群>

特徴bI群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態から抽出される。

【9632】

〔特徴bI1〕

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記特別情報に基づいて前記遊技回実行手段が実行する遊技回の時間である遊技時間を設定する遊技時間設定手段と、

前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、特典を付与する特典付与手段（第2実施形態における特別ボーナス処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、

前記特典として付与される特典の量の上限値は、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回に対して前記遊技時間設定手段が設定した前記遊技時間の長さ（特別ボーナス処理として実行される第1始動口用遊技回の変動時間の長さ）に基づいて決定される

ことを特徴とする遊技機。

【9633】

特徴b I 1によれば、特典として付与される特典の量の上限値は、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回に対して遊技時間設定手段が設定した遊技時間の長さに基づいて決定されるので、遊技者に対して、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の遊技時間が、より長く続いて欲しいといった期待感を付与することができる。また、当該遊技回の終了が近づくにつれて特典を少しでも多く取得したいといった期待感や、当該遊技回の終了時期に関する焦燥感を付与することができ、遊技者の感情に抑揚を付与することができる。

【9634】

[特徴b I 2]

特徴b I 1に記載の遊技機であって、

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段と、

前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第1の状態と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして少なくとも第1の制御モードと第2の制御モードとを実行可能な制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記特典付与手段が前記特典を付与する場合には、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時に、前記制御モードを前記第1の制御モード（高頻度サポートモード）から前記第2の制御モード（低頻度サポートモード）に切り替える手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9635】

特徴b I 2によれば、特典付与手段が特典を付与する場合には、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の開始時に、制御モードを第1の制御モードから第2の制御モードに切り替えるので、当該遊技回の開始後に付与される特典と、状態遷移手段の制御モードとによって、過度に遊技者に有利または不利な状態になることを抑制することができる。

【9636】

[特徴b I 3]

特徴 b I 2 に記載の遊技機であって、

前記発射手段によって所定の発射強度で遊技球が連続して発射されている状況においては、

前記制御手段が前記第 1 の制御モード（高頻度サポートモード）で前記状態遷移手段を制御する場合の方が、前記制御手段が前記第 2 の制御モード（低頻度サポートモード）で前記状態遷移手段を制御する場合よりも、前記入球部に遊技球が入球しやすい

ことを特徴とする遊技機。

【9637】

特徴 b I 3 によれば、状態遷移手段を第 1 の制御モードで制御する場合の方が第 2 の制御モードで制御する場合よりも入球部に遊技球が入球しやすい。すなわち、第 1 の制御モードは第 2 の制御モードよりも遊技者に有利な制御モードである。従って、本特徴の遊技機によれば、特典付与手段によって特典が付与される遊技回の開始時に、制御モードを遊技者に有利な制御モードから遊技者に有利となりすぎない制御モードに切り替えることができるので、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【9638】

<特徴 b J 群>

特徴 b J 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態から抽出される。

【9639】

[特徴 b J1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回実行手段が実行する遊技回の時間を遊技時間とした場合に、前記遊技時間を設定する遊技時間設定手段と、

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第 1 の入球部と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第 2 の入球部と、

を備える遊技機であって、

前記情報取得手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、

前記取得情報記憶手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報、および、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第 1 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 1 特別情報遊技回と、前記第 2 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 2 特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、

前記遊技時間設定手段は、

前記第 1 の特別情報が前記所定の条件を満たす前記第 1 特別情報遊技回が開始されたこと（大当たりに当選している第 1 始動口用遊技回が開始されたこと）を契機として、前記第 2 特別情報遊技回の前記遊技時間の設定方法を、第 1 の設定方法（第 2 実施形態における高確高頻度時変動時間情報取得処理／ステップ S b 1 3 0 5）から、設定する遊技時間の平均値が前記第 1 の設定方法と異なる第 2 の設定方法（第 2 実施形態における高確低頻

10

20

30

40

50

度時変動時間情報取得処理／ステップS b 1 3 0 6) に切り替える手段を備えることを特徴とする遊技機。

【9640】

特徴b J 1によれば、第1の特別情報が所定の条件を満たす第1特別情報遊技回が開始されたことを契機として、第2特別情報遊技回の遊技時間の設定方法を、第1の設定方法から、設定する遊技時間の平均値が第1の設定方法と異なる第2の設定方法に切り替える手段を備えるので、第1の特別情報が所定の条件を満たす第1特別情報遊技回の開始前と開始後で、単位時間当たりの第2特別情報遊技回の実行回数を変更することができ、遊技における遊技者の有利・不利の度合いを変更することができる。すなわち、第1の特別情報が所定の条件を満たす第1特別情報遊技回が開始されたことを契機として、遊技における遊技者の有利・不利の度合いを変更することができる。

10

【9641】

[特徴b J 2]

特徴b J 1に記載の遊技機であって、

前記第2の設定方法は、前記第1の設定方法よりも設定される遊技時間の平均値が短いことを特徴とする遊技機。

【9642】

特徴b J 2によれば、第2の設定方法は、第1の設定方法よりも設定される遊技時間の平均値が短いので、第1の特別情報が所定の条件を満たす第1特別情報遊技回の開始前と比較して、開始後における単位時間当たりの第2特別情報遊技回の実行回数を多くすることができ、有利な遊技の状態にすることができる。すなわち、第1の特別情報が所定の条件を満たす第1特別情報遊技回が開始されたことを契機として、有利な遊技の状態にすることができる。

20

【9643】

[特徴b J 3]

特徴b J 1または特徴b J 2に記載の遊技機であって、

前記遊技時間設定手段は、

前記第2特別情報遊技回の前記遊技時間の設定方法として、設定する遊技時間の平均値が異なる複数種類の遊技時間の設定方法を選択可能であり、

前記第1の特別情報が前記所定の条件を満たす前記第1特別情報遊技回が開始されたことを契機として、前記第2特別情報遊技回の前記遊技時間の設定方法を、前記第1の設定方法から、前記複数種類の遊技時間の設定方法のうちの一の遊技時間の設定方法に切り替え、

30

前記一の遊技時間の設定方法は、前記設定する遊技時間の平均値が異なる複数種類の遊技時間の設定方法の中から、前記所定の条件を満たす前記第1特別情報遊技回に対応する前記第1の特別情報に基づいて決定される

ことを特徴とする遊技機（第2実施形態の変形例18における遊技機）。

【9644】

特徴b J 3によれば、第1の特別情報が所定の条件を満たす第1特別情報遊技回が開始されたことを契機として切り替える第2特別情報遊技回の遊技時間の設定方法は、所定の条件を満たす第1特別情報遊技回に対応する第1の特別情報に基づいて決定されるので、遊技者に対して、第1特別情報遊技回が所定の条件を満たしたことによる期待感とは別に、第1特別情報遊技回が開始されたことを契機として切り替えられる第2特別情報遊技回の遊技時間の設定方法についての期待感も付与することができる。

40

【9645】

<特徴b K群>

特徴b K群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態から抽出される。

【9646】

[特徴b K 1]

50

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第2実施形態における電動役物44a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第1の状態（電動役物44aが閉鎖した状態）と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第2の状態（電動役物44aが開放した状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードを複数種類実行可能な制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

当該制御手段が実行可能な前記複数種類の制御モード（第2実施形態の変形例1における高頻度サポートモードAと高頻度サポートモードB）のうちの特定の制御モード（高頻度サポートモードB）を実行中である場合には、前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回の開始時に、前記判定の結果に基づいて、実行中の前記特定の制御モードから当該特定の制御モードとは異なる他の種類の制御モードに切り替えるか否かを判定する処理である制御モード切替判定処理を実行するにも関わらず、当該制御手段が実行可能な前記複数種類の制御モードのうちの前記特定の制御モードではない制御モードを実行中である場合には、前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回の開始時に、前記制御モード切替判定処理を実行しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機（第2実施形態の変形例1における遊技機）。

【9647】

特徴bK1によれば、特定の制御モードを実行中である場合には、判定手段による判定の結果を報知する遊技回の開始時に、判定の結果に基づいて、実行中の特定の制御モードから当該特定の制御モードとは異なる他の種類の制御モードに切り替えるか否かを判定する処理である制御モード切替判定処理を実行するので、制御手段によって特定の制御モードが実行されている場合には、遊技者に対して、遊技回の開始時に、判定の結果について期待感を付与することに加えて、制御モードが切り替わるか否かといった期待感を付与することができる。

【9648】

〔特徴bK2〕

特徴bK1に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記制御モード切替判定処理を実行し、前記制御モードを切り替えると判定した場合には、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回の開始時に、前記制御モードを前記特定の制御モードから所定の制御モードに切り替える手段を備え、

前記発射手段によって所定の発射強度で遊技球が連続して発射されている状況においては、

前記制御手段が前記特定の制御モード（第2実施形態の変形例1における高頻度サポートモードB）で前記状態遷移手段を制御する場合の方が、前記制御手段が前記所定の制御モード（低頻度サポートモード）で前記状態遷移手段を制御する場合よりも、前記入球部

10

20

30

40

50

に遊技球が入球しやすい
ことを特徴とする遊技機。

【9649】

特徴b K 2によれば、制御手段が特定の制御モードで状態遷移手段を制御する場合の方が、所定の制御モードで状態遷移手段を制御する場合よりも入球部に遊技球が入球しやすい。よって、制御手段によって制御モードが切り替えられた際に、なんらかの処理が実行されることによって遊技の状態が遊技者に有利な状態に移行する場合であっても、制御モードが特定の制御モードから所定の制御モードに切り替わるので、遊技者に対して過度に有利となることを抑制することができる。

【9650】

10

[特徴b K 3]

特徴b K 1または特徴b K 2に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記制御モード切替判定処理において、前記判定手段による前記判定の結果として前記判定の対象となる特別情報が所定の条件を満たしている場合に、前記制御モードを切り替えると判定する
ことを特徴とする遊技機。

【9651】

特徴b K 3によれば、判定手段による判定の結果として判定の対象となる特別情報が所定の条件を満たしている場合に制御モードを切り替えると判定するので、制御モードが切り替わったことを認識した遊技者に対して、判定の対象となる特別情報が所定の条件を満たしたことを認識させることができる。よって、制御モードの切り替わりを用いて遊技者に期待感を付与することができる。

20

【9652】

<特徴b L群>

特徴b L群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態から抽出される。

【9653】

[特徴b L 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

30

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回実行手段が実行する遊技回の時間を遊技時間とした場合に、前記遊技時間を設定する遊技時間設定手段と、

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第1の入球部と、

40

発射された遊技球が入球可能な入球部である第2の入球部と、

前記第1の入球部または前記第2の入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第2実施形態における電動役物44a）と、

前記補助手段の状態を、前記第1の入球部または前記第2の入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第1の状態（電動役物44aが閉鎖した状態）と、前記第1の入球部または前記第2の入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第2の状態（電動役物44aが開放した状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードを複数種類実行可能な制御手段と、

を備える遊技機であって、

50

前記情報取得手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、

前記取得情報記憶手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報、および、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第 1 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 1 特別情報遊技回と、前記第 2 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 2 特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、

前記遊技時間設定手段は、

前記制御手段が実行可能な前記複数種類の制御モード（第 2 実施形態の変形例 1 における高頻度サポートモード A と高頻度サポートモード B）のうちの特定の制御モード（高頻度サポートモード B）を実行中である場合には、前記判定手段による前記第 1 の特別情報に対する前記判定の結果を報知する前記第 1 特別情報遊技回の開始時に、当該第 1 の特別情報に対する前記判定の結果に基づいて、前記第 2 特別情報遊技回の前記遊技時間の設定方法を、第 1 の設定方法から、設定する遊技時間の平均値が前記第 1 の設定方法と異なる第 2 の設定方法に切り替えるか否かを判定する設定方法切替判定処理を実行するにも関わらず、当該制御手段が実行可能な前記複数種類の制御モードのうちの前記特定の制御モードとは異なる制御モードを実行中である場合には、前記判定手段による前記第 1 の特別情報に対する前記判定の結果を報知する前記第 1 特別情報遊技回の開始時に、前記設定方法切替判定処理を実行しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機（第 2 実施形態の変形例 1 における遊技機）。

【9654】

第 2 特別情報遊技回の遊技時間の設定方法を、第 1 の設定方法から、設定する遊技時間の平均値が第 1 の設定方法と異なる第 2 の設定方法に切り替えた場合、単位時間当たりの第 2 特別情報遊技回の実行回数を変更することができ、遊技における遊技者の有利・不利の度合いを変更することができる。

【9655】

よって、特徴 b L 1 によれば、制御手段が実行可能な複数種類の制御モードのうちの特定の制御モードを実行中である場合には、判定手段による第 1 の特別情報に対する判定の結果を報知する第 1 特別情報遊技回の開始時に、当該第 1 の特別情報に対する判定の結果に基づいて、第 2 特別情報遊技回の遊技時間の設定方法を、第 1 の設定方法から、設定する遊技時間の平均値が第 1 の設定方法と異なる第 2 の設定方法に切り替えるか否かを判定する設定方法切替判定処理を実行するので、制御手段が特定の制御モードを実行していることを認識した遊技者に対して、第 1 特別情報遊技回の開始時に、第 2 特別情報遊技回の遊技時間の設定方法が切り替わるか、すなわち、遊技における遊技者の有利・不利の度合いが変更されるかといった期待感や緊迫感を付与することができる。

【9656】

〔特徴 b L 2〕

特徴 b L 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の設定方法は、前記第 1 の設定方法よりも設定される遊技時間の平均値が短いことを特徴とする遊技機。

【9657】

特徴 b L 2 によれば、第 2 の設定方法は、第 1 の設定方法よりも設定される遊技時間の平均値が短いので、第 2 特別情報遊技回の遊技時間の設定方法が第 1 の設定方法から第 2 の設定方法に切り替わった場合には、単位時間当たりの第 2 特別情報遊技回の実行回数を多くすることができ、遊技者にとって有利な状態に移行することができる。よって、制御手段が特定の制御モードを実行していることを認識した遊技者に対して、第 1 特別情報遊

技回の開始時に、第2特別情報遊技回の遊技時間の設定方法が第1の設定方法から第2の設定方法に切り替わって有利な状態に移行しないかといった期待感を付与することができる。

【9658】

[特徴bL3]

特徴bL1または特徴bL2に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、

当該制御手段が実行可能な前記複数種類の制御モードのうち特定の制御モードを実行中である場合には、前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回の開始時に、前記判定の結果に基づいて、実行中の前記特定の制御モードから当該特定の制御モードとは異なる他の種類の制御モードに切り替えるか否かを判定する処理である制御モード切替判定処理を実行するにも関わらず、当該制御手段が実行可能な前記複数種類の制御モードのうちの前記特定の制御モードとは異なる制御モードを実行中である場合には、前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回の開始時に、前記制御モード切替判定処理を実行しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9659】

特徴bL3によれば、特定の制御モードを実行中である場合には、判定手段による判定の結果を報知する遊技回の開始時に、判定の結果に基づいて、実行中の特定の制御モードから当該特定の制御モードとは異なる他の種類の制御モードに切り替えるか否かを判定する処理である制御モード切替判定処理を実行するので、遊技者は、制御手段によって特定の制御モードが実行されている場合には、遊技者に対して、遊技回の開始時に、判定の結果について期待感を付与することに加えて、制御モードが切り替わるか否かといった期待感を付与することができる。

【9660】

<特徴bM群>

特徴bM群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態から抽出される。

【9661】

[特徴bM1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第2実施形態における電動役物44a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第1の状態（電動役物44aが閉鎖した状態）と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第2の状態（電動役物44aが開放した状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして少なくとも第1の制御モード（高頻度サポートモード）と第2の制御モード（低頻度サポートモード）とを実行可能な制御手段と、
を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

10

20

30

40

50

前記第1の制御モードから前記第2の制御モードに切り替えた時点（高頻度サポートモードフラグをONからOFFに切り替えた時点）から、前記補助手段が前記第2の制御モードで状態遷移を開始する時点までの期間である制御モード移行期間（第2実施形態の変形例19におけるサポートモード移行期間）において、前記補助手段を複数種類の動作態様で制御可能である

ことを特徴とする遊技機（第2実施形態の変形例19における遊技機）。

【9662】

特徴bM1によれば、制御モード移行期間において、補助手段を複数種類の動作態様で制御することによって、第1の制御モードから第2の制御モードへの切り替え時に、遊技者に種々の推測をさせたり期待感を付与したりすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。例えば、制御モード移行期間に、第1の制御モードや第2の制御モードにおける動作態様とは異なる動作態様で補助手段を制御することによって、遊技者に一時的な混乱を付与することや、意外性を付与することができる。

10

【9663】

〔特徴bM2〕

特徴bM1に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記制御モード移行期間における前記補助手段の動作態様を、前記第1の制御モードの実行を継続した場合の動作態様である第1の動作態様で制御する手段と、

前記制御モード移行期間における前記補助手段の動作態様を、前記第1の動作態様とは異なる動作態様で制御する手段とを備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【9664】

特徴bM2によれば、制御モード移行期間における補助手段の動作態様を、第1の制御モードの実行を継続した場合の動作態様である第1の動作態様で制御する手段を備えるので、第1の制御モードから第2の制御モードへ切り替わったことを遊技者に認識させることを遅らせることができ、遊技者の推測を覆したり、遊技者に意外性を付与することができる。また、制御モード移行期間における補助手段の動作態様を、第1の動作態様とは異なる動作態様で制御する手段を備えるので、制御部が制御モードを第1の制御モードから第2の制御モードに切り替えたタイミングで制御モードが切り替わったことを遊技者に認識させることや、遊技がどのような状態に移行したのかを遊技者が一時的に認識させるべくすることなど、興趣の向上につながる種々の制御をすることができる。さらに、これらの手段を組み合わせることで、制御モード移行期間において、遊技者に種々の感情を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【9665】

<特徴bN群>

特徴bN群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態から抽出される。

【9666】

〔特徴bN1〕

40

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を図柄を用いて報知する判定結果報知手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を図柄を用いて報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第1の入球部と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第2の入球部と、

50

発射された遊技球が入球可能な入球部であって、所定の役物が作動した場合に入球が容易になる第3の入球部と、

前記所定の役物（第2実施形態の可変入賞装置36、開閉扉36b）の動作を制御する役物制御手段と、

特典を付与する特典付与手段と、

を備える遊技機であって、

前記情報取得手段は、

前記第1の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第2の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、

前記取得情報記憶手段は、

前記第1の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報、および、前記第2の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第1の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第1特別情報遊技回と、前記第2の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第2特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、

前記役物制御手段は、

前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、前記所定の役物（第2実施形態の可変入賞装置36、開閉扉36b）を作動させる所定条件作動手段と、前記所定の条件とは異なる特定の条件を満たす場合に（小当たりに当選した場合に）、前記所定の役物（第2実施形態の可変入賞装置36、開閉扉36b）を作動させる特定条件作動手段とを備え、

前記特典付与手段は、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、当該遊技回の終了時に前記所定条件作動手段に前記所定の役物を動作させることによって特典を付与する所定条件成立時特典付与手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記所定の条件を満たす前記第1の特別情報に対応する前記第1特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第2特別情報遊技回に対応する前記第2の特別情報が前記特定の条件として第1の特定の条件を満たす場合には（第2実施形態の変形例12における第1小当たりに当選した場合には）、前記第1の特定の条件を満たす前記第2の特別情報に対応する前記第2特別情報遊技回の終了時に、前記所定の条件を満たす前記第1の特別情報に対応する前記第1特別情報遊技回を終了させる手段と、

前記所定の条件を満たす前記第1の特別情報に対応する前記第1特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第2特別情報遊技回に対応する前記第2の特別情報が前記特定の条件として第2の特定の条件を満たす場合には（第2実施形態の変形例12における第2小当たりに当選した場合には）、前記第2の特定の条件を満たす前記第2の特別情報に対応する前記第2特別情報遊技回の終了時に、前記所定の条件を満たす前記第1の特別情報に対応する前記第1特別情報遊技回を終了させない手段とを備える

ことを特徴とする遊技機（第2実施形態の変形例12における遊技機）。

【9667】

特徴bN1によれば、第2特別情報遊技回に対応する特別情報が第1の特定の条件を満たす場合には、当該第2特別情報遊技回の終了時に所定の条件を満たす第1の特別情報に対応する第1特別情報遊技回を終了させてしまうので、当該第1特別情報遊技回が実行されている期間に第2特別情報遊技回が実行された場合に、当該第2特別情報遊技回に対応する第2の特別情報が特定の条件を満たす場合であっても、当該特定の条件のうち第1の特定の条件を満たすのか第2の特定の条件を満たすのかを遊技者に推測させ、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【9668】

[特徴 b N 2]

特徴 b N 1 に記載の遊技機であって、
前記判定結果報知手段は、

前記所定の条件を満たす前記第 1 の特別情報に対応する前記第 1 特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第 2 特別情報遊技回に対応する前記第 2 の特別情報が前記所定の条件を満たしているとは前記判定手段が判定した場合には、前記第 2 の特別情報が前記所定の条件を満たしていないことを示す判定の結果に対応する前記図柄を用いて当該判定の結果を報知するにも関わらず、前記所定の条件を満たす前記第 1 の特別情報に対応する前記第 1 特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第 2 特別情報遊技回に対応する前記第 2 の特別情報が前記特定の条件を満たしているとは前記判定手段が判定した場合には、前記第 2 の特別情報が前記特定の条件を満たしていることを示す判定の結果に対応する前記図柄を用いて当該判定の結果を報知する特定条件成立報知処理を実行する手段を備える

10

ことを特徴とする遊技機。

【9669】

特徴 b N 2 によれば、第 1 の特別情報が所定の条件を満たしていることを示す判定の結果に対応する図柄が表示されることを契機として実行される処理と、第 2 の特別情報が所定の条件を満たしていることを示す判定の結果に対応する図柄が表示されることを契機として実行される処理とが、同時期に競合してしまうことを回避することができる。

20

【9670】

<特徴 c A 群>

特徴 c A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 3 実施形態から抽出される。

【9671】

[特徴 c A 1]

遊技球が入球可能な入球部（第 3 実施形態における特電始動口 5 2）と、
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

30

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第 3 実施形態における普通電動役物 5 3）と、

前記補助手段の動作を制御する制御モードとして、第 1 の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 の制御モードで前記補助手段を制御する場合よりも前記入球部に遊技球が入球しやすい第 2 の制御モード（高頻度サポートモード）とを有する補助制御手段と、

40

を備える遊技機であって、
前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モードとして、第 1 判定モード（低確率モード）と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）とを有しており、

当該遊技機は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回（大当たりに当選した遊技回）の終了後に、前記制御モードが前記第 1 制御モードであり、かつ、前記判定モードが前記第 2 判定モードである特定状態（第 3 実施形態における潜伏確変状態）に移行する

ことを特徴とする遊技機。

【9672】

50

特徴 c A 1 によれば、所定の条件を満たす遊技回の終了後に特定状態に移行するので、当該特定状態に移行することを利用して種々の処理を実行することができる。例えば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の終了後に、特定状態である期間中に限って、固有の方法によって遊技者に特典を付与する処理を実行することができる。また、判定モードと制御モードとを制御することによって特定状態に移行させたり、特定状態から他の状態に移行させたりすることができる。よって、所定の条件を満たす遊技回の終了後において、判定モードを切り替えるタイミングと制御モードを切り替えるタイミングとを制御することによって、特定状態の継続時間を制御することができ、特定状態の場合のみに行う処理の実行時間を当該判定モードを切り替えるタイミングと制御モードを切り替えるタイミングとによって制御することができる。よって、所定の条件を満たす遊技回の終了後に、簡易な処理によって、種々の処理の実行制御を行うことができる。

10

【9673】

[特徴 c A 2]

特徴 c A 1 に記載の遊技機であって、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

前記特定状態（第3実施形態における潜伏確変状態）である場合に、前記特典を付与する第1の特典付与手段（特別ボーナスを付与する機能）と、

前記特定状態の終了後に、前記特典を付与する第2の特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）と、

20

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9674】

特徴 c A 2 によれば、特定状態である場合に、特典を付与する第1の特典付与手段と、特定状態の終了後に、特典を付与する第2の特典付与手段とを備えるので、判定モードを切り替えるタイミングと制御モードを切り替えるタイミングとを制御することによって、第1の特典付与手段によって特典を付与する期間の時間的な長さを制御し、さらに、第2の特典付与手段が特典の付与を開始するタイミングを制御することができる。また、特典付与手段を2種類備えるので、第1の特典付与手段による特典の付与から第2の特典付与手段による特典の付与に切り替わったことを認識した遊技者に意外性を付与することができる。

30

【9675】

[特徴 c A 3]

特徴 c A 1 または特徴 c A 2 に記載の遊技機であって、

前記特定状態の継続時間を決定する継続時間決定手段（第3実施形態におけるオープニング時間設定処理を実行する機能）を備え、

前記継続時間決定手段は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回における当該特別情報に基づいて前記継続時間を決定する手段（第3実施形態におけるオープニング時間設定処理において高確率モードであるか否かを判定する機能）を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【9676】

特徴 c A 3 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回における当該特別情報に基づいて継続時間を決定するので、特別情報が所定の条件を満たすことによって遊技者に期待感を付与することに加え、遊技回の終了後に移行する特定状態の継続時間について推測させることができ、より一層の期待感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9677】

<特徴 c B 群>

50

特徴 c B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 3 実施形態から抽出される。

【 9 6 7 8 】

[特徴 c B 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球部（第 3 実施形態における特電始動口 5 2）と、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球した場合に、所定の駆動機構（第 2 開閉扉 5 5 b）を駆動させる駆動手段と、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球してから前記所定の駆動機構の駆動を開始するまでの時間である駆動開始時間を決定する駆動開始時間決定手段（第 3 実施形態における第 2 入賞口用開閉シナリオ設定処理を実行する機能）と、

10

遊技の進行に関する制御を実行する制御手段（主制御装置）と、

を備える遊技機であって、

前記駆動開始時間決定手段は、

前記制御手段による制御の状態（抽選モードとサポートモードの状態）に基づいて、前記駆動開始時間を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【 9 6 7 9 】

特徴 c B 1 によれば、制御手段による制御の状態に基づいて、駆動機構の駆動開始時間が決定されるので、駆動機構の駆動を期待する遊技者に対して、遊技の進行の状態について注目させることができる。また、逆に、遊技の進行の状態と駆動開始時間とが関連していることから、遊技の進行の状態を把握しようとする遊技者に対して、第 1 の入球部への遊技球の入球および駆動機構の駆動に注目させることができる。結果として、遊技の進行に関する制御の状態と駆動開始時間とを関連付けて制御することによって、遊技者を常時遊技に注目させることができる。

20

【 9 6 8 0 】

[特徴 c B 2]

特徴 c B 1 に記載の遊技機であって、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

30

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記第 1 の入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第 3 実施形態における普通電動役物 5 3）と、

前記補助手段の動作を制御する制御モードとして、第 1 の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 の制御モードで前記補助手段を制御する場合よりも前記入球部に遊技球が入球しやすい第 2 の制御モード（高頻度サポートモード）とを有する補助制御手段と、

40

を備え、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モードとして、第 1 判定モード（低確率モード）と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）とを有しており、

前記制御手段は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に、前記制御モードが前記第 1 制御モードであり、かつ、前記判定モードが前記第 2 判定モードである特定状態（潜伏確変状態）に移行させ、

前記駆動開始時間決定手段は、

50

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後から次の遊技回が開始されるまでの期間である特別遊技期間における状態が前記特定状態であるか否かに基づいて、前記特別遊技期間における前記駆動開始時間を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9681】

特徴c B 2によれば、特別遊技期間における状態が特定状態か否かに基づいて、当該特別遊技期間における駆動開始時間を決定する。したがって、特別遊技機期間において、遊技者に対して、特定状態か否かに注目させることができる。より具体的には、特別遊技期間において、遊技者に対して、判定モードと制御モードに注目させることができる。結果として、判定モード、制御モード、第1の入球部への入球、駆動開始時間、駆動機構の駆動など、種々の要素について遊技者に注目をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【9682】

[特徴c B 3]

特徴c B 1または特徴c B 2に記載の遊技機であって、
前記駆動機構は、遊技球が入球可能な第2の入球部（第2大入賞口55a）を備え、
前記第2の入球部は、前記駆動機構が駆動することによって、駆動前と比較して遊技球の入球が容易となり、
前記遊技機はさらに、
前記第2の入球部に遊技球が入球したことを契機として賞球としての遊技球を払い出す賞球払い出し手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

20

【9683】

特徴c B 3によれば、駆動機構は、遊技球が入球可能な第2の入球部を備え、第2の入球部は、駆動機構が駆動することによって、駆動前と比較して遊技球の入球が容易となり、第2の入球部に遊技球が入球したことを契機として賞球としての遊技球を払い出すので、遊技者に、駆動機構の駆動開始時間により一層注目させることができるとともに、遊技の進行の状態により一層注目させることができる。

【9684】

<特徴c D群>

30

特徴c D群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態から抽出される。

【9685】

[特徴c D 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

40

、
前記判定手段によって前記所定の条件を満たすと判定された特別情報に対応する前記遊技回である条件成立遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段と、

を備え、

前記特典付与手段は、

前記特典を付与する期間である特典付与期間の時間的長さである特典付与時間（第3実施形態において特定期間におけるオープニング時間）を、前記特典を付与する契機となった前記条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定する特典付与時間決定手段（第3実施形態におけるオープニング時間設定処理において大当たり種別に応じたオープニング時間に設定する機能）を備える

50

ことを特徴とする遊技機。

【9686】

特徴c D 1によれば、特典付与時間は条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、特別情報が所定の条件を満たしたことへの遊技者の満足感に加え、特典付与時間の長さについても期待感や緊迫感を付与することができる。換言すれば、遊技回に対応する特別情報について、所定の条件を満たすか否かといった期待感だけではなく、さらに、当該特別情報に対応する特典付与時間の長さについても期待感を付与することができる。

【9687】

[特徴c D 2]

特徴c D 1に記載の遊技機であって、
前記特典付与手段は、

第1の特典付与手段（特別ボーナスを付与する機能）と、第2の特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）とを備え、

前記第1の特典付与手段は、前記特典付与時間決定手段（第3実施形態におけるオープニング時間設定処理を実行する機能）を備え、

前記第2の特典付与手段は、前記第1の特典付与手段による特典の付与の終了後に、当該第2の特典付与手段としての特典の付与を開始する手段（遊技状態移行処理においてオープニング期間の終了後に第1大入賞口開閉処理を実行する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9688】

特徴c D 2によれば、第1の特典付与手段は、特典付与時間決定手段を備えるので、遊技回に対応する特別情報について、所定の条件を満たすか否かといった期待感だけではなく、さらに、第1の特典付与手段によって特典が付与される特典付与時間の長さについても期待感を付与することができる。さらに、特徴c D 2によれば、特典付与手段は、第1の特典付与手段と、第2の特典付与手段とを備えるので、第1の特典付与手段による特典の付与に加えて、第2の特典付与手段による特典の付与についても、遊技者に期待感を付与することができる。

【9689】

<特徴c E群>

特徴c E群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態から抽出される。

【9690】

[特徴c E 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
前記判定手段によって前記所定の条件を満たすと判定された特別情報に対応する前記遊技回である条件成立遊技回（第3実施形態において大当たりに当選した遊技回）の終了後に特典を付与する特典付与手段と、

を備える遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モードとして、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）とを有しており、

前記特典付与手段は、

10

20

30

40

50

前記特典を付与する処理の方法を、当該特典を付与する契機となった前記条件成立遊技回に対応する前記特別情報に対して前記判定手段が前記判定を行った前記判定モードに基づいて決定する手段（第3実施形態におけるオープニング時間設定処理において高確率モードであるか否かを判定する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9691】

特徴c E 1によれば、特典を付与する処理の方法を、当該特典を付与する契機となった条件成立遊技回に対応する特別情報に対して判定手段が判定を行った判定モードに基づいて決定するので、遊技回実行時の判定モードについて第1判定モードであるのか第2判定モードであるのかといったことに遊技者を注目させることができる。さらに、現在の判定モードにおいて特別情報が所定の条件を満たした場合に、その後に実行される特典を付与する処理の方法について遊技者に推測および注目をさせることができる。また、遊技者が判定モードを把握することなく条件成立遊技回が終了し特典の付与が開始された場合に、特典を付与する処理の方法を把握することによって、先に実行された条件成立遊技回における判定モードを推測する楽しみを遊技者に提供することができる。このように、条件成立遊技回における判定モードと、条件成立遊技回の終了後における特典を付与する処理の方法とを関連させることによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9692】

[特徴c E 2]

特徴c E 1に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、

第1の特典付与手段（特別ボーナスを付与する機能）と、第2の特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）とを備え、

前記特典を付与する契機となった前記条件成立遊技回に対応する前記特別情報に対して前記判定手段が前記第1判定モード（低確率モード）で前記判定を行った場合には、前記条件成立遊技回の終了後に前記第1の特典付与手段による特典の付与はされず、前記第2の特典付与手段による特典の付与がされ、

前記特典を付与する契機となった前記条件成立遊技回に対応する前記特別情報に対して前記判定手段が前記第2判定モード（高確率モード）で前記判定を行った場合には、前記条件成立遊技回の終了後に前記第1の特典付与手段による特典の付与がされ、前記第1の特典付与手段による特典の付与が終了した後に、前記第2の特典付与手段による特典の付与がされる

ことを特徴とする遊技機。

【9693】

特徴c E 2によれば、条件成立遊技回において第1判定モードで判定がされた場合には、条件成立遊技回の終了後に第1の特典付与手段による特典の付与はされず、第2の特典付与手段による特典の付与がされ、条件成立遊技回において第2判定モードで判定がされた場合には、条件成立遊技回の終了後に第1の特典付与手段による特典の付与がされ、第1の特典付与手段による特典の付与が終了した後に、第2の特典付与手段による特典の付与がされるので、条件成立遊技回における判定モードによって、その後に付与される特典において遊技者への有利の度合いが異なる。従って、より一層、遊技者に対して、判定モードについて注目をさせることができる。また、判定モードが第2判定モードである場合において特別情報が所定の条件を満たした場合には、第1の特典付与手段および第2の特典付与手段による特典が付与されるので、判定モードが第2判定モードである場合には、遊技者に対して、特別情報が所定の条件を満たすことに対して、さらに大きい期待感を付与することができる。

【9694】

[特徴c E 3]

特徴c E 2に記載の遊技機であって、

前記第1の特典付与手段は、

当該第 1 の特典付与手段として前記特典を付与する期間である第 1 特典付与期間の時間的長さである第 1 特典付与時間（第 3 実施形態において特定期間におけるオープニング時間）を、前記特典を付与する契機となった前記条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定する第 1 特典付与時間決定手段（第 3 実施形態におけるオープニング時間設定処理において大当たり種別に応じたオープニング時間に設定する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9695】

特徴 c E 3 によれば、第 1 特典付与時間を、特典を付与する契機となった条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、第 1 の特典付与手段によって特典が付与されることが分かった場合であっても、さらに、当該条件成立遊技回における特別情報に基づいて決定された第 1 特典付与時間について、遊技者に推測をさせるとともに、期待感を付与することができる。

【9696】

[特徴 c E 4]

特徴 c E 2 から特徴 c E 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球の入球が可能な第 1 の入球部（第 3 実施形態における特電始動口 5 2）と、
前記入球部に遊技球が入球したことを条件として駆動する駆動機構（第 2 可変入賞装置 5 5）と、

前記駆動機構が駆動することによって遊技球の入球が容易となる第 2 の入球部（第 2 大入賞口 5 5a）と、

を備え、

前記第 1 特典付与手段は、

前記条件成立遊技回の終了後から前記第 2 の特典付与手段が特典を開始するまでの期間である特定期間（第 3 実施形態におけるオープニング期間）において、当該特定期間以外の期間と比べて前記第 2 の入球部に遊技球が入りやすくなるように前記第 1 の入球部に遊技球が入球してから前記駆動機構の駆動が終了するまでの駆動態様を制御する（特電始動口 5 2 に遊技球が入球してから第 2 開閉扉 5 5 b が開放するまでの時間を特定期間以外の期間と比べて短くする）ことによって、前記特定期間に特典を付与する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9697】

特徴 c E 4 によれば、特定期間において、当該特定期間以外の期間と比べて第 2 の入球部に遊技球が入りやすくなるように第 1 の入球部に遊技球が入球してから駆動機構の駆動が終了するまでの駆動態様を制御することによって、特定期間に特典を付与するので、特定期間における第 1 の入球部に遊技球が入球してから駆動機構の駆動が終了するまでの駆動態様に対して、遊技者を注目させることができるとともに、当該駆動態様に基づいて遊技者に期待感を付与することができる。

【9698】

<特徴 c F 群>

特徴 c F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 3 実施形態から抽出される。

【9699】

[特徴 c F 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

前記特別情報が前記所定の条件を満たす（第 3 実施形態において大当たりに当選する）

10

20

30

40

50

ことを条件として、当該所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回である条件成立遊技回の終了後に、連続して駆動する第1の駆動機構（第3実施形態における第1可変入賞装置54）と、

前記第1の駆動機構が駆動することによって、遊技球の入球が容易となる第1の入球部（第1大入賞口54a）と、

前記条件成立遊技回の終了後から前記第1の駆動機構が連続した駆動を開始するまでの期間である特定期間（オープニング期間）に、特典（特別ボーナス）を付与する特別特典付与手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【9700】

特徴c F1によれば、条件成立遊技回の終了後から第1の駆動機構が連続した駆動を開始するまでの期間である特定期間に、特典を付与する。通常、特別情報が所定の条件を満たす場合には、当該所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の終了後に、第1の駆動機構が連続して駆動することによって遊技者に特典を付与する。特徴c F1によれば、第1の駆動機構が連続して駆動することによって遊技者に特典を付与することに先立って、特定期間において特典を付与するので、遊技者に意外性を付与することができるとともに、遊技者に期待感を付与することができる。

【9701】

[特徴c F2]

特徴c F1に記載の遊技機であって、

前記特別特典付与手段は、

前記特定期間（オープニング期間）の時間的な長さを、前記条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定する手段を備える手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9702】

特徴c F2によれば、特定期間の時間的な長さを、条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて実行される各種処理（例えば演出など）に基づいて、特定期間の時間的な長さについて遊技者に推測させ、遊技者に期待感を付与することができる。

【9703】

[特徴c F3]

特徴M1または特徴M2に記載の遊技機であって、

前記特別特典付与手段は、

前記付与する特典の有利度を、前記特定期間（オープニング期間）の時間的な長さによって制御する

ことを特徴とする遊技機。

【9704】

特徴c F3によれば、付与する特典の有利度を、特定期間の時間的な長さによって制御するので、遊技者に対して、特定期間の時間的な長さについて、より一層期待感を付与することができる。

【9705】

[特徴c F4]

特徴M1から特徴M3のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1の入球部（第1大入賞口54a）とは異なる第2の入球部（第3実施形態における特電始動口52）と、

前記第2の入球部に遊技球が入球したことを条件として駆動する第2の駆動機構（第2可変入賞装置55）と、

前記第2の駆動機構が駆動することによって遊技球の入球が容易となる第3の入球部（第2大入賞口55a）と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記特別特典付与手段は、

前記特定期間において、当該特定期間以外の期間と比べて前記第3の入球部に遊技球が入りやすくなるように前記第2の入球部に遊技球が入球してから前記第2の駆動機構の駆動が終了するまでの駆動態様を制御する（特電始動口52に遊技球が入球してから第2開閉扉55bが開放するまでの時間を特定期間以外の期間と比べて短くする）ことによって、前記特定期間に特典を付与する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9706】

特徴cF4によれば、特定期間において、当該特定期間以外の期間と比べて第3の入球部に遊技球が入りやすくなるように第2の入球部に遊技球が入球してから第2の駆動機構の駆動が終了するまでの駆動態様を制御することによって、特定期間に特典を付与するので、特定期間における第2の入球部に遊技球が入球してから第2の駆動機構の駆動が終了するまでの駆動態様に対して、遊技者を注目させることができるとともに、当該駆動態様に基づいて遊技者に期待感を付与することができる。

【9707】

<特徴cG群>

特徴cG群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態から抽出される。

【9708】

[特徴cG1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記判定手段によって前記所定の条件を満たすと判定された特別情報に対応する前記遊技回である条件成立遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段と、

を備える遊技機であって、

2つの前記条件成立遊技回のうち、先に実行された前記条件成立遊技回を先条件成立遊技回（第3実施形態における先当選遊技回）とし、後に実行された前記条件成立遊技回を後条件成立遊技回（第3実施形態における後当選遊技回）とした場合に、

前記特典付与手段は、

前記後条件成立遊技回の終了後に実行する処理を、前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報（先当選遊技回の大当たり種別に基づく次回遊技回からの判定モード）に基づいて決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9709】

特徴cG1によれば、後条件成立遊技回の終了後に実行する処理を、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、条件成立遊技回が実行された場合に、当該条件成立遊技回の終了後に実行される処理についての期待感を遊技者に付与することに加えて、次に条件成立遊技回（後条件成立遊技回）が実行された場合における処理の方法についても期待感を付与することができる。

【9710】

[特徴cG2]

特徴cG1に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、

前記後条件成立遊技回の終了後に実行する処理として、前記後条件成立遊技回の終了後に特典を付与する処理の方法を、前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報（先当選

10

20

30

40

50

遊技回の大当たり種別に基づく次回遊技回からの判定モード)に基づいて決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9711】

特徴c G 2によれば、後条件成立遊技回の終了後に特典を付与する処理の方法を、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、条件成立遊技回が実行された場合に、当該条件成立遊技回の終了後の特典を付与する処理の方法についての期待感を遊技者に付与することに加えて、次に条件成立遊技回(後条件成立遊技回)が実行された場合における特典を付与する処理の方法についても期待感を付与することができる。また、条件成立遊技回が実行された場合に、当該条件成立遊技回の終了後の特典を付与する処理の方法について、遊技者に対して、当該条件成立遊技回の前に実行された条件成立遊技回(先条件成立遊技回)における特別情報に基づいて推測をさせることができる。従って、条件成立遊技回が実行された場合には、当該条件成立遊技回から見て先条件成立遊技回における特別情報に基づく当該条件成立遊技回の終了後の特典を付与する方法の推測、および、当該条件成立遊技回から見て後条件成立遊技回における特典を付与する方法の推測をさせることができ、1回の条件成立遊技回の実行で、遊技者に対して種々の推測を促し、さらに、期待感を付与することができる。

【9712】

[特徴c G 3]

特徴c G 2に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、

第1の特典付与手段(特別ボーナスを付与する機能)と、第2の特典付与手段(ラウンド遊技を実行する機能)とを備え、

前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合(大当たり種別が確変大当たりである場合)には、前記後条件成立遊技回の終了後に、前記第1の特典付与手段によって特典の付与がされ、前記第1の特典付与手段による特典の付与が終了した後に、前記第2の特典付与手段による特典の付与がされ

前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たさない場合(大当たり種別が通常大当たりである場合)には、前記後条件成立遊技回の終了後に、前記第1の特典付与手段による特典の付与はされず、前記第2の特典付与手段による特典の付与がされる

ことを特徴とする遊技機。

【9713】

特徴c G 3によれば、先条件成立遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合には、当該先条件成立遊技回が終了した後の特典の付与について遊技者に期待感を付与することに加え、後条件成立遊技回の終了後の特典の付与についても大きな期待感を付与することができる。

【9714】

[特徴c G 4]

特徴c G 3に記載の遊技機であって、

前記第1の特典付与手段は、

前記後条件成立遊技回の終了後に当該第1の特典付与手段として前記特典を付与する期間である第1特典付与期間の時間的長さである第1特典付与時間を、前記後条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定する第1特典付与時間決定手段(第3実施形態におけるオープニング時間設定処理において大当たり種別に応じたオープニング時間に設定する機能)を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9715】

特徴c G 4によれば、先条件成立遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たしていた場合には、後条件成立遊技回の終了後の第1特典付与期間における第1特典付与時

10

20

30

40

50

間を、当該後条件成立遊技回に基づいて遊技者に推測させることができ、遊技者に期待感を付与することができる。

【9716】

〔特徴cG5〕

特徴cG1から特徴cG4のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特典付与手段は、

前記後条件成立遊技回の終了後に実行する処理として、前記後条件成立遊技回の終了後から特典の付与（ラウンド遊技）を開始するまでの時間的長さ（オープニング時間）を、前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定する手段（第3実施形態におけるオープニング時間設定処理において高確率モードであるか否かを判定する機能）を備える

10

ことを特徴とする遊技機。

【9717】

特徴cG5によれば、後条件成立遊技回の終了後から特典の付与を開始するまでの時間的長さを、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、後条件成立遊技回が実行され特典の付与が開始されるまでの時間的長さを、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて遊技者に推測させ、新たな遊技性を提供することができる。

【9718】

〔特徴cG6〕

特徴cG5に記載の遊技機であって、
前記特典付与手段は、

20

第1の特典付与手段（特別ボーナスを付与する機能）と、第2の特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）とを備え、

前記後条件成立遊技回の終了後から前記第2の特典付与手段として特典の付与（ラウンド遊技）を開始するまでの期間である第2特典付与開始期間の時間的長さである第2特典付与開始時間（オープニング時間）を、前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定し（第3実施形態におけるオープニング時間設定処理において高確率モードであるか否かを判定し）、

前記第2特典付与開始期間（オープニング期間）に、前記第1の特典付与手段として特典の付与（特別ボーナスの付与）を行う

30

ことを特徴とする遊技機。

【9719】

特徴cG6によれば、特典付与手段は、第1の特典付与手段と、第2の特典付与手段とを備えるので、条件成立遊技回が実行された場合には、遊技者に第1の特定付与手段による特典の付与に対する期待感に加え、第2の特典付与手段による特典の付与に対する期待感を付与することができる。また、第1の特典付与手段が特典を付与する期間である第2特典付与開始期間の時間的長さである第2特典付与開始時間は、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定されるので、遊技者に対して、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて第2特典付与開始時間を推測させるとともに、第2特典付与開始期間における第1の特典付与手段による特典の付与について期待感を付与することができる。

40

【9720】

<特徴dA群>

特徴dA群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第4実施形態から抽出される。

【9721】

〔特徴dA1〕

第1の表示態様（起動時表示部39aの消灯）と第2の表示態様（起動時表示部39aの点灯）とを取り得る表示手段（起動時表示部39aと、起動時表示部39を制御する機能を実現する主制御装置60）と、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

50

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作（第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの変動表示）が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記判定モードが前記第2判定モードであるか否かを特定するための判定モード情報を記憶する手段であって、遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替わる直前に記憶している前記判定モード情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る記憶手段（RAM64）と、

10

を備える遊技機であって、

前記表示手段は、

前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに、前記判定モードが前記第2判定モードである場合に、前記第2の表示態様で表示を行う手段（主制御基板61側のMPU62にて実行される図228の通常処理におけるステップSd0502およびSd0503）と、

前記第2の表示態様で表示中であって、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時に、表示態様を前記第2の表示態様から前記第1の表示態様に切り替える手段（主制御基板61側のMPU62にて実行される図234の当たり判定処理におけるステップSd1104～Sd1106）と、を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【9722】

特徴dA1によれば、遊技機への電力の供給が非供給状態から供給状態に切り替わったときに、判定モードが第2判定モードである場合に、表示手段は第2の表示態様で表示を行う。このため、表示手段が表示態様を第2の表示態様から第1の表示態様に切り替えた場合には、判定モードが第2判定モードから第1判定モードに移行したと遊技者に推測させることができる。しかしながら、特徴dA1においては、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の開始時に、表示手段は表示態様を第2の表示態様から第1の表示態様に切り替えるので、遊技者の推測を覆すことができる。具体的には、第1の表示態様に切り替わったことで、遊技者は第1判定モードに移行したと推測して落胆してしまうが、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回では、実際は第1判定モードに移行することがないことから、その落胆する遊技者の推測を覆すことができる。したがって、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【9723】

〔特徴dA2〕

特徴dA1に記載の遊技機であって、

前記遊技回の開始時に当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第1判定モードと前記第2判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（主制御基板61側のMPU62にて実行される図233の転落判定処理）を備え、

40

前記表示手段は、

前記第2の表示態様で表示中であって、前記判定モード決定手段によって前記第1判定モードで実行することが決定された遊技回の開始時に、表示態様を前記第2の表示態様から前記第1の表示態様に切り替える手段（図233の転落判定処理におけるステップSd1002、Sd1004、およびSd1005）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9724】

特徴dA2によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第1判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、表示手段は表示態様を第2の表示態様から第1の表示態様に切り替えるので、表示手段の表示

50

態様から、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第1判定モードで実行することが決定された遊技回か、を遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴d A 2によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【9725】

[特徴d A 3]

特徴d A 2に記載の遊技機であって、
演出を実行する演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回において、特定の演出を実行する手段と、

前記判定モード決定手段によって前記第1判定モードで実行することが決定された遊技回において、前記特定の演出を実行する手段と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9726】

特徴d A 3によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第1判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、同じ特定の演出が実行されることから、特定の演出によって上記のいずれの場合かを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。その上、先に説明したように、遊技回の開始時に、表示手段の表示態様から、上記いずれの場合かを遊技者に推測されてしまうことも抑制できる。したがって、特徴d A 3によれば、特定の演出によって時間的な幅をもたせることによって、比較的長期に亘って遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

[特徴d A 4]

特徴d A 1から特徴d A 3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記表示手段は、LEDを備え、
前記第1の表示態様は、前記LEDの消灯状態であり、
前記第2の表示態様は、前記LEDの点灯状態である
ことを特徴とする遊技機。

【9727】

特徴d A 4によれば、LEDの消灯／点灯状態といった簡単な表示態様で、判定モードの識別が可能となる。したがって、特徴d A 4によれば、遊技者の視認性を向上することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【9728】

<特徴d B群>

特徴d B群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第4実施形態から抽出される。

【9729】

[特徴d B 1]

第1の表示態様と第2の表示態様とを取り得る表示手段と、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第1判定モードと、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2判定モードと、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記判定モードが前記第2判定モードであるか否かを特定するための判定モード情報を記憶する手段であって、遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替わる直前に記憶している前記判定モード情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る記憶手段と、

を備える遊技機であって、
前記表示手段は、

前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに、前記判定モードが前記第2判定モードである場合に、前記第2の表示態様で表示を行う手段（主制御基板61側のMPU62にて実行される図228の通常処理におけるステップSd0502およびSd0503）と、

前記第2の表示態様で表示中に、所定の遊技回が開始されることを契機に、表示態様を前記第2の表示態様から前記第1の表示態様に切り替える手段（主制御基板61側のMPU62にて実行される図234の当たり判定処理におけるステップSd1104～Sd1106）と、

10

を備え、

前記判定手段は、

前記所定の遊技回の開始時に前記表示手段が前記第2の表示態様から前記第1の表示態様への切り替えを行うにも拘わらず、前記所定の遊技回に対応する前記判定を前記第2判定モードで実行する手段（主制御基板61側のMPU62にて実行される図234の当たり判定処理におけるステップSd1101～Sd1103）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9730】

特徴dB1によれば、遊技機への電力の供給が非供給状態から供給状態に切り替わったときに、判定モードが第2判定モードで場合に、表示手段は第2の表示態様で表示を行う。このため、表示手段が表示態様を第2の表示態様から第1の表示態様に切り替えた場合には、判定モードが第2判定モードから第1判定モードに移行したと遊技者に推測させることができる。しかしながら、特徴dB1においては、所定の遊技回の開始時に表示手段が第2の表示態様から第1の表示態様への切り替えを行うにも拘わらず、所定の遊技回に対応する判定を第2判定モードで実行するので、遊技者の推測を覆すことができる。したがって、特徴dB1によれば、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【9731】

[特徴dB2]

特徴dB1に記載の遊技機であって、

30

前記所定の遊技回は、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回である

ことを特徴とする遊技機。

【9732】

特徴dB2によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、第1判定モードに移行したとする遊技者の推測を覆すことができることから、遊技者により大きな意外性を付与することができ、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【9733】

<特徴dC群>

特徴dC群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第4実施形態から抽出される。

40

【9734】

[特徴dC1]

第1の表示態様と第2の表示態様とを取り得る表示手段と、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第1判定モードと、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2判定モードと、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

50

、
前記判定モードが前記第2判定モードであるか否かを特定するための判定モード情報を記憶する手段であって、遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替わる直前に記憶している前記判定モード情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る記憶手段と、

前記遊技回が開始される時に当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第1判定モードと前記第2判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（主制御基板61側のMPU62にて実行される図233の転落判定処理）と、
を備える遊技機であって、

前記表示手段は、

前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに、前記判定モードが前記第2判定モードである場合に、前記第2の表示態様で表示を行う手段（主制御基板61側のMPU62にて実行される図228の通常処理におけるステップSd0502～Sd0503）と、

前記第2の表示態様で表示中に、所定の切替タイミングで、表示態様を前記第2の表示態様から前記第1の表示態様に切り替える手段と、

を備え、

前記判定手段が前記判定モードを前記第2判定モードから前記第1判定モードに切り替えるタイミングは、前記判定モード決定手段が前記判定を前記第1判定モードで実行することを決定した前記遊技回としての第1の遊技回と、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回としての第2の遊技回と、で相違するのに対して（主制御基板61側のMPU62にて実行される図233の転落判定処理におけるステップSd1002～Sd1003と、主制御基板61側のMPU62にて実行される図236の遊技状態移行処理におけるステップSd1308）、

前記第1の表示態様への切替を行う前記所定の切替タイミングは、前記第1の遊技回と前記第2の遊技回とで一致する（図233の転落判定処理におけるステップSd1004～Sd1005と、主制御基板61側のMPU62にて実行される図234の当たり判定処理におけるステップSd1105～Sd1106）

ことを特徴とする遊技機。

【9735】

特徴dC1によれば、表示手段が表示態様を第1の表示態様へ切り替える所定の切替タイミングが、判定モード決定手段が判定を第1判定モードで実行することを決定した第1の遊技回と、所定の条件を満たす特別情報に対応する第2の遊技回とで一致する。このために、表示手段の表示態様から、第1判定モードで実行することを決定した第1の遊技回か、所定の条件を満たす特別情報に対応する第2の遊技回か、を遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴dC1によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9736】

〔特徴dC2〕

特徴dC1に記載の遊技機であって、

前記第1の遊技回において、前記所定の切替タイミングは前記第1の遊技回の開始時であり、前記第2の遊技回において、前記所定の切替タイミングは前記第2の遊技回の開始時である

ことを特徴とする遊技機。

【9737】

特徴dC2によれば、遊技回が開始されたと同時に表示手段が表示態様を第1の表示態様へ切り替えることから、遊技者により緊張感を与えることができる。その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【9738】

〔特徴dC3〕

特徴 d C 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の遊技回において、前記判定手段が前記判定モードを第 2 判定モードから前記第 1 判定モードに切り替えるタイミングは前記第 1 の遊技回の開始時であり、前記第 2 の遊技回において、前記判定手段が前記判定モードを第 2 判定モードから前記第 1 判定モードに切り替えるタイミングは前記第 2 の遊技回の終了時である

ことを特徴とする遊技機。

【9739】

特徴 d C 3 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する第 2 の遊技回においては、第 2 の遊技回の終了時に第 1 判定モードへの切り替えが行われることから、第 2 の遊技回に対応する判定を第 2 判定モードで実行することができる。したがって、特徴 d C 3 によれば、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【9740】

<特徴 d D 群>

特徴 d D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態から抽出される。

【9741】

[特徴 d D 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

排他的な 2 つの状態である第 1 の状態（低確率モード）と第 2 の状態（高確率モード）とを特定可能な状態情報（抽選モードの情報）を記憶する状態記憶手段（高確率モードフラグ）と、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報に基づいて特定の処理（起動時表示部 39 a の点灯）の実行を開始する特定処理実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記状態記憶手段は、

前記遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態に切り替わる直前に記憶している前記状態情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る手段を備え、

前記特定処理実行手段は、

前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに前記状態情報が前記第 2 の状態を特定する情報である場合に前記特定の処理（起動時表示部 39 a の点灯）の実行を開始する手段と、

前記所定の条件を満たす前記遊技回の開始時に前記特定の処理を終了する手段と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9742】

特徴 d D 1 によれば、特定処理実行手段は、非供給状態から供給状態に切り替わったときに、状態情報が第 2 の状態を特定する情報である場合に特定の処理の実行を開始するので、特定の処理が実行されていることを認識した遊技者に対して、第 2 の状態であることを認識させることができる。また、特定処理実行手段は、所定の条件を満たす遊技回の開始時に特定の処理を終了するので、判定手段による判定の結果と特定の処理の終了とが関連していることを遊技者に推測させることができる。従って、特定の処理が実行されている場合には、遊技者に特定の処理が終了するか否かに注目させることができ、特定の処理が終了した場合には、遊技回の開始時から遊技者に大きな期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 9 7 4 3 】

[特徴 d D 2]

特徴 d D 1 に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モードとして、第 1 判定モードと、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モードとを実行する手段を備え、

前記第 1 の状態は、前記判定手段が前記第 1 判定モードを実行する状態であり、前記第 2 の状態は、前記判定手段が前記第 2 判定モードを実行する状態である

ことを特徴とする遊技機。

10

【 9 7 4 4 】

特徴 d D 2 によれば、第 1 の状態は、判定手段が第 1 判定モードを実行する状態であり、第 2 の状態は、判定手段が第 2 判定モードを実行する状態であるので、特定の処理が実行されていることを認識した遊技者に対して、第 1 判定モードよりも特別情報が所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モードで判定手段が判定を行うことを推測させ、遊技者に期待感を付与することができる。

【 9 7 4 5 】

[特徴 d D 3]

特徴 d D 1 または特徴 d D 2 に記載の遊技機であって、
遊技者が視認可能な表示部を備え、
前記特定処理実行手段は、

前記特定の処理として、前記表示部の表示態様を前記第 2 の状態であることを示す表示態様にする

ことを特徴とする遊技機。

20

【 9 7 4 6 】

特徴 d D 3 によれば、遊技者に対して表示部の表示態様に注目させることができる。また、表示部の表示態様が第 2 の状態であることを示す表示態様になっていることを認識した遊技者に対して期待感を付与することができる。

【 9 7 4 7 】

<特徴 d E 群>

特徴 d E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態から抽出される。

30

【 9 7 4 8 】

[特徴 d E 1]

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への前記遊技球の入球に基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第 1 判定モード（低確率モード）と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

40

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記入球部への前記遊技球の入球を補助する手段であって、前記補助を行うためのサポートモードとして、第 1 サポートモード（低頻度サポートモード）と、前記入球部への遊技球の入球の可能性が前記第 1 のサポートモードよりも高い第 2 サポートモード（高頻度サポートモード）と、を有する補助手段（電動役物 3 4 a）と、

前記補助手段を制御する制御手段であって、前記補助手段が前記第 1 サポートモードから前記第 2 サポートモードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後に、前記判定モードが前記第 2 判定モードから前記第 1 判定モードに移行したこと

50

を契機に、前記補助手段を前記第 2 サポートモードから前記第 1 サポートモードに移行する制御手段と、

前記判定モードが前記第 2 判定モードであるか否かを特定するための判定モード情報と、前記サポートモードが前記第 2 サポートモードであるか否かを特定するためのサポートモード情報と、をそれぞれ記憶する手段であって、前記遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替わる直前に記憶している前記判定モード情報および前記サポートモード情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る記憶手段と、

第 1 の表示態様（起動時表示部 3 9 a の消灯）と第 2 の表示態様（起動時表示部 3 9 a の点灯）とを取り得る表示手段であって、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに、前記判定モードが前記第 2 判定モードである場合に、前記第 2 の表示態様で表示を行なう表示手段（起動時表示部 3 9 a と、起動時表示部 3 9 を制御する機能を実現する主制御装置 6 0）と、

を備える遊技機であって、

前記表示手段が前記第 2 の表示態様で表示中であって、前記実行回数が前記所定の回数に達した以後に、前記特別情報が前記所定の条件を満たしたと前記判定手段によって判定された場合に、当該判定がなされた遊技回が開始される時に、前記表示手段は、表示態様を前記第 2 の表示態様から前記第 1 の表示態様に切り替え（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 にて実行される図 2 3 4 の当たり判定処理におけるステップ S d 1 1 0 4 ~ S d 1 1 0 6）、前記制御手段は、前記サポートモードを前記第 2 サポートモードから前記第 1 のサ

ポートモードに移行する（主制御基板 W 6 1 側の M P U 6 2 にて実行される図 2 3 4 の当たり判定処理におけるステップ S d 1 1 0 8 ~ S d 1 1 1 0）

ことを特徴とする遊技機。

【 9 7 4 9 】

特徴 d E 1 によれば、遊技機への電力の供給が非供給状態から供給状態に切り替わったときに、判定モードが第 2 判定モードである場合に、表示手段は第 2 の表示態様で表示を行う。このため、表示手段が表示態様を第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に切り替えた場合には、判定モードが第 2 判定モードから第 1 判定モードに移行したと遊技者に推測させることができる。また、特徴 d E 1 によれば、補助手段が第 2 サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後に、判定モードが第 1 判定モードに移行したことを契機に、補助手段を第 1 サポートモードに移行する。このため、補助手段が第 2 サポートモードから第 1 サポートモードに移行した場合には、判定モードが第 2 判定モードから第 1 判定モードに移行したと、遊技者に推測させることができる。即ち、表示手段の表示態様が第 1 の表示態様に切り替わったこと、補助手段が第 1 サポートモードに切り替わったことの双方から、判定モードが第 2 判定モードから第 1 判定モードに移行したと、遊技者に推測させることができる。しかしながら、特徴 d E 1 によれば、第 2 サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後の、特別情報が所定の条件を満たしたと判定がなされた遊技回の開始時において、遊技者の上記の推測を覆すことができる。具体的には、第 1 の表示態様に切り替わったことと第 1 サポートモードに切り替わったこととで、遊技者は第 1 判定モードに移行したと推測して落胆してしまいが、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回では、実際は第 1 判定モードに移行することがないことから、その落胆する遊技者の推測を覆すことができる。したがって、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 9 7 5 0 】

[特徴 d E 2]

特徴 d E 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技回の開始時に当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第 1 判定モードと前記第 2 判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段を備え、

前記表示手段が前記第 2 の表示態様で表示中であって、前記実行回数が前記所定の回数に達した以後に、前記判定を第 1 判定モードで実行することが前記判定モード決定手段によって決定された場合に、当該決定がなされた遊技回が開始される時に、前記表示手段は、表示態様を前記第 2 の表示態様から前記第 1 の表示態様に切り替え、前記制御手段は、前記サポートモードを前記第 2 サポートモードから前記第 1 のサポートモードに移行することを特徴とする遊技機。

【9751】

特徴 d E 2 によれば、表示手段が第 2 の表示態様で表示中であって、補助手段が第 2 サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後において、判定を第 1 判定モードで実行することが判定モード決定手段によって決定された場合に、表示手段は、当該決定がなされた遊技回の開始時に、特別情報が所定の条件を満たしたと判定された場合と同じ挙動をする。このため、表示手段の表示の態様から、特別情報が所定の条件を満たしたと判定された場合、判定を第 1 判定モードで実行することが決定された場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。また、特徴 d E 2 によれば、補助手段が第 2 サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後において、判定を第 1 判定モードで実行することが判定モード決定手段によって決定された場合に、制御手段は、当該決定がなされた遊技回の開始時に、サポートモードを特別情報が所定の条件を満たしたと判定された場合と同じ第 1 のサポートモードに移行する。このため、遊技回における補助手段の挙動から、前記 2 つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴 d E 2 によれば、補助手段が第 2 サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後において、表示手段の表示態様と補助手段の挙動から、前記 2 つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴 d E 2 によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【9752】

<特徴 d F 群>

特徴 d F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態から抽出される。

【9753】

[特徴 d F 1]

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への前記遊技機への入球に基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第 1 判定モード（低確率モード）と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記入球部への前記遊技球の入球を補助する手段であって、前記補助を行うためのサポートモードとして、第 1 サポートモード（低頻度サポートモード）と、前記入球部への遊技球の入球の可能性が前記第 1 のサポートモードよりも高い第 2 サポートモード（高頻度サポートモード）と、を有する補助手段（電動役物 34a）と、

前記補助手段を制御する制御手段であって、前記補助手段が前記第 1 サポートモードから前記第 2 サポートモードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合であって、前記判定モードが前記第 1 の判定モードである場合に、前記補助手段を前記第 2 サポートモードから前記第 1 サポートモードに移行する制御手段と、

前記判定モードが前記第 2 判定モードであるか否かを特定するための判定モード情報と、前記サポートモードが前記第 2 サポートモードであるか否かを特定するためのサポート

10

20

30

40

50

モード情報と、をそれぞれ記憶する手段であって、前記遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替わる直前に記憶している前記判定モード情報および前記サポートモード情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る記憶手段と、

前記遊技回の開始時に当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第1判定モードと前記第2判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段と、

第1の表示態様（起動時表示部39aの消灯）と第2の表示態様（起動時表示部39aの点灯）とを取り得る表示手段であって、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに、前記判定モードが前記第2判定モードである場合に、前記第2の表示態様で表示を行なう表示手段（起動時表示部39aと、起動時表示部39を制御する機能を実現する主制御装置60）と、

10

を備える遊技機であって、

前記表示手段が前記第2の表示態様で表示中であって、前記実行回数が前記所定の回数に達するより前において、前記特別情報が前記所定の条件を満たしたと前記判定手段によって判定された場合、または前記判定を第1判定モードで実行することが前記判定モード決定手段によって決定された場合に、

前記表示手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時に、表示態様を前記第2の表示態様から前記第1の表示態様に切り替え、

前記制御手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時から少なくとも当該遊技回が終了するまで、前記サポートモードとして前記第2サポートモードを維持することを特徴とする遊技機。

20

【9754】

特徴dF1によれば、表示手段が第2の表示態様で表示中であって、補助手段が第2サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するより前において、特別情報が所定の条件を満たしたと判定された場合、判定を第1判定モードで実行することが決定された場合のいずれであっても、表示手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時に、同じ挙動をする。このため、表示手段の表示の態様から、前記2つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。さらに、特徴dF1によれば、前記2つの場合のいずれであっても、制御手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時から少なくとも当該遊技回が終了するまで、サポートモードとして2サポートモードを維持する。このため、遊技回における補助手段の挙動から、前記2つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、遊技回の前記実行回数が所定の回数に達するより前における前記遊技回の開始時から遊技回が終了するまでの間において、表示手段の表示態様と補助手段の挙動から、前記2つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴dF1によれば、補助手段が第2サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するより前において、比較的長期に亘って遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。また、特徴dF1によれば、遊技機への電力の供給が非供給状態から供給状態に切り替わったときに、判定モードが第2の判定モードである場合に、表示手段は第2の表示態様で表示を行う。このため、表示手段が表示態様を第2の表示態様から第1の表示態様に切り替えた場合には、判定モードが第2判定モードから第1判定モードに移行したと遊技者に推測させることができる。しかしながら、特徴dF1においては、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の開始時に、表示手段は表示態様を第2の表示態様から第1の表示態様に切り替えるので、遊技者の推測を覆すことができる。したがって、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

30

40

【9755】

[特徴dF2]

特徴dF1に記載の遊技機であって、

50

前記表示手段が前記第 2 の表示態様で表示中であって、前記実行回数が前記所定の回数に達した以後において、前記特別情報が前記所定の条件を満たしたと前記判定手段によって判定された場合、または前記判定を第 1 判定モードで実行することが前記判定モード決定手段によって決定された場合に、

前記表示手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時に、表示態様を前記第 2 の表示態様から前記第 1 の表示態様に切り替え、

前記制御手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時に、前記サポートモードを前記第 2 サポートモードから前記第 1 サポートモードに移行する

ことを特徴とする遊技機。

【 9 7 5 6 】

特徴 d F 2 によれば、表示手段が第 2 の表示態様で表示中であって、補助手段が第 2 サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後において、特別情報が所定の条件を満たしたと判定された場合、判定を第 1 判定モードで実行することが決定された場合のいずれであっても、表示手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時に、同じ挙動をする。このため、表示手段の表示の態様から、前記 2 つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。さらに、特徴 d F 2 によれば、前記 2 つの場合のいずれであっても、制御手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時に、サポートモードを第 1 サポートモードに移行する。このため、遊技回における補助手段の挙動から、前記 2 つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴 d F 2 によれば、補助手段が第 2 サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するより前、前記実行回数が前記所定の回数に達した以後の双方において、表示手段の表示態様と補助手段の挙動から、前記 2 つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。

【 9 7 5 7 】

<特徴 d G 群>

特徴 d G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態の変形例 1 から抽出される。

【 9 7 5 8 】

[特徴 d G 1]

第 1 の表示態様（起動時表示部 3 9 a の消灯）と第 2 の表示態様（起動時表示部 3 9 a の点灯）とを取り得る表示手段（起動時表示部 3 9 a と、起動時表示部 3 9 を制御する機能を実現する主制御装置 6 0）と、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第 1 判定モード（低確率モード）と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
前記判定モードが前記第 1 判定モードであるか前記第 2 判定モードであるかを特定するための判定モード情報を記憶する手段であって、遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替わる直前に記憶している前記判定モード情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る記憶手段（R A M 6 4）と、
を備える遊技機であって、

前記表示手段は、

前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに、前記判定モードが前記第 2 判定モードである場合に、前記第 2 の表示態様で表示を行なう手段と、

前記第 2 の表示態様で表示中に、前記判定モードが前記第 2 判定モードから前記第 1 判

10

20

30

40

50

定モードに切り替えられたことを契機に、表示態様を前記第 2 の表示態様から前記第 1 の表示態様に切り替える手段と、

を備え、

前記遊技機は、さらに、

前記第 2 の表示態様で表示中であって、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時に、前記判定モードを前記第 2 判定モードから前記第 1 判定モードに切り替える手段と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9759】

特徴 d G 1 によれば、表示手段は、第 2 の表示態様で表示中に、判定モードが第 2 判定モードから第 1 判定モードに切り替えられたことを契機に、表示態様を第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に切り替える。また、この遊技機は、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の開始時に、判定モードを第 2 判定モードから第 1 判定モードに切り替える。従って、表示手段は、第 2 の表示態様で表示中であって、所定の条件を満たす特別条件に対応する遊技回の開始時に、表示態様を第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に切り替える。このとき、遊技回の開始時に、表示態様が第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に切り替わったことを認識した遊技者に対して、当該遊技回における判定が第 1 判定モードで実行されたと推測させることができる。しかしながら、判定手段によって所定の条件が満たされると判定された後に遊技回は開始され、その遊技回の開始時に判定モードを第 2 判定モードから第 1 判定モードに切り替えているので、当該遊技回の判定は第 2 判定モードで実行される。従って、遊技回における判定が第 1 判定モードで実行されたという遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性を付与することができる。さらに、当該遊技回が所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であることで、遊技者にさらに大きな意外性や期待感を付与することができる。これらの結果、遊技の興趣向上を図ることができる。また、特徴 d G 1 によれば、遊技回の開始時に判定モードを第 2 判定モードから第 1 判定モードに切り替えているが、判定手段が第 2 判定モードで判定をして所定の条件が満たされると判定した後に判定モードを第 2 判定モードから第 1 判定モードに切り替えているので、当該遊技回において遊技者が不利益となることを回避することができる。さらに、表示態様を第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に切り替える制御を、判定モードを第 2 判定モードから第 1 判定モードに切り替える制御に連動させているので、表示手段の表示態様を切り替える制御を特異な制御にすることを回避し、簡易な制御としつつ、上記のような遊技者の推定を覆したり、遊技者に意外性を付与する効果を奏することができる。

【9760】

〔特徴 d G 2〕

特徴 d G 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技回の開始時に当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第 1 判定モードと前記第 2 判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段を備え、

前記表示手段は、

前記第 2 の表示態様で表示中であって、前記判定モード決定手段によって前記第 1 判定モードで実行することが決定された遊技回の開始時に、表示態様を前記第 2 の表示態様から前記第 1 の表示態様に切り替える手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9761】

特徴 d G 2 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第 1 判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、表示手段は表示態様を第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に切り替えるので、表示手段の表示態様から、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第 1 判定モードで実行することが決定された遊技回か、を遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴 d G 2 によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技

の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【9762】

[特徴 d G 3]

特徴 d G 2 に記載の遊技機であって、
演出を実行する演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回において、特定の演出を実行する手段と、

前記判定モード決定手段によって前記第 1 判定モードで実行することが決定された遊技回において、前記特定の演出を実行する手段と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

10

【9763】

特徴 d G 3 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第 1 判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、同じ特定の演出が実行されることから、特定の演出によって上記のいずれの場合かを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。その上、先に説明したように、遊技回の開始時に、表示手段の表示態様から、上記いずれの場合かを遊技者に推測されてしまうことも抑制できる。したがって、特徴 d G 3 によれば、特定の演出によって時間的な幅をもたせることによって、比較的長期に亘って遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

20

【9764】

<特徴 e A 群>

特徴 e A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態から抽出される。

【9765】

[特徴 e A 1]

遊技球が入球可能な入球口であって、当該入球した遊技球が所定の領域（第 1 始動口 3 3）に到達することが可能な第 1 の入球口（第 1 入球口 2 0 1）と、

遊技球が入球可能な入球口であって、前記第 1 の入球口に隣接する第 2 の入球口（第 2 入球口 2 2 1）と、

前記第 1 の入球口への遊技球の入球と前記第 2 の入球口への遊技球の入球との時間的な間隔が特定時間内である特定の場合に、前記特定の場合作以外の場合と比較して、前記第 1 の入球口に入球した遊技球を前記所定の領域に到達し易くする補助手段と、

30

を備えることを特徴とする遊技機。

【9766】

特徴 e A 1 によれば、補助手段を備えるので第 1 の入球口の幅（広さ）と第 2 の入球口の幅（広さ）に差がある場合であっても、その差分に対する所定の領域への遊技球の到達のし易さ（到達の期待値）の変化を抑制することができる。以下、具体例を用いて説明する。

【9767】

例えば、互いに隣接する第 1 の入球口の幅（広さ）と第 2 の入球口の幅（広さ）との和が一定の幅（広さ）に規定されている構成について考える。第 1 の入球口の幅を第 2 の入球口の幅よりも広くした第 1 の構成においては、第 2 の入球口は第 1 の入球口に比べて遊技球が入球しにくいため上記の特定の場合作にはなりにくいが、第 1 の入球口の幅が広いので第 1 の入球口に遊技球が入球し易く、単位時間当たり第 1 の入球口に入球する遊技球の数を多くすることで、所定の領域に遊技球を到達させる確率を高めることができる。

40

【9768】

一方、第 1 の入球口の幅を第 2 の入球口の幅よりも狭くした第 2 の構成においては、第 1 の入球口は第 2 の入球口に比べて遊技球が入球しにくいため第 1 の構成と比較して第 1 の入球口に遊技球は入球しにくいが、第 2 の入球口は第 1 の構成に比べて遊技球が入球しやすいため、第 1 の入球口に遊技球が入球した場合には上記特定の場合作になりやすく、所

50

定の領域に遊技球を到達させる確率を高めることができる。

【9769】

このように、特徴 e A 1 によれば、第 1 の入球口の幅（広さ）と第 2 の入球口の幅（広さ）の差分に対する所定の領域への遊技球の到達のし易さ（到達の期待値）の変化を抑制することができ、所定の領域に遊技球が到達する期待値を一定（または所定の差以内）に維持し易くすることができる。

【9770】

[特徴 e A 2]

特徴 e A 1 に記載の遊技機であって、

前記補助手段は、

予め定められた遊技球の経路であって、前記第 1 の入球口から入球した遊技球が前記所定の領域としての入賞口に到達する確率が第 1 の確率値である第 1 種経路（通常ルート N R）と、

予め定められた遊技球の経路であって、前記第 1 の入球口から入球した遊技球が前記入賞口に到達する確率が前記第 1 の確率値よりも高い第 2 の確率値である第 2 種経路（特別ルート S P）と、

前記特定の場合以外の場合に、前記第 1 の入球口から入球した遊技球を前記第 1 種経路に振り分け、前記特定の場合に、前記第 1 の入球口から入球した遊技球を前記第 2 種経路に振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置 200）と

を備えることを特徴とする遊技機。

【9771】

特徴 e A 2 によれば、前記特定の場合以外の場合に、第 1 の入球口から入球した遊技球は第 1 種経路に振り分けられ、前記特定の場合に、第 1 の入球口から入球した遊技球は第 2 種経路に振り分けられる。このため、特定の場合となったときには、遊技球が入賞口に到達する確率を高めることができる。このようにして、特徴 e A 2 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9772】

<特徴 e B 群>

特徴 e B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態から抽出される。

【9773】

[特徴 e B 1]

遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A）と、

前記流通領域に設けられた通路であって、遊技球が入球可能な第 1 の入球口（第 1 入球口 201）を有し、当該第 1 の入球口に入球した遊技球を流通させる第 1 の通路（第 1 通路 210）と、

前記流通領域に設けられた通路であって、前記第 1 の入球口に隣接する第 2 の入球口（第 2 入球口 221）を有し、当該第 2 の入球口に入球した遊技球を流通させる第 2 の通路（第 2 通路 220）と

を備える遊技機であって、

前記第 2 の通路を流通する遊技球から作用を受けることによって、前記第 1 の通路における遊技球の挙動を変化させる挙動変化手段（第 1 遊技球振分機構 240）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9774】

特徴 e B 1 によれば、第 2 の通路を流通する遊技球から挙動変化手段が作用を受けることによって、第 1 の通路における遊技球の挙動が変化させられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 の通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率を変化させることで、第 1 の通路において遊技球の挙動が変化する確率を変化させることができる。したがって、特徴 e B 1 によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【9775】

特徴 e B 1 において、隣接する第 1 の通路の第 1 の入球口と第 2 の通路の第 2 の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この釘の打ち込み位置によって、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が変わる。具体的には、左右方向において上記の釘を第 1 の入球口側に設けることによって、第 1 の入球口に遊技球が入球する確率を低下させることができる。この場合、第 2 の通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率が高くなるため、挙動変化手段によって、第 1 の通路において遊技球の挙動が変化する確率が高くなる。まとめると、上記の釘を第 1 の通路の第 1 の入球口側に設けた場合、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が低下することに相反して、第 1 の通路において、遊技球の挙動が変化する確率が高くなる。

10

【9776】

一方、左右方向において上記の釘を第 2 の通路の第 2 の入球口側に設けた場合、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が上昇することに相反して、第 2 通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率が低くなるため、第 1 の通路において、遊技球の挙動が変化する確率が低くなる。したがって、特徴 e B 1 によれば、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率と、第 1 の通路において遊技球の挙動が変化する確率とがトレードオフの関係にある。

【9777】

ここで、第 1 の通路において遊技球の挙動が変化することで、第 1 の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が向上するものとする、上記の釘を第 1 の通路の第 1 の入球口側に設けて、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率を低下させても、第 1 の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が上昇することから、ホール側と遊技者側との間でホール側に利益が偏ってしまうことを抑制できる。一方、上記の釘を第 2 の通路の第 2 の入球口側に設けて、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率を上昇させても、第 1 の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が低下することから、ホール側と遊技者側との間で遊技者に利益が偏ってしまうことを抑制できる。したがって、特徴 e B 1 によれば、釘の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できるという効果も奏する。

20

【9778】

[特徴 e B 2]

特徴 e B 1 に記載の遊技機であって、

前記挙動変化手段は、前記第 1 の通路における遊技球を複数の行き先のうちのいずれかに振り分ける構成である

ことを特徴とする遊技機。

30

【9779】

特徴 e B 2 によれば、挙動変化手段によって、第 1 の通路における遊技球の行き先が振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 の通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率を変化させることで、第 1 の通路において、遊技球の行き先が振り分けられる確率を変化させることができる。

【9780】

[特徴 e B 3]

特徴 e B 2 に記載の遊技機であって、

前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路である第 1 種経路（通常ルート N R）と、

前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路であって、前記第 1 種経路よりも遊技者にとって有利な経路である第 2 種経路（特別ルート S P）と、

を備え、

前記挙動変化手段は、

前記第 2 の通路を流通する遊技球から作用を受けない場合には、前記第 1 の通路における遊技球を前記第 1 種経路に向けて振り分け、

40

50

前記第 2 の通路を流通する遊技球から作用を受けることによって、前記第 1 の通路における遊技球を前記第 2 種経路に向けて振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9781】

特徴 e B 3 によれば、第 2 の通路を流通する遊技球から作用を受けない場合に、遊技球は第 1 種経路に向けて振り分けられ、第 2 の通路を流通する遊技球から作用を受けることによって、遊技球は遊技者にとって有利な第 2 種経路に向けて振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 の通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させることで、第 1 の通路において、遊技球が第 2 種経路に向けて振り分けられる確率を上昇させ、遊技者にとって有利な遊技結果を得ることができる。したがって、特徴 e B 3 によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【9782】

<特徴 e C 群>

特徴 e C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態から抽出される。

【9783】

[特徴 e C 1]

遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第 1 の通路（本線通路 2 1 1）と

20

、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第 1 の通路から分かれた分岐通路（第 1 支線通路 2 1 2）と、

前記第 1 の通路における前記分岐通路への分岐点で、遊技球を前記第 1 の通路と前記分岐通路とに振り分ける遊技球振分手段（第 1 遊技球振分機構 2 4 0）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第 2 の通路（第 2 通路 2 2 0）とを備える遊技機であって、

前記遊技球振分手段は、

前記第 2 の通路を遊技球が流通しない場合には、前記分岐点に至った遊技球を前記第 1 の通路に振り分け、

30

前記第 2 の通路における遊技球の流通を契機に、前記分岐点に至った遊技球を前記分岐通路に振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9784】

特徴 e C 1 によれば、第 2 の通路を遊技球が流通しない場合に、遊技球は第 1 の通路に振り分けられ、第 2 の通路における遊技球の流通を契機に、遊技球は分岐通路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 の通路を遊技球が流通する確率を変化させることで、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率を変化させることができる。したがって、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 1 の通路を遊技球が流通する確率と、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率とを個別に変化させることができる。この結果、特徴 e C 1 によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【9785】

[特徴 e C 2]

特徴 e C 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の通路は、当該第 1 の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第 1 の入球口（第 1 入球口 2 0 1）を有し、

前記第 2 の通路は、当該第 2 の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第 2 の入球口（第 2 入球口 2 2 1）を有し、

50

前記第 1 の入球口と前記第 2 の入球口とは、隣接することを特徴とする遊技機。

【9786】

特徴 e C 2 によれば、第 1 の通路が有する第 1 の入球口と第 2 の通路が有する第 2 の入球口とが隣接している。ここで、隣接する第 1 の入球口と第 2 の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この釘の打ち込み位置によって、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が変わる。具体的には、左右方向において上記の釘を第 1 の入球口側に設けることによって、第 1 の入球口に遊技球が入球する確率を低下させることができる。この場合、第 2 の通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率が高くなるため、遊技球振分手段によって、第 1 の通路において遊技球が分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。まとめると、上記の釘を第 1 の通路の第 1 の入球口側に設けた場合、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が低下することに相反して、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。

10

【9787】

一方、左右方向において上記の釘を第 2 の通路の第 2 の入球口側に設けた場合、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が上昇することに相反して、第 2 通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率が低くなるため、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率が低くなる。したがって、特徴 e C 2 によれば、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率と、第 1 の通路において遊技球が分岐通路に振り分けられる確率とがトレードオフの関係にある。

20

【9788】

ここで、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられることによって、遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が向上するものとする。上記の釘を第 1 の通路の第 1 の入球口側に設けて、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率を低下させても、第 1 の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が上昇することから、ホール側と遊技者側との間でホール側に利益が偏ってしまうことを抑制できる。一方、上記の釘を第 2 の通路の第 2 の入球口側に設けて、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率を上昇させても、第 1 の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が低下することから、ホール側と遊技者側との間で遊技者に利益が偏ってしまうことを抑制できる。したがって、特徴 e C 2 によれば、釘の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。

30

【9789】

[特徴 e C 3]

特徴 e C 1 または特徴 e C 2 に記載の遊技機であって、

前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路である第 1 種経路（通常ルート N R）と、

前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路であって、前記第 1 種経路よりも遊技者にとって有利な経路である第 2 種経路（特別ルート S P）と

を備え、

前記第 1 の通路の下流端は、前記第 1 種経路に至り、

40

前記分岐通路の下流端は、前記第 2 種経路に至る

ことを特徴とする遊技機。

【9790】

特徴 e C 3 によれば、第 2 の通路を遊技球が流通しない場合に、遊技球は第 1 種経路に振り分けられ、第 2 の通路における遊技球の流通を契機に、遊技者にとって有利な第 2 種経路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 の通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させることで、第 1 の通路において、遊技球が第 2 種経路に振り分けられる確率を上昇させ、遊技者にとって有利な遊技結果を得ることができる。したがって、特徴 e C 3 によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

50

【 9 7 9 1 】

<特徴 e D 群>

特徴 e D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態から抽出される。

【 9 7 9 2 】

[特徴 e D 1]

遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第 1 の通路（本線通路 2 1 1）と

、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第 1 の通路から分かれた分岐通路（第 1 支線通路 2 1 2）と、

10

前記第 1 の通路における前記分岐通路への分岐点で、遊技球を前記第 1 の通路と前記分岐通路とに振り分ける遊技球振分手段（第 1 遊技球振分機構 2 4 0）と

を備える遊技機であって、

前記遊技球振分手段は、

前記第 1 の通路から前記分岐通路への開口を閉鎖する第 1 の位置と、前記開口を遊技球が通過可能に開く第 2 の位置と、に移動可能な弁体（弁体 2 4 1）と、

前記弁体と連動し、前記第 1 の通路とは別の領域を流通する遊技球から作用を受けることによって、前記弁体を前記第 1 の位置から前記第 2 の位置に移動させ得る作用片（作用片 2 4 2）と

20

を有することを特徴とする遊技機。

【 9 7 9 3 】

特徴 e D 1 によれば、第 1 の通路とは別の領域を流通する遊技球から作用を受けて、弁体が第 1 の位置から第 2 の位置に移動することによって、第 1 の通路から分岐通路への開口が開き、遊技球は分岐通路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、上記別の領域を遊技球が流通する確率を変化させることで、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率を変化させることができる。したがって、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 1 の通路を遊技球が流通する確率と、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率とを個別に変化させることができる。この結果、特徴 e D 1 によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 9 7 9 4 】

[特徴 e D 2]

特徴 e D 1 に記載の遊技機であって、

前記弁体は、自重によって前記第 2 の位置から前記第 1 の位置に移動しうる構成であることを特徴とする遊技機。

【 9 7 9 5 】

特徴 e D 2 によれば、弁体は重力以外の力が働いていない初期姿勢において第 1 の位置を保つことができる。その上、上述したように、弁体は、作用片を介して、第 1 の通路とは別の領域を流通する遊技球から作用を受けることによって、第 1 の位置から第 2 の位置に移動する。このため、特徴 e D 2 によれば、弁体を開閉するためにモーター等の駆動手段を用いる必要がないことから、遊技機の構成を簡素化することができる。

40

【 9 7 9 6 】

[特徴 e D 3]

特徴 e D 1 または特徴 e D 2 に記載の遊技機であって、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第 2 の通路（第 2 通路 2 2 0）

を備え、

前記第 1 の通路とは別の領域は、前記第 2 の通路内の予め定められた領域である

ことを特徴とする遊技機。

【 9 7 9 7 】

50

特徴 e D 3 によれば、第 2 の通路における遊技球の流通を契機に、遊技球は分岐通路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 の通路を遊技球が流通する確率を変化させることで、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率を変化させることができる。

【9798】

[特徴 e D 4]

特徴 e D 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の通路は、当該第 1 の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第 1 の入球口（第 1 入球口 201）を有し、

前記第 2 の通路は、当該第 2 の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第 2 の入球口（第 2 入球口 221）を有し、

前記第 1 の入球口と前記第 2 の入球口とは、隣接することを特徴とする遊技機。

【9799】

特徴 e D 4 によれば、第 1 の通路が有する第 1 の入球口と第 2 の通路が有する第 2 の入球口とが隣接している。ここで、隣接する第 1 の入球口と第 2 の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この釘の打ち込み位置によって、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が変わる。具体的には、左右方向において上記の釘を第 1 の入球口側に設けることによって、第 1 の入球口に遊技球が入球する確率を低下させることができる。この場合、第 2 の通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率が高くなるため、遊技球振分手段によって、第 1 の通路において遊技球が分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。まとめると、上記の釘を第 1 の通路の第 1 の入球口側に設けた場合、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が低下することに相反して、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。

【9800】

一方、左右方向において上記の釘を第 2 の通路の第 2 の入球口側に設けた場合、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が上昇することに相反して、第 2 通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率が低くなるため、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率が低くなる。したがって、特徴 e D 4 によれば、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率と、第 1 の通路において遊技球が分岐通路に振り分けられる確率とがトレードオフの関係にある。

【9801】

ここで、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられることによって、遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が向上するものとする、上記の釘を第 1 の通路の第 1 の入球口側に設けて、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率を低下させても、第 1 の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が上昇することから、ホール側と遊技者側との間でホール側に利益が偏ってしまうことを抑制できる。一方、上記の釘を第 2 の通路の第 2 の入球口側に設けて、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率を上昇させても、第 1 の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が低下することから、ホール側と遊技者側との間で遊技者に利益が偏ってしまうことを抑制できる。したがって、特徴 e D 4 によれば、釘の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。

【9802】

[特徴 e D 5]

特徴 e D 4 に記載の遊技機であって、

前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路である第 1 種経路（通常ルート N R）と、

前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路であって、前記第 1 種経路よりも遊技者にとって有利な経路である第 2 種経路（特別ルート S P）と

を備え、

10

20

30

40

50

前記第 1 の通路の下流端は、前記第 1 種経路に至り、
前記分岐通路の下流端は、前記第 2 種経路に至る
ことを特徴とする遊技機。

【9803】

特徴 e D 5 によれば、第 2 の通路を遊技球が流通しない場合に、遊技球は第 1 種経路に振り分けられ、第 2 の通路における遊技球の流通を契機に、遊技者にとって有利な第 2 種経路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 の通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させることで、第 1 の通路において、遊技球が第 2 種経路に振り分けられる確率を上昇させ、遊技者にとって有利な遊技結果を得ることができる。したがって、特徴 e D 5 によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

10

【9804】

<特徴 e E 群>

特徴 e E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態から抽出される。

【9805】

[特徴 e E 1]

遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第 1 の通路（本線通路 2 1 1）と

20

、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第 1 の通路から分かれた第 1 の分岐通路（第 1 支線通路 2 1 2）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第 1 の通路から分かれた第 2 の分岐通路（第 2 支線通路 2 1 3）と、

前記第 1 の通路における前記第 1 の分岐通路への第 1 分岐点で、遊技球を前記第 1 の通路と前記第 1 の分岐通路とに振り分ける第 1 遊技球振分手段（第 1 遊技球振分機構 2 4 0）と、

前記第 1 の通路における前記第 2 の分岐通路への第 2 分岐点で、遊技球を前記第 1 の通路と前記第 2 の分岐通路とに振り分ける第 2 遊技球振分手段（第 2 遊技球振分機構 2 5 0）と

30

を備える遊技機であって、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第 2 の通路（第 2 通路 2 2 0）と

、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第 3 の通路（第 3 通路 2 3 0）とを備え、

前記第 1 遊技球振分手段は、

前記第 2 の通路を遊技球が流通しない場合には、前記第 1 分岐点に至った遊技球を前記第 1 の通路に振り分け、

前記第 2 の通路における遊技球の流通を契機に、前記第 1 分岐点に至った遊技球を前記第 1 の分岐通路に振り分ける手段を備え、

40

前記第 2 遊技球振分手段は、

前記第 3 の通路を遊技球が流通しない場合には、前記第 2 分岐点に至った遊技球を前記第 1 の通路に振り分け、

前記第 3 の通路における遊技球の流通を契機に、前記第 2 分岐点に至った遊技球を前記第 2 の分岐通路に振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9806】

特徴 e E 1 によれば、第 2 の通路を遊技球が流通しない場合に、遊技球は第 1 の通路に振り分けられ、第 2 の通路における遊技球の流通を契機に、遊技球は第 1 の分岐通路に振り分けられる。また、第 3 の通路を遊技球が流通しない場合に、遊技球は第 1 の通路に振

50

り分けられ、第3の通路における遊技球の流通を契機に、遊技球は第2の分岐通路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第2の通路を遊技球が流通する確率を変化させることで、第1の通路において、遊技球が第1の分岐通路に振り分けられる確率を変化させることができ、第3の通路を遊技球が流通する確率を変化させることで、第1の通路において、遊技球が第2の分岐通路に振り分けられる確率を変化させることができる。したがって、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第1の通路を遊技球が流通する確率と、第1の通路において遊技球が第1の分岐通路に振り分けられる確率と、第1の通路において遊技球が第2の分岐通路に振り分けられる確率とを個別に変化させることができる。この結果、特徴e E 1によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【9807】

[特徴e E 2]

特徴e E 1に記載の遊技機であって、

前記第1の通路は、当該第1の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第1の入球口（第1入球口201）を有し、

前記第2の通路は、当該第2の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第2の入球口（第2入球口221）を有し、

前記第3の通路は、当該第3の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第3の入球口（第3入球口231）を有し、

20

前記第2の入球口は、前記第1の入球口に対して、左右方向の一方の側に隣接し、

前記第3の入球口は、前記第1の入球口に対して、左右方向の他方の側に隣接する

ことを特徴とする遊技機。

【9808】

特徴e E 2によれば、第2の通路が有する第2の入球口が第1の通路が有する第1の入球口と近接し、第3の通路が有する第3の入球口が第1の通路が有する第1の入球口と近接している。ここで、隣接する第1の入球口と第2の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この釘の打ち込み位置によって、第1の通路の第1の入球口に遊技球が入球する確率が変わる。具体的には、左右方向において上記の釘を第1の入球口側に設けることによって、第1の入球口に遊技球が入球する確率を低下させることができる。この場合、第2の通路の第2の入球口に遊技球が入球する確率が高くなるため、第1遊技球振分手段によって、第1の通路において遊技球が第1の分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。まとめると、上記の釘を第1の通路の第1の入球口側に設けた場合、第1の通路の第1の入球口に遊技球が入球する確率が低下することに相反して、第1の通路において、遊技球が第1の分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。

30

【9809】

一方、左右方向において上記の釘を第2の通路の第2の入球口側に設けた場合、第1の通路の第1の入球口に遊技球が入球する確率が上昇することに相反して、第2通路の第2の入球口に遊技球が入球する確率が低くなるため、第1の通路において、遊技球が第1の分岐通路に振り分けられる確率が低くなる。したがって、特徴e E 2によれば、第1の通路の第1の入球口へ入球する確率と、第1の通路において遊技球が第1の分岐通路に振り分けられる確率とがトレードオフの関係にある。

40

【9810】

ここで、第1の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられることによって、遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が向上するものとする、上記の釘を第1の通路の第1の入球口側に設けて、第1の通路の第1の入球口へ入球する確率を低下させても、第1の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が上昇することから、ホール側と遊技者側との間でホール側に利益が偏ってしまうことを抑制できる。一方、上記の釘を第2の通路の第2の入球口側に設けて、第1の通路の第1の入球口へ入球する確率を上昇させても、第1の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率

50

が低下することから、ホール側と遊技者側との間で遊技者に利益が偏ってしまうことを抑制できる。したがって、特徴 e E 2 によれば、釘の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。

【9811】

同様に、隣接する第 1 の入球口と第 3 の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この場合にも、前述した第 1 の入球口と第 2 の入球口との関係と同様に、この釘の打ち込み位置によって第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率を変化させることと、第 1 の通路において、遊技球が第 2 の分岐通路に振り分けられる確率を変化させることがトレードオフの関係にある。このことから、釘の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。

10

【9812】

[特徴 e E 3]

特徴 e E 1 または特徴 e E 2 に記載の遊技機であって、

前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路である第 1 種経路（通常ルート N R）と、

前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路であって、前記第 1 種経路よりも遊技者にとって有利な経路である第 2 種経路（特別ルート S P）と

を備え、

前記第 1 の通路の下流端は、前記第 1 種経路に至り、

前記第 1 の分岐通路の下流端と前記第 2 の分岐通路の下流端とは合わさって、前記第 2 種経路に至る

20

ことを特徴とする遊技機。

【9813】

特徴 e E 3 によれば、第 2 の通路における遊技球の流通を契機に、または第 3 の通路における遊技球の流通を契機に、遊技者にとって有利な第 2 種経路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 の通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させること、および第 3 の通路の第 3 の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させることで、第 1 の通路において、遊技球が第 2 種経路に振り分けられる確率を上昇させ、遊技者にとって有利な遊技結果を得ることができる。したがって、特徴 e E 3 によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

30

【9814】

<特徴 e F 群>

特徴 e F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態の変形例 1 から抽出される。

【9815】

[特徴 e F 1]

遊技球が流通する流通領域と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第 1 の通路（本線通路 3 1 1）と

40

、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第 1 の通路から分かれた 1 回目分岐通路（子支線通路 3 1 2）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記 1 回目分岐通路から分かれた 2 回目分岐通路（孫支線通路 3 1 3）と、

前記第 1 の通路における前記 1 回目分岐通路への第 1 分岐点で、遊技球を前記第 1 の通路と前記 1 回目分岐通路とに振り分ける第 1 遊技球振分手段（第 1 遊技球振分機構 3 4 0）と、

前記 1 回目分岐通路における前記 2 回目分岐通路への第 2 分岐点で、遊技球を前記 1 回目分岐通路と前記 2 回目分岐通路とに振り分ける第 2 遊技球振分手段（第 2 遊技球振分機構 3 5 0）と

50

を備える遊技機であって、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第2の通路（第2通路320）と

、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第3の通路（第3通路330）とを備え、

前記第1遊技球振分手段は、

前記第2の通路を遊技球が流通しない場合には、前記第1分岐点に至った遊技球を前記第1の通路に振り分け、

前記第2の通路における遊技球の流通を契機に、前記第1分岐点に至った遊技球を前記1回目分岐通路に振り分ける手段を備え、

10

前記第2遊技球振分手段は、

前記第3の通路を遊技球が流通しない場合には、前記第2分岐点に至った遊技球を前記1回目分岐通路に振り分け、

前記第3の通路における遊技球の流通を契機に、前記第2分岐点に至った遊技球を前記2回目分岐通路に振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9816】

特徴e F 1によれば、第2の通路を遊技球が流通し、かつ、第3の通路を遊技球が流通することを契機として、第1の通路に入った遊技球は、2回目分岐通路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第2の通路を遊技球が流通する確率を変化させることで、第1の通路において、遊技球が1回目分岐通路に振り分けられる確率を変化させることができ、第3の通路を遊技球が流通する確率を変化させることで、1回目分岐通路において、遊技球が2回目分岐通路に振り分けられる確率を変化させることができる。したがって、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第1の通路に遊技球が入球する確率と、遊技球が最終的に2回目分岐通路に振り分けられる確率とを個別に変化させることができる。この結果、特徴e F 1によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【9817】

[特徴e F 2]

30

特徴e F 1に記載の遊技機であって、

前記第1の通路は、当該第1の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第1の入球口（第1入球口301）を有し、

前記第2の通路は、当該第2の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第2の入球口（第2入球口321）を有し、

前記第3の通路は、当該第3の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第3の入球口（第3入球口331）を有し、

前記第2の入球口は、前記第1の入球口に対して、左右方向の一方の側に隣接し、

前記第3の入球口は、前記第1の入球口に対して、左右方向の他方の側に隣接する

ことを特徴とする遊技機。

40

【9818】

特徴e F 2によれば、第2の通路が有する第2の入球口が第1の通路が有する第1の入球口と近接し、第3の通路が有する第3の入球口が第1の通路が有する第1の入球口と近接している。ここで、隣接する第1の入球口と第2の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この釘の打ち込み位置によって、第1の通路の第1の入球口に遊技球が入球する確率が変わる。具体的には、左右方向において上記の釘を第1の入球口側に設けることによって、第1の入球口に遊技球が入球する確率を低下させることができる。この場合、第2の通路の第2の入球口に遊技球が入球する確率が高くなるため、第1遊技球振分手段によって、第1の通路において遊技球が1回目分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。まとめると、上記の釘を第1の通路の第1の入球口側に設けた場合、第

50

1の通路の第1の入球口に遊技球が入球する確率が低下することに相反して、第1の通路において、遊技球が1回目分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。

【9819】

一方、左右方向において上記の釘を第2の通路の第2の入球口側に設けた場合、第1の通路の第1の入球口に遊技球が入球する確率が上昇することに相反して、第2通路の第2の入球口に遊技球が入球する確率が低くなるため、第1の通路において、遊技球が1回目分岐通路に振り分けられる確率が低くなる。したがって、特徴e F 2によれば、第1の通路の第1の入球口へ入球する確率と、第1の通路において遊技球が1回目分岐通路に振り分けられる確率とがトレードオフの関係にある。

【9820】

ここで、第1の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられることによって、遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が向上するものとする、上記の釘を第1の通路の第1の入球口側に設けて、第1の通路の第1の入球口へ入球する確率を低下させても、第1の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が上昇することから、ホール側と遊技者側との間でホール側に利益が偏ってしまうことを抑制できる。一方、上記の釘を第2の通路の第2の入球口側に設けて、第1の通路の第1の入球口へ入球する確率を上昇させても、第1の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が低下することから、ホール側と遊技者側との間で遊技者に利益が偏ってしまうことを抑制できる。したがって、特徴e F 2によれば、釘の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。

【9821】

同様に、隣接する第1の入球口と第3の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この場合にも、前述した第1の入球口と第2の入球口との関係と同様に、この釘の打ち込み位置によって第1の通路の第1の入球口へ入球する確率を変化させることと、遊技球が2回目分岐通路に振り分けられる確率を変化させることがトレードオフの関係にある。このことから、釘の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。

【9822】

[特徴e F 3]

特徴e F 1または特徴e F 2に記載の遊技機であって、
前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路である第1種経路（通常ルートNR）と、
前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路であって、前記第1種経路よりも遊技者にとって有利な経路である第2種経路（特別ルートSP）と
を備え、
前記第1の通路の下流端は、前記第1種経路に至り、
前記1回目分岐通路の下流端は、前記第2種経路に至る
ことを特徴とする遊技機。

【9823】

特徴e F 3によれば、第2の通路における遊技球の流通と、第3の通路における遊技球の流通との双方を契機に、遊技者にとって有利な第2種経路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第2の通路の第2の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させること、および第3の通路の第3の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させることで、遊技球が第2種経路に振り分けられる確率を上昇させ、遊技者にとって有利な遊技結果を得ることができる。したがって、特徴e F 3によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【9824】

<特徴e G群>

特徴e G群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

10

20

30

40

50

主に第 5 実施形態の変形例 3 から抽出される。

【9825】

[特徴 e G 1]

遊技球が流通する流通領域（遊技領域 PA）と、

前記流通領域に設けられた通路であって、遊技球が入球可能な第 1 の入球口（第 1 入球口 201）を有し、当該第 1 の入球口に入球した遊技球を流通させる第 1 の通路（第 1 通路 210）と、

前記流通領域に設けられた通路であって、前記第 1 の入球口に隣接する第 2 の入球口（第 2 入球口 221）を有し、当該第 2 の入球口に入球した遊技球を流通させる第 2 の通路（第 2 通路 220）と

10

を備える遊技機であって、

前記第 1 の入球口から入球した遊技球と前記第 2 の入球口から入球した遊技球とに基づいて、遊技球を遊技者に有利となる方向に誘導し得る遊技球誘導手段（遊技球振分装置 200）と、

遊技球を貯留する遊技球貯留手段であって、複数の遊技球が貯留された時に、当該貯留された遊技球を前記第 1 の入球口および前記第 2 の入球口に向けて放出する遊技球貯留手段（遊技球貯留装置 500）と

を備えることを特徴とする遊技機。

【9826】

特徴 e G 1 によれば、遊技球誘導手段によって、第 1 の入球口から入球した遊技球と第 2 の入球口から入球した遊技球とに基づいて、遊技球は遊技者に有利となる方向に誘導され得る。一般に、隣接する 2 つの入球口に続けて遊技球が入る確率は比較的低いが、特徴 e G 1 によれば、遊技球貯留手段によって、複数の遊技球が一度に、第 1 の入球口および第 2 の入球口に向かって放出されることから、第 1 の入球口および第 2 の入球口に続けて遊技球が入球する確率を高めることができる。したがって、特徴 e G 1 によれば、遊技者に有利となる確率を高くして、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【9827】

[特徴 e G 2]

特徴 e G 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技球貯留手段（遊技球貯留装置 500）は、

30

前記第 1 の入球口と前記第 2 の入球口との上方に配置され、遊技球が載る遊技球受け容器（遊技球受け容器 510）であり、複数の遊技球の重さによって当該遊技球受け容器が傾倒することで、当該遊技球受け容器に載った遊技球を落下させる

ことを特徴とする遊技機。

【9828】

特徴 e G 2 によれば、モーター等の駆動手段を用いずに遊技球の重さを受けて遊技球受け容器から遊技球を放出することができることから、遊技機の構成を簡素化することができる。

【9829】

[特徴 e G 3]

40

特徴 e G 1 または特徴 e G 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技球貯留手段に貯留された遊技球を、所定時間毎に強制的に放出させる強制放出手段（強制放出装置 600）

を備えることを特徴とする遊技機。

【9830】

特徴 e G 3 によれば、所定時間毎に繰り返し、遊技球貯留手段から遊技球を強制的に放出させることができる。このため、遊技者が遊技を終えようとした場合に、遊技球貯留手段に遊技球が貯留されたまま残ることがなくなる。したがって、次の遊技者が有利な状態から遊技を開始することがなくなることから、遊技の公平性を保つことができる。

【9831】

50

<特徴 f A 群>

特徴 f A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 6 実施形態およびその変形例 1～6, 8, 10～12 から抽出される。

【9832】

[特徴 f A 1]

遊技球が流通する遊技領域を構成する遊技盤と、

前記遊技盤の表面に設けられ、遊技球の流通を変化させる棒状部材（第 1 の釘 42a, 第 2 の釘 42b）と、

所定方向から見た場合（上側から下側に向けて見た場合、右側から左側に向けて見た場合）に前記棒状部材と平行になるように、前記遊技盤に設けられた基準部（第 1 始動口 33 の入球口 33a における第 3 のへり 333, 第 4 のへり 334、第 1 始動口 633 の上側の面 633S、第 1 のマーク 951、第 2 のマーク 952、マーク 1051）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【9833】

遊技球の流通を変化させる例えば釘等の棒状部材は、例えば、搬送時の偶発的な衝撃等の意図しない外的な要因によって、その傾き具合がメーカーの意図する大きさと異なってしまうことがある。特徴 f A 1 によれば、メーカーが意図する棒状部材の傾き具合と一致するように、基準部の傾き具合が予め定められた構成とすることで、基準部を頼りに、所定方向から見た場合に棒状部材が基準部と平行になるように、棒状部材の傾きを確認して修正することができる。このため、棒状部材の調整についての多くの経験や専用の調整器具を必要とせず、棒状部材の傾きのずれを容易に修復することができる。

【9834】

[特徴 f A 2]

特徴 f A 1 に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球口（入球口 33a）を形成する入球口部材（第 1 始動口 33）を備え、

前記棒状部材は、前記入球口部材の上方に設けられた釘（第 1 の釘 42a, 第 2 の釘 42b）であり、

前記基準部は、前記入球口部材に設けられたことを特徴とする遊技機。

【9835】

特徴 f A 2 によれば、入球口部材に設けられた基準部を頼りに、釘の傾きを確認して修正することができる。このため、入球口部材の上方に設けられた釘についての傾きのずれを容易に修復することができる。

【9836】

[特徴 f A 3]

特徴 f A 2 に記載の遊技機であって、

前記基準部は、前記入球口（入球口 33a）のへり（第 3 のへり 333, 第 4 のへり 334）である

ことを特徴とする遊技機。

【9837】

特徴 f A 3 によれば、入球口部材に基準部としての専用の部材を別途、設けることなく、釘の傾きの修復を行うことができることから、遊技機の構成が複雑になることを防止することができる。

【9838】

[特徴 f A 4]

特徴 f A 2 に記載の遊技機であって、

前記基準部は、前記入球口部材に付けた目印（第 1 のマーク 951、第 2 のマーク 952、マーク 1051）である

ことを特徴とする遊技機。

【9839】

特徴 f A 4 によれば、基準部の視認性を高めることが容易にでき、修復の確実性を高めることができる。

【9840】

<特徴 f B 群>

特徴 f B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 6 実施形態およびその変形例 1～6, 8, 10～12 から抽出される。

【9841】

[特徴 f B 1]

遊技機であって、

遊技球が流通する遊技領域を構成する遊技盤と、

前記遊技盤の表面に設けられ、遊技球の流通を変化させる釘（第 1 の釘 4 2 a, 第 2 の釘 4 2 b）と、

前記遊技機の出荷時における前記釘と前記遊技盤の表面とのなす角度を規定する、前記釘とは異なる規定手段（第 1 始動口 3 3 の入球口 3 3 a における第 3 のへり 3 3 3, 第 4 のへり 3 3 4、第 1 始動口 6 3 3 の上側の面 6 3 3 S、第 1 のマーク 9 5 1、第 2 のマーク 9 5 2、マーク 1 0 5 1）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【9842】

遊技球の流通を変化させる釘は、例えば、搬送時の偶発的な衝撃等の意図しない外的な要因によって、その傾き具合がメーカーの意図する大きさと異なってしまうことがある。特徴 f B 1 によれば、規定手段は、遊技機の出荷時における釘と遊技盤の表面とのなす角度を規定することから、規定手段を頼りに、規定手段によって規定された角度となるように、釘の傾きを確認して修正することで、釘を出荷時の傾き具合に直すことができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、釘の傾きのずれを容易に修復することができる。

【9843】

[特徴 f B 2]

特徴 f B 1 に記載の遊技機であって、

前記釘の下方に設けられ、遊技球が入球可能な入球口（入球口 3 3 a）を形成する入球口部材（第 1 始動口 3 3）

を備え、

前記規定手段は、前記入球口部材に設けられている

ことを特徴とする遊技機。

【9844】

特徴 f B 2 によれば、入球口部材に設けられた規定手段を頼りに、釘の傾きを確認して修正することができる。このため、入球口部材の上方に設けられた釘についての傾きのずれを容易に修復することができる。

【9845】

[特徴 f B 3]

特徴 f B 2 に記載の遊技機であって、

前記規定手段は、前記入球口（入球口 3 3 a）のへり（第 3 のへり 3 3 3, 第 4 のへり 3 3 4）である

ことを特徴とする遊技機。

【9846】

特徴 f B 3 によれば、規定手段としての専用の部材を別途、設けることなく、釘の傾きの修復を行うことができることから、遊技機の構成が複雑になることを防止することができる。

【9847】

[特徴 f B 4]

特徴 f B 2 に記載の遊技機であって、

前記規定手段は、前記入球口部材に付けた目印（第 1 のマーク 9 5 1、第 2 のマーク 9 5 2、マーク 1 0 5 1）である

ことを特徴とする遊技機。

【9 8 4 8】

特徴 f B 4 によれば、規定手段の視認性を高めることが容易にでき、修復の確実性を高めることができる。

【9 8 4 9】

<特徴 f C 群>

特徴 f C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 6 実施形態の変形例 9 から抽出される。

【9 8 5 0】

[特徴 f C 1]

遊技球が流通する遊技領域を構成する遊技盤と、

前記遊技盤の表面に設けられ、遊技球の流通を変化させる釘（第 1 の釘 4 2 a、第 2 の釘 4 2 b）と、

前記釘と前記遊技盤の表面とのなす角度についての情報を示す角度情報明示手段（第 1 数値情報 N a、第 2 数値情報 N b）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【9 8 5 1】

遊技球の流通を変化させる釘は、例えば、搬送時の偶発的な衝撃等の意図しない外的な要因によって、その傾き具合がメーカーの意図する大きさと異なってしまうことがある。特徴 f C 1 によれば、メーカーが意図する釘の傾き具合と一致する角度についての情報を角度情報明示手段が示す構成とすることで、角度情報明示手段を頼りに、釘の傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせず、釘の傾きのずれを容易に修復することができる。

【9 8 5 2】

[特徴 f C 2]

特徴 f C 1 に記載の遊技機であって、

前記釘の下方に設けられ、遊技球が入球可能な入球口（入球口 3 3 a）を形成する入球口部材（第 1 始動口 3 3）

を備え、

前記角度情報明示手段は、前記入球口部材に設けられている

ことを特徴とする遊技機。

【9 8 5 3】

特徴 f C 2 によれば、入球口部材に設けられた角度情報明示手段を頼りに、釘の傾きを確認して修正することができる。このため、入球口部材の上方に設けられた釘についての傾きのずれを容易に修復することができる。

【9 8 5 4】

[特徴 f C 3]

特徴 f C 2 に記載の遊技機であって、

前記釘として、所定方向の一方の側に設けられた第 1 の釘と、前記所定方向の他方の側に設けられた第 2 の釘と、

を備え、

前記入球口部材は、

少なくとも第 1 パーツと第 2 パーツとによって構成され、

前記第 1 パーツに、前記第 1 の釘についての前記角度の情報を示す第 1 の角度情報明示手段が設けられ、

前記第 2 パーツに、前記第 2 の釘についての前記角度の情報を示す第 2 の角度情報明示手段が設けられている

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【9855】

特徴 f C 3 によれば、入球口部材が少なくとも第 1 パーツと第 2 パーツとによって構成されていることから、製造時において、第 1 パーツに第 1 の角度情報明示手段を設け、第 2 パーツに第 2 の角度情報明示手段を設けることを容易に行なうことができる。特に、第 1 の角度情報明示手段と第 2 の角度情報明示手段の双方を一方の側から見るように、第 1 の角度情報明示手段と第 2 の角度情報明示手段とを同じ向きに設ける場合に、一方の角度情報明示手段は入球口部材の内側となることから、製造時に、その内側の角度情報明示手段を設けることが困難であるが、特徴 f C 3 によれば、入球口部材が第 1 パーツと第 2 パーツとによって構成されていることから、製造が容易である。

10

【9856】

<特徴 f D 群>

特徴 f D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 6 実施形態の変形例 5 から抽出される。

【9857】

[特徴 f D 1]

遊技球が流通する遊技領域を構成する遊技盤と、

前記遊技盤の表面に設けられ、遊技球の流通を変化させる釘（第 1 の釘 4 2 a、第 2 の釘 4 2 b）と、

前記釘と前記遊技盤の表面とのなす角度を規定する目印（第 1 始動口 3 3 の入球口 3 3 a における第 3 のへり 3 3 3、第 4 のへり 3 3 4、第 1 始動口 6 3 3 の上側の面 6 3 3 S、第 1 のマーク 9 5 1、第 2 のマーク 9 5 2、マーク 1 0 5 1）と、

20

を備えることを特徴とする遊技機。

【9858】

遊技球の流通を変化させる釘は、例えば、搬送時の偶発的な衝撃等の意図しない外的な要因によって、その傾き具合がメーカーの意図する大きさと異なってしまうことがある。特徴 f D 1 によれば、目印は、釘と遊技盤の表面とのなす角度を規定することから、目印を頼りに、目印によって規定された角度となるように、釘の傾きを確認して修正することで、釘をメーカーの意図する傾き具合に直すことができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、釘の傾きのずれを容易に修復することができる。

30

【9859】

[特徴 f D 2]

特徴 f D 1 に記載の遊技機であって、

前記目印は、前記遊技機の出荷時における前記釘についての前記角度を規定することを特徴とする遊技機。

【9860】

特徴 f D 2 によれば、釘の傾き具合を遊技機の出荷時の状態に容易に戻すことができる。

【9861】

40

[特徴 f D 3]

特徴 f D 1 または特徴 f D 2 に記載の遊技機であって、

前記釘の下方に設けられ、遊技球が入球可能な入球口（入球口 3 3 a）を形成する入球口部材（第 1 始動口 3 3）

を備え、

前記目印は、前記入球口部材に設けられている

ことを特徴とする遊技機。

【9862】

特徴 f D 3 によれば、入球口部材に設けられた目印を頼りに、釘の傾きを確認して修正することができる。このため、入球口部材の上方に設けられた釘についての傾きのずれを

50

容易に修復することができる。

【9863】

[特徴 f D 4]

特徴 f D 1 から特徴 f D 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
所定方向から見た場合（上側から下側に向けて見た場合）に、前記目印は前記釘と平行になり、かつ、前記目印の少なくとも一部分が前記釘によって隠れることがない
ことを特徴とする遊技機。

【9864】

特徴 f D 4 によれば、所定方向から見て、釘が目印と平行であるか否かを確認することによって、釘の傾き具合がメーカーの意図する大きさであるか否かを確認することができる。その上、所定方向から見た場合に、目印の少なくとも一部分が前記釘によって隠れることがないことから、目印の視認性が高い。したがって、特徴 f D 4 によれば、釘の傾きの認定が容易であり、釘の傾きのずれをより容易に修復することができる。

【9865】

<特徴 f E 群>

特徴 f E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 6 実施形態の変形例 10～12 から抽出される。

【9866】

[特徴 f E 1]

遊技球が流通する遊技領域を構成する遊技盤と、
前記遊技盤の表面に設けられ、遊技球の流通を変化させる釘（第 1 の釘 42a、第 2 の釘 42b）と、
遊技球が入球可能な入球口（開口部 1400）と、
前記入球口に設けられ、前記入球口への入球のし易さを変更するために閉状態と開状態とに切り換え可能な可動部（可動片 1411a、1411b、1511a、1511b、1611a）を備える可動手段（電動役物 1410、1510）と、
を備える遊技機であって、
前記可動部は、
前記釘と前記遊技盤の表面とのなす角度を規定する所定部位（Sa、Sb、Ha、Hb、Ta）を有する
ことを特徴とする遊技機。

【9867】

遊技球の流通を変化させる釘は、例えば、搬送時の偶発的な衝撃等の意図しない外的な要因によって、その傾き具合がメーカーの意図する大きさと異なってしまうことがある。特徴 f E 1 によれば、可動部における所定部位は、釘と遊技盤の表面とのなす角度を規定することから、所定部位を頼りに、所定部位によって規定された角度となるように、釘の傾きを確認して修正することで、釘をメーカーの意図するメーカーの意図する傾き具合に直すことができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせず、釘の傾きのずれを容易に修復することができる。

【9868】

[特徴 f E 2]

特徴 f E 1 に記載の遊技機であって、
前記所定部位は、前記遊技機の出荷時における前記釘についての前記角度を規定することを特徴とする遊技機。

【9869】

特徴 f E 2 によれば、釘を遊技機の出荷時の傾き具合に容易に修復することができる。

【9870】

[特徴 f E 3]

特徴 f E 1 または特徴 f E 2 に記載の遊技機であって、
前記可動手段において、前記可動部が閉状態にある場合に、当該可動部の前記所定部位

10

20

30

40

50

が、前記角度を規定する
ことを特徴とする遊技機。

【9871】

特徴 f E 3 によれば、閉状態にある場合の可動部の所定部位を頼りに、所定部位によって規定された角度となるように、釘の傾きを確認して修復することができる。

【9872】

[特徴 f E 4]

特徴 f E 1 または特徴 f E 2 に記載の遊技機であって、
前記可動手段において、前記可動部が開状態にある場合に、当該可動部の前記所定部位が、前記角度を規定する
ことを特徴とする遊技機。

10

【9873】

特徴 f E 4 によれば、開状態にある場合の可動部の所定部位を頼りに、釘の傾きを確認して修復することができる。特に、開状態にある場合の可動部の位置に近い釘を、修復の対象とすることができ、その釘の修復を容易に行なうことができる。

【9874】

<特徴 f F 群>

特徴 f F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 6 実施形態の変形例 7 から抽出される。

【9875】

20

[特徴 f F 1]

遊技球が流通する遊技領域を構成する遊技盤と、
前記遊技盤の表面に対して予め定められた角度で設置されていることが保証されて、前記遊技盤に設けられた基準部（第 1 のマーク 1 1 5 1、第 2 のマーク 1 1 5 2）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【9876】

遊技機においては、遊技盤上に釘等の付帯物が設置されている。特徴 f F 1 によれば、遊技盤の表面に対して予め定められた角度であることが保証されている基準部を頼りに、付帯物の傾きを確認して修正することができる。このため、付帯物の傾きの調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、付帯物の傾きのずれを容易かつ正確に修復することができる。

30

【9877】

[特徴 f F 2]

特徴 f F 1 に記載の遊技機であって、
前記遊技盤の表面に設けられ、遊技球の流通を変化させる釘（第 1 の釘 4 2 a、第 2 の釘 4 2 b）
を備え、
前記基準部が保証する前記角度は、直角である
ことを特徴とする遊技機。

【9878】

40

特徴 f F 2 によれば、遊技盤の表面に対して垂直に設置されていることが保証されている基準部を頼りに、釘の傾きを確認して修正することができる。釘はメーカーの意図する傾きで設けられているが、特徴 f F 2 によれば、垂直に設置されていることが保証されている基準部と釘の向きとを比べることで、釘の傾き具合を容易に確認することができる。したがって、釘の傾きの調整を容易に行うことができる。

【9879】

<特徴 g A 群>

特徴 g A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態から抽出される。

【9880】

50

〔特徴 g A 1〕

遊技球の入球が第 1 の図柄の変動の契機となる第 1 種入球手段（第 7 実施形態における第 1 始動口）と、

遊技球の入球が第 2 の図柄の変動の契機となる第 2 種入球手段（第 7 実施形態における第 2 始動口）と、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合に、単位時間当たりにおける、前記第 1 種入球手段への遊技球の入球数と前記第 2 種入球手段への遊技球の入球数との相対比である入球相対比を、少なくとも 3 段階に変更可能に制御する制御手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【9881】

特徴 g A 1 によれば、遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合に、単位時間当たりにおける、第 1 種入球手段への遊技球の入球数と第 2 種入球手段への遊技球の入球数との相対比を、少なくとも 3 段階に変更可能に制御するので、当該 3 段階の入球相対比を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9882】

〔特徴 g A 2〕

特徴 g A 1 に記載の遊技機であって、

所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段と、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第 2 種入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物 53）と、

を備え、

前記制御手段は、

前記抽選実行手段による前記所定の抽選における当選確率を、第 1 の確率と、前記第 1 の確率より高い第 2 の確率との少なくとも 2 段階に変更可能であり、

前記所定の抽選を開始してから抽選結果を出力するまでの抽選実行時間を、第 1 の抽選実行時間と、前記第 1 の抽選実行時間より短い第 2 の抽選実行時間との少なくとも 2 段階に変更可能であり、

1 回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助手段が前記補助をする時間である補助時間を、第 1 の補助時間と、前記第 1 の補助時間より長い第 2 の補助時間との少なくとも 2 段階に変更可能であり、

制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、第 2 制御モード（高頻度サポートモード A）と、第 3 制御モード（高頻度サポートモード B）とを実行可能であり、

前記第 1 制御モードは、

前記当選確率が前記第 1 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 1 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 1 の補助時間であり、

前記第 2 の制御モードは、

前記当選確率が前記第 2 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 2 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 1 の補助時間であり、

前記第 3 の制御モードは、

前記当選確率が前記第 2 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 2 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 2 の補助時間であり、

前記制御モードを切り替えることによって、前記入球相対比を変更する

ことを特徴とする遊技機。

【9883】

特徴 g A 2 によれば、制御手段は、所定の抽選の当選確率と、抽選実行時間と、補助時間とが異なる 3 つの制御モードを切り替えることによって入球相対比を変更するので、比

10

20

30

40

50

較的簡易な制御によって入球相対比の切り替えを実現することができる。

【9884】

<特徴 g B 群>

特徴 g B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態から抽出される。

【9885】

[特徴 g B 1]

遊技球の入球が第1の図柄の変動の契機となる第1種入球手段（第7実施形態における第1始動口）と、

遊技球の入球が第2の図柄の変動の契機となる第2種入球手段（第7実施形態における第1始動口）と、

到達した遊技球を第1の経路（左側流路 R 1）と第2の経路（右側流路 R 2）とに交互に振り分ける振分手段（振分機構 120）と、

前記第2の経路上の所定の位置である第1検知位置を遊技球が通過したことを検知する第1の検知手段（スルーゲート 35a）と、

前記第1の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

前記所定の抽選に当選した場合に、到達した遊技球を所定の流通方向に案内する補助手段（普通電動役物 53）と、

を備え、

前記第1の経路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に前記第1種入球手段が配置され、

前記第2の経路に振り分けられた遊技球が到達可能な位置に前記補助手段が配置され、

前記補助手段によって流通方向を案内された遊技球が入球可能な位置に前記第2種入球手段が配置される

ことを特徴とする遊技機。

【9886】

特徴 g B 1によれば、振分手段に到達した遊技球のうち、第1の経路に振り分けられた遊技球は第1種入球手段に入球し、第2の経路に振り分けられた遊技球のうち補助手段によって補助された遊技球は第2種入球手段に入球する。従って、振分手段に到達させるような流通態様で遊技球を流通させた場合、所定の抽選の当選確率を変更することによって、第1種入球手段への遊技球の入球頻度を所定の範囲内で一定に保ちつつ、第2種入球手段への遊技球の入球頻度を変更することができる。

【9887】

[特徴 g B 2]

特徴 g B 1に記載の遊技機であって、

前記振分手段が設けられた位置および前記第1検知位置とは異なる位置である第2検知位置を通過したことを検知する第2の検知手段（スルーゲート 35b）を備え、

前記抽選実行手段は、前記第2の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選（電役開放抽選）を実行し、

前記補助手段は、

前記第2検知位置を通過した遊技球が到達可能な位置に配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【9888】

特徴 g B 2によれば、振分手段が設けられた位置および第1検知位置を通過させないで第2検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合に、第2種入球手段のみに遊技球を入球させることができる。従って、流通態様を変更することによって、第1種入球手段および第2種入球手段への入球頻度を変更することができる。

【9889】

<特徴 g C 群>

特徴 g C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態から抽出される。

【9890】

〔特徴 g C 1〕

遊技球の入球が図柄の変動の契機となる第 1 の入球手段（第 7 実施形態における第 1 始動口 33a）と、

遊技球の入球が図柄の変動の契機となる第 2 の入球手段（第 7 実施形態における第 1 始動口 33b）と、

到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振分機構 120）と、

前記振り分けられた遊技球を前記第 1 の入球手段に案内する第 1 案内経路（左側流路 R1）と、

前記振り分けられた遊技球を前記第 2 の入球手段に案内する第 2 案内経路（右側流路 R2）と、

を備え、

前記第 1 の入球手段への遊技球の入球を契機として変動する前記図柄と、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を契機として変動する前記図柄とが同一である

ことを特徴とする遊技機。

【9891】

特徴 g C 1 によれば、遊技球が振分手段によって振り分けられたにも関わらず、当該振り分けられた遊技球が、第 1 の入球手段に入球した場合も、第 2 の入球手段に入球した場合も、いずれも同一の図柄を変動させるので、各入球手段ごとに異なる図柄が変動すると推測していた遊技者に対して意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9892】

〔特徴 g C 2〕

特徴 g C 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の入球手段および前記第 2 の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、第 1 の図柄を変動させる第 1 図柄変動手段と、

遊技球の入球が図柄の変動の契機となる第 3 の入球手段（第 2 始動口 34）と、

前記第 3 の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記第 1 の図柄とは異なる図柄である第 2 の図柄を変動させる第 2 図柄変動手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【9893】

特徴 g C 2 によれば、遊技球の入球が第 2 の図柄を変動させる契機となる第 3 の入球手段を備えるので、遊技者に対して、第 1 の図柄の変動に関する期待感に加えて、第 2 の図柄の変動に関する期待感を付与することができる。さらに振分手段の役割に関して、遊技者に対して種々の推測をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9894】

〔特徴 g C 3〕

特徴 g C 2 に記載の遊技機であって、

前記振分手段から前記第 2 の入球手段へ遊技球が流通する経路上に配置され、当該経路上を流通する遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することを補助する補助手段（普通電動役物 53）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9895】

特徴 g C 3 によれば、第 2 の入球手段へ遊技球が流通する経路上に第 3 の入球手段へ入球することを補助する補助手段を備えるので、振分手段によって振り分けられた遊技球が、第 1 案内経路と第 2 案内経路のいずれに振り分けられても同一の図柄（第 1 の図柄）を変動させる契機となる場合と、第 2 案内経路に振り分けられた遊技球が補助手段によって第 2 の図柄を変動させる契機となる場合があり、補助手段の動作パターンによって、第 1

10

20

30

40

50

の図柄と第 2 の図柄を変動させる割合を異なる態様に行うことができる。

【9896】

〔特徴 g C 4〕

特徴 g C 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 案内経路上の所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート 35 a）を備え、

前記補助手段は、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として、前記振分手段から前記第 2 の入球手段への経路上を流通する遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することを補助する

ことを特徴とする遊技機。

【9897】

特徴 g C 4 によれば、補助手段は検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として振分手段から第 2 の入球手段へ遊技球が流通する経路上を流通する遊技球が第 3 の入球手段に入球することを補助するので、遊技球を第 2 案内経路に流通させることを遊技者に促し、遊技球が所定の位置を通過した場合には、遊技者に対して期待感を付与することができる。また、遊技球を第 2 案内経路に流通させることを遊技者に促すことで、遊技者を遊技に集中させることができる。

【9898】

〔特徴 g C 5〕

特徴 g C 4 に記載の遊技機であって、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段を備え、

前記補助手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記振分手段から前記第 2 の入球手段への経路上を流通する遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することを補助する

ことを特徴とする遊技機。

【9899】

特徴 g C 5 によれば、補助手段は検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として実行された所定の抽選に当選した場合に、振分手段から第 2 の入球手段への経路上を流通する遊技球が第 3 の入球手段に入球することを補助するので、所定の抽選における当選確率を制御することによって、第 1 の図柄と第 2 の図柄を変動させる割合を制御することができる。

【9900】

〔特徴 g C 6〕

特徴 g C 4 または特徴 g C 5 に記載の遊技機であって、

前記第 2 案内経路上の所定の位置を通過したことを検知する前記検知手段を第 1 の検知手段（スルーゲート 35 a）とした場合に、

前記振分手段によって振り分けられる経路上の位置とは異なる特定の位置を通過したことを検知する前記第 1 の検知手段とは異なる第 2 の検知手段（スルーゲート 35 b）を備え、

前記補助手段は、

前記第 2 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として、前記第 2 の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記第 3 の入球手段へ入球することを補助する

ことを特徴とする遊技機。

【9901】

特徴 g C 6 によれば、補助手段は、第 2 の検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、第 2 の検知手段によって通過が検知された遊技球が第 3 の入球手段へ入球することを補助するので、振分手段を経由させずに第 2 の検知手段を経由させて遊技球を第 3 の入球手段に入球させることが可能となる。その結果、高い確率で第 3 の入球手段にのみ

10

20

30

40

50

遊技球を入球させることができる遊技状態を作ることができる。

【9902】

[特徴 g C 7]

特徴 g C 6 に記載の遊技機であって、

前記抽選実行手段は、

前記第 2 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記補助手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第 2 の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記第 3 の入球手段へ入球することを補助する

ことを特徴とする遊技機。

【9903】

特徴 g C 7 によれば、補助手段は、第 2 の検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として実行された所定の抽選に当選した場合に、第 2 の検知手段によって通過が検知された遊技球が第 3 の入球手段へ入球することを補助するので、振分手段を経由せずに第 2 の検知手段を経由させて遊技球を第 3 の入球手段に入球させることが可能となる。従って、所定の抽選の当選確率を低くした上で、遊技者が振分手段に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第 1 の入球手段および第 2 の入球手段に遊技球が入球し、第 3 の入球手段に遊技球が入球する可能性は低いため、高い確率で第 1 の図柄のみを変動させることができる。また、所定の抽選の当選確率を高くした上で、遊技者が振分手段に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第 1 の入球手段、第 2 の入球手段、および第 3 の入球手段に遊技球が入球し、第 1 の図柄と第 2 の図柄とを変動させることができる。さらに、所定の抽選の当選確率を高くした上で、遊技者が第 2 の検出手段に遊技球の通過を検知させるよう遊技球を流通させた場合には、振分手段に遊技球が到達する確率は低く、第 2 の検知手段および補助手段を経由して遊技球は第 3 の入球手段に入球する確率が高いので、高い確率で第 2 の図柄のみを変動させることができる。従って、高い確率で第 1 の図柄のみが変動する遊技状態、第 1 の図柄と第 2 の図柄とが変動する遊技状態、高い確率で第 2 の図柄のみが変動する遊技状態の少なくとも 3 つの状態をつくり出すことができる。その結果、2 つの図柄の変動する割合が異なる 3 つの遊技状態を種々に組み合わせることによって、新たな遊技性を創出することができる。

【9904】

[特徴 g C 8]

特徴 g C 6 に記載の遊技機であって、

前記遊技機を制御する制御手段を備え、

前記制御手段は、第 1 の制御モード（低頻度サポートモード）と、第 2 の制御モード（高頻度サポートモード A）と、第 3 の制御モード（高頻度サポートモード B）とを実行可能であり、

前記第 1 の制御モードにおいては、

前記第 1 の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第 3 の入球手段に入球することが不可能または困難であり、

前記第 2 の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第 3 の入球手段に入球することが不可能または困難であり、

前記第 2 の制御モードにおいては、

前記第 1 の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第 3 の入球手段に入球することが可能または容易であり、

前記第 2 の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第 3 の入球手段に入球することが不可能または困難であり、

前記第 3 の制御モードにおいては、

前記第 1 の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第 3 の入球手段に入球することが可能または容易であり、

10

20

30

40

50

前記第2の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第3の入球手段に入球することが可能または容易である

ことを特徴とする遊技機。

【9905】

特徴gC8によれば、制御手段は、第3の入球手段への遊技球の入球の難易度（困難性／容易性）が異なる3つの制御モードを実行可能であるので、当該制御モードの切り替えを利用して新たな種々の遊技の流れを創出することができる。

【9906】

[特徴gC9]

特徴gC8に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記抽選実行手段による前記所定の抽選における当選確率を、第1の確率と、前記第1の確率より高い第2の確率との少なくとも2段階に変更可能であり、

前記抽選を開始してから抽選結果を出力するまでの抽選実行時間（電役開放抽選の変動時間）を、第1の抽選実行時間と、前記第1の抽選実行時間より短い第2の抽選実行時間との少なくとも2段階に変更可能であり、

1回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助手段が前記補助をする時間である補助時間を、第1の補助時間と、前記第1の補助時間より長い第2の補助時間との少なくとも2段階に変更可能であり、

前記第1制御モードは、

前記当選確率が前記第1の確率であり、前記抽選実行時間が前記第1の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第1の補助時間であり、

前記第2の制御モードは、

前記当選確率が前記第2の確率であり、前記抽選実行時間が前記第2の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第1の補助時間であり、

前記第3の制御モードは、

前記当選確率が前記第2の確率であり、前記抽選実行時間が前記第2の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第2の補助時間である

ことを特徴とする遊技機。

【9907】

特徴gC9によれば、所定の抽選の当選確率と、抽選実行時間と、補助時間とを制御することによって、第3の入球手段への遊技球の入球の難易度（困難性／容易性）が異なる3つの制御モードを実行可能であるので、比較的容易な制御によって当該制御モードの切り替えを利用した新たな種々の遊技の流れの創出を実現することができる。

【9908】

<特徴gD群>

特徴gD群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態から抽出される。

【9909】

[特徴gD1]

遊技球が入球可能な所定の入球手段（第7実施形態における第2始動口34）と、

特定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート35a）と、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物53）と、

到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振分機構120）と、

を備える遊技機であって、

前記検知手段は、前記複数の経路のうちの一の経路上（右側流路R2）に配置されている

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【9910】

特徴 g D 1 によれば、補助手段が入球手段への遊技球の入球を補助するか否かの所定の抽選を実行する契機となる遊技球の通過を検知する検知手段が、振分手段によって振り分けられる複数の経路のうちの一の経路上に配置されているので、振分手段による遊技球の振り分けの態様について遊技者に注目をさせることができる。

【9911】

〔特徴 g D 2〕

特徴 g D 1 に記載の遊技機であって、

前記振分手段によって前記一の経路に振り分けられた遊技球が、前記補助手段によって補助されなかった場合に入球可能な位置に配置された第 1 の入球手段（第 1 始動口 3 3 b）を備え、

前記補助手段によって補助された場合に遊技球が入球する前記入球手段は、前記第 1 の入球手段とは異なる第 2 の入球手段（第 2 始動口 3 4）である

ことを特徴とする遊技機。

【9912】

特徴 g D 2 によれば、振分手段によって一の経路に振り分けられた遊技球が、補助手段によって補助されなかった場合に入球可能な位置に第 1 の入球手段が配置されているので、振分手段による遊技球の振り分けの態様について遊技者に期待感を付与することに加え、一の経路に振り分けられた場合には、遊技球が第 1 の入球手段に入球するのか、または、補助手段による補助によって第 2 の入球手段に入球するのかといった期待感を遊技者に付与することができ、振分手段に到達した遊技球の帰趨について、少なくとも 2 段階の期待感を付与することができる。

【9913】

〔特徴 g D 3〕

特徴 g D 1 または特徴 g D 2 に記載の遊技機であって、

前記振分手段によって前記一の経路とは異なる経路（左側流路 R 1）に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に配置された第 3 の入球手段（第 1 始動口 3 3 a）と、

前記第 1 の入球手段および前記第 3 の入球手段に遊技球が入球したことを契機として第 1 の図柄を変動させる第 1 図柄変動手段と、

前記第 2 の入球手段に遊技球が入球したことを契機として第 2 の図柄を変動させる第 2 図柄変動手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【9914】

特徴 g D 3 によれば、遊技球が振分手段によって振り分けられたにも関わらず、当該振り分けられた遊技球が第 1 の入球手段に入球した場合も、第 3 の入球手段に入球した場合も、いずれも同一の図柄である第 1 の図柄を変動させるので、振分手段によって振り分けられた先の入球手段ごとに、遊技球の入球を契機として異なる図柄が変動する一般的な構成の遊技機であると推測していた遊技者に対して意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9915】

<特徴 g E 群>

〔特徴 g E 1〕

到達した遊技球を第 1 の経路（第 7 実施形態における左側流路 R 1）と第 2 の経路（右側流路 R 2）とに交互に振り分ける第 1 の振分手段（振分機構 1 2 0）と、

前記第 2 の経路を流通する遊技球を第 3 の経路と第 4 の経路とに振り分ける第 2 の振分手段（普通電動役物 5 3）と、

遊技球の入球が第 1 の図柄の変動の契機となる第 1 種入球手段（第 1 始動口）と、

遊技球の入球が第 2 の図柄の変動の契機となる第 2 種入球手段（第 2 始動口）と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記第 1 種入球手段は、前記第 1 の経路および前記第 3 の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置され、

前記第 2 種入球手段は、前記第 4 の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置され、

前記第 2 の振分手段は、遊技球を前記第 4 の経路に振り分ける確率を変更可能に制御する

ことを特徴とする遊技機。

【9916】

特徴 g E 1 によれば、2つの振分手段を備え、かつ、第 2 の振分手段が遊技球を第 4 の経路に振り分ける確率は変更可能であるので、第 1 の振分手段が到達した遊技球を第 1 の経路と第 2 の経路とに交互に振り分ける場合であっても、第 2 の振分手段が第 4 の経路に遊技球を振り分ける確率を変更することによって、第 1 の図柄と第 2 の図柄との変動する比率を変更することができる。例えば、第 2 の振分手段が第 4 の経路に遊技球を振り分ける確率を低く設定した場合には、第 1 の振分手段によって第 1 の経路に振り分けた遊技球を第 1 種入球手段に入球させ、第 1 の図柄を変動させる。一方、第 2 の経路に振り分けた遊技球を、第 2 の振分手段によって高い確率で第 3 の経路に振り分け第 1 種入球手段に入球させ、第 1 の図柄を変動させることができる。すなわち、第 1 の振分手段に到達した遊技球を高い確率で第 1 種入球手段に入球させ、第 1 の図柄を変動させることができる。また、第 2 の振分手段が第 4 の経路に遊技球を振り分ける確率を高く設定した場合には、第 1 の振分手段によって第 1 の経路に振り分けた遊技球を第 1 種入球手段に入球させ、第 1 の図柄を変動させる。一方、第 2 の経路に振り分けた遊技球を、第 2 の振分手段によって高い確率で第 4 の経路に振り分け第 2 種入球手段に入球させ、第 2 の図柄を変動させることができる。このように、第 2 の振分手段が第 4 の経路に遊技球を振り分ける確率を変更することによって、第 1 の図柄と第 2 の図柄との変動する比率を変更することができる。

【9917】

[特徴 g E 2]

特徴 g E 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の振分手段（普通電動役物 53）は、前記第 2 の経路を流通する遊技球を前記第 4 の経路に振り分ける態様（開放状態）において、前記第 1 の振分手段を経由しないで流通する遊技球を前記第 2 種入球手段に案内する案内手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9918】

特徴 g E 2 によれば、第 2 の経路を流通する遊技球を第 4 の経路に振り分ける態様において、第 1 の振分手段を経由しないで流通する遊技球を第 2 種入球手段に案内する案内手段を備える。従って、第 4 の経路に振り分ける態様である第 2 の振分手段に、第 1 の振分手段を経由しないで到達させる流通態様で遊技球を流通させることによって、遊技球が第 2 種入球手段に入球する確率を高めることができ、第 1 の図柄と第 2 の図柄との変動する比率として、第 2 の図柄が変動する比率を高めることができる。

【9919】

[特徴 g E 3]

特徴 g E 1 または特徴 g E 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の経路上の所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート 35a）と、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

を備え、

前記第 2 の振分手段は、前記所定の抽選の結果に基づいて、前記第 2 の経路を流通する遊技球を前記第 3 の経路または前記第 4 の経路のいずれの経路に振り分けるかを決定することを特徴とする遊技機。

【9920】

特徴 g E 3 によれば、第 2 の振分手段は、所定の抽選の結果に基づいて、第 2 の経路を流通する遊技球を第 3 の経路または第 4 の経路のいずれの経路に振り分けるかを決定するので、遊技者は、第 2 の経路を流通する遊技球が第 3 の経路または第 4 の経路のいずれの経路に振り分けられるかを事前に認識することができない。よって、遊技者に対して、所定の抽選の結果、および、第 2 の経路を流通する遊技球が第 3 の経路または第 4 の経路のいずれの経路に振り分けられるかについて推測させるとともに、期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 9 9 2 1 】

<特徴 g F 群>

[特徴 g F 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（第 7 実施形態における第 2 始動口 3 4）と、
所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段と、
前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第 1 の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物 5 3）と、

当該遊技機を制御する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記抽選実行手段による前記所定の抽選における当選確率を、第 1 の確率と、前記第 1 の確率より高い第 2 の確率との少なくとも 2 段階に変更可能であり、

前記抽選を開始してから抽選結果を出力するまでの抽選実行時間（電役開放抽選の変動時間）を、第 1 の抽選実行時間と、前記第 1 の抽選実行時間より短い第 2 の抽選実行時間との少なくとも 2 段階に変更可能であり、

1 回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助手段が前記補助をする時間である補助時間を、第 1 の補助時間と、前記第 1 の補助時間より長い第 2 の補助時間との少なくとも 2 段階に変更可能であり、

制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、第 2 制御モード（高頻度サポートモード A）と、第 3 制御モード（高頻度サポートモード B）とを実行可能であり、

前記第 1 制御モードは、

前記当選確率が前記第 1 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 1 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 1 の補助時間であり、

前記第 2 の制御モードは、

前記当選確率が前記第 2 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 2 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 1 の補助時間であり、

前記第 3 の制御モードは、

前記当選確率が前記第 2 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 2 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 2 の補助時間である

ことを特徴とする遊技機。

【 9 9 2 2 】

特徴 g F 1 によれば、制御手段は、所定の抽選の当選確率と、抽選実行時間と、補助時間とが異なる 3 つの制御モードを切り替えることができるので、当該制御モードの切り替えを利用して新たな種々の遊技の流れを創出することができる。

【 9 9 2 3 】

[特徴 g F 2]

特徴 g F 1 に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段であって、前記第 1 の入球手段とは異なる第 2 の入球手段（第 1 始動口）と、

到達した遊技球を第 1 の経路（左側流路 R 1）と第 2 の経路（右側流路 R 2）とに交互

10

20

30

40

50

に振り分ける第 1 の振分手段と、
を備え、

前記第 2 の入球手段は、前記第 1 の経路および前記第 2 の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置され、

前記検知手段は、前記第 2 の経路上の前記所定の位置を遊技球が通過したことを検知し、

前記補助手段は、前記第 2 の経路から前記第 2 の入球手段まで遊技球が流通する経路上に配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【9924】

特徴 g F 2 によれば、振分手段が第 1 の経路と第 2 の経路とに交互に遊技球を振り分けるにもかかわらず、第 2 の入球手段は、第 1 の経路および第 2 の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置されているので、遊技者に対して、振分手段の設置目的について種々の推測をさせるとともに、意外性を付与することができる。また、第 2 の経路に振り分けられた遊技球を補助手段は第 1 の入球手段へ入球するのを補助するので、振分手段によって第 2 の経路に振り分けられた遊技球が補助手段によって補助されるか否かについて遊技者に注目をさせることができるとともに、期待感を付与することができる。

【9925】

<特徴 g G 群>

特徴 g G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態から抽出される。

【9926】

[特徴 g G 1]

遊技球が入球可能な入球手段（第 7 実施形態における第 2 始動口 34）と、
到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振分機構 120）と、
前記複数の経路のうちの一の経路上の位置である第 1 検知位置を通過したことを検知する第 1 の検知手段（スルーゲート 35a）と、

前記振分手段が設けられた位置および前記第 1 検知位置とは異なる位置である第 2 の検知位置を通過したことを検知する第 2 の検知手段（スルーゲート 35b）と、

所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物 53）と、
を備え、

前記抽選実行手段は、

前記第 1 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記第 2 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記第 1 の検知手段または前記第 2 の検知手段が前記遊技球の通過を検知した時点から前記所定の抽選を開始して抽選結果を出力する時点までの抽選実行時間が T_p である抽選モードを備え、

前記補助手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第 1 検知位置を通過した遊技球が前記入球手段に入球することを補助し、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第 2 検知位置を通過した遊技球が前記入球手段に入球することを補助し、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記抽選結果が出力された時点から前記補助手段が前記補助可能な状態になる時点までの時間は T_m であり、

1 回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助をする場合に、前記補助をする時間である補助時間が第 1 補助時間 T_{s1} である補助モードと、前記補助時間が前記第 1 補助時間 T_{s1} よりも長い第 2 補助時間 T_{s2} である補助モードとを備え、

10

20

30

40

50

遊技球が前記第1検知位置を通過した時点から前記補助手段に到達する時点までの時間を T_{r1} 、遊技球が前記第2検知位置を通過した時点から前記補助手段に到達する時点までの時間を T_{r2} とし、

前記第1検知位置を通過した遊技球が前記補助手段に到達した時点から前記補助手段による補助によって前記入球手段に入球するまでの時間を T_{f1} 、前記第2検知位置を通過した遊技球が前記補助手段に到達した時点から前記補助手段による補助によって前記入球手段に入球するまでの時間を T_{f2} とした場合に、

$$T_p + T_m \leq T_{r1}$$

$$T_p + T_m \leq T_{r2}$$

$$T_{r1} + T_{f1} \leq T_p + T_m + T_{s1} < T_{r2} + T_{f2} \leq T_p + T_m + T_{s2}$$

10

であることを特徴とする遊技機。

【9927】

特徴 $gG1$ によれば、補助手段は、補助時間が第1補助時間 T_{s1} である補助モードと、補助時間が第2補助時間 T_{s2} である補助モードとを備える。補助時間が第1補助時間 T_{s1} である補助モードである場合には、第1検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合、すなわち、振分手段に到達するように遊技球を流通させた場合には、補助手段による補助によって遊技球を入球手段に入球させることができるが、第2検知位置を遊技球が通過するように流通させた場合には、遊技球が入球手段に入球するよりも前に補助手段による補助が終了してしまうため、遊技球を入球手段に入球させることができない。よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、補助時間が第1補助時間 T_{s1} である補助モードの場合には、第1検知位置を通過するように（振分手段に到達するように）遊技球を流通させる流通態様の方が、第2検知位置を遊技球が通過するように流通させる流通態様よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

20

【9928】

一方、補助時間が第2補助時間 T_{s2} である補助モードである場合には、第1検知位置を遊技球が通過するように流通させた場合、および、第2検知位置を遊技球が通過するように流通させた場合のいずれの場合であっても、補助手段による補助によって遊技球を入球手段に入球させることができる。しかしながら、第1検知位置を遊技球が通過するように流通させる場合、遊技球は振分手段を通過するので、振分手段に到達した遊技球のうち、一の経路に振り分けられた遊技球しか第1検知位置を通過することができない。よって、振分手段に到達するように遊技球を流通させた場合における振分手段に到達した遊技球の個数に対する第1検知位置を通過して入球手段に入球する遊技球の個数の割合は、第2検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合における第2検知位置に到達した遊技球の個数に対する当該第2検知位置を通過して入球手段に入球する遊技球の個数の割合よりも低くなる。よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、補助時間が第2補助時間 T_{s2} である補助モードの場合には、第2検知位置を遊技球が通過するように流通させる流通態様の方が、第1検知位置を通過するように（振分手段に到達するように）遊技球を流通させる流通態様よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

30

【9929】

従って、補助手段による補助モードを切り替えることによって、補助手段による補助によって遊技球を入球手段に入球させる流通態様の中で、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を変えることができるので、新たな遊技性を創出することができ、さらに、遊技者に遊技球の流通態様の変更操作に積極的に参加させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【9930】

<特徴 gH 群>

特徴 gH 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態から抽出される。

【9931】

50

〔特徴 g H 1〕

到達した遊技球を第 1 の案内経路（第 7 実施形態の変形例 5 における左側流路 R 1）と第 2 の案内経路（右側流路 R 2）とに交互に振り分ける振分手段（振分機構 1 2 0）と、遊技球が入球可能な入球部（第 7 実施形態の変形例 5 における第 1 始動口 3 3 a）と、を備え、

前記第 1 の案内経路と、前記第 2 の案内経路とは、いずれも同一の前記入球部に遊技球を案内する

ことを特徴とする遊技機。

【9932】

特徴 g H 1 によれば、遊技球が振分手段によって振り分けられたにも関わらず、第 1 の案内経路に振り分けられた遊技球と、第 2 の案内経路に振り分けられた遊技球は、いずれも同一の入球部に案内されるので、遊技者に、振分手段の設置目的について種々の推測をさせるとともに、意外性を付与することができる。

【9933】

〔特徴 g H 2〕

特徴 g H 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の案内経路と前記第 2 の案内経路とがいずれも案内する前記入球部を第 1 の入球部とした場合において、遊技球が入球可能な入球部であって前記第 1 の入球部とは異なる第 2 の入球部（第 2 始動口 3 4）と、

前記第 2 の案内経路上の所定の位置である第 1 検知位置を遊技球が通過したことを検知する第 1 の検知手段（スルーゲート 3 5 a）と、

前記第 1 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選を実行する抽選実行手段と、

前記第 2 の案内経路から前記第 1 の入球部まで遊技球が流通する経路上に配置された補助手段（普通電動役物 5 3）であって、前記所定の抽選に当選した場合に、当該補助手段に到達した遊技球が前記第 2 の入球部に入球することを補助する補助手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【9934】

特徴 g H 2 によれば、第 2 の案内経路に振り分けられた遊技球の一部を第 2 の入球部に入球させることができる。よって、所定の抽選の当選確率を制御することによって、第 1 の入球部への遊技球の入球数と第 2 の入球部への遊技球の入球数との相対比を制御することができる。

【9935】

〔特徴 g H 3〕

特徴 g H 2 に記載の遊技機であって、

前記振分手段が設けられた位置および前記第 1 検知位置とは異なる位置である第 2 検知位置を通過したことを検知する第 2 の検知手段（スルーゲート 3 5 b）を備え、

前記抽選実行手段は、前記第 2 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記補助手段は、

前記第 2 検知位置を通過した遊技球が到達可能な位置に配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【9936】

特徴 g H 3 によれば、振分手段が設けられた位置および第 1 検知位置を通過させないで第 2 検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合に、第 2 の入球部のみに遊技球を入球させることができる。

【9937】

<特徴 g I 群>

特徴 g I 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態から抽出される。

10

20

30

40

50

【 9 9 3 8 】

〔特徴 g I 1〕

遊技球が流通する流通領域と、

前記流通領域に配置され、遊技球が流通可能な流通経路を変更する流通経路変更手段（第 7 実施形態の変形例 3 における普通電動役物 5 3）と、

を備え、

前記流通経路変更手段は、

第 1 の状態（閉鎖状態）のときには、遊技球が流通可能な第 1 の流通経路（右側流路 R 2 から第 2 始動口 3 4 までの経路）を遮蔽し、かつ、遊技球が流通可能な第 2 の流通経路（壁部 W から第 2 始動口 3 4 までの経路）を分断し、

第 2 の状態（開放状態）のときには、前記第 1 の流通経路の前記遮蔽を解除し、かつ、前記第 2 の流通経路を形成する

ことを特徴とする遊技機。

【 9 9 3 9 】

特徴 g I 1 によれば、流通経路変更手段は、第 1 の状態から第 2 の状態に移行することによって、2 つの流通経路を変更することができる。すなわち、流通経路変更手段は、1 つの状態変化で 2 種類の流通経路の状態を同時に変化させることができる。その結果、第 1 の流通経路に遊技球を流通させる場合も、第 2 の流通経路に遊技球を流通させる場合も、いずれの場合も、流通経路変更手段を利用した遊技を実行することができる。

【 9 9 4 0 】

〔特徴 g I 2〕

特徴 g I 1 に記載の遊技機であって、

所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段を備え、

前記流通経路変更手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に移行する

ことを特徴とする遊技機。

【 9 9 4 1 】

特徴 g I 2 によれば、流通経路変更手段は所定の抽選に当選した場合に第 1 の状態から第 2 の状態に移行するので、遊技者に対して、所定の抽選の抽選結果について期待感を付与することができる。また、所定の抽選の当選確率を制御することによって、第 1 の流通経路と第 2 の流通経路を変更する確率や頻度を制御することができる。

【 9 9 4 2 】

〔特徴 g I 3〕

特徴 g I 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して上流側の第 1 の位置を遊技球が通過したことを検知する第 1 の検知手段（スルーゲート 3 5 a）と、

前記第 2 の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して上流側の第 2 の位置を遊技球が通過したことを検知する第 2 の検知手段（スルーゲート 3 5 b）とを備え、

前記抽選実行手段は、

前記第 1 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記第 2 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 9 9 4 3 】

特徴 g I 3 によれば、遊技球が第 1 の位置または第 2 の位置を通過した場合に所定の抽選が実行されるので、当該性質を利用して種々の遊技性を創出することができる。例えば、遊技の状態に応じて、第 1 の位置に遊技球を通過させた方が遊技者にとって有利になる

ように制御することや、第2の位置に遊技球を通過させた方が遊技者にとって有利になるように制御することによって、遊技者に対して遊技球の流通態様の变化を促す遊技性とし、遊技への積極的な参加を促すことができる。

【9944】

[特徴 g I 4]

特徴 g I 3 に記載の遊技機であって、

前記流通経路変更手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第1の位置を通過した遊技球であって前記当選の契機となった遊技球が前記流通経路変更手段によって前記遮蔽が解除された前記第1の流通経路を流通可能なタイミングで、前記第1の状態から前記第2の状態に移行する

10

ことを特徴とする遊技機。

【9945】

特徴 g I 4 によれば、第1の位置に遊技球を通過させて所定の抽選に当選し流通経路変更手段が第1の状態から第2の状態に移行し第1の流通経路の遮蔽が解除されたにも関わらず遮蔽が解除されている期間に遊技球を第1の流通経路に流通させることができず遊技者の期待感を低下させてしまうといった事象を抑制することができる。

【9946】

[特徴 g I 5]

特徴 g I 3 または特徴 g I 4 に記載の遊技機であって、

前記流通経路変更手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第2の位置を通過した遊技球であって前記当選の契機となった遊技球が前記流通経路変更手段によって前記形成された前記第2の流通経路を流通可能なタイミングで、前記第1の状態から前記第2の状態に移行する

20

ことを特徴とする遊技機。

【9947】

特徴 g I 5 によれば、第2の位置に遊技球を通過させて所定の抽選に当選し流通経路変更手段が第1の状態から第2の状態に移行し第2の流通経路が形成されたにも関わらず第2の流通経路が形成されている期間に遊技球を第2の流通経路に流通させることができず遊技者の期待感を低下させてしまうといった事象を抑制することができる。

【9948】

30

[特徴 g I 6]

特徴 g I 1 から特徴 g I 5 に記載の遊技機であって、

前記流通領域の特定の位置に配置され、遊技球が入球可能な入球手段を備え、

前記特定の位置は、

前記第1の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置であり、かつ、前記第2の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置である

ことを特徴とする遊技機。

【9949】

特徴 g I 6 によれば、第1の流通経路上であって流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置であり、かつ、第2の流通経路上であって流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置に入球手段を備えるので、流通経路変更手段が第1の状態から第2の状態に移行した場合には、入球手段に遊技球が入球する可能性が高く、遊技者の期待感を高めることができる。

40

【9950】

<特徴 g J 群>

特徴 g J 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態から抽出される。

【9951】

[特徴 g J 1]

50

遊技球の入球が第1の図柄の変動の契機となる第1種入球手段（第7実施形態における第1始動口33b）と、

遊技球の入球が前記第1の図柄とは異なる第2の図柄の変動の契機となる第2種入球手段（第2始動口34）と、

到達した遊技球を振り分ける振分手段（普通電動役物53）であって、動作しない場合に、所定の位置を流通する遊技球を前記第1種入球手段に入球させ、動作した場合に、前記所定の位置を流通する遊技球を前記第2種入球手段に入球させる振分手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【9952】

特徴gJ1によれば、振分手段が動作するか否かによって振分手段に到達した遊技球が振り分けられた後に入球する入球手段が異なり、変動する図柄が異なるので、遊技者に対して、振分手段が動作するか否かに注目させることができる。

10

【9953】

[特徴gJ2]

特徴gJ1に記載の遊技機であって、

特定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート35a）と、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

を備え、

前記振分手段は、前記所定の抽選に当選した場合に動作する

20

ことを特徴とする遊技機。

【9954】

特徴gJ2によれば、振分手段は、所定の抽選に当選した場合に動作するので、当該所定の抽選における当選確率を制御することによって、振分手段が動作する頻度を制御することが可能であり、その結果、第1の図柄と第2の図柄を変動させる割合を制御することができる。

【9955】

[特徴gJ3]

特徴gJ2に記載の遊技機であって、

前記特定の位置は、当該特定の位置を通過した遊技球が前記振分手段に到達可能な位置である

30

ことを特徴とする遊技機。

【9956】

特徴gJ3によれば、特定の位置は、特定の位置を通過した遊技球が振分手段に到達可能な位置であるので、振分手段の動作に期待感を抱く遊技者に対して、特定の位置を遊技球が通過するか否かについても注目させることができる。従って、特定の位置を遊技球が通過するか否かに注目させ、その後、特定の位置を通過した遊技球が振分手段によってどのように振り分けられるかに注目させることができ、遊技球が流通する態様について段階的に遊技者に期待感を付与することができる。

【9957】

40

<特徴gK群>

特徴gK群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態から抽出される。

【9958】

[特徴gK1]

遊技球の入球が第1の図柄の変動の契機となる第1種入球手段（第7実施形態における第1始動口）と、

遊技球の入球が前記第1の図柄とは異なる第2の図柄の変動の契機となる第2種入球手段（第7実施形態における第2始動口）と、

遊技状態を制御する制御手段と、

50

を備え、

前記制御手段は、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第1種入球手段に連続して入球する確率を第1種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第2種入球手段に連続して入球する確率を第2種入球手段連続入球確率とした場合に、

前記第1種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第2種入球手段連続入球確率よりも高い第1の遊技状態（低頻度サポートモード）と、

前記交互入球確率が、前記第1種入球手段連続入球確率および前記第2種入球手段連続入球確率よりも高い第2の遊技状態（高頻度サポートモードA）と、

前記第2種入球手段連続入球確率が、前記第1種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第3の遊技状態（高頻度サポートモードB）と、

を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9959】

特徴g K 1によれば、制御手段は、第1の遊技状態と第2の遊技状態と第3の遊技状態の3つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該3つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9960】

[特徴g K 2]

特徴g K 1に記載の遊技機であって、

前記第1種入球手段および前記第2種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記第2の遊技状態（高頻度サポートモードA）において実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合であって、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の後に実行される遊技回が前記第2の遊技状態において実行される場合（高頻度サポートモードAの第1始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりAである場合）には特定の演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9961】

特徴g K 2によれば、第2の遊技状態において所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の後に実行される遊技回が第2の遊技状態において実行される場合には特定の演出を実行するので、特定の演出を介して遊技者に対して第2の遊技状態が継続することを示唆することができる。また、第2の遊技状態において所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行され、実行されている遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者が認識した場合には、遊技者に対して当該特定の演出が実行されるか否かに注目させることができ、遊技者の遊技に対する集中力を維持させることができる。

【9962】

[特徴g K 3]

特徴g K 2に記載の遊技機であって、

前記特定の演出は、現在の遊技状態が維持されることを示唆する演出であることを特徴とする遊技機。

【9963】

特徴 g K 3 によれば、第 2 の遊技状態において所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の後に実行される遊技回が第 2 の遊技状態において実行される場合には、現在の遊技状態が維持されることを示唆する演出を実行するので、遊技者に対して安堵感や、より有利な遊技状態へ移行させることへの意欲を惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9964】

[特徴 g K 4]

特徴 g K 1 から特徴 g K 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第 1 の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、
前記第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）よりも前記第 3 の遊技状態（高頻度サポートモード B）の方が遊技者に有利な遊技状態である、
ことを特徴とする遊技機。

【9965】

特徴 g K 4 によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9966】

<特徴 g L 群>

特徴 g L 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態から抽出される。

【9967】

[特徴 g L 1]

遊技球の入球が第 1 の図柄の変動の契機となる第 1 種入球手段（第 7 実施形態における第 1 始動口）と、

遊技球の入球が前記第 1 の図柄とは異なる第 2 の図柄の変動の契機となる第 2 種入球手段（第 7 実施形態における第 2 始動口）と、

前記第 1 種入球手段および前記第 2 種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において前記第 1 の図柄および前記第 2 の図柄の各図柄の 1 回の変動が開始してから終了するまでの時間である変動時間を決定する変動時間決定手段と、

遊技状態を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記変動時間決定手段は、

遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態（高頻度サポートモード A）においては、

前記第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の値（当たり抽選の抽選結果が大当たりである第 1 始動口遊技回の変動時間の値）と、前記第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場

10

20

30

40

50

合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の値（当たり抽選の抽選結果が外れである第1始動口遊技回の変動時間の値）とを、同一または略同一の値に決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9968】

特徴gL1によれば、遊技球が第1種入球手段と第2種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第1種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で、その特別情報に対応する遊技回の変動時間が同一または略同一であるので、特別情報が所定の条件を満たすか満たさないかの判定の結果について注目させないようにすることができる。従って、例えば、遊技球が第1種入球手段と第2種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、遊技球が第1種入球手段に入球したことに起因して実行される遊技回が、遊技者に対して不利な遊技回である場合には、当該遊技回における判定の結果について遊技者に注目させないようにすることができるので、当該遊技回が実行されている期間における遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【9969】

[特徴gL2]

特徴gL1に記載の遊技機であって、

前記変動時間を決定する際に用いられる変動時間乱数を取得する変動時間乱数取得手段と、

各変動時間乱数の値と、変動時間の時間的な長さを特定可能な情報である変動時間情報とが、対応して記録されている変動時間テーブルと、

を備え、

前記変動時間決定手段は、

遊技球が前記第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態である交互入球低確率遊技状態（低頻度サポートモード、又は、高頻度サポートモードB）においては、

前記1種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される前記遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、異なる変動時間テーブルを用い、

遊技球が前記第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態である交互入球高確率遊技状態（高頻度サポートモードA）においては、

前記第1種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される前記遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、同じ変動時間テーブルを用いる

ことを特徴とする遊技機。

【9970】

特徴gL2によれば、交互入球低確率遊技状態においては、1種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、異なる変動時間テーブルを用い、交互入球高確率遊技状態においては、第1種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、同じ変動時間テーブルを用いる。すなわち、交互入球低確率遊技状態においては、第1種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けるのに対して、交互入球高確率遊技状態においては、第1種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けない。このようにすることで、交互入球低確率遊技状態と交互入球高確率遊技状態との間で、第1種入球手段に対応する特別

情報が所定の条件を満たすか満たさないかの判定の結果を遊技者に注目させる度合に差をつけることができる。交互入球低確率遊技状態においては、第1種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けるので、遊技者に判定の結果について注目させることができる。交互入球高確率遊技状態においては、第1種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けないので、遊技者に判定の結果について注目させないようにすることができる。よって、交互入球低確率遊技状態と交互入球高確率遊技状態との間で、第1種入球手段への遊技球の入球に起因する遊技回について遊技者の注目度合を変えることができ、遊技者の遊技に対する注目度の低下や期待感の低下を抑制することができる。

10

【9971】

また、交互入球高確率遊技状態においては、第1種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、同じ変動時間テーブルを用いるので、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで異なる変動時間テーブルを用いて変動時間を決定する場合と比較して、変動時間テーブルを記憶するための記憶容量の削減、および、変動時間を決定する際の処理の簡易化を実現することができる。

【9972】

〔特徴 g L 3〕

特徴 g L 1 または特徴 g L 2 に記載の遊技機であって、

前記第1種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第1始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第2種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第2始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

20

【9973】

特徴 g L 3 によれば、第1種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回が実行されるよりも、第2種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されている。よって、遊技者は第2種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回に期待し、第1種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回には期待しない。しかし、交互入球低確率遊技状態においては、第1種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の変動時間について、判定の結果に応じた変化を設けるので、第1種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の判定結果に対して遊技者に注目させることができる。一方、交互入球高確率遊技状態においては、第1種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の変動時間について、判定の結果に応じた変化を設けないので、第1種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の判定結果に対して遊技者に注目させることを抑制することができる。よって、交互入球高確率遊技状態において、遊技者にとって有利でない遊技回の判定結果の注目度を下げ、遊技者にとって有利な遊技回の判定結果の注目度を上げることができる。その結果、遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

30

40

【9974】

〔特徴 g L 4〕

特徴 g L 1 から特徴 g L 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第1種入球手段に連続して入球する確率を第1種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第2種入球手段に連続して入球する確率を第2種入球手段連続入球確率とした場合に、

前記制御手段は、

前記第1種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第2種入球手段連続

50

入球確率よりも高い第1の遊技状態（低頻度サポートモード）と、

前記交互入球確率が、前記第1種入球手段連続入球確率および前記第2種入球手段連続入球確率よりも高い第2の遊技状態（高頻度サポートモードA）と、

前記第2種入球手段連続入球確率が、前記第1種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第3の遊技状態（高頻度サポートモードB）と、

を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9975】

特徴gL4によれば、制御手段は、第1の遊技状態と第2の遊技状態と第3の遊技状態の3つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該3つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9976】

<特徴gM群>

特徴gM群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態から抽出される。

【9977】

[特徴gM1]

遊技球の入球が第1の図柄の変動の契機となる第1種入球手段（第7実施形態における第1始動口）と、

遊技球の入球が前記第1の図柄とは異なる第2の図柄の変動の契機となる第2種入球手段（第7実施形態における第2始動口）と、

前記第1種入球手段および前記第2種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が所定の条件を満たした場合に特典を付与する特典付与手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

前記第1の図柄および前記第2の図柄の各図柄の1回の変動が開始してから終了するまでの時間である変動時間を決定する変動時間決定手段と、

を備える遊技機であって、

前記第1種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第1始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第2種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第2始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利であり、

前記変動時間決定手段は、

遊技球が前記第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態（高頻度サポートモードA）においては、

前記第1種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が外れである第1始動口遊技回の変動時間の平均値）が、前記第2種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が外れである第2始動口遊技回の変動時間の平均値）より短くなるように前記変動時間を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【9978】

遊技球が第1種入球手段と第2種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第1種入球手段に遊技球が入球したことに起因して実行される遊技回（以下、第1種遊技回とも呼ぶ）が、第2種入球手段に遊技球が入球したことに起因して実行される遊技回（第2種遊技回とも呼ぶ）よりも不利であると遊技者に想起させてしまう頻度が高く、第1種遊技回の実行中に遊技者の期待感を低下させてしまう可能性がある。

【9979】

特徴g M 1によれば、遊技球が第1種入球手段と第2種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第1種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合の当該遊技回の変動時間の平均値が、第2種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合の当該遊技回の変動時間の平均値より短くなるように変動時間を決定するので、第1種遊技回が実行されている期間に遊技者の期待感を低下させることを抑制することができる。そして、遊技者にとって有利でない第1種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利な第2種遊技回の判定結果の注目度に対して相対的に下げ、逆に、遊技者にとって有利な第2種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利でない第1種遊技回の判定結果の注目度に対して相対的に上げることができる。

【9980】

[特徴g M 2]

特徴g M 1に記載の遊技機であって、

前記変動時間決定手段は、

遊技球が前記第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモードA）においては、

前記第1種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が大当たりである第1始動口遊技回の変動時間の平均値）が、前記第2種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が大当たりである第2始動口遊技回の変動時間の平均値）より短くなるように前記変動時間を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【9981】

特徴g M 2によれば、遊技球が第1種入球手段と第2種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第1種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合の当該遊技回の変動時間の平均値が、第2種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合の当該遊技回の変動時間の平均値より短くなるように変動時間を決定するので、第1種遊技回が実行されている期間に遊技者の期待感を低下させることを、さらに抑制することができる。そして、遊技者にとって有利でない第1種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利な第2種遊技回の判定結果の注目度に対して、より一層相対的に下げ、逆に、遊技者にとって有利な第2種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利でない第1種遊技回の判定結果の注目度に対して、より一層相対的に上げることができる。

【9982】

[特徴g M 3]

特徴g M 1または特徴g M 2に記載の遊技機であって、

遊技状態を制御する制御手段を備え、

前記制御手段は、

前記遊技状態を、

遊技球が前記第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊

10

20

30

40

50

技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態（低頻度サポートモード、又は、高頻度サポートモードB）と、

遊技球が前記第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態（高頻度サポートモードA）と、

に移行可能に制御する状態移行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【9983】

遊技球が第1種入球手段と第2種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態は、第1種遊技回が第2種遊技回に対して相対的に不利であることを頻繁に想起させる状態であり、遊技球が第1種入球手段と第2種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態は、第1種遊技回が第2種遊技回に対して相対的に不利であることを想起させるににくい状態である。

【9984】

特徴gM3によれば、遊技球が第1種入球手段と第2種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態に移行可能であり、それは、第1種遊技回が第2種遊技回に対して相対的に不利であることを想起させるににくい状態へ移行可能であることを意味し、遊技者の期待感を低下させることを、さらに抑制することができる。

【9985】

<特徴gN群>

特徴gN群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態から抽出される。

【9986】

[特徴gN1]

遊技球の入球が第1の図柄の変動の契機となる第1種入球手段（第7実施形態における第1始動口）と、

遊技球の入球が前記第1の図柄とは異なる第2の図柄の変動の契機となる第2種入球手段（第7実施形態における第2始動口）と、

前記第1種入球手段および前記第2種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技状態を制御する制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

遊技球が前記第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が前記第1種入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモードA）において、

前記演出実行手段は、

前記第1種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回（第1始動口遊技回）において、第1の演出（敵側のキャラクターが攻める演出）を実行する手段と、

前記第2種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回（第2始動口遊技回）において、前記第1の演出とは異なる第2の演出（遊技者側のキャラクターが攻める演出）を実行する手段と

10

20

30

40

50

を備えることを特徴とする遊技機。

【9987】

特徴 g N 1 によれば、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が第 1 種入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において第 1 の演出を実行し、第 2 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において第 2 の演出を実行するので、いずれの入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回であるかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者が遊技の流れを理解するのを補助することができる。

【9988】

10

[特徴 g N 2]

特徴 g N 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第 1 始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第 2 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第 2 始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されており、

前記第 1 の演出は、遊技者が不利な状況であることを示唆する演出であり、

前記第 2 の演出は、遊技者が有利な状況であることを示唆する演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【9989】

20

特徴 g N 2 によれば、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が第 1 種入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、実行されている遊技回が遊技者に有利な遊技回であるのか、遊技者に不利な遊技回であるのかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解をより一層補助することができる。

【9990】

[特徴 g N 3]

特徴 g N 1 または特徴 g N 2 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第 1 種入球手段に連続して入球する確率を第 1 種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第 2 種入球手段に連続して入球する確率を第 2 種入球手段連続入球確率とした場合に、

30

前記第 1 種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第 2 種入球手段連続入球確率よりも高い第 1 の遊技状態（低頻度サポートモード）と、

前記交互入球確率が、前記第 1 種入球手段連続入球確率および前記第 2 種入球手段連続入球確率よりも高い第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）と、

前記第 2 種入球手段連続入球確率が、前記第 1 種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第 3 の遊技状態（高頻度サポートモード B）と、

を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

40

【9991】

特徴 g N 3 によれば、制御手段は、第 1 の遊技状態と第 2 の遊技状態と第 3 の遊技状態の 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該 3 つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9992】

[特徴 g N 4]

特徴 g N 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、

50

前記第2の遊技状態（高頻度サポートモードA）よりも前記第3の遊技状態（高頻度サポートモードB）の方が遊技者に有利な遊技状態である、
ことを特徴とする遊技機。

【9993】

特徴gN4によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある3つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9994】

<特徴gO群>

特徴gO群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態から抽出される。

【9995】

[特徴gO1]

遊技球の入球が第1の図柄の変動の契機となる第1種入球手段（第7実施形態における第1始動口）と、

遊技球の入球が前記第1の図柄とは異なる第2の図柄の変動の契機となる第2種入球手段（第7実施形態における第2始動口）と、

前記第1種入球手段および前記第2種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技状態を制御する制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、

遊技球が前記第2種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が前記第1種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が前記第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモードB）において、

前記演出実行手段は、

前記第1種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回（第1始動口遊技回）が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【9996】

特徴gO1によれば、遊技球が第2種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が第1種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が第1種入球手段と第2種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い遊技状態において、第1種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出を実行するので、複雑な遊技状態において、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。

【9997】

[特徴gO2]

特徴gO1に記載の遊技機であって、

前記第1種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第1始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第2種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第2

10

20

30

40

50

始動口遊技回)が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【9998】

特徴gO2によれば、遊技球が第2種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が第1種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が第1種入球手段と第2種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い遊技状態においては、第1種入球手段への遊技球の入球に起因する遊技回が実行される確率が低く、換言すれば、遊技者にとって不利な状態となる確率が低い状態である。このような遊技状態において、第1種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出を実行するので、複雑な遊技状態において、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。

10

【9999】

[特徴gO3]

特徴gO1または特徴gO2に記載の遊技機であって、前記制御手段は、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、

遊技球が前記第1種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が前記第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率および遊技球が前記第2種入球手段に連続して入球する確率よりも高い第1の遊技状態(低頻度サポートモード)と、

20

遊技球が前記第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率が、遊技球が前記第1種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が前記第2種入球手段に連続して入球する確率よりも高い第2の遊技状態(高頻度サポートモードA)と、

遊技球が前記第2種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が前記第1種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が前記第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い第3の遊技状態(高頻度サポートモードB)と、

を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10000】

特徴gO3によれば、制御手段は、第1の遊技状態と第2の遊技状態と第3の遊技状態の3つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該3つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。このように3つの遊技状態が切り替わる中、第1種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回が実行される場合には、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。

30

【10001】

[特徴gO4]

特徴gO3に記載の遊技機であって、

前記第1の遊技状態(低頻度サポートモード)よりも前記第2の遊技状態(高頻度サポートモードA)の方が遊技者に有利な遊技状態であり、

40

前記第2の遊技状態(高頻度サポートモードA)よりも前記第3の遊技状態(高頻度サポートモードB)の方が遊技者に有利な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技機。

【10002】

特徴gO4によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある3つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10003】

<特徴gP群>

50

特徴 g P 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態から抽出される。

【10004】

[特徴 g P 1]

遊技球の入球が第 1 の図柄の変動の契機となる第 1 種入球手段（第 7 実施形態における第 1 始動口）と、

遊技球の入球が前記第 1 の図柄とは異なる第 2 の図柄の変動の契機となる第 2 種入球手段（第 7 実施形態における第 2 始動口）と、

前記第 1 種入球手段および前記第 2 種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技状態を制御する制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が前記第 1 種入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモード A）において、

前記演出実行手段は、

前記第 1 種入球手段に遊技球が連続して 2 回入球した場合には、当該連続した 2 回の前記第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される連続した 2 回の遊技回（第 1 始動口遊技回）のうちの少なくとも 1 回の遊技回において、特定の演出（第 7 実施形態における連続演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10005】

特徴 g P 1 によれば、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が第 1 種入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、第 1 種入球手段に連続して 2 回入球した場合には特定の演出を実行するので、特定の演出の実行を認識した遊技者に対して、第 1 種入球手段に連続して 2 回入球するといった確率の低い事象が起きたことを認識させることができ、発生する確率の低い事象が起きたことに対する遊技者の好奇心を惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10006】

[特徴 g P 2]

特徴 g P 1 に記載の遊技機であって、

前記特定の演出（第 7 実施形態の連続演出）は、遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が前記第 1 種入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモード A）において、遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球した場合の前記第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において実行される演出とは異なる演出であることを特徴とする遊技機。

【10007】

特徴 g P 2 によれば、特定の演出は、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球した場合の第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において実行される演出とは異なる演出であるので、確率の低い事象が起きたことを、より一層遊技者に認識させることができ、発生する確率の低い事象が起きたことに対する遊技者の

好奇心をさらに惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10008】

[特徴 g P 3]

特徴 g P 1 または特徴 g P 2 に記載の遊技機であって、

前記特定の演出は、前記連続した2回の前記第1種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される連続した2回の遊技回を跨いだ一連の演出（連続演出）である

ことを特徴とする遊技機。

【10009】

特徴 g P 3 によれば、特定の演出は、連続した2回の第1種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される連続した2回の遊技回を跨いだ一連の演出であるので、特定の演出の内容として2回の遊技回を跨いだ流れのある演出を実行することができる。従って、発生する確率の低い事象が起きたことに対して、特別な状況であることをさらに遊技者に認識させることができる。

【10010】

[特徴 g P 4]

特徴 g P 1 から特徴 g P 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第1種入球手段に連続して入球する確率を第1種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第2種入球手段に連続して入球する確率を第2種入球手段連続入球確率とした場合に、

前記制御手段は、

前記第1種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第2種入球手段連続入球確率よりも高い第1の遊技状態（低頻度サポートモード）と、

前記交互入球確率が、前記第1種入球手段連続入球確率および前記第2種入球手段連続入球確率よりも高い第2の遊技状態（高頻度サポートモードA）と、

前記第2種入球手段連続入球確率が、前記第1種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第3の遊技状態（高頻度サポートモードB）と、

を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10011】

特徴 g P 4 によれば、制御手段は、第1の遊技状態と第2の遊技状態と第3の遊技状態の3つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該3つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10012】

[特徴 g P 5]

特徴 g P 4 に記載の遊技機であって、

前記第1の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第2の遊技状態（高頻度サポートモードA）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、

前記第2の遊技状態（高頻度サポートモードA）よりも前記第3の遊技状態（高頻度サポートモードB）の方が遊技者に有利な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技機。

【10013】

特徴 g P 5 によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある3つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10014】

<特徴 h A 群>

特徴 h A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

10

20

30

40

50

主に第 8 実施形態から抽出される。

【10015】

[特徴 h A 1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射された遊技球が流下する遊技領域と、

前記遊技領域を流下する遊技球を滞留させる滞留領域（第 8 実施形態におけるクルーン 220）を有する滞留手段と、

前記滞留領域から流出した遊技球の流通経路上に配置され、到達した遊技球を少なくとも第 1 の方向と第 2 の方向とに振り分ける振分手段（非 V 入賞口シャッター 350）と、
を備える遊技機であって、

前記振分手段は、前記遊技領域の所定の位置である第 1 の位置（第 1 通路検知センサー S P 1、第 2 通路検知センサー S P 2 が設けられた位置）を遊技球が通過したことを契機として、遊技球の振分方向（開放状態と閉鎖状態）を切り替える切替手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10016】

特徴 h A 1 によれば、滞留手段から流出した遊技球を振り分ける振分手段は、第 1 の位置を遊技球が通過した場合に、振分方向を切替手段によって切り替えるので、滞留手段から遊技球が流出するタイミングを考慮して遊技者が第 1 の位置に遊技球を通過させることによって、切替手段によって切り替えた後の振分方向に当該滞留手段から流出した遊技球を振り分けることができる。すなわち、遊技者は、遊技球の振り分け方向を、滞留手段から遊技球が流出するタイミングを考慮して第 1 の位置に遊技球を通過させることによって制御することができる。この結果、遊技球の振り分け方向について遊技者の技術介入を可能にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10017】

[特徴 h A 2]

特徴 h A 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技球が前記滞留領域（クルーン 220）に流入してから流出するまでの時間の長さである滞留時間は、遊技球が前記発射手段から発射されてから前記第 1 の位置（第 2 通路検知センサー S P 2 が設けられた位置）を通過するまでの時間の長さである第 1 位置通過時間よりも長い

ことを特徴とする遊技機。

【10018】

特徴 h A 2 によれば、滞留時間は第 1 位置通過時間よりも長いので、滞留手段に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認してから、遊技者が、滞留手段から遊技球が流出するタイミングを考慮して第 1 の位置に遊技球を通過させるために、第 1 の位置に向けて遊技球を発射させても、切替手段によって切り替えた後の振分方向に当該滞留手段から流出した遊技球を振り分けることができる。すなわち、滞留手段に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認した後に、一度、遊技球を発射させるのを止めて、滞留手段に滞留する遊技球の動きを確認しながら第 1 の位置に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができる。遊技者に、遊技球を発射させるタイミングについて比較的長い時間、期待感や緊迫感を付与することができる。比較例として、滞留時間が第 1 位置通過時間よりも短い場合には、第 1 の位置に向けて遊技球を発射させるタイミングを、一旦、遊技球の発射を止めてから見計らうことができず、連続的に遊技球を発射させる必要がある。一方、当該特徴 h A 2 は、上述のように、滞留手段に滞留する遊技球の動きを確認しながら第 1 の位置に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができるので、上記の比較例よりも、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10019】

[特徴 h A 3]

特徴 h A 1 または特徴 h A 2 に記載の遊技機であって、

前記切替手段は、前記第 1 の位置を遊技球が通過したことを契機として、遊技球の前記

10

20

30

40

50

振分方向を前記第 2 の方向(開放状態)から前記第 1 の方向(閉鎖状態)に、特定の期間(第 8 実施形態の場合には 0.2 秒)、切り替える手段を備え、

遊技球が前記第 1 の方向に流通する場合の方が、遊技球が前記第 2 の方向に流通する場合よりも、遊技者に有利である

ことを特徴とする遊技機。

【10020】

特徴 h A 3 によれば、有利である第 1 の方向に遊技球を流通させるためには、滞留手段から遊技球が流出するタイミングと、特定の期間とを考慮して、第 1 の位置に遊技球を通過させる必要があるので、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

【10021】

[特徴 h A 4]

特徴 h A 3 に記載の遊技機であって、

前記特定の期間は、遊技球が前記発射手段から発射されてから、前記滞留領域から流出するまでの時間の長さである滞留領域流出時間(クルーン流出時間)よりも短い

ことを特徴とする遊技機。

【10022】

特徴 h A 4 によれば、特定の期間は滞留領域流出時間よりも短いので、第 1 の位置を通過させた遊技球を、滞留手段を経由させ、さらに当該遊技球を切替手段によって第 1 の方向に流通させることを困難または不可能にすることができる。すなわち、遊技球 1 球だけを用いて第 1 の方向に当該遊技球を通過させることを困難または不可能にすることができる。換言すれば、滞留領域に滞留した後に切替手段を経由して第 1 の方向に流通させる遊技球と、第 1 の位置を通過させる遊技球とを別々の遊技球にすることを促すことができる。このようにすることによって、複数の遊技球の発射について遊技者の技術介入を促し、さらに、当該複数の遊技球の帰趨について遊技者に注目させることができるので、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

【10023】

[特徴 h A 5]

特徴 h A 1 から特徴 h A 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記振分手段によって前記第 1 の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易であり、かつ、前記振分手段によって前記第 2 の方向に振り分けられた遊技球の流入が不可能または困難である領域である第 1 領域を備え、

前記第 1 領域は、当該第 1 領域への遊技球の流入が遊技の状態を特定の状態に変化させる条件の一つとして設定されている領域である

ことを特徴とする遊技機。

【10024】

特徴 h A 5 によれば、第 1 領域は、当該第 1 領域への遊技球の流入が遊技の状態を特定の状態に変化させる条件の一つとして設定されている領域であるので、特定の状態が遊技者に有利な状態である場合には、振分手段によって遊技球を第 1 の方向に振り分けさせたいと遊技者に所望させることができ、振分手段における遊技球の振り分けについての技術介入に関して、より一層、遊技者に集中させるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。

【10025】

[特徴 h A 6]

特徴 h A 1 から特徴 h A 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記振分手段によって前記第 1 の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易であり、かつ、前記振分手段によって前記第 2 の方向に振り分けられた遊技球の流入が不可能または困難である領域である第 1 領域と、

前記振分手段によって前記第 1 の方向に振り分けられた遊技球の流入が不可能または困難であり、前記振分手段によって前記第 2 の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易である領域である第 2 領域と、

遊技者に特典を付与する特典付与手段と
を備え、

前記特典付与手段は、

前記第1領域または前記第2領域への遊技球の流入に基づいて付与する特典を決定する手段を備え、

遊技球が前記第1領域に流入した場合に付与する特典の方が、遊技球が前記第2領域に流入した場合に付与する特典よりも有利である

ことを特徴とする遊技機。

【10026】

特徴h A 6によれば、遊技球が第1領域に流入した場合に付与する特典の方が、遊技球が第2領域に流入した場合に付与する特典よりも有利であるので、振分手段によって遊技球を第1の方向に振り分けさせたいと遊技者に所望させることができ、振分手段における遊技球の振り分けについての技術介入に関して、より一層、遊技者に集中させるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。

【10027】

<特徴h B群>

特徴h B群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第8実施形態から抽出される。

【10028】

[特徴h B 1]

遊技球が流通可能な第1の通路と、

遊技球が入球可能な第1の入球領域と、

到達した遊技球の流通態様を変化させる流通態様変化手段（第8実施形態における非V入賞口シャッター350）と、

前記流通態様変化手段の状態を、当該流通態様変化手段に到達した遊技球を前記第1の入球領域に送ることが不可能又は困難な第1の状態（開放状態）と、当該流通態様変化手段に到達した遊技球を第1の入球領域に送ることが可能又は容易な第2の状態（閉鎖状態）との間で切り替えを行なう切替手段と、

を備える遊技機であって、

前記切替手段は、

前記流通態様変化手段の状態を前記第1の状態と前記第2の状態との間で切り替える動作モードとして、

前記第1の通路（第1通路検知センサーSP1）に遊技球を流通させないと、前記第1の入球領域に前記遊技球を入球させることが不可能又は困難な第1のモード（第8実施形態における第1開閉シナリオ）と、

前記第1の通路（第1通路検知センサーSP1）に遊技球を流通させなくても、前記第1の入球領域に前記遊技球を入球させることが可能又は容易な第2のモード（第8実施形態における第3開閉シナリオ）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10029】

特徴h B 1によれば、切替手段は、第1の通路に遊技球を流通させないと、第1の入球領域に遊技球を入球させることが不可能又は困難な第1のモードと、第1の通路に遊技球を流通させなくても、第1の入球領域に遊技球を入球させることが可能又は容易な第2のモードとを備える。第1のモードが実行されている場合には、第1の入球領域に遊技球を入球させるために第1の通路に遊技球を流通させる必要があり、遊技者は、遊技球の発射強度を調整するなど、遊技球の発射操作について技術介入が必要となる。一方、第2のモードが実行されている場合には、第1の入球領域に遊技球を入球させるために第1の通路に遊技球を流通させなくてもよいので、遊技者は、第1のモードが実行されている場合よりも遊技球の発射操作について技術介入を必要としない。従って、本特徴の遊技機によれば、切替手段の動作モードを第1のモードと第2のモードとの間で切り替えることによ

10

20

30

40

50

て、第1の入球領域に遊技球を入球させるための遊技者の技術介入についての難易度（技術介入の度合い）を変更することができ、遊技者の緊迫感や期待感に抑揚を付与することができる。結果として、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10030】

〔特徴hB2〕

特徴hB1に記載の遊技機であって、
所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段を備え、
前記切替手段は、
前記検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、前記流通態様変化手段の状態を前記第1の状態から前記第2の状態に切り替える
ことを特徴とする遊技機。

10

【10031】

特徴hB2によれば、切替手段は、検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、流通態様変化手段の状態を第1の状態から第2の状態に切り替えるので、切替手段の動作モードが第1のモードまたは第2のモードのいずれの場合であっても、遊技球が所定の位置を通過するように操作する必要がある、遊技球を第1の入球領域に入球させることについて遊技者の技術介入を促すことができ、その結果、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

【10032】

〔特徴hB3〕

特徴hB1または特徴hB2に記載の遊技機であって、
遊技球が流通可能な通路であって前記第1の通路とは異なる第2の通路と、
前記第1の通路上の第1の位置を遊技球が通過したことを検知する第1検知手段（第1通路検知センサーSP1）と、
前記第2の通路上の第2の位置を遊技球が通過したことを検知する第2検知手段（第2通路検知センサーSP2）と、
を備え、
前記切替手段は、
前記第1検知手段または前記第2検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、前記流通態様変化手段の状態を前記第1の状態（開放状態）から前記第2の状態（閉鎖状態）に切り替え、
前記切替手段による前記切り替えによって前記流通態様変化手段が前記第2の状態を継続している期間を第2状態継続期間とした場合に、
前記第1のモードは、
前記第1の通路を流通した遊技球が前記第2状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが可能または容易となり、かつ、前記第2の通路を流通した遊技球が前記第2状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが不可能または困難となるように、前記流通態様変化手段の状態を前記第1の状態と前記第2の状態との間で切り替える動作モードである
ことを特徴とする遊技機。

20

30

40

【10033】

特徴hB3によれば、第1のモードの場合には、第2の通路に遊技球を流通させた場合でも切替手段は流通態様変化手段の状態を第1の状態から第2の状態に切り替えるにも関わらず、第2の通路を流通した遊技球が第2状態継続期間において流通態様変化手段に到達することが不可能または困難であるので、遊技者に意外性を付与することができる。さらに、第1の通路または第2の通路を遊技球が通過した場合に、遊技者に対して、流通態様変化手段の動作に注目させることができ、遊技者を遊技に集中させることができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10034】

50

〔特徴 h B 4〕

特徴 h B 1 から特徴 h B 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が流通可能な通路であって前記第 1 の通路とは異なる第 2 の通路と、
前記第 1 の通路上の第 1 の位置を遊技球が通過したことを検知する第 1 検知手段と、
前記第 2 の通路上の第 2 の位置を遊技球が通過したことを検知する第 2 検知手段と、
を備え、
前記切替手段は、
前記第 1 検知手段または前記第 2 検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として
、前記流通態様変化手段の状態を前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に切り替え、
前記切替手段による前記切り替えによって前記流通態様変化手段が前記第 2 の状態を継
続している期間を第 2 状態継続期間とした場合に、
前記第 2 のモードは、
前記第 1 の通路を流通した遊技球が前記第 2 状態継続期間において前記流通態様変化手
段に到達することが可能または容易となり、かつ、前記第 2 の通路を流通した遊技球が前
記第 2 状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが可能または容易とな
るように、前記流通態様変化手段の状態を前記第 1 の状態と前記第 2 の状態との間で切り
替える動作モードである

ことを特徴とする遊技機。

【10035】

特徴 h B 4 によれば、第 2 のモードの場合には、第 1 の通路と第 2 の通路のいずれを遊
技球が流通しても第 2 状態継続期間に遊技球を流通態様変化手段に到達させることができ
るので、第 2 のモードの場合には、遊技者は容易に第 1 の入球領域に遊技球を入球させる
ことができる。

【10036】

<特徴 h C 群>

特徴 h C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、
主に第 8 実施形態から抽出される。

【10037】

〔特徴 h C 1〕

遊技球が入球可能な入球手段（大入賞口 36a）と、
遊技の状態を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段は、特定の制御モード（非 V 入賞口シャッター 350 の第 1 開閉シナリオ
）を備え、
起点となる時点（ラウンド遊技の開始時点）から、複数の遊技球の前記入球手段への入
球のタイミングのパターンが第 1 の入球パターンである場合を第 1 の場合とし、
前記起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパター
ンが第 2 の入球パターンである場合を第 2 の場合とした場合に、
前記特定の制御モード（第 1 開閉シナリオ）は、
前記第 1 の場合における前記第 1 の入球パターンと、前記第 2 の場合における前記第 2
の入球パターンとが同じであるにもかかわらず、前記第 1 の場合における遊技者の有利の
度合いと、前記第 2 の場合における遊技者の有利の度合いとが異なる制御モードである（
高確率モードになる場合とならない場合とがある開閉シナリオである）
ことを特徴とする遊技機。

【10038】

特徴 h C 1 によれば、特定の制御モードは、第 1 の場合における第 1 の入球パターンと
、第 2 の場合における第 2 の入球パターンとが同じであるにもかかわらず、第 1 の場合
における遊技者の有利の度合いと、第 2 の場合における遊技者の有利の度合いとが異なる制
御モードであるので、実行されている遊技の制御モードが特定の制御モードであると認識
した遊技者に対して、有利の度合いについて期待感や緊迫感を付与することができる。

【10039】

[特徴hC2]

特徴hC1に記載の遊技機であって、
前記特定の制御モードを第1の制御モードとした場合に、
前記制御手段は、前記第1の制御モードとは異なる第2の制御モード（非V入賞口シャッター350の第2開閉シナリオ）を備え、
起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第3の入球パターンである場合を第3の場合とし、
前記起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第4の入球パターンである場合を第4の場合とした場合に、
前記第2の制御モードは、
前記第3の場合における前記第3の入球パターンと、前記第4の場合における前記第4の入球パターンとが同じであれば、前記第3の場合における遊技者の有利の度合いと、前記第4の場合における遊技者の有利の度合いとが同じである制御モードである
ことを特徴とする遊技機。

10

【10040】

特徴hC2によれば、第1の制御モードと第2の制御モードとを備えるので、遊技者は制御モードが第1の制御モードであるのか第2の制御モードであるのかを判断する必要があり、遊技者を遊技に集中させることができる。また、第2の制御モードは、第3の場合における第3の入球パターンと、第4の場合における第4の入球パターンとが同じであれば、第3の場合における遊技者の有利の度合いと、第4の場合における遊技者の有利の度合いとが同じである制御モードであるが、第1の制御モードは、第1の場合における第1の入球パターンと、第2の場合における第2の入球パターンとが同じであるにもかかわらず、第1の場合における遊技者の有利の度合いと、第2の場合における遊技者の有利の度合いとが異なるので、制御モードが第1の制御モードと第2の制御モードのいずれであるのか、また、第1の制御モードである場合には有利となるのか不利となるのかというように、段階的に期待感や緊迫感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【10041】

[特徴hC3]

特徴hC1または特徴hC2に記載の遊技機であって、
前記入球手段に入球した遊技球が通過可能な複数の通路（第1通路210及び第2通路300）を備え、
前記入球手段に入球した遊技球は前記複数の通路のうちのいずれか一つのみを通過可能であり、
前記特定の制御モード（非V入賞口シャッター350の第1開閉シナリオ）は、
前記入球手段に入球した複数の遊技球についての前記複数の通路の通過態様によって、遊技者の有利の度合いが異なる
ことを特徴とする遊技機。

30

【10042】

特徴hC3によれば、特定の制御モードは、入球手段に入球した複数の遊技球についての複数の通路の通過態様によって、遊技者の有利の度合いが異なるので、複数の通路の通過態様を制御するために遊技者に技術介入をさせることができ、遊技者に遊技への積極的な参加を促すことができる。

40

【10043】

[特徴hC4]

特徴hC2に記載の遊技機であって、
前記入球手段に入球した遊技球が通過可能な複数の通路（第1通路210及び第2通路300）を備え、
前記入球手段に入球した遊技球は前記複数の通路のうちのいずれか一つのみを通過可能

50

であり、

前記第2の制御モード（非V入賞口シャッター350の第2開閉シナリオ）は、

前記入球手段に入球した複数の遊技球についての前記複数の通路の通過態様に関わらず、遊技者の有利の度合いが同じである

ことを特徴とする遊技機。

【10044】

特徴hC4によれば、第2の制御モードは、入球手段に入球した複数の遊技球についての複数の通路の通過態様にかかわらず、遊技者の有利の度合いが同じであるので、第2の制御モードを実行している場合には、複数の遊技球についての複数の通路の通過態様を検出する必要がなく、処理を簡易化することができる。

10

【10045】

[特徴hC5]

特徴hC2に記載の遊技機であって、

前記特定の制御モードを第1の制御モードとした場合に、

前記制御手段は、

前記第1の制御モードおよび前記第2の制御モードと異なる第3の制御モード（非V入賞口シャッター350の第3開閉シナリオ）を備え、

起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第5の入球パターンである場合を第5の場合とし、

前記起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第6の入球パターンである場合を第6の場合とした場合に、

20

前記第3の制御モードは、

前記第5の場合における前記第5の入球パターンと、前記第6の場合における前記第6の入球パターンとが同じであれば、前記第5の場合における遊技者の有利の度合いと、前記第6の場合における遊技者の有利の度合いとが同じであり、かつ、前記第2の制御モードよりも遊技者にとって有利である制御モードである

ことを特徴とする遊技機。

【10046】

特徴hC5によれば、第3の制御モードは、第5の場合における第5の入球パターンと、第6の場合における第6の入球パターンとが同じであれば、第5の場合における遊技者の有利の度合いと、第6の場合における遊技者の有利の度合いとが同じであるので、第1の制御モードよりも遊技者に付与する緊迫感を緩和することができる。さらに、第3の制御モードは、第2の制御モードよりも遊技者にとって有利であるので、第2の制御モードよりも遊技者に期待感を付与することができる。すなわち、第1の制御モード、第2の制御モード、第3の制御モードは、それぞれ遊技者に付与する期待感と緊迫感とが異なるので、これら特性の異なる3つの制御モードを切り替えることによって、遊技者に期待感と緊迫感についての抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【10047】

<特徴hD群>

特徴hD群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第8実施形態から抽出される。

40

【10048】

[特徴hD1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の1回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

50

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

予め定められた複数の種別の特典（第8実施形態における第1種大当たりと第2種大当たり）のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

遊技の状態（第8実施形態においてはサポートモード）を制御する制御手段と、
を備え、

前記特典付与手段は、

前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第1の種別の特典（第1種大当たり）である場合には、特定の条件を満たす第1の場合と前記特定の条件を満たさない第2の場合とで、前記特典の付与の態様（非V入賞口シャッター350の開閉シナリオ）を異なる態様に決定する手段と、

前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第2の種別の特典（第2種大当たり）である場合には、前記第1の場合と前記第2の場合とで、前記特典の付与の態様を同じ態様に決定する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10049】

特徴hD1によれば、遊技回が実行された場合に、遊技者に特典の種別が何であるのか（第1の種別の特典であるのか、第2の種別の特典であるのか）について期待感を付与することができる。また、付与される特典の種別が第1の種別の特典である場合には、特定の条件を満たす第1の場合と前記特定の条件を満たさない第2の場合とで、特典の付与の態様が異なるので、さらに、遊技者に対して特典の付与の態様について期待感や緊迫感を付与することができる。従って、本特徴によれば、遊技回が実行された場合には、特典の種別は何であるのか、特典の付与の態様はどのようなものであるのか、といったように、遊技者に段階的に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10050】

[特徴hD2]

特徴hD1に記載の遊技機であって、

前記第1の場合は、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が第1の遊技の状態（低頻度サポートモード）である場合であり、

前記第2の場合は、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が第2の遊技の状態（高頻度サポートモード）である場合である

ことを特徴とする遊技機。

【10051】

特徴hD2によれば、付与される特典の種別が第1の種別の特典である場合には、遊技の状態が第1の遊技の状態である場合と第2の遊技の状態である場合とで、特典の付与の態様が異なるので、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行された場合に、遊技の状態は何であったか、といったように、遊技者に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10052】

[特徴hD3]

特徴hD1または特徴hD2に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回より後に実行される遊技回の遊技の状態（抽選モード：低確率モードか高確率モードか）を決定するための処理を実行する遊技状態決定処理を実行する遊技状態決定処理実行手段を備え、

前記遊技状態決定処理実行手段は、

前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第1の種別の特典（第1種大当たり）である場合には、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が第1の遊技の状態（低頻度サポートモード）である場合と第2の遊技の状態（高頻度サポートモード）である場合とで、前記遊技状態決定処理の処理態様（抽選

10

20

30

40

50

モードを決定する態様)を異なる態様(異なる非V入賞口シャッター350の開閉シナリオ)で実行する手段と、

前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第2の種別の特典(第2種大当たり)である場合には、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が前記第1の遊技の状態(低頻度サポートモード)である場合と前記第2の遊技の状態(高頻度サポートモード)である場合とで、前記遊技状態決定処理の処理態様を同じ態様(同じ非V入賞口シャッター350の開閉シナリオ)で実行する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10053】

特徴hD3によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行された場合に、遊技者に特典の種別が何であるのか(第1の種別の特典であるのか、第2の種別の特典であるのか)について期待感を付与することができる。さらに、付与される特典の種別が第1の種別の特典である場合には、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の実行時の遊技の状態が第1の遊技の状態である場合と第2の遊技の状態である場合とで、遊技状態決定処理の処理態様が異なるので、さらに、遊技者に対して遊技状態決定処理の処理態様について期待感や緊迫感を付与することができる。従って、本特徴によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行された場合には、特典の種別は何であるのか、遊技の状態は何であったか、特別情報に対応する遊技回より後に実行される遊技回の遊技の状態を決定するための処理の態様はどのようなものであるのか、といったように、遊技者に段階的に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10054】

<特徴hE群>

特徴hE群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第8実施形態から抽出される。

【10055】

[特徴hE1]

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段に入球した遊技球を第1の入球領域に振り分けることが可能又は容易な第1の状態と、前記入球手段に入球した遊技球を第1の入球領域に振り分けることが不可能又は困難な第2の状態との間で切り替えを行う振分手段(第8実施形態において非V入賞口シャッター350)と、

を備える遊技機であって、

前記振分手段は、

起点となる時(ラウンド遊技が開始された時)から前記入球手段に入球した遊技球の数がN個(Nは2以上の整数)となったことを契機に、前記第2の状態から前記第1の状態への切り替えを行う

ことを特徴とする遊技機。

【10056】

特徴hE1によれば、振分手段は、起点となる時から入球手段に入球した遊技球の数がN個(Nは2以上の整数)となったことを契機に、第2の状態から第1の状態への切り替えを行う。この場合、遊技球を第1の領域に振り分けることを所望する遊技者に対して、入球手段に入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促す。従って、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10057】

[特徴hE2]

特徴hE1に記載の遊技機であって、

前記振分手段は、

前記起点となる時からN個目の遊技球が前記入球手段に入球した時点から特定の期間内に、前記起点となる時からN-1個目の遊技球が前記振分手段に到達した場合に、当該N-1個目の遊技球を前記第1の領域に振り分けることが可能または容易となるように、前

記第 1 の状態と前記第 2 の状態との間で切り替えを行う
ことを特徴とする遊技機。

【10058】

特徴 h E 2 によれば、遊技者に対して、入球手段に入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促すことに加え、少なくとも、起点となる時から $N-1$ 個目の遊技球と、起点となる時から N 個目の遊技球については、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。具体的には、起点となる時から N 個目の遊技球が入球手段に入球した時点から特定の期間内に、起点となる時から $N-1$ 個目の遊技球が振分手段に到達するように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを遊技者に促すことができる。また、 $N-1$ 個目の遊技球を第 1 の領域に振り分けることができるか否かについて期待感や緊迫感を遊技者に付与することができる。

10

【10059】

<特徴 h F 群>

特徴 h F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態の変形例 5 から抽出される。

【10060】

[特徴 h F 1]

遊技球が流通可能な第 1 の通路と、
遊技球が流通可能な第 2 の通路と、

前記第 1 の通路および前記第 2 の通路から送られてきた遊技球の流通態様を変更する流通態様変更手段であって、到達した遊技球を第 1 の領域に送ることが可能又は容易な第 1 の状態と、到達した遊技球を前記第 1 の領域に送ることが不可能又は困難な第 2 の状態との間で切り替えを行う流通態様変更手段（第 8 実施形態において非 V 入賞口シャッター 350）と、

20

を備え、

前記流通態様変更手段は、

起点となる時から前記第 1 の通路に J 個（ J は整数）の遊技球が入球した後に、前記第 2 の通路に K 個（ K は整数）の遊技球が入球したことを契機に、前記第 2 の状態から前記第 1 の状態への切り替えを行う

ことを特徴とする遊技機。

30

【10061】

特徴 h F 1 によれば、流通態様変更手段は、起点となる時から第 1 の通路に J 個（ J は整数）の遊技球が入球した後に、第 2 の通路に K 個（ K は整数）の遊技球が入球したことを契機に、第 2 の状態から第 1 の状態への切り替えを行う。この場合、遊技球を第 1 の領域に送ることを所望する遊技者に対して、第 1 の通路に J 個、第 2 の通路に K 個の遊技球を通過させるために、積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10062】

[特徴 h F 2]

特徴 h F 1 に記載の遊技機であって、
前記流通態様変更手段は、

40

前記起点となる時から前記第 1 の通路に入球した J 個目の遊技球が前記流通態様変更手段に到達する時が、前記起点となる時から前記第 2 の通路に入球した遊技球の数が K 個に到達した時点から所定期間内である場合に、前記起点となる時から前記第 1 の通路に入球した J 個目の遊技球を前記第 1 の領域に送る

ことを特徴とする遊技機。

【10063】

特徴 h F 2 によれば、遊技球を第 1 の領域に送ることを所望する遊技者に対して、起点となる時から第 1 の通路に入球した J 個目の遊技球が流通態様変更手段に到達する時が、起点となる時から第 2 の通路に入球した遊技球の数が K 個に到達した時点から所定期間内

50

となるように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを促すことができ、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。

【10064】

<特徴 i A 群>

特徴 i A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第9実施形態から抽出される。

【10065】

[特徴 i A 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

10

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図465の遊技回制御処理）と、

第1の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

20

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第1の状態以外の状態を特定する情報から前記第1の状態を特定する情報に移行させる状態情報移行手段（サポートモード擬似化処理：図469の当たり判定処理におけるステップS1104、S1105、S1107）と、

前記状態情報移行手段によって前記移行がなされた場合に、当該移行によって移行される前の状態情報によって特定される状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、

設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10066】

30

特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、第1の状態以外の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている遊技機において、状態情報移行手段によって第1の状態を特定する情報への移行がなされた場合、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴 i A 1によれば、状態情報移行手段によって移行される前の状態情報によって特定される状態に基づいて、遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第1の状態以外の状態に基づいて設定されることになり、このため、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴 i A 1によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【10067】

40

[特徴 i A 2]

特徴 i A 1に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1の制御モードと、前記第1の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2の制御モードと、を少なくと

50

も有する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第1の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第2の制御モードを実行可能とし、
前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第1の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第1の制御モードを実行可能とする
ことを特徴とする遊技機。

【10068】

特徴 i A 2 によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。そして、遊技動作の態様も状態情報に基づいて設定される。このため、制御モードの変化と、遊技動作の態様の变化とが連動する。したがって、特徴 i A 2 によれば、遊技者に対して、補助手段の状態を遷移させる制御モードの変化を遊技動作の態様によって示すことができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10069】

[特徴 i A 3]

特徴 i A 2 に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1の判定モード（低確率モード）と、前記第1の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第1の判定モードと前記第2の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図468の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第1の判定モードで実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第1の状態以外の状態を特定する情報から前記第1の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報に移行させる手段（図468の転落判定処理におけるステップ S i 0 9 0 4, S i 0 9 0 5, S i 0 9 0 7）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10070】

特徴 i A 3 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第1の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第1の状態を特定する情報に移行させられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第1の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴 i A 3 によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【10071】

[特徴 i A 4]

特徴 i A 3 に記載の遊技機であって、
前記遊技動作設定手段は、

前記判定モード決定手段によって前記第2の判定モードで前記判定を実行することが決定されている状態で、前記状態情報移行手段によって前記第1の状態を特定する情報への移行がなされた場合に、当該移行によって移行される前の状態情報によって特定される状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10072】

特徴 i A 4 によれば、状態情報移行手段によって状態情報が第1の状態を特定する情報

10

20

30

40

50

に移行させられた場合に、特別情報が所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モードとなっているにもかかわらず遊技状態が第1の状態となる、いわゆる潜伏確変状態となることがある。ここで、遊技機が潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている場合を考えると、状態情報移行手段によって状態情報が第1の状態を特定する情報へ移行されることで潜伏確変状態となった場合に、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴 i A 4 によれば、状態情報移行手段によって移行される前の状態情報によって特定される状態に基づいて、遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第1の状態以外の状態に基づいて設定されることになり、潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が行われるようなことがない。したがって、特徴 i A 4 によれば、遊技状態の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

10

【10073】

[特徴 i A 5]

特徴 i A 1 から特徴 i A 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報を少なくとも含む複数種類の情報から状態判定値（遊技状態判定値）を演算する状態判定値演算手段（図470の遊技状態判定処理におけるステップ S i 1 1 0 1）と、

20

演算した前記状態判定値が、前記状態情報が前記第1の状態を特定する情報であるとしたときに取り得る前記状態判定値としての第1の値（図459における「02H」）である場合に、前記状態情報が前記第1の状態以外の状態を特定する情報であるとしたときに取り得る前記状態判定値としての第2の値（図459における「03H」）に、前記状態判定値を書き換える状態判定値書換え手段（図470の遊技状態判定処理におけるステップ S i 1 1 0 2, S i 1 1 0 3）と、

を備え、

前記遊技動作設定手段は、

前記状態判定値書換え手段によって書き換えられた前記状態判定値に基づいて、前記遊技動作の態様を設定する手段（図471の変動時間設定処理）を備える

ことを特徴とする遊技機。

30

【10074】

特徴 i A 5 によれば、遊技動作の態様の設定を行うに際し、複数種類の情報を参照せずに、状態判定値を参照すればその設定を行うことができる。このために、遊技動作の態様を設定する制御を簡易化することができる。その上、状態判定値を切り替えてから遊技動作の態様の設定を行っていることから、第1の状態以外の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている場合に、処理が中断または停止してしまうことがなく、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【10075】

[特徴 i A 6]

特徴 i A 5 に記載の遊技機であって、

40

前記遊技動作設定手段は、

前記状態判定値書換え手段によって書き換えられた前記状態判定値に基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10076】

特徴 i A 6 によれば、状態判定値と、判定手段による判定の結果とに基づき、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。

【10077】

50

<特徴 i B 群>

特徴 i B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 9 実施形態の変形例 1 から抽出される。

【10078】

[特徴 i B 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、それによって実行される図 465 の遊技回制御処理）と、

10

第 1 の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、前記状態情報によって特定される状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時における前記遊技動作設定手段による前記設定が実行された後に、前記状態情報を前記第 1 の状態以外の状態を特定する情報から前記第 1 の状態を特定する情報に移行させる状態情報移行手段（サポートモード擬似化処理：図 497 の変動開始処理におけるステップ Si 3709, Si 3710, Si 3712）と、

20

前記遊技回の開始時に、前記遊技動作設定手段によって設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10079】

特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、第 1 の状態以外の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている遊技機において、状態情報移行手段によって第 1 の状態を特定する情報への移行がなされた場合、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴 i B 1 によれば、状態情報移行手段によって状態情報が移行されるより前のタイミングで、状態情報によって特定される状態に基づいて遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第 1 の状態以外の状態に基づいて設定されることになり、このため、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴 i B 1 によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

30

【10080】

[特徴 i B 2]

特徴 i B 1 に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、

40

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 の制御モードと、前記第 1 の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

50

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第1の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第2の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第1の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第1の制御モードを実行可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【10081】

特徴 i B 2 によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。そして、遊技動作の態様も状態情報に基づいて設定される。このため、制御モードの変化と、遊技動作の態様の変化とが連動する。したがって、特徴 i B 2 によれば、遊技者に対して、補助手段の状態を遷移させる制御モードの変化を遊技動作の態様によって示すことができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10082】

[特徴 i B 3]

特徴 i B 2 に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1の判定モード（低確率モード）と、前記第1の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第1の判定モードと前記第2の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図468の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第1の判定モードで実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第1の状態以外の状態を特定する情報から前記第1の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報に移行させる手段（図468の転落判定処理におけるステップ S i 0 9 0 4, S i 0 9 0 5, S i 0 9 0 7）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10083】

特徴 i B 3 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第1の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第1の状態を特定する情報に移行させられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第1の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴 i B 3 によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【10084】

さらに、特徴 i B 3 によれば、状態情報移行手段によって状態情報が第1の状態を特定する情報に移行させられた場合に、特別情報が所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モードとなっているにもかかわらず遊技状態が第1の状態となる、いわゆる潜伏確変状態となることがある。ここで、遊技機が潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている場合を考えると、状態情報移行手段によって状態情報が第1の状態を特定する情報へ移行されることで潜伏確変状態となった場合に、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴 i B 3 によれば、状態情報移行手段によって状態情報が第1の状態を特定する情報に移行されるより前のタイミングで、状態情報によって特定される状態に基づいて遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第1の状態以外の状態に基づいて設定されることになり、潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が行われるようなことがない。したがって、特徴 i B 3 によれば、遊技状態の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、遊技機の動作について高い信頼性を確保する

10

20

30

40

50

ことができる。

【10085】

[特徴 i B 4]

特徴 i B 1 から特徴 i B 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技回の開始時に、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報を少なくとも含む複数種類の情報から状態判定値（図 4 5 8 における遊技状態判定値）を演算する状態判定値演算手段（図 4 9 9 の遊技状態判定処理におけるステップ S i 3 9 0 1）、

を備え、

前記遊技動作設定手段は、

前記状態判定値演算手段によって求められた前記状態判定値に基づいて、前記遊技動作の態様を設定する手段（図 4 7 1 の変動時間設定処理）を備える

10

ことを特徴とする遊技機。

【10086】

特徴 i B 4 によれば、遊技動作の態様の設定を行うに際し、複数種類の情報を参照せずに、状態判定値を参照すればその設定を行うことができる。このために、遊技動作の態様を設定する制御を簡易化することができる。

【10087】

[特徴 i B 5]

特徴 i B 4 に記載の遊技機であって、

前記遊技動作設定手段は、

前記状態判定値演算手段によって求められた前記状態判定値に基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段

20

を備えることを特徴とする遊技機。

【10088】

特徴 i B 5 によれば、状態判定値と、判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。

【10089】

<特徴 i C 群>

30

特徴 i C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 9 実施形態の変形例 1 から抽出される。

【10090】

[特徴 i C 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、それによって実行される図 4 6 5 の遊技回制御処理）と、

40

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第 1 の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 の制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

50

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、前記制御モードに基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、

特定の場合であり、かつ、前記遊技回の開始時において前記遊技動作設定手段による前記設定が実行された後である場合に、前記制御手段に対して前記制御モードを前記第2の制御モードから前記第1の制御モードに切り替えさせる制御モード切替手段と、

前記遊技回の開始時に、前記遊技動作設定手段によって設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10091】

特定の場合に、第2の制御モードに基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている遊技機において、制御モード切替手段によって第2の制御モードから第1の制御モードへの切り替えがなされた場合、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴 i C 1 によれば、制御モード切替手段によって制御モードが第2の制御モードから第1の制御モードへ切り替えさせられるより前に、制御モードに基づいて遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第2の制御モードに基づいて設定されることになり、このため、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴 i C 1 によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【10092】

[特徴 i C 2]

特徴 i C 1 に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1の判定モード（低確率モード）と、前記第1の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第1の判定モードと前記第2の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図468の転落判定処理）を備え、

前記制御モード切替手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合が、前記特定の場合に該当するとして、前記第1の制御モードへの切り替えを実行させる第1切替手段（サポートモード擬似化処理：図497の変動開始処理におけるステップ S i 3 7 0 9 , S i 3 7 1 0 , S i 3 7 1 2）と、

前記判定モード決定手段によって前記第1の判定モードで実行することが決定された場合が、前記特定の場合に該当するとして、前記第1の制御モードへの切り替えを実行させる第2切替手段（図468の転落判定処理におけるステップ S i 0 9 0 4 , S i 0 9 0 5 , S i 0 9 0 7）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10093】

特徴 i C 2 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第1の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、制御モードは第1の制御モードに切り替えさせられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第1の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、制御モードの変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴 i C 2 によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【10094】

さらに、特徴 i C 2 によれば、第1切替手段によって、特別情報が所定の条件を満たす

10

20

30

40

50

ものである場合に制御モードが第1の制御モードに切り替えられた場合に、特別情報が所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モードとなっているにもかかわらず制御モードが第1の制御モードとなる、いわゆる潜伏確変状態となることがある。ここで、遊技機が潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている場合を考えてみると、第1切替手段によって制御モードが第1の制御モードに切り替えられたことで潜伏確変状態となった場合に、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴 i C 2 によれば、第1切替手段によって制御モードが第1の制御モードに切り替えさせられるより前に、制御モードに基づいて遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第2の制御モードに基づいて設定されることになり、潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が行われるようなことがない。したがって、特徴 i C 2 によれば、遊技状態の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

10

【10095】

[特徴 i C 3]

特徴 i C 1 または特徴 i C 2 に記載の遊技機であって、
前記遊技動作設定手段は、

前記制御モードに基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段

20

を備えることを特徴とする遊技機。

【10096】

特徴 i C 3 によれば、制御モードと、判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。

【10097】

<特徴 i D 群>

特徴 i D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第9実施形態およびその変形例1から抽出される。

【10098】

[特徴 i D 1]

30

取得条件が成立したことを契機として第1の特別情報と第2の特別情報とを取得する情報取得手段と、

取得された前記第1の特別情報が第1の条件を満たすか否かを判定する第1の判定手段（図469の当たり判定処理のステップ S i 1 0 0 2 ~ S i 1 0 0 4）と、

取得された前記第2の特別情報が第2の条件を満たすか否かを判定する第2の判定手段（図468の転落判定処理のステップ S i 0 9 0 2 , S i 0 9 0 3）と、

前記第1の判定手段による前記判定の結果および前記第2の判定手段による前記判定の結果の少なくとも一方を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図465の遊技回制御処理）と、

40

排他的な2つの状態である第1の状態（低頻度サポートモード）と第2の状態（高頻度サポートモード）とを特定可能な状態情報（サポートモードの情報）を記憶する状態記憶手段（高頻度サポートモードフラグ）と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

前記第1の特別情報が前記第1の条件を満たすものである場合、前記第2の特別情報が前記第2の条件を満たすものである場合共に、前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第2の状態を特定する情報から前記第1の状態を特定する情報に移行させる状態情報移行手段（サポートモード擬似化処理：図469の当たり判定処理におけるステップ S i 1 0 0 4 , S i 1 0 0 5 , S i 1 0 0 7）と、

50

前記第 1 の特別情報が前記第 1 の条件を満たすものである場合の前記遊技回の開始時に、前記第 2 の状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する第 1 の遊技動作設定手段と、前記第 2 の特別情報が前記第 2 の条件を満たすものである場合の前記遊技回の開始時に、前記第 1 の状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する第 2 の遊技動作設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

【10099】

第 1 の特別情報が第 1 の条件を満たすものである場合に、第 1 の状態以外の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている遊技機において、状態情報移行手段によって第 1 の状態を特定する情報への移行がなされた場合、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴 i D 1 によれば、第 1 の特別情報が第 1 の条件を満たすものである場合の遊技回の開始時に、第 2 の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されることから、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴 i D 1 によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【10100】

[特徴 i D 2]

特徴 i D 1 に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 34a）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 の制御モードと、前記第 1 の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第 2 の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第 2 の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第 1 の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第 1 の制御モードを実行可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【10101】

特徴 i D 2 によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。そして、遊技動作の態様も状態情報に基づいて設定される。このため、制御モードの変化と、遊技動作の態様の変化とが連動する。したがって、特徴 i D 2 によれば、遊技者に対して、補助手段の状態を遷移させる制御モードの変化を遊技動作の態様によって示すことができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10102】

さらに、特徴 i D 2 によれば、第 1 の特別情報が第 1 の条件を満たす遊技回、第 2 の特別情報が第 2 の条件を満たす遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第 1 の状態を特定する情報に移行させられる。このため、第 1 の特別情報が第 1 の条件を満たす遊技回か、第 2 の判定手段による判定の結果が第 2 の条件を満たす遊技回かを、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴 i D 2 によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【10103】

[特徴 i D 3]

特徴 i D 1 または特徴 i D 2 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 の判定モード（低確率モード）と、前記第 1 の判定モードよりも前記第 1 の特別情報が前記第 1 の条件を満たす確率が高い第 2 の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技機は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記第 1 の判定手段による前記判定を前記第 1 の判定モードと前記第 2 の判定モードとのうちのいずれで実行するかを、前記第 2 の判定手段による前記判定の結果に基づいて決定する判定モード決定手段（図 4 6 8 の転落判定処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【10104】

特徴 i D 3 によれば、第 1 の特別情報が第 1 の条件を満たす確率が高い第 2 の判定モード（高確率モード）となっているにもかかわらず、状態情報によって特定される状態が第 1 の状態（低頻度サポートモード）となる、いわゆる潜伏確変状態となることがある。ここで、遊技機が潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている場合を考えると、潜伏確変状態となった場合に、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴 i D 3 によれば、第 1 の特別情報が第 1 の条件を満たすものである場合の遊技回の開始時には、遊技動作の態様は第 2 の状態（高頻度サポートモード）に基づいて設定されることから、潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が行われるようなことがない。したがって、特徴 i D 3 によれば、遊技動作の態様の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【10105】

[特徴 i D 4]

特徴 i D 1 から特徴 i D 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技動作設定手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報に基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記第 1 の判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10106】

特徴 i D 4 によれば、状態情報と、第 1 および第 2 の判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。

【10107】

<特徴 i E 群>

特徴 i E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 9 実施形態から抽出される。

【10108】

[特徴 i E 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、それによって実行される図 4 6 5 の遊技回制御処理）と、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態

10

20

30

40

50

である第 1 の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 の制御モード（高頻度サポートモード）と、を有し、前記状態遷移手段の制御を前記第 1 の制御モードと前記第 2 の制御モードとのうちのいずれで実行するかを特定可能な第 1 の状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する第 1 の状態情報記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 の判定モード（低確率モード）と、前記第 1 の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 の判定モード（高確率モード）と、を有し、前記判定手段による前記判定を前記第 1 の判定モードと前記第 2 の判定モードとのうちのいずれで実行するかを特定可能な第 2 の状態情報（高確率モードフラグ）を記憶する第 2 の状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

を備える遊技機において、

前記第 1 の状態情報と前記第 2 の状態情報とを少なくとも含む複数の状態情報を合わせて、前記遊技機の状態を示す総合状態情報（図 4 5 8 における遊技状態判定値）を生成する総合状態情報生成手段

を備え、

前記遊技回実行手段は、

特定の場合における前記遊技回の開始時に、前記第 1 の状態情報を前記第 2 の制御モードを特定する情報から前記第 1 の制御モードを特定する情報に移行させる状態情報移行手段と、

前記遊技回の開始時に、前記総合状態情報生成手段によって生成された前記総合状態情報が、前記第 1 の状態情報が前記第 1 の制御モード（低頻度サポートモード）を特定し、前記第 2 の状態情報が前記第 2 の判定モード（高確率モード）を特定するとしたときに取り得る第 1 の情報（潜伏確変状態：図 4 5 8 における「0 2 H」）である場合に、前記総合状態情報を、前記第 1 の状態情報が前記第 2 の制御モード（高頻度サポートモード）を特定し、前記第 2 の状態情報が前記第 2 の判定モード（高確率モード）を特定するとしたときに取り得る第 2 の情報（高確率高頻度状態：図 4 5 8 における「0 3 H」）に書き換える総合状態情報書換え手段（図 4 7 0 の遊技状態判定処理におけるステップ S i 1 1 0 2, S i 1 1 0 3）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【1 0 1 0 9】

総合状態情報に基づいて、例えば遊技機における特定の動作や表示等の態様が設定され、その態様の設定が、総合状態情報が第 1 の情報以外の情報（潜伏確変状態以外の状態を特定する情報）である場合に行われるように設計されている遊技機を考へてみる。この遊技機において、第 2 の状態情報が第 2 の判定モードを特定する状態で、特定状態情報移行手段によって第 1 の制御モードを特定する情報への移行がなされた場合、総合状態情報が第 1 の状態となって、このため、上述した設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴 i E 1 によれば、総合状態情報書換え手段によって、総合状態情報は第 1 の情報（潜伏確変状態を特定する情報）から第 2 の情報に書き換えられることから、上記の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴 i E 1 によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【1 0 1 1 0】

[特徴 i E 2]

特徴 i E 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第 1 の

10

20

30

40

50

判定モードと前記第2の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図468の転落判定処理）を備え、

前記状態情報移行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合の前記遊技回の開始時に、前記第1の制御モードを特定する情報への移行を実行させる手段（サポートモード擬似化処理：図469の当たり判定処理におけるステップS11004、S11005、S11007）と、

前記判定モード決定手段によって前記第1の判定モードで実行することが決定された場合の前記遊技回の開始時に、前記第1の制御モードを特定する情報への移行を実行させる手段（図468の転落判定処理におけるステップS10904、S10905、S10907）と、

10

を備えることを特徴とする遊技機。

【10111】

特徴iE2によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第1の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、第1の状態情報は第1の状態を特定する情報に移行させられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第1の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、第1の状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴iE2によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【10112】

[特徴iE3]

特徴iE1または特徴iE2に記載の遊技機であって、

前記総合状態情報書換え手段によって書き換えられた前記総合状態情報に基づいて、前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段（図471の変動時間設定処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【10113】

特徴iE3によれば、総合状態情報に基づいて遊技動作の態様を設定する処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴iE3によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

30

【10114】

[特徴iE4]

特徴iE1から特徴iE3までのいずれか一つにに記載の遊技機であって、

前記遊技動作設定手段は、

前記総合状態情報書換え手段によって書き換えられた前記総合状態情報に基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10115】

特徴iE4によれば、総合状態情報と、判定手段による判定の結果とに基づき、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる

40

【10116】

<特徴iF群>

特徴iF群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第9実施形態およびその変形例1から抽出される。

【10117】

[特徴iF1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

50

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図465の遊技回制御処理）と、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第1の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2の制御モード（高頻度サポートモード）と、を有し、前記状態遷移手段の制御を前記第1の制御モードと前記第2の制御モードとのうちのいずれで実行するかを特定可能な第1の状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する第1の状態情報記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1の判定モード（低確率モード）と、前記第1の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モード（高確率モード）と、を有し、前記判定手段による前記判定を前記第1の判定モードと前記第2の判定モードとのうちのいずれで実行するかを特定可能な第2の状態情報（高確率モードフラグ）を記憶する第2の状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

特定の場合における前記遊技回の開始時に、前記第1の状態情報を前記第2の制御モードを特定する情報から前記第1の制御モードを特定する情報に移行させる状態情報移行手段と、

前記遊技回の開始時に、前記第1の状態情報と前記第2の状態情報とに基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段であって、前記第1の状態情報が前記第1の制御モード（低頻度サポートモード）を特定し、前記第2の状態情報が前記第2の判定モード（高確率モード）を特定する場合（潜伏確変状態：図458における「02H」）に、前記第1の状態情報が前記第2の制御モード（高頻度サポートモード）を特定し、前記第2の状態情報が前記第2の判定モード（高確率モード）を特定する場合（高確率高頻度状態：図458における「03H」）と同一の前記態様を設定する遊技動作設定手段（図471の変動時間設定処理）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10118】

第1の状態情報が第1の制御モードを特定し、第2の状態情報が第2の判定モードを特定する状態（いわゆる潜伏確変状態）に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている遊技機では、状態情報移行手段によって第1の制御モードを特定する情報への移行がなされた場合に、潜伏確変状態となって遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴iF1によれば、潜伏確変状態となった場合に、高確率高頻度状態と同一の遊技動作の態様を設定することから、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴iF1によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【10119】

[特徴iF2]

特徴iF1に記載の遊技機であって、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第1の判定モードと前記第2の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード

決定手段（図４６８の転落判定処理）を備え、

前記状態情報移行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合の前記遊技回の開始時に、前記第１の制御モードを特定する情報への移行を実行させる手段（サポートモード擬似化処理：図４６９の当たり判定処理におけるステップＳｉ１００４、Ｓｉ１００５、Ｓｉ１００７）と、

前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで実行することが決定された場合の前記遊技回の開始時に、前記第１の制御モードを特定する情報への移行を実行させる手段（図４６８の転落判定処理におけるステップＳｉ０９０４、Ｓｉ０９０５、Ｓｉ０９０７）と、

10

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０１２０】

特徴ｉＦ２によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、第１の状態情報は第１の状態を特定する情報に移行させられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、第１の状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＦ２によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０１２１】

20

[特徴ｉＦ３]

特徴ｉＦ１または特徴ｉＦ２に記載の遊技機であって、

前記遊技動作設定手段は、

前記第１の状態情報と前記第２の状態情報とに基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【１０１２２】

特徴ｉＦ３によれば、前記第１および第２の状態情報と、判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。

30

【１０１２３】

<特徴ｉＧ群>

特徴ｉＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態の変形例１６および変形例１７から抽出される。

【１０１２４】

[特徴ｉＧ１]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

40

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図４６５の遊技回制御処理）と、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

50

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2の制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

特定の場合に、前記制御モードが前記第1の制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第2の判定モードである特定状態（第9実施形態の変形例16および変形例17における潜伏確変状態）に移行する状態移行手段を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時に、前記制御手段に対して前記制御モードを前記第2の制御モードから前記第1の制御モードに切り替えさせる制御モード切替手段（サポートモード擬似化处理：図500の当たり判定処理におけるステップS i 4 0 0 7）と、

前記遊技回の開始時に、前記判定モードと前記制御モードに基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、

設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、

を備え、

前記遊技動作設定手段は、

前記状態移行手段によって前記特定状態に移行した場合に、前記遊技動作の態様として第1の態様を設定する第1遊技動作設定手段と、

前記制御モード切替手段によって前記制御モードを前記第1の制御モードに切り替えさせたことによって前記特定状態に移行した場合に、前記遊技動作の態様として前記第1の態様とは異なる第2の態様を設定する第2遊技動作設定手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10125】

特定の場合に、制御モードが第1の制御モードであり、かつ判定モードが第2の判定モードである特定状態に移行する状態移行手段を備える遊技機において、制御モードが第2の制御モードであり、かつ判定モードが第2の判定モードである遊技状態から、制御モード切替手段によって第2の制御モードから第1の制御モードへの切り替えがなされた場合に、遊技状態は同じ特定状態となるが、この場合に、従来技術では、遊技動作の態様をどのようにするかについては、特段の考慮がなされていなかった。これに対して、特徴 i G 1によれば、状態移行手段によって特定状態に移行した場合に、遊技動作の態様として第1の態様が設定され、制御モード切替手段によって制御モードを第1の制御モードに切り替えさせたことによって特定状態に移行した場合に、遊技動作の態様として第1の態様とは異なる第2の態様に設定される。したがって、特徴 i G 1によれば、状態移行手段によって特定状態に移行した場合に適した演出、および制御モード切替手段によって制御モードを第1の制御モードに切り替えさせたことによって特定状態に移行した場合に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。

【10126】

[特徴 i G 2]

特徴 i G 1に記載の遊技機であって、

前記第2遊技動作設定手段は、

前記制御モード切替手段によって移行される前の前記制御モードである前記第2の制御モードと、前記判定モードとに基づいて、前記遊技動作の態様を設定する手段（第9実施形態の変形例16から抽出される構成であり、図502の変動時間設定処理におけるステップS i 4 2 0 5, S i 4 2 0 6）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10127】

特徴 i G 2によれば、制御モード切替手段によって移行される前の制御モードである第

10

20

30

40

50

2の制御モードと前記判定モードとに基づいて遊技動作の態様を設定するといった簡易な構成によって、遊技動作の態様を第2の態様に設定することができる。したがって、特徴 i G 2 によれば、遊技動作の態様を設定する構成を簡易化することができる。

【10128】

[特徴 i G 3]

特徴 i G 1 に記載の遊技機であって、

前記第2遊技動作設定手段は、

前記制御モード切替手段によって前記制御モードを前記第1の制御モードに切り替えさせるより前のタイミングで、前記判定モードと前記制御モードに基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段（第9実施形態の変形例17から抽出される構成であり、変形例17において引用する変形例1の図496に示される手順で実行される変動時間設定）を備える

10

ことを特徴とする遊技機。

【10129】

特徴 i G 3 によれば、制御モード切替手段によって制御モードを第1の制御モードに切り替えさせるより前のタイミングで、判定モードと制御モードに基づいて遊技動作の態様を設定するといった簡易な構成によって、遊技動作の態様を第2の態様に設定することができる。したがって、特徴 i G 3 によれば、遊技動作の態様を設定する構成を簡易化することができる。

【10130】

20

<特徴 i H 群>

特徴 i H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第9実施形態の変形例18から抽出される。

【10131】

[特徴 i H 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第1の判定モード（低確率モード）と、前記第1の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

30

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図465の遊技回制御処理）と、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第1の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2の制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

40

を備える遊技機において、

特定の場合に、前記制御モードが前記第1の制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第2の判定モードである特定状態（第9実施形態の変形例16における潜伏確変状態）に移行する状態移行手段を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時に、前記制御手段に対して前記制御モードを前記第2の制御モードから前記第1の制御モードに切り替えさ

50

せる制御モード切替手段（サポートモード擬似化処理：図500の当たり判定処理におけるステップS i 4 0 0 7）と、

前記遊技回の開始時に、前記判定モードと前記制御モードに基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、

設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、

を備え、

前記遊技動作設定手段は、

前記状態移行手段によって前記特定状態に移行した場合を第1の場合とし、前記制御モード切替手段によって前記制御モードを前記第1の制御モードに切り替えさせたことによって前記特定状態に移行した場合を第2の場合としたときに、前記第1の場合と前記第2の場合とで、前記遊技動作の態様を構成する複数の要素のうちの少なくとも第1の要素（変形例18における変動時間）を同一にして、前記設定を行う第1の設定手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10132】

特定の場合に、制御モードが第1の制御モードであり、かつ判定モードが第2の判定モードである特定状態に移行する状態移行手段を備える遊技機において、制御モードが第2の制御モードであり、かつ判定モードが第2の判定モードである遊技状態から、制御モード切替手段によって第2の制御モードから第1の制御モードへの切り替えがなされた場合に、遊技状態は同じ特定状態となるが、この場合に、従来技術では、遊技動作の態様をどのようにするかについては、特段の考慮がなされていなかった。これに対して、特徴i H 1によれば、状態移行手段によって特定状態に移行した第1の場合と、制御モード切替手段によって制御モードを第1の制御モードに切り替えさせたことによって特定状態に移行した第2の場合とで、遊技動作の態様を構成する複数の要素のうちの少なくとも第1の要素が同一となって、遊技動作の設定が行われる。このため、特徴i H 1によれば、第1の要素を設定する制御ルーチンを第1の場合と第2の場合とで共通化することができるため、制御の簡易化を図ることができる。

【10133】

[特徴i H 2]

特徴i H 1に記載の遊技機であって、

第1の制御装置（主制御装置60）と、

第2の制御装置（音声発光制御装置90）と、

を備え、

前記遊技動作設定手段は、

前記第1の場合と前記第2の場合とで、前記複数の要素のうちの少なくとも第2の要素（変形例18における演出パターン）を相違させて、前記設定を行う第2の設定手段を備え、

前記第1の制御装置は、前記第1の設定手段を備え、

前記第2の制御装置は、前記第2の設定手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10134】

特徴i H 2によれば、第1の制御装置側では、第1の場合と第2の場合とで共通する第1の要素の設定を行うことができ、第2の制御装置側では、第1の場合と第2の場合とで相違する第2の要素の設定を行うことができる。このために、第1の制御装置側では、第1の要素を設定する制御ルーチンを第1の場合と第2の場合とで共通化しながら、第2の制御装置側では、第1の場合と第2の場合とで第2の要素を相違したものとして遊技動作の態様を設定することができる。したがって、特徴i H 2によれば、第1の場合に適した演出、および第2の場合に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。

【10135】

<特徴 j A 群>

特徴 j A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 10 実施形態およびその変形例から抽出される。

【10136】

[特徴 j A 1]

所定の取得条件が成立したに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

10

、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回の遊技状態を少なくとも第 1 の遊技状態（低確率モード）と第 2 の遊技状態（高確率モード）の 2 種類の遊技状態に制御する手段を備え、前記第 1 の遊技状態は前記第 2 の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態であり、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記第 2 の遊技状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には実行しない特定の演出（第 10 実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【10137】

特徴 j A 1 によれば、遊技者にとって不利な第 1 の遊技状態で実行された遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしたということを、特定の演出を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことへの優越感や満足感を遊技者に付与することができる。

【10138】

[特徴 j A 2]

30

特徴 j A 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定の演出として、前記第 1 の遊技状態において実行された遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たしたことを示唆する演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10139】

特徴 j A 2 によれば、特定の演出の内容として、第 1 の遊技状態において実行された遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしたことを示唆する内容であるので、不利な遊技状態にもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことをより一層遊技者に認識させることができ、より一層大きな優越感や満足感を遊技者に付与することができる。

40

【10140】

[特徴 j A 3]

特徴 j A 1 または特徴 j A 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記遊技回実行手段が前記遊技回を実行中に、当該実行中の遊技回における前記遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10141】

特徴 j A 3 によれば、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識

50

別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、このような処理を実行している場合において、仮に第1の遊技状態において実行された遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たし、特定の演出を実行した場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、特別情報が所定の条件を満たしたことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

10

【10142】

[特徴 j A 4]

特徴 j A 1 から特徴 j A 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、前記第1の遊技状態である前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、複数種類の前記特典の付与態様（大当たり種別）のうち一の付与態様で前記特典を付与する手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第1の遊技状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合で、かつ、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち特定の付与態様（遊技者に最も有利な大当たり種別）で特典を付与する場合に、前記特定の演出を実行する手段を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【10143】

特徴 j A 4 によれば、第1の遊技状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合で、かつ、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に特定の演出を実行するので、特定の演出が実行された場合に、遊技者に対して、第1の遊技状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしたことに加え、特定の付与態様で特典が付与されることを認識させることができ、遊技者に優越感を付与することができる。

30

【10144】

[特徴 j A 5]

特徴 j A 4 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第1の遊技状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合で、かつ、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち遊技者に最も有利な付与態様で特典を付与する場合に、前記特定の演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

40

【10145】

特徴 j A 5 によれば、第1の遊技状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合で、かつ、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち遊技者に最も有利な付与態様で特典を付与する場合に特定の演出を実行するので、特定の演出が実行された場合に、遊技者に対して、さらに大きな優越感や幸福感を付与することができる。

【10146】

[特徴 j A 6]

特徴 j A 1 から特徴 j A 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

50

前記特定の演出を、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回であって前記特定の演出を実行する契機となった前記遊技回が終了した時点より後に実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10147】

特徴 j A 6 によれば、特定の演出を、当該特定の演出を実行する契機となった遊技回が終了した時点より後に実行するので、遊技回が終了した後にも遊技者に対して期待感を付与することができることに加え、遊技回が終了した後にも遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【10148】

<特徴 j B 群>

特徴 j B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 10 実施形態およびその変形例から抽出される。

【10149】

[特徴 j B 1]

所定の取得条件が成立したに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回における遊技状態を、複数種類の遊技状態の中の一の遊技状態に制御する手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記取得した前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、当該所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回が実行された前記遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出（第 10 実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10150】

特徴 j B 1 によれば、特別情報が所定の条件を満たした場合に、当該所定の条件を満たした特別情報に対応する遊技回が実行された遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出を実行するので、特別情報が所定の条件を満たした場合に、遊技状態示唆演出の内容に対して遊技者に注目させることができる。また、遊技状態示唆演出によって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10151】

[特徴 j B 2]

特徴 j B 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記所定の条件を満たさない前記特別情報に対応する前記遊技回が実行されている期間には、当該実行されている前記遊技回における前記遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10152】

特徴 j B 2 によれば、所定の条件を満たさない特別情報に対応する遊技回が実行されている期間には、当該実行されている遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に

10

20

30

40

50

識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができる、遊技者を遊技に注目させることができる。

【10153】

[特徴 j B 3]

特徴 j B 1 または特徴 j B 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記取得した前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合であって、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回が実行された遊技状態が前記複数種類の遊技状態のうちの特定の遊技状態である場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

10

ことを特徴とする遊技機。

【10154】

特徴 j B 3 によれば、特別情報が所定の条件を満たした場合であって、所定の条件を満たした特別情報に対応する遊技回が特定の遊技状態である場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、特定の遊技状態において特別情報が所定の条件を満たしたことを事後的に遊技者に認識させることができ、特定の遊技状態における遊技がどのように実行されたかの回想を遊技者に促し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10155】

[特徴 j B 4]

20

特徴 j B 3 に記載の遊技機であって、

前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、前記特定の遊技状態である前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には、複数種類の前記特典の付与態様（大当たり種別）のうちの付与態様で前記特典を付与する手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記取得した前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合であって、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

30

ことを特徴とする遊技機。

【10156】

特徴 j B 4 によれば、取得した特別情報が所定の条件を満たす場合であって、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、遊技者に対して、特定の付与態様で特典が付与されることへの期待感を付与することができる。

【10157】

[特徴 j B 5]

特徴 j B 4 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記取得した前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合であって、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち遊技者に最も有利な付与態様で特典を付与する場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【10158】

特徴 j B 5 によれば、特別情報が所定の条件を満たす場合であって、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち遊技者に最も有利な付与態様で特典を付与する場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、遊技状態示唆演出が実行された場合に、遊技者に対して、非常に大きな優越感や幸福感を付与することができる。

【10159】

50

<特徴 j C 群>

特徴 j C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 10 実施形態およびその変形例から抽出される。

【10160】

[特徴 j C 1]

所定の取得条件が成立したに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

10

、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回の遊技状態を、複数種類の遊技状態の中の一の遊技状態に制御する手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記遊技回の前記遊技状態が変化した場合には、当該遊技状態が変化（転落抽選に当選）した時点より後であって、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記遊技回における前記遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出（第 10 実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【10161】

特徴 j C 1 によれば、遊技回の遊技状態が変化した場合には、当該遊技状態が変化した時点より後であって、実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合に、遊技回における遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出を実行するので、遊技状態示唆演出によって、事後的に、遊技回における遊技状態が変化したことを遊技者に認識させ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10162】

30

[特徴 j C 2]

特徴 j C 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記所定の条件を満たさない前記特別情報に対応する前記遊技回が実行されている期間には、前記遊技状態示唆演出を実行しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10163】

特徴 j C 2 によれば、所定の条件を満たさない特別情報に対応する遊技回が実行されている期間には、遊技状態示唆演出を実行しないので、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。また、遊技回の遊技状態が変化したことを遊技者は遊技回の実行中には識別することができず、遊技回の実行中に、遊技者に対して遊技状態が変化したのか否かを推測させることができ、常に遊技に注目させることができ、より一層遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

40

【10164】

[特徴 j C 3]

特徴 j C 1 または特徴 j C 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記遊技回の前記遊技状態が現状よりも不利な遊技状態に変化した場合には、当該遊技状態が変化した時点より後に実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件

50

を満たした場合に、前記遊技状態示唆演出を実行することを特徴とする遊技機。

【10165】

特徴 j C 3 によれば、不利な遊技状態にも関わらず特別情報が所定の条件を満たしたことを、遊技状態示唆演出によって遊技者に対して事後的に認識および回想させることができ、遊技者に対して優越感や満足感を付与することができる。

【10166】

[特徴 j C 4]

特徴 j C 3 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記遊技回の前記遊技状態が現状よりも不利な遊技状態に変化し、かつ、当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10167】

特徴 j C 4 によれば、遊技回の遊技状態が現状よりも不利な遊技状態に変化し、かつ、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たすといった特殊な場合に遊技状態示唆演出を実行するので、遊技状態示唆演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、大きな優越感を付与することができる。

【10168】

<特徴 j D 群>

特徴 j D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第10実施形態およびその変形例から抽出される。

【10169】

[特徴 j D 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回における遊技状態を複数種類の遊技状態の中の一の遊技状態に制御し、複数種類の前記遊技状態として、最も有利な遊技状態である最有利状態（第10実施形態における高確率高頻度状態）と、最も不利な遊技状態である最不利状態（低確率低頻度状態）と、前記最有利状態よりも不利であり前記最不利状態よりも有利な遊技状態である中有利状態（低確率高頻度状態）との少なくとも3つの遊技状態に制御可能な手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記中有利状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記最有利状態および前記最不利状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には実行しない特定の演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10170】

特徴 j D 1 によれば、中有利状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合に、最有利状態および最不利状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合には実行しない特定の演出を実行するので、最も不利な状態である最不利状態となる前、すなわち中有利状態において特別情報が所定の

10

20

30

40

50

条件を満たしたことを遊技者に強く認識させることができ、遊技者に対して事後的な危機感（実は危ない状況であったことを後に知ることによる危機感）、および、達成感や優越感を付与することができる。

【10171】

[特徴 j D 2]

特徴 j D 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記遊技状態が前記最有利状態から前記中有利状態に変化した場合であって、当該中有利状態における遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記特定の演出として、当該遊技回における前記遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出を実行する

10

ことを特徴とする遊技機。

【10172】

特徴 j D 2 によれば、最有利状態から中有利状態に変化した場合であって、当該中有利状態における遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合に、特定の演出として、当該遊技回における遊技状態に関する情報を示唆する遊技示唆演出を実行するので、特定の演出を実行することによって、遊技状態が最有利状態から中有利状態に変化していたこと、すなわち遊技状態が不利な状態に変化していたことを遊技者に回想させるとともに、不利な遊技状態に変化したにも関わらず特別情報が所定の条件を満たしたことへの達成感や優越感を遊技者に付与することができる。

20

【10173】

[特徴 j D 3]

特徴 j D 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

少なくとも前記最有利状態、前記中有利状態、および前記最不利状態における遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない期間には、実行される遊技回における前記遊技状態に関する示唆をする演出を実行しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10174】

特徴 j D 3 によれば、少なくとも最有利状態、中有利状態、および最不利状態における遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない期間には、実行される遊技回における遊技状態に関する示唆をする演出を実行しないので、これらの遊技回の実行中には、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。さらに、このような処理を実行している場合において、仮に中有利状態において実行された遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たし特定の演出を実行した場合、または、最有利状態から中有利状態に変化した場合であって当該中有利状態における遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態を遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、特別情報が所定の条件を満たしたことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

30

40

【10175】

[特徴 j D 4]

特徴 j D 1 から特徴 j D 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別情報が所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、前記遊技状態が前記中有利状態である前記遊技回に対応する前記

50

特別情報が前記所定の条件を満たした場合には、複数種類の前記特典の付与態様のうちの付与態様で前記特典を付与する手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記中有利状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合で、かつ、前記特典付与手段が複数種類の前記特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に、前記特定の演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10176】

特徴 j D 4 によれば、中有利状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合で、かつ、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に特定の演出を実行するので、特定の演出が実行された場合に、遊技者に対して、中有利状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしたことに加え、特定の付与態様で特典が付与されることを認識させることができ、遊技者に優越感を付与することができる。

【10177】

<特徴 j E 群>

特徴 j E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 10 実施形態およびその変形例から抽出される。

【10178】

[特徴 j E 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて、当たりの当否の判定を行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果が当たり当選である場合に、当選した当たりの種別である当たり種別を決定する当たり種別決定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

実行された前記遊技回における前記判定の結果が当たり当選である場合には、当該当たり当選と判定された前記遊技回よりも 1 つ前に当たり当選と判定された遊技回である先行当選遊技回における前記当たり種別に基づく情報を示唆する示唆演出（第 10 実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10179】

特徴 j E 1 によれば、実行された遊技回における判定の結果が当たり当選である場合には、当該当たり当選と判定された遊技回よりも 1 つ前に当たり当選と判定された遊技回である先行当選遊技回における当たり種別に基づく情報を示唆する示唆演出を実行するので、示唆演出を認識した遊技者に対して、1 つ前の当たり当選に対応する当たり種別を認識させることができる。例えば、先行当選遊技回において当たり当選に対応する当たり種別を演出として遊技者に示唆しない遊技機の場合、次に当たり当選したときに先行当選遊技回における当たり種別に基づく情報を示唆する示唆演出を実行することによって、遊技者に対して、事後的に先行当選遊技回における当たり種別を認識させることができ、先行当選遊技回から今までの遊技について回想させるといった遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10180】

[特徴 j E 2]

特徴 j E 1 に記載の遊技回であって、

前記当たり種別決定手段は、決定する前記当たり種別として、少なくとも第 1 の当たり

10

20

30

40

50

種別と第 2 の当たり種別とを含む当たり種別の中から一の当たり種別に決定し、

前記第 1 の当たり種別は、前記第 2 の当たり種別より遊技者にとって不利な当たり種別であり、

前記演出実行手段は、

実行された前記遊技回における前記判定の結果が当たり当選である場合であって、前記先行当選遊技回における当たり種別が前記第 1 の当たり種別である場合に、前記示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10181】

特徴 j E 2 によれば、実行された遊技回における判定の結果が当たり当選である場合であって、先行当選遊技回における当たり種別が第 1 の当たり種別である場合に、示唆演出を実行するので、先行当選遊技回において不利な当たり種別（例えば、通常大当たりと確変大当たりが設定可能な遊技機において通常大当たり）で当選していたにも関わらず、その後には当たり当選したことを、示唆演出によって遊技者に対して事後的に認識させることで、遊技者に達成感や優越感を付与することができる。

【10182】

[特徴 j E 3]

特徴 j E 1 または特徴 j E 2 に記載の遊技機であって、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段を備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記当たり当選に係る当たり種別に基づいて、当該当たり当選と判定された遊技回の実行する遊技回における遊技状態を制御し、

前記演出実行手段は、

前記遊技回において、実行中の遊技回における前記遊技状態が遊技者に識別不可能または困難な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【10183】

特徴 j E 3 によれば、当たり当選に係る当たり種別に基づいて、当該当たり当選と判定された遊技回以降に実行する遊技回における遊技状態を制御するので、先行当選遊技回における当たり種別がその後の遊技状態に影響を与える。しかしながら、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出を実行するので、先行当選遊技回の当たり種別がいずれであったのか、および、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して先行当選遊技回の当たり種別および実行中の遊技回における遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができる。また、このような状態で当たり当選し、示唆演出を実行した場合には、先行当選遊技回の当たり種別や、これまで実行されてきた遊技回の遊技状態、および遊技の内容を事後的に遊技者に回想させることができ、させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10184】

<特徴 j F 群>

特徴 j F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 10 実施形態およびその変形例から抽出される。

【10185】

[特徴 j F 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて、当たりの当否の判定を行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果が当たり当選である場合に、当選した当たりの種別である当たり種別を決定する当たり種別決定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作

10

20

30

40

50

が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、

実行された前記遊技回における前記判定の結果が当たり当選である場合には、当該当たり当選と判定された前記遊技回における当たり種別と、当該当たり当選と判定された前記遊技回よりも1つ前に当たり当選と判定された遊技回である先行当選遊技回における前記当たり種別とに基づいて、当該当たり当選と判定された前記遊技回以降に実行する演出（第10実施形態における特定の演出）を決定する手段を備える

10

ことを特徴とする遊技機。

【10186】

特徴j F 1によれば、実行された遊技回における判定の結果が当たり当選である場合には、当該当たり当選と判定された遊技回における当たり種別と、先行当選遊技回における当たり種別とに基づいて、当該当たり当選と判定された遊技回以降に実行する演出を決定するので、当該当たり当選と判定された遊技回以降に実行された演出を認識した遊技者に、当該演出に基づいて、当該当たり当選と判定された遊技回における当たり種別と、先行当選遊技回における当たり種別について推測させることができ、実行中の遊技回に対する期待感に加え過去に実行された遊技回について回想させるといった興味も遊技者に付与することができる。

20

【10187】

[特徴j F 2]

特徴j F 1に記載の遊技機であって、

前記当たり種別決定手段は、決定する前記当たり種別として、少なくとも第1の当たり種別（通常大当たり）と第2の当たり種別（確変大当たり）とを含む当たり種別の中から一の当たり種別に決定し、

前記第1の当たり種別は、前記第2の当たり種別より遊技者にとって不利な当たり種別であり、

前記演出実行手段は、

実行された前記遊技回における前記判定の結果が前記第2の当たり種別の当たり当選である場合であって、前記先行当選遊技回における前記当たり種別が前記第1の当たり種別である場合に、前記第2の当たり種別の当たり当選である前記遊技回以降に特定の演出を実行する手段を備える

30

ことを特徴とする遊技機。

【10188】

特徴j F 2によれば、実行された遊技回における判定の結果が第2の当たり種別の当たり当選である場合であって、先行当選遊技回における当たり種別が第1の当たり種別である場合に、第2の当たり種別の当たり当選である遊技回以降に特定の演出を実行するので、先行当選遊技回において不利な当たり種別（例えば、通常大当たりと確変大当たりが設定可能な遊技機において通常大当たり）で当選していたにも関わらず、その後に有利な当たり種別（例えば、通常大当たりと確変大当たりが設定可能な遊技機において確変大当たり）で当たり当選したことを、特定の演出によって遊技者に対して事後的に認識させることで、遊技者に達成感や優越感を付与することができる。

40

【10189】

<特徴j G群>

特徴j G群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第10実施形態およびその変形例から抽出される。

【10190】

[特徴j G 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

50

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回における前記遊技状態を少なくとも第1の遊技状態と第2の遊技状態とに制御する手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を条件成立遊技回とし、前記条件成立遊技回より一つ前に前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を先行条件成立遊技回とした場合に、前記条件成立遊技回が実行されたことを契機として実行する所定の演出（第10実施形態における特定の演出）を、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10191】

特徴j G 1によれば、条件成立遊技回が実行されたことを契機として実行する所定の演出を、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて決定するので、条件成立遊技回が実行されたことを契機として実行された所定の演出を認識した遊技者は、当該所定の演出に基づいて当該遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。例えば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者が認識できなかった場合であっても、当該所定の演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10192】

〔特徴j G 2〕

特徴j G 1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記条件成立遊技回の終了後に実行する演出を、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10193】

特徴j G 2によれば、条件成立遊技回の終了後に実行する演出を、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて決定するので、条件成立遊技回が終了した後にも遊技者に対して遊技や演出に注目させることができる。

【10194】

〔特徴j G 3〕

特徴j G 1または特徴j G 2に記載の遊技機であって、

前記第2の遊技状態（高確率モード）は前記第1の遊技状態（低確率モード）よりも遊技者に有利であり、

前記演出実行手段は、

前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間において、

10

20

30

40

50

前記第 2 の遊技状態から前記第 1 の遊技状態に移行した場合には、前記条件成立遊技回が実行されたことを契機として特定の演出を実行する手段と、

前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間において、前記第 2 の遊技状態を維持した場合には、前記条件成立遊技回が実行されても前記特定の演出を実行しない手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10195】

特徴 j G 3 によれば、有利な遊技状態である第 2 の遊技状態から、不利な遊技状態である第 1 の遊技状態に移行した後に特別情報が所定の条件を満たした場合に特定の演出を実行する。具体的には、第 2 の遊技状態から第 1 の遊技状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、特別情報が所定の条件を満たした場合に特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で特別情報が所定の条件を満たしたことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10196】

〔特徴 j G 4〕

特徴 j G 1 から特徴 j G 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は

前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行される遊技回において遊技回演出を実行する遊技回演出実行手段を備え、

前記遊技回演出実行手段は、

前記遊技回演出として、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行される遊技回における前記遊技状態の変化の態様が遊技者に識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10197】

特徴 j G 4 によれば、遊技回演出として、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行される遊技回における遊技状態の変化の態様が遊技者に識別不可能または困難な演出を実行するので、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間は、遊技者は遊技状態の変化の態様を認識することができず、遊技状態の変化の態様を知りたいといった欲求を遊技者に惹起させることができる。そのような状態で、条件成立遊技回が実行されたことを契機として実行された所定の演出を実行することによって、より一層、遊技者を所定の演出に注目させることができる。

【10198】

<特徴 j H 群>

特徴 j H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 10 実施形態およびその変形例から抽出される。

【10199】

〔特徴 j H 1〕

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、

前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回における前記遊技状態を少なくとも第 1 の遊技状態と第 2 の遊技状態とに制

10

20

30

40

50

御可能な遊技状態切替手段を備え、

前記特典付与手段は、

前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後から開始される期間である特典付与用期間に、遊技球の入球が可能な特定入球口に対して、遊技球の入球が可能な入球可能状態と遊技球の入球が不可能または困難な非入球可能状態との間を遷移させる特定入球口状態遷移処理を実行する特定入球口状態遷移手段と、

前記特典付与用期間のうち、前記特定入球口状態遷移処理が実行されている期間である状態遷移処理期間（開閉処理期間）を除いた期間である特定期間（第10実施形態におけるオープニング期間およびエンディング期間）の時間的長さである特定時間を決定する特定時間決定手段とを備え、

10

前記特定時間決定手段は、

前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を条件成立遊技回とし、前記条件成立遊技回より一つ前に前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を先行条件成立遊技回とした場合に、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態の変化の態様に基づいて前記特定時間を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10200】

特徴j H1によれば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて特定時間を決定する。従って、例えば、特定時間に対応する期間に演出を実行する場合、当該演出の内容を、条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。仮に、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を、当該遊技回が実行されているときに遊技者が認識できなかった場合であっても、当該演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【10201】

[特徴j H2]

特徴j H1に記載の遊技機であって、

前記特定時間決定手段は、

前記特定期間のうち、前記特典付与用期間の開始から前記状態遷移処理期間が開始されるまでの期間である付与前期間（オープニング期間）の時間的長さである付与前時間を決定する付与前時間決定手段を備え、

前記付与前時間決定手段は、

前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態の変化の態様に基づいて前記付与前時間を決定する手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【10202】

特徴j H2によれば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて付与前時間を決定する。従って、例えば、付与前時間に対応する期間に演出を実行する場合、当該演出の内容を、条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技

50

回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。仮に、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者が認識できなかった場合であっても、当該演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10203】

[特徴 j H 3]

特徴 j H 1 に記載の遊技機であって、

前記特定時間決定手段は、

10

前記特定期間のうち、前記状態遷移処理期間の終了から前記特典付与用期間が終了するまでの期間である付与後期間（エンディング期間）の時間的長さである付与後時間を決定する付与後時間決定手段を備え、

前記付与後時間決定手段は、

前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態の変化の態様に基づいて前記付与後時間を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10204】

特徴 j H 3 によれば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて付与後時間を決定する。従って、例えば、付与後時間に対応する期間に演出を実行する場合、当該演出の内容を、条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。さらに、付与後時間に対応する期間に当該演出を実行することで、特典付与用期間の最後まで、遊技者に対して遊技に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【10205】

<特徴 j I 群>

30

特徴 j I 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第10実施形態およびその変形例から抽出される。

【10206】

[特徴 j I 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、

前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

40

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回における前記遊技状態を少なくとも第1の遊技状態（低確率モード）と、前記第1の遊技状態より遊技者にとって有利な第2の遊技状態（高確率モード）とに制御可能な遊技状態切替手段を備え、

前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を第1特定遊技回とし、前記第1特定遊技回の次に前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回

50

を第2特定遊技回とした場合に、

前記演出実行手段は、

前記第1特定遊技回の実行された前記遊技回の前記遊技状態が前記第2遊技状態であり、前記第2特定遊技回の遊技状態が前記第1の遊技状態である場合に、特定の演出（第10実施形態における特定の演出）を実行する特定演出実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10207】

特徴j I 1によれば、第1特定遊技回の実行された遊技回の遊技状態が第2遊技状態であり、第2特定遊技回の遊技状態が第1の遊技状態である場合に、特定の演出を実行する。すなわち、特別情報が所定の条件を満たした遊技回の後から、遊技状態が遊技者にとって有利な遊技回が開始され、その後、遊技者にとって不利な遊技状態に移行し、その後、特別情報が所定の条件を満たした場合に特定の演出を実行する。よって、遊技者にとって不利な遊技状態に移行することによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、特別情報が所定の条件を満たした場合に特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で特別情報が所定の条件を満たしたことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【10208】

[特徴j I 2]

特徴j I 1に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、

前記特定の演出として、前記第1の遊技状態である前記遊技回において前記特別情報が前記所定の条件を満たしたことを示唆する演出を実行する手段を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【10209】

特徴j I 2によれば、特定の演出として、第1の遊技状態である遊技回において特別情報が所定の条件を満たしたことを示唆する演出を実行するので、不利な遊技状態から特別情報が所定の条件を満たしたことを遊技者に対して強く認識させることができ、より一層、優越感や期待感を付与することができる。

【10210】

[特徴j I 3]

30

特徴j I 1または特徴j I 2に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、

前記特定の演出を、前記第2特定遊技回の終了した時点より後に実行する

ことを特徴とする遊技機。

【10211】

特徴j I 3によれば、特定の演出を、第2特定遊技回の終了した時点より後に実行するので、第2特定遊技回の終了した後においても遊技者に優越感や期待感を付与することができる。とともに、遊技に注目させることができる。

【10212】

<特徴j J群>

40

特徴j J群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第10実施形態およびその変形例から抽出される。

【10213】

[特徴j J 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、

前記遊技回の遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

50

演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、

既に実行された前記遊技回である実行済遊技回の前記遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出（第10実施形態における特定の演出）を、当該実行済遊技回が終了した時点より後に実行する遊技状態示唆演出実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10214】

特徴j J1によれば、実行済遊技回の遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出を、実行済遊技回が終了した時点より後に実行するので、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を事後的に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10215】

[特徴j J2]

特徴j J1に記載の遊技機であって、
前記遊技状態示唆演出実行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たしたことを契機として前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10216】

特徴j J2によれば、特別情報が所定の条件を満たしたことを契機として遊技状態示唆演出を実行する手段を備えるので、特別情報が所定の条件を満たしたことへの優越感を遊技者に付与することができることに加え、どのような遊技状態を経て特別情報が所定の条件を満たすに至ったのかを遊技者に認識させることができるので、より一層、特別情報が所定の条件を満たしたことへの達成感や満足感を遊技者に付与することができる。

【10217】

[特徴j J3]

特徴j J1または特徴j J2に記載の遊技機であって、
前記遊技状態示唆演出実行手段は、

前記実行済遊技回の前記遊技状態が特定の条件を満たした場合（例えば、高確率モードから低確率モードに移行した場合）に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【10218】

特徴j J3によれば、実行済遊技回の遊技状態が特定の条件を満たした場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、特定の条件の設定の態様によって、遊技者に実行済遊技回の遊技状態を事後的に回想させるタイミングを制御することができる。たとえば、特定の条件を、実行済遊技回の遊技状態が遊技者にとって不利な遊技状態で特別状態が所定の条件を満たしたことといった条件に設定した場合には、遊技者にとって不利な遊技状態であったことを事後的に回想させることができ、より一層、特別情報が所定の条件を満たしたことへの達成感や満足感を遊技者に付与することができる。

【10219】

[特徴j J4]

特徴j J3に記載の遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回における前記遊技状態を、少なくとも第1の遊技状態と、前記第1の遊技状態よりも遊技者に有利な第2の遊技状態とに制御可能であり、

前記遊技状態示唆演出実行手段は、

前記実行済遊技回の前記遊技状態が前記特定の条件を満たした場合として、少なくとも前記遊技状態示唆演出を実行する直前の前記実行済遊技回の前記遊技状態が前記第1の遊技状態である場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10220】

特徴 j J 4 によれば、実行済遊技回の遊技状態が特定の条件を満たした場合として、少なくとも遊技状態示唆演出を実行する直前の実行済遊技回の遊技状態が第 1 の遊技状態である場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、仮に、遊技状態示唆演出を実行する直前の実行済遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合には、より一層、特別情報が所定の条件を満たしたことへの達成感や満足感を遊技者に付与することができる。

【10221】

<特徴 j K 群>

特徴 j K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 10 実施形態およびその変形例から抽出される。

10

【10222】

[特徴 j K 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記判定手段は、

20

第 1 の判定モード（低確率モード）又は第 2 の判定モード（高確率モード）で前記判定を実行可能であり、

前記第 1 の判定モードで前記判定を実行する場合よりも、前記第 2 の判定モードで前記判定を実行する場合の方が、前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高く、

さらに前記遊技機は、

実行される遊技回での前記判定手段による前記判定に先立って、当該遊技回での前記判定モードを決定する判定モード決定手段を備え、

前記演出実行手段は、

30

前記判定手段による前記判定の対象となっている遊技回である判定対象遊技回の直前に実行された遊技回における前記判定モードが前記第 2 の判定モードであった場合において、前記判定対象遊技回における前記判定モードが前記第 1 の判定モードであり（第 10 実施形態において、判定対象遊技回で転落抽選に当選し）、かつ、前記判定対象遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たすと判定された場合に、特定の演出（第 10 実施形態における特定の演出）を実行する特定演出実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10223】

特徴 j K 1 によれば、判定対象遊技回の直前に実行された遊技回における判定モードが第 2 の判定モードであった場合において、判定対象遊技回における判定モードが第 1 の判定モードであり、かつ、判定対象遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たすと判定された場合に、特定の演出を実行するので、特定の演出が実行されたことを認識した遊技者は、第 2 の判定モードから第 1 の判定モードに移行した遊技回において特別情報が所定の条件を満たしたことを認識する。よって、第 2 の判定モードから第 1 の判定モードに移行した遊技回において特別情報が所定の条件を満たすといった非常に希有な事象が発生したことに対する驚きを遊技者に付与できるとともに、第 1 の判定モードであるにもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことに對して遊技者に優越感や達成感を付与することができる。

40

【10224】

[特徴 j K 2]

50

特徴 j K 1 に記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、

前記特定の演出として、前記判定モードが前記第 1 の判定モードの状態で特別情報が前記所定の条件を満たしたことを示唆する示唆演出を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【10225】

特徴 j K 2 によれば、特定の演出として、判定モードが第 1 の判定モードの状態で特別情報が所定の条件を満たしたことを示唆する示唆演出を実行するので、第 1 の判定モードであるにもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことを遊技者により一層意識させることができ、遊技者の優越感や達成感を助長することができる。

10

【10226】

[特徴 j K 3]

特徴 j K 1 または特徴 j K 2 に記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、
前記特定の演出を、前記判定対象遊技回の終了した時点より後に実行する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【10227】

特徴 j K 3 によれば、特定の演出を、判定対象遊技回の終了した時点より後に実行するので、判定対象遊技回において当該判定対象遊技回における判定の結果が報知された後、すなわち、判定対象遊技回が終了した後であっても、遊技者に対して遊技に注目させることができる。

20

【10228】

<特徴 j L>

特徴 j L 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 10 実施形態およびその変形例から抽出される。

【10229】

[特徴 j L 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段の判定モードを、第 1 の判定モード又は前記第 1 の判定モード（低確率モード）で前記判定を実行するよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率高い第 2 の判定モード（高確率モード）に切り替える判定モード切替手段と、

30

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記所定の条件を満たした特別情報に対応する遊技回である条件成立遊技回が終了した後、に特定の処理を実行する特定処理実行手段と、

前記特定の処理を実行するための時間である特定処理時間（第 10 実施形態におけるオープニング時間やエンディング時間）を決定する特定処理時間決定手段と、

を備える遊技機であって、

40

前記特定処理時間決定手段は、

前記条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、前記判定モードが前記第 2 の判定モードから前記第 1 の判定モードに移行したか否かに基づいて、前記特定処理時間を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10230】

特徴 j L 1 によれば、条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、判定モードが第 2 の判定モードから第 1 の判定モードに移行したか否かに基づいて、特定処理時間を決定するので、たとえば、条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降に第 1 の判定モードから第 2 の判定モードに移行したか否かに応じて特定処理時間の長さを変えること

50

によって、遊技者に対して、第 1 の判定モードから第 2 の判定モードに移行したか否かを認識させることができる。

【10231】

[特徴 j L 2]

特徴 j L 1 に記載の遊技機であって、

前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後から開始される期間である特典付与用期間に、遊技球の入球が可能な特定入球口に対して、遊技球の入球が可能な入球可能状態と遊技球の入球が不可能または困難な非入球可能状態との間を遷移させる特定入球口状態遷移処理を実行する特定入球口状態遷移手段を備え、

前記特定処理時間は、

前記特典付与用期間のうち、前記特定入球口状態遷移処理が実行されている期間である状態遷移処理期間（開閉処理期間）を除いた期間の時間的長さである

ことを特徴とする遊技機。

【10232】

特徴 j L 2 によれば、特定処理時間は、特典付与用期間のうち、特定入球口状態遷移処理が実行されている期間である状態遷移処理期間を除いた期間の時間的長さであるので、例えば、特典付与用期間のうちの状態遷移処理期間を除いた期間を用いて、条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、判定モードが第 2 の判定モードから第 1 の判定モードに移行したか否かを遊技者に認識させることができる。その結果、条件成立遊技回が終了した後の特典付与期間であっても、遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【10233】

[特徴 j L 3]

特徴 j L 2 に記載の遊技機であって、

前記特定処理時間は、

前記特典付与用期間の開始から前記状態遷移処理期間が開始されるまでの期間である付与前期間（オープニング期間）の時間的長さである

ことを特徴とする遊技機。

【10234】

特徴 j L 3 によれば、特定処理時間は、特典付与用期間の開始から状態遷移処理期間が開始されるまでの期間である付与前期間の時間的長さであるので、例えば、付与前期間を用いて条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、判定モードが第 2 の判定モードから第 1 の判定モードに移行したか否かを遊技者に認識させることができる。その結果、条件成立遊技回が終了した後の付与前期間であっても、遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【10235】

[特徴 j L 4]

特徴 j L 2 に記載の遊技機であって、

前記特定処理時間は、

前記状態遷移処理期間の終了から前記特典付与用期間が終了するまでの期間である付与後期間（エンディング期間）の時間的長さである

ことを特徴とする遊技機。

【10236】

特徴 j L 4 によれば、特定処理時間は、状態遷移処理期間の終了から特典付与用期間が終了するまでの期間である付与後期間の時間的長さであるので、例えば、付与後期間を用いて条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、判定モードが第 2 の判定モードから第 1 の判定モードに移行したか否かを遊技者に認識させることができる。その

結果、条件成立遊技回が終了した後の付与前期間であっても、遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【10237】

<特徴 j M>

特徴 j M 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第10実施形態およびその変形例から抽出される。

【10238】

[特徴 j M 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

10

、
前記遊技回における遊技状態を少なくとも第1の遊技状態と前記第1の遊技状態よりも遊技者に有利な第2の遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

遊技球が流通可能な特定領域（第10実施形態におけるVゾーン）と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通した場合には、前記特定の期間の後から開始される遊技回の遊技状態を前記第2の遊技状態（高確率モード）に制御する手段を備え、
前記演出実行手段は、

20

前記特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通したことを契機として、既に実行された遊技回における前記遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出（第10実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10239】

特徴 j M 1 によれば、特定の期間に遊技球が特定領域を流通したことを契機として、既に実行された遊技回における遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出を実行するので、遊技球が特定の領域を流通したことで特定の期間の後から開始される遊技回の遊技状態を第2の遊技状態に制御されることに対する遊技者の喜びを助長するとともに、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【10240】

[特徴 j M 2]

特徴 j M 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定の期間の直前に実行された遊技回の遊技状態が前記第1の遊技状態であった場合に、前記特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通したことを契機として、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【10241】

特徴 j M 2 によれば、特定の期間の直前に実行された遊技回の遊技状態が第1の遊技状態であった場合に、特定の期間に遊技球が特定領域を流通したことを契機として、遊技状態示唆演出を実行する。すなわち、特定の期間の直前に実行された遊技回の遊技状態が第1の遊技状態であることで遊技者の期待感が低下している状態において、遊技球が特定の領域を流通し遊技者にとって有利な状態になることが確定した場合に遊技状態示唆演出を実行する。よって、遊技者の期待感が低下した状態において、遊技球が特定領域を通過し、かつ、遊技状態示唆演出を実行することで、遊技球が特定の領域を流通したことに対する遊技者の喜びを、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

50

【10242】

[特徴 j M 3]

特徴 j M 1 または特徴 j M 2 に記載の遊技機であって、

前記特定期間は、前記特別情報が前記所定の条件を満たした前記遊技回の終了後に開始され、

前記演出実行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たした第1の遊技回の終了した後から、前記第1の遊技回より後に実行される遊技回であって当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす第2の遊技回が終了するまでの間に実行された遊技回の遊技状態が、前記第2の遊技状態から前記第1の遊技状態に移行し、前記第2の遊技回の前記遊技状態が前記第1の遊技状態である場合に、前記第2の遊技回の終了後に開始される前記特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通したことを契機として、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10243】

特徴 j M 3 によれば、第1の遊技回の終了した後から第2の遊技回の終了するまでの間に実行された遊技回の遊技状態が、第2の遊技状態から第1の遊技状態に移行し、第2の遊技回の遊技状態が第1の遊技状態である場合に、特定の期間に遊技球が特定領域を流通したことを契機として、遊技状態示唆演出を実行する。よって、第1の遊技回から第2の遊技回までの間に第2の遊技状態から第1の遊技状態に移行することで遊技者の期待感が一旦大きく低下した状態で、第2の遊技回において特別情報が所定の条件を満たすことによって遊技者の期待感は一時的に上昇し、かつ、第2の遊技回の終了後の特定の期間に遊技球が特定領域を通過してさらに期待感が一時的に上昇した状態において、遊技状態示唆演出を実行するので、遊技者の期待感の上昇を助長するとともに、遊技状態示唆演出によって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10244】

<特徴 j N>

特徴 j N 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第10実施形態およびその変形例から抽出される。

【10245】

[特徴 j N 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回における遊技状態を少なくとも第1の遊技状態と前記第1の遊技状態よりも遊技者に有利な第2の遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する遊技回である条件成立遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

遊技球が流通可能な特定領域と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与手段は、

前記条件成立遊技回の終了後から開始される期間である特典付与用期間に、遊技球の入球が可能な特定入球口に対して、遊技球の入球が可能な入球可能状態と遊技球の入球が不可能または困難な非入球可能状態との間を遷移させる特定入球口状態遷移処理を実行する特定入球口状態遷移手段と、

前記特典付与用期間のうち、前記特定入球口状態遷移処理が実行されている期間である状態遷移処理期間（開閉処理期間）の終了から前記特典付与用期間が終了するまでの期間である付与後期間（第10実施形態におけるエンディング期間）の時間的長さである付与後時間を決定する付与後時間決定手段とを備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記特典付与用期間に含まれる期間であって前記付与後期間よりも前の期間である特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通した場合には、前記特定の期間の後から開始される遊技回の遊技状態を前記第2の遊技状態に制御する手段を備え、

前記付与後時間決定手段は、

前記条件成立遊技回よりも一つ前に前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する遊技回である先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態に基づいて、前記付与後時間を決定する手段を備える

10

ことを特徴とする遊技機。

【10246】

特徴jN1によれば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて付与後時間を決定する。従って、例えば、付与後時間に対応する期間に演出を実行する場合、当該演出の内容を、条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態に応じて決定することができる。その結果、当該演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態を認識することができる。さらに、付与後時間に対応する期間に当該演出を実行することで、特典付与用期間の最後まで、遊技者に対して遊技に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに特定の期間に遊技球が特定の領域を流通した場合には、その後の付与後期間に当該演出が実行されることとなり、遊技球が特定の領域を流通したことに対する遊技者の喜びを当該演出によって助長することができる。

20

【10247】

[特徴jN2]

特徴jN1に記載の遊技機であって、

演出を実行する演出実行手段を備え、

30

前記演出実行手段は、

前記付与後期間に、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態を示唆する演出である遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10248】

特徴jN2によれば、付与後期間に、遊技状態示唆演出を実行するので、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。また、特典付与用期間の最後まで、遊技者に対して遊技に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【10249】

<特徴jO群>

特徴jO群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第10実施形態およびその変形例から抽出される。

【10250】

[特徴jO1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

50

、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回の遊技状態を、複数種類の遊技状態の中の一の遊技状態に制御する手段を備え、

前記演出実行手段は、
前記遊技回の前記遊技状態が変化した場合には、当該遊技状態が変化（転落抽選に当選）した前記遊技回において、第1特定演出（第10実施形態の変形例10におけるバトル演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【10251】

特徴j01によれば、遊技回の遊技状態が変化した場合には、当該遊技状態が変化した遊技回において、第1特定演出を実行するので、第1特定演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、遊技回の遊技状態がどのようなになっているのかを推測させ、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【10252】

[特徴j02]

特徴j01に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第1特定演出を実行した前記遊技回以降の遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記第2特定演出（第10実施形態の変形例10における特定の演出）を実行する第2特定演出実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【10253】

特徴j02によれば、第1特定演出を実行した遊技回以降の遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、第2特定演出を実行するので、第2特定演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、特別情報が前記所定の条件を満たしたことに對する喜びに加え、遊技回の遊技状態が変化していたことを推測させ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出することができる。

【10254】

[特徴j03]

特徴j02に記載の遊技機であって、
前記第2特定演出実行手段は、
前記第2特定演出として、前記第1特定演出が実行された遊技回において前記遊技状態が変化していたことを示唆する演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【10255】

特徴j03によれば、第2特定演出として、第1特定演出が実行された遊技回において遊技状態が変化していたことを示唆する演出を実行するので、第2特定演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、第1特定演出が実行された遊技回において遊技状態が変化していたことを認識させ、第1特定演出が実行された以降の遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出することができる。

【10256】

[特徴j04]

特徴j01から特徴j03のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記遊技回の前記遊技状態が第2の遊技状態から第1の遊技状態に変化した場合に、当

10

20

30

40

50

該遊技状態が変化（転落抽選に当選）した前記遊技回において、前記第 1 特定演出を実行する手段を備え、

前記第 1 の遊技状態は、前記第 2 の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【10257】

特徴 j O 4 によれば、第 1 特定演出を実行することによって遊技状態が不利な遊技状態に変化したにもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことを遊技者に認識させることができ、遊技者に優越感や満足感を付与することができる。

【10258】

<特徴 k A 群>

特徴 k A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 1 実施形態の変形例 6 から抽出される。

【10259】

[特徴 k A 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、MPU 6 2 によって実行される図 5 9 2 の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、MPU 6 2 によって実行される図 5 8 9 の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の MPU 9 2 と、MPU 9 2 によって実行される図 6 0 4 の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、MPU 6 2 によって実行される図 5 8 8 の設定変更処理）と、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板 6 1 側の RAM 6 4 と、主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、MPU 6 2 によって実行される図 5 8 8 の設定変更処理のステップ S k 0 6 0 9）と、

所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（RAM 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板 9 1 側の MPU 9 2 と、MPU 9 2 によって実行される図 6 0 6 のリーチ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 4 0 3 ~ S k 2 4 0 6、S k 2 4 0 9 ~ S k 2 4 1 2 および S k 2 4 1 4 ~ S k 2 4 1 6 と、MPU 9 2 によって実行される図 6 0 8 の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 5 0 3 ~ S k 2 5 0 6、S k 2 5 0 9 ~ S k 2 5 1 2 および S k 2 5 1 4 ~ S k 2 5 1 6 と、MPU 9 2 によって実行される図 6 0 9 の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 6 0 3 ~ S k 2 6 0 6、S k 2 6 0 9 ~ S k 2 6 1 2 および S k 2 6 1 4 ~ S k 2 6 1 6 と、MPU 9 2 によって実行される図 6 1 0 の外れ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 7 0 1 ~ S k 2 7 0 3）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

10

20

30

40

50

少なくとも前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄 P Y）を所定の確率で表示する手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 4 3 のエンディング演出設定処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【10260】

特徴 k A 1 によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。さらに、特定演出実行手段によって、少なくとも遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、所定の遊技条件が成立したか否かを観察し、観察結果から、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。

10

【10261】

比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴 k A 1 によれば、所定の期間において、遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、所定の確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【10262】

また、特徴 k A 1 によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現確率を把握するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

30

【10263】

特徴 k A 1 の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【10264】

[特徴 k A 2]

特徴 k A 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技情報記憶手段は、

第 1 の遊技条件（初回変動ノーマルリーチ）が成立した場合に第 1 の遊技情報を記憶し、前記第 1 の遊技条件よりも遊技者に有利な第 2 の遊技条件（初回変動スーパーリーチ）が成立した場合に第 2 の遊技情報を記憶する手段を備え、

40

前記特定演出実行手段は、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記所定の遊技情報が前記第 1 の遊技情報である場合よりも前記第 2 の遊技情報である場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【10265】

特徴 k A 2 によれば、遊技情報記憶手段に記憶されている所定の遊技情報が第 1 の遊技条件が成立した場合に記憶される第 1 の遊技情報である場合よりも、遊技者に有利な第 2 の遊技条件が成立した場合に記憶される第 2 の遊技情報である場合の方が、演出情報画像

50

を表示する確率が高くなることから、遊技者に対して、演出情報画像の出現確率の面からも、所定の遊技条件として遊技者に有利な第2の遊技条件が成立して欲しいといった期待感を付与することができる。

【10266】

[特徴kA3]

特徴kA1または特徴kA2に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図596の大入賞口開閉処理）を備え、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【10267】

特徴kA3によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【10268】

[特徴kA4]

特徴kA1または特徴kA2に記載の遊技機であって、

前記所定の期間は、前記遊技回における一期間（リーチ演出を行う期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【10269】

特徴kA4によれば、遊技回における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、遊技回における一期間が出現して欲しいといった期待感を付与することができる。

【10270】

[特徴kA5]

特徴kA1から特徴kA4までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技情報記憶手段は、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を前記所定の遊技情報として記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10271】

特徴kA5によれば、遊技情報記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、記憶された前記演出の種別に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、記憶された数値情報を把握するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【10272】

<特徴kB群>

特徴kB群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態の変形例7から抽出される。

【10273】

[特徴kB1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 5 9 2 の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 5 8 9 の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 0 4 の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 5 8 8 の設定変更処理）と、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板 6 1 側の R A M 6 4 と、主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 5 8 8 の設定変更処理のステップ S k 0 6 0 9）と、

所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄 P Y）を表示する特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 0 6 のリーチ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 4 0 3 ~ S k 2 4 0 6、S k 2 4 0 9 ~ S k 2 4 1 2 および S k 2 4 1 4 ~ S k 2 4 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 0 8 の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 5 0 3 ~ S k 2 5 0 6、S k 2 5 0 9 ~ S k 2 5 1 2 および S k 2 5 1 4 ~ S k 2 5 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 0 9 の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 6 0 3 ~ S k 2 6 0 6、S k 2 6 0 9 ~ S k 2 6 1 2 および S k 2 6 1 4 ~ S k 2 6 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 1 0 の外れ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 7 0 1 ~ S k 2 7 0 3）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、少なくとも前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報に基づいて決定する実行期間決定手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 1 9 のノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理のステップ S k 3 3 0 2 ~ ステップ S k 3 3 0 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 2 0 のスーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理のステップ S k 3 4 0 2 ~ ステップ S k 3 4 0 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 2 8 の外れ時演出パターンテーブル参照処理のステップ S k 4 2 0 2 ~ ステップ S k 4 2 0 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 2 9 のエンディング演出処理のステップ S k 4 3 0 2 ~ ステップ S k 4 3 0 6 等）

を備えることを特徴とする遊技機。

【10274】

特徴 k B 1 によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一

10

20

30

40

50

の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。そして、特定演出実行手段によって、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像を表示する特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、少なくとも遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて決定される。このため、遊技者は、所定の遊技条件が成立したか否かを観察し、観察結果から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴k B 1によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、記憶された数値情報の把握に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、所定の遊技条件が成立したか否かを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に推定し、ひいては記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10275】

また、特徴k B 1によれば、遊技者は、特定の演出を実行する期間を推定するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

【10276】

特徴k B 1の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、特定の演出を実行する期間が発生し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【10277】

[特徴k B 2]

特徴k B 1に記載の遊技機であって、

前記遊技情報記憶手段は、

第1の遊技条件（初回変動ノーマルリーチ）が成立した場合に第1の遊技情報を記憶し、前記第1の遊技条件よりも遊技者に有利な第2の遊技条件（初回変動スーパーリーチ）が成立した場合に第2の遊技情報を記憶する手段を備え、

前記実行期間決定手段は、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記所定の遊技情報が前記第1の遊技情報である場合よりも前記第2の遊技情報である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10278】

特徴k B 2によれば、遊技情報記憶手段に記憶されている所定の遊技情報が第1の遊技条件が成立した場合に記憶される第1の遊技情報である場合よりも、遊技者に有利な第2の遊技条件が成立した場合に記憶される第2の遊技情報である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、所定の遊技条件として遊技者に有利な第2の遊技条件が成立して欲しいといった期待感を付与することができる。

【10279】

[特徴k B 3]

特徴k B 1または特徴k B 2に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満た

していると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 5 9 6 の大入賞口開閉処理）を備え、

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第 1 の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第 2 の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含むことを特徴とする遊技機。

【10280】

特徴 k B 3 によれば、遊技回における演出を実行するための第 1 の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第 2 の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像を表示する特定の演出が実行される。第 2 の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第 1 の期間の方が第 2 の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第 1 の期間に決定されて特定の演出が実行される頻度が高くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【10281】

[特徴 k B 4]

特徴 k B 1 から特徴 k B 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記遊技情報記憶手段は、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を前記所定の遊技情報として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【10282】

特徴 k B 4 によれば、遊技情報記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、記憶された前記演出の種別に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像を表示する特定の演出を実行するための所定の期間が決定される。このため、遊技者は、記憶された数値情報を把握するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【10283】

<特徴 k C 群>

特徴 k C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 1 実施形態の変形例 6、又は第 1 1 実施形態の変形例 10 から抽出される。

【10284】

[特徴 k C 1]

第 1 抽選処理を実行する第 1 抽選手段（変形例 6 にあっては、音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される初回の図 6 0 6 のリーチ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 4 0 1、変形例 10 にあっては、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選）と、

第 1 抽選処理を実行した後に、第 2 抽選処理を実行する第 2 抽選手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 4 1 のエンディング演出設定処理の S k 5 1 0 6 および S k 5 1 0 7）と、

所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板 6 1 側の R A M 6 4 と、主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 5 8 8 の設定変更処理のステップ S k 0 6 0 9）と、

特定の演出を実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行されるエンディング演出設定処理）と、
を備える遊技機において、

前記第 1 抽選処理において第 1 抽選結果（変形例 6 にあっては例えばノーマルリーチ、

10

20

30

40

50

変形例 10 にあっては例えば高出現確率) となった場合に、前記第 2 抽選処理において第 2 抽選結果となる確率を所定の確率に設定する抽選確率設定手段を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記第 2 抽選処理において前記第 2 抽選結果となった場合に、前記数値情報に対応した演出情報画像 (設定示唆用絵柄 P Y) を表示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10285】

特徴 k C 1 によれば、第 1 抽選処理において第 1 抽選結果となった場合に、第 2 抽選処理において第 2 抽選結果となる確率が所定の確率に決定され、第 1 抽選処理を実行した後に実行される第 2 抽選処理において第 2 抽選結果となった場合に、数値情報に対応した演出情報画像が表示される。このため、遊技者は、まず、第 1 抽選処理において第 1 抽選結果となったか否かを観察し、観察結果から、第 2 抽選処理において第 2 抽選結果となる確率を推測し、第 2 抽選処理において第 2 抽選結果となって演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。比較例の遊技機として、演出情報画像を予め決められた確率で表示させる構成を考えたとき、比較例の遊技機では、演出情報画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴 k C 1 によれば、演出情報画像を表示させるか否かを決定する第 2 抽選処理において第 2 抽選結果となる確率が、第 1 抽選処理における抽選結果に基づいて決定されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10286】

[特徴 k C 2]

特徴 k C 1 に記載の遊技機であって、

前記抽選確率設定手段は、

前記第 1 抽選処理において第 1 抽選結果以外の抽選結果となった場合に、前記第 2 抽選処理において第 2 抽選結果となる確率を、前記所定の確率よりも低い確率に設定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10287】

特徴 k C 2 によれば、第 1 抽選処理の抽選結果が第 1 抽選結果以外となった場合より第 1 抽選結果となった場合の方が、演出情報画像が出現する確率が高くなることから、第 1 抽選処理において第 1 抽選結果となって欲しいといった期待感を遊技者に付与することができる。

【10288】

[特徴 k C 3]

特徴 k C 1 または特徴 k C 2 に記載の遊技機であって、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が第 3 抽選処理 (低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選) において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段 (主制御基板 61 側の MPU 62 と、MPU 62 によって実行される図 592 の当たり判定処理) と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段 (主制御基板 61 側の MPU 62 と、MPU 62 によって実行される図 589 の遊技回制御処理) と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段 (音声発光制御基板 91 側の MPU 92 と、MPU 92 によって実行される図 604 の遊技回演出設定処理) と、

前記第3抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図588の設定変更処理）と、

を備え、

前記数値情報記憶手段は、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した数値情報を、前記所定の数値情報として記憶する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10289】

特徴kC3によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現から、第3抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを把握することが可能となる。

【10290】

[特徴kC4]

特徴kC3に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、

前記第3抽選処理において前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）において、前記演出情報画像の表示を行う

ことを特徴とする遊技機。

【10291】

特徴kC4によれば、特別情報が第3抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が第3抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【10292】

<特徴kD群>

特徴kD群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態の変形例8から抽出される。

【10293】

[特徴kD1]

遊技球が入球可能な第1入球手段（第1始動口233）と、

遊技球が入球可能な第2入球手段（第2始動口234）と、

前記第1入球手段への遊技球の入球または前記第2入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図592の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図589の遊技回制御処理）と、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第2入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第1入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状

10

20

30

40

50

態実行手段と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図588の設定変更処理）と、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板61側のRAM64と、主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図588の設定変更処理のステップSk0609）と、

到達した遊技球を、前記第1入球手段へ至る第1経路と、前記第2入球手段へ至る第2経路とに振り分ける振分手段（振り分け機構250）と、

到達した遊技球が前記振分手段によって前記第1経路および第2経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている初回変動第1図柄フラグおよび初回変動第2図柄フラグと、音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図632の入球時の更新処理）と、

所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄PY）を所定の出現確率で表示する特定演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第1経路である場合よりも前記第2経路である場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の出現確率が高いことを特徴とする遊技機。

【10294】

特徴kD1によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。振分先記憶手段によって、到達した遊技球が振分手段によって第1経路および第2経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶される。そして、特定演出実行手段によって、所定の期間において、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第1入球手段へ至る第1経路である場合よりも、第1入球手段よりも付与される特典が有利な第2入球手段へ至る第2経路である場合の方が、演出情報画像の出現確率が高くなるように、前記演出情報画像の表示を行う。このため、遊技者は、到達した遊技球が振分手段によって第1経路および第2経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを観察し、観察結果から、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。

【10295】

比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴kD1によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先に基づいた出現確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10296】

また、特徴kD1によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第1入球手

10

20

30

40

50

段へ至る第1経路である場合よりも、第1入球手段よりも付与される特典が有利な第2入球手段へ至る第2経路である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、到達した遊技球についての振分手段による振り分け先が第2経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【10297】

[特徴kD2]

特徴kD1に記載の遊技機であって、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

10

【10298】

特徴kD2によれば、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【10299】

[特徴kD3]

特徴kD1または特徴kD2に記載の遊技機であって、

前記振分先記憶手段は、

前記遊技機が起動されてから1個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

20

【10300】

特徴kD3によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから1個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから1個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴kD3によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【10301】

30

<特徴kE群>

特徴kE群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態の変形例8から抽出される。

【10302】

[特徴kE1]

遊技球が入球可能な第1入球手段（第1始動口233）と、

遊技球が入球可能な第2入球手段（第2始動口234）と、

前記第1入球手段への遊技球の入球または前記第2入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

40

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図592の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図589の遊技回制御処理）と、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第2入球手段への遊技

50

球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第1入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図588の設定変更処理）と、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板61側のRAM64と、主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図588の設定変更処理のステップS609）と、

所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄PY）を所定の出現確率で表示する特定演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたときの前記特別情報が前記第1入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、前記第2入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の出現確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【10303】

特徴KE1によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、特定演出実行手段によって、所定の期間において、判定手段によって当選する条件が満たされたと判定されたときの特別情報が第1入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、第2入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が、演出情報画像の出現確率が高くなるように、前記演出情報画像の表示を行う。このため、遊技者は、判定手段によって当選する条件が満たされたと判定されたときの特別情報が第1入球手段への遊技球の入球によるものか、第2入球手段への遊技球の入球によるものかを観察し、観察結果から、前記所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。

【10304】

比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴KE1によれば、判定手段によって当選する条件が満たされたと判定されたときの特別情報が第1入球手段への遊技球の入球によるものか、第2入球手段への遊技球の入球によるものかに応じた出現確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10305】

また、特徴KE1によれば、判定手段によって当選する条件が満たされたと判定されたときの特別情報が第1入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、第2入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が、特定の演出

としての演出情報画像の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、第1入球手段よりも第2入球手段へ遊技球が入球して欲しいといった期待感を付与することができる。

【10306】

[特徴kE2]

特徴kE1に記載の遊技機であって、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【10307】

特徴kE2によれば、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【10308】

<特徴kF群>

特徴kF群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態から抽出される。

【10309】

[特徴kF1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図592の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図589の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図604の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図588の設定変更処理）と、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板61側のRAM64と、主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図588の設定変更処理のステップSk0609）と、

所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図611のエンディング演出設定処理）と、

所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図606のリーチ時演出パターン設定処理のステップSk2403～Sk2406、Sk2409～Sk2412およびSk2414～Sk2416と、MPU92によって実行され

10

20

30

40

50

る図608の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップSk2503～Sk2506、Sk2509～Sk2512およびSk2514～Sk2516と、MPU92によって実行される図609の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップSk2603～Sk2606、Sk2609～Sk2612およびSk2614～Sk2616と、MPU92によって実行される図610の外れ時演出パターン設定処理のステップSk2701～Sk2703)と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報と、記憶された数値情報とによって特定される出現確率で、演出情報画像(設定示唆用絵柄PX)を表示する手段(音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図611のエンディング演出設定処理)

を備えることを特徴とする遊技機。

【10310】

特徴kF1によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。さらに、特定演出実行手段によって、遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報と、記憶された数値情報とによって特定される出現確率で、演出情報画像が表示される。このため、遊技者は、まず、所定の遊技条件が成立したか否かを観察する。その後、遊技者は、所定の期間において、演出情報画像が出現するか否かを観察して、演出情報画像の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、上記の観察の結果とによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。当選確率の設定だけに基づいて特定の演出の出現確率が決定される比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴kF1によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出としての演出情報画像の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要な演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じ、所定の遊技条件が成立したか否かを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10311】

また、特徴kF1によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現確率を推測するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

【10312】

特徴kF1の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、演出情報画像が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【10313】

[特徴kF2]

特徴kF1に記載の遊技機であって、

前記遊技情報記憶手段は、

第1の遊技条件(初回変動ノーマルリーチ)が成立した場合に第1の遊技情報を記憶し、前記第1の遊技条件よりも遊技者に有利な第2の遊技条件(初回変動スーパーリーチ)が成立した場合に第2の遊技情報を記憶する手段を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記所定の遊技情報が前記第1の遊技情報である場合よりも前記第2の遊技情報である場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所

10

20

30

40

50

定の確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【10314】

特徴k F 2によれば、遊技情報記憶手段に記憶されている所定の遊技情報が第1の遊技条件が成立した場合に記憶される第1の遊技情報である場合よりも、遊技者に有利な第2の遊技条件が成立した場合に記憶される第2の遊技情報である場合の方が、演出情報画像を表示する確率が高いことから、遊技者に対して、演出情報画像の出現確率の面からも、所定の遊技条件として遊技者に有利な第2の遊技条件が成立して欲しいといった期待感を付与することができる。

【10315】

10

[特徴k F 3]

特徴k F 1または特徴k F 2に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図596の大入賞口開閉処理）を備え、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【10316】

20

特徴k F 3によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【10317】

[特徴k F 4]

特徴k F 1から特徴k F 3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技情報記憶手段は、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を前記所定の遊技情報として記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

30

【10318】

特徴k F 4によれば、遊技情報記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、記憶された前記演出の種別に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、記憶された数値情報を把握するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

40

【10319】

<特徴k G群>

特徴k G群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態の変形例6から抽出される。

【10320】

[特徴k G 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当

50

否テーブルを参照する当たり抽選)において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段(主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図592の当たり判定処理)と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段(主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図589の遊技回制御処理)と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段(音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図604の遊技回演出設定処理)と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段(主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図588の設定変更処理)と、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段(主制御基板61側のRAM64と、主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図588の設定変更処理のステップSk0609)と、

所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段(RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図606のリーチ時演出パターン設定処理のステップSk2403~Sk2406、Sk2409~Sk2412およびSk2414~Sk2416と、MPU92によって実行される図608の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップSk2503~Sk2506、Sk2509~Sk2512およびSk2514~Sk2516と、MPU92によって実行される図609の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップSk2603~Sk2606、Sk2609~Sk2612およびSk2614~Sk2616と、MPU92によって実行される図610の外れ時演出パターン設定処理のステップSk2701~Sk2703)と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

少なくとも前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像(設定示唆用絵柄PY)を所定の確率で表示する手段(音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図643のエンディング演出設定処理)を備え、

前記遊技情報記憶手段は、

第1の遊技条件(初回変動ノーマルリーチ)が成立した場合に第1の遊技情報を記憶し、前記第1の遊技条件よりも遊技者に有利な第2の遊技条件(初回変動スーパーリーチ)が成立した場合に第2の遊技情報を記憶する手段を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記所定の遊技情報が前記第1の遊技情報である場合よりも前記第2の遊技情報である場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【10321】

特徴kG1によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応し

10

20

30

40

50

た所定の数値情報が記憶される。そして、遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。さらに、特定演出実行手段によって、少なくとも遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、所定の遊技条件が成立したか否かを観察し、観察結果から、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。

【10322】

比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴k G 1によれば、所定の期間において、遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、所定の確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10323】

また、特徴k G 1によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現確率を把握するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

【10324】

特徴k G 1の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【10325】

特徴k G 1によれば、遊技情報記憶手段に記憶されている所定の遊技情報が第1の遊技条件が成立した場合に記憶される第1の遊技情報である場合よりも、遊技者に有利な第2の遊技条件が成立した場合に記憶される第2の遊技情報である場合の方が、演出情報画像を表示する確率が高くなることから、遊技者に対して、演出情報画像の出現確率の面からも、所定の遊技条件として遊技者に有利な第2の遊技条件が成立して欲しいといった期待感を付与することができる。

【10326】

<特徴k H群>

特徴k H群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態の変形例6から抽出される。

【10327】

[特徴k H 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図592の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図589の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図604の遊技回演出設定処理）と、

10

20

30

40

50

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、MPU 62 によって実行される図 588 の設定変更処理）と、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板 61 側の RAM 64 と、主制御基板 61 側の MPU 62 と、MPU 62 によって実行される図 588 の設定変更処理のステップ Sk 0609）と、

所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64g に記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板 91 側の MPU 92 と、MPU 92 によって実行される図 606 のリーチ時演出パターン設定処理のステップ Sk 2403～Sk 2406、Sk 2409～Sk 2412 および Sk 2414～Sk 2416 と、MPU 92 によって実行される図 608 の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップ Sk 2503～Sk 2506、Sk 2509～Sk 2512 および Sk 2514～Sk 2516 と、MPU 92 によって実行される図 609 の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップ Sk 2603～Sk 2606、Sk 2609～Sk 2612 および Sk 2614～Sk 2616 と、MPU 92 によって実行される図 610 の外れ時演出パターン設定処理のステップ Sk 2701～Sk 2703）と、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、MPU 62 によって実行される図 596 の大入賞口開閉処理）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

少なくとも前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄 PY）を所定の確率で表示する手段（音声発光制御基板 91 側の MPU 92 と、MPU 92 によって実行される図 643 のエンディング演出設定処理）を備え、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【10328】

特徴 kH1 によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。さらに、特定演出実行手段によって、少なくとも遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、所定の遊技条件が成立したか否かを観察し、観察結果から、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。

【10329】

比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現

10

20

30

40

50

確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴k H 1によれば、所定の期間において、遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、所定の確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10330】

また、特徴k H 1によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現確率を把握するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

10

【10331】

特徴k H 1の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【10332】

特徴k H 1によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

20

【10333】

<特徴k I 群>

特徴k I 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態から抽出される。

【10334】

[特徴k I 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図592の当たり判定処理）と、

30

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図589の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図604の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

40

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図588の設定変更処理）と、

所定の期間において、特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図611のエンディング演出設定処理）と、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基

50

板 9 1 側の MPU 9 2 と、 MPU 9 2 によって実行される図 6 0 6 のリーチ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 4 0 3 ~ S k 2 4 0 6、 S k 2 4 0 9 ~ S k 2 4 1 2 および S k 2 4 1 4 ~ S k 2 4 1 6 と、 MPU 9 2 によって実行される図 6 0 8 の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 5 0 3 ~ S k 2 5 0 6、 S k 2 5 0 9 ~ S k 2 5 1 2 および S k 2 5 1 4 ~ S k 2 5 1 6 と、 MPU 9 2 によって実行される図 6 0 9 の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 6 0 3 ~ S k 2 6 0 6、 S k 2 6 0 9 ~ S k 2 6 1 2 および S k 2 6 1 4 ~ S k 2 6 1 6 と、 MPU 9 2 によって実行される図 6 1 0 の外れ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 7 0 1 ~ S k 2 7 0 3) と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別と、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段（音声発光制御基板 9 1 側の MPU 9 2 と、 MPU 9 2 によって実行される図 6 1 1 のエンディング演出設定処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【 1 0 3 3 5 】

特徴 k I 1 によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別と設定変更手段によって定められた当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を、まず記憶する。その後、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した前記遊技回における演出の種別とによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。当選確率の設定だけに基づいて特定の演出の出現確率が決定される比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴 k I 1 によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要な特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じ、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 0 3 3 6 】

また、特徴 k I 1 によれば、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるとときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【 1 0 3 3 7 】

特徴 k I 1 によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【 1 0 3 3 8 】

特徴 k I 1 の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるとときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【 1 0 3 3 9 】

[特徴 k I 2]

特徴 k I 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第 1 遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第 1 遊技回演出よりも高い第 2 遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記特定演出実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第 1 遊技回演出である場合よりも前記第 2 遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高いことを特徴とする遊技機。

10

【10340】

特徴 k I 2 によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第 1 遊技回演出である場合よりも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第 2 遊技回演出である場合の方が、特定の演出の出現確率が高いことから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第 2 遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【10341】

[特徴 k I 3]

特徴 k I 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第 1 遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第 1 遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第 2 遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記特定演出実行は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第 1 遊技回演出である場合よりも前記第 2 遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高いことを特徴とする遊技機。

20

【10342】

特徴 k I 3 によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第 1 遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第 2 遊技回演出である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第 2 遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

30

【10343】

[特徴 k I 4]

特徴 k I 1 から特徴 k I 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、MPU 62 によって実行される図 596 の大入賞口開閉処理）を備え、

40

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【10344】

特徴 k I 4 によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽

50

選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【10345】

[特徴k I 5]

特徴k I 1から特徴k I 4までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、

前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10346】

特徴k I 5によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴k I 5によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【10347】

<特徴k J群>

特徴k J群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態の変形例1から抽出される。

【10348】

[特徴k J 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図592の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図589の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図604の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図588の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図606のリーチ時演出パターン設定処理のステップSk2403～Sk2406、Sk2409～Sk2412およびSk2414～Sk2416と、MPU92によって実行される図608の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップSk2503～Sk2506、Sk2509～Sk2512およびSk2514～Sk2516と、MPU92によって実行される図609の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップSk2603～Sk2606、Sk2609～Sk2612およびSk2614～Sk2616と、MPU92によって実

10

20

30

40

50

行される図 6 1 0 の外れ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 7 0 1 ～ S k 2 7 0 3) と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて決定する実行期間決定手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 1 9 のノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理のステップ S k 3 3 0 2 ～ステップ S k 3 3 0 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 2 0 のスーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理のステップ S k 3 4 0 2 ～ステップ S k 3 4 0 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 1 8 1 の外れ時演出パターンテーブル参照処理のステップ S k 4 2 0 2 ～ステップ S k 4 2 0 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 2 9 のエンディング演出処理のステップ S k 4 3 0 2 ～ステップ S k 4 3 0 6 等）

を備えることを特徴とする遊技機。

【1 0 3 4 9】

特徴 k J 1 によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、設定変更手段によって定められた当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて決定される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴 k J 1 によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1 0 3 5 0】

また、特徴 k J 1 によれば、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるとときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【1 0 3 5 1】

特徴 k J 1 によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【1 0 3 5 2】

特徴 k J 1 の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるとときに遊技を行うことで、特定の演出を実行する期間が発生し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【10353】

[特徴k J 2]

特徴k J 1に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第1遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第1遊技回演出よりも高い第2遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第1遊技回演出である場合よりも前記第2遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10354】

特徴k J 2によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第1遊技回演出である場合よりも、所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第2遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第2遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【10355】

[特徴k J 3]

特徴k J 1に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第1遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第1遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第2遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第1遊技回演出である場合よりも前記第2遊技回演出である場合の方が、前記遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10356】

特徴k J 3によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第1遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第2遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第2遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【10357】

[特徴k J 4]

特徴k J 1から特徴k J 3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図596の大入賞口開閉処理）を備え、

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第1の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第2の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む

ことを特徴とする遊技機。

【10358】

特徴k J 4によれば、遊技回における演出を実行するための第1の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第2の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第2の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第1の期間の方が第2の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第1の期間に決定されて特定の演出が実行される頻度が高くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【10359】

[特徴k J 5]

特徴k J 1から特徴k J 4までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

10

【10360】

特徴k J 5によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出が出現する所定の期間を推定し当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴k J 5によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

20

【10361】

<特徴k K群>

特徴k K群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態の変形例2から抽出される。

【10362】

[特徴k K 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図592の当たり判定処理）と、

30

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図589の遊技回制御処理）と、

40

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図604の遊技回演出設定処理）と、

遊技球を発射する発射手段と、

到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振り分け機構250）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図588の設定変更処理）と、

所定の期間において、特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

起点となる時から前記振分手段に到達した遊技球の数がN個（Nは1以上の整数）となったときに、当該N個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（RAM64の各

50

種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている初回変動第 1 図柄フラグおよび初回変動第 2 図柄フラグと、音声発光制御基板 9 1 側の MPU 9 2 と、MPU 9 2 によって実行される図 6 3 2 の入球時の更新処理) と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先と、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段(音声発光制御基板 9 1 側の MPU 9 2 と、MPU 9 2 によって実行される図 6 3 7 のエンディング演出設定処理)

を備えることを特徴とする遊技機。

10

【10363】

特徴 k K 1 によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、振分先記憶手段によって、起点となる時から N 個目の遊技球が振分手段によって複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先と、設定変更手段によって定められた当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。このため、遊技者は、起点となる時から N 個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、その振り分け先をまず記憶する。その後、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した振り分け先とによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。当選確率の設定だけに基づいて特定の演出の出現確率が決定される比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴 k K 1 によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じ、起点となる時から N 個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【10364】

また、特徴 k K 1 によれば、遊技者は、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数が N 個となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この N 個となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【10365】

特徴 k K 1 によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【10366】

特徴 k K 1 の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数が N 個となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

40

【10367】

[特徴 k K 2]

特徴 k K 1 に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な第 1 入球手段(第 1 始動口 2 3 3)と、

遊技球が入球可能な第 2 入球手段(第 2 始動口 2 3 4)と、

を備え、

前記情報取得手段における前記取得条件は、前記第 1 入球手段への遊技球の入球または

50

前記第 2 入球手段への遊技球の入球であり、

さらに、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第 2 入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第 1 の入球部への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段

を備え、

前記振分手段は、

前記複数の経路として、前記第 1 入球手段へ至る第 1 経路と、前記第 2 入球手段へ至る第 2 経路とを備え、

前記特定演出実行手段は、

前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第 1 経路である場合よりも前記第 2 経路である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【10368】

特徴 k K 2 によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第 1 入球手段へ至る第 1 経路である場合よりも、第 1 入球手段よりも付与される特典が有利な第 2 入球手段へ至る第 2 経路である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から N 個目の遊技球についての振分手段による振り分け先が第 2 経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【10369】

[特徴 k K 3]

特徴 k K 1 または特徴 k K 2 に記載の遊技機であって、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【10370】

特徴 k K 3 によれば、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【10371】

[特徴 k K 4]

特徴 k K 1 から特徴 k K 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記振分先記憶手段は、

前記遊技機が起動されてから 1 個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10372】

特徴 k K 4 によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから 1 個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから 1 個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴 k K 4 によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【10373】

<特徴 k L 群>

10

20

30

40

50

特徴 k L 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 11 実施形態の変形例 3 から抽出される。

【10374】

[特徴 k L 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、MPU 62 によって実行される図 592 の当たり判定処理）と、

10

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、MPU 62 によって実行される図 589 の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板 91 側の MPU 92 と、MPU 92 によって実行される図 604 の遊技回演出設定処理）と、

遊技球を発射する発射手段と、

到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振り分け機構 250）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、MPU 62 によって実行される図 588 の設定変更処理）と、

20

所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

起点となる時から前記振分手段に到達した遊技球の数が N 個（N は 1 以上の整数）となったときに、当該 N 個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64g に記憶されている初回変動第 1 図柄フラグおよび初回変動第 2 図柄フラグと、音声発光制御基板 91 側の MPU 92 と、MPU 92 によって実行される図 632 の入球時の更新処理）と、

30

を備え、

前記特定演出実行手段は、

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先に基づいて決定する実行期間決定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10375】

特徴 k L 1 によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、振分先記憶手段によって、起点となる時から N 個目の遊技球が振分手段によって複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、設定変更手段によって定められた当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先に基づいて決定される。このため、遊技者は、起点となる時から N 個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、その振り分け先をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した振り分け先から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固

40

50

定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴k L 1によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、起点となる時からN個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10376】

また、特徴k L 1によれば、遊技者は、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がN個となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、このN個となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【10377】

特徴k L 1によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【10378】

特徴k L 1の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がN個となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【10379】

[特徴k L 2]

特徴k L 1に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な第1入球手段（第1始動口233）と、

遊技球が入球可能な第2入球手段（第2始動口234）と、

を備え、

前記情報取得手段における前記取得条件は、前記第1入球手段への遊技球の入球または前記第2入球手段への遊技球の入球であり、

さらに、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第2入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第1の入球部への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段

を備え、

前記振分手段は、

前記複数の経路として、前記第1入球手段へ至る第1経路と、前記第2入球手段へ至る第2経路とを備え、

前記実行期間決定手段は、

前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第1経路である場合よりも前記第2経路である場合の方が、実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10380】

特徴k L 2によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第1入球手段へ至る第1経路である場合よりも、第1入球手段よりも付与される特典が有利な第2入球手段へ至る第2経路である場合の方が、実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度

10

20

30

40

50

の面からも、起点となる時からN個目の遊技球についての振分手段による振り分け先が第2経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【10381】

〔特徴kL3〕

特徴kL1または特徴kL2に記載の遊技機であって、

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第1の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第2の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含むことを特徴とする遊技機。

【10382】

10

特徴kL3によれば、遊技回における演出を実行するための第1の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第2の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第2の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第1の期間の方が第2の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第1の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【10383】

〔特徴kL4〕

特徴kL1から特徴kL3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

20

前記振分先記憶手段は、

起点となる時から1個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10384】

特徴kL4によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから1個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから1個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴kL4によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

30

【10385】

<特徴kM群>

特徴kM群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態の変形例4から抽出される。

【10386】

〔特徴kM1〕

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図592の当たり判定処理）と、

40

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図588の設定変更処理）と、

所定の期間において、特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

前記所定の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導

50

出手段（出現確率抽選）と、

導出された前記程度パラメータに対応した演出を実行する程度パラメータ演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータと、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10387】

特徴k M 1によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、程度パラメータ導出手段によって、特定の演出の出現確率の程度を定めるための程度パラメータが導出され、程度パラメータ演出実行手段によって、導出された程度パラメータに対応した演出が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、導出された程度パラメータと、定められた前記当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。このため、遊技者は、導出された程度パラメータに対応した演出を観察して、その演出を記憶する。その後、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した演出とによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。当選確率の設定だけに基づいて特定の演出の出現確率が決定される比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴k M 1によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要な特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じ、前述した程度パラメータに対応した演出を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10388】

また、特徴k M 1によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【10389】

[特徴k M 2]

特徴k M 1に記載の遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図589の遊技回制御処理）を備え、

前記程度パラメータ導出手段は、

抽選によって、予め定めた複数の候補から前記程度パラメータを決定する手段を備え、

前記程度パラメータ演出実行手段は、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間内において、前記程度パラメータに対応した演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10390】

特徴k M 2によれば、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間に遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この期間に遊技を行うことを積極的に促すことができる。例えば、起点が遊技機の起動時とすれば、特徴k M 2に

よれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【10391】

[特徴kM3]

特徴kM2に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図596の大入賞口開閉処理）を備え、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【10392】

特徴kM3によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【10393】

<特徴kN群>

特徴kN群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態の変形例5から抽出される。

【10394】

[特徴kN1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図592の当たり判定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図588の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

前記所定の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段（出現期間抽選）と、

導出された前記程度パラメータに対応した演出を実行する程度パラメータ演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータに基づいて決定する実行期間決定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10395】

特徴kN1によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、程度パラメータ導出手段によって、特定の演出の出現確率の程度を定めるための程度パラメータが導出され、程度パラメー

10

20

30

40

50

タ演出実行手段によって、導出された程度パラメータに対応した演出が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、設定変更手段によって定められた当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに基づいて決定される。このため、遊技者は、程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに対応した演出を観察して、その演出を記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した演出から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴k N 1によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、前述した程度パラメータに対応した演出を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【10396】

また、特徴k N 1によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するかどうかを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

20

【10397】

[特徴k N 2]

特徴k N 1に記載の遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図589の遊技回制御処理）を備え、

30

前記程度パラメータ導出手段は、

抽選によって、予め定めた複数の候補から前記程度パラメータを決定する手段を備え、

前記程度パラメータ演出実行手段は、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間内において、前記程度パラメータに対応した演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10398】

特徴k N 2によれば、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間に遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この期間に遊技を行うことを積極的に促すことができる。例えば、起点が遊技機の起動時とすれば、特徴k M 2によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

40

【10399】

[特徴k N 3]

特徴k N 2に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図596の大入賞口開閉処理）を備え、

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第1の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第2の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む

50

ことを特徴とする遊技機。

【10400】

特徴k N 3によれば、遊技回における演出を実行するための第1の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第2の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第2の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第1の期間の方が第2の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第1の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【10401】

<特徴k O 群>

特徴k O 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態の変形例1と第11実施形態の変形例3と第11実施形態の変形例5とから抽出される。

【10402】

[特徴k O 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図592の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図589の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図604の遊技回演出設定処理）と、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図596の大入賞口開閉処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図588の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技回における前記演出を実行するための第1の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された前記遊技回の終了後における第2の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を決定する実行期間決定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10403】

特徴k O 1によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、遊技回実行手段によって、所定の抽選処理の判定の結果を報知するための遊技回が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実

10

20

30

40

50

行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、遊技回における演出を実行するための第1の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第2の期間との中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が決定される。このため、遊技者は、特定の演出が出現する所定の期間が第1の期間と第2の期間とを含む複数の演出期間の中から、いずれであるかを予測して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴k O 1によれば、例えば、特定の演出が出現される時点よりも前の時点で発生する事象等、当選確率の設定とは別の要因によって特定の演出を実行する期間が決定される構成であれば、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、特定の演出を実行する期間を決定する上記別の要因を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【10404】

また、特徴k O 1によれば、第2の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第1の期間の方が第2の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第1の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

20

【10405】

[特徴k O 2]

特徴k O 1に記載の遊技機であって、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段(RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図606のリーチ時演出パターン設定処理のステップSk2403~Sk2406、Sk2409~Sk2412およびSk2414~Sk2416と、MPU92によって実行される図608の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップSk2503~Sk2506、Sk2509~Sk2512およびSk2514~Sk2516と、MPU92によって実行される図609の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップSk2603~Sk2606、Sk2609~Sk2612およびSk2614~Sk2616と、MPU92によって実行される図610の外れ時演出パターン設定処理のステップSk2701~Sk2703)を備え、

30

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて、前記所定の期間の決定を行う手段

40

を備えることを特徴とする遊技機。

【10406】

特徴k O 2によれば、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて、特定の演出を実行するための前記所定の期間が決定される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を記憶し、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定することが可能となる。したがって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別

50

を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。

【10407】

[特徴k03]

特徴k02に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第1遊技回演出（外れ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第1遊技回演出よりも高い第2遊技回演出（ノーマルリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第1遊技回演出の場合に、前記第2の期間を前記所定の期間であると決定し、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第2遊技回演出の場合に、前記第1の期間を前記所定の期間であると決定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10408】

第1の期間は遊技回において発生する期間であるのに対して、第2の期間は当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後の期間であり、第1の期間の方が第2の期間より発生頻度が高い。特徴k03によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が低い第1遊技回演出である場合に、発生頻度が低い第2の期間が所定の期間となり、演出の種別が抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第2遊技回演出である場合に、発生頻度が高い第2の期間が所定の期間となることから、遊技者に対して、特定の演出が実行される所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第2遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【10409】

[特徴k04]

特徴k01または特徴k02に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第1遊技回演出（外れ）と、前記第1遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第2遊技回演出（ノーマルリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第1遊技回演出の場合に、前記第2の期間を前記所定の演出期間であると決定し、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第2遊技回演出の場合に、前記第1の期間を前記所定の演出期間であると決定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10410】

第1の期間は遊技回において発生する期間であるのに対して、第2の期間は当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後の期間であり、第1の期間の方が第2の期間より発生頻度が高い。特徴k04によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が遊技回において実行される確率が高い第1遊技回演出である場合に、発生頻度が低い第2の期間が所定の期間となり、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が遊技回において実行される確率が低い第2遊技回演出である場合に、発生頻度が高い第2の期間が所定の期間となることから、遊技者に対して、特定の演出が実行される所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、遊技回において実行される確率が低く希少性が高い第2遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【10411】

[特徴k05]

特徴k O 2 から特徴k O 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【10412】

特徴k O 5 によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出が出現する所定の期間を推定し当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴k O 5 によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

10

【10413】

<特徴k P 群>

特徴k P 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態の変形例1と第11実施形態の変形例3の変形例から抽出される。

【10414】

[特徴k P 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図592の当たり判定処理）と、

20

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図589の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図604の遊技回演出設定処理）と、

30

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図588の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技回における前記演出の種別毎の複数の期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を決定する実行期間決定手段

40

を備えることを特徴とする遊技機。

【10415】

特徴k P 1 によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、遊技回実行手段によって、所定の抽選処理の判定の結果を報知するための遊技回が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、遊技回における演出の種別毎の複数の期間の中から、特定の演出を実行するための所定の期間が決定される。このため、遊技者は、特定の演出が出現する所定の期間が、遊技回における演出の種別毎の複数の期間の中からいずれであるかを予測して、その所定の期間において、

50

特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴k P 1によれば、例えば、特定の演出が出現される時点よりも前の時点で発生する事象等、当選確率の設定とは別の要因によって特定の演出を実行する期間が決定される構成であれば、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、特定の演出を実行する期間を決定する上記別の要因を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【10416】

[特徴k P 2]

特徴k P 1に記載の遊技機であって、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板91側のMPU 92と、MPU 92によって実行される図606のリーチ時演出パターン設定処理のステップSk 2403～Sk 2406、Sk 2409～Sk 2412およびSk 2414～Sk 2416と、MPU 92によって実行される図608の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップSk 2503～Sk 2506、Sk 2509～Sk 2512およびSk 2514～Sk 2516と、MPU 92によって実行される図609の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップSk 2603～Sk 2606、Sk 2609～Sk 2612およびSk 2614～Sk 2616と、MPU 92によって実行される図610の外れ時演出パターン設定処理のステップSk 2701～Sk 2703）と、

20

を備え、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて、前記所定の期間の決定を行う手段

30

を備えることを特徴とする遊技機。

【10417】

特徴k P 2によれば、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて、特定の演出を実行するための前記所定の期間が決定される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を記憶し、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定することが可能となる。したがって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。

40

【10418】

[特徴k P 3]

特徴k P 2に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第1遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第1遊技回演出よりも高い第2遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

50

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第1遊技回演出である場合よりも前記第2遊技回演出である場合の方が、前記遊技回において実行される確率が高い演出種別の演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10419】

特徴k P 3によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第1遊技回演出である場合よりも、所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第2遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出種別の演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第2遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【10420】

[特徴k P 4]

特徴k P 2に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第1遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第1遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第2遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第1遊技回演出である場合よりも前記第2遊技回演出である場合の方が、前記遊技回において実行される確率が高い演出種別の演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10421】

特徴k P 4によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第1遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第2遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第2遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【10422】

[特徴k P 5]

特徴k P 2から特徴k P 4までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出種別記憶手段は、

前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10423】

特徴k P 5によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出が出現する所定の期間を推定し当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴k P 5によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【10424】

<特徴k Q群>

特徴k Q群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態から抽出される。

【10425】

10

20

30

40

50

〔特徴 k Q 1〕

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、MPU 6 2 によって実行される図 5 9 2 の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、MPU 6 2 によって実行される図 5 8 9 の遊技回制御処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、MPU 6 2 によって実行される図 5 8 8 の設定変更処理）と、

所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の MPU 9 2 と、MPU 9 2 によって実行される図 6 1 1 のエンディング演出設定処理）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する第 1 演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の MPU 9 2 と、MPU 9 2 によって実行される図 6 1 1 のエンディング演出設定処理のステップ S k 2 8 0 6 ～ステップ S k 2 8 1 0）と、

前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄 P Y）を含む演出を、前記特定の演出として実行する第 2 演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の MPU 9 2 と、MPU 9 2 によって実行される図 6 1 1 のエンディング演出設定処理のステップ S k 2 8 1 3）と、

前記所定の期間において、前記第 1 演出実行手段と前記第 2 演出実行手段のうちのいずれか一つを択一的に実行させる選択実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10426】

特徴 k Q 1 によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、遊技回実行手段によって、所定の抽選処理の判定の結果を報知するための遊技回が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる選択実行手段によって、設定変更手段によって定められた当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される第 1 演出実行手段と、当選確率の設定を示唆する画像を含む演出が特定の演出として実行される第 2 演出実行手段とのうちのいずれか一つが択一的に実行される。このため、遊技者は、当選確率の設定を示唆する画像によって当選確率の設定を推測（高い精度で、推測可能）するか、または、所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することが可能となる。したがって、遊技者は、当選確率の設定を推測することについてランダム性を強く感じることであり、当選確率の設定を示唆する画像を含む演出が出現して欲しいといった期待感と、所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量るといったゲーム性とを併せて楽しむことができる。この結果、特徴 k Q 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10427】

〔特徴 k Q 2〕

特徴 k Q 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 0 4 の遊技回演出設定処理）と、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 0 6 のリーチ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 4 0 3 ~ S k 2 4 0 6、S k 2 4 0 9 ~ S k 2 4 1 2 および S k 2 4 1 4 ~ S k 2 4 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 0 8 の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 5 0 3 ~ S k 2 5 0 6、S k 2 5 0 9 ~ S k 2 5 1 2 および S k 2 5 1 4 ~ S k 2 5 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 0 9 の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 6 0 3 ~ S k 2 6 0 6、S k 2 6 0 9 ~ S k 2 6 1 2 および S k 2 6 1 4 ~ S k 2 6 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 1 0 の外れ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 7 0 1 ~ S k 2 7 0 3）と、

を備え、

前記選択実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて、前記第 1 演出手段と前記第 2 演出手段のうちのいずれか一つを択一的に実行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【1 0 4 2 8】

特徴 k Q 2 によれば、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて、第 1 演出手段と前記第 2 演出手段のうちのいずれか一つが択一的に実行される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察することによって、特定の演出が第 1 演出実行手段と第 2 演出実行手段のいずれによって実行されるかを予想することができる。したがって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。

【1 0 4 2 9】

[特徴 k Q 3]

特徴 k Q 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第 1 遊技回演出（スーパーリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第 1 遊技回演出よりも高い第 2 遊技回演出（スペシャルリーチ）と、を少なくとも有し、

前記選択実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第 1 遊技回演出の場合に、前記第 1 演出実行手段を実行させ、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第 2 遊技回演出の場合に、前記第 2 演出実行手段を実行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【1 0 4 3 0】

特徴 k Q 3 によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が低い第 1 遊技回演出である場合に、第 1 演出実行手段によって特定の演出が実行され、演出の種別が抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第 2 遊技回演出である場合に、第 2 演出実行手段によって特定の演出が実行される。翻って、第 2 演出実行手段によって実行される特定の演出は、当選確率の設定を示唆する画像を含む演出であることから、当選確率の設定を高い精度で容易に推

定することができる。したがって、当選確率の設定を容易に推定する面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第2遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【10431】

〔特徴kQ4〕

特徴kQ3に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、さらに、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第1遊技回演出よりも低い第3遊技回演出（ノーマルリーチ）を有し、

を備え、

前記選択実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第3遊技回演出の場合に、前記第1演出実行手段を実行させる手段

を備え、

前記第1演出実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第3遊技回演出である場合よりも前記第1遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高いことを特徴とする遊技機。

【10432】

特徴kQ4によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が、抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が第2遊技回演出よりも低い第1遊技回演出および第3遊技回演出である場合に、共に、第1演出実行手段によって特定の演出が実行され、第2遊技回演出である場合に、第2演出実行手段によって特定の演出が実行される。その上、演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第3遊技回演出である場合よりも第1遊技回演出である場合の方が、出現確率が高くなるように、特定の演出が実行される。したがって、第1～第3遊技回演出の中で期待度が最も低い第3遊技回演出の場合よりも、第1～第3遊技回演出の中で中間の期待度である第1遊技回演出の方が、出現確率が高くなるように、特定の演出が実行され、第1～第3遊技回演出の中で期待度が最も高い第2遊技回演出である場合に、当選確率の設定を示唆する画像によって当選確率の設定が示される。したがって、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別について、抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高いほど、遊技者は、高い精度で容易に、当選確率の設定を推測することが可能となる。

【10433】

〔特徴kQ5〕

特徴kQ2から特徴kQ4までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出種別記憶手段は、

前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10434】

特徴kQ5によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出が出現する所定の期間を推定し当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴kQ5によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【10435】

<特徴kR群>

特徴kR群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

10

20

30

40

50

主に第 1 1 実施形態の変形例 6 から抽出される。

【1 0 4 3 6】

[特徴 k R 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 5 9 2 の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 5 8 9 の遊技回制御処理）と、 10

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 0 4 の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 5 8 8 の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄 P Y）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 1 1 のエンディング演出設定処理）と、 20

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 0 6 のリーチ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 4 0 3 ~ S k 2 4 0 6、S k 2 4 0 9 ~ S k 2 4 1 2 および S k 2 4 1 4 ~ S k 2 4 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 0 8 の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 5 0 3 ~ S k 2 5 0 6、S k 2 5 0 9 ~ S k 2 5 1 2 および S k 2 5 1 4 ~ S k 2 5 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 0 9 の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 6 0 3 ~ S k 2 6 0 6、S k 2 6 0 9 ~ S k 2 6 1 2 および S k 2 6 1 4 ~ S k 2 6 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 1 0 の外れ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 7 0 1 ~ S k 2 7 0 3）と、 30

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記所定の出現確率が、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 6 1 1 のエンディング演出設定処理） 40

を備えることを特徴とする遊技機。

【1 0 4 3 7】

特徴 k R 1 によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいた出現確率となるように実行される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当 50

該演出の種別を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現する確率を推測し、上記特定の演出が出現するのを待ち、出現した特定の演出から、当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。

【10438】

比較例の遊技機として、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例の遊技機では、上記特定の演出の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴k R 1によれば、所定の期間において、起点となる時から所定回数となったときの遊技回において実行される演出の種別に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行されることから、遊技者は、特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して特定の演出が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【10439】

また、特徴k R 1によれば、遊技者は、特定の演出の出現確率を推測するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【10440】

特徴k R 1の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

20

【10441】

[特徴k R 2]

特徴k R 1に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第1遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第1遊技回演出よりも高い第2遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

30

前記特定演出実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第1遊技回演出である場合よりも前記第2遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高いことを特徴とする遊技機。

【10442】

特徴k R 2によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第1遊技回演出である場合よりも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第2遊技回演出である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第2遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

40

【10443】

[特徴k R 3]

特徴k R 1に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第1遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第1遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第2遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記特定演出実行は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第1遊技回演出である場

50

合よりも前記第2遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高いことを特徴とする遊技機。

【10444】

特徴k R 3によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第1遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第2遊技回演出である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第2遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【10445】

10

[特徴k R 4]

特徴k R 1から特徴k R 3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図596の大入賞口開閉処理）を備え、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【10446】

20

特徴k R 4によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【10447】

[特徴k R 5]

特徴k R 1から特徴k R 4までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出種別記憶手段は、

前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10448】

30

特徴k R 5によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出の出現確率を推測することができる。したがって、特徴k R 5によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

40

【10449】

<特徴k S群>

特徴k S群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態の変形例7から抽出される。

【10450】

[特徴k S 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定

50

手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、MPU 6 2 によって実行される図 5 9 2 の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、MPU 6 2 によって実行される図 5 8 9 の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の MPU 9 2 と、MPU 9 2 によって実行される図 6 0 4 の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、MPU 6 2 によって実行される図 5 8 8 の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄 PY）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（RAM 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板 9 1 側の MPU 9 2 と、MPU 9 2 によって実行される図 6 0 6 のリーチ時演出パターン設定処理のステップ Sk 2 4 0 3～Sk 2 4 0 6、Sk 2 4 0 9～Sk 2 4 1 2 および Sk 2 4 1 4～Sk 2 4 1 6 と、MPU 9 2 によって実行される図 6 0 8 の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップ Sk 2 5 0 3～Sk 2 5 0 6、Sk 2 5 0 9～Sk 2 5 1 2 および Sk 2 5 1 4～Sk 2 5 1 6 と、MPU 9 2 によって実行される図 6 0 9 の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップ Sk 2 6 0 3～Sk 2 6 0 6、Sk 2 6 0 9～Sk 2 6 1 2 および Sk 2 6 1 4～Sk 2 6 1 6 と、MPU 9 2 によって実行される図 6 1 0 の外れ時演出パターン設定処理のステップ Sk 2 7 0 1～Sk 2 7 0 3）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて決定する実行期間決定手段（音声発光制御基板 9 1 側の MPU 9 2 と、MPU 9 2 によって実行される図 6 1 9 のノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理のステップ Sk 3 3 0 2～ステップ Sk 3 3 0 6 と、MPU 9 2 によって実行される図 6 2 0 のスーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理のステップ Sk 3 4 0 2～ステップ Sk 3 4 0 6 と、MPU 9 2 によって実行される図 6 1 8 1 の外れ時演出パターンテーブル参照処理のステップ Sk 4 2 0 2～ステップ Sk 4 2 0 6 と、MPU 9 2 によって実行される図 6 2 9 のエンディング演出処理のステップ Sk 4 3 0 2～ステップ Sk 4 3 0 6 等）

を備えることを特徴とする遊技機。

【10451】

特徴 k S 1 によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が所定の出現確率となるように実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて決定される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した前記遊技回にお

10

20

30

40

50

ける演出の種別から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、上記特定の演出が出現するのを待ち、出現した特定の演出から、当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する所定の期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴k S 1によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【10452】

また、特徴k S 1によれば、遊技者は、特定の演出の出現期間を推定するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【10453】

特徴k S 1の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行うことで、特定の演出を実行する期間が発生し易い台を自身の手で生み出すことができる。

20

【10454】

[特徴k S 2]

特徴k S 1に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第1遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第1遊技回演出よりも高い第2遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第1遊技回演出である場合よりも前記第2遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

30

を備えることを特徴とする遊技機。

【10455】

特徴k S 2によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第1遊技回演出である場合よりも、所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第2遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第2遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

40

【10456】

[特徴k S 3]

特徴k S 1に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第1遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第1遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第2遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第1遊技回演出である場合よりも前記第2遊技回演出である場合の方が、前記遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

50

を備えることを特徴とする遊技機。

【10457】

特徴k S 3によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第1遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第2遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第2遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【10458】

[特徴k S 4]

特徴k S 1から特徴k S 3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図596の大入賞口開閉処理）を備え、

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第1の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第2の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含むことを特徴とする遊技機。

【10459】

特徴k S 4によれば、遊技回における演出を実行するための第1の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第2の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が実行される。第2の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第1の期間の方が第2の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第1の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【10460】

[特徴k S 5]

特徴k S 1から特徴k S 4までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【10461】

特徴k S 5によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出の出現期間を推定することができる。したがって、特徴k S 5によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【10462】

<特徴k T群>

特徴k T群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態の変形例8から抽出される。

【10463】

[特徴k T 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当

10

20

30

40

50

否テーブルを参照する当たり抽選)において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段(主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図592の当たり判定処理)と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段(主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図589の遊技回制御処理)と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段(音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図604の遊技回演出設定処理)と、

遊技球を発射する発射手段と、

到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段(振り分け機構250)と、
を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段(主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図588の設定変更処理)と、

所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像(設定示唆用絵柄PY)を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

起点となる時から前記振分手段に到達した遊技球の数がN個(Nは1以上の整数)となったときに、当該N個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段(RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている初回変動第1図柄フラグおよび初回変動第2図柄フラグと、音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図632の入球時の更新処理)と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記所定の出現確率が、前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先に基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段(音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図637のエンディング演出設定処理)

を備えることを特徴とする遊技機。

【10464】

特徴kT1によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、振分先記憶手段によって、起点となる時からN個目の遊技球が振分手段によって複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先に基づいた出現確率となるように実行される。このため、遊技者は、起点となる時からN個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、その振り分け先をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した振り分け先から、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現する確率を推測し、上記特定の演出が出現するのを待ち、出現した特定の演出から、当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。

【10465】

比較例の遊技機として、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例の遊技機では、上記特定の演出の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴kT1によれば、所定の期間において、起点となる時からN個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを示す振り分け先に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行されることから、遊技者は、特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して特定の演出が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興

10

20

30

40

50

趣向上を図ることができる。

【10466】

また、特徴k T 1によれば、遊技者は、特定の演出の出現確率を推測するためには、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がN個となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、このN個となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【10467】

特徴k T 1の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がN個となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

10

【10468】

[特徴k T 2]

特徴k T 1に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な第1入球手段（第1始動口233）と、

遊技球が入球可能な第2入球手段（第2始動口234）と、

を備え、

前記情報取得手段における前記取得条件は、前記第1入球手段への遊技球の入球または前記第2入球手段への遊技球の入球であり、

さらに、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第2入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第1の入球部への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段

20

を備え、

前記振分手段は、

前記複数の経路として、前記第1入球手段へ至る第1経路と、前記第2入球手段へ至る第2経路とを備え、

前記特定演出実行手段は、

30

前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第1経路である場合よりも前記第2経路である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【10469】

特徴k T 2によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第1入球手段へ至る第1経路である場合よりも、第1入球手段よりも付与される特典が有利な第2入球手段へ至る第2経路である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時からN個目の遊技球についての振分手段による振り分け先が第2経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。

40

【10470】

[特徴k T 3]

特徴k T 1または特徴k T 2に記載の遊技機であって、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【10471】

特徴k T 3によれば、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選

50

処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【10472】

[特徴kT4]

特徴kT1から特徴kT3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記振分先記憶手段は、

前記遊技機が起動されてから1個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【10473】

特徴kT4によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから1個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから1個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、特定の演出の出現確率を推測することができる。したがって、特徴kT4によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

10

【10474】

<特徴kU群>

特徴kU群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態の変形例9から抽出される。

20

【10475】

[特徴kU1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図592の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図589の遊技回制御処理）と、

30

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図604の遊技回演出設定処理）と、

遊技球を発射する発射手段と、

到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振り分け機構250）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図588の設定変更処理）と、

40

所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄PY）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

起点となる時から前記振分手段に到達した遊技球の数がN個（Nは1以上の整数）となったときに、当該N個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている初回変動第1図柄フラグおよび初回変動第2図柄フラグと、音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図632の入球時の更新処理）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

50

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先に基づいて決定する実行期間決定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10476】

特徴k U 1によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、振分先記憶手段によって、起点となる時からN個目の遊技球が振分手段によって複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が所定の出現確率となるように実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて決定される。このため、遊技者は、起点となる時からN個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、その振り分け先をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した振り分け先から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、上記特定の演出が出現するのを待ち、出現した特定の演出から、当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する所定の期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴k U 1によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、起点となる時からN個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10477】

また、特徴k U 1によれば、遊技者は、特定の演出の出現期間を推定するためには、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がN個となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、このN個となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【10478】

特徴k U 1の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がN個となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【10479】

[特徴k U 2]

特徴k U 1に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な第1入球手段（第1始動口233）と、

遊技球が入球可能な第2入球手段（第2始動口234）と、

を備え、

前記情報取得手段における前記取得条件は、前記第1入球手段への遊技球の入球または前記第2入球手段への遊技球の入球であり、

さらに、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第2入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第1の入球部への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段

を備え、
前記振分手段は、
前記複数の経路として、前記第 1 入球手段へ至る第 1 経路と、前記第 2 入球手段へ至る第 2 経路とを備え、
前記実行期間決定手段は、
前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第 1 経路である場合よりも前記第 2 経路である場合の方が、実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【10480】

10

特徴 k U 2 によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第 1 入球手段へ至る第 1 経路である場合よりも、第 1 入球手段よりも付与される特典が有利な第 2 入球手段へ至る第 2 経路である場合の方が、実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から N 個目の遊技球についての振分手段による振り分け先が第 2 経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【10481】**[特徴 k U 3]**

特徴 k U 1 または特徴 k U 2 に記載の遊技機であって、
前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第 1 の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第 2 の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む
ことを特徴とする遊技機。

20

【10482】

特徴 k U 3 によれば、遊技回における演出を実行するための第 1 の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第 2 の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第 2 の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第 1 の期間の方が第 2 の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第 1 の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

30

【10483】**[特徴 k U 4]**

特徴 k U 1 から特徴 k U 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記振分先記憶手段は、
起点となる時から 1 個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【10484】

特徴 k U 4 によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから 1 個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから 1 個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、特定の演出の出現期間を推定することができる。したがって、特徴 k U 4 によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

40

【10485】**<特徴 k V 群>**

特徴 k V 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 11 実施形態の変形例 10 から抽出される。

50

【10486】

[特徴k V 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図592の当たり判定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図588の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄PY）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

前記所定の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段（出現確率抽選）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記所定の出現確率が前記程度パラメータに基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10487】

特徴k V 1によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、程度パラメータ導出手段によって、特定の演出の出現確率の程度を定めるための程度パラメータが導出され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が、程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに基づいた出現確率となるように実行される。当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出を、所定の期間において、予め定められた出現確率で実行する比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴k V 1によれば、特定の演出は程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに基づいた出現確率となるように実行されることから、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、特定の演出の出現確率についてランダム性を感じる。このため、特徴k V 1の遊技機によれば、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現し易い状態にあることへの期待感を、遊技者に付与することができる。

【10488】

[特徴k V 2]

特徴k V 1に記載の遊技機であって、

前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータに対応した演出を実行する程度パラメータ演出実行手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10489】

特徴k V 2によれば、遊技者は、程度パラメータに対応した演出を、予め観察して記憶し、その後、その記憶した演出から、所定の期間における上記特定の演出の出現確率の程度を推測することができる。したがって、遊技者は、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出の出現確率を推測することができる。

【10490】

[特徴k V 3]

特徴k V 2に記載の遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図589の遊技回制御処理を備え、

前記程度パラメータ導出手段は、

抽選によって、予め定めた複数の候補から前記程度パラメータを決定する手段を備え、

前記程度パラメータ演出実行手段は、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間内において、前記程度パラメータに対応した演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

10

【10491】

特徴kV3によれば、遊技者は、特定の演出の出現確率を推測するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間に遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この期間に遊技を行うことを積極的に促すことができる。例えば、起点が遊技機の起動時とすれば、特徴kV3によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【10492】

[特徴kV4]

特徴kV3に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図596の大入賞口開閉処理）を備え、

20

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【10493】

特徴kV4によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

30

【10494】

<特徴kW群>

特徴kW群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態の変形例11とから抽出される。

【10495】

[特徴kW1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

40

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図592の当たり判定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図588の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄PY）を含

50

む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

前記所定の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段（出現期間抽選）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータに基づいて決定する実行期間決定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10496】

特徴kW1によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、程度パラメータ導出手段によって、特定の演出の出現確率の程度を定めるための程度パラメータが導出され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに基づいて決定される。当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴kW1によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を感じる。出現期間が変われば、通常、出現頻度が変わるため、遊技者は、特定の演出の出現し易さについてもランダム性を感じる。このため、特徴kW1の遊技機によれば、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現し易い状態にあることへの期待感を、遊技者に付与することができる。

【10497】

[特徴kW2]

特徴kW1に記載の遊技機であって、

起点となる時から所定の期間内において、前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータに対応した演出を実行する程度パラメータ演出実行手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10498】

特徴kW2によれば、遊技者は、程度パラメータに対応した演出を、予め観察して記憶し、その後、その記憶した演出から、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現する期間を予測することができる。

【10499】

[特徴kW3]

特徴kW2に記載の遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図589の遊技回制御処理）を備え、

前記程度パラメータ導出手段は、

抽選によって、予め定めた複数の候補から前記程度パラメータを決定する手段を備え、

前記程度パラメータ演出実行手段は、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間内において、前記程度パラメータに対応した演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10500】

特徴kW3によれば、遊技者は、特定の演出の出現期間を推定するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間に遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この期間に遊技を行うことを積極的に促すことができる。例えば、起点が遊技機の起動時とすれば、特徴kW3によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【10501】

[特徴kW4]

特徴kW3に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図596の大入賞口開閉処理）を備え、

10

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第1の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第2の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含むことを特徴とする遊技機。

【10502】

特徴kW4によれば、遊技回における演出を実行するための第1の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第2の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第2の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第1の期間の方が第2の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第1の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

20

【10503】

<特徴1A群>

特徴1A群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第12実施形態とその変形例から抽出される。

【10504】

[特徴1A1]

30

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図675の遊技回制御処理）と、

第1の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

を備える遊技機において、

40

前記遊技回実行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、記憶された前記状態情報を前記第1の状態以外の状態を特定する情報から前記第1の状態を特定する情報に移行させる手段であって、前記状態情報を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記遊技回の開始時とする第1の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記遊技回の終了時とする第2の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有し、第1の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記第1の移行モードを実行可能とし、第2の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記第2の移行モードを実行可能とする状態情報移行手段（図680の当たり判定処理におけるステップS11104、Sx1110～Sx11

50

16)

を備えることを特徴とする遊技機。

【10505】

特徴1A1によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、状態記憶手段に記憶された状態情報が第1の状態以外の状態を特定する情報から第1の状態を特定する情報に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第1の移行モードと、遊技回の終了時となる第2の移行モードと、の間で切り替えられる。このため、特徴1A1によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、状態情報が移行された後の第1の状態を特定する情報に基づく遊技と、状態情報が移行される前の第1の状態以外の状態を特定する情報に基づく遊技と、の2通りで遊技がなされる。したがって、特徴1A1によれば、遊技回における遊技の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

10

【10506】

[特徴1A2]

特徴1A1に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

20

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1の制御モードと、前記第1の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第1の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第2の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第1の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第1の制御モードを実行可能とする

30

ことを特徴とする遊技機。

【10507】

特徴1A2によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴1A2によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【10508】

[特徴1A3]

特徴1A2に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1の判定モード（低確率モード）と、前記第1の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モード（高確率モード）と、を有し、

40

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第1の判定モードと前記第2の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図679の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第1の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第1の状態以外の状態を特定する情報から前記第1の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報に移行させる手段（図6

50

79の転落判定処理におけるステップS11004, Sx1005, Sx1007)と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【10509】

特徴1A3によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第1の条件が成立して第1の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第1の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回と、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第1の状態以外の状態を特定する情報から第1の状態を特定する情報に移行させられ、その状態情報の変化と連動して補助手段の状態が第1の制御モードに移行させられる。このため、遊技者は、遊技回の開始時に補助手段の状態が第1の制御モードとなったことを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第1の条件が成立して第1の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第1の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の中のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の中のいずれであるかについては、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴1A3によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

10

【10510】

[特徴1A4]

特徴1A2または特徴1A3に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、

20

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1の判定モード（低確率モード）と、前記第1の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第1の判定モードと前記第2の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図679の転落判定処理）と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第2の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回において、前記状態情報を前記第1の状態以外の状態を特定する情報に維持させる手段（図679の転落判定処理におけるステップS11003によるNO判定、図680の当たり判定処理におけるステップS11104によるNO判定）と、

30

を備えることを特徴とする遊技機。

【10511】

特徴1A4によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第2の条件が成立して第2の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第2の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回（外れ時の遊技回）と、のいずれの場合にも、その遊技回において、状態情報は第1の状態以外の状態を特定する情報に維持される。このため、遊技者は、遊技回において、補助手段の状態が第2の制御モードを継続していることを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第2の条件が成立して第2の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第2の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の中のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の中のいずれであるかについては、補助手段の状態から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴1A4によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

40

【10512】

50

〔特徴 1 A 5〕

特徴 1 A 1 から特徴 1 A 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記状態情報移行手段は、

前記状態情報が前記第 1 の状態を特定する情報から前記第 1 の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、前記状態情報を移行させることを行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10513】

特徴 1 A 5 によれば、状態情報が第 1 の状態を特定する情報から第 1 の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、特別情報が所定の条件を満たすものである場合において、遊技の態様についての幅を広げることができる。

【10514】

<特徴 1 B 群>

特徴 1 B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 2 実施形態とその変形例から抽出される。

【10515】

〔特徴 1 B 1〕

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、それによって実行される図 6 7 5 の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすことを第 1 の条件（当たり抽選において大当たりに当選すること）とし、前記第 1 の条件が成立した第 1 の結果と、前記第 1 の条件よりも遊技者にとって有利度合いが低い第 2 の条件（外れリーチが発生すると判定されること）が成立した第 2 の結果と、前記第 2 の条件よりも遊技者にとって有利度合いが低い第 3 の条件（転落抽選において当選すること）が成立した第 3 の結果と、のうちのいずれに該当するかを告知する結果告知演出を実行する結果告知演出手段と、

前記結果告知演出の前に所定演出を実行する手段であって、前記所定演出として、前記第 1 の結果と前記第 3 の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第 1 示唆演出（生死バトル演出）と、前記第 1 の結果と前記第 2 の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第 2 示唆演出（優勢バトル演出）と、のうちのいずれか一方を実行する所定演出実行手段と、

を備える遊技機。

【10516】

特徴 1 B 1 によれば、遊技回において、特別情報が所定の条件を満たすといった第 1 の条件が成立した第 1 の結果と、第 1 の条件よりも遊技者にとって有利度合いが低い第 2 の条件が成立した第 2 の結果と、第 2 の条件よりも遊技者にとって有利度合いが低い第 3 の条件が成立した第 3 の結果と、のうちのいずれに該当するかを告知する結果告知演出が実行されるが、この結果告知演出の前に所定演出が実行される。所定演出としては、第 1 の結果と第 3 の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第 1 示唆演出と、第 1 の結果と第 2 の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第 2 示唆演出と、のうちのいずれか一方が実行される。従来、3 つの結果を示唆演出する場合には、第 1 の結果、第 2 の結果、および第 3 の結果の内のいずれかに該当することを示唆することが一般的であるが、この

場合には、示唆演出が一種類に限られてしまう。これに対して、特徴 1 B 1 によれば、第 1 の結果と第 3 の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第 1 示唆演出と、第 1 の結果と第 2 の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第 2 示唆演出と、いった 2 種類の示唆演出を実行することができる。したがって、特徴 1 B 1 によれば、遊技回において結果告知演出の前に行う所定演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【10517】

[特徴 1 B 2]

特徴 1 B 1 に記載の遊技機であって、

第 1 の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）を備え、

10

前記遊技回実行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、記憶された前記状態情報を前記第 1 の状態以外の状態を特定する情報から前記第 1 の状態を特定する情報に移行させる手段であって、前記状態情報を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記遊技回の開始時とする第 1 の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記遊技回の終了時とする第 2 の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有し、第 1 の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記第 1 の移行モードを実行可能とし、第 2 の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記第 2 の移行モードを実行可能とする状態情報移行手段（図 680 の当たり判定処理におけるステップ S 11104、S x 1110～S x 1116）を備え、

20

前記所定演出実行手段は、

前記第 1 の移行モードで前記移行が行われる遊技回において前記第 1 示唆演出を実行し、前記第 2 の移行モードで前記移行が行われる遊技回において前記第 2 示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10518】

特徴 1 B 2 によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、状態記憶手段に記憶された状態情報が第 1 の状態以外の状態を特定する情報から第 1 の状態を特定する情報に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第 1 の移行モードと、遊技回の終了時となる第 2 の移行モードと、の間で切り替えられ、第 1 の移行モードで移行が行われる遊技回において第 1 示唆演出が実行され、第 2 の移行モードで移行が行われる遊技回において第 2 示唆演出が実行される。このため、特徴 1 B 2 によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、状態情報が移行された後の第 1 の状態を特定する情報に基づく第 1 示唆演出と、状態情報が移行される前の第 1 の状態以外の状態を特定する情報に基づく第 2 示唆演出と、の 2 通りで示唆演出がなされる。したがって、特徴 1 B 2 によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合の遊技回における演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を一層図ることができるという効果を奏する。

30

40

【10519】

[特徴 1 B 3]

特徴 1 B 2 に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状

50

態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1の制御モードと、前記第1の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第1の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第2の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第1の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第1の制御モードを実行可能とする

ことを特徴とする遊技機。

10

【10520】

特徴1B3によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴1B3によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【10521】

[特徴1B4]

特徴1B3に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1の判定モード（低確率モード）と、前記第1の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モード（高確率モード）と、を有し、

20

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第1の判定モードと前記第2の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図679の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第1の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第1の状態以外の状態を特定する情報から前記第1の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報に移行させる手段（図679の転落判定処理におけるステップS11004、Sx1005、Sx1007）と、

30

を備えることを特徴とする遊技機。

【10522】

特徴1B4によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第1の条件が成立して第1の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第1の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回と、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第1の状態以外の状態を特定する情報から第1の状態を特定する情報に移行させられ、その状態情報の変化と連動して補助手段の状態が第1の制御モードに移行させられる。このため、遊技者は、遊技回の開始時に補助手段の状態が第1の制御モードとなったことを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第1の条件が成立して第1の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第1の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の中のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の中のいずれであるかについては、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴1B4によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

40

【10523】

[特徴1B5]

特徴1B3または特徴1B4に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

50

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図６７９の転落判定処理）と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回において、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報に維持させる手段（図６７９の転落判定処理におけるステップＳ１１００３によるＮＯ判定、図６８０の当たり判定処理におけるステップＳ１１１０４によるＮＯ判定）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０５２４】

特徴１Ｂ５によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回（外れ時の遊技回）と、のいずれの場合にも、その遊技回において、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報に維持される。このため、遊技者は、遊技回において、補助手段の状態が第２の制御モードを継続していることを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の中のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の中のいずれであるかについては、補助手段の状態から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴１Ｂ５によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【１０５２５】

[特徴１Ｂ６]

特徴１Ｂ１から特徴１Ｂ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記状態情報移行手段は、

前記状態情報が前記第１の状態を特定する情報から前記第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、前記状態情報を移行させることを行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０５２６】

特徴１Ｂ６によれば、状態情報が第１の状態を特定する情報から第１の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、特別情報が所定の条件を満たすものである場合において、演出の態様についての幅を広げることができる。

【１０５２７】

<特徴１Ｃ群>

特徴１Ｃ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１２実施形態とその変形例から抽出される。

【１０５２８】

[特徴１Ｃ１]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図675の遊技回制御処理）と、

遊技者にとっての有利度合いを変化させることのできる所定の動作を実行可能な所定動作実行手段（電動役物34a、電動役物駆動部34b）と、

前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、前記所定動作実行手段による前記所定の動作についての動作態様を、第2の動作態様から、前記第2の動作態様より遊技者にとって有利度合いが低い第1の動作態様に移行させる手段であって、前記動作態様を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記遊技回の開始時とする第1の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記遊技回の終了時とする第2の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有する動作態様移行手段（図680の当たり判定処理におけるステップS11104、Sx1110～Sx1116）を備え、

前記演出実行手段は、

前記第1の移行モードで前記移行が行われる遊技回において、前記第1演出（生死バトル演出）を実行し、前記第2の移行モードで前記移行が行われる遊技回において、前記第1演出よりも遊技者にとって有利度合いが高いことを示唆する第2演出（優勢バトル演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10529】

特徴1C1によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様が、第2の動作態様から、第2の動作態様より遊技者にとって有利度合いが低い第1の動作態様に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第1の移行モードと、遊技回の終了時となる第2の移行モードと、の間で切り替えられる。そして、第1の移行モードで前記移行が行われる遊技回、すなわち、早くに有利度合いが低い第1の動作に移動する遊技回において、遊技者にとって有利度合いが低い側の第1演出が実行され、第2の移行モードで前記移行が行われる遊技回、すなわち、遅くに有利度合いが低い第1の動作に移動する遊技回において、遊技者にとって有利度合いが高い側の第2演出が実行される。このため、特徴1C1によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、所定動作実行手段による前記所定の動作によって遊技者が得られる有利度合いに適合して、遊技者にとっての有利度合いが相違する第1演出と第2演出とを切り替えて行うことができる。したがって、特徴1C1によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合の遊技回における演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【10530】

[特徴1C2]

特徴1C1に記載の遊技機であって、

前記所定動作実行手段は、

遊技球が入球可能な入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1の制御モードと、前記第1の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2の制御モードと、を少なくとも有し、前記第1の制御モードを実行するによって前記第1の動作態様を実現し、前記第2の制御モードによって前記第2の動作態様を実現する制御手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10531】

特徴1C2によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードを第2の制御モードから第1の制御モードに切り替えることによって、所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様を、第2の動作態様から、第2の動作態様より遊技者にとって有利度合いが低い第1の動作態様に移行することができる。したがって、特徴1C2によれば、制御性に優れている。

【10532】

[特徴1C3]

特徴1C2に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1の判定モード（低確率モード）と、前記第1の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第1の判定モードと前記第2の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図679の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第1の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記所定動作実行手段による前記所定の動作についての動作態様を、前記第2の動作態様から前記第1の動作態様に移行させる手段（図679の転落判定処理におけるステップS11004、Sx1005、Sx1007）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10533】

特徴1C3によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第1の条件が成立して第1の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第1の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回と、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様は、第2の動作態様から、第2の動作態様より遊技者にとって有利度合いが低い第1の動作態様に移行させる。このため、遊技者は、遊技回の開始時に所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様が第1の動作態様となったことを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第1の条件が成立して第1の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第1の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の中のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の中のいずれであるかについては、所定動作実行手段の動作態様の变化から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴1C3によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【10534】

[特徴1C4]

特徴1C2または特徴1C3に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1の判定モード（低確率モード）と、前記第1の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第1の判定モードと前記第2の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図679の転落判定処理）と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第2の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回において、前記所定動作実行手段による前記所定の動作についての動作態様を、前記第2の動作態様に維持させる手段（図679の転落判定処理におけるステップS11003によるNO判定、図680の当たり判定処理におけるステップS11104によるNO判定）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

10

【10535】

特徴1C4によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第2の条件が成立して第2の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第2の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回（外れ時の遊技回）と、のいずれの場合にも、その遊技回において、所定動作実行手段による前記所定の動作についての動作態様は第2の動作態様に維持される。このため、遊技者は、遊技回において、所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様が第2の動作態様を継続していることを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第2の条件が成立して第2の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第2の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の中のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の中のいずれであるかについては、所定動作実行手段の動作態様から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴1C4によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

20

【10536】

<特徴1D群>

特徴1D群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第12実施形態とその変形例から抽出される。

30

【10537】

[特徴1D1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図675の遊技回制御処理）と、

第1の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

40

前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機において、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1の判定モード（低確率モード）と、前記第1の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第1の判定モードと前記第2の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード

50

決定手段（図 6 7 9 の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第 2 の判定モードで前記判定を実行することが決定され（転落抽選に当選せず）、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである（当たり抽選において大当たりに当選した）場合を特定の場合とし、前記特定の場合に係る遊技回の開始時に、記憶された前記状態情報を前記第 1 の状態以外の状態を特定する情報から前記第 1 の状態を特定する情報に移行させる処理を行う遊技回開始時状態情報移行手段（図 6 8 0 の当たり判定処理におけるステップ S 1 1 1 0 4、S x 1 1 1 0 ~ S x 1 1 1 6）と、

前記特定の場合に係る遊技回の終了時に、記憶された前記状態情報を前記第 1 の状態以外の状態を特定する情報から前記第 1 の状態を特定する情報に移行させる処理を行う遊技回終了時状態情報移行手段（図 6 8 5 の遊技状態移行処理におけるステップ S 1 1 6 0 6）と、

第 1 の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記遊技回開始時状態情報移行手段による処理を実行可能とし、第 2 の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記遊技回終了時状態情報移行手段による処理を実行可能とする移行切替手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定の場合に係る遊技回において、前記判定モード決定手段によって前記第 1 の判定モードで前記判定を実行することが決定されたこと（転落抽選に当選）と、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったこと（当たり抽選において大当たり当選）と、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（生死バトル演出）を実行する第 1 の示唆演出手段と、

前記特定の場合に係る遊技回において、前記判定モード決定手段によって前記第 2 の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たさないものとなったことと、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（優勢バトル演出）を実行する第 2 の示唆演出手段と、

前記第 1 の条件が成立したときに前記第 1 の示唆演出手段による示唆演出を実行可能とし、前記第 2 の条件が成立したときに前記第 2 の示唆演出手段による示唆演出を実行可能とする示唆演出切替手段（図 6 9 5 の保証遊技回数後の演出パターン設定処理におけるステップ S 1 2 6 0 3 ~ S x 2 6 0 8）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10538】

特徴 1 D 1 によれば、判定モード決定手段によって第 2 の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回の開始時に、状態情報が第 1 の状態以外の状態を特定する情報から第 1 の状態を特定する情報に移行されるとともに、判定モード決定手段によって第 1 の判定モードで判定を実行することが決定されたことと、特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第 1 の判定モードで前記判定を実行することが決定されることは、特別情報が所定の条件を満たす確率が低くなることであることから、遊技者にとっての有利度合いが低くなってしまふ。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴 1 D 1 によれば、状態情報を第 1 の状態を特定する情報に移行するタイミングが、遊技者の開始時である場合に、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになる。状態情報が第 1 の状態以外の状態を特定する情報から第 1 の状態を特定する情報に移行されることが、遊技者に不利益を与えるものであると仮定するなら、特徴 1 D 1 によれば、遊技回が開始される時点で遊技者は不利益を受けることになり、そのことを告知する前に、遊技者にとって有利度合いが

低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴１Ｄ１によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０５３９】

また、特徴１Ｄ１によれば、判定モード決定手段によって第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回の終了時に、状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるとともに、判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たさないものとなったことと、特別情報が所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たさないということは、遊技者にとっての有利でも不利でもない状態ということができる。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴１Ｄ１によれば、状態情報を第１の状態を特定する情報に移行するタイミングが、遊技者の終了時である場合に、遊技者にとって有利でも不利でもないことと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになる。状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されることが、遊技者に不利益を与えるものであると仮定するなら、特徴１Ｄ１によれば、遊技回が終了するまで遊技者は不利益を受けることはないことから、その遊技回において、遊技者にとって有利でも不利でもないこととと、遊技者にとって有利度合いが高いこととと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴１Ｄ１によれば、遊技者に期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【１０５４０】

さらに、特徴１Ｄ１によれば、判定モード決定手段によって第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回において、第１の示唆演出手段による示唆演出と第２の示唆演出手段による示唆演出との２通りで演出がなされる。したがって、特徴１Ｄ１によれば、特定の場合に係る遊技回における演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【１０５４１】

[特徴１Ｄ２]

特徴１Ｄ１に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１の制御モードと、前記第１の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第２の制御モードを実行可能とし、
前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第１の制御モードを実行可能とする
ことを特徴とする遊技機。

【10542】

特徴1D2によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴1D2によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【10543】

[特徴1D3]

特徴1D1または特徴1D2に記載の遊技機であって、

前記遊技回開始時状態情報移行手段および前記遊技回終了時状態情報移行手段のそれぞれは、

前記状態情報が前記第1の状態を特定する情報から前記第1の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、前記特定の場合に、前記状態情報を移行させることを行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10544】

特徴1D3によれば、状態情報が第1の状態を特定する情報から第1の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、特別情報が所定の条件を満たすものである場合において、遊技の態様についての幅を広げることができる。

【10545】

<特徴1E群>

特徴1E群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第12実施形態とその変形例から抽出される。

【10546】

[特徴1E1]

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1の判定モード（低確率モード）と、前記第1の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図675の遊技回制御処理）と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1の制御モードと、前記第1の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機において、

所定の移行条件が成立したことを契機として、前記判定モードを前記第1の判定モードから前記第2の判定モードに移行させるとともに、前記制御モードを前記第1の制御モードから前記第2の制御モードに移行させる判定モード・制御モード移行手段と、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第1の判定モードと前記第2の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード

10

20

30

40

50

決定手段（図 6 7 9 の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第 1 の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記判定モードを前記第 2 の判定モードから前記第 1 の判定モードに移行させる判定モード移行手段（図 6 7 9 の転落判定処理におけるステップ S 1 1 0 0 4）と、

前記判定モード・制御モード移行手段によって前記判定モードが前記第 1 の判定モードから前記第 2 の判定モードに移行された時を起点として、前記起点からの前記遊技回の実行回数が所定の回数に達するまで、前記制御モードとして前記第 2 の制御モードを継続させる所定回数前処理手段と、

前記起点からの前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後において、前記判定モードが前記第 2 の判定モードである場合に、前記制御モードとして前記第 2 の制御モードを継続させ、前記判定モードが前記第 2 の制御モードから前記第 1 の判定モードに移行した場合に、前記制御モードを前記第 2 の制御モードから前記第 1 の制御モードに移行させる所定回数後処理手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記起点からの前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後において、前記制御モードとして前記第 2 の制御モードが継続している場合に、前記判定モード決定手段によって前記第 1 の判定モードで前記判定を実行することが決定された遊技回（転落抽選に当選した遊技回）、または、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである遊技回（大当たり当選した遊技回）に、所定内容の演出（生死バトル演出）を行う第 1 演出手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第 2 の判定モードで前記判定を実行することが決定された遊技回（外れの遊技回）、または、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである遊技回（大当たり当選した遊技回）に、前記所定内容とは相違する内容の演出（優勢バトル演出）を行う第 2 演出手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10547】

特徴 1 E 1 によれば、判定モードが第 2 の判定モードに移行された時を起点として、起点からの遊技回の実行回数が所定の回数に達した後において、制御モードが第 2 の制御モードを継続している場合に、判定モード決定手段によって第 1 の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回、または、特別情報が所定の条件を満たすものである遊技回に、所定内容の演出が実行される。一方、特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第 2 の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回、または、特別情報が所定の条件を満たすものである遊技回に、前記所定内容とは相違する内容の演出が実行される。したがって、起点からの遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回において、所定内容の演出と所定内容とは相違する内容の演出との 2 通りで演出を行うことができることから、演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【10548】

[特徴 1 E 2]

特徴 1 E 1 に記載の遊技機であって、

前記起点からの前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後において、前記制御モードが前記第 2 の制御モードに維持されている場合に、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである（大当たり当選したとき）前記遊技回の開始時に、前記判定モードを前記第 2 の判定モードから前記第 1 の判定モードに移行させる手段

を備え、

前記第 1 演出手段は、

前記所定内容の演出として、前記判定モード決定手段によって前記第 1 の判定モードで前記判定を実行することが決定されたこと（転落抽選に当選）と、前記特別情報が前記所

10

20

30

40

50

定の条件を満たすものとなったこと（当たり抽選において大当たり当選）と、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（生死バトル演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【10549】

特徴1E2によれば、起点からの遊技回の実行回数が所定の回数に達した後において、制御モードが第2の制御モードに維持されている場合に、特別情報が所定の条件を満たすものである遊技回の開始時と、判定モード決定手段によって第1の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回の開始時に、判定モードは第2の判定モードから第1の判定モードに移行されるとともに、当該遊技回において、判定モード決定手段によって第1の判定モードで判定を実行することが決定されたことと、特別情報が所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第1の判定モードで前記判定を実行することが決定されることは、特別情報が所定の条件を満たす確率が低くなることであることから、遊技者にとっての有利度合いが低くなってしまう。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴1E2によれば、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになり、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

10

【10550】

[特徴1E3]

20

特徴1E1または特徴1E2に記載の遊技機であって、
前記第2演出手段は、

前記所定内容とは相違する内容の演出として、前記判定モード決定手段によって前記第2の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たさないものとなったことと（外れ）、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（優勢バトル演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【10551】

特徴1E3によれば、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第2の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回、または、特別情報が所定の条件を満たすものである遊技回において、遊技者にとって有利でも不利でもないことと、遊技者にとって有利度合いが高いことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴1E3によれば、遊技者に期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

30

【10552】

<特徴1F群>

特徴1F群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第12実施形態とその変形例から抽出される。

【10553】

40

[特徴1F1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図675の遊技回制御処理）と、

第1の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

50

前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機において、
前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図６７９の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され（転落抽選に当選せず）、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである（当たり抽選において大当たりに当選した）場合を特定の場合とし、前記特定の場合に係る遊技回の終了時に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる処理を行う遊技回終了時状態情報移行手段（図６８５の遊技状態移行処理におけるステップＳ１１６０６）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定の場合に係る遊技回において、前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たさないものとなったことと、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（優勢バトル演出）を実行する第１の示唆演出手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０５５４】

特徴１Ｆ１によれば、判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回の終了時に、状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるとともに、判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たさないものとなったことと、特別情報が所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たさないということは、遊技者にとっての有利でも不利でもない状態ということが出来る。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴１Ｆ１によれば、状態情報を第１の状態を特定する情報に移行するタイミングが、遊技者の終了時である場合に、遊技者にとって有利でも不利でもないことと、遊技者にとって有利度合いが高いことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになる。状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されることが、遊技者に不利益を与えるものであると仮定するなら、特徴１Ｆ１によれば、遊技回が終了するまで遊技者は不利益を受けることはないことから、その遊技回において、遊技者にとって有利でも不利でもないことと、遊技者にとって有利度合いが高いことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴１Ｆ１によれば、遊技者に期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【１０５５５】

[特徴１Ｆ２]

特徴１Ｆ１に記載の遊技機であって、

前記遊技回実行手段は、

前記特定の場合に係る遊技回の開始時に、記憶された前記状態情報を前記第１の状態以

10

20

30

40

50

外の状態を特定する情報から前記第1の状態を特定する情報に移行させる処理を行う遊技回開始時状態情報移行手段（図680の当たり判定処理におけるステップS11104、Sx1110～Sx1116）と、

第1の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記遊技回開始時状態情報移行手段による処理を実行可能とし、第2の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記遊技回終了時状態情報移行手段による処理を実行可能とする移行切替手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定の場合に係る遊技回において、前記判定モード決定手段によって前記第1の判定モードで前記判定を実行することが決定されたこと（転落抽選に当選）と、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったこと（当たり抽選において大当たり当選）と、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（生死バトル演出）を実行する第2の示唆演出手段と、

前記第1の条件が成立したときに前記第2の示唆演出手段による示唆演出を実行可能とし、前記第2の条件が成立したときに前記第1の示唆演出手段による示唆演出を実行可能とする示唆演出切替手段（図695の保証遊技回数後の演出パターン設定処理におけるステップS12603～Sx2608）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10556】

特徴1F2によれば、判定モード決定手段によって第2の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回の開始時に、状態情報が第1の状態以外の状態を特定する情報から第1の状態を特定する情報に移行されるとともに、判定モード決定手段によって第1の判定モードで判定を実行することが決定されたことと、特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第1の判定モードで判定を実行することが決定されることは、特別情報が所定の条件を満たす確率が低くなることであることから、遊技者にとっての有利度合いが低くなってしまふ。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴1D1によれば、状態情報を第1の状態を特定する情報に移行するタイミングが、遊技者の開始時である場合に、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになる。状態情報が第1の状態以外の状態を特定する情報から第1の状態を特定する情報に移行されることが、遊技者に不利益を与えるものであると仮定するなら、特徴1F2によれば、遊技回が開始される時点で遊技者は不利益を受けることになり、そのことを告知する前に、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴1F2によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10557】

[特徴1F3]

特徴1F1または特徴1F2に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1の制御モードと、前記第1の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2の制御モードと、を少なくとも

10

20

30

40

50

も有する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第1の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第2の制御モードを実行可能とし、
前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第1の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第1の制御モードを実行可能とする
ことを特徴とする遊技機。

【10558】

特徴1F3によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴1F3によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【10559】

[特徴1F4]

特徴1F1から特徴1F3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回開始時状態情報移行手段および前記遊技回終了時状態情報移行手段のそれぞれは、

前記状態情報が前記第1の状態を特定する情報から前記第1の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、前記特定の場合に、前記状態情報を移行させることを行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【10560】

特徴1F4によれば、状態情報が第1の状態を特定する情報から第1の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、特別情報が所定の条件を満たすものである場合において、遊技の態様についての幅を広げることができる。

【10561】

<特徴1G群>

特徴1G群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第12実施形態の変形例2から抽出される。

【10562】

[特徴1G1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図675の遊技回制御処理）と、

第1の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

第1の条件（当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後となったこと）が成立したことを契機として、記憶された前記状態情報を前記第1の状態を特定する情報から前記第1の状態以外の状態を特定する情報に移行させる第1状態情報移行手段と、

前記第1状態情報移行手段による移行がなされた後に、第2の条件（当たり抽選において大当たりに当選したこと）が成立した時の前記遊技回を特定遊技回とし、前記特定遊技

10

20

30

40

50

回で、記憶された前記状態情報を前記第 1 の状態以外の状態を特定する情報から前記第 1 の状態を特定する情報に移行させる第 2 状態情報移行手段と、

を備え、

前記第 2 状態情報移行手段は、

前記状態情報を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記特定遊技回の開始時とする第 1 の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記特定遊技回の終了時とする第 2 の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有し、前記状態情報を移行させることを前記第 1 の移行モードと前記第 2 の移行モードとのいずれを採用して行うかを、前記第 1 状態情報移行手段による移行がなされてから前記特定遊技回までに実行された前記遊技回の実行回数に基づいて決定する移行モード決定手段

10

を備えることを特徴とする遊技機。

【10563】

特徴 1 G 1 によれば、第 1 の条件が成立したことを契機として、状態記憶手段に記憶された状態情報が第 1 の状態を特定する情報から第 1 の状態以外の状態を特定する情報に移行され、その移行の後に、第 2 の条件が成立した時の特定遊技回で、状態情報が第 1 の状態以外の状態を特定する情報から第 1 の状態を特定する情報に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第 1 の移行モードと、遊技回の終了時となる第 2 の移行モードと、の間で切り替えられる。このため、特徴 1 G 1 によれば、特定遊技回において、状態情報が移行された後の第 1 の状態を特定する情報に基づく遊技と、状態情報が移行される前の第 1 の状態以外の状態を特定する情報に基づく遊技と、の 2 通りで遊技がなされる。したがって、特徴 1 G 1 によれば、遊技回における遊技の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。さらに、特徴 1 G 1 によれば、状態情報が第 1 の状態を特定する情報から第 1 の状態以外の状態を特定する情報に移行されてからの遊技回の実行回数に基づいて、特定遊技回において採用される移行モードが、第 1 の移行モードと第 2 の移行モードとのいずれであるかが決定されることから、ストーリー性が豊かな遊技、例えばストーリー性豊かな演出を行うことができ、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

20

【10564】

[特徴 1 G 2]

特徴 1 G 1 に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 の制御モードと、前記第 1 の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第 1 の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第 2 の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第 1 の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第 1 の制御モードを実行可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【10565】

特徴 1 G 2 によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴 1 G 2 によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測するこ

40

50

とが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【10566】

[特徴1G3]

特徴1G2に記載の遊技機であって、

前記第2の条件は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである

ことを特徴とする遊技機。

【10567】

特徴1G3によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回が特定遊技回として状態情報の移行が行われる。したがって、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、遊技の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【10568】

[特徴1G4]

特徴1G3に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1の判定モード（低確率モード）と、前記第1の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第1の判定モードと前記第2の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図679の転落判定処理）と、

20

前記判定モード決定手段によって前記第1の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第1の状態以外の状態を特定する情報から前記第1の状態を特定する情報に移行させる手段（図679の転落判定処理におけるステップS11004、Sx1005、Sx1007）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10569】

特徴1G4によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第1の移行モードによって状態情報の移行がなされる遊技回（＝特定遊技回）と、判定モード決定手段によって第1の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回と、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第1の状態以外の状態を特定する情報から第1の状態を特定する情報に移行させられ、その状態情報の変化と連動して補助手段の状態が第1の制御モードに移行させられる。このため、遊技者は、遊技回の開始時に補助手段の状態が第1の制御モードとなったことを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第1の移行モードによって状態情報の移行がなされる特定遊技回と、判定モード決定手段によって第1の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回とのいずれであるかは不明だが、両遊技回の内いずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内いずれであるかについては、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴1G4によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

30

40

【10570】

[特徴1G5]

特徴1G3または特徴1G4に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1の判定モード（低確率モード）と、前記第1の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

50

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第1の判定モードと前記第2の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図679の転落判定処理）と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第2の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回において、前記状態情報を前記第1の状態以外の状態を特定する情報に維持させる手段（図679の転落判定処理におけるステップS11003によるNO判定、図680の当たり判定処理におけるステップS11104によるNO判定）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10571】

特徴1G5によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回（＝特定遊技回）であって第2の移行モードによって状態情報の移行がなされる遊技回（＝特定遊技回）と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第2の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回（外れ時の遊技回）と、のいずれの場合にも、その遊技回において、状態情報は第1の状態以外の状態を特定する情報に維持される。このため、遊技者は、遊技回において、補助手段の状態が第2の制御モードを継続していることを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第2の移行モードによって状態情報の移行がなされる遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第2の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回とのいずれであるかは不明だが、両遊技回の内
のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内
のいずれであるかについては、補助手段の状態から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴1G5によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【10572】

<特徴1H群>

特徴1H群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第12実施形態とその変形例から抽出される。

【10573】

[特徴1H1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図675の遊技回制御処理）と、

第1の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、記憶された前記状態情報を前記第1の状態以外の状態を特定する情報から前記第1の状態を特定する情報に移行させる手段であって、前記状態情報を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記遊技回の開始時とする第1の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記遊技回の終了時とする第2の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有し、第1の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記第1の移行モードを実行可能とし、第2の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記第2の移行モードを実行可能とする状態情報移行手

10

20

30

40

50

段（図 680 の当たり判定処理におけるステップ S11104、Sx1110～Sx1116）を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の移行モードで前記移行が行われる遊技回において、所定内容の演出（生死バトル演出）を実行し、前記第 2 の移行モードで前記移行が行われる遊技回において、前記所定内容とは相違する内容の演出（優勢バトル演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10574】

特徴 1H1 によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、状態記憶手段に記憶された状態情報が第 1 の状態以外の状態を特定する情報から第 1 の状態を特定する情報に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第 1 の移行モードと、遊技回の終了時となる第 2 の移行モードと、の間に切り替えられ、第 1 の移行モードで移行が行われる遊技回において、所定内容の演出が実行され、第 2 の移行モードで移行が行われる遊技回において、所定内容とは相違する内容の演出が実行される。このため、特徴 1H1 によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、所定内容の演出と、所定内容とは相違する内容の演出との 2 通りで遊技がなされる。したがって、特徴 1H1 によれば、遊技回における遊技の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【10575】

<特徴 mA 群>

特徴 mA 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 3 実施形態及びその各変形例から抽出される。

【10576】

[特徴 mA 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（普図始動ゲート 35）と、

遊技球が前記第 1 の入球手段に入球したことに基づいて第 1 の所定情報を取得する第 1 所定情報取得手段と、

前記第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たすか否かの判定である第 1 の判定を実行する第 1 判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（特図始動口 34a）と、

遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 1 状態遷移手段（普通電動役物 34b）と、

前記第 1 の所定情報が前記第 1 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第 1 遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 34a）に入球したことに基づいて第 2 の所定情報を取得する第 2 所定情報取得手段と、

前記第 2 の所定情報が第 2 の条件を満たすか否かの判定である第 2 の判定を実行する第 2 判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第 3 の入球手段（第 1 大入賞口 57a）と、

遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 2 状態遷移手段（第 1 特別電動役物 57b）と、

前記第 2 の所定情報が前記第 2 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 2 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 2 遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 2 遷移モード実行手段と、

前記第 3 の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第 4 の入球手段（V 入賞口 57av）と、

遊技球が入球可能な第 5 の入球手段（第 2 大入賞口 58a）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 3 状態遷移手段（第 2 特別電動役物 58b）と、

遊技球が前記第 4 の入球手段に入球した場合に、前記第 3 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 3 遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装 71）と、

を備える遊技機であって、

前記第 1 遷移モード実行手段は、

前記第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記第 2 遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間と、前記第 3 遷移モード（V 入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間と、を合算した時間（合算時間：128.0 秒）よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10577】

特徴 mA1 によれば、遊技球が第 1 の入球手段に入球し、取得された第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たして第 1 遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第 1 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球して第 2 遷移モードが実行され、第 2 遷移モードの実行中に遊技球が第 3 の入球手段に入球し、当該第 3 の入球手段に入球した遊技球が第 4 の入球手段に入球して第 3 遷移モードが実行される。

【10578】

そして、本特徴によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの開始から終了までに要する時間を、第 2 遷移モードの開始から終了までに要する時間と、第 3 遷移モードの開始から終了までに要する時間と、を合算した時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、第 2 遷移モードが終了し、その後に第 3 遷移モードが終了した後においても、第 1 遷移モードが継続しており、当該第 1 遷移モードの継続中に第 1 状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第 2 の入球手段に入球可能となる場合がある。

【10579】

この場合において、遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び第 2 遷移モードが実行され、その後、再び第 3 遷移モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードが複数回実行される場合がある。第 3 遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10580】

〔特徴 mA2〕

特徴 mA1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 遷移モード実行手段は、前記第 1 遷移モードの実行中において、前記第 3 遷移モードが終了した後に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10581】

特徴 mA2 によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの実行中において、第 3 遷移モードが終了した後に、第 1 状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、第 3 遷移モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球することが可能となる。そして、第 3 遷移モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び第 2 遷移モードが実行され、その後、再び第 3 遷移モードが実行さ

10

20

30

40

50

れることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、第2遷移モード及び第3遷移モードが複数回実行されることになる。第3遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10582】

〔特徴mA3〕

特徴mA1または特徴mA2に記載の遊技機であって、

前記第2遷移モードの実行中又は前記第3遷移モードの実行中に遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球した場合には、前記第2の所定情報の取得を回避する又は前記第2の判定の実行を回避する手段を備える

10

ことを特徴とする遊技機。

【10583】

特徴mA3によれば、第2遷移モードの実行中又は第3遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球した場合には、第2の所定情報の取得を回避する又は第2の判定の実行を回避する手段を備えるので、第2遷移モードの実行中又は第3遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球しても、その後に第2遷移モードが実行されず、第3遷移モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第2の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに第2遷移モード及び第3遷移モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

20

【10584】

また、仮に、本特徴とは異なり、第2遷移モードの実行中又は第3遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球した場合であっても第2の所定情報の取得及び第2の判定の実行を回避しない構成を採用した場合において、第1状態遷移手段の入球可能状態への1回の遷移において複数の遊技球が第2の入球手段に入球した場合には、第2の所定情報が複数保留されてしまい、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の遷移態様に関わらず、第2遷移モード及び第3遷移モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【10585】

これに対して、本特徴によれば、第1状態遷移手段の入球可能状態への1回の遷移において複数の遊技球が第2の入球手段に入球した場合であっても、第1状態遷移手段の入球可能状態への1回の遷移に対して、第2遷移モード及び第3遷移モードの実行回数を1回ずつとする遊技性を実現することができる。

30

【10586】

〔特徴mA4〕

特徴mA1から特徴mA3のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第3遷移モード実行手段は、

前記第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【10587】

特徴mA4によれば、第3遷移モード実行手段は、第3遷移モードとして、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第3遷移モードを実行可能な手段を備えるので、所定長第3遷移モードが実行された場合には、当該第3遷移モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、第3遷移モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該第3遷移モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、第2の入球手段に遊技球が入球したタイミングにおい

50

ても第3遷移モードが終了しておらず、第2の入球手段に遊技球が入球したにもかかわらず第2遷移モードが実行されず、第3遷移モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

【10588】

[特徴mA5]

特徴mA1から特徴mA4のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、

前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第1状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）の長さを、前記第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10589】

特徴mA5によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間の長さを、第3遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える。このような構成を採用した理由について説明する。

【10590】

先に、本特徴とは異なり、第1遷移モードのインターバル期間の長さを、第3遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えばT）よりも短い時間（例えば0.7T）に設定する比較例の構成を採用した場合について説明する。

【10591】

まず、比較例の構成において、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の1回目の入球可能状態において遊技球が第2の入球手段に入球した場合について説明する。この場合には、第2遷移モードが開始され、その後、第3遷移モードが開始されることになる。その後、第1遷移モードにおける1回目のインターバル期間が終了し、第1状態遷移手段の2回目の入球可能状態では、まだ第3遷移モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が第2の入球手段に入球したとしても、新たに第2遷移モード及び第3遷移モードが開始されることはない。その後、第1遷移モードにおける2回目のインターバル期間が終了し、第1状態遷移手段の3回目の入球可能状態では、既に第3遷移モードが終了しているため、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、新たに第2遷移モードが開始され、その後第3遷移モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、第2遷移モード及び第3遷移モードは、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の1回目と3回目の入球可能状態において遊技球が第2の入球手段に入球したことを契機として開始されることになるが、2回目の入球可能状態において遊技球が第2の入球手段に入球したとしても開始されることはない。

【10592】

次に、比較例の構成において、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の1回目の入球可能状態において遊技球が第2の入球手段に入球しなかった場合について説明する。この場合には、第2遷移モードは開始されず、第3遷移モードも開始されない。その後、第1遷移モードにおける1回目のインターバル期間が終了し、第1状態遷移手段の2回目の入球可能状態では、第3遷移モードが実行されていないため、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、第2遷移モードが開始され、その後第3遷移モードが開始されることになる。その後、第1遷移モードにおける2回目のインターバル期間が終了し、第1状態遷移手段の3回目の入球可能状態では、まだ第3遷移モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が第2の入球手段に入球したとしても、新たに第2遷移モード及び第3遷移モードが開始されることはない。その後、第1遷移モードにおける3回目のインターバル期間が終了し、第1状態遷移手段の4回目の入球可能状態では、既に第3遷移モード

が終了しているため、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、新たに第2遷移モードが開始され、その後第3遷移モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、第2遷移モード及び第3遷移モードは、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の2回目と4回目の入球可能状態において遊技球が第2の入球手段に入球したことを契機として開始されることになるが、3回目の入球可能状態において遊技球が第2の入球手段に入球したとしても開始されることはない。

【10593】

このように、本特徴とは異なり、第1遷移モードのインターバル期間の長さを第3遷移モードの長さよりも短い時間に設定する比較例の構成を採用した場合には、第1遷移モードの実行中における第2遷移モード及び第3遷移モードの開始のタイミングが固定化されず、遊技の流れが煩雑化してしまい、遊技の制御が困難になってしまうといった課題がある。

10

【10594】

次に、第1遷移モードのインターバル期間の長さを、第3遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えばT）よりも長い時間（例えば $1.3T$ ）に設定する本特徴の構成を採用した場合について説明する。

【10595】

まず、本特徴の構成において、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の1回目の入球可能状態において遊技球が第2の入球手段に入球した場合について説明する。この場合には、第2遷移モードが開始され、その後、第3遷移モードが開始されることになる。その後、第1遷移モードにおける1回目のインターバル期間が終了し、第1状態遷移手段の2回目の入球可能状態では、既に第3遷移モードが終了しているため、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、新たに第2遷移モードが開始され、その後第3遷移モードが開始されることになる。

20

【10596】

次に、本特徴の構成において、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の1回目の入球可能状態において遊技球が第2の入球手段に入球しなかった場合について説明する。この場合には、第2遷移モードは開始されず、第3遷移モードも開始されない。その後、第1遷移モードにおける1回目のインターバル期間が終了し、第1状態遷移手段の2回目の入球可能状態では、第3遷移モードが実行されていないため、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、第2遷移モードが開始され、その後第3遷移モードが開始されることになる。

30

【10597】

このように、本特徴によれば、第1遷移モードのインターバル期間の長さを第3遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定するので、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が入球可能状態となったタイミングにおいては、当該第1状態遷移手段が入球可能状態となったのが何回目であるのかに関わらず、第3遷移モードが実行されていない又は既に終了している状態となる。したがって、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が入球可能状態となった場合に遊技球が第2の入球手段に入球したにもかかわらず、第2遷移モード及び第3遷移モードが開始されないということはない。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中における第2遷移モード及び第3遷移モードの開始のタイミングを固定化することができ、遊技の流れが煩雑化してしまうことを抑制することができるとともに、第1遷移モードの実行中において第1状態遷移手段が入球可能状態となる回数を設定することによって、第1遷移モードの実行中における第2遷移モード及び第3遷移モードの実行可能な回数の上限を設定することが可能となる。

40

【10598】

[特徴mA6]

特徴mA1から特徴mA5のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第1遷移モード実行手段は、

50

前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第1状態遷移手段が最後に前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記第1判定手段による前記第1の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間（普電エンディング期間）の長さを、前記第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10599】

特徴mA6によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第1判定手段による第1の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、第3遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える。この構成を採用した理由について説明する。

【10600】

先に、本特徴とは異なり、待機期間の長さを第3遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも短い時間に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、待機期間の終了後に第1の判定が実行され、第1の所定情報が第1の条件を満たすと判定された場合には、第1遷移モードが実行され、当該第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、第2遷移モードが実行される可能性がある。しかしながら、この構成において、待機期間の開始直後から第3遷移モードが実行されている場合には、待機期間が終了した後においても当該第3遷移モードが継続しており、遊技球が第2の入球手段に入球したタイミングにおいても当該第3遷移モードが継続している場合がある。この場合には、遊技球が第2の入球手段に入球しても第2遷移モードが実行されず、遊技者に不利な状況となってしまうといった課題がある。

【10601】

これに対して、本特徴によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第1判定手段による第1の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、第3遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、待機期間が終了した後においても第3遷移モードが継続してしまうといった状況の発生を抑制することができ、遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【10602】

[特徴mA7]

特徴mA1から特徴mA6のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、

前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第1状態遷移手段が最後に前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記第1判定手段による次の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間（普電エンディング期間）の長さを、

前記第1状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）の長さ（135.0秒）以上の長さ（140.0秒）に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10603】

特徴mA7によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第1判定手段による次の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、第1状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間の長さ以上の長さに設定可能な手段を備えるので、第1遷移モードのインターバル期間において実現される一連の遊技の流れを、第1遷移モードの待

機期間においても同様に実現することが可能となる。この結果、例えば、第1遷移モードにおけるインターバル期間と待機期間との両期間において第2遷移モード及び第3遷移モードを実行可能とする新たな遊技を実現することが可能となる。

【10604】

<特徴mB群>

特徴mB群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第13実施形態及びその各変形例から抽出される。

【10605】

[特徴mB1]

遊技球が入球可能な第1入球領域（普図始動ゲート35）と、

遊技球が前記第1入球領域に入球したことに基づいて第1抽選（普図抽選）を実行する第1抽選実行手段と、

前記第1抽選の実行に基づいて第1識別情報（普通図柄）の変動表示及び停止表示を実行する第1変動手段と、

遊技球が入球可能な第2入球領域（特図始動口34a）と、

遊技球が前記第2入球領域に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）から、遊技球が前記第2入球領域に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）に遷移可能な第1遷移手段（普通電動役物34b）と、

前記第1抽選の結果が第1所定抽選結果（普図当たり）であった場合に、前記第1遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる第1遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第1遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第2入球領域（特図始動口34a）に入球したことに基づいて第2抽選（特図抽選）を実行する第2抽選実行手段と、

前記第2抽選の実行に基づいて第2識別情報（特別図柄）の変動表示及び停止表示を実行する第2変動手段と、

遊技球が入球可能な第3入球領域（V入賞口57av）と、

遊技球が前記第3入球領域に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）から、遊技球が前記第3入球領域に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）に遷移可能な第2遷移手段（第1特別電動役物57b）と、

前記第2抽選の結果が第2所定抽選結果（特図小当たり）であった場合に、前記第2遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第3入球領域に入球したことに基づいて特定利益（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の付与を決定する決定手段と、

前記特定利益の付与の開始後、所定終了条件が成立した場合に前記特定利益の付与を終了させる手段と、

を備える遊技機であって、

前記第1遷移手段の前記入球可能状態への遷移（図714の時刻t3）から前記特定利益の付与の終了（図714の時刻t10）までの1サイクルを1特別遊技回と定義した場合に、

前記第1遷移モード実行手段は、

前記第1抽選の結果に基づいて、1回の前記第1所定抽選結果に対して複数回の前記第1遷移手段の遷移動作を少なくとも実行させる手段と、

前記第1遷移手段が第1タイミングで前記入球可能状態に遷移することに基づく前記1特別遊技回が実行され、当該1特別遊技回が終了した後の第2タイミングで前記第1遷移手段が前記入球可能状態に遷移するように制御する手段と、

前記第1識別情報の変動表示が開始しないように制限する制限手段と、

を備え、

前記制限手段は、前記第1タイミングから、前記第2タイミング以降に発生する前記1特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる手段を備え、

10

20

30

40

50

前記特定利益の前記所定終了条件は、遊技者に有利な第1状態（ラウンド遊技）が複数回実行されることによって成立し、

前記第1状態は、遊技状態により実行時間が最も短い第1時間から最も長い第2時間の間で変化可能であり、

前記第1遷移モード実行手段は、前記第1タイミングの後に実行される前記1特別遊技回の、前記特定利益の複数回の前記第1状態が全て前記第2時間で実行された場合であっても、当該1特別遊技回の終了後に前記第1遷移手段を前記入球可能状態に遷移させ得ることを特徴とする遊技機。

【10606】

特徴mB1によれば、遊技球が第1入球領域に入球して第1抽選が実行され、第1抽選の結果が第1所定抽選結果となって第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2入球領域に入球して第2抽選が実行され、第2抽選の結果が第2所定抽選結果となって第2遷移モードが実行される。そして、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3入球領域に入球して、特定利益の付与が決定される。

【10607】

そして、本特徴によれば、第1遷移モード実行手段は、第1抽選の結果に基づいて、1回の第1所定抽選結果に対して複数回の第1遷移手段の遷移動作を少なくとも実行させる手段と、第1遷移手段が第1タイミングで入球可能状態に遷移することに基づく1特別遊技回が実行され、当該1特別遊技回が終了した後の第2タイミングで第1遷移手段が入球可能状態に遷移するように制御する手段と、を備える。したがって、第1抽選における1回の第1所定抽選結果に対して複数回の1特別遊技回を実行させることが可能となる。

【10608】

さらに、本特徴によれば、第1遷移モード実行手段は、第1識別情報の変動表示が開始しないように制限する制限手段を備え、制限手段は、第1タイミングから、第2タイミング以降に発生する1特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる手段を備える。したがって、1特別遊技回が終了するよりも前に第1識別情報の変動表示が開始してしまうことを抑制することができるので、1特別遊技回が終了していないにもかかわらず第1抽選が実行されてしまうといった状況の発生を抑制することができる。この結果、例えば、第1抽選の結果が、遊技者に有利な第1所定抽選結果となったにもかかわらず、既に実行されている1特別遊技回が終了していないために、遊技球が第2入球領域に入球しても第2遷移モードが実行されないといった遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【10609】

さらに、本特徴によれば、特定利益の所定終了条件は、遊技者に有利な第1状態が複数回実行されることによって成立し、第1状態は、遊技状態により実行時間が最も短い第1時間から最も長い第2時間の間で変化可能であり、第1遷移モード実行手段は、第1タイミングの後に実行される1特別遊技回の、特定利益の複数回の第1状態が全て第2時間で実行された場合であっても、当該1特別遊技回の終了後に第1遷移手段を入球可能状態に遷移させ得る。したがって、1特別遊技回の、特定利益の複数回の第1状態が全て第2時間で実行された場合であっても、当該1特別遊技回の終了後に遊技球を第2入球領域に入球させることが可能となり、再び1特別遊技回を実行させることが可能となる。この結果、特定利益の複数回の第1状態の長さがどのような長さになったかにかかわらず、特別遊技回を複数回確実に実行させることが可能となる。

【10610】

[特徴mB2]

特徴mB1に記載の遊技機であって、

前記第1状態の回数に関する情報（ラウンド遊技の残りの回数）を表示する回数表示手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【10611】

特徴m B 2によれば、第1状態の回数に関する情報を表示する回数表示手段を備えるので、第1状態の回数に対する興味や関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10612】

[特徴m B 3]

特徴m B 1または特徴m B 2に記載の遊技機であって、

前記特定利益の付与の終了時に（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電エンディング期間に）、特定の画像（エンディング画像）を表示する特定画像表示手段を備える

10

ことを特徴とする遊技機。

【10613】

特徴m B 3によれば、特定利益の付与の終了時に、特定の画像を表示する特定画像表示手段を備えるので、遊技者に、特定利益の付与が終了したことを認識させることができるとともに、当該特定利益が付与されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

【10614】

[特徴m B 4]

特徴m B 1から特徴m B 3のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定利益の付与の終了時に（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電エンディング期間に）、当該特定利益の付与によって遊技者が獲得した利益に関する情報を表示する利益情報表示手段を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【10615】

特徴m B 4によれば、特定利益の付与の終了時に、当該特定利益の付与によって遊技者が獲得した利益に関する情報を表示する利益情報表示手段を備えるので、遊技者に、特定利益の付与によって自身が獲得した利益を把握させることができるとともに、当該特定利益が付与されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

【10616】

[特徴m B 5]

特徴m B 1から特徴m B 4のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記決定手段は、複数種類の前記特定利益（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードAまたはB）の中から一の前記特定利益の付与を決定する手段を備える

30

ことを特徴とする遊技機。

【10617】

特徴m B 5によれば、決定手段は、複数種類の特定利益の中から一の特定利益の付与を決定する手段を備えるので、遊技者に、特定利益が付与されるか否かに対する興味や関心だけでなく、特定利益が付与されるならば、どの種類の特定利益が付与されるのかといったことに対する興味や関心を抱かせることができる。

【10618】

[特徴m B 6]

特徴m B 1から特徴m B 5のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1状態（ラウンド遊技）において所定識別情報（装飾図柄）の変動表示及び停止表示を実行する所定情報変動手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【10619】

特徴m B 6によれば、第1状態において所定識別情報の変動表示及び停止表示を実行する所定情報変動手段を備えるので、遊技者に、第1状態において所定識別情報の変動表示が開始されたといった驚きの感情を抱かせることができるとともに、所定識別情報が停止表示された際の表示態様（停止態様）がどのようなになるのかといった大きな期待感を付与

50

することができる。

【10620】

<特徴mC群>

特徴mC群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第13実施形態及びその各変形例から抽出される。

【10621】

[特徴mC1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（普図始動ゲート35）と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したことに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

10

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かの判定である第1の判定を実行する第1判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段（特図始動口34a）と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第1状態遷移手段（普通電動役物34b）と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第1遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球したことに基づいて第2の所定情報を取得する第2所定情報取得手段と、

20

前記第2の所定情報が第2の条件を満たすか否かの判定である第2の判定を実行する第2判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、

遊技球が前記第3の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第3の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第2状態遷移手段（第1特別電動役物57b）と、

前記第2の所定情報が前記第2の条件を満たすと判定された場合に、前記第2状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、

30

前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段（V入賞口57av）と、

遊技球が入球可能な第5の入球手段（第2大入賞口58a）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第5の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第3状態遷移手段（第2特別電動役物58b）と、

遊技球が前記第4の入球手段に入球した場合に、前記第3状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第3遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置71）と、

40

を備える遊技機であって、

遊技球が前記第1の入球手段（普図始動ゲート35）に入球し、取得された前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たして前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）が実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、

前記第1遷移モードの実行中に遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球して前記第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）が実行され、

前記第2遷移モードの実行中に遊技球が前記第3の入球手段（第1大入賞口57a）に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が前記第4の入球手段（V入賞口57av）に入球して前記第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が実行

50

され、

前記第3遷移モードが終了した後においても、前記第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に前記第1状態遷移手段が前記入球可能状態に遷移して遊技球が前記第2の入球手段に入球可能となる場合がある

ことを特徴とする遊技機。

【10622】

特徴mC1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して第3遷移モードが実行され、第3遷移モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

【10623】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び第2遷移モードが実行され、その後、再び第3遷移モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが1回実行されると、第2遷移モード及び第3遷移モードが複数回実行される場合がある。第3遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10624】

[特徴mC2]

特徴mC1に記載の遊技機であって、

前記第2遷移モードの実行中又は前記第3遷移モードの実行中に遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球した場合には、前記第2の所定情報の取得を回避する又は前記第2の判定の実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10625】

特徴mC2によれば、第2遷移モードの実行中又は第3遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球した場合には、第2の所定情報の取得を回避する又は第2の判定の実行を回避する手段を備えるので、第2遷移モードの実行中又は第3遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球しても、その後第2遷移モードが実行されず、第3遷移モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第2の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに第2遷移モード及び第3遷移モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【10626】

また、仮に、本特徴とは異なり、第2遷移モードの実行中又は第3遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球した場合であっても第2の所定情報の取得及び第2の判定の実行を回避しない構成を採用した場合において、第1状態遷移手段の入球可能状態への1回の遷移において複数の遊技球が第2の入球手段に入球した場合には、第2の所定情報が複数保留されてしまい、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の遷移態様に関わらず、第2遷移モード及び第3遷移モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【10627】

これに対して、本特徴によれば、第1状態遷移手段の入球可能状態への1回の遷移において複数の遊技球が第2の入球手段に入球した場合であっても、第1状態遷移手段の入球可能状態への1回の遷移に対して、第2遷移モード及び第3遷移モードの実行回数を1回ずつとする遊技性を実現することができる。

【10628】

[特徴mC3]

特徴m C 1または特徴m C 2に記載の遊技機であって、
前記第3遷移モード実行手段は、

前記第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10629】

特徴m C 3によれば、第3遷移モード実行手段は、第3遷移モードとして、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第3遷移モードを実行可能な手段を備えるので、所定長第3遷移モードが実行された場合には、当該第3遷移モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、第3遷移モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該第3遷移モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、第2の入球手段に遊技球が入球したタイミングにおいても第3遷移モードが終了しておらず、第2の入球手段に遊技球が入球したにもかかわらず第2遷移モードが実行されず、第3遷移モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

【10630】

<特徴m D群>

特徴m D群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第13実施形態及びその各変形例から抽出される。

【10631】

[特徴m D 1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（普図始動ゲート35）と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かの判定である第1の判定を実行する第1判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段（特図始動口34a）と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第1状態遷移手段（普通電動役物34b）と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第1遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球したに基づいて第2の所定情報を取得する第2所定情報取得手段と、

前記第2の所定情報が第2の条件を満たすか否かの判定である第2の判定を実行する第2判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、

遊技球が前記第3の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第3の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第2状態遷移手段（第1特別電動役物57b）と、

前記第2の所定情報が前記第2の条件を満たすと判定された場合に、前記第2状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、

前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段（V入賞口57av）と、

10

20

30

40

50

遊技球が入球可能な第 5 の入球手段（第 2 大入賞口 5 8 a）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 3 状態遷移手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

遊技球が前記第 4 の入球手段に入球した場合に、前記第 3 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 3 遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装 7 1）と、

を備える遊技機であって、

10

遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている状況において、

前記第 1 遷移モードが開始されてから、

当該第 1 遷移モードが開始されたことによって前記第 1 状態遷移手段が前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移し、

前記第 1 状態遷移手段が前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移したことによって遊技球が前記第 1 の入球手段（普図始動ゲート 3 5）に入球し、

遊技球が前記第 1 の入球手段（普図始動ゲート 3 5）に入球したことによって取得された前記第 1 の所定情報が前記第 1 の条件を満たして前記第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）が実行され、

前記第 1 遷移モードの実行中に遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）に入球して前記第 2 遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）が実行され、

20

前記第 2 遷移モードの実行中に遊技球が前記第 3 の入球手段（第 1 大入賞口 5 7 a）に入球し、

当該第 3 の入球手段に入球した遊技球が前記第 4 の入球手段（V 入賞口 5 7 a v）に入球して前記第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が実行され、

前記第 3 遷移モードが終了するまでに要する時間を特定所要時間（図 7 1 4 の時刻 t 2 から時刻 t 1 0 までの時間）と定義した場合に、

前記第 1 遷移モード実行手段は、

前記第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、前記特定所要時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

30

ことを特徴とする遊技機。

【10632】

特徴 m D 1 によれば、遊技球が第 1 の入球手段に入球し、取得された第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たして第 1 遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第 1 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球して第 2 遷移モードが実行され、第 2 遷移モードの実行中に遊技球が第 3 の入球手段に入球し、当該第 3 の入球手段に入球した遊技球が第 4 の入球手段に入球して第 3 遷移モードが実行される。

【10633】

そして、本特徴によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特定所要時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、第 3 遷移モードが終了した後においても、第 1 遷移モードが継続しており、当該第 1 遷移モードの継続中に第 1 状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第 2 の入球手段に入球可能となる場合がある。

40

【10634】

この場合において、遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び第 2 遷移モードが実行され、その後、再び第 3 遷移モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードが複数回実行される場合がある。第 3 遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに対して強

50

い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10635】

[特徴mD2]

特徴mD1に記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記第3遷移モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10636】

特徴mD2によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、第3遷移モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、第3遷移モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、第3遷移モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び第2遷移モードが実行され、その後、再び第3遷移モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、第2遷移モード及び第3遷移モードが複数回実行されることになる。第3遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10637】

[特徴mD3]

特徴mD1または特徴mD2に記載の遊技機であって、

前記第2遷移モードの実行中又は前記第3遷移モードの実行中に遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球した場合には、前記第2の所定情報の取得を回避する又は前記第2の判定の実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10638】

特徴mD3によれば、第2遷移モードの実行中又は第3遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球した場合には、第2の所定情報の取得を回避する又は第2の判定の実行を回避する手段を備えるので、第2遷移モードの実行中又は第3遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球しても、その後に第2遷移モードが実行されず、第3遷移モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第2の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに第2遷移モード及び第3遷移モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【10639】

また、仮に、本特徴とは異なり、第2遷移モードの実行中又は第3遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球した場合であっても第2の所定情報の取得及び第2の判定の実行を回避しない構成を採用した場合において、第1状態遷移手段の入球可能状態への1回の遷移において複数の遊技球が第2の入球手段に入球した場合には、第2の所定情報が複数保留されてしまい、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の遷移態様に関わらず、第2遷移モード及び第3遷移モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【10640】

これに対して、本特徴によれば、第1状態遷移手段の入球可能状態への1回の遷移において複数の遊技球が第2の入球手段に入球した場合であっても、第1状態遷移手段の入球可能状態への1回の遷移に対して、第2遷移モード及び第3遷移モードの実行回数を1回ずつとする遊技性を実現することができる。

【10641】

[特徴mD4]

特徴mD1から特徴mD3のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第3遷移モード実行手段は、

前記第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10642】

特徴mD4によれば、第3遷移モード実行手段は、第3遷移モードとして、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第3遷移モードを実行可能な手段を備えるので、所定長第3遷移モードが実行された場合には、当該第3遷移モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、第3遷移モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該第3遷移モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、第2の入球手段に遊技球が入球したタイミングにおいても第3遷移モードが終了しておらず、第2の入球手段に遊技球が入球したにもかかわらず第2遷移モードが実行されず、第3遷移モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

10

【10643】

＜特徴mE群＞

特徴mE群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第13実施形態及びその各変形例から抽出される。

20

【10644】

〔特徴mE1〕

遊技球が入球可能な第1の入球手段（普図始動ゲート35）と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したことに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かを判定する第1判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段（特図始動口34a）と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第1状態遷移手段（普通電動役物34b）と、

30

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第1遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、

40

前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10645】

特徴mE1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【10646】

50

そして、本特徴によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

【10647】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【10648】

[特徴mE2]

特徴mE1に記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10649】

特徴mE1によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【10650】

[特徴mE3]

特徴mE1または特徴mE2に記載の遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記特典付与モードの実行中に遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球した場合には、当該遊技球の前記第2の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

30

【10651】

特徴mE3によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球した場合には、当該遊技球の第2の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第2の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに特典付与モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

40

【10652】

[特徴mE4]

特徴mE1から特徴mE3のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球したことに基づいて第2の所定情報を取得する第2所定情報取得手段と、

前記第2の所定情報が第2の条件を満たすか否かの判定である第2の判定を実行する第2判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、

50

遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 2 状態遷移手段（第 1 特別電動役物 5 7 b）と、

前記第 2 の所定情報が前記第 2 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 2 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 2 遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 2 遷移モード実行手段と、

前記第 3 の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第 4 の入球手段（V 入賞口 5 7 a v）と、

遊技球が入球可能な第 5 の入球手段（第 2 大入賞口 5 8 a）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 3 状態遷移手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置 7 1）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第 4 の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第 3 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 3 遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10653】

特徴 m E 4 によれば、遊技球が第 1 の入球手段に入球し、取得された第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たして第 1 遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第 1 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球して第 2 遷移モードが実行され、第 2 遷移モードの実行中に遊技球が第 3 の入球手段に入球し、当該第 3 の入球手段に入球した遊技球が第 4 の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第 3 遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第 1 遷移モードの実行中に入球可能状態となった第 2 の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第 3 遷移モードを実行させることが可能となる。

【10654】

<特徴 m F 群>

特徴 m F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 3 実施形態及びその各変形例から抽出される。

【10655】

[特徴 m F 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（普図始動ゲート 3 5）と、

遊技球が前記第 1 の入球手段に入球したことに基づいて第 1 の所定情報を取得する第 1 所定情報取得手段と、

前記第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たすか否かを判定する第 1 判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）と、

遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 1 状態遷移手段（普通電動役物 3 4 b）と、

前記第 1 の所定情報が前記第 1 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第 1 遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第 2 の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（V 入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

10

20

30

40

50

を備える遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10656】

特徴mF1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

10

【10657】

そして、本特徴によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10658】

20

特徴mF1によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10659】

[特徴mF2]

30

特徴mF1に記載の遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記特典付与モードの実行中に遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球した場合には、当該遊技球の前記第2の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10660】

特徴mF2によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球した場合には、当該遊技球の第2の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第2の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに特典付与モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

40

【10661】

[特徴mF3]

特徴mF1または特徴mF2に記載の遊技機であって、

遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球したことに基づいて第2の所定情報を取得する第2所定情報取得手段と、

前記第2の所定情報が第2の条件を満たすか否かの判定である第2の判定を実行する第

50

2 判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、

遊技球が前記第3の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第3の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第2状態遷移手段（第1特別電動役物57b）と、

前記第2の所定情報が前記第2の条件を満たすと判定された場合に、前記第2状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、

前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段（V入賞口57av）と、

10

遊技球が入球可能な第5の入球手段（第2大入賞口58a）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第5の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第3状態遷移手段（第2特別電動役物58b）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置71）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第4の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第3状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第3遷移モード実行手段を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【10662】

特徴mF3によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第3遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中に入球可能状態となった第2の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第3遷移モードを実行させることが可能となる。

30

【10663】

<特徴mG群>

特徴mG群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第13実施形態及びその各変形例から抽出される。

【10664】

[特徴mG1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（普図始動ゲート35）と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したことに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

40

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かを判定する第1判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段（特図始動口34a）と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第1状態遷移手段（普通電動役物34b）と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第1遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合

50

に、遊技者に特典を付与するモードである特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記特典付与モードの実行中に遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球した場合には、当該遊技球の前記第2の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10665】

特徴mG1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【10666】

そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球した場合には、当該遊技球の第2の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第2の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに特典付与モードが終了して欲しいといった緊張感を抱

【10667】

[特徴mG2]

特徴mG1に記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、

前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10668】

特徴mG2によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

【10669】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10670】

[特徴mG3]

特徴mG1または特徴mG2に記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10671】

特徴mG3によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷

10

20

30

40

50

移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10672】

[特徴mG4]

特徴mG1から特徴mG3のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球したことに基づいて第2の所
定情報を取得する第2所定情報取得手段と、 10

前記第2の所定情報が第2の条件を満たすか否かの判定である第2の判定を実行する第2判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、

遊技球が前記第3の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第3の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第2状態遷移手段（第1特別電動役物57b）と、

前記第2の所定情報が前記第2の条件を満たすと判定された場合に、前記第2状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第2遷移モード（特図小
当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、 20

前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段（V入賞口57av）と、

遊技球が入球可能な第5の入球手段（第2大入賞口58a）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第5の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第3状態遷移手段（第2特別電動役物58b）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置71）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第4の入球手段に入球した場合に、前記
特典付与モードとして、前記第3状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第3遷移モード実行手段を備える 30

ことを特徴とする遊技機。

【10673】

特徴mG4によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して、特典
付与モードとしての第3遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第1遷移
モードの実行中に入球可能状態となった第2の入球手段に遊技球が入球したことを契機と
して、特典付与モードとしての第3遷移モードを実行させることが可能となる。 40

【10674】

<特徴mH群>

特徴mH群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第13実施形態及びその各変形例から抽出される。

【10675】

[特徴mH1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（普図始動ゲート35）と、 50

遊技球が前記第 1 の入球手段に入球したことに基づいて第 1 の所定情報を取得する第 1 所定情報取得手段と、

前記第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たすか否かを判定する第 1 判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）と、

遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 1 状態遷移手段（普通電動役物 3 4 b）と、

前記第 1 の所定情報が前記第 1 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第 1 遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第 2 の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（V 入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記特典付与モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでの長さが、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長特典付与モード（V 入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10676】

特徴 mH 1 によれば、遊技球が第 1 の入球手段に入球し、取得された第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たして第 1 遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第 1 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【10677】

そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードとして、開始されてから終了するまでの長さが、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長特典付与モードを実行可能な手段を備えるので、所定長特典付与モードが実行された場合には、当該特典付与モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、特典付与モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまうことによって遊技者にとって不利な状況となってしまう遊技機において、遊技者にとって不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【10678】

具体的には、例えば、特典付与モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球してもその後に特典付与モードが実行されないといった遊技者にとって不利な状況となる遊技機において、特典付与モードが所定の長さよりも長くなってしまう、遊技球が第 2 の入球手段に入球したタイミングにおいても当該特典付与モードがまだ終了しておらず、その後に特典付与モードが実行されないといった遊技者にとって不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【10679】

[特徴 mH 2]

特徴 mH 1 に記載の遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記特典付与モードの実行中に遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）に入球した場合には、当該遊技球の前記第 2 の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10680】

特徴mH 2によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球した場合には、当該遊技球の第2の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。

【10681】

しかしながら、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードとして、開始されてから終了するまでの長さが、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長特典付与モードを実行可能な手段を備えるので、所定長特典付与モードが実行された場合には、当該特典付与モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、特典付与モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該特典付与モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、遊技球が第2の入球手段に入球したにもかかわらず、当該遊技球の第2の入球手段への入球を契機とした特典付与モードが実行されないといった遊技者にとって不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【10682】

[特徴mH 3]

特徴mH 1または特徴mH 2に記載の遊技機であって、
前記第1遷移モード実行手段は、
前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【10683】

特徴mH 3によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

【10684】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10685】

[特徴mH 4]

特徴mH 1から特徴mH 3のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【10686】

特徴mH 4によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の

興趣向上を図ることができる。

【10687】

[特徴mH5]

特徴mH1から特徴mH4のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球したことに基づいて第2の所定情報を取得する第2所定情報取得手段と、

前記第2の所定情報が第2の条件を満たすか否かの判定である第2の判定を実行する第2判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、

遊技球が前記第3の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第3の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第2状態遷移手段（第1特別電動役物57b）と、

前記第2の所定情報が前記第2の条件を満たすと判定された場合に、前記第2状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、

前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段（V入賞口57av）と、

遊技球が入球可能な第5の入球手段（第2大入賞口58a）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第5の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第3状態遷移手段（第2特別電動役物58b）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置71）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第4の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第3状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第3遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10688】

特徴mH5によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第3遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中に入球可能状態となった第2の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第3遷移モードを実行させることが可能となる。

【10689】

<特徴mI群>

特徴mI群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第13実施形態及びその各変形例から抽出される。

【10690】

[特徴mI1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（普図始動ゲート35）と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したことに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かを判定する第1判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段（特図始動口34a）と、

10

20

30

40

50

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第1状態遷移手段（普通電動役物34b）と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第1遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

10

前記第1遷移モード実行手段は、

前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第1状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）の長さを、前記特典付与モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10691】

特徴m11によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

20

【10692】

そして、本特徴によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える。このような構成を採用した理由について説明する。

【10693】

先に、本特徴とは異なり、第1遷移モードのインターバル期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えばT）よりも短い時間（例えば0.7T）に設定する比較例の構成を採用した場合について説明する。

30

【10694】

まず、比較例の構成において、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の1回目の入球可能状態において遊技球が第2の入球手段に入球した場合について説明する。この場合には、特典付与モードが開始されることになる。その後、第1遷移モードにおける1回目のインターバル期間が終了し、第1状態遷移手段の2回目の入球可能状態では、まだ特典付与モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が第2の入球手段に入球したとしても、新たに特典付与モードが開始されることはない。その後、第1遷移モードにおける2回目のインターバル期間が終了し、第1状態遷移手段の3回目の入球可能状態では、既に特典付与モードが終了しているため、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、新たに特典付与モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特典付与モードは、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の1回目と3回目の入球可能状態において遊技球が第2の入球手段に入球したことを契機として開始されることになるが、2回目の入球可能状態において遊技球が第2の入球手段に入球したとしても開始されることはない。

40

【10695】

次に、比較例の構成において、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の1回目の入球可能状態において遊技球が第2の入球手段に入球しなかった場合について説明する。この場合には、特典付与モードは開始されない。その後、第1遷移モードにおける1回目の

50

インターバル期間が終了し、第1状態遷移手段の2回目の入球可能状態では、特典付与モードが実行されていないため、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、特典付与モードが開始されることになる。その後、第1遷移モードにおける2回目のインターバル期間が終了し、第1状態遷移手段の3回目の入球可能状態では、まだ特典付与モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が第2の入球手段に入球したとしても、新たに特典付与モードが開始されることはない。その後、第1遷移モードにおける3回目のインターバル期間が終了し、第1状態遷移手段の4回目の入球可能状態では、既に特典付与モードが終了しているため、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、新たに特典付与モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特典付与モードは、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の2回目と4回目の入球可能状態において遊技球が第2の入球手段に入球したことを契機として開始されることになるが、3回目の入球可能状態において遊技球が第2の入球手段に入球したとしても開始されることはない。

【10696】

このように、本特徴とは異なり、第1遷移モードのインターバル期間の長さを特典付与モードの長さよりも短い時間に設定する比較例の構成を採用した場合には、第1遷移モードの実行中における特典付与モードの開始のタイミングが固定化されず、遊技の流れが煩雑化してしまい、遊技の制御が困難になってしまうといった課題がある。

【10697】

次に、第1遷移モードのインターバル期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えばT）よりも長い時間（例えば1.3T）に設定する本特徴の構成を採用した場合について説明する。

【10698】

まず、本特徴の構成において、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の1回目の入球可能状態において遊技球が第2の入球手段に入球した場合について説明する。この場合には、特典付与モードが開始されることになる。その後、第1遷移モードにおける1回目のインターバル期間が終了し、第1状態遷移手段の2回目の入球可能状態では、既に特典付与モードが終了しているため、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、新たに特典付与モードが開始されることになる。

【10699】

次に、本特徴の構成において、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の1回目の入球可能状態において遊技球が第2の入球手段に入球しなかった場合について説明する。この場合には、特典付与モードは開始されない。その後、第1遷移モードにおける1回目のインターバル期間が終了し、第1状態遷移手段の2回目の入球可能状態では、特典付与モードが実行されていないため、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、特典付与モードが開始されることになる。

【10700】

このように、本特徴によれば、第1遷移モードのインターバル期間の長さを特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定するので、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が入球可能状態となったタイミングにおいては、当該第1状態遷移手段が入球可能状態となったのが何回目であるのかに関わらず、特典付与モードが実行されていない又は既に終了している状態となる。したがって、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が入球可能状態となった場合に遊技球が第2の入球手段に入球したにもかかわらず、特典付与モードが開始されないということはない。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中における特典付与モードの開始のタイミングを固定化することができ、遊技の流れが煩雑化してしまうことを抑制することができるとともに、第1遷移モードの実行中において第1状態遷移手段が入球可能状態となる回数を設定することによって、第1遷移モードの実行中における特典付与モードの実行可能な回数の上限を設定することが可能となる。

【10701】

[特徴m12]

10

20

30

40

50

特徴m I 1に記載の遊技機であって、
前記第1遷移モード実行手段は、
前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【10702】

特徴m I 2によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

10

【10703】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10704】

[特徴m I 3]

特徴m I 1または特徴m I 2に記載の遊技機であって、
前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

20

【10705】

特徴m I 3によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【10706】

[特徴m I 4]

特徴m I 1から特徴m I 3のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球したことに基づいて第2の所定情報を取得する第2所定情報取得手段と、
前記第2の所定情報が第2の条件を満たすか否かの判定である第2の判定を実行する第2判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、
遊技球が前記第3の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第3の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第2状態遷移手段（第1特別電動役物57b）と、
前記第2の所定情報が前記第2の条件を満たすと判定された場合に、前記第2状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、
前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段（V入賞口57av）と、
遊技球が入球可能な第5の入球手段（第2大入賞口58a）と、

40

50

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 3 状態遷移手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置 7 1）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第 4 の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第 3 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 3 遷移モード実行手段を備える

10

ことを特徴とする遊技機。

【10707】

特徴 m I 4 によれば、遊技球が第 1 の入球手段に入球し、取得された第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たして第 1 遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第 1 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球して第 2 遷移モードが実行され、第 2 遷移モードの実行中に遊技球が第 3 の入球手段に入球し、当該第 3 の入球手段に入球した遊技球が第 4 の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第 3 遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第 1 遷移モードの実行中に入球可能状態となった第 2 の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第 3 遷移モードを実行させることが可能となる。

20

【10708】

<特徴 m J 群>

特徴 m J 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 3 実施形態及びその各変形例から抽出される。

【10709】

[特徴 m J 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（普図始動ゲート 3 5）と、

遊技球が前記第 1 の入球手段に入球したことに基づいて第 1 の所定情報を取得する第 1 所定情報取得手段と、

前記第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たすか否かを判定する第 1 判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

30

遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）と、

遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 1 状態遷移手段（普通電動役物 3 4 b）と、

前記第 1 の所定情報が前記第 1 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第 1 遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第 2 の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（V 入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

40

を備える遊技機であって、

前記第 1 遷移モード実行手段は、

前記第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第 1 状態遷移手段が最後に前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記第 1 判定手段による前記第 1 の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間（普電エンディング期間）の長さを、前記特典付与モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10710】

50

特徴m J 1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【10711】

そして、本特徴によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第1判定手段による第1の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える。この構成を採用した理由について説明する。

10

【10712】

先に、本特徴とは異なり、待機期間の長さを特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも短い時間に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、待機期間の終了後に第1の判定が実行され、第1の所定情報が第1の条件を満たすと判定された場合には、第1遷移モードが実行され、当該第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、特典付与モードが実行される可能性がある。しかしながら、この構成において、待機期間の開始直後から特典付与モードが実行されている場合には、待機期間が終了した後においても当該特典付与モードが継続しており、遊技球が第2の入球手段に入球したタイミングにおいても当該特典付与モードが継続している場合がある。この場合には、遊技球が第2の入球手段に入球しても特典付与モードが実行されず、遊技者に不利な状況となってしまうといった課題がある。

20

【10713】

これに対して、本特徴によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第1判定手段による第1の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、待機期間が終了した後においても特典付与モードが継続してしまうといった状況の発生を抑制することができ、遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【10714】

30

[特徴m J 2]

特徴m J 1に記載の遊技機であって、
前記第1遷移モード実行手段は、
前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【10715】

特徴m J 2によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

40

【10716】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10717】

[特徴m J 3]

50

特徴m J 1または特徴m J 2に記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10718】

特徴m J 3によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10719】

[特徴m J 4]

特徴m J 1から特徴m J 3のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球したことに基づいて第2の所定情報を取得する第2所定情報取得手段と、

前記第2の所定情報が第2の条件を満たすか否かの判定である第2の判定を実行する第2判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、

遊技球が前記第3の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第3の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第2状態遷移手段（第1特別電動役物57b）と、

前記第2の所定情報が前記第2の条件を満たすと判定された場合に、前記第2状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、

前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段（V入賞口57av）と、

遊技球が入球可能な第5の入球手段（第2大入賞口58a）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第5の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第3状態遷移手段（第2特別電動役物58b）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置71）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第4の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第3状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第3遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10720】

特徴m J 4によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第3遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中に入球可能状態となった第2の入球手段に遊技球が入球したことを契機と

して、特典付与モードとしての第3遷移モードを実行させることが可能となる。

【10721】

<特徴mK群>

特徴mK群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第13実施形態及びその各変形例から抽出される。

【10722】

[特徴mK1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（普図始動ゲート35）と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

10

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かを判定する第1判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段（特図始動口34a）と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第1状態遷移手段（普通電動役物34b）と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第1遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

20

を備える遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、

前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第1状態遷移手段が最後に前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記第1判定手段による次の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間（普電エンディング期間）の長さを、

前記第1状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）の長さ（135.0秒）以上の長さ（140.0秒）に設定可能な手段を備える

30

ことを特徴とする遊技機。

【10723】

特徴mK1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【10724】

そして、本特徴によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第1判定手段による次の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、第1状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間の長さ以上の長さに設定可能な手段を備えるので、第1遷移モードのインターバル期間において実現される一連の遊技の流れを、第1遷移モードの待機期間においても同様に実現することが可能となる。この結果、例えば、第1遷移モードにおけるインターバル期間と待機期間との両期間において特典付与モードを実行可能とする新たな遊技を実現することが可能となる。

40

【10725】

[特徴mK2]

特徴mK1に記載の遊技機であって、

50

前記第1遷移モード実行手段は、
前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【10726】

特徴mK2によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

10

【10727】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10728】

[特徴mK3]

特徴mK1または特徴mK2に記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【10729】

特徴mK3によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【10730】

[特徴mK4]

特徴mK1から特徴mK3のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球したことに基づいて第2の所定情報を取得する第2所定情報取得手段と、

前記第2の所定情報が第2の条件を満たすか否かの判定である第2の判定を実行する第2判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、

40

遊技球が前記第3の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第3の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第2状態遷移手段（第1特別電動役物57b）と、

前記第2の所定情報が前記第2の条件を満たすと判定された場合に、前記第2状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、

前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段（V入賞口57av）と、

遊技球が入球可能な第5の入球手段（第2大入賞口58a）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状

50

態)と、遊技球が前記第5の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態(開放状態)との間で遷移可能な第3状態遷移手段(第2特別電動役物58b)と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段(払出装置71)と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第4の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第3状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第3遷移モード(V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード)を実行する第3遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

10

【10731】

特徴mK4によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第3遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中に入球可能状態となった第2の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第3遷移モードを実行させることが可能となる。

【10732】

20

<特徴mL群>

特徴mL群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第13実施形態及びその各変形例から抽出される。

【10733】

[特徴mL1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段(普図始動ゲート35)と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したことに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かを判定する第1判定手段(普図抽選を実行する機能)と、

30

遊技球が入球可能な第2の入球手段(特図始動口34a)と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態(閉鎖状態)と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態(開放状態)との間で遷移可能な第1状態遷移手段(普通電動役物34b)と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード(普電開閉実行モード)を実行する第1遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード(V入賞に基づく特電開閉実行モード)を実行する特典付与モード実行手段と、

40

を備える遊技機であって、

前記第1遷移モードにおける前記第1状態遷移手段の前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移する遷移態様(開放回数)に基づいて、当該第1遷移モード(普電開閉実行モード)の実行中における前記特典付与モード(V入賞大当たり用特電開閉シナリオに基づく特電開閉実行モード)の実行可能な上限回数(連荘の上限回数)が決定される

ことを特徴とする遊技機。

【10734】

特徴mL1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手

50

段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【10735】

そして、本特徴によれば、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の入球不可状態から入球可能状態に遷移する遷移態様に基づいて、当該第1遷移モードの実行中における前記特典付与モードの実行可能な上限回数が決定されるので、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の遷移態様が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合に、遊技者に、当該第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の遷移態様に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10736】

10

[特徴mL2]

特徴mL1に記載の遊技機であって、
前記第1遷移モード実行手段は、
前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【10737】

特徴mL2によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

20

【10738】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10739】

[特徴mL3]

30

特徴mL1または特徴mL2に記載の遊技機であって、
前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【10740】

特徴mL3によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【10741】

[特徴mL4]

特徴mL1から特徴mL3のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球したことに基づいて第2の所定情報を取得する第2所定情報取得手段と、
前記第2の所定情報が第2の条件を満たすか否かの判定である第2の判定を実行する第

50

2 判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、

遊技球が前記第3の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第3の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第2状態遷移手段（第1特別電動役物57b）と、

前記第2の所定情報が前記第2の条件を満たすと判定された場合に、前記第2状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、

前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段（V入賞口57av）と、

10

遊技球が入球可能な第5の入球手段（第2大入賞口58a）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第5の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第3状態遷移手段（第2特別電動役物58b）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置71）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第4の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第3状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第3遷移モード実行手段を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【10742】

特徴mL4によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第3遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中に入球可能状態となった第2の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第3遷移モードを実行させることが可能となる。

30

【10743】

<特徴mM群>

特徴mM群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第13実施形態及びその各変形例から抽出される。

【10744】

[特徴mM1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（普図始動ゲート35）と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したことに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

40

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かを判定する第1判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段（特図始動口34a）と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第1状態遷移手段（普通電動役物34b）と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第1遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合

50

に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記第1遷移モードの実行中の期間のうち、前記第1状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）において前記特典付与モードを実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10745】

特徴mM1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【10746】

そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、第1遷移モードの実行中の期間のうち、第1状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間において特典付与モードを実行可能な手段を備えるので、第1遷移モードに含まれるインターバル期間の回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合に、遊技者に、当該第1遷移モードにインターバル期間が何回含まれているのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10747】

〔特徴mM2〕

特徴mM1に記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、

前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10748】

特徴mM2によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

【10749】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10750】

〔特徴mM3〕

特徴mM1または特徴mM2に記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10751】

10

20

30

40

50

特徴mM3によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10752】

[特徴mM4]

特徴mM1から特徴mM3のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球したことに基づいて第2の所定情報を取得する第2所定情報取得手段と、

前記第2の所定情報が第2の条件を満たすか否かの判定である第2の判定を実行する第2判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、

遊技球が前記第3の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第3の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第2状態遷移手段（第1特別電動役物57b）と、

前記第2の所定情報が前記第2の条件を満たすと判定された場合に、前記第2状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、

前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段（V入賞口57av）と、

遊技球が入球可能な第5の入球手段（第2大入賞口58a）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第5の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第3状態遷移手段（第2特別電動役物58b）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装装置71）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第4の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第3状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第3遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10753】

特徴mM4によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第3遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中に入球可能状態となった第2の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第3遷移モードを実行させることが可能となる。

【10754】

<特徴mN群>

特徴mN群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第13実施形態及びその各変形例から抽出される。

【10755】

〔特徴m N 1〕

遊技球が入球可能な第1の入球手段（普図始動ゲート35）と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したことに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かを判定する第1判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段（特図始動口34a）と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第1状態遷移手段（普通電動役物34b）と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第1遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでの間に、前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）を複数回実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10756】

特徴m N 1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【10757】

そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、第1遷移モードが開始されてから終了するまでの間に、特典付与モードを複数回実行可能な手段を備えるので、第1遷移モードが開始されるか否かが遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、遊技者に、第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが開始されるのか否かに対して興味や関心を抱かせることができるとともに、第1遷移モードが開始された場合には、遊技者に、特典付与モードが何回実行されるのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10758】

〔特徴m N 2〕

特徴m N 1に記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、

前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10759】

特徴m N 2によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

【10760】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行

されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10761】

[特徴mN3]

特徴mN1または特徴2に記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

10

【10762】

特徴mN3によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10763】

20

[特徴mN4]

特徴mN1から特徴mN3のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球したことに基づいて第2の所定情報を取得する第2所定情報取得手段と、

前記第2の所定情報が第2の条件を満たすか否かの判定である第2の判定を実行する第2判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、

遊技球が前記第3の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第3の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第2状態遷移手段（第1特別電動役物57b）と、

30

前記第2の所定情報が前記第2の条件を満たすと判定された場合に、前記第2状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、

前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段（V入賞口57av）と、

遊技球が入球可能な第5の入球手段（第2大入賞口58a）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第5の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第3状態遷移手段（第2特別電動役物58b）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置71）と、

40

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第4の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第3状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第3遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10764】

特徴mN4によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態

50

様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第3遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中に入球可能状態となった第2の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第3遷移モードを実行させることが可能となる。

【10765】

<特徴m0群>

特徴m0群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第13実施形態及びその各変形例から抽出される。

【10766】

[特徴m01]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（普図始動ゲート35）と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かを判定する第1判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段（特図始動口34a）と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第1状態遷移手段（普通電動役物34b）と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第1遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1遷移モードにおける前記第1状態遷移手段の前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移する遷移態様（開放回数）を示唆する演出（図）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10767】

特徴m01によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【10768】

そして、本特徴によれば、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の入球不可状態から入球可能状態に遷移する遷移態様を示唆する演出を実行する手段を備えるので、第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合に、遊技者に、当該第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の遷移態様に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10769】

[特徴m02]

特徴m01に記載の遊技機であって、

前記第1遷移モードにおける前記第1状態遷移手段の前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移する遷移態様（開放回数）に基づいて、当該第1遷移モード（普電開閉実行モード）の実行中における前記特典付与モード（V入賞大当たり用特電開閉シナリオに基

10

20

30

40

50

づく特電開閉実行モード)の実行可能な上限回数(連荘の上限回数)が決定されることを特徴とする遊技機。

【10770】

特徴mO2によれば、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の入球不可状態から入球可能状態に遷移する遷移態様に基づいて、当該第1遷移モードの実行中における前記特典付与モードの実行可能な上限回数が決定されるので、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の遷移態様が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合に、遊技者に、当該第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の遷移態様に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【10771】

[特徴mO3]

特徴mO1または特徴mO2に記載の遊技機であって、前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モード(普電開閉実行モード)の開始から終了までに要する時間を、前記特典付与モード(V入賞に基づく特電開閉実行モード)の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えることを特徴とする遊技機。

【10772】

特徴mO3によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

20

【10773】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10774】

[特徴mO4]

特徴mO1から特徴mO3のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

30

【10775】

特徴mO4によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【10776】

[特徴mO5]

特徴mO1から特徴mO4のいずれか一つに記載の遊技機であって、遊技球が前記第2の入球手段(特図始動口34a)に入球したことに基づいて第2の所定情報を取得する第2所定情報取得手段と、

50

前記第2の所定情報が第2の条件を満たすか否かの判定である第2の判定を実行する第2判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、

遊技球が前記第3の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第3の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第2状態遷移手段（第1特別電動役物57b）と、

前記第2の所定情報が前記第2の条件を満たすと判定された場合に、前記第2状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、

前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段（V入賞口57av）と、

遊技球が入球可能な第5の入球手段（第2大入賞口58a）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第5の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第3状態遷移手段（第2特別電動役物58b）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置71）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第4の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第3状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第3遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10777】

特徴m05によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第3遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中に入球可能状態となった第2の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第3遷移モードを実行させることが可能となる。

【10778】

<特徴mP群>

特徴mP群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第13実施形態及びその各変形例から抽出される。

【10779】

[特徴mP1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（普図始動ゲート35）と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したことに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かを判定する第1判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段（特図始動口34a）と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第1状態遷移手段（普通電動役物34b）と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第1遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記特典付与モードとして、前記第1遷移モードにおける所定のタイミング（普通電動役物34bが開放するタイミング）までに終了しない場合がある不定特典付与モード（変形例におけるV入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づく特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10780】

特徴mP1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【10781】

そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードとして、第1遷移モードにおける所定のタイミングまでに終了しない場合がある不定特典付与モードを実行可能な手段を備える。

【10782】

本特徴の構成を、例えば、第1遷移モードにおける所定のタイミングまでに特典付与モードが終了しなかった場合に遊技者に不利な状況となる遊技機に対して適用した場合には、遊技者に、所定のタイミングまでに不定特典付与モードが終了して欲しいといった焦りの感情を抱かせることができる。

【10783】

特に、不定特典付与モードが所定のタイミングまでに終了するか否かが遊技球の発射態様及び発射された遊技球の挙動に依存する構成の場合、遊技者に、遊技球の発射態様及び発射された遊技球の挙動に対して興味や関心を抱かせることができる。

【10784】

[特徴mP2]

特徴mP1に記載の遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記第1遷移モードにおける前記所定のタイミングまでに前記特典付与モードが終了していない場合には、遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球した場合であっても当該遊技球の前記第2の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10785】

特徴mP2によれば、特典付与モード実行手段は、第1遷移モードにおける所定のタイミングまでに不定特典付与モードが終了していない場合には、遊技球が第2の入球手段に入球した場合であっても当該遊技球の第2の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、所定のタイミングまでに不定特典付与モードが終了して欲しいといった焦りの感情を抱かせることができる。

【10786】

[特徴mP3]

特徴mP1または特徴mP2に記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、

10

20

30

40

50

前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【10787】

特徴m P 3によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

10

【10788】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10789】

[特徴m P 4]

特徴m P 1から特徴m P 3のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

20

【10790】

特徴m P 4によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【10791】

[特徴m P 5]

特徴m P 1から特徴m P 4のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球したことに基づいて第2の所定情報を取得する第2所定情報取得手段と、
前記第2の所定情報が第2の条件を満たすか否かの判定である第2の判定を実行する第2判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、
遊技球が前記第3の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第3の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第2状態遷移手段（第1特別電動役物57b）と、
前記第2の所定情報が前記第2の条件を満たすと判定された場合に、前記第2状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、
前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段（V入賞口57av）と、
遊技球が入球可能な第5の入球手段（第2大入賞口58a）と、
遊技球が前記第5の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第5の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開

40

50

放状態)との間で遷移可能な第3状態遷移手段(第2特別電動役物58b)と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段(払出装置71)と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第4の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第3状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第3遷移モード(V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード)を実行する第3遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10792】

特徴mP5によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第3遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中に入球可能状態となった第2の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第3遷移モードを実行させることが可能となる。

【10793】

<特徴mQ群>

特徴mQ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第13実施形態及びその各変形例から抽出される。

【10794】

[特徴mQ1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段(普図始動ゲート35)と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したことに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かを判定する第1判定手段(普図抽選を実行する機能)と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段(特図始動口34a)と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態(閉鎖状態)と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態(開放状態)との間で遷移可能な第1状態遷移手段(普通電動役物34b)と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード(普電開閉実行モード)を実行する第1遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード(V入賞に基づく特電開閉実行モード)を実行する特典付与モード実行手段と、

前記特典付与モードの実行中に遊技球が入球可能な状態となる特典付与入球手段(第2特別電動役物58b)と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特典付与モードの実行中において、所定のタイミング(普通電動役物34bが次に開放するタイミング)までに所定個数の遊技球を前記特典付与入球手段に入球させることを促す演出(図739(A)に示す入球促進演出)を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10795】

特徴mQ1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が

10

20

30

40

50

第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【10796】

そして、本特徴によれば、演出実行手段は、特典付与モードの実行中において、所定のタイミングまでに所定個数の遊技球を特典付与入球手段に入球させることを促す演出を実行可能な手段を備える。

【10797】

本特徴の構成を、例えば、第1遷移モードにおける所定のタイミングまでに特典付与モードが終了しなかった場合に遊技者に不利な状況となる遊技機に対して適用した場合には、所定のタイミングまでに所定個数の遊技球を特典付与入球手段に入球させることによって当該特典付与モードを当該所定のタイミングまでに終了させるといった新たな遊技性を遊技者に理解させることができるとともに、所定のタイミングまでに所定個数の遊技球を特典付与入球手段に入球させようという遊技者の意欲を高めることが可能となる。

【10798】

[特徴mQ2]

特徴mQ1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記所定のタイミングまでに前記特典付与モードが終了しなかった場合に特定の演出（図739（C）に示す消滅演出）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10799】

特徴mQ2によれば、演出実行手段は、所定のタイミングまでに特典付与モードが終了しなかった場合に特定の演出を実行可能な手段を備えるので、遊技者に、所定のタイミングまでに前記特典付与モードが終了しなかったことを認識させることができるとともに、当該特典付与モードが終了しなかったことに起因してその後の遊技の流れが変化することを認識させることができる。

【10800】

[特徴mQ3]

特徴mQ1または特徴mQ2に記載の遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記所定のタイミングまでに前記特典付与モードが終了していない場合には、遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球した場合であっても当該遊技球の前記第2の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10801】

特徴mQ3によれば、特典付与モード実行手段は、所定のタイミングまでに特典付与モードが終了していない場合には、遊技球が第2の入球手段に入球した場合であっても当該遊技球の第2の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、所定のタイミングまでに特典付与モードが終了して欲しいといった焦りの感情を抱かせることができる。

【10802】

[特徴mQ4]

特徴mQ1から特徴mQ3のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、

前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10803】

特徴mQ4によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

【10804】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【10805】

〔特徴mQ5〕

特徴mQ1から特徴mQ4のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10806】

特徴mQ5によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【10807】

〔特徴mQ6〕

特徴mQ1から特徴mQ5のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球したことに基づいて第2の所定情報を取得する第2所定情報取得手段と、

30

前記第2の所定情報が第2の条件を満たすか否かの判定である第2の判定を実行する第2判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、

遊技球が前記第3の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第3の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第2状態遷移手段（第1特別電動役物57b）と、

前記第2の所定情報が前記第2の条件を満たすと判定された場合に、前記第2状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、

40

前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段（V入賞口57av）と、

遊技球が前記特典付与入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記特典付与入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第3状態遷移手段（第2特別電動役物58b）と、

遊技球が前記特典付与入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置71）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第4の入球手段に入球した場合に、前記

50

特典付与モードとして、前記第3状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第3遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10808】

特徴mQ6によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第3遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中に入球可能状態となった第2の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第3遷移モードを実行させることが可能となる。

10

【10809】

<特徴mR群>

特徴mR群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第13実施形態及びその各変形例から抽出される。

【10810】

[特徴mR1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（普図始動ゲート35）と、

20

遊技球が前記第1の入球手段に入球したことに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かの判定である第1の判定を実行する第1判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段（特電始動口）と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第1状態遷移手段（普通電動役物34b）と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第1遷移モード実行手段と、

30

遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、

遊技球が前記第3の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第3の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第2状態遷移手段（第1特別電動役物57b）と、

遊技球が前記第2の入球手段（特電始動口）に入球した場合に、前記第2状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第2遷移モード（特電始動口への遊技球の入球に基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、

前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段（V入賞口57av）と、

40

遊技球が入球可能な第5の入球手段（第2大入賞口58a）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第5の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第3状態遷移手段（第2特別電動役物58b）と、

遊技球が前記第4の入球手段に入球した場合に、前記第3状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第3遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置71）と、

を備える遊技機であって、

50

前記第1遷移モード実行手段は、

前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記第2遷移モード（特電始動口への遊技球の入球に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間と、前記第3遷移モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間と、を合算した時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10811】

特徴mR1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して第3遷移モードが実行される。

【10812】

そして、本特徴によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの開始から終了までに要する時間を、第2遷移モードの開始から終了までに要する時間と、第3遷移モードの開始から終了までに要する時間と、を合算した時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、第2遷移モードが終了し、その後に第3遷移モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

【10813】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び第2遷移モードが実行され、その後、再び第3遷移モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、第2遷移モード及び第3遷移モードが複数回実行される場合がある。第3遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10814】

[特徴mR2]

特徴mR1に記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記第3遷移モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10815】

特徴mR2によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、第3遷移モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、第3遷移モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、第3遷移モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び第2遷移モードが実行され、その後、再び第3遷移モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、第2遷移モード及び第3遷移モードが複数回実行されることになる。第3遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10816】

[特徴mR3]

特徴mR1または特徴mR2に記載の遊技機であって、

前記第2遷移モードの実行中又は前記第3遷移モードの実行中に遊技球が前記第2の入

10

20

30

40

50

球手段（特図始動口 3 4 a）に入球した場合には、前記第 2 の所定情報の取得を回避する又は前記第 2 の判定の実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10817】

特徴 m R 3 によれば、第 2 遷移モードの実行中又は第 3 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合には、第 2 の所定情報の取得を回避する又は第 2 の判定の実行を回避する手段を備えるので、第 2 遷移モードの実行中又は第 3 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球しても、その後第 2 遷移モードが実行されず、第 3 遷移モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第 2 の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

10

【10818】

また、仮に、本特徴とは異なり、第 2 遷移モードの実行中又は第 3 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合であっても第 2 の所定情報の取得及び第 2 の判定の実行を回避しない構成を採用した場合において、第 1 状態遷移手段の入球可能状態への 1 回の遷移において複数の遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合には、第 2 の所定情報が複数保留されてしまい、第 1 遷移モードにおける第 1 状態遷移手段の遷移態様に関わらず、第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【10819】

これに対して、本特徴によれば、第 1 状態遷移手段の入球可能状態への 1 回の遷移において複数の遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合であっても、第 1 状態遷移手段の入球可能状態への 1 回の遷移に対して、第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードの実行回数を 1 回ずつとする遊技性を実現することができる。

20

【10820】

〔特徴 m R 4〕

特徴 m R 1 から特徴 m R 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 3 遷移モード実行手段は、

前記第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える

30

ことを特徴とする遊技機。

【10821】

特徴 m R 4 によれば、第 3 遷移モード実行手段は、第 3 遷移モードとして、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第 3 遷移モードを実行可能な手段を備えるので、所定長第 3 遷移モードが実行された場合には、当該第 3 遷移モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、第 3 遷移モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第 1 状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該第 3 遷移モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、第 2 の入球手段に遊技球が入球したタイミングにおいても第 3 遷移モードが終了しておらず、第 2 の入球手段に遊技球が入球したにもかかわらず第 2 遷移モードが実行されず、第 3 遷移モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

40

【10822】

<特徴 n A 群>

特徴 n A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 4 実施形態から抽出される。

【10823】

〔特徴 n A 1〕

50

遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段（第14実施形態における検出センサ205）と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記抽選の結果が特定の抽選結果（第14実施形態における小当たりc）であることを報知する遊技回である特定抽選結果遊技回において、特定の演出（特定示唆演出）を実行する手段と、

前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前における前記遊技球の流通態様が特定の流通態様（止め打ちが行われている流通態様）であった場合に、前記特定抽選結果遊技回において前記特定の演出（特定示唆）を実行しない手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10824】

特徴nA1によれば、抽選の結果が特定の抽選結果であることを報知する特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行するので、特定の演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、抽選の結果についての期待感を付与することができる。さらに、特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前における遊技球の流通態様が特定の流通態様であった場合に、特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行しないので、遊技者が特定の演出の実行を所望する場合には、当該遊技者が特定の流通態様となるように遊技球の発射操作をすることを抑制することができる。その結果、例えば、遊技者が特定の流通態様となるように遊技球の発射操作をすることが、当該遊技機にとって予定していない特典を遊技者に付与することになる場合には、当該予定しない遊技者への特定の付与を抑制することができる。

【10825】

[特徴nA2]

特徴nA1に記載の遊技機であって、

2つの前記特定抽選結果遊技回（小当たりcである遊技回）として、第1の特定抽選結果遊技回と、前記第1の特定抽選結果遊技回よりも後に実行される第2の特定抽選結果遊技回とを定義した場合に、

前記演出実行手段は、

前記第1の特定抽選結果遊技回が実行されている期間における前記流通態様である第1の流通態様（流通頻度）と、前記第2の特定抽選結果遊技回よりも前に実行される遊技回であって前記第1の特定抽選結果遊技回以外の遊技回が実行されている期間における前記流通態様である第2の流通態様（流通頻度）とに基づいて、前記第2の特定抽選結果遊技回において前記特定の演出（特定示唆演出）を実行するか否かを決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10826】

特徴nA2によれば、第1の特定抽選結果遊技回が実行されている期間における流通態様と、第2の特定抽選結果遊技回よりも前に実行される遊技回であって第1の特定抽選結果遊技回以外の遊技回が実行されている期間における流通態様とに基づいて、第2の特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行するか否かを決定するので、第1の特定抽選結果遊技回において実行された特定の演出を認識した遊技者による遊技球の発射操作の態様

と、第2の特定抽選結果遊技回よりも前に実行される遊技回であって第1の特定抽選結果遊技回以外の遊技回における遊技者による遊技球の発射操作の態様との比較によって、特定抽選結果遊技回とそれ以外の遊技回とで遊技球の発射操作を切り替えているのかを検出可能である。したがって、例えば、当該遊技機が予定していない特典を遊技者が故意に得ようとしているのか否かを精度良く判定することができ、当該判定結果に基づいて特定の演出を実行するか否かを決定することができる。

【10827】

〔特徴nA3〕

特徴nA1または特徴nA2に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記第1の特定抽選結果遊技回が実行されている期間において、単位時間当たりに前記遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である第1流通遊技球数（流通頻度）と、

前記第2の特定抽選結果遊技回よりも前に実行される遊技回であって前記第1の特定抽選結果遊技回以外の遊技回が実行されている期間において、単位時間当たりに前記遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である第2流通遊技球数（流通頻度）と、

に基づいて、前記第2の特定抽選結果遊技回において前記特定の演出（特定示唆演出）を実行するか否かを決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10828】

特徴nA3によれば、単位時間当たりに遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数に関する第1流通遊技数と第2流通遊技数とに基づいて、第2の特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行するか否かを決定するので、遊技領域の特定の位置に遊技球を流通に関し、遊技者による発射操作の態様を精度良く検出することができる。

【10829】

〔特徴nA4〕

特徴nA3に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記第1流通遊技球数よりも前記第2流通遊技球数の方が所定数以上少ない場合に、前記第2の特定抽選結果遊技回において前記特定の演出を実行しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10830】

特徴nA4によれば、特定抽選結果遊技回が実行されている期間に遊技者が遊技球を遊技領域の特定の位置を流通するようにし、かつ、特定抽選結果遊技回以外の遊技回が実行されている期間に遊技者が遊技球を遊技領域の特定の位置を流通しないようにする遊技球の発射操作をした場合に、特定の演出を実行しないようにすることができる。

【10831】

<特徴nB群>

特徴nB群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第14実施形態から抽出される。

【10832】

〔特徴nB1〕

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

所定の取得条件が成立したに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段（第14実施形態における検出センサ205）と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別情報に関する特定の条件を満たした場合（当たり抽選の結果が小当たりc）で

10

20

30

40

50

あって、前記流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合（止め打ちが行われていない場合）に、特定の演出（特定示唆演出）を実行する手段と、

前記特別情報に関する前記特定の条件を満たした場合（当たり抽選の結果が小当たりc）であって、前記流通態様が前記特定の流通条件を満たさない場合（止め打ちが行われている場合）に、前記特定の演出（特定示唆演出）を実行しない手段と

を備えることを特徴とする遊技機。

【10833】

特徴nB1によれば、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たさない場合に、特定の条件を満たした場合であるにも関わらず、特定の演出を実行しないので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して、特定の流通条件を満たすような遊技球の発射操作を促すことができる。

10

【10834】

[特徴nB2]

特徴nB1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

第1の期間における前記流通態様（小当たりcに当選した遊技回の流通頻度）と、第2の期間における前記流通態様（小当たりc以外の遊技回の流通頻度）とに基づいて、前記特定の流通条件を満たしたか否かを判定する判定手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10835】

20

特徴nB2によれば、第1の期間における流通態様と、第2の期間における流通態様とに基づいて、特定の流通条件を満たしたか否かを判定する判定手段を備えるので、少なくとも2つの期間における遊技者による遊技球の発射操作の変化に基づいて、特定の演出を実行するか否かを決定することができる。

【10836】

[特徴nB3]

特徴nB1または特徴nB2に記載の遊技機であって、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

30

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定の条件として、前記抽選の結果が特定の抽選結果（小当たりc）である場合に、前記特定の演出（特定示唆演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10837】

特徴nB3によれば、特定の抽選結果である場合に特定の演出を実行するので、特定の演出を実行することによって、特定の抽選結果を所望する遊技者に対して期待感を付与することができる。さらに、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たさない場合に、特定の抽選結果であっても特定の演出を実行しないので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して、特定の流通条件を満たすような流通態様で遊技球の発射操作を実行するように促すことができる。

40

【10838】

[特徴nB4]

特徴nB3に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記遊技回に対応する前記抽選の結果に応じて前記流通態様が変化する場合に、前記特定の流通条件を満たさないと判定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

50

【10839】

特徴nB4によれば、遊技者が遊技回に対応する抽選の結果に応じて流通態様が変化するような遊技球の発射操作をした場合に、特定の抽選結果であっても特定の演出を実行しないので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して、抽選の結果に応じて流通態様が変化するような遊技球の発射操作をしないように促すことができる。

【10840】

<特徴nC群>

特徴nC群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第14実施形態から抽出される。

【10841】

[特徴nC1]

遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
特定の処理を実行する処理実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記特定処理実行手段は、
前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度である流通頻度に基づいて、前記特定の処理（第14実施形態における特定示唆演出）を実行するか否かを決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10842】

特徴nC1によれば、流通頻度に基づいて特定の処理を実行するか否かを決定する。流通頻度は、遊技者による遊技球の発射操作に相関がある。よって、遊技者による遊技球の発射操作を反映した処理を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10843】

[特徴nC2]

特徴nC1に記載の遊技機であって、
所定の取得条件が成立したに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

を備え、

前記特定処理実行手段は、
遊技回において前記特定の処理を実行し、
既に前記特定の処理を実行した前記遊技回における前記流通頻度に基づいて、まだ実行されていない遊技回である未実行遊技回が実行されることを契機として前記特定の処理を実行するか否かを決定する

ことを特徴とする遊技機。

【10844】

特徴nC2によれば、既に特定の処理を実行した遊技回における流通頻度に基づいて、未実行遊技回が実行されることを契機として特定の処理を実行するか否かを決定する。従って、特定の処理を実行したことによる遊技者の発射操作、すなわち、特定の処理を実行したことによる遊技者の反応を考慮して、その後に特定の処理を実行するか否かを決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10845】

<特徴nD群>

特徴nD群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第14実施形態から抽出される。

【10846】

〔特徴 n D 1〕

遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

各遊技回毎に、当該遊技回に対応する前記抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、を対応付けた情報を記憶する記憶手段（第 1 4 実施形態における遊技球数カウントメモリエリア）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10847】

特徴 n D 1 によれば、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数とを対応付けた情報を記憶する記憶手段を備える。流通数は、遊技者による遊技球の発射操作に相関がある。よって、抽選結果または当該抽選結果を反映する遊技回中の演出と、それらによる遊技者による遊技球の発射操作（遊技者の反応）とに基づいた処理を実行可能である。例えば、特定の抽選結果を反映する演出に対する遊技者の反応をフィードバックして、これから実行される遊技回における演出を選択すること等が可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10848】

〔特徴 n D 2〕

特徴 n D 1 に記載の遊技機であって、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されるまでの時間を変動時間とした場合に、

前記記憶手段は、

各遊技回毎に、当該遊技回に対応する前記抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である前記流通数と、当該遊技回における前記変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段（第 1 4 実施形態における遊技球数カウントメモリエリア）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10849】

特徴 n D 2 によれば、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、当該遊技回における変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段を備える。よって、例えば、当該遊技回の変動時間と流通数とに基づいて、遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度（流通頻度）を算出することが可能であり、各遊技回ごとの抽選結果と、当該抽選結果に対応する流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回における処理等を決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10850】

〔特徴 n D 3〕

特徴 n D 1 または特徴 n D 2 に記載の遊技機であって、

特定の処理（特定示唆演出）を実行する特定処理実行手段を備え、

前記特定処理実行手段は、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記特定の処理を実行するか否かを決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10851】

特徴 n D 3 によれば、例えば、抽選結果または当該抽選結果を反映する遊技回中の演出と、それらによる遊技者による遊技球の発射操作（遊技者の反応）とに基づいて、特定の演出を実行するか否かを決定することが可能であり、特定の抽選結果を反映する演出に対する遊技者の反応をフィードバックして、これから実行される遊技回において特定の演出を実行するか否かを決定することができる。

【10852】

<特徴 n E 群>

特徴 n E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 14 実施形態から抽出される。

【10853】

10

[特徴 n E 1]

遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

20

所定の情報を記憶する記憶手段と、

を備え、

前記記憶手段は、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されるまでの時間を変動時間とした場合に、

各遊技回毎に、当該遊技回に対応する前記抽選の結果と、当該遊技回における前記変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段（第 14 実施形態における遊技球数カウントメモリエリア）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10854】

30

特徴 n E 1 によれば、記憶手段は、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回における変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段を備えるので、例えば、これから実行する遊技回における演出を当該情報を用いて決定するなど、当該情報を種々の処理に利用することができる。

【10855】

[特徴 n E 2]

特徴 n E 1 に記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、

各遊技回毎に、当該遊技回に対応する前記抽選の結果と、当該遊技回における前記変動時間と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、を対応付けた情報を記憶する手段（第 14 実施形態における遊技球数カウントメモリエリア）を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【10856】

特徴 n E 2 によれば、記憶手段は、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回における変動時間と、流通数とを対応付けた情報を記憶する手段を備える。よって、例えば、当該遊技回の変動時間と流通数とに基づいて、遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度（流通頻度）を算出することが可能であり、各遊技回ごとの抽選結果と、当該抽選結果に対応する流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回における処理等を決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10857】

50

[特徴 n E 3]

特徴 n E 1 または特徴 n E 2 に記載の遊技機であって、
特定の処理（特定示唆演出）を実行する特定処理実行手段を備え、
前記特定処理実行手段は、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記特定の処理を実行するか否かを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【10858】

特徴 n E 3 によれば、遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回における変動時間とに基づいて、例えば、特定の演出を実行するか否かを決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10859】

<特徴 n F 群>

特徴 n F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 14 実施形態から抽出される。

【10860】

[特徴 n F 1]

遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において特定の演出（特定示唆演出）を実行する演出実行手段と、
所定の情報を記憶する記憶手段と、
を備え、
前記記憶手段は、
各遊技回毎に、当該遊技回における前記特定の演出の実行の有無と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、
を対応付けた情報を記憶する手段（第 14 実施形態の変形例 4 における遊技球数カウントメモリエリア）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【10861】

特徴 n F 1 によれば、各遊技回毎に、当該遊技回における特定の演出の実行の有無と、当該遊技回が実行されている期間において遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、を対応付けた情報を記憶する手段を備えるので、例えば、当該情報を利用して、特定の演出を実行したことによる遊技者の反応を考慮して、これから実行する演出を決定するなど、当該情報を種々の処理に利用することができる。

【10862】

[特徴 n F 2]

特徴 n F 1 に記載の遊技機であって、
前記記憶手段は、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されるまでの時間を変動時間とした場合に、
各遊技回毎に、当該遊技回における前記特定の演出の実行の有無と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、当該遊技回における前記変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段（第 14 実施形態の変形例 4）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【10863】

特徴n F 2によれば、記憶手段は、各遊技回毎に、当該遊技回における特定の演出の実行の有無と、当該遊技回が実行されている期間において遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、当該遊技回における変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段を備える。従って、例えば、当該遊技回の変動時間と流通数とに基づいて、遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度（流通頻度）を算出することが可能であり、特定の演出を実行したことによる遊技者による遊技球の発射操作を考慮した処理を決定することができなど、当該情報を種々の処理に利用することができる。

【10864】

[特徴n F 3]

特徴n F 1または特徴n F 2に記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、
前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、実行する遊技回において前記特定の演出を実行するか否かを決定する手段（第14実施形態の変形例4）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【10865】

特徴n F 3によれば、特定の演出を実行するか否かを決定する際に、以前に特定の演出を実行したときにおける遊技者の反応を考慮することができ、特定の演出の実行の有無に関して遊技者の反応をフィードバックした制御をすることができる。

【10866】

<特徴n G 群>

特徴n G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第14実施形態から抽出される。

【10867】

[特徴n G 1]

遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域の特定の位置における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段（第14実施形態における検出センサ205）と、
所定の取得条件が成立したに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技の状態である遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
前記遊技状態が第1の遊技状態（低頻度サポートモード）から第2の遊技状態（高頻度サポートモード）に移行した場合に、検出した前記特定の位置における遊技球の前記流通態様に基づいて、特定の演出（特定示唆演出）を実行するか否かを判定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【10868】

特徴n G 1によれば、第2の遊技状態に移行した場合に、検出した流通態様に基づいて特定の演出を実行するか否かを判定するので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して特定の位置における遊技球の流通態様を意識させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10869】

[特徴n G 2]

特徴n G 1に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第1の遊技状態（低頻度サポートモード）においては、検出した前記流通態様に関

10

20

30

40

50

わらず、前記特定の演出を実行するか否かを判定しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【10870】

特徴nG2によれば、第1の遊技状態においては、検出した流通態様に関わらず、特定の演出を実行するか否かを判定しないので、第1の遊技状態における処理を簡易化することができる。

【10871】

[特徴nG3]

特徴nG1または特徴nG2に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記第2の遊技状態（高頻度サポートモード）において既に実行された遊技回である実行済遊技回に対応する前記抽選の結果と、前記実行済遊技回が実行されていた期間における前記流通態様（流通頻度）とに基づいて、前記第2の遊技状態において前記特定の演出を実行するか否かを判定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10872】

特徴nG3によれば、第2の遊技状態において既に実行された実行済遊技回の抽選結果と、実行済遊技回における流通態様とに基づいて、第2の遊技状態において特定の演出を実行するか否かを判定する。流通態様は遊技者の遊技球の発射操作と相関を有する。したがって、実行済遊技回の抽選結果と、実行済遊技回における遊技者の遊技球の発射操作との相関に応じて特定の演出を実行するか否かを判定することができ、抽選結果に対する遊技者の心理を考慮して演出を決定することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10873】

<特徴nH群>

特徴nH群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第14実施形態から抽出される。

【10874】

[特徴nH1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技者に視認可能に駆動する駆動手段（第14実施形態の変形例1における可動役物MY）と、

を備える遊技機であって、

前記駆動手段は、

前記流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合（遊技者が止め打ちを行っていない場合）には、前記抽選の結果（小当たりc）に基づいて駆動し、

前記特定の流通条件を満たさない場合（遊技者が止め打ちを行っている場合）には駆動しない

ことを特徴とする遊技機。

【10875】

特徴nH1によれば、駆動手段は、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合には、抽選の結果に基づいて駆動し、特定の流通条件を満たさない場合には駆動しない。遊技者は、抽選の結果について知りたいと所望するので、駆動手段を抽選の結果に

10

20

30

40

50

基づいて駆動させるために、流通態様が特定の流通条件を満たすように遊技球の発射操作をする。すなわち、特徴nH1によれば、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たすような遊技球の発射操作を遊技者に対して促すことができる。さらに、抽選の結果に基づいて駆動手段が駆動するので、遊技者が視覚的に認識することを容易にし、抽選の結果についての期待感を遊技者に付与しやすくすることができる。

【10876】

[特徴nH2]

特徴nH1に記載の遊技機であって、

前記駆動手段は、

前記流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合において、前記抽選の結果が特定の抽選結果である場合に駆動する手段と、

前記流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合において、前記抽選の結果が特定の抽選結果ではない場合に駆動しない手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10877】

特徴nH2によれば、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合において、抽選の結果が特定の抽選結果である場合に駆動し、抽選の結果が特定の抽選結果ではない場合に駆動しないので、駆動手段を駆動させるか否かによって、抽選結果が特定の抽選結果であるか否かといった期待感を遊技者に付与することができる。

【10878】

<特徴nI群>

特徴nI群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第14実施形態から抽出される。

【10879】

[特徴nI1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

所定の処理を実行する処理実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記処理実行手段は、

既に実行された遊技回である実行済遊技回のうち、前記処理実行手段が特定の処理（特定示唆演出）を実行した前記実行済遊技回における前記流通態様に基づいて、まだ実行されていない遊技回である未実行遊技回が実行されることを契機として前記特定の処理を実行するか否かを決定する手段を備える（第14実施形態における変形例4）

ことを特徴とする遊技機。

【10880】

特徴nI1によれば、特定の処理を実行した実行済遊技回における流通態様に基づいて、未実行遊技回の実行を契機として特定の処理を実行するか否かを決定するので、実行済遊技回において特定の処理を実行した際の遊技者による遊技球の発射操作を考慮して、未実行遊技回が実行を契機として特定の処理を実行するか否かを決定することができる。したがって、例えば、特定の処理を実行したことによって遊技機が予期しない不当な操作を遊技者が行う場合または行う可能性がある場合に、特定の処理をしないようにすることが可能となるなど、種々の処理に利用することができる。

【10881】

10

20

30

40

50

[特徴 n I 2]

特徴 n I 1 に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、演出を実行する演出実行手段を備え、
前記演出手段は、
前記特定の処理として、特定の演出（特定示唆演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【10882】

特徴 n I 2 によれば、特定の演出を実行した実行済遊技回における流通態様に基づいて、未実行遊技回の実行を契機として特定の演出を実行するか否かを決定するので、実行済遊技回において特定の演出を実行した際の遊技者による遊技球の発射操作を考慮して、未
10
実行遊技回が実行を契機として特定の演出を実行するか否かを決定することができる。したがって、例えば、特定の演出を実行したことによって遊技機が予期しない不当な操作を遊技者が行う場合または行う可能性がある場合に、特定の処理をしないようにすることが可能となるなど、種々の処理に利用することができる。

【10883】

[特徴 n I 3]

特徴 n I 1 または特徴 n I 2 に記載の遊技機であって、
前記流通態様は、単位時間あたりに前記遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数で
ある流通頻度である
20
ことを特徴とする遊技機。

【10884】

遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度は、遊技球が発射される際の発射強度に相関する。したがって、特徴 n I 3 によれば、特定の処理を実行したことによって遊技球の発射強度の操作として遊技機が予期しない不当な操作を遊技者が行う場合または行う可能性がある場合に、特定の処理をしないようにすることを可能にする。

【10885】

<特徴 n J 群>

特徴 n J 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 14 実施形態から抽出される。

【10886】

[特徴 n J 1]

遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
40
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
特定の遊技回（第 14 実施形態における小当たり c である遊技回）以外の遊技回における流通態様（流通頻度）に基づいて、前記特定の遊技回における演出を決定する
ことを特徴とする遊技機。

【10887】

特徴 n J 1 によれば、特定の遊技回以外の遊技回における流通態様に基づいて、特定の遊技回における演出を決定する。流通態様は遊技者の遊技球の発射操作と相関を有する。したがって、遊技者による遊技球の発射操作の態様に基づいて演出の内容を決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10888】

[特徴 n J 2]

特徴 n J 1 に記載の遊技機であって、

前記流通態様は、単位時間あたりに前記遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度である

ことを特徴とする遊技機。

【10889】

特徴 n J 2 によれば、遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度に基づいて、特定の遊技回における演出を決定する。遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度は、遊技球が発射される際の発射強度に相關する。したがって、遊技者の発射操作と相關する遊技球の発射強度に基づいて演出の内容を決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【10890】

[特徴 n J 3]

特徴 n J 1 または特徴 n J 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定の遊技回以外の遊技回における前記流通頻度に基づいて、前記特定の遊技回において特定の演出を実行するか否かを決定する手段と、

前記前記特定の遊技回以外の遊技回における前記流通頻度が予め定めた流通頻度より低い場合には、前記特定の遊技回において特定の演出を実行しない手段と、

20

を備えることを特徴とする遊技機。

【10891】

特徴 n J 3 によれば、特定の遊技回以外の遊技回における流通頻度が予め定めた流通頻度より低い場合には、特定の遊技回において特定の演出を実行しないので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して、特定の遊技回以外の遊技回において所定以上の流通頻度を保つように遊技球の発射操作を行うことを促すことができる。

【10892】

<特徴 n K 群>

特徴 n K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第14実施形態から抽出される。

30

【10893】

[特徴 n K 1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段が前記抽選を実行するよりも先に前記抽選の結果を取得する先抽選結果取得手段（第14実施形態の変形例5における先判定処理）と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

40

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、前記先抽選結果取得手段が前記特定の抽選結果を取得するよりも前の所定期間における前記遊技球の流通態様に基づいて、前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に実行する演出を決定する演出決定手段（第14実施形態における変形例5）を備える

ことを特徴とする遊技機。

50

【10894】

特徴n K 1によれば、先抽選結果取得手段によって取得された抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、所定期間における遊技球の流通態様、すなわち、遊技者による遊技球の発射操作に基づいて、特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に実行する演出を決定するので、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。

【10895】

[特徴n K 2]

特徴n K 1に記載の遊技機であって、

前記演出決定手段は、

前記所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数に基づいて、前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に実行する演出を決定する手段を備える（第14実施形態における変形例5）

ことを特徴とする遊技機。

【10896】

特徴n K 2によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作として、所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数について意識させることができる。

【10897】

[特徴n K 3]

特徴n K 1または特徴n K 2に記載の遊技機であって、

前記演出決定手段は（第14実施形態における変形例5）、

前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、予め定められた特定の流通条件を満たした場合に、前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に前記特定の演出を実行する手段と、

前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、前記特定の流通条件を満たさない場合に、前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に前記特定の演出を実行しない手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10898】

特徴n K 3によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に特定の演出が実行されることを所望させることができる。その結果、所定期間における遊技球の流通態様が特定の流通条件を満たすように、遊技者に対して、遊技球の発射操作を促すことができる。

【10899】

<特徴n L 群>

特徴n L 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第14実施形態から抽出される。

【10900】

[特徴n L 1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、

所定の取得条件が成立したに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段が前記抽選を実行するよりも先に前記抽選の結果を取得する先抽選結

10

20

30

40

50

果取得手段（第14実施形態の変形例6における先判定処理）と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、前記先抽選結果取得手段が前記特定の抽選結果を取得した後から前記抽選の結果が前記特定の抽選結果であることを報知する遊技回である特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前の所定期間における前記遊技球の流通態様に基づいて、前記特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に実行する演出を決定する演出決定手段を備える（第14実施形態における変形例6）

10

ことを特徴とする遊技機。

【10901】

特徴nL1によれば、先抽選結果取得手段によって取得された抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、所定期間における遊技球の流通態様、すなわち、遊技者による遊技球の発射操作に基づいて、特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に実行する演出を決定するので、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。

20

【10902】

〔特徴nL2〕

特徴nL1に記載の遊技機であって、

前記演出決定手段は、

前記所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数に基づいて、前記特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に実行する演出を決定する手段を備える（第14実施形態における変形例6）

ことを特徴とする遊技機。

【10903】

特徴nL2によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作として、所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数について意識させることができる。

30

【10904】

〔特徴nL3〕

特徴nL1または特徴nL2に記載の遊技機であって、

前記演出決定手段（第14実施形態における変形例6）は、

前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、予め定められた特定の流通条件を満たした場合に、前記特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に前記特定の演出を実行する手段と、

40

前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、前記特定の流通条件を満たさない場合に、前記特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に前記特定の演出を実行しない手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10905】

特徴nL3によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に特定の演出が実行されることを所望させることができる。その結果、遊技者

50

に対して、所定期間における遊技球の流通態様が特定の流通条件を満たすような遊技球の発射操作を促すことができる。

【10906】

<特徴nM群>

特徴nM群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第14実施形態から抽出される。

【10907】

[特徴nM1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段が前記抽選を実行するよりも先に前記抽選の結果を取得する先抽選結果取得手段（第14実施形態の変形例7における先判定処理）と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、前記先抽選結果取得手段が前記特定の抽選結果を取得した後から前記抽選の結果が前記特定の抽選結果であることを報知する遊技回である特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前の所定期間における前記遊技球の流通態様に基づいて、前記特定抽選結果遊技回において実行する演出を決定する演出決定手段を備える（第14実施形態の変形例7）

ことを特徴とする遊技機。

【10908】

特徴nM1によれば、先抽選結果取得手段によって取得された抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、所定期間における遊技球の流通態様、すなわち、遊技者による遊技球の発射操作に基づいて、特定抽選結果遊技回において実行する演出を決定するので、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回において実行される演出によって推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。また、所定期間における遊技者による遊技球の発射操作から推測可能な心理状況等を考慮して、特定抽選結果遊技回で実行する演出を決定することができる。

【10909】

[特徴nM2]

特徴nM1に記載の遊技機であって、

前記演出決定手段は、

前記所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数に基づいて、前記特定抽選結果遊技回において実行する演出を決定する手段を備える（第14実施形態の変形例7）

ことを特徴とする遊技機。

【10910】

特徴nM2によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回において実行される演出によって推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作として、所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数について意識させることができる。

【10911】

[特徴nM3]

特徴nM1または特徴nM2に記載の遊技機であって、

前記演出決定手段（第14実施形態の変形例7）は、

前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、予め定められた特定の流通条件を満たした場合に、前記特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行する手段と、

前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、前記特定の流通条件を満たさない場合に、前記特定抽選結果遊技回において前記特定の演出を実行しない手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10912】

特徴nM3によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回において実行される演出によって推測することを所望する遊技者に対して、特定抽選結果遊技回において特定の演出が実行されることを所望させることができる。その結果、所定期間における遊技球の流通態様が特定の流通条件を満たすように、遊技者に対して、遊技球の発射操作を促すことができる。

【10913】

<特徴nN群>

特徴nN群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第14実施形態から抽出される。

【10914】

[特徴nN1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な特定入球口（第14実施形態における第2大入賞口212a）と、

前記特定入球口への遊技球の入球が可能または容易となる第1の状態と、前記特定入球口への遊技球の入球が不可能または困難となる第2の状態との間で状態が遷移する状態遷移手段（第14実施形態における第2開閉扉212b）と、

前記特定入球口に入球した遊技球を案内する第1案内流路（第14実施形態における流路215）と、

前記特定入球口に入球した遊技球を案内する第2案内流路（第14実施形態における流路217）と、

前記特定入球口に入球した遊技球を前記第1案内流路または前記第2案内流路に振り分ける振分手段（第1振分弁218、第2振分弁219）と、

前記特定入球口に入球した遊技球が入球可能な第1の入球口（第1V入賞口V1）と、

前記特定入球口に入球した遊技球のみ入球可能な第2の入球口（第2V入賞口V2）と

を備え、

前記振分手段によって前記第1案内流路に振り分けられた遊技球は、前記振分手段によって前記第2案内流路に振り分けられた遊技球よりも前記第1の入球口に入球する可能性が高く、

前記振分手段によって前記第2案内流路に振り分けられた遊技球は、前記振分手段によって前記第1案内流路に振り分けられた遊技球よりも前記第2の入球口に入球する可能性が高く、

遊技球が前記第1の入球口に入球する方が、遊技球が前記第2の入球口に入球するよりも、遊技者にとって有利であり、

遊技球が前記特定入球口に入球した時点から前記第1の入球口に到達する時点までの時間である第1の時間の方が、遊技球が前記特定入球口に入球した時点から前記第2の入球口に到達する時点までの時間である第2の時間よりも長くなるように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【10915】

特徴 n N 1 によれば、遊技球が第 1 の入球口に入球する方が、遊技球が第 2 の入球口に入球するよりも、遊技者にとって有利であり、遊技球が特定入球口に入球した時点から第 1 の入球口に到達する時点までの時間である第 1 の時間の方が、遊技球が特定入球口に入球した時点から第 2 の入球口に到達する時点までの時間である第 2 の時間よりも長いので、振分手段によって遊技球が第 1 の案内流路に振り分けられた場合には、遊技球が第 1 の入球口に入球することへの期待感を、遊技者に対して、長い期間、継続的に付与することができる。その一方で、振分手段によって遊技球が第 2 の案内流路に振り分けられた場合には、遊技球が第 2 の入球口に入球することへの負の緊迫感（危機感）を、遊技者に対して、短い期間だけ付与することができる。その結果、期待感は遊技者に対して長く付与し、危機感は遊技者に対して短く付与するといった、総合的に遊技者に対してバランス良く期待感の抑揚を付与する遊技機を実現することができる。

10

【10916】

[特徴 n N 2]

特徴 n N 1 に記載の遊技機であって、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

20

を備え、

前記状態遷移手段は、

前記抽選の結果が第 1 の抽選結果（第 1 4 実施形態における小当たり c）である場合に、当該抽選の結果を報知する遊技回の終了後に、所定期間、前記第 2 の状態から前記第 1 の状態に遷移する手段と、

前記抽選の結果が第 2 の抽選結果（第 1 4 実施形態における小当たり c 以外の小当たり）である場合に、当該抽選の結果を報知する遊技回の終了後に、所定期間、前記第 2 の状態から前記第 1 の状態に遷移する手段と、

を備え、

前記振分手段は、

前記抽選の結果が前記第 1 の抽選結果である場合には、当該抽選の結果を報知する遊技回の終了後に前記特定入球口から入球し当該振分手段に到達した遊技球を、前記第 1 の案内流路に振り分ける手段と、

30

前記抽選の結果が前記第 2 の抽選結果である場合には、当該抽選の結果を報知する遊技回の終了後に前記特定入球口から入球し当該振分手段に到達した遊技球を、前記第 2 の案内流路に振り分ける手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【10917】

特徴 n N 2 によれば、抽選結果によって、特定入球口から入球した遊技球の振り分けられる案内流路が異なるため、抽選結果について、より一層遊技者を注目させることができる。さらに、抽選結果に加え、振り分け手段による遊技球の振り分け方にも遊技者を注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【10918】

[特徴 n N 3]

特徴 n N 2 に記載の遊技機であって、

前記抽選の結果が前記第 1 の抽選結果または前記第 2 の抽選結果である遊技回において、当該抽選の結果が報知されるよりも前に前記発射手段によって発射された遊技球は、前記第 1 の抽選結果または前記第 2 の抽選結果を契機として前記状態遷移手段が前記第 1 の状態に遷移している期間に前記特定入球口に到達することが可能であり、

50

前記抽選の結果が前記第 1 の抽選結果または前記第 2 の抽選結果である遊技回において、当該抽選の結果が報知された後に前記発射手段によって発射された遊技球は、前記第 1 の抽選結果または前記第 2 の抽選結果を契機として前記状態遷移手段が前記第 1 の状態に遷移している期間に前記特定入球口に到達することが不可能となるように構成されている（第 1 4 実施形態における遅延機構 2 0 2 を備える）

ことを特徴とする遊技機。

【1 0 9 1 9】

特徴 n N 3 によれば、抽選の結果が第 1 の抽選結果であることを抽選結果の報知によって認識した場合には遊技球を発射させて特定入球口に遊技球を入球させ、抽選の結果が第 2 の抽選結果であることを抽選結果の報知によって認識した場合には遊技球を発射せず

10

【1 0 9 2 0】

<特徴 o A 群>

特徴 o A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 5 実施形態とその変形例から抽出される。

【1 0 9 2 1】

[特徴 o A 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を表示する特定識別情報表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
移動する第 1 の移動体（第 1 種花びら P 1 または第 2 種花びら P 2）を表示する第 1 移動体表示手段と、

20

前記第 1 の移動体と略同一の絵図によって構成される第 2 の移動体（第 3 種花びら P 3）を表示する手段であって、前記特定識別情報に向かって移動する期間（目標保留到達軌道に沿って移動する期間）を少なくとも有するように、前記第 2 の移動体の表示を行う第 2 移動体表示手段（音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 と、それによって実行される図 8 3 3 の第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理および図 8 3 9 の第 2 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理）と、

30

前記第 2 の移動体が前記特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 と、それによって実行される図 8 4 1 の第 1 始動口保留表示変化設定処理および図 8 4 2 の第 2 始動口保留表示変化設定処理）と、

を備える遊技機。

【1 0 9 2 2】

特徴 o A 1 によれば、第 1 の移動体と略同一の絵図によって構成された第 2 の移動体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、予め決められたタイミングで、特定識別情報の表示態様を変化させることになることから、遊技者は、当該表示態様に変化するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。これに対して、特徴 o A 1 によれば、第 1 の移動体が表示され、第 1 の移動体が特定識別情報に到達したとしても、特定識別情報に作用することはないのに対して、第 1 の移動体と略同一の絵図によって構成された第 2 の移動体が特定識別情報に到達した場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴 o A 1 によれば、第 1 の移動体と第 2 の移動体を表示することによって、遊技者に対して、特定識別

40

50

情報の表示態様が変化するか、といった期待感や緊迫感を付与することができる。また、特定識別情報に移動体が到達したけど、特定識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。したがって、特徴○A 1では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10923】

[特徴○A 2]

特徴○A 1に記載の遊技機であって、

前記表示態様変化手段は、

前記第2の移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記特定識別情報の切り替えの発生の有無を判定する切替発生判定手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3305、および図842の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3405）と、

前記切替発生判定手段によって、前記所定期間において前記特定識別情報の切り替えが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記特定識別情報の表示態様を変化させ、前記所定期間において前記特定識別情報の切り替えが発生すると判定された場合に、前記特定識別情報の表示態様を変化させることを行わない手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3310、ステップS○3311、および図842の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3410、ステップS○3411）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10924】

特徴○A 2によれば、第2の移動体が特定識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において特定識別情報の切り替えが発生する場合に、特定識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において特定識別情報の切り替えが発生しない場合、当該特定識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴○A 2によれば、第2の移動体が特定識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変化するか、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、特定識別情報に第2の移動体が到達したけど、特定識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【10925】

[特徴○A 3]

特徴○A 1または特徴○A 2に記載の遊技機であって、

前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報であり、

前記保留識別情報に対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

前記保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記第2の移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3307～S○3311、および図842の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3407～S○3411）

を備えることを特徴とする遊技機。

【10926】

特徴○A3によれば、第2の移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴○A3によれば、第2の移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様に変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に第2の移動体が到達したけど、保留識別情報の表示態様に変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

10

【10927】

<特徴○B群>

特徴○B群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第15実施形態とその変形例から抽出される。

【10928】

[特徴○B1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を表示する特定識別情報表示手段と、

20

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図811の遊技回制御処理）と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定識別情報に向かって移動する移動体（第3種花びらP3、第4種花びらP4）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図833の第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理および図839の第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理）と、

30

前記移動体が前記保留識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図841の第1始動口保留表示変化設定処理および図842の第2始動口保留表示変化設定処理）と、

を備え、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記特定識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記遊技回の終了が発生しない場合に、前記所定期間後に前記特定識別情報の表示態様を変化させる手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03305、ステップS03310、ステップS03311、および図842の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03405、ステップS03410、ステップS03411）

40

を備えることを特徴とする遊技機。

【10929】

特徴○B1によれば、移動体が特定識別情報に到達した時に、当該特定識別情報の表示態様を変化させることを可能とするが、特に、上記到達した時を起点とする所定期間において遊技回の終了が発生しない場合に、所定期間後に特定識別情報の表示態様を変化させる構成とした。このため、特徴○B1によれば、移動体が特定識別情報に到達したとして

50

も、当該特定識別情報の表示態様が変化する場合と、変化しない場合とがあり得る。したがって、特徴○B1によれば、移動体が特定識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様に変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、特定識別情報に移動体が到達したけど、特定識別情報の表示態様に変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。したがって、特徴○B1では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10930】

[特徴○B2]

特徴○B1に記載の遊技機であって、

前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報であり、

前記移動体表示手段は、

前記保留識別情報を表示するための所定の表示位置に前記保留識別情報が存在するか否かにかかわらず前記表示位置に向かって移動する前記移動体を表示する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10931】

従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様を変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴○B2によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、表示位置に保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【10932】

[特徴○B3]

特徴○B2に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、

前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する手段
を備え、

前記保留表示手段は、

記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報を、前記規定数と同じ数の前記表示位置に表示するとともに、前記遊技回が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10933】

特徴○B3によれば、遊技者は、表示された保留識別情報の並びを観察することによって、特別情報がどれだけ取得できているかを正確に知ることができる。また、移動体が保留識別情報に到達した時を起点とする所定期間において、保留識別情報のシフトが発生しない場合に、保留識別情報の表示態様が変化することから、保留識別情報の表示態様を正確に表示することが可能となる。

【10934】

[特徴○B4]

特徴○B2または特徴○B3に記載の遊技機であって、

前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03307～S03311、および図842の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS007～S03411）

を備えることを特徴とする遊技機。

【10935】

特徴OB4によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴OB4によれば、移動体が保留識別情報に到達し前記所定期間において遊技回の終了が発生しない場合にも、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するか、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に移動体が到達し所定期間経過し遊技回が終了しなかったけど、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【10936】

<特徴OC群>

特徴OC群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第15実施形態とその変形例から抽出される。

【10937】

[特徴OC1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

記憶されている前記特別情報に対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を所定の表示位置に表示する保留表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記表示位置に前記保留識別情報が存在するか否かにかかわらず前記表示位置に向かって移動する移動体（第3種花びらP3）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図833の第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理および図839の第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理）と、

前記移動体が前記表示位置に到達した時に、当該到達した前記表示位置に前記保留識別情報が存在する場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図841の第1始動口保留表示変化設定処理および図842の第2始動口保留表示変化設定処理）と、

を備え、

前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03307～S03311、および図842の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03407～S03411）

を備えることを特徴とする遊技機。

【10938】

従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様を変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴OC1によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、表示位置に保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【10939】

また、特徴OC1によれば、移動体が保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報の表示態様を変化させることを可能とするが、特に、当該保留識別情報の表示態様としての表示レベルが上限値を下回る場合に、表示レベルを上位の側に変化させ、表示レベルが上限値以上である場合に、表示レベルの変更は行わない構成とした。このため、特徴OC1によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、当該保留識別情報の表示態様は変化する場合と、変化しない場合とがあり得る。このため、特徴OC1によれば、遊技者は、例えば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様は変化するか、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に移動体が到達したけど、保留識別情報の表示態様は変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、特徴OC1では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10940】

〔特徴OC2〕

特徴OC1に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、

前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する手段

を備え、

前記保留表示手段は、

記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報を、前記規定数と同じ数の前記表示位置に表示するとともに、前記遊技回が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする手段

10

20

30

40

50

を備えることを特徴とする遊技機。

【10941】

特徴○C2によれば、遊技者は、表示された保留識別情報の並びを観察することによって、特別情報がどれだけ取得できているかを正確に知ることができる。

【10942】

[特徴○C3]

特徴○C2に記載の遊技機であって、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03305、および図842の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03405）と、

前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させることを行わない手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03310、ステップS03311、および図842の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03410、ステップS03411）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10943】

特徴○C3によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴○C3によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【10944】

<特徴○D群>

特徴○D群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第15実施形態とその変形例から抽出される。

【10945】

[特徴○D1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を、前記規定数と同じ数の表示位置に表示するとともに、前記判定手段による判定が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする保留表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記各表示位置に前記保留識別情報が存在するか否かにかかわらず前記各表示位置に向かって移動する複数の移動体（第3種花びらP3）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図833の第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理および図839の第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理）と

、

10

20

30

40

50

前記各移動体が前記各表示位置に到達した時に、当該到達した前記表示位置に前記保留識別情報が存在する場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置 90 の MPU 92 と、それによって実行される図 8 4 1 の第 1 始動口保留表示変化設定処理および図 8 4 2 の第 2 始動口保留表示変化設定処理）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【10946】

従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様を変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴 o D 1 によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る各移動体は、各表示位置に保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【10947】

[特徴 o D 2]

特徴 o D 1 に記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図 8 4 1 の第 1 始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o 3 3 0 5、および図 8 4 2 の第 2 始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o 3 4 0 5）と、

前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の表示態様を変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の表示態様を変化させることを行わない手段（図 8 4 1 の第 1 始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o 3 3 1 0、ステップ S o 3 3 1 1、および図 8 4 2 の第 2 始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o 3 4 1 0、ステップ S o 3 4 1 1）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10948】

特徴 o D 2 によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴 o D 2 によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様に変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に移動体が到達したけど、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【10949】

[特徴 o D 3]

特徴 o D 1 または特徴 o D 2 に記載の遊技機であって、
前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限として

の上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03307～S03311、および図842の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03407～S03411）

を備えることを特徴とする遊技機。

10

【10950】

特徴oD3によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴oD3によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様に変化するかな、といった期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【10951】

<特徴oE群>

特徴oE群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第15実施形態とその変形例から抽出される。

20

【10952】

[特徴oE1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を所定の表示位置に表示する特定識別情報表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

30

前記演出実行手段は、

前記表示位置に前記特定識別情報が存在するか否かにかかわらず前記表示位置に向かって移動する移動体（第3種花びらP3）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図833の第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理および図839の第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理）と、

前記移動体が前記特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図841の第1始動口保留表示変化設定処理および図842の第2始動口保留表示変化設定処理）と、

を備え、

40

前記移動体表示手段は、

前記移動体の移動時の軌道を特定する手段であって、前記表示位置に到達する目標到達軌道（目標保留到達軌道）と、始点から途中まで前記目標到達軌道と同一で、前記途中から前記表示位置から外れた位置に到達する目標外軌道（目標保留外軌道）と、のうちのいずれかを特定する移動体軌道特定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10953】

従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様を変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化さ

50

せる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴○E1によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、表示位置に特定識別情報としての保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、特定識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【10954】

また、特徴○E1によれば、移動体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させることを可能とするが、上記移動体の移動時の軌道は、表示位置に到達する目標到達軌道と、表示位置から外れた位置に到達する目標外軌道とのうちのいずれかを取り得る。このため、特徴○E1によれば、移動体が表示されても、当該特定識別情報の表示態様が変わる場合と、変化しない場合とがあり得る。このため、特徴○E1によれば、遊技者は、移動体が表示されたとしても、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変わるかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、移動体が表示されたけど、特定識別情報の表示態様が変わらなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、特徴○E1では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10955】

[特徴○E2]

特徴○E1に記載の遊技機であって、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記特定識別情報の切り替えの発生の有無を判定する切替発生判定手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3305、および図842の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3405）と、

前記切替発生判定手段によって、前記所定期間において前記特定識別情報の切り替えが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記特定識別情報の表示態様を変化させ、前記所定期間において前記特定識別情報の切り替えが発生すると判定された場合に、前記特定識別情報の表示態様を変化させることを行わない手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3310、ステップS○3311、および図842の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3410、ステップS○3411）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10956】

特徴○E2によれば、移動体が特定識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において特定識別情報の切り替えが発生する場合に、特定識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において特定識別情報の切り替えが発生しない場合、当該特定識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴○E2によれば、移動体が特定識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変わるかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【10957】

[特徴○E3]

特徴○E1または特徴○E2に記載の遊技機であって、

前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報であり、

前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記

10

20

30

40

50

所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03307～S03311、および図842の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03407～S03411）

を備えることを特徴とする遊技機。

【10958】

特徴OE3によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴OE3によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様

【10959】

<特徴OF群>

特徴OF群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第15実施形態の変形例1から抽出される。

【10960】

[特徴OF1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

記憶されている前記特別情報に対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を所定の表示位置に表示する保留表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記表示位置に前記保留識別情報が存在するか否かにかかわらず前記表示位置に向かって移動する移動体（第3種花びらP3）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図833の第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理および図839の第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理）と、

前記移動体が前記表示位置に到達した時に、当該到達した前記表示位置に前記保留識別情報が存在する場合に、前記移動体が前記表示位置を通り抜けるか又は消えて前記保留識別情報の表示態様を変化させることを行わない第1のモードと、前記移動体が前記表示位置に所定期間、継続して表示され前記保留識別情報の表示態様を変化させることを行わない第2のモードと、前記移動体が前記表示位置に所定期間、継続して表示され前記保留識別情報の表示態様を変化させる第3のモードと、を有し、前記第1ないし第3のモードのうちのいずれかを実行する手段（変形例1の第1始動口保留表示変化設定処理（図846）と花びら表示変更処理（図847））と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10961】

従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様を変化することを

示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴○F1によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、表示位置に保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【10962】

また、特徴○F1によれば、移動体が表示位置に到達した時に、当該到達した表示位置に保留識別情報が存在する場合に、移動体が表示位置を通り抜けるか又は消えて保留識別情報の表示態様を変化させることを行わない第1のモードと、移動体が表示位置に所定期間留まり保留識別情報の表示態様を変化させることを行わない第2のモードと、移動体が前記表示位置に所定期間留まり保留識別情報の表示態様を変化させる第3のモードと、のうちのいずれかを取り得る。このため、特徴○F1によれば、移動体が表示されても、第1～第3のモードの3通りがあり得る。このため、特徴○F1によれば、移動体が表示されたとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するか、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、移動体が表示位置に到達したけど、表示位置を通り抜けるか又は消えてしまい、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、特徴○F1では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10963】

[特徴○F2]

特徴○F1に記載の遊技機であって、
前記情報記憶手段は、
前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する手段
を備え、
前記保留表示手段は、

記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報を、前記規定数と同じ数の前記表示位置に表示するとともに、前記判定手段による判定が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【10964】

特徴○F2によれば、遊技者は、表示された保留識別情報の並びを観察することによって、特別情報がどれだけ取得できているかを正確に知ることができる。

【10965】

[特徴○F3]

特徴○F2に記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03305、および図842の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03405）と、

前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させることを行わない手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理

10

20

30

40

50

におけるステップ S o 3 3 1 0、ステップ S o 3 3 1 1、および図 8 4 2 の第 2 始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o 3 4 1 0、ステップ S o 3 4 1 1) と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10966】

特徴 o F 3 によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴 o F 3 によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様に変化するかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

10

【10967】

[特徴 o F 4]

特徴 o F 1 から特徴 o F 3 までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

20

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段(図 8 4 1 の第 1 始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o 3 3 0 7 ~ S o 3 3 1 1、および図 8 4 2 の第 2 始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o 3 4 0 7 ~ S o 3 4 1 1)

を備えることを特徴とする遊技機。

【10968】

30

特徴 o F 4 によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴 o F 4 によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様に変化するかな、といった期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【10969】

<特徴 o G 群>

特徴 o G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 5 実施形態とその変形例から抽出される。

40

【10970】

[特徴 o G 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

記憶されている前記特別情報に対応する保留識別情報(保留表示アイコン)を所定の表示位置に表示する保留表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

50

前記表示位置に向かって移動する移動体（第３種花びらＰ３）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８３３の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図８３９の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、

前記移動体が前記保留識別情報に到達する場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図８４１の第１始動口保留表示変化設定処理および図８４２の第２始動口保留表示変化設定処理）と、

を備え、

前記保留表示手段は、

前記移動体の表示が開始されたタイミングでは前記表示位置に前記保留識別情報を表示せず、前記移動体が前記表示位置に到達するまでに、前記表示位置に前記保留識別情報を表示する場合がある

ことを特徴とする遊技機。

【１０９７１】

従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様を変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴○Ｇ１によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、移動体の表示が開始されたタイミングで表示位置に保留識別情報が存在しなくても、移動体は表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【１０９７２】

また、特徴○Ｇ１によれば、移動体の表示が開始されたタイミングでは表示位置に保留識別情報を表示せず、移動体が表示位置に到達するまでに、表示位置に保留識別情報を表示する場合があることから、移動体への期待感が、遊技者に、保留情報識別情報の表示が開始されたときに事後的に付与されることになる。したがって、より一層の期待感を遊技者に付与することができる。これらの結果、特徴○Ｇ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０９７３】

[特徴○Ｇ２]

特徴○Ｇ１に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、

前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する手段

を備え、

前記保留表示手段は、

記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報を、前記規定数と同じ数の前記表示位置に表示するとともに、前記判定手段による判定が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１０９７４】

特徴○Ｇ２によれば、遊技者は、表示された保留識別情報の並びを観察することによって、特別情報がどれだけ取得できているかを正確に知ることができる。

【１０９７５】

〔特徴○G 3〕

特徴○G 2に記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3305、および図842の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3405）と、

前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させることを行わない手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3310、ステップS○3311、および図842の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3410、ステップS○3411）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10976】

特徴○G 3によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴○G 3によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するか、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【10977】

〔特徴○G 4〕

特徴○G 1から特徴○G 3までのいずれかに記載の遊技機であって、
前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3307～S○3311、および図842の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3407～S○3411）

を備えることを特徴とする遊技機。

【10978】

特徴○G 4によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴○G 4によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様は変化するか、といった期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【10979】

<特徴○H群>

特徴○H群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

主に第 15 実施形態とその変形例から抽出される。

【10980】

[特徴○H1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を、図柄の変動表示を開始し、変動表示している図柄を停止表示させるといった遊技動作によって報知する判定結果報知手段（音声発光制御装置 90 の MPU 92 と、それによって実行される図 829 の遊技回演出設定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する前記遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、それによって実行される図 811 の遊技回制御処理）と、

10

を備える遊技機であって、

前記判定結果報知手段は、

表示位置に向かって移動する第 1 の移動体（第 4 種花びら P4）を表示し、1 回の前記遊技回の途中で、停止表示された前記図柄に前記第 1 の移動体が到達する場合に、前記図柄の変動表示を再開する変動再開手段（音声発光制御装置 90 の MPU 92 と、それによって実行される図 830 の演出パターン設定処理のステップ S02305）

を備えることを特徴とする遊技機。

20

【10981】

特徴○H1 によれば、変動表示の状態から停止表示された図柄に第 1 の移動体が到達する場合に、図柄の変動表示を再開させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、第 1 の移動体が図柄の変動表示に作用するようなことがないことから、図柄が大当たり当選しない図柄となった場合、遊技者に落胆感を付与するだけであった。これに対して、特徴○H1 によれば、変動表示の状態から停止表示された図柄に第 1 の移動体が到達する場合に、図柄の変動表示を再開させる演出を実行することができることから、図柄が大当たり当選しない図柄となって一旦、落胆した遊技者に対して、変動表示が再開したことへの驚きと、再度の大当たりへの期待感を付与することができる。したがって、特徴○H1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【10982】

[特徴○H2]

特徴○H1 に記載の遊技機であって、

記憶されている前記特別情報に対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を所定の表示位置に表示する保留表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の移動体と略同一の絵図によって構成され、前記保留識別情報に向かって移動する第 2 の移動体（第 3 種花びら P3）を表示する第 2 移動体表示手段（音声発光制御装置 90 の MPU 92 と、それによって実行される図 833 の第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理および図 839 の第 2 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理）と、

40

前記第 2 の移動体が前記保留識別情報に到達する場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置 90 の MPU 92 と、それによって実行される図 841 の第 1 始動口保留表示変化設定処理および図 842 の第 2 始動口保留表示変化設定処理）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10983】

特徴○H2 によれば、図柄に作用する第 1 の移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に作用することはないのに対して、第 1 の移動体と略同一の絵図によって

50

構成された第2の移動体が保留識別情報に到達した場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴○H2によれば、第1の移動体と第2の移動体を表示することによって、遊技者に対して、図柄の変動表示が再開するかな、それとも保留識別情報の表示態様に変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。

【10984】

従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様を変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴○H2によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る第2の移動体と、第2の移動体と略同一の絵柄の第1の移動体とが表示されていることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。これらの結果、特徴○H2によれば、遊技の興趣向上を一層、図ることができる。

【10985】

〔特徴○H3〕

特徴○H2に記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段は、

前記第2の移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3305、および図842の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3405）と、

前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させることを行わない手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3310、ステップS○3311、および図842の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3410、ステップS○3411）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【10986】

特徴○H3によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴○H3によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様に変化するかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【10987】

〔特徴○H4〕

特徴○H2または特徴○H3に記載の遊技機であって、
前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記第2の移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03307～S03311、および図842の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03407～S03411）

を備えることを特徴とする遊技機。

【10988】

特徴OH4によれば、移動体が保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報の表示態様を変化させることを可能とするが、特に、当該保留識別情報の表示態様としての表示レベルが上限値を下回る場合に、表示レベルを上位の側に変化させ、表示レベルが上限値以上である場合に、表示レベルの変更は行わない構成とした。このため、特徴OH4によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、当該保留識別情報の表示態様が変わる場合と、変化しない場合とがあり得る。このため、特徴OH4によれば、遊技者は、例えば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変わるかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に移動体が到達したけど、保留識別情報の表示態様が変わらなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【10989】

<特徴OI群>

特徴OI群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第15実施形態とその変形例から抽出される。

【10990】

[特徴OI1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を表示する特定識別情報表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

所定期間の間、常時、1または複数の作用体（第1種～第4種花びらP1～P4）を表示する手段であって、前記作用体の内の少なくとも1つは前記特定識別情報に向かって進行する期間（目標保留到達軌道に沿って移動する期間）を少なくとも有するように、前記作用体の表示を行う作用体表示手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図833の第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理および図839の第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理）と、

前記作用体が前記特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図841の第1始動口保留表示変化設定処理および図842の第2始動口保留表示変化設定処理）と、

を備える遊技機。

【10991】

特徴OI1によれば、所定期間の間、常時、1または複数の作用体が表示されており、作用体の内の少なくとも一つが特定識別情報に到達した場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、予め決められたタイ

10

20

30

40

50

ミングで、特定識別情報の表示態様を変化させることになることから、遊技者は、当該表示態様に変化するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。これに対して、特徴○ I 1 によれば、作用体は所定期間の間、常時、表示されていることから、作用体がいつ特定識別情報に到達するか、遊技者は判断することが難しい。このため、特徴○ I 1 によれば、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様がいつ変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。したがって、特徴○ I 1 では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10992】

[特徴○ I 2]

特徴○ I 1 に記載の遊技機であって、
前記作用体表示手段は、
複数の前記作用体（花びら P 1 ～ P 4 ）を繰り返し表示する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

10

【10993】

特徴○ I 2 によれば、複数の作用体が繰り返し表示されることから、遊技者に対して、繰り返し、特定識別情報に作用体が到達して特定識別情報の表示態様に変化しないかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。

[特徴○ I 3]

特徴○ I 1 に記載の遊技機であって、
前記作用体表示手段は、
前記特定識別情報の表示位置を少なくとも含む予め定められた表示領域（表示面 4 1 a ）内に前記作用体（チョウ）が前記所定の期間の間、常時、存在するように、前記作用体の表示を行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。

20

【10994】

特徴○ I 3 によれば、所定期間の間、常時、表示領域内に作用体が存在するように、作用体が表示されることから、遊技者に対して、所定期間の間、常に、特定識別情報に作用体が到達して特定識別情報の表示態様に変化しないかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。

【10995】

[特徴○ I 4]

特徴○ I 1 から特徴○ I 3 までのいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報である
ことを特徴とする遊技機。

30

【10996】

特徴○ I 4 によれば、作用体が保留識別情報に到達して、当該保留識別情報の表示態様に変化しないかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。

【10997】

[特徴○ I 5]

特徴○ I 1 から特徴○ I 3 までのいずれかに記載の遊技機であって、
前記判定手段による前記判定の結果を、図柄の変動表示を開始し、変動表示している図柄を停止表示させるといった遊技動作によって報知する判定結果報知手段（音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 と、それによって実行される図 8 2 9 の遊技回演出設定処理）
を備え、
前記特定識別情報は、前記図柄である
ことを特徴とする遊技機。

40

【10998】

特徴○ I 5 によれば、作用体が図柄に到達して、例えば、図柄の変動表示が再開されるというように、図柄の表示態様に変化しないかな、といった期待感や緊迫感を付与するこ

50

とができる。

【10999】

＜特徴○J群＞

特徴○J群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第15実施形態およびその変形例から抽出される。

【11000】

[特徴○J1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を表示する特定識別情報表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、

10

前記特定識別情報に向かって進行する作用体（第3種花びらP3、第4種花びらP4）を表示する作用体表示手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図833の第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理および図839の第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理）と、

前記作用体が前記特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる第1態様と、当該特定識別情報を変化させることを行なわない第2態様とのうちのいずれか一方を行う演出態様選択手段（変形例1の第1始動口保留表示変化設定処理（図846）と花びら表示変更処理（図847））と、

20

を備えることを特徴とする遊技機。

【11001】

特徴○J1によれば、作用体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させることがあり得る。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、予め決められたタイミングで必ず、特定識別情報の表示態様を変化させることになることから、遊技者は、当該表示態様に変化するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。これに対して、特徴○J1によれば、作用体がいつ特定識別情報に到達するか、遊技者は判断することが難しいことから、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様がいつ変化するか、といった期待感や緊迫感を付与することができる。

30

【11002】

また、特徴○J1によれば、作用体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報を変化させないことがあり得る。このため、特徴○J1によれば、作用体が特定識別情報に到達したけど、遊技者に落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、特徴○J1では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【11003】

[特徴○J2]

特徴○J1に記載の遊技機であって、
前記演出態様選択手段は、
前記作用体と略同一の絵図によって構成され、前記特定識別情報から外れた位置に向かって進行する前記作用体としての第2作用体を表示する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

40

【11004】

特徴○J2によれば、第2作用体を表示させることによって、作用体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報を変化させることを行なわない第2態様が行われることになる。このため、簡単な構成によって、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が

50

いつ変化するか、といった期待感や緊迫感を付与することができる。

【11005】

[特徴oJ3]

特徴oJ1または特徴oJ2に記載の遊技機であって、

前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報であり、

前記保留識別情報に対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

前記保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記演出態様選択手段は、

前記作用体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図841の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03307～S03311、および図842の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03407～S03411）

を備えることを特徴とする遊技機。

【11006】

特徴oJ3によれば、作用体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴oJ3によれば、作用体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報を変化させることを行わない第2態様が行われることになる。このため、簡単な構成によって、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様がいつ変化するか、といった期待感や緊迫感を付与することができる。

【11007】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【11008】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。

【11009】

また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。

【11010】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【11011】

<特徴pA群>

特徴pA群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第16実施形態とその変形例から抽出される。

【11012】

[特徴pA1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを順次、判定する判定手段と

、
演出態様がそれぞれ異なる、第1演出モード（キャラクター系ステージ）と第2演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも1回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

を備える遊技機であって、

10

前記演出モード設定手段は、

前記第1演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定する（外れ）ことを少なくとも含む特定条件が成立した後（スペシャルリーチ・外れ）に、設定されている前記演出モードを前記第2演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図865における「原則」）と、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第1特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第2演出モードへの移行を行わずに前記第1演出モードを継続する演出モード継続手段（図865における「例外1」）と、

20

を備えることを特徴とする遊技機。

【11013】

特徴pA1によれば、第1演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが第2演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、特別情報が所定の条件を満たさないと判定することを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、第1演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができないという課題があった。これに対して、特徴pA1によれば、演出モードが第1演出モードから第2演出モードへ移行することによって、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができる。

30

【11014】

また、特徴pA1によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第1特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第2演出モードへの移行を行わずに第1演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第1演出モードから第2演出モードへ移行されるところが、第1演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、第1演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴pA1によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【11015】

〔特徴pA2〕

特徴pA1に記載の遊技機であって、

前記特定条件が成立した場合に、前記遊技回において所定の演出（スペシャルリーチが発生した際の画面演出）を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【11016】

50

特徴 p A 2 によれば、特定条件が成立した場合に、遊技回において所定の演出が実行される。このために、遊技者に対して、特定条件が成立したことを所定の演出によって告知することができる。したがって、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【11017】

[特徴 p A 3]

特徴 p A 2 に記載の遊技機であって、

前記第1特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において、前記所定の演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【11018】

特徴 p A 3 によれば、第1特別条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、前記所定の演出が実行される。このために、特定条件が成立した場合の遊技回において所定の演出が実行された後に、第1特別条件を満たす特別情報が消化される時に、前記所定の演出が再度、実行される。遊技者にとっては、特定条件が成立した場合に見た演出をもう1回、見ることができる。特定条件が成立した場合は、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合であることから、遊技者は、特別情報が所定の条件を満たさないことの雪辱を果たす（特別情報が所定の条件を満たす）こともできる。このため、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【11019】

[特徴 p A 4]

特徴 p A 3 に記載の遊技機であって、

前記第1演出モードとして、演出の態様が異なる複数の個別演出モード（戦士Aの部屋のステージ、戦士Bの部屋のステージ等）を有し、

前記複数の個別演出モードのそれぞれに対して、演出態様が異なる前記所定の演出が定められている

ことを特徴とする遊技機。

【11020】

特徴 p A 4 によれば、特定条件が成立した場合の遊技回、または第1特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において実行される前記所定の演出を、第1演出モードとしての各個別演出モードに対応した演出とすることができる。このため、特徴 p A 4 によれば、前記所定の演出の内容を、第1演出モードに含まれる個別演出モードを切り替えることによって制御することができ、遊技者に対して、多様な演出を提供できる。したがって、特徴 p A 3 によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【11021】

[特徴 p A 5]

特徴 p A 4 に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成され、

前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において前記キャラクターが不利な結果となる

ことを特徴とする遊技機。

【11022】

特徴 p A 5 によれば、特定条件が成立した場合の遊技回においてキャラクターが登場する所定の演出が実行され、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された後に、第1特別条件を満たす特別情報が消化される時に、再び、前記キャラクターが登場する前記所定の演出が実行される。このため、遊技者は、不利な結果となるキャラクターによって、所定の演出に対する感情移入がより高まることになる。したがって、特徴 p A 5 によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【11023】

[特徴 p A 6]

10

20

30

40

50

特徴 p A 5 に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第 2 特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第 1 演出モードの中の前記個別演出モードへ移行させる手段（図 8 6 5 における「例外 2」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【11024】

特徴 p A 6 によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第 2 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出を構成する前記動画において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の個別演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第 1 演出モードから第 2 演出モードへ移行されるところが、同じ第 1 演出モードの中の他の個別演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じ第 1 演出モードの中の他の個別演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴 p A 6 によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【11025】

〔特徴 p A 7〕

特徴 p A 6 に記載の遊技機であって、

前記第 1 特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第 1 の程度以上であることであり（スペシャルリーチ）、

前記第 2 特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第 1 の程度未満であり、かつ前記第 1 の程度より低い第 2 の程度以上であること（スーパリーチ）であることを特徴とする遊技機。

【11026】

特徴 p A 7 によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第 2 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出を構成する動画において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の個別演出モードへ移行させる。一方、所定の条件を満たす可能性の程度が第 2 特別条件よりも高い第 1 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、第 2 演出モードへの移行を行わずに第 1 演出モードを継続する。したがって、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報によって、演出モードの移行の態様を変えることができる。したがって、特徴 p A 7 によれば、演出モードの移行の態様によって、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【11027】

＜特徴 p B 群＞

特徴 p B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 16 実施形態とその変形例から抽出される。

【11028】

〔特徴 p B 1〕

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段

10

20

30

40

50

と、

第1演出モード（キャラクター系ステージ）を少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも1回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第1演出モードが設定されている場合に、前記第1演出モードに対応した所定の演出（戦闘演出＋結果告知演出）を実行可能な所定演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

10

前記演出モード設定手段は、

前記第1演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件（敗北演出を実行すること）を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記第1演出モード以外の演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図865における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【11029】

特徴pB1によれば、第1演出モードが設定されている状態で、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードが前記第1演出モード以外の演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出の結果が、特定条件として例えばキャラクターにとって不利な結果が告知される演出であった場合に、第1演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、当該第1演出モードにおいて、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴pB1によれば、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている演出モードが、第1演出モードから第1演出モード以外の演出モードへ移行されることによって、不利な結果となったキャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴pB1によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴pB1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【11030】

〔特徴pB2〕

特徴pB1に記載の遊技機であって、

前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記第1演出モードは、前記キャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）の中の一つの演出モードである

40

ことを特徴とする遊技機。

【11031】

特徴pB2によれば、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モードの中の演出モードから、当該演出モード以外の演出モードへの移行がなされる。例えば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第1演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。

【11032】

〔特徴pB3〕

特徴pB2に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場し、

50

当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【11033】

特徴p B 3によれば、前記所定の演出として、設定されている演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画が表示される。このため、遊技者にとっても、遊技結果が不利な結果となることの示唆告知を受けることができる。したがって、遊技者にとって期待感と失望感とが付与されることになって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【11034】

10

[特徴p B 4]

特徴p B 3に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードに移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【11035】

特徴p B 4によれば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第1演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。

20

【11036】

[特徴p B 5]

特徴p B 3に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【11037】

30

特徴p B 5によれば、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させることによって、第1演出モード以外の演出モードへの移行を容易に行うことができる。

【11038】

[特徴p B 6]

特徴p B 1から特徴p B 5までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第1特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第1演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに前記第1演出モードを継続する演出モード継続手段（図865における「例外1」）

40

を備えることを特徴とする遊技機。

【11039】

特徴p B 6によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第1特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第1演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに第1演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第1演出モードから第1演出モード

50

以外の演出モードへ移行されるところが、第1演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第1演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴p B 6によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【11040】

<特徴p C 群>

特徴p C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第16実施形態とその変形例から抽出される。

【11041】

[特徴p C 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

対応するキャラクターが設定されている第1演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第2演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも1回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第1演出モードが設定されている場合に、前記第1演出モードに対応する前記キャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能な所定演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第1演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを前記第2演出モードへ移行する演出モード移行手段（図865における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【11042】

特徴p C 1によれば、第1演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第2演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、第1演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、継続している第1演出モードにおいて、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴p C 1によれば、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、対応するキャラクターが設定されていない第2演出モードへ移行されることによって、不利な結果となったキャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴p C 1によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴p C 1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

30

40

50

【11043】

[特徴pC2]

特徴pC1に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第1特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第2演出モードへの移行を行わずに前記第1演出モードを継続する演出モード継続手段（図865における「例外1」）

を備えることを特徴とする遊技機。

10

【11044】

特徴pC2によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第1特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第2演出モードへの移行を行わずに第1演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第1演出モードから第2演出モードへ移行されるところが、第1演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第1演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴pC2によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

20

【11045】

[特徴pC3]

特徴pC2に記載の遊技機であって、

前記第1特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において、前記所定の演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【11046】

特徴pC3によれば、第1特別条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、所定の演出が実行される。このために、特定条件が成立した場合の遊技回において所定の演出が実行された後に、第1特別条件を満たす特別情報が消化される時に、所定の演出が再度、実行される。遊技者にとっては、特定条件が成立した場合に見た演出をもう1回、見ることができる。特定条件が成立した場合は、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含む場合であることから、遊技者は、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含むことの雪辱を果たすこともできる。このため、遊技の興趣向上をより図ることができる。

30

【11047】

[特徴pC4]

特徴pC3に記載の遊技機であって、

前記第1演出モードとして、演出の態様が異なる複数の個別演出モード（戦士Aの部屋のステージ、戦士Bの部屋のステージ等）を有し、

前記複数の個別演出モードのそれぞれに対して、演出態様が異なる前記所定の演出が定められている

ことを特徴とする遊技機。

40

【11048】

特徴pC4によれば、特定条件が成立した場合の遊技回、または第1特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において実行される前記所定の演出を、第1演出モードとしての各個別演出モードに対応した演出とすることができる。このため、特徴pC4によれば、前記所定の演出の内容を、第1演出モードに含まれる個別演出モードを切り替えることによって制御することができ、遊技者に対して、多様な演出を提供できる。した

50

がって、特徴 p A 3 によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【11049】

[特徴 p C 5]

特徴 p C 4 に記載の遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第2特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第1演出モードの中の前記個別演出モードへ移行させる手段（図865における「例外2」）

10

を備えることを特徴とする遊技機。

【11050】

特徴 p C 5 によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第2特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第1演出モードの中の個別演出モードへ移行させる。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第1演出モードから第2演出モードへ移行されるところが、同じ第1演出モードの中の他の個別演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じ第1演出モードの中の他の個別演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴 p C 5 によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【11051】

[特徴 p C 6]

特徴 p C 5 に記載の遊技機であって、

前記第1特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第1の程度以上であることであり（スペシャルリーチ）、

前記第2特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第1の程度未満であり、かつ前記第1の程度より低い第2の程度以上であること（スーパーリーチ）であることを特徴とする遊技機。

30

【11052】

特徴 p C 6 によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第2特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第1演出モードの中の個別演出モードへ移行される。一方、所定の条件を満たす可能性の程度が第2特別条件よりも高い第1特別条件が存在する場合に、第2演出モードへの移行を行わずに第1演出モードを継続する。したがって、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報によって、演出モードの移行の態様を変えることができる。したがって、特徴 p C 5 によれば、演出モードの移行の態様によって、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

【11053】

<特徴 p D 群>

特徴 p D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第16実施形態とその変形例から抽出される。

【11054】

[特徴 p D 1]

50

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

対応するキャラクターが個別に設定されている複数の演出モードを有する第1演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第2演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも1回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第1演出モードが設定されている場合に、前記第1演出モードに対応する前記キャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能な所定演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第2演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第1演出モードの中の前記演出モードへ移行する演出モード移行手段（図866における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【11055】

特徴pD1によれば、第2演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第1演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第1演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴pD1によれば、第2演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第1演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴pD1によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴pD1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【11056】

〔特徴pD2〕

特徴pD1に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第1特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第1演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図866における「例外A」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【11057】

特徴 p D 2 によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第 1 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、第 2 演出モードから、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかとという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴 p D 2 によれば、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、有利な結果が訪れるのではないかとという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。この結果、特徴 p D 2 によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【11058】

[特徴 p D 3]

特徴 p D 1 または特徴 p D 2 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

20

前記特別情報が所定の条件を満たすと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において、登場する前記キャラクターが有利な結果となり、前記特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において登場する前記キャラクターが不利な結果となる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【11059】

特徴 p D 3 によれば、前記特定条件が、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む条件と等価となる。このために、特徴 p D 3 によれば、第 2 演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、不利な結果が告知されたキャラクター以外のキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへ移行されることになる。このため、特徴 p D 3 によれば、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によっても遊技者に付与することができる。

30

【11060】

[特徴 p D 4]

特徴 p D 1 から特徴 p D 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定条件は、前記所定の演出において前記キャラクターが不利な結果となり、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第 1 の程度以上であることである（スペシャルリーチ・外れ）

40

ことを特徴とする遊技機。

【11061】

特徴 p D 4 によれば、所定の演出においてキャラクターが不利な結果となり、所定の条件を満たす可能性の程度が第 1 の程度以上である特定条件が成立した遊技回の終了以後に、第 2 演出モードから、前記所定の演出において不利な結果となったキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへの移行が行われることになる。ここで、所定の条件を満たす可能性の程度にかかわらず、所定の演出においてキャラクターが不利な結果となったときはいつも、上記演出モードの移行が行われる遊技機を考えた場合、上記演出モードの移行が高頻度で発生するから、遊技者にとって煩わしく感じてしまうという課題

50

があった。これに対して、特徴 p D 4 によれば、上記の特定条件が成立した場合に限り、上記の演出モードの移行が行われることから、演出モードが頻繁に切り替わる課題を解消することができる。したがって、特徴 p D 4 によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【11062】

<特徴 p E 群>

特徴 p E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 16 実施形態とその変形例から抽出される。

【11063】

[特徴 p E 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

対応するキャラクターが個別に設定されている複数の演出モードを有する第 1 演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第 2 演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも 1 回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記判定手段による前記判定の結果を示唆するための演出を実行する手段であって、前記第 1 演出モードに対応する前記キャラクターが登場する第 1 特別演出と、前記判定手段による前記判定の結果が前記所定の条件を満たさない場合にも不利な結果が告知されない第 2 特別演出とを少なくとも含む複数種類の演出のうちのいずれかを実行可能であり、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記第 1 特別演出において前記キャラクターが不利な結果となる演出実行手段と、
を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第 1 演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第 1 特別演出が実行された場合に、当該第 1 特別演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記演出モードを前記第 2 演出モードへ移行する演出モード移行手段と（図 865 における「原則」）、

前記第 1 演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第 2 特別演出が実行された場合に、当該第 2 演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記第 1 演出モードを継続する演出モード継続手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【11064】

特徴 p E 1 によれば、第 1 演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、演出実行手段によって実行される演出が第 1 特別演出と第 2 特別演出のいずれであるかによって、設定されている演出モードが、第 2 演出モードへ移行されるか、第 1 演出モードのまま継続されるかに振り分けられる。従来の遊技機では、第 1 特別演出において登場するキャラクターと、演出モードに登場するキャラクターとは、例え同一のキャラクターが用いられていたとしても、両者は個別に制御されており、所定の演出において不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが、次の遊技回の演出モードの演出で何事もなかったように登場することがあり得た。このため、従来の遊技機では、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違

10

20

30

40

50

和感を感じる虞があった。これに対して、特徴 p E 1 によれば、第 1 演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第 1 特別演出が実行された場合に、当該第 1 特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている演出モードが第 2 演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。一方、第 2 特別演出では不利な結果が告知されるようなことがないことから、第 1 演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第 2 特別演出が実行された場合に、当該第 2 特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている第 1 演出モードが継続されたとしても、遊技者は上記のような違和感を感じることはない。このため、特徴 p E 1 によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。したがって、特徴 p E 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【11065】

〔特徴 p E 2〕

特徴 p E 1 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記判定手段による前記判定の結果を示唆する際に、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第 1 の程度以上である場合に（スペシャルリーチ）、前記第 1 特別演出を実行し、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第 1 の程度未満であり、かつ前記第 1 の程度より低い第 2 の程度以上である場合に（スーパリーチ）、前記第 2 特別演出を実行する手段

20

を備えることを特徴とする遊技機。

【11066】

特徴 p E 2 によれば、所定の条件を満たす可能性の程度が第 1 の程度以上である場合に第 1 特別演出が実行され、所定の条件を満たす可能性の程度が第 1 の程度未満であり、かつ第 1 の程度より低い第 2 の程度以上である場合に、第 2 特別演出が実行される。このために、遊技者にとって有利度合がより高い場合に、第 1 特別演出によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。したがって、特徴 p E 2 によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

30

【11067】

〔特徴 p E 3〕

特徴 p E 2 に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、

前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第 1 特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第 2 演出モードへの移行を行わずに前記第 1 演出モードを継続する演出モード継続手段（図 865 における「例外 1」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【11068】

特徴 p E 3 によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第 1 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第 2 演出モードへの移行を行わずに第 1 演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第 1 演出モードから第 2 演出モードへ移行されるところが、第 1 演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第 1 演出モードが継続されること認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴 p E 3 によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

50

【11069】

[特徴 p E 4]

特徴 p E 3 に記載の遊技機であって、

前記第1特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において、前記第1特別演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【11070】

特徴 p E 4 によれば、第1特別条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、所定の演出が実行される。このために、特定条件が成立した場合の遊技回において第1特別演出が実行された後に、第1特別条件を満たす特別情報が消化される時に、第1特別演出が再度、実行される。遊技者にとっては、特定条件が成立した場合に見た演出をもう1回、見ることができる。特定条件が成立した場合は、第1特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含む場合であることから、遊技者は、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含むことの雪辱を果たすこともできる。このため、遊技の興趣向上をより図ることができる。

10

【11071】

[特徴 p E 5]

特徴 p E 4 に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第2特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記第1特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第1演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図865における「例外2」）

20

を備え、

前記第2特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第3の程度未満であり、かつ前記第3の程度より低い第4の程度以上であること（スーパーリーチ）である

ことを特徴とする遊技機。

【11072】

特徴 p E 5 によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第2特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、第1特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第1演出モードの中の演出モードへ移行させる。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第1演出モードから第2演出モードへ移行されるところが、同じ第1演出モードの中の他の演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じ第1演出モードの中の他の演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴 p E 5 によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、上記第4の程度は、特徴 p E 2 における第2の程度と同一であってもよいし、同一でなくてもよい。

30

40

【11073】

<特徴 p F 群>

特徴 p F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第16実施形態とその変形例から抽出される。

【11074】

[特徴 p F 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段

50

と、

対応するキャラクターが個別に設定されている複数の演出モードを有する第1演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第2演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも1回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記判定手段による前記判定の結果を示唆するための演出を実行する手段であって、前記第1演出モードに対応する前記キャラクターが登場する第1特別演出と、前記判定手段による前記判定の結果が前記所定の条件を満たさない場合にも不利な結果が告知されない第2特別演出とを少なくとも含む複数種類の演出のうちのいずれかを実行可能であり、前記特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記第1特別演出において前記キャラクターが不利な結果となる演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第2演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第1特別演出が実行された場合に、当該第1特別演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記演出モードを、前記第1特別演出において不利な結果となった前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第1演出モードの中の前記演出モードへ移行させる第1演出モード移行手段と（図866における「原則」）、

前記第2演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第2特別演出が実行された場合に、当該第2特別演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記演出モードを、前記第2特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第1演出モードの中の前記演出モードへ移行させる第2演出モード移行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【11075】

特徴p F 1によれば、第2演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、演出実行手段によって実行される演出が第1特別演出と第2特別演出のいずれであるかによって、設定されている演出モードが、第1特別演出において対決を行ったキャラクター以外のキャラクターに対応する、第1演出モードの中の演出モードへ移行するか、第2特別演出において登場したキャラクターに対応する、第1演出モードの中の演出モードへ移行するかにより分けられる。従来の遊技機では、第1特別演出において登場するキャラクターと、演出モードに登場するキャラクターとは、例えば同一のキャラクターが用いられていたとしても、両者は個別に制御されており、仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第1演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、所定の演出において不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが、次の遊技回の演出モードの演出で何事もなかったように登場することがあり得た。このため、従来の遊技機では、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。

【11076】

これに対して、特徴p F 1によれば、第2演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第1特別演出が実行された場合に、当該第1特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている演出モードが第1特別演出において不利な結果となったキャラクター以外のキャラクターに対応する、前記第1演出モードの中の前記演出モードへ移行されることによって

、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。一方、第2特別演出ではキャラクターが不利な結果となるようなことがないことから、第2演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第2特別演出が実行された場合に、当該第2特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている演出モードが第2特別演出において登場したキャラクターに対応する、第1演出モードの中の演出モードへ移行されたとしても、遊技者は上記のような違和感を感じることはない。このため、特徴p F 1によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。したがって、特徴p F 1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【11077】

[特徴p F 2]

特徴p F 1に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記判定手段による前記判定の結果を示唆する際に、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第1の程度以上であることである場合に（スペシャルリーチ）、前記第1特別演出を実行し、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第1の程度未満であり、かつ前記第1の程度より低い第2の程度以上である場合に（スーパーリーチ）、前記第2特別演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

20

【11078】

特徴p F 2によれば、所定の条件を満たす可能性の程度が第1の程度以上である場合に第1特別演出が実行され、所定の条件を満たす可能性の程度が第1の程度未満であり、かつ第1の程度より低い第2の程度以上である場合に、第2特別演出が実行される。このために、遊技者にとって有利度合がより高い場合に、キャラクターの対決によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。したがって、特徴p F 2によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【11079】

[特徴p F 3]

特徴p F 2に記載の遊技機であって、
前記第1演出モード移行手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第1特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記第1特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第1演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図866における「例外A」）

を備えることを特徴とする遊技機。

30

【11080】

特徴p F 3によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第1特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、第1特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、第1演出モードの中の演出モードへ移行させる。このため、本来、設定されている演出モードが、第2演出モードから、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第1演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第1演出モードの中の演出モードへ移行されることになることから、遊技者は、その移行を認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴p F 3によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

50

【11081】

[特徴 p F 4]

特徴 p F 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第 3 の程度以上であること（スペシャルリーチ）であり、

前記第 1 移行制限手段は、

設定されている前記演出モードを、前記第 1 特別演出において不利な結果となる前記キャラクターに対応する、前記第 1 演出モードの中の前記演出モードへ移行することによって、前記演出モード移行手段による前記移行を制限する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

10

【11082】

特徴 p F 4 によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報（以下、保留情報とも呼ぶ）の中に、所定の条件を満たす可能性の程度が第 3 の程度以上であるという特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、第 1 特別演出において不利な結果となるキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへ移行される。特徴 p F 4 によれば、遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。したがって、特徴 p F 4 によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して、確実に抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、上記第 3 の程度は、特徴 p F 2 における第 1 の程度と同一であってもよいし、同一でなくてもよい。

20

【11083】

<特徴 p G 群>

特徴 p G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 16 実施形態とその変形例から抽出される。

【11084】

[特徴 p G 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

30

前記判定手段による前記判定の結果を、図柄の変動表示を開始し、変動表示している図柄を停止表示させるといった遊技動作によって報知する判定結果報知手段（音声発光制御装置 90 の M P U 9 2 と、それによって実行される図 8 9 0 の遊技回演出設定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する前記遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、それによって実行される図 8 7 2 の遊技回制御処理）と、

を備える遊技機であって、

前記変動表示の背景となる演出についての演出モードを、複数種類の演出モードのうちから設定する手段であって、特定の前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報に基づいて、前記演出モードの設定を行う演出モード設定手段

40

を備えることを特徴とする遊技機。

【11085】

特徴 p G 1 によれば、演出モード設定手段によって、変動表示の背景となる演出についての演出モードが、複数種類の演出モードのうちから設定されるが、詳しくは、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報に基づいて、前記演出モードの設定が行われる。情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報（以下、保留情報とも呼ぶ）によれ

50

ば、遊技者にとっての今後の有利度合を計ることができる。このために、特徴 p G 1 によれば、今後の有利度合についての期待感や緊迫感を、変動表示の背景となる演出によって、遊技者に対して抱かせることができる。したがって、特徴 p G 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【11086】

〔特徴 p G 2〕

特徴 p G 1 に記載の遊技機であって、

前記複数種類の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記遊技回において、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能であり、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において前記キャラクターが不利な結果となる演出実行手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【11087】

特徴 p G 2 によれば、変動表示の背景となる演出についての演出モードの設定を、キャラクターに対応するキャラクター系演出モードと、キャラクターに対応しない非キャラクター系演出モードとを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちから設定することができる。また、判定手段による判定の結果を、所定の演出によって、遊技者に報知することができる。このため、特徴 p G 2 によれば、演出モードに従う演出や、キャラクターが対決する演出によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。したがって、特徴 p G 2 によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【11088】

〔特徴 p G 3〕

特徴 p G 2 に記載の遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定する（外れ）ことを少なくとも含む特定条件が成立した後（スペシャルリーチ・外れ）に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図 865 における「原則」）と、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第 1 特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記非キャラクター系演出モードへの移行を行わずに前記キャラクター系演出モードを継続する演出モード継続手段（図 865 における「例外 1」）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【11089】

特徴 p G 3 によれば、キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが非キャラクター系演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、特別情報が所定の条件を満たさないと判定することを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、キャラクター系演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができないという課題があった。これに対して、特徴 p G 3 によれば、演出モードがキャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができる。

【11090】

また、特徴p G 3によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第1特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による非キャラクター系演出モードへの移行を行わずに前記非キャラクター系演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードがキャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行されるところが、そのキャラクター系演出モードを継続することになることから、遊技者は、そのキャラクター系演出モードが継続することを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴p G 3によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。これらの結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【11091】

[特徴p G 4]

特徴p G 3に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第2特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図865における「例外2」）、

20

を備え、

前記第1特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第1の程度以上である（スペシャルリーチ）ことであり、

前記第2特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第1の程度未満であり、かつ前記第1の程度より低い第2の程度以上であること（スーパーリーチ）である
ことを特徴とする遊技機。

【11092】

特徴p G 4によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第2特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行することによって、演出モード移行手段による非キャラクター系演出モードへの移行が制限される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードがキャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行されるところが、同じキャラクター系演出モードの中の他の演出モードへ移行されるところから、遊技者は、同じキャラクター系演出モードの中の他の演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴p G 4によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

40

【11093】

[特徴p G 5]

特徴p G 2に記載の遊技機であって、
前記演出モード設定手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定する（外れ）ことを少なくとも含む特定条件が成立した後（スペシャルリーチ・外れ）に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図866に

50

おける「原則」)と、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報(保留情報)の中に、第2特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記第1特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第1演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段(図866における「例外A」)と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【11094】

特徴pG5によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された(例えば、死亡した)キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴pG5によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された(例えば、死亡した)キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴pG5によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。

【11095】

また、特徴pG5によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第2特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかとという期待感を遊技者に対して、確実に抱かせることができる。さらに、特徴pG5によれば、所定の演出において登場した前記キャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された(例えば、死亡した)キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかとという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴pG5によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【11096】

<特徴pH群>

特徴pH群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第16実施形態とその変形例から抽出される。

【11097】

[特徴pH1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段(

10

20

30

40

50

主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、それによって実行される図 8 7 2 の遊技回制御処理)と、

複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の個別演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段と、

前記遊技回において、前記複数のキャラクターのうちのいずれかのキャラクターが登場する所定の演出(戦闘演出)を実行可能な演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された場合に、当該所定の演出が実行された前記遊技回の次の遊技回において、設定されている演出モードを、不利な結果が告知された前記キャラクター以外のキャラクターに対応する前記演出モードに移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【11098】

特徴 p H 1 によれば、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された場合に、所定の演出が実行された遊技回の次の遊技回において、不利な結果となったキャラクター以外のキャラクターに対応する演出モードが設定される。こうした構成を備えない従来の遊技機では、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたにもかかわらず、当該対決・結果告知演出が実行された遊技回の次の遊技回において、不利な結果が告知されたキャラクター以外のキャラクターに対応する演出モードが設定される場合があることから、遊技者は、不利な結果が告知された(例えば、死亡した)キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴 p H 1 によれば、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された場合に、次の遊技回において、不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターに対応する演出モードが設定されないことによって、不利な結果が告知された(例えば、死亡した)キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴 p H 1 によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴 p H 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【11099】

[特徴 p H 2]

特徴 p H 1 に記載の遊技機であって、

前記複数種類の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード(キャラクター系ステージ)と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード(非キャラクター系ステージ)とを含み、

前記演出モード設定手段は、

前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードへ移行させる演出モード移行手段(図 8 6 5 における「原則」)

を備えることを特徴とする遊技機。

【11100】

特徴 p H 2 によれば、キャラクター系演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが非キャラクター系演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、キャラクター系演出モードが設定されている状態が継続さ

れることになることから、継続しているキャラクター系演出モードにおいて、所定の知演出で不利な結果となったキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴p H 2によれば、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが非キャラクター系演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴p H 2によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴p H 2によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1 1 1 0 1】

〔特徴p H 3〕

特徴p H 1または特徴p H 2に記載の遊技機であって、

前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記演出モード設定手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図866における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【1 1 1 0 2】

特徴p H 3によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴p H 3によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において不利な結果となったキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴p H 3によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴p H 3によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1 1 1 0 3】

<特徴p I 群>

特徴p I 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第16実施形態とその変形例から抽出される。

【1 1 1 0 4】

〔特徴p I 1〕

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

10

20

30

40

50

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図872の遊技回制御処理）と、

複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段と、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度を示す特別演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）を実行する手段であって、前記複数のキャラクターのうちのいずれかに対応するキャラクター用の特別演出を実行する特別演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特別演出実行手段は、

前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードに前記複数のキャラクターのうちのいずれかが対応する場合に、当該対応する前記キャラクターと一致する前記キャラクター用の前記特別演出を実行する手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図891のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理または図894のスペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【11105】

特徴pI1によれば、演出モード設定手段によって設定された演出モードに複数のキャラクターのうちのいずれかが対応する場合に、当該対応するキャラクターと一致するキャラクター用の特別演出が、特別演出実行手段によって実行される。このために、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、設定された演出モードに対応するキャラクターと一致したものとなる。こうした構成を備えない従来の遊技機では、特別演出と設定される演出モードとの間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴pI1によれば、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、設定された演出モードに対応するキャラクターと一致したものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、特徴pI1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【11106】

〔特徴pI2〕

特徴pI1に記載の遊技機であって、

前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記特別演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成されており、

前記演出モード設定手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図866における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【11107】

特徴pI2によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出

10

20

30

40

50

においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴 p I 2 によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴 p I 2 によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。また、移行されたキャラクター系演出モードの中の演出モードに対応するキャラクターと、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターとが一致することから、各演出の結びつきがより高いものとなる。これらの結果、特徴 p I 2 によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

10

【1 1 1 0 8】

〔特徴 p I 3〕

20

特徴 p I 2 に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第 1 特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図 8 6 6 における「例外 A」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【1 1 1 0 9】

30

特徴 p I 3 によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第 1 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、非キャラクター系演出モードから、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴 p I 3 によれば、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴 p I 3 によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

【1 1 1 1 0】

<特徴 p J 群>

50

特徴 p J 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 16 実施形態とその変形例から抽出される。

【11111】

[特徴 p J 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、それによって実行される図 872 の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度を示す特別演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）を実行する手段であって、前記複数のキャラクターのうちのいずれかに対応するキャラクター用の特別演出を実行する特別演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特別演出実行手段は、

前記複数のキャラクターの中から、前回の前記遊技回に係る前記判定手段の判定結果（当たり抽選における外れ）と、前記前回の遊技回において実行された前記特別演出が示す前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度（スペシャルリーチ発生）とに基づいて前記キャラクター（戦士キャラクター判定値 VC によって特定されるキャラクター）を特定し（音声発光制御装置 90 の MPU 92 と、それによって実行される図 900 の非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理）、特定した前記キャラクターと一致する前記キャラクター用の前記特別演出を実行する手段（音声発光制御装置 90 の MPU 92 と、それによって実行される図 891 のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理または図 894 のスペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【11112】

特徴 p J 1 によれば、前回の遊技回に係る判定手段の判定結果と、前回の遊技回において実行された特別演出が示す特別情報が所定の条件を満たす可能性の程度とに基づいてキャラクターが特定され、特定されたキャラクターと一致するキャラクター用の特別演出が実行される。このために、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、前回の遊技回に係る判定手段の判定結果と、前回の遊技回における特別情報が所定の条件を満たす可能性の程度とに対応したものとなる。こうした構成を備えない従来の遊技機では、遊技回において実行される特別演出は、前回の遊技回の遊技結果との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴 p J 1 によれば、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、前回の遊技回の遊技結果に基づいて特定されるキャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、特徴 p J 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【11113】

[特徴 p J 2]

特徴 p J 1 に記載の遊技機であって、

複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段

を備え、

前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクター

が設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、前記特別演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成されており、

前記演出モード設定手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図 8 6 6 における「原則」）

10

を備えることを特徴とする遊技機。

【1 1 1 1 4】

特徴 p J 2 によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴 p J 2 によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴 p J 2 によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。また、前回の遊技回の遊技結果とに対応するキャラクターと、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターとが一致することから、各演出の結びつきがより高いものとなる。これらの結果、特徴 p J 2 によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

20

30

【1 1 1 1 5】

〔特徴 p J 3〕

特徴 p J 2 に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第 1 特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図 8 6 6 における「例外 A」）

40

を備えることを特徴とする遊技機。

【1 1 1 1 6】

特徴 p J 3 によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第 1 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、非キャラクター系演出モードから、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されるところが

50

、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴 p J 3 によれば、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴 p J 3 によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【1 1 1 1 7】

<特徴 p K 群>

特徴 p K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 6 実施形態とその変形例から抽出される。

【1 1 1 1 8】

[特徴 p K 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

20

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、それによって実行される図 8 7 2 の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度を示す特別演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）を実行する手段であって、前記複数のキャラクターのうちのいずれかに対応するキャラクター用の特別演出を実行する特別演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

30

前記特別演出実行手段は、

前記複数のキャラクターの中から、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）に基づいて前記キャラクター（戦士キャラクター判定値 V C によって特定されるキャラクター）を特定し（音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 と、それによって実行される図 9 0 0 の非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理）、特定した前記キャラクターと一致する前記キャラクター用の前記特別演出を実行する手段（音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 と、それによって実行される図 8 9 1 のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理または図 8 9 4 のスペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

40

【1 1 1 1 9】

特徴 p K 1 によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報（以下、保留情報と呼ぶ）に基づいてキャラクターが特定され、特定されたキャラクターと一致するキャラクター用の特別演出が実行される。このために、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、前回の遊技回に係る判定手段の判定結果と、前回の遊技回における判定手段が所定の条件を満たす可能性の程度とに対応したものとなる。こうした構成を備えない従来の遊技機では、遊技回において実行される特別演出は、保留情報との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴 p K 1 によれば、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、保留情報に基づいて特定されるキャラクターと

50

一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、特徴 p K 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1 1 1 2 0】

〔特徴 p K 2〕

特徴 p K 1 に記載の遊技機であって、

複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段

を備え、

前記複数の演出モードの中に、演出態様がそれぞれ異なる、複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、キャラクターに対応しない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含み、

前記特別演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成されており、

前記演出モード設定手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図 8 6 6 における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【1 1 1 2 1】

特徴 p K 2 によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴 p K 2 によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴 p K 2 によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。また、保留情報に対応するキャラクターと、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターとが一致することから、各演出の結びつきがより高いものとなる。これらの結果、特徴 p K 2 によれば、遊技の興趣向上をより

【1 1 1 2 2】

〔特徴 p K 3〕

特徴 p K 2 に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第 1 特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図 8 6 6 における「例外 A」

)

を備えることを特徴とする遊技機。

【11123】

特徴 p K 3 によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第1特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、非キャラクター系演出モードから、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴 p K 4 によれば、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴 p K 3 によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

20

【11124】

<特徴 p L 群>

特徴 p L 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第16実施形態とその変形例から抽出される。

【11125】

[特徴 p L 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

30

第1演出モード（キャラクター系ステージ）を少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも1回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第1演出モードが設定されている場合に、前記第1演出モードに対応した所定の演出（戦闘演出＋結果告知演出）を実行可能な所定演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

40

前記演出モード設定手段は、

前記第1演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件（敗北演出を実行すること）を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記第1演出モード以外の演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図865における「原則」）と、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第1特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第1演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに前記第1演出モードを継続する演出モード継続手段（図865における「例外1」）と、

50

を備えることを特徴とする遊技機。

【11126】

特徴 p L 1 によれば、第 1 演出モードが設定されている状態で、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードが前記第 1 演出モード以外の演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出の結果が、特定条件として例えばキャラクターにとって不利な結果が告知される演出であった場合に、第 1 演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、当該第 1 演出モードにおいて、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴 p L 1 によれば、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている演出モードが、第 1 演出モードから第 1 演出モード以外の演出モードへ移行されることによって、不利な結果となったキャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴 p L 1 によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴 p L 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【11127】

また、特徴 p L 1 によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第 1 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第 1 演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに第 1 演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第 1 演出モードから第 1 演出モード以外の演出モードへ移行されるところが、第 1 演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第 1 演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴 p L 1 によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

20

【11128】

〔特徴 p L 2〕

特徴 p L 1 に記載の遊技機であって、

前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

30

前記第 1 演出モードは、前記キャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）の中の一つの演出モードである

ことを特徴とする遊技機。

【11129】

特徴 p L 2 によれば、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モードの中の演出モードから、当該演出モード以外の演出モードへの移行がなされる。例えば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第 1 演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。

40

【11130】

〔特徴 p L 3〕

特徴 p L 2 に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

50

【11131】

特徴p L 3によれば、前記所定の演出として、設定されている演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画が表示される。このため、遊技者にとっても、遊技結果が不利な結果となることの示唆告知を受けることができる。したがって、遊技者にとって期待感と失望感とが付与されることになって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【11132】

[特徴p L 4]

特徴p L 3に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードに移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

10

【11133】

特徴p L 4によれば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第1演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。

【11134】

[特徴p L 5]

特徴p L 3に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

20

【11135】

特徴p L 5によれば、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させることによって、第1演出モード以外の演出モードへの移行を容易に行うことができる。

30

【11136】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【11137】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。

【11138】

また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。

40

【11139】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【11140】

なお、上記各特徴群に含まれる1又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【11141】

以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示

50

す。

【1 1 1 4 2】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部と、前記始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段とを備える遊技機。

【1 1 1 4 3】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【1 1 1 4 4】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【符号の説明】

【1 1 1 4 5】

- 1 0 ... パチンコ機
- 1 1 ... 外枠
- 1 2 ... パチンコ機本体
- 1 3 ... 内枠
- 1 4 ... 前扉枠
- 1 5 ... ヒンジ
- 1 6 ... ヒンジ
- 1 7 ... シリンダ錠
- 1 8 ... 窓部
- 1 9 ... ガラスユニット
- 2 0 ... 上皿
- 2 1 ... 下皿
- 2 2 ... 排出口
- 2 3 ... レバー
- 2 4 ... 演出操作ボタン
- 2 5 ... 操作ハンドル
- 3 0 ... 遊技盤
- 3 1 ... 誘導レール
- 3 1 a ... 内レール部
- 3 1 b ... 外レール部
- 6 0 ... 主制御装置
- 7 0 ... 払出制御装置
- 7 1 ... 払出装置
- 8 0 ... 発射制御装置
- 8 1 ... 遊技球発射機構
- 8 5 ... 電源装置
- 9 0 ... 音声発光制御装置
- 1 0 0 ... 表示制御装置

10

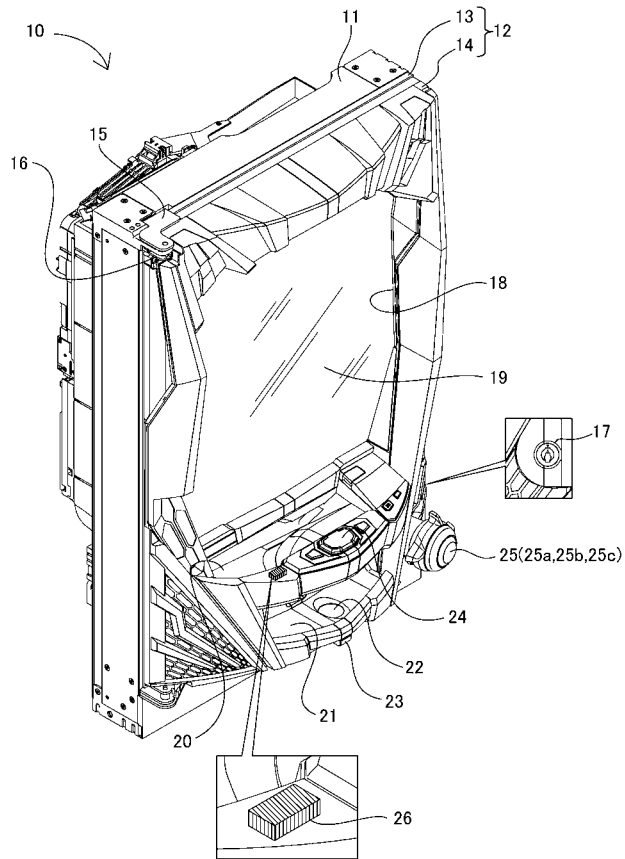
20

30

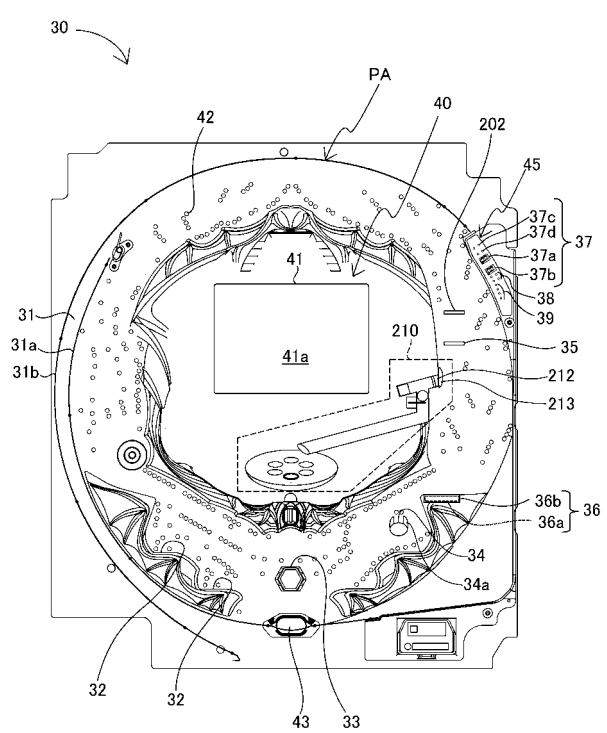
40

50

【図 1】



【図 2】

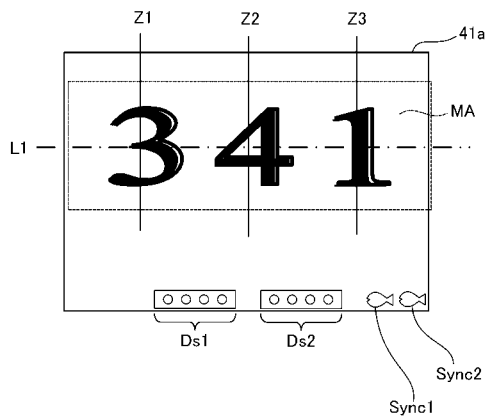


【図 3】

(a)

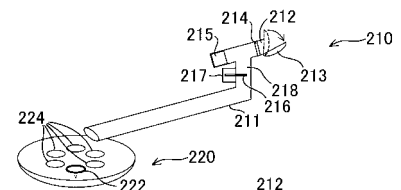
1 2 3 4
5 6 7 8

(b)

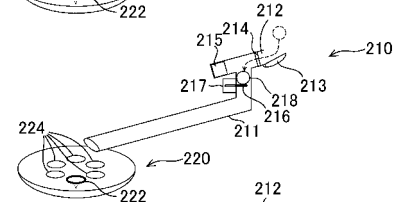


【図 4】

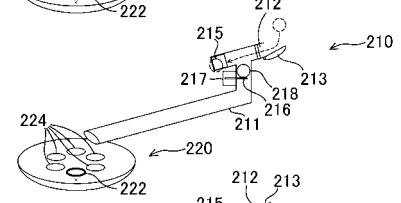
(a)



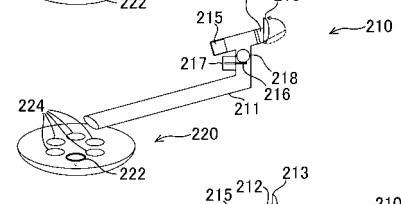
(b)



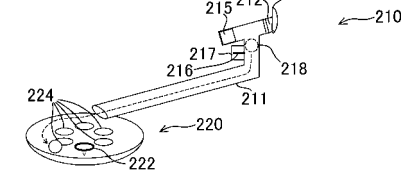
(c)



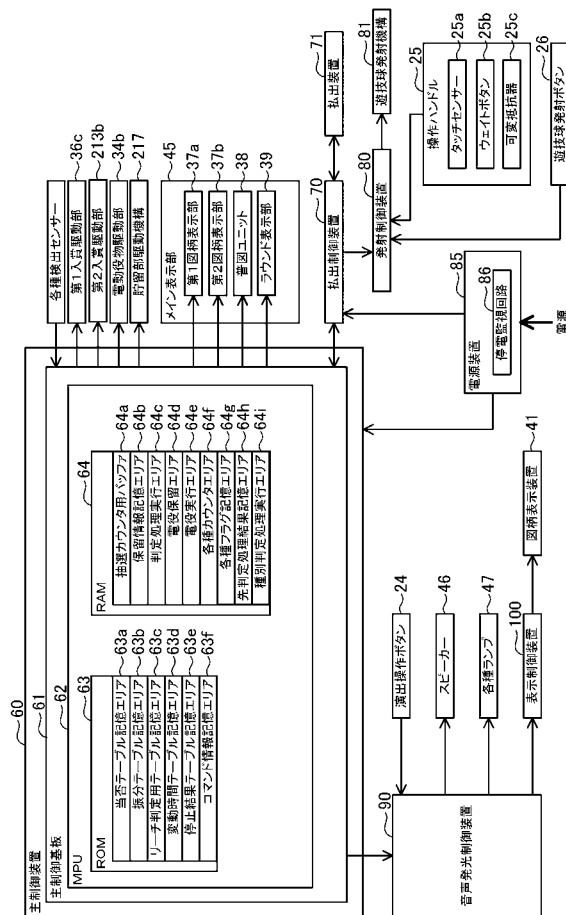
(d)



(e)



【図 5】

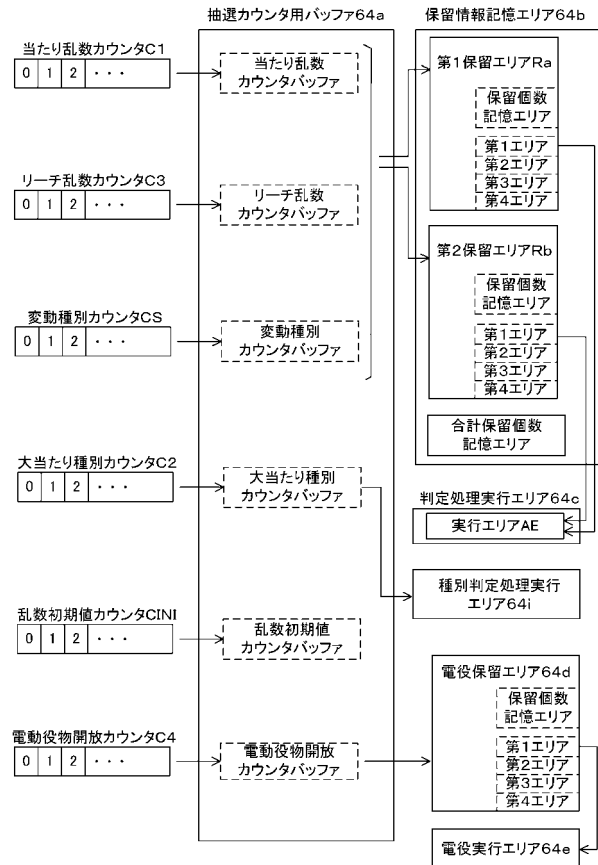


【 図 7 】

第1始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～9	小当たり(外れ)
9～1199	外れ

【図 6】



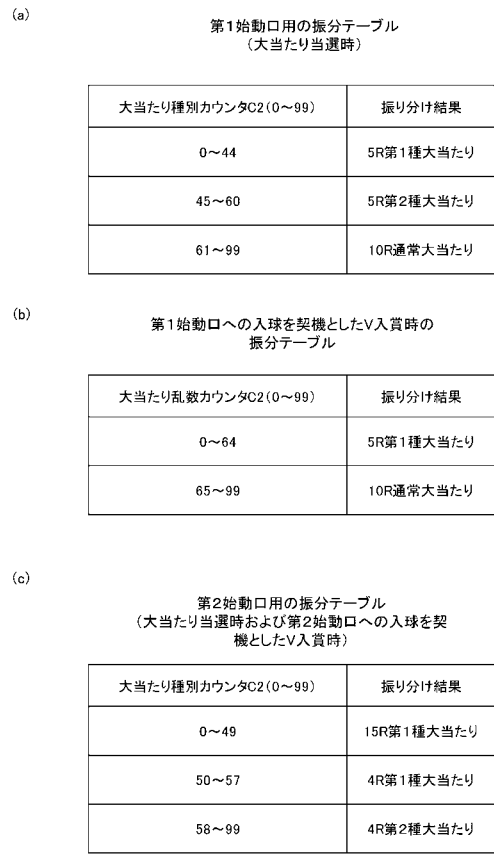
【図 8】

(a)

第2始動口用の当否テーブル

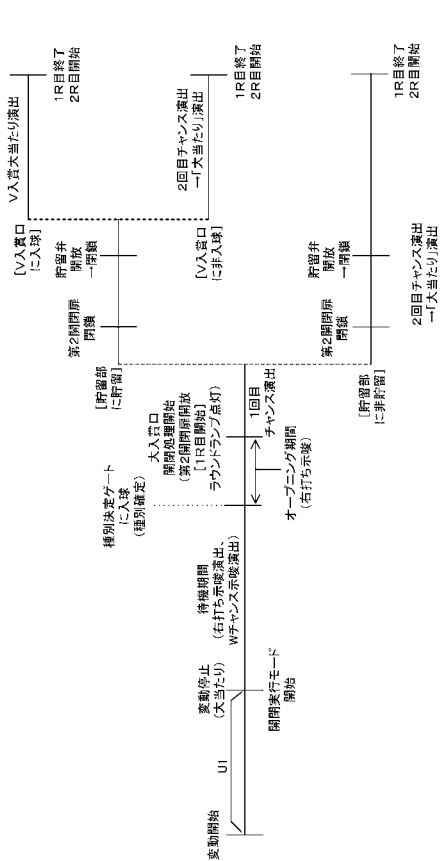
当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	小当たり(外れ)

【図 9】

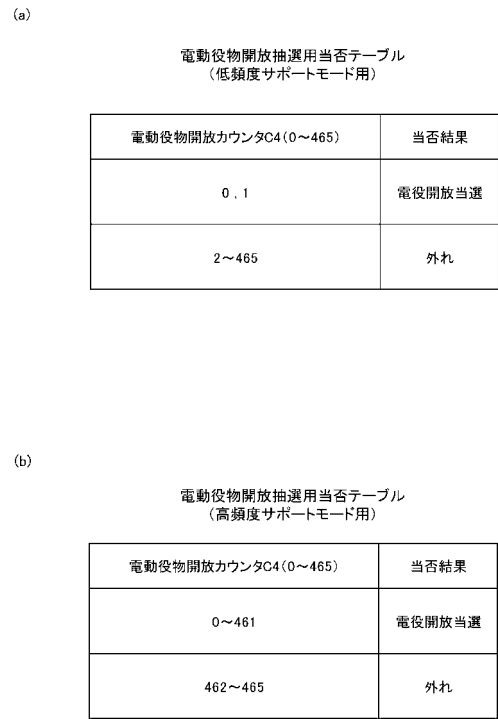


【図 1 1】

【ケース1】第1始動口への入球に起因して、特定の「大当たり」になった場合

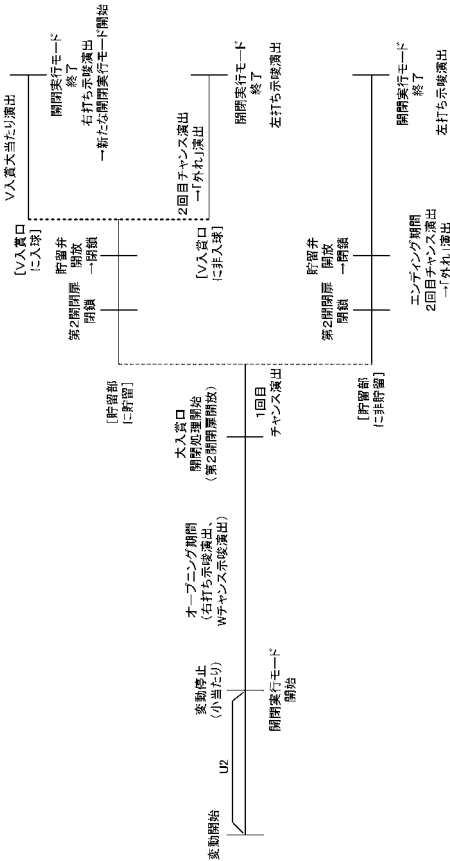


【図 1 0】

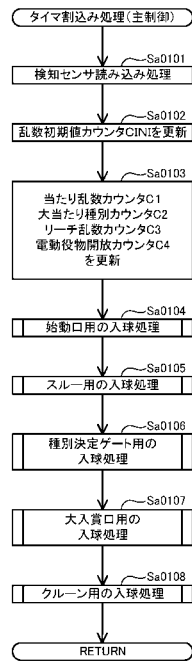


【図 1 2】

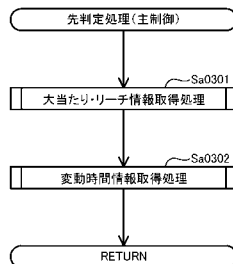
【ケース2】第1始動口への入球に起因して、「小当たり」になった場合



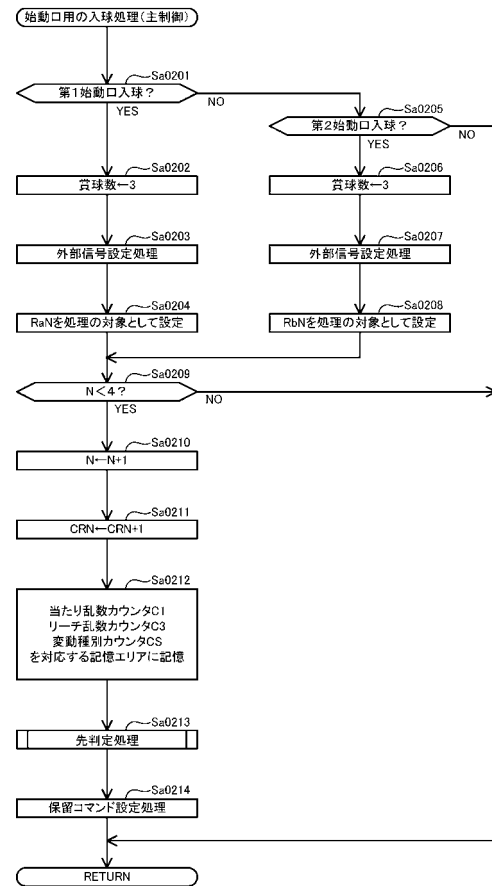
【図 13】



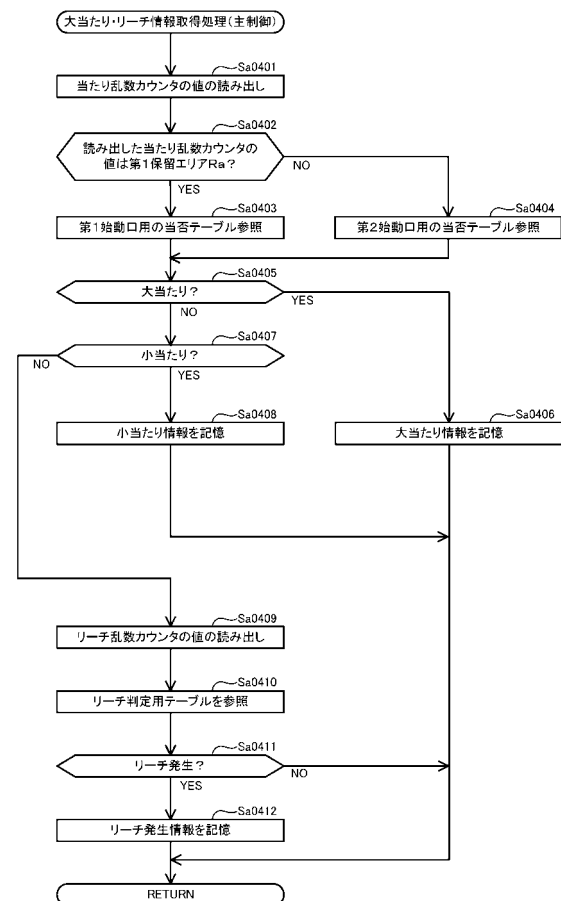
【図 15】



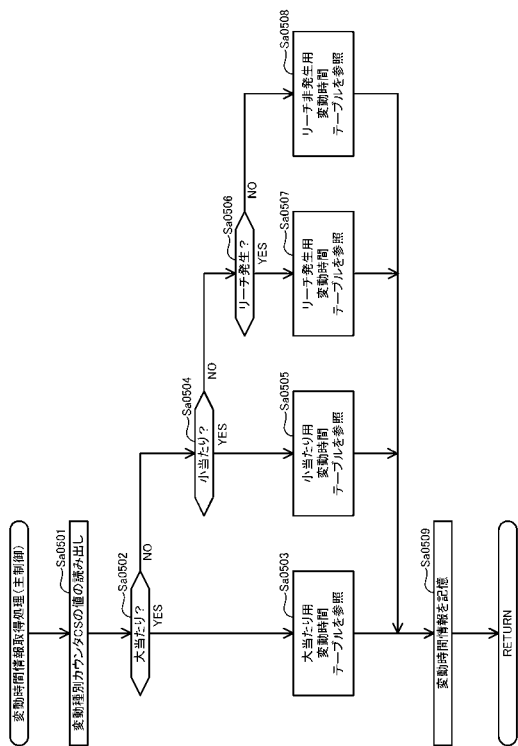
【図 14】



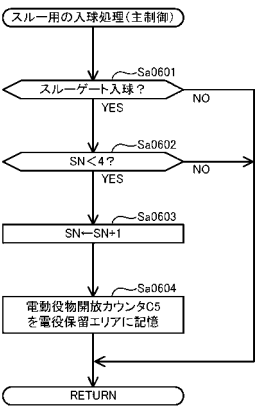
【図 16】



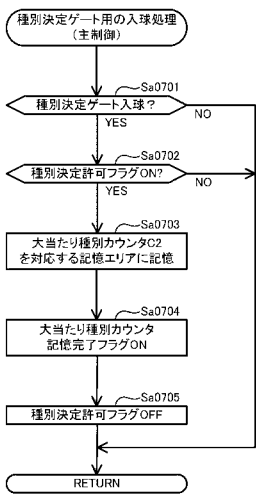
【図 17】



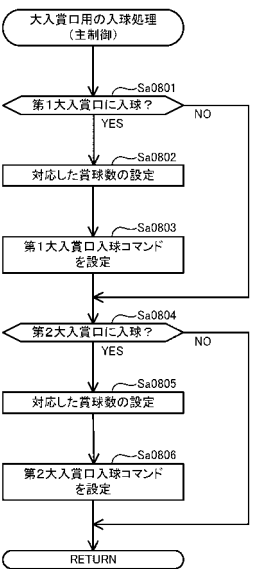
【図 18】



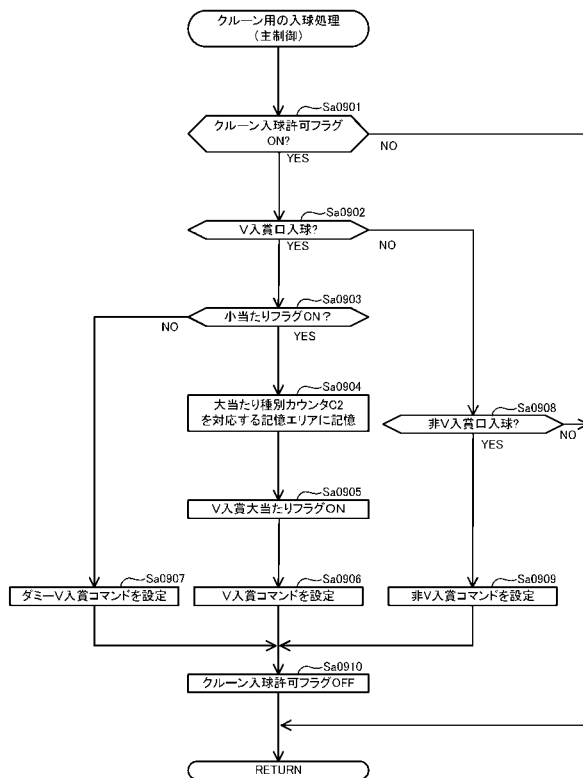
【図 19】



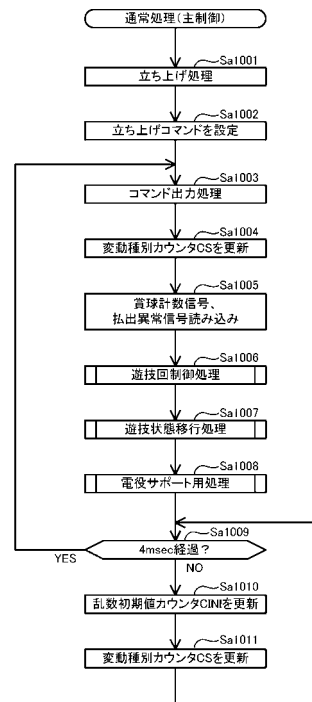
【図 20】



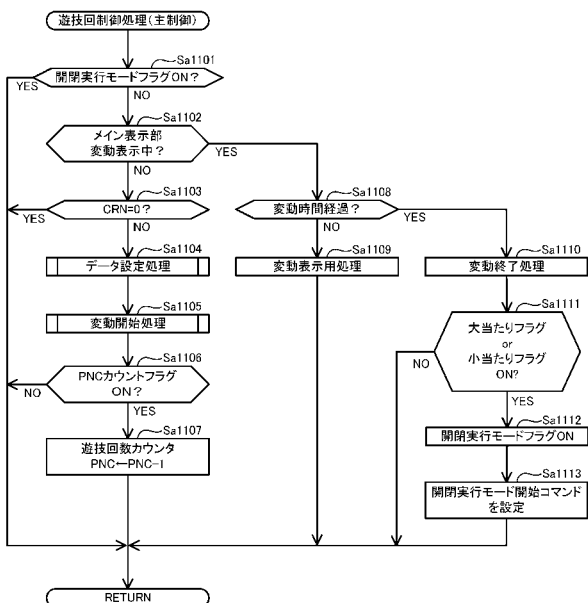
【図 2 1】



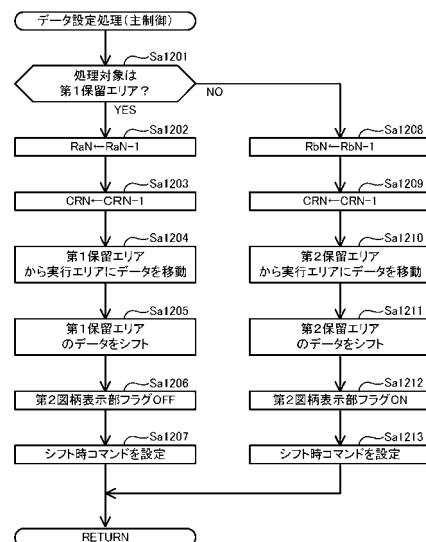
【図 2 2】



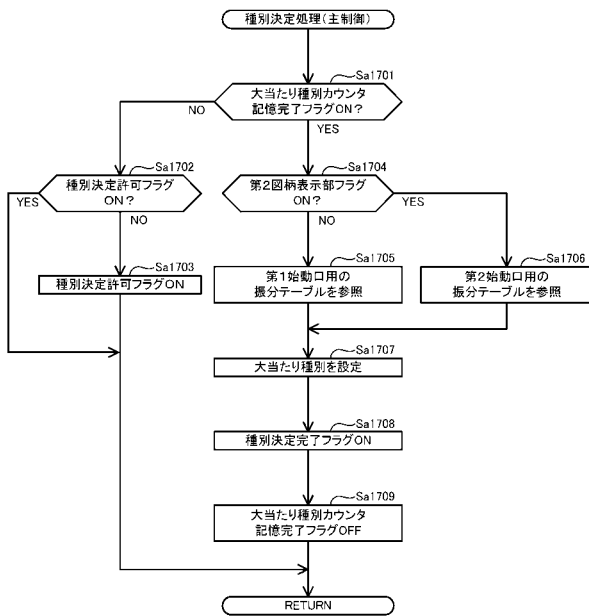
【図 2 3】



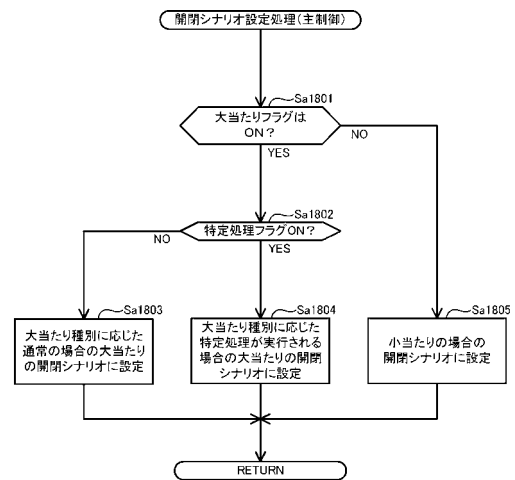
【図 2 4】



【図 29】



【図 30】



【図 31】

(a) 通常の場合の
大当たりの開閉シナリオ

ラウンド数	開閉シナリオ
4R	SC11
5R	SC12
10R	SC13
15R	SC14

第1開閉扉のみ開閉する
開閉パターンが設定され
ている。

(b) 特定処理が実行される場合の
大当たりの開閉シナリオ

ラウンド数	開閉シナリオ
4R	SC21
5R	SC22
10R	SC23
15R	SC24

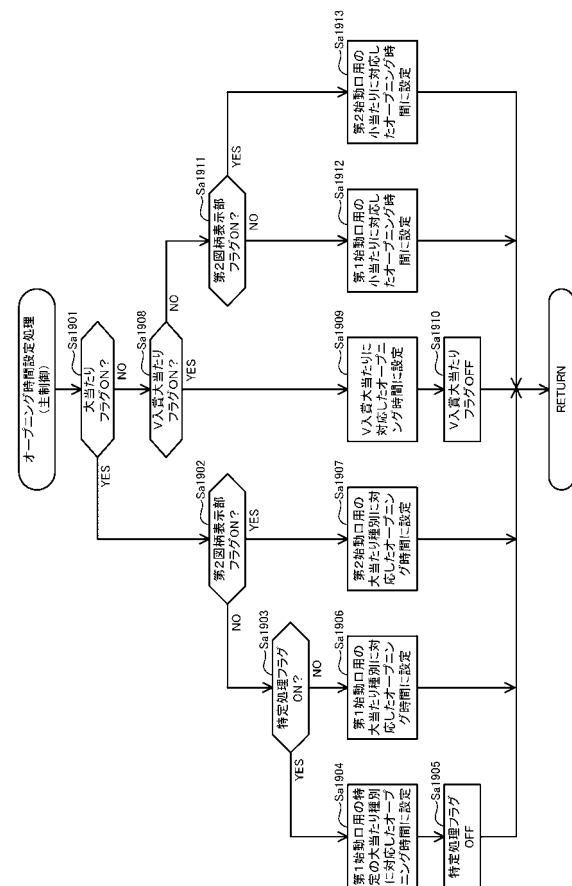
1R目に第2開閉扉が開閉。
その後は、第1開閉扉のみ
開閉する開閉パターンが
設定されている。

(c) 小当たりの開閉シナリオ

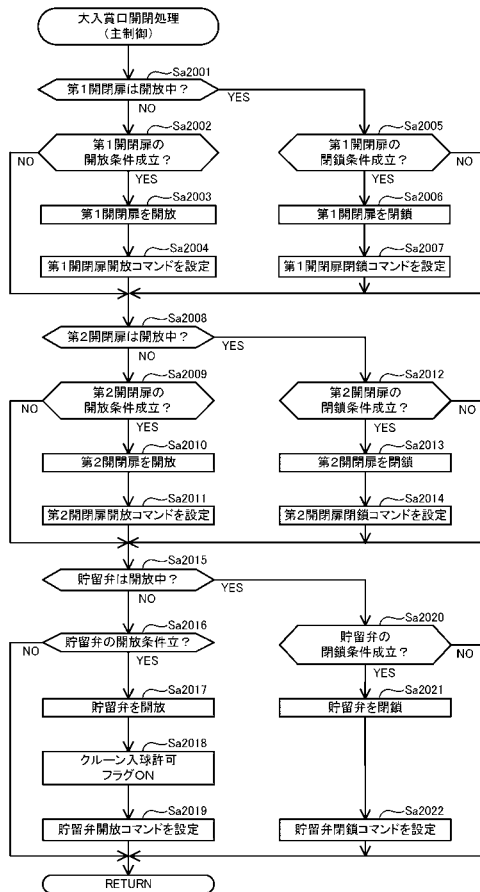
ラウンド数	開閉シナリオ
1R	SC31

1R目に第2開閉扉が1回の
み開閉する開閉パターンが
設定されている。

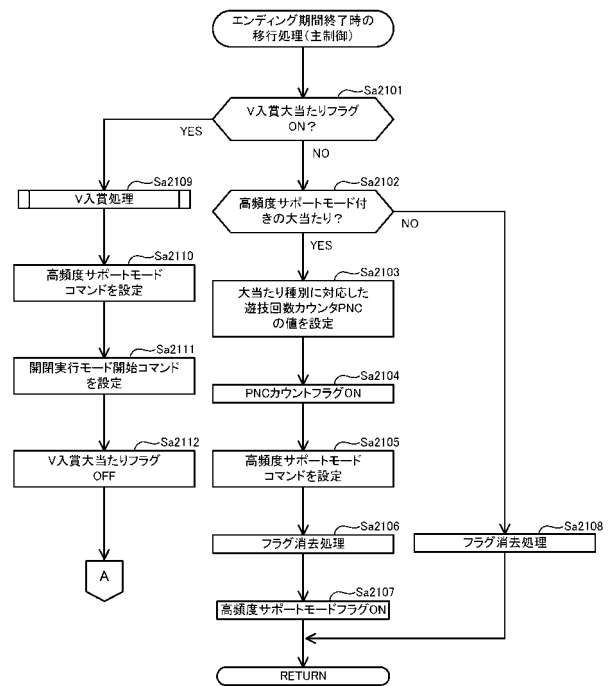
【図 32】



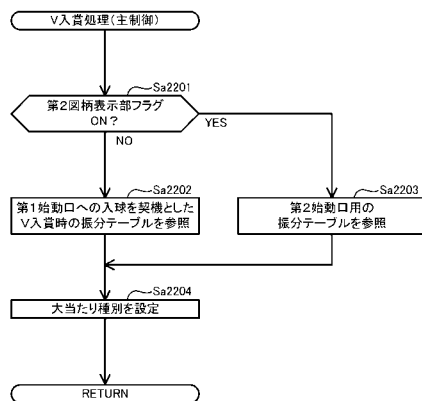
【図 3 3】



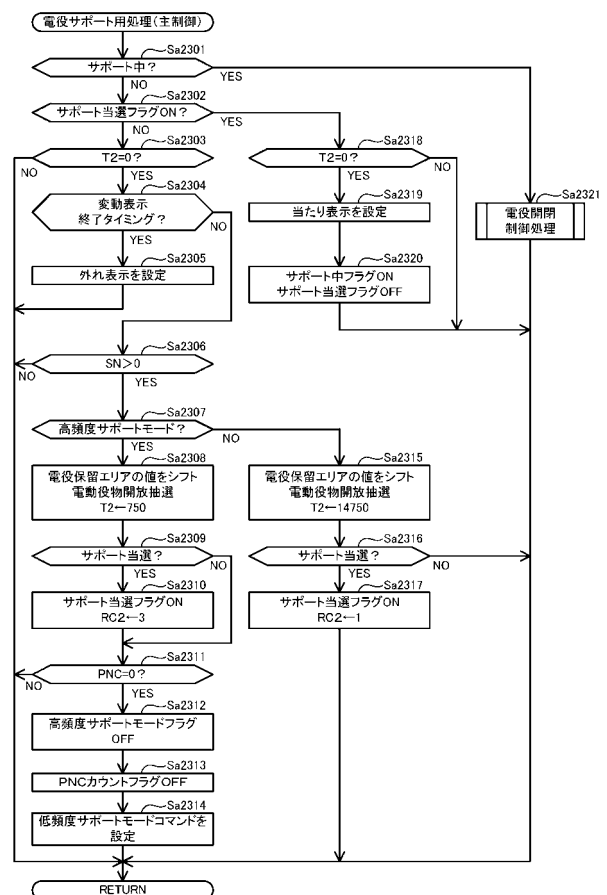
【図 3 4】



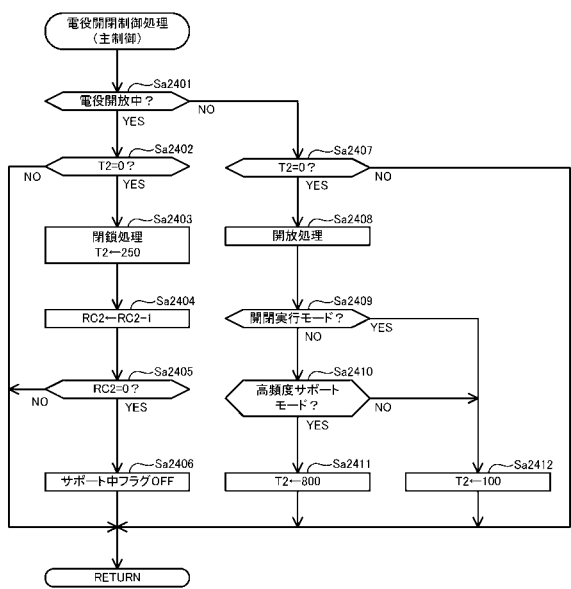
【図 3 5】



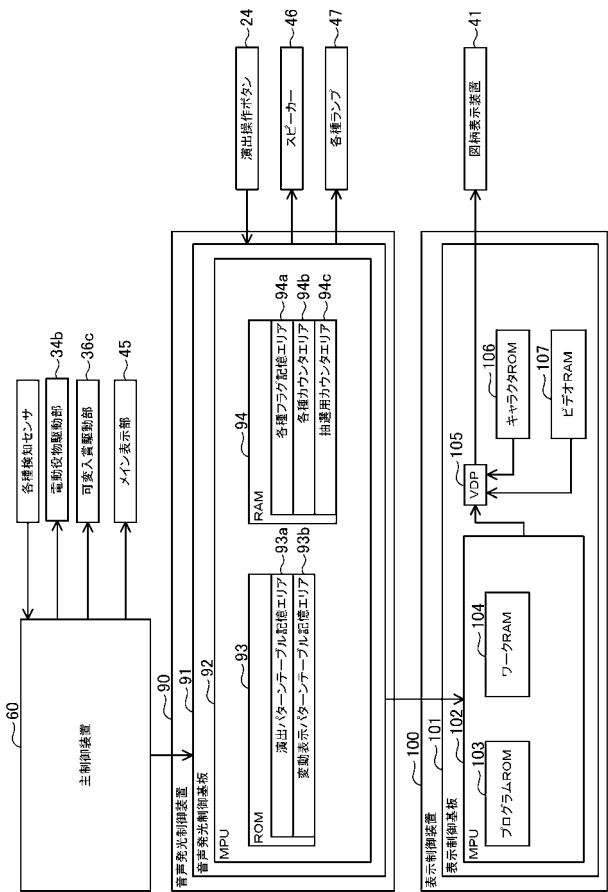
【図 3 6】



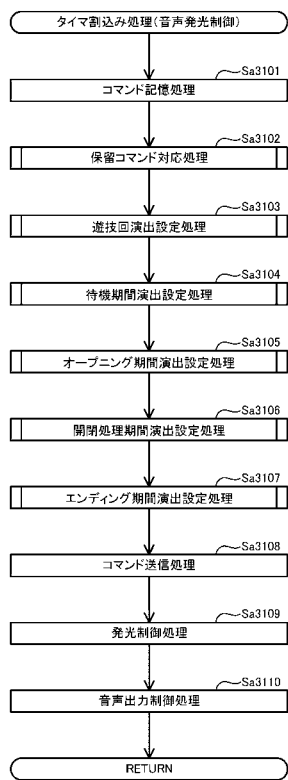
【図 37】



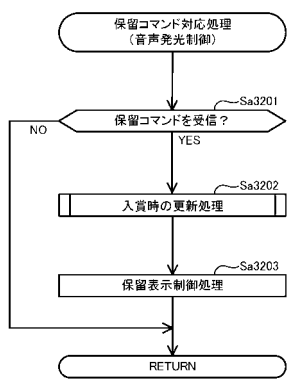
【図 38】



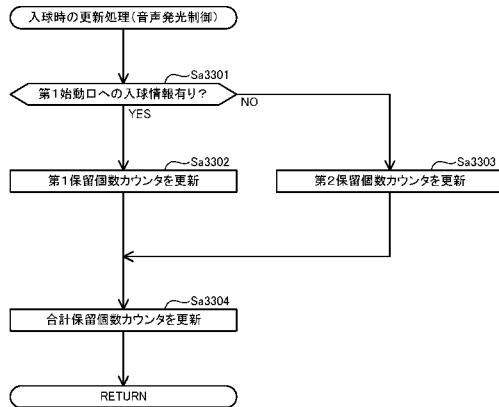
【図 39】



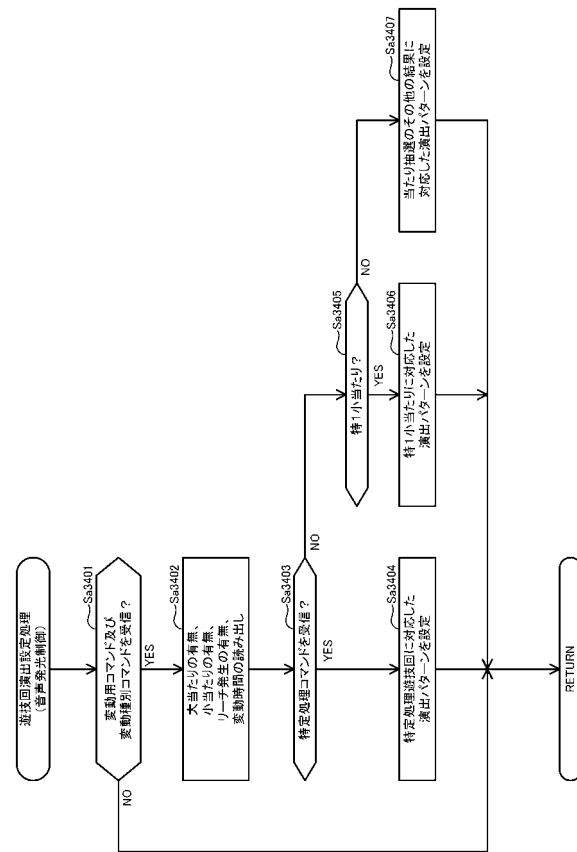
【図 40】



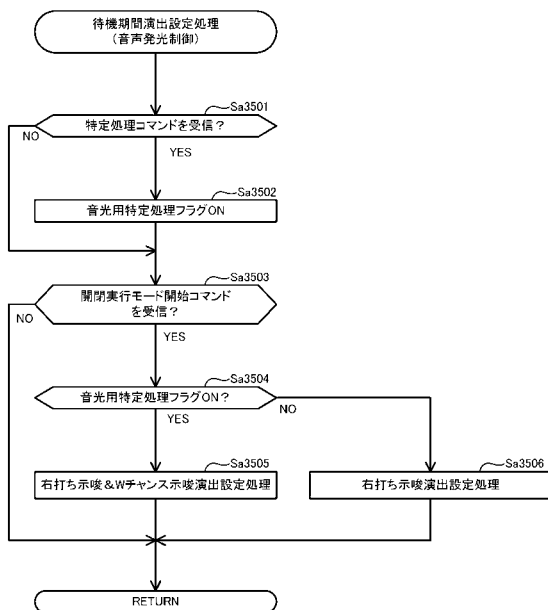
【図 4 1】



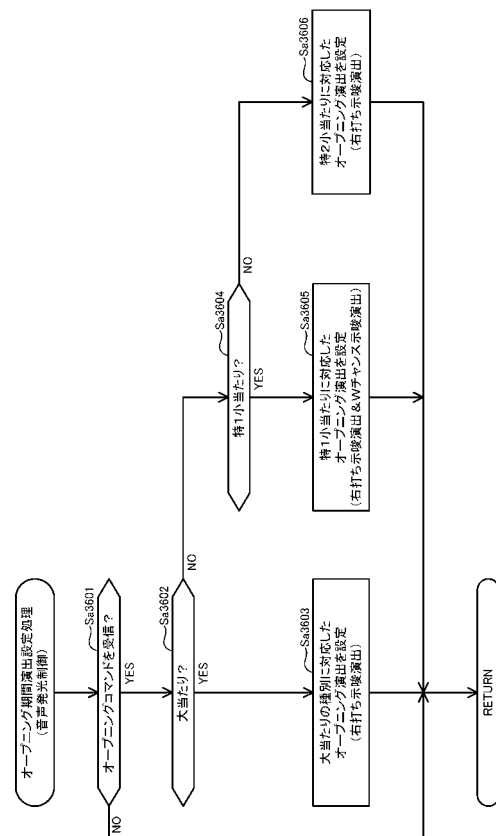
【図 4 2】



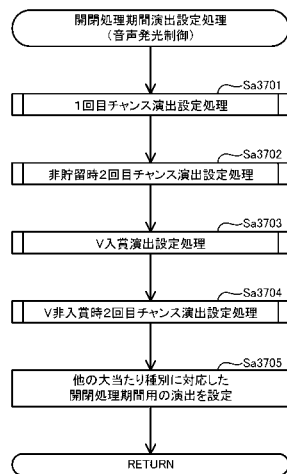
【図 4 3】



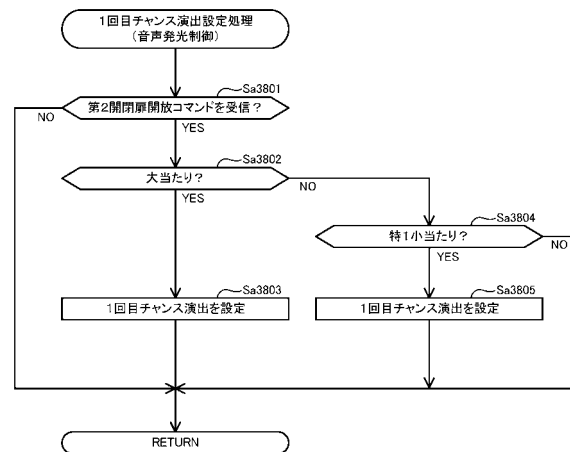
【図 4 4】



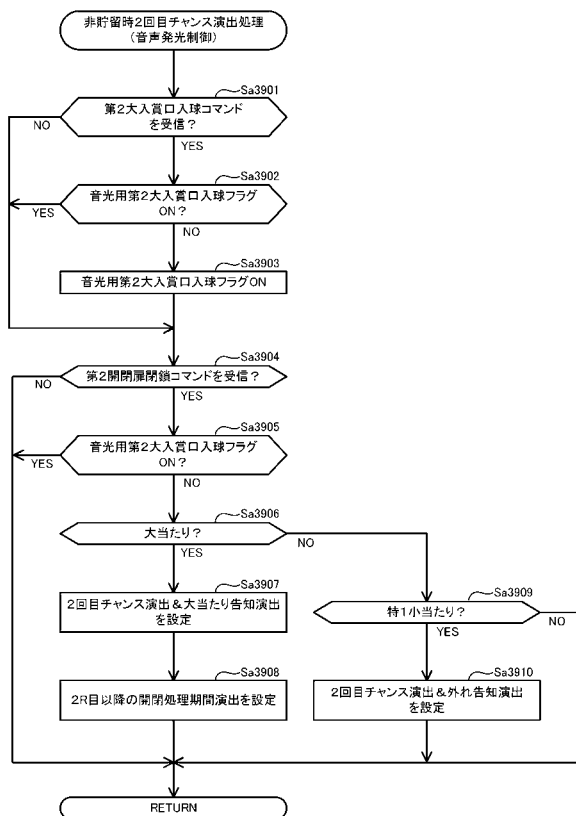
【図 4 5】



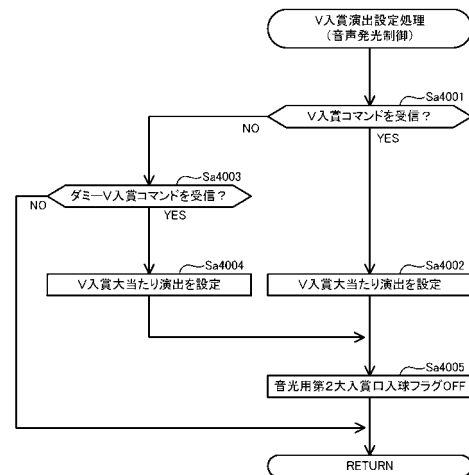
【図 4 6】



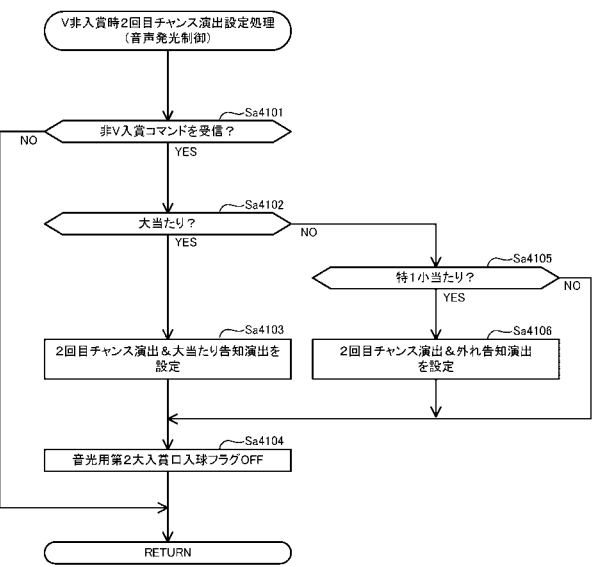
【図 4 7】



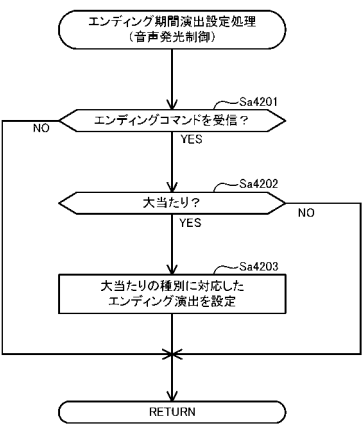
【図 4 8】



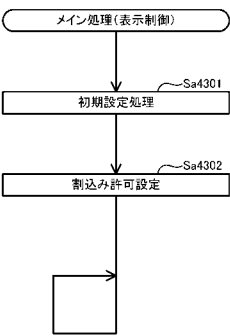
【図 4 9】



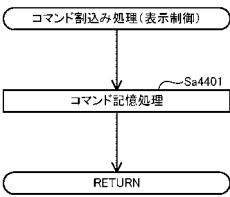
【図 5 0】



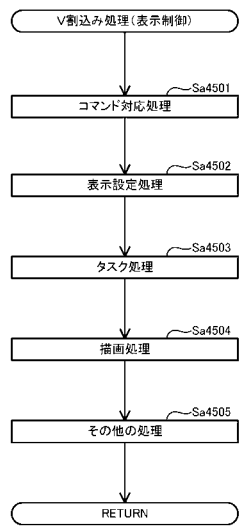
【図 5 1】



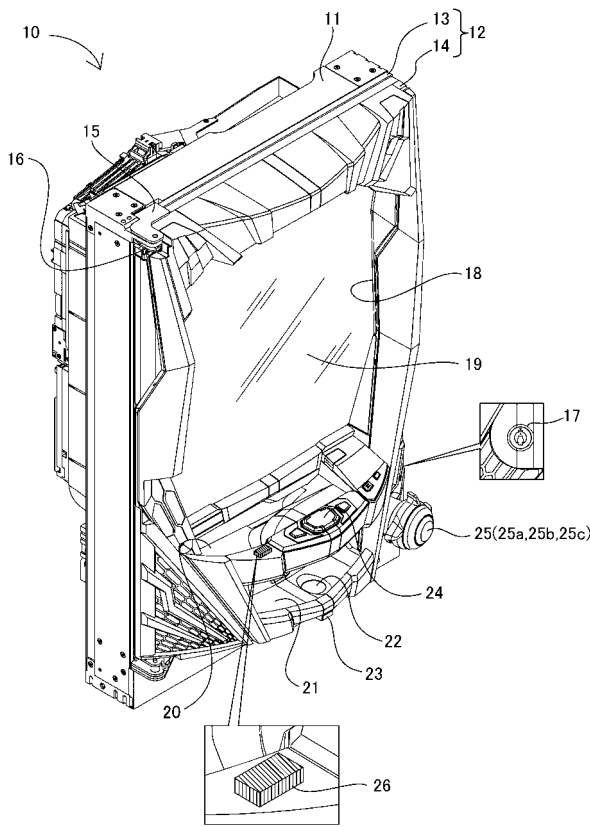
【図 5 2】



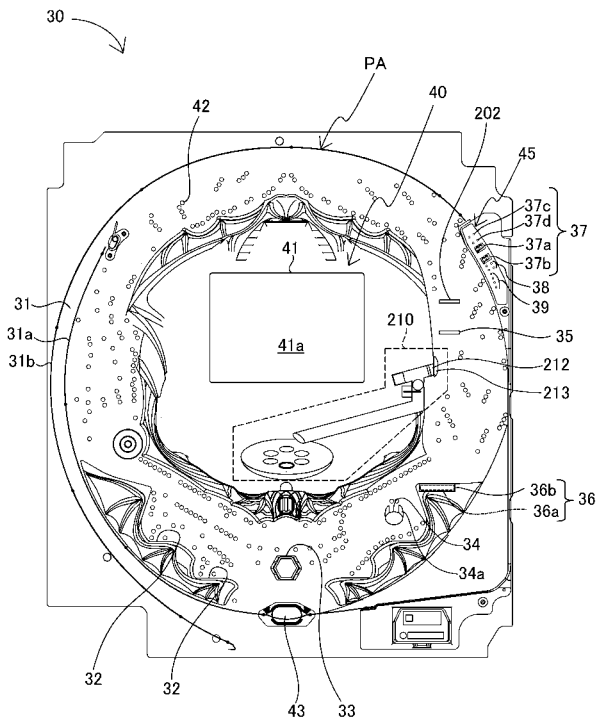
【図 5 3】



【図 5 4】

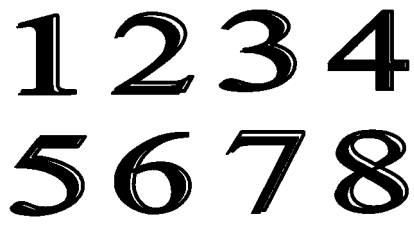


【図 5 5】

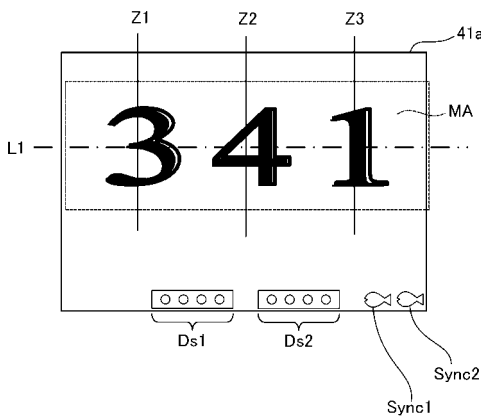


【図 5 6】

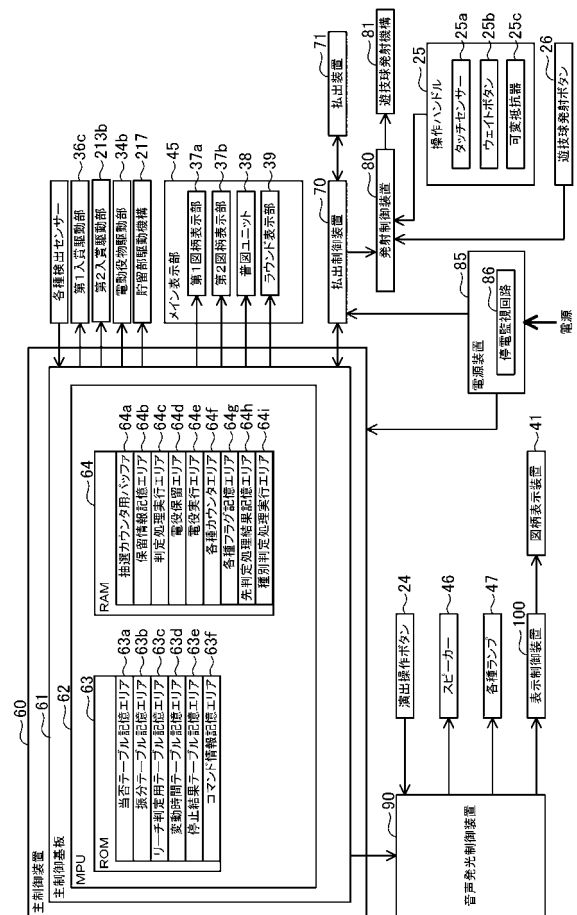
(a)



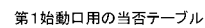
(b)



【図 5 8】

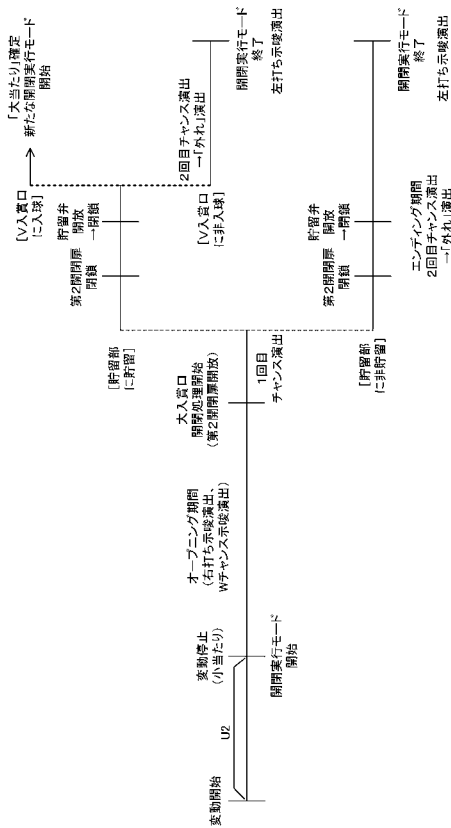


【图 6 0】

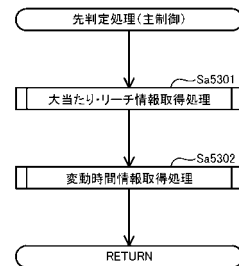


当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～9	小当たり(外れ)
9～1199	外れ

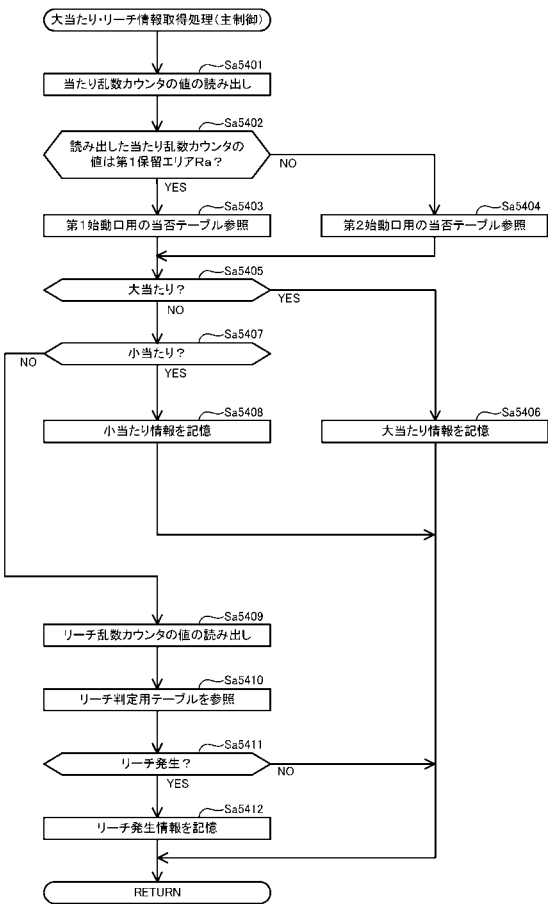
【 図 6 6 】



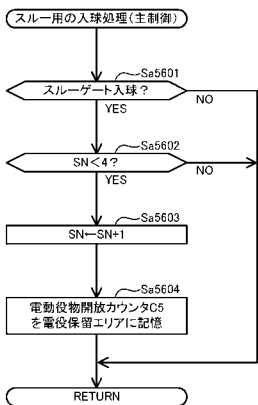
【图 6 8】



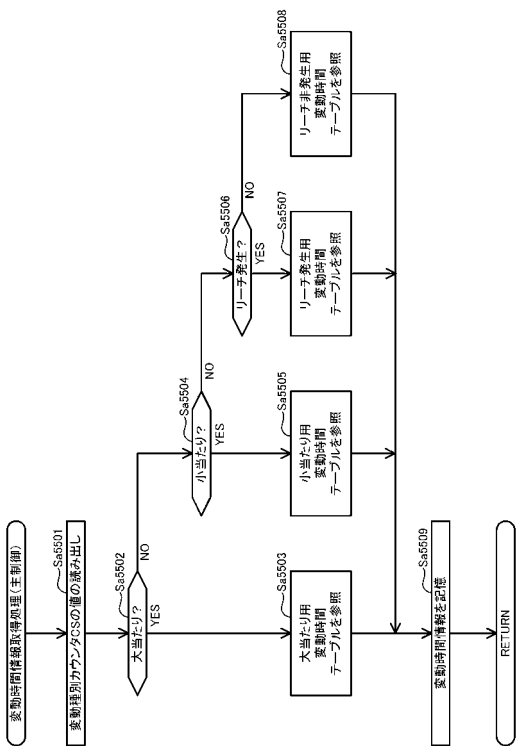
【図 69】



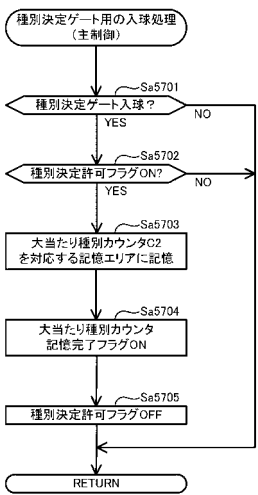
【図 71】



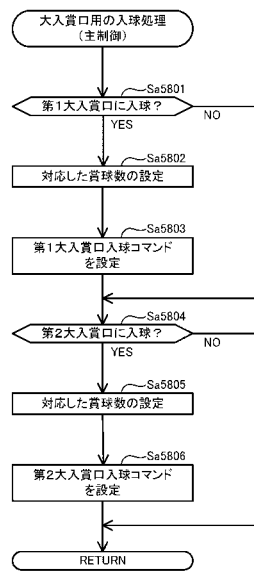
【図 70】



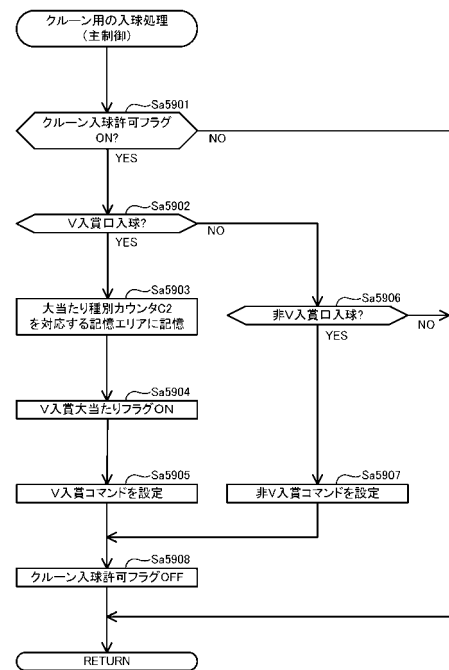
【図 72】



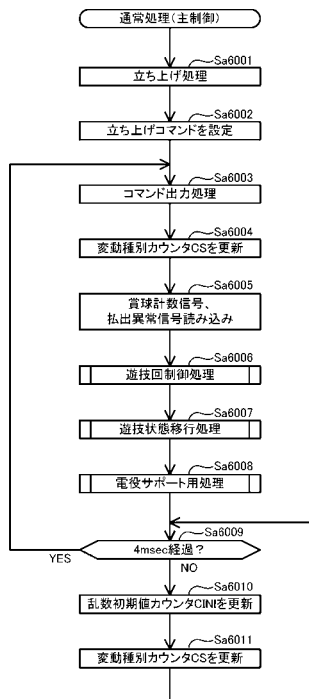
【図 7 3】



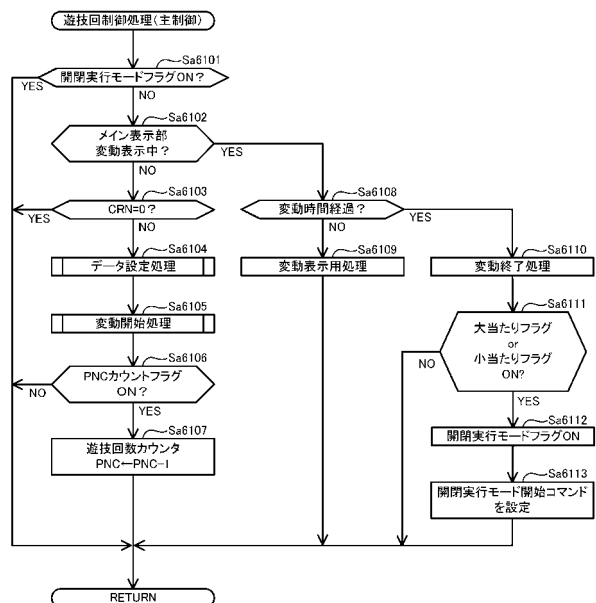
【図 7 4】



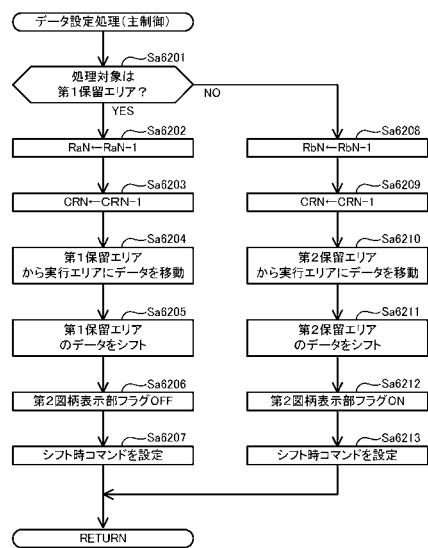
【図 7 5】



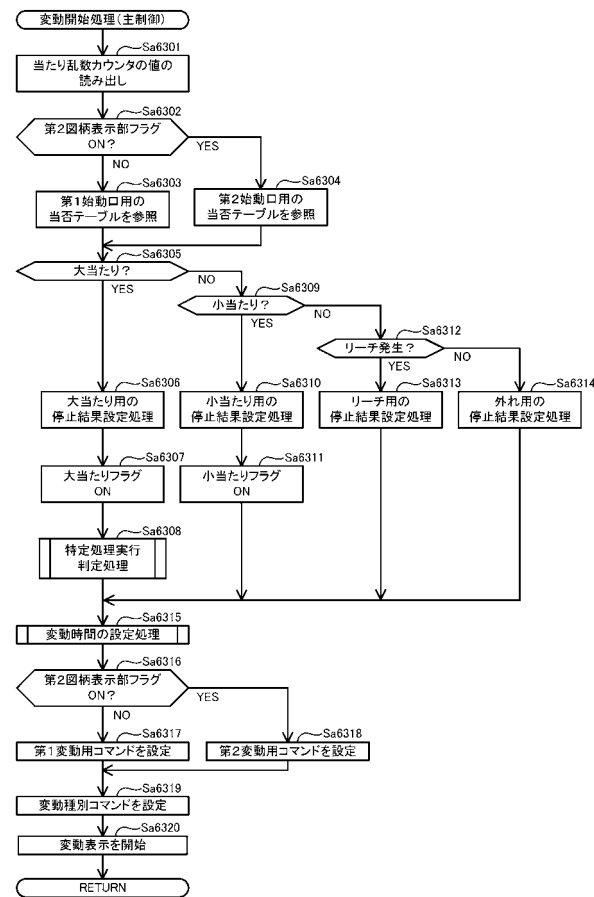
【図 7 6】



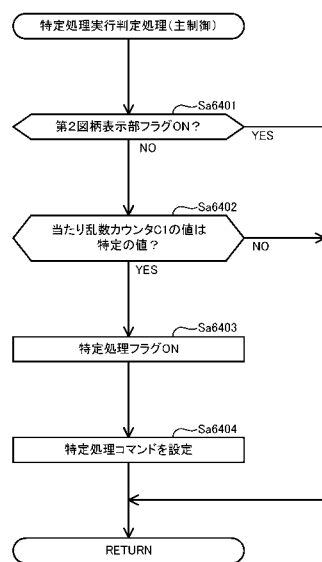
【図 77】



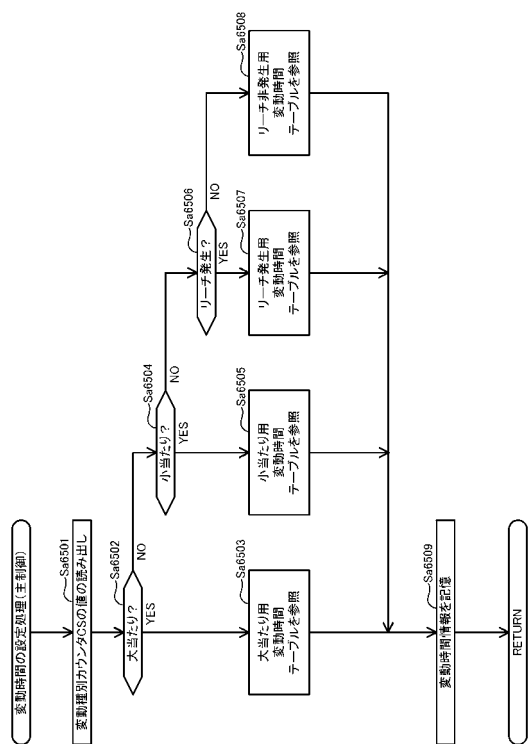
【図 78】



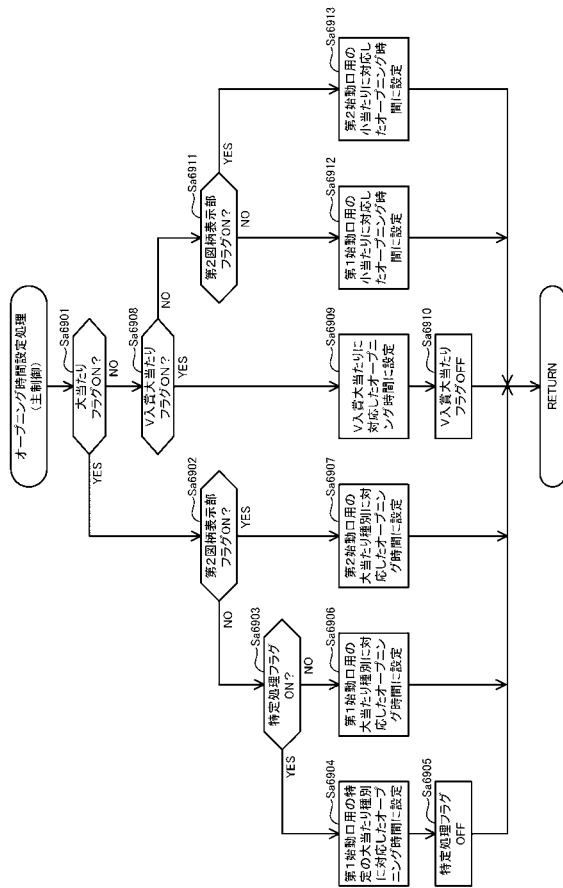
【図 79】



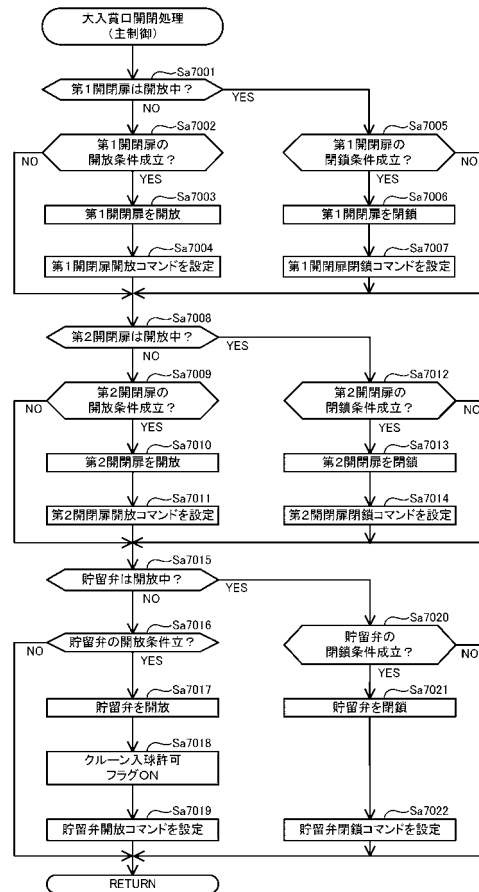
【図 80】



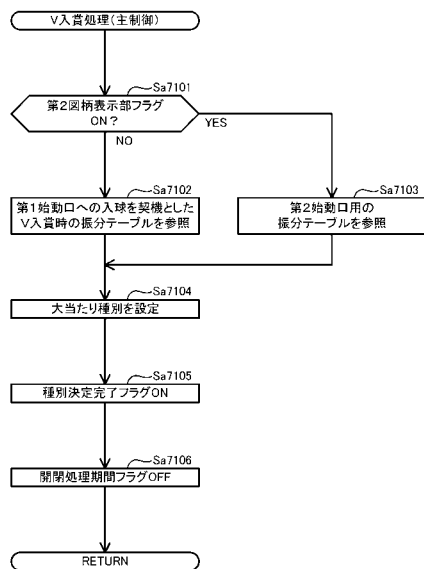
【図 85】



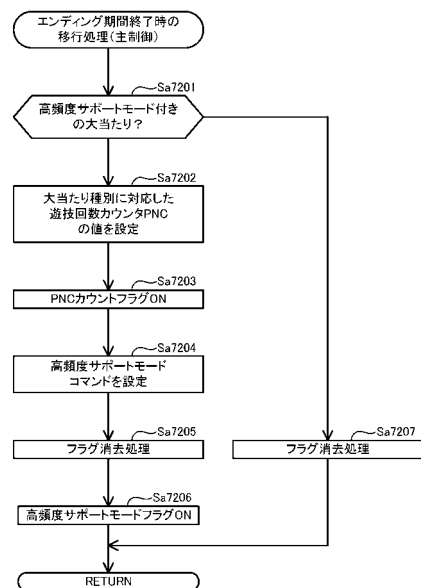
【図 86】



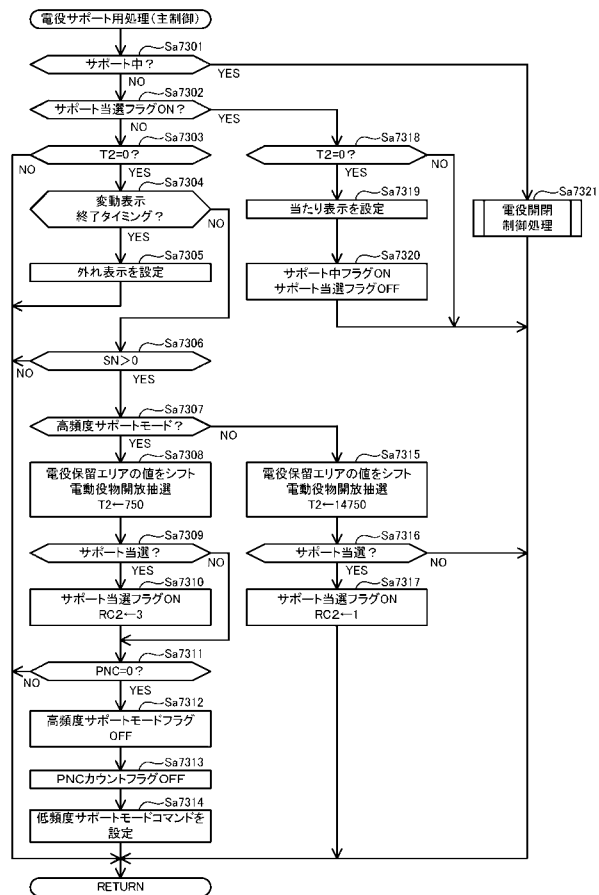
【図 87】



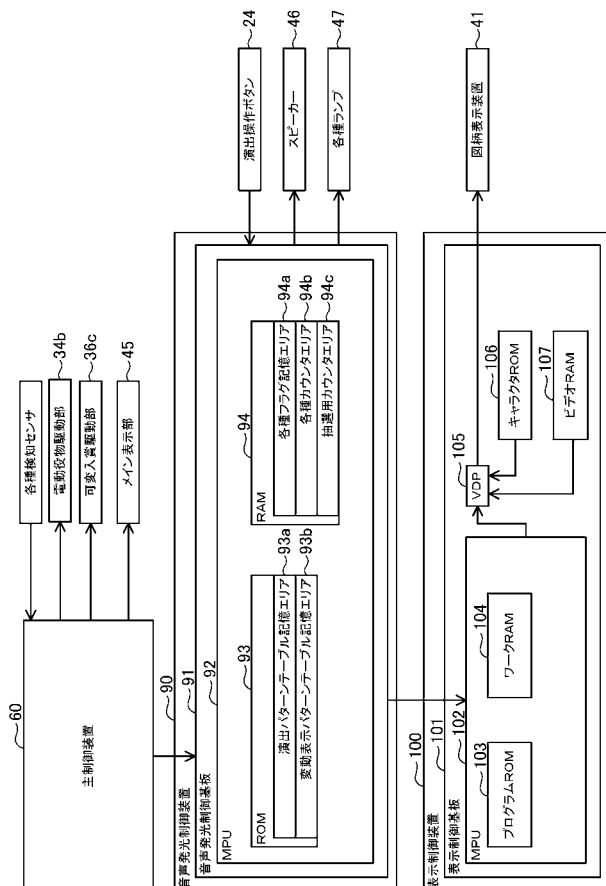
【図 88】



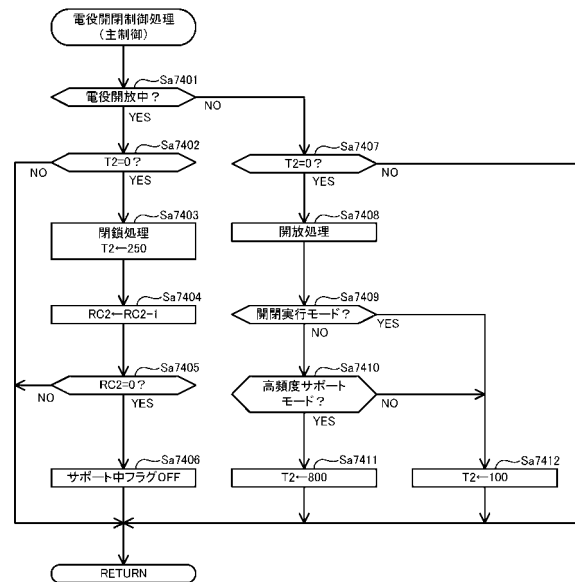
【図 89】



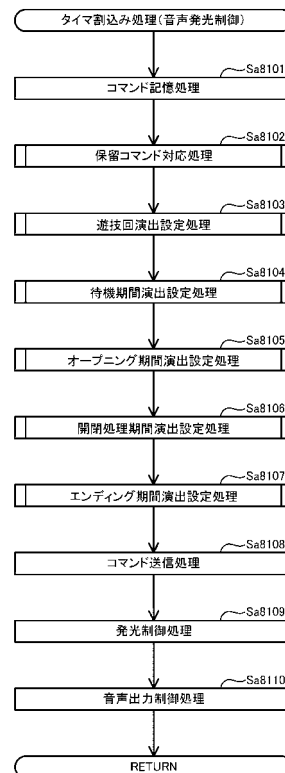
【図 91】



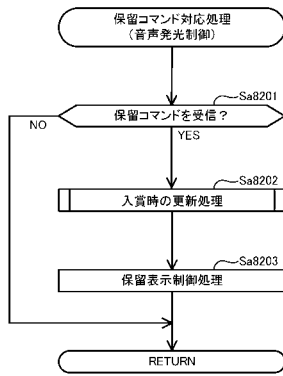
【図 90】



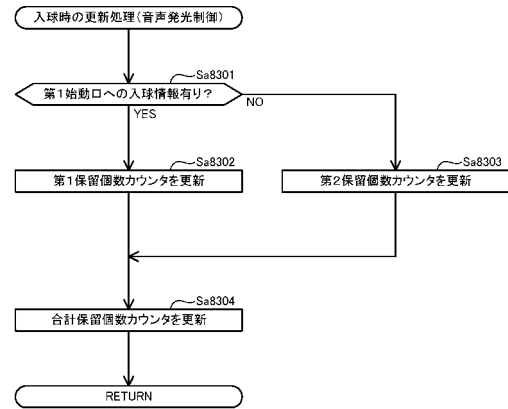
【図 92】



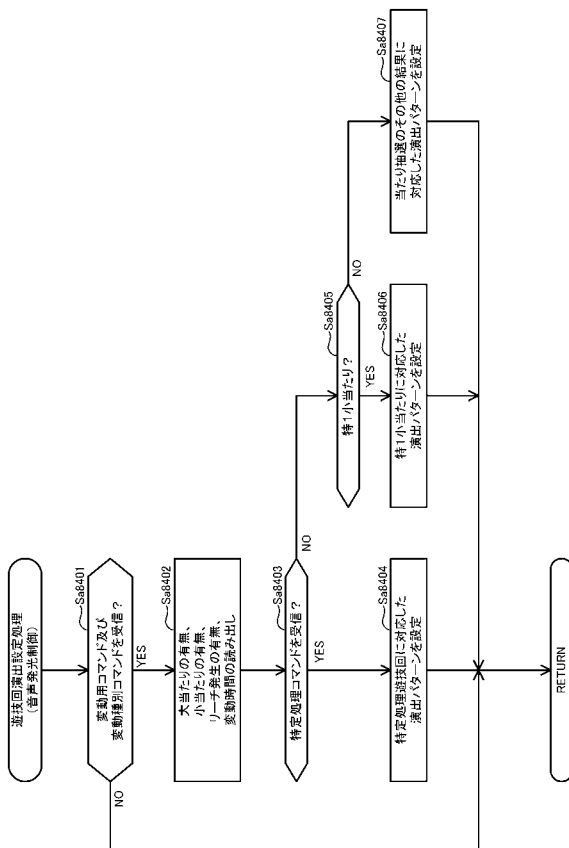
【図 9 3】



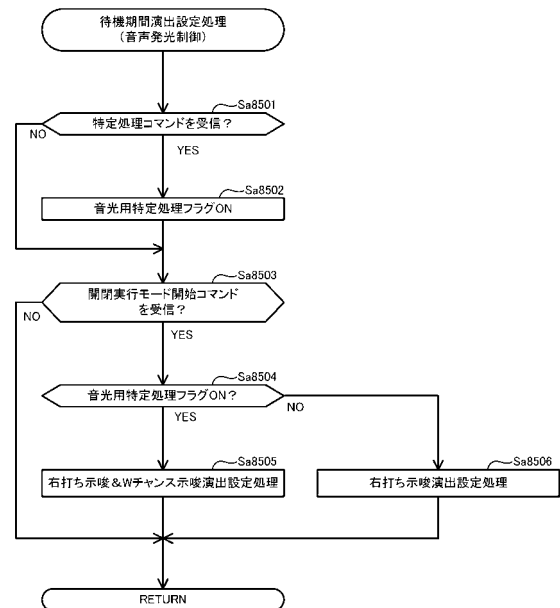
【図 9 4】



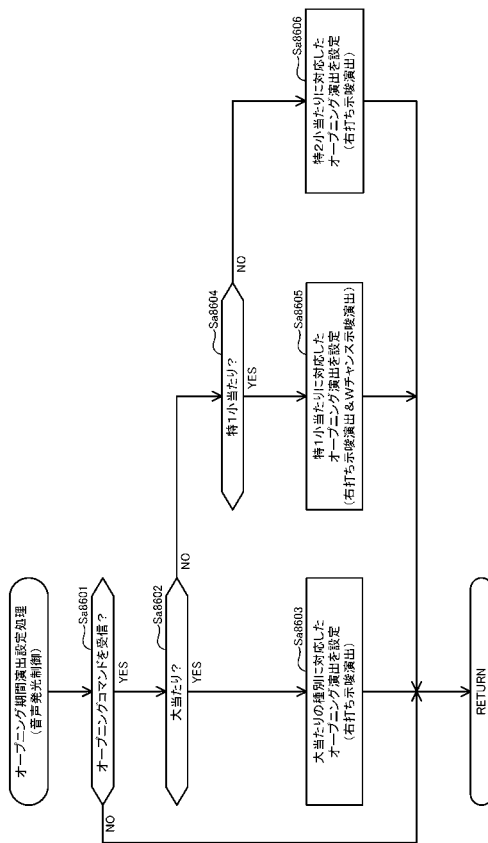
【図 9 5】



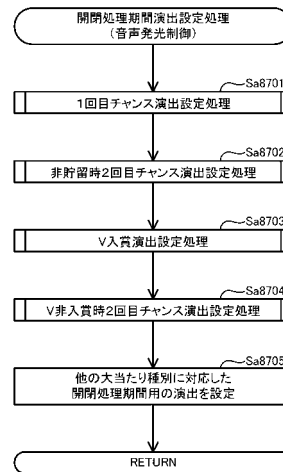
【図 9 6】



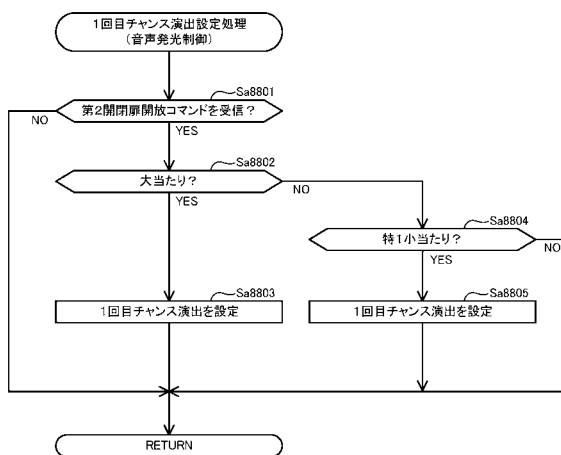
【図 97】



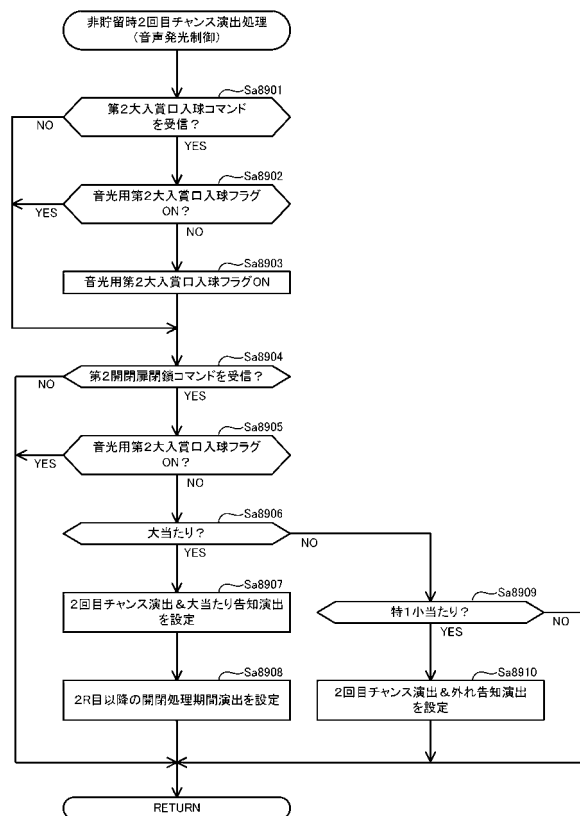
【図 98】



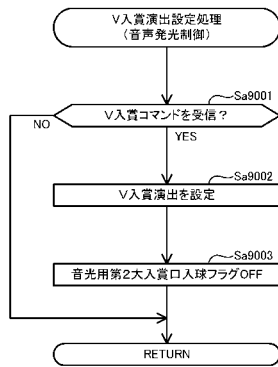
【図 99】



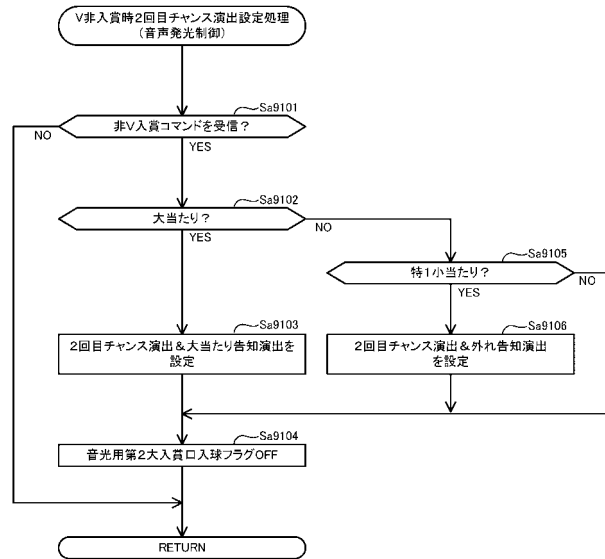
【図 100】



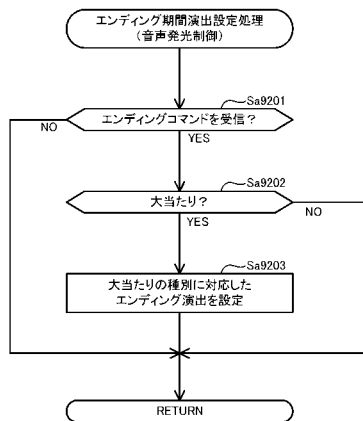
【図 101】



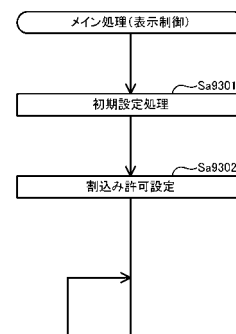
【図 102】



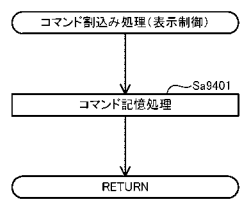
【図 103】



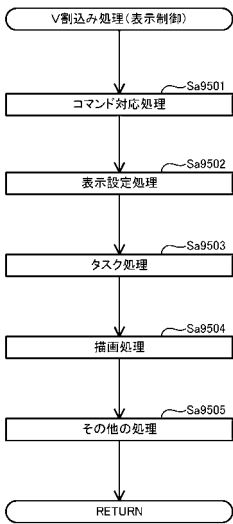
【図 104】



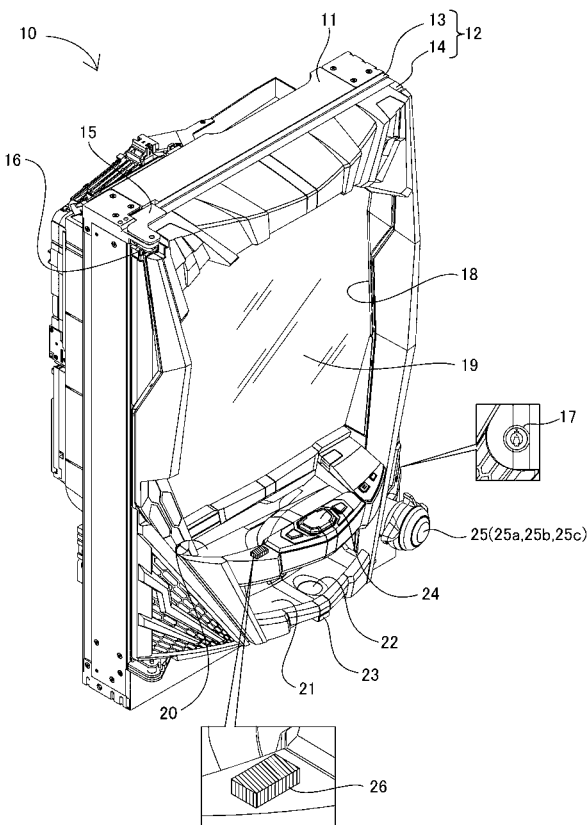
【図 1 0 5】



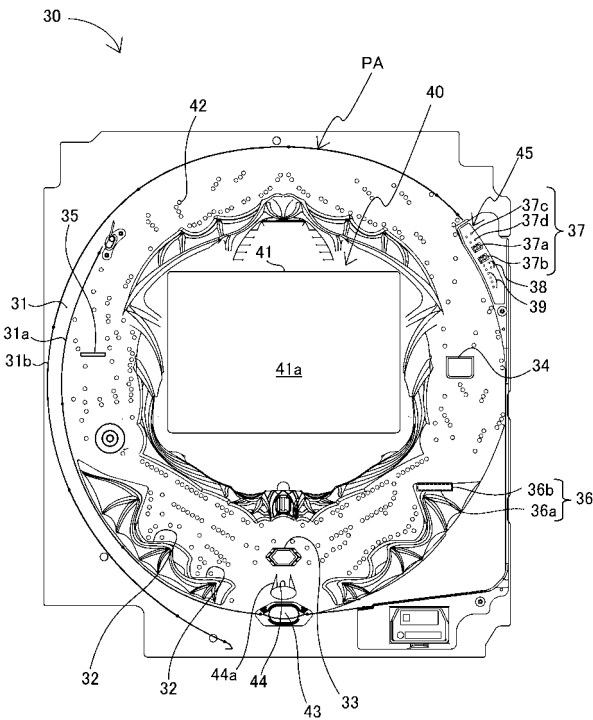
【図 1 0 6】



【図 1 0 7】



【図 1 0 8】

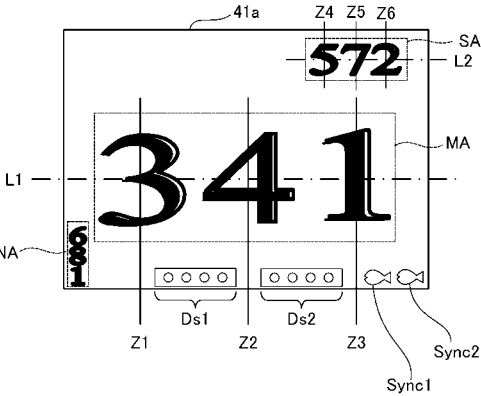


【図 1 0 9】

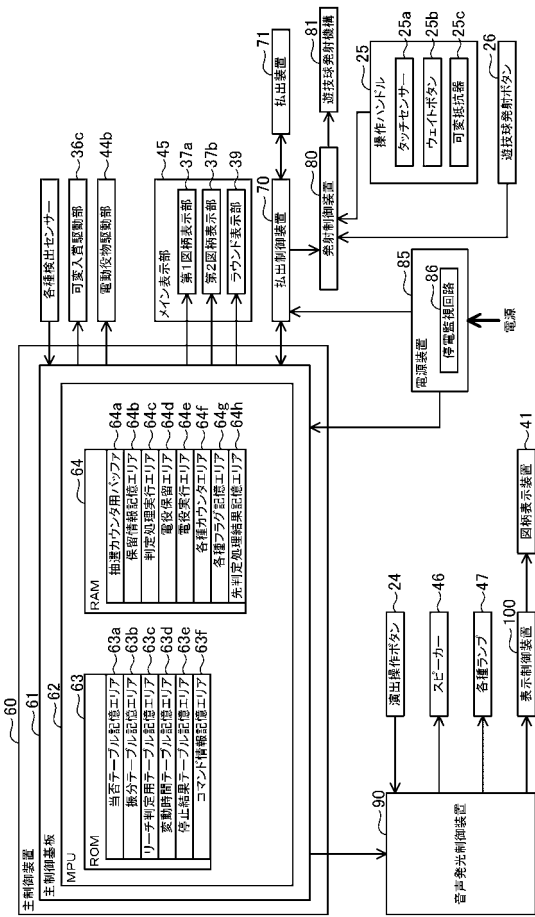
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

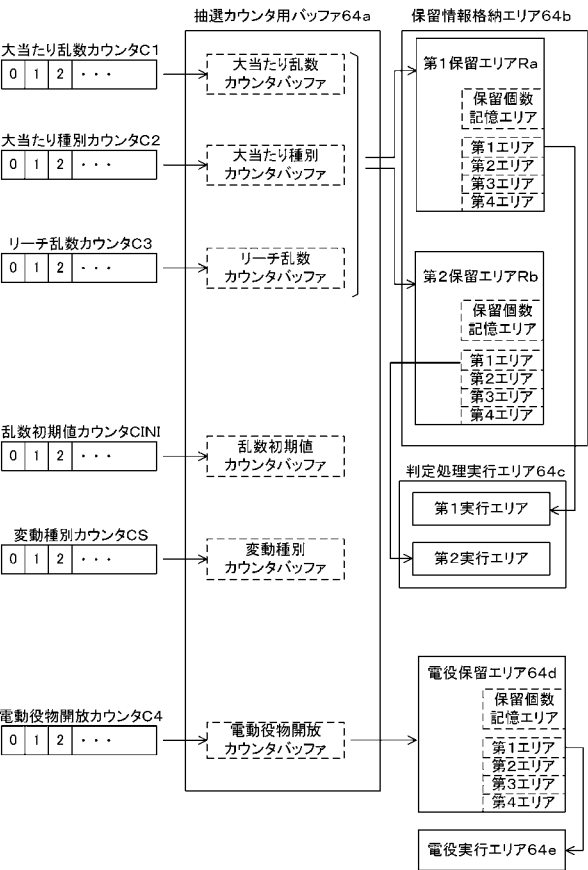
(b)



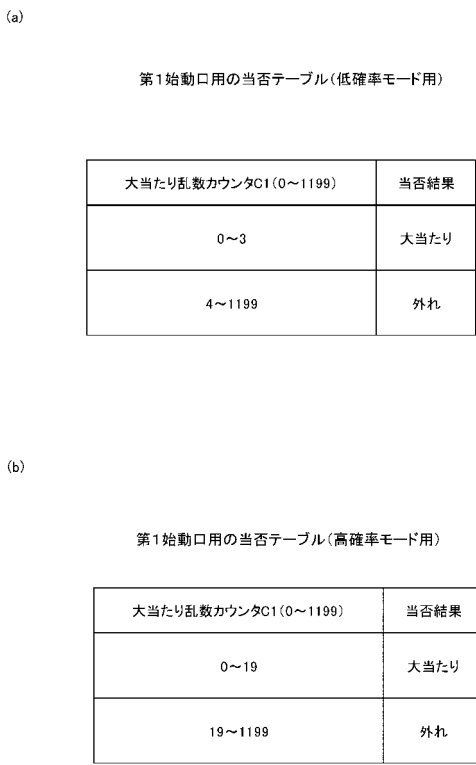
【図 1 1 0】



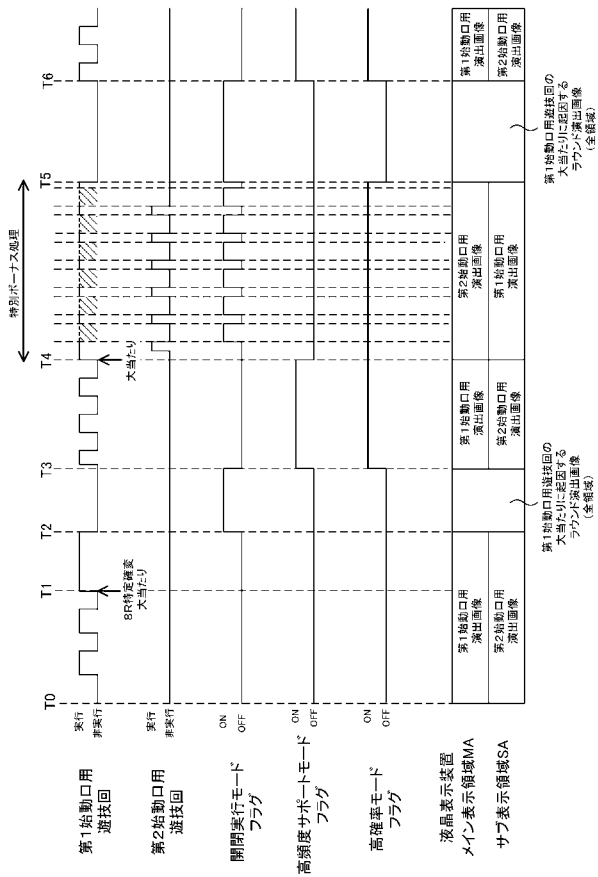
【図 1 1 1】



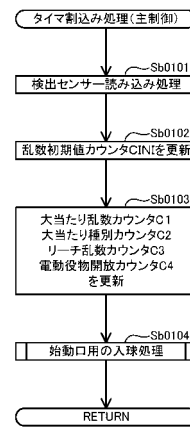
【図 1 1 2】



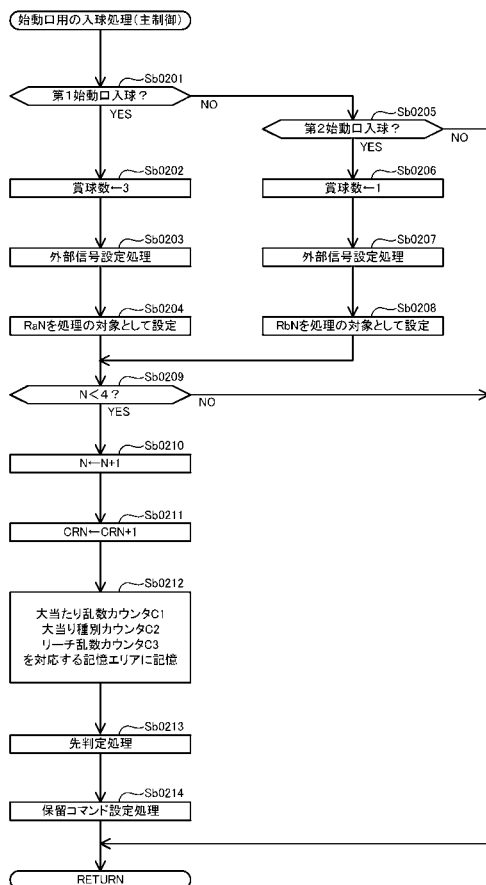
【図 1 1 7】



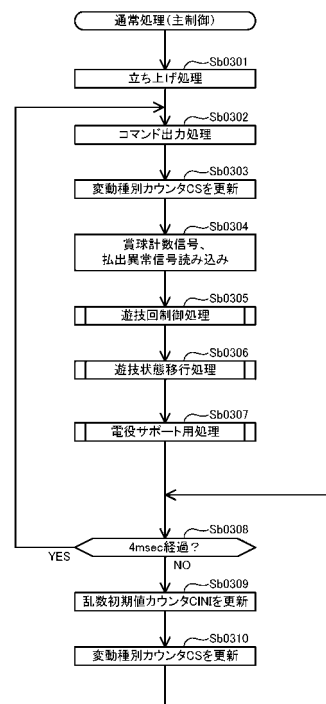
【図 1 1 8】



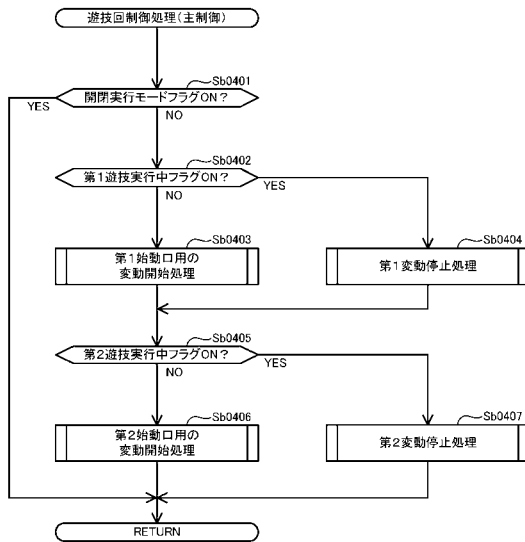
【図 1 1 9】



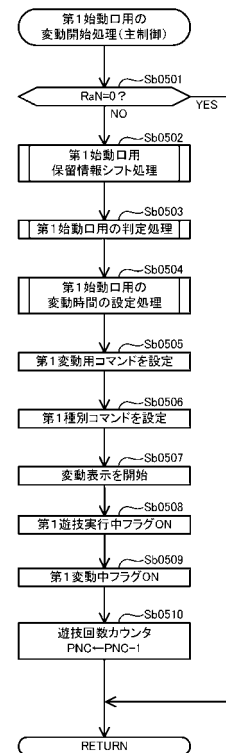
【図 1 2 0】



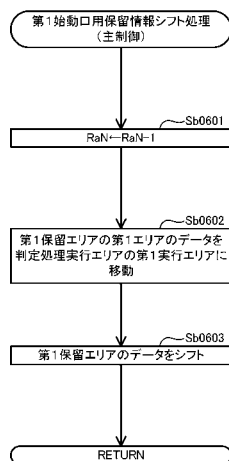
【図 1 2 1】



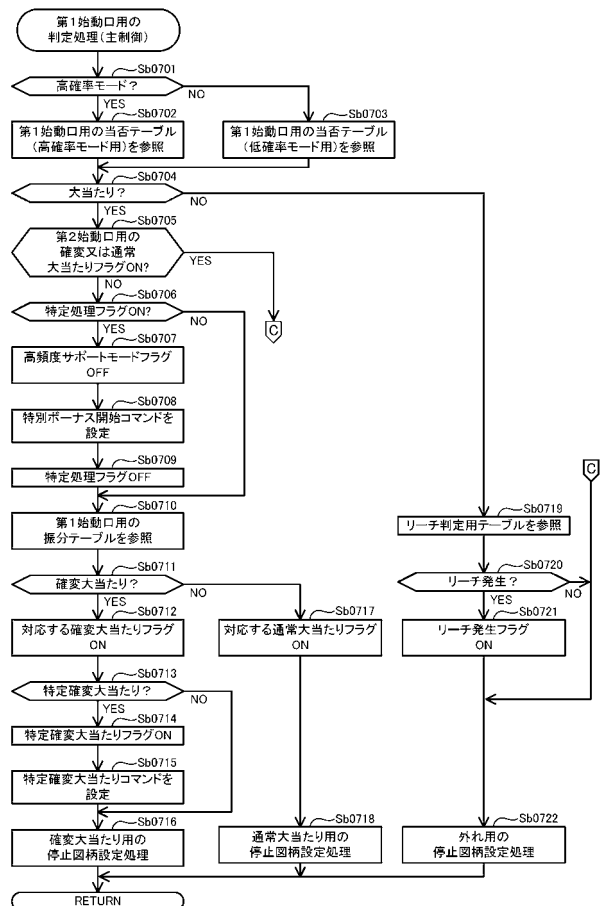
【図 1 2 2】



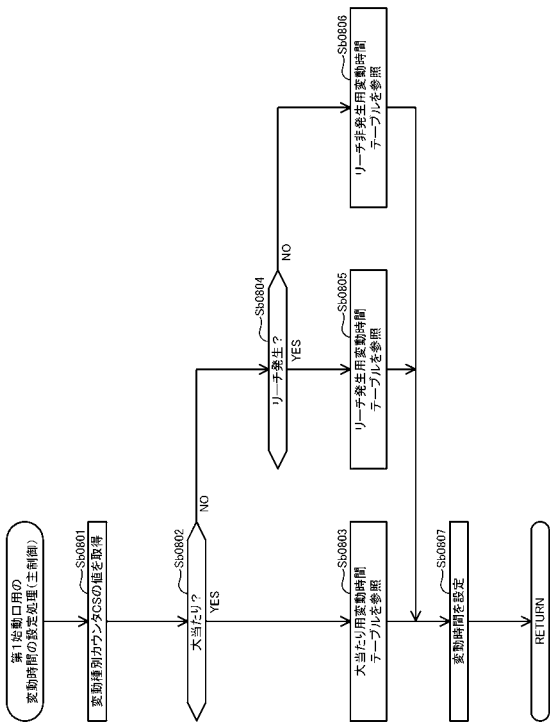
【図 1 2 3】



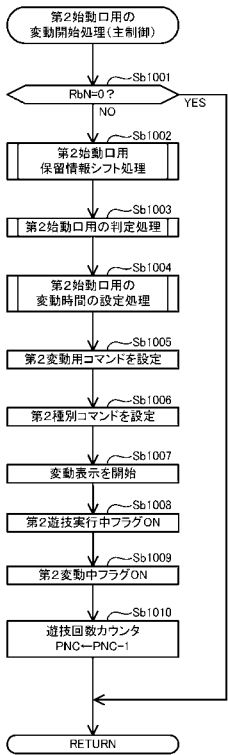
【図 1 2 4】



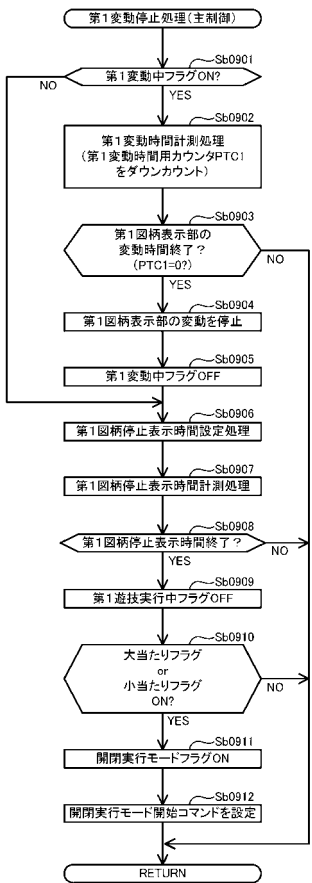
【図 1 2 5】



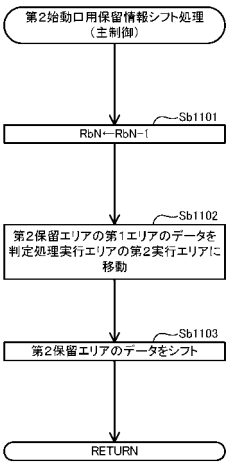
【図 1 2 7】



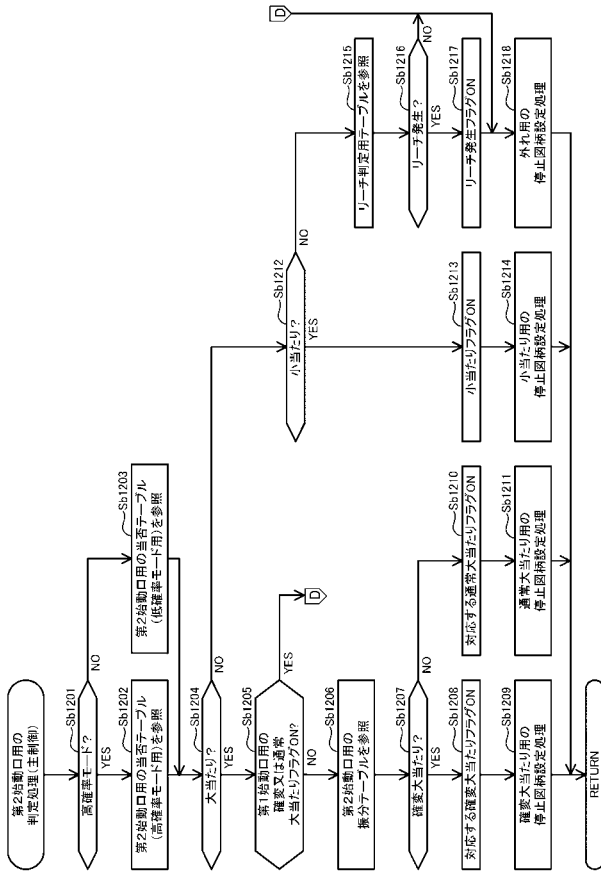
【図 1 2 6】



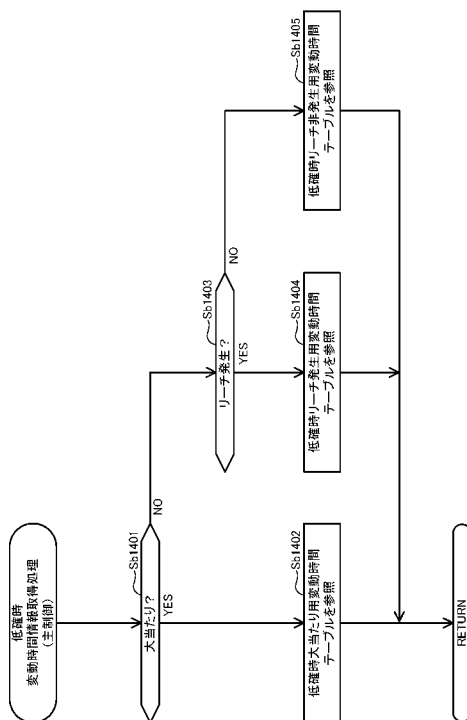
【図 1 2 8】



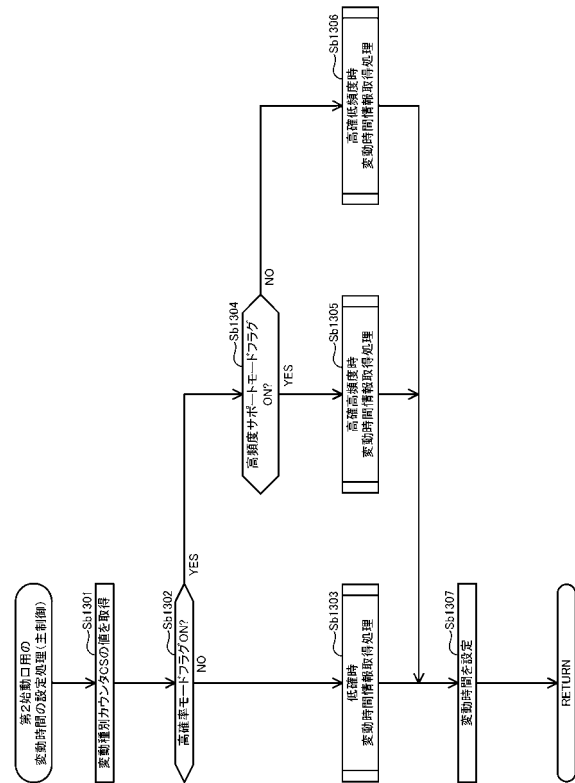
【図 129】



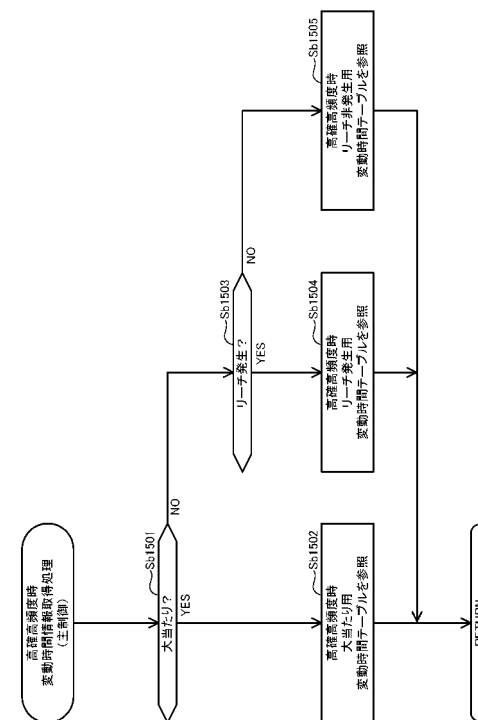
【図 131】



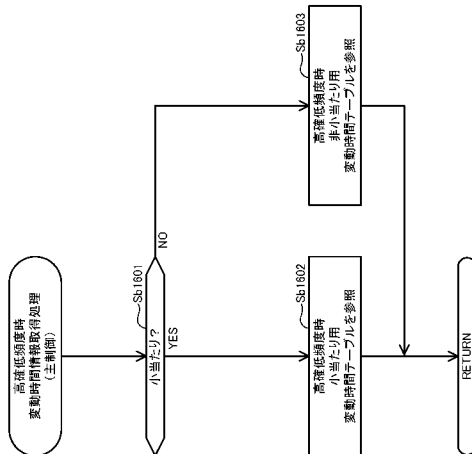
【図 130】



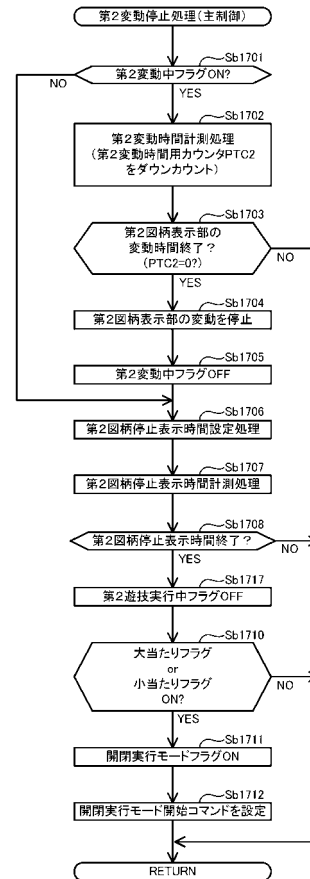
【図 132】



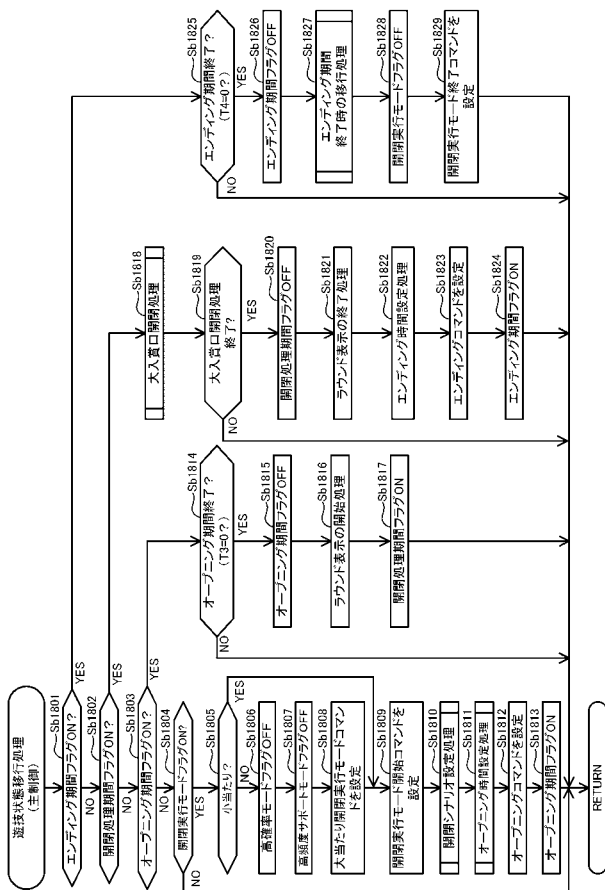
【図 1 3 3】



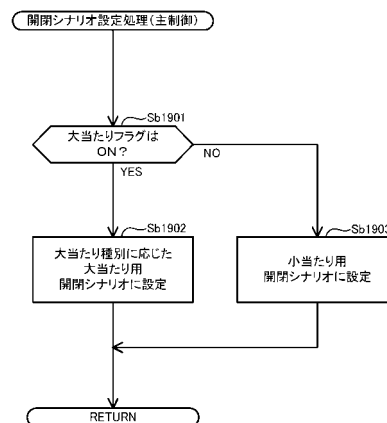
【図 1 3 4】



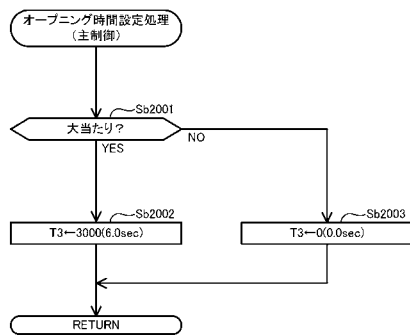
【図 1 3 5】



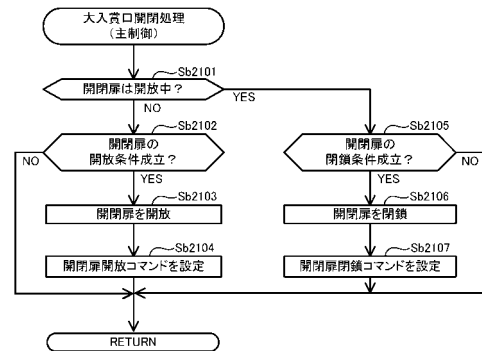
【図 1 3 6】



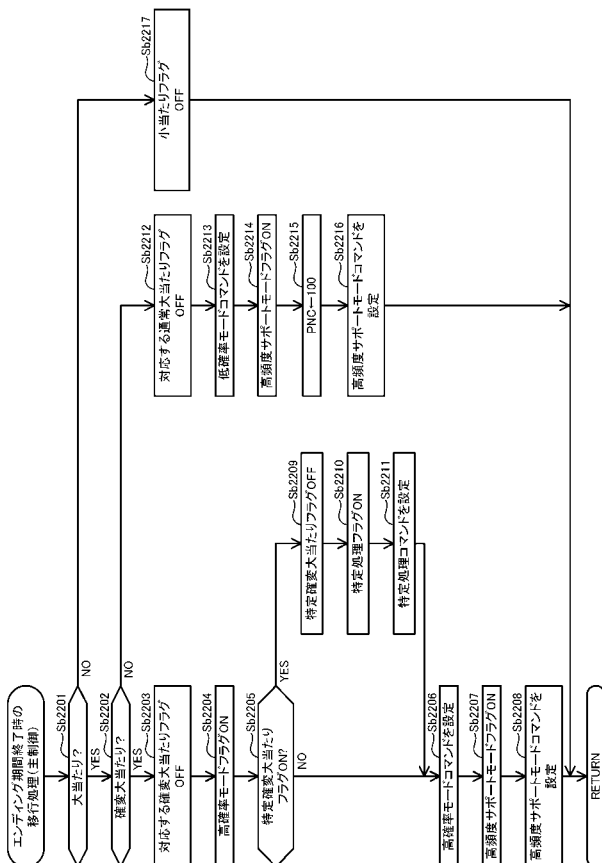
【図 1 3 7】



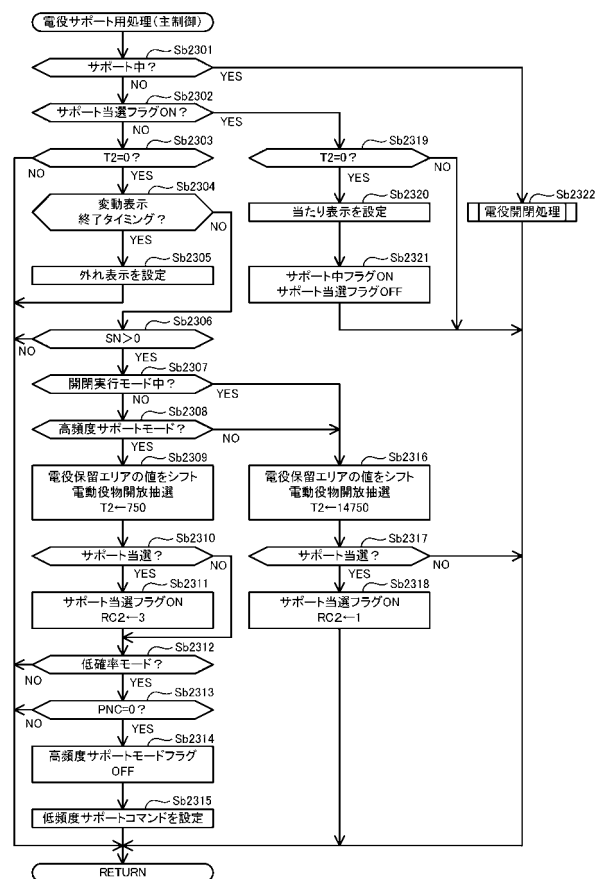
【図 1 3 8】



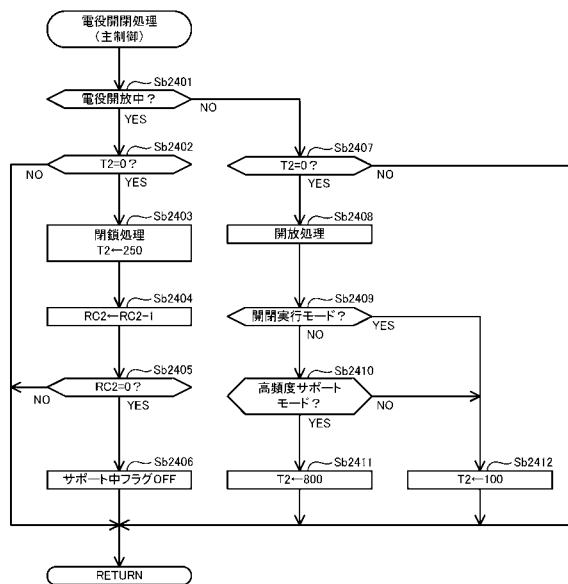
【図 1 3 9】



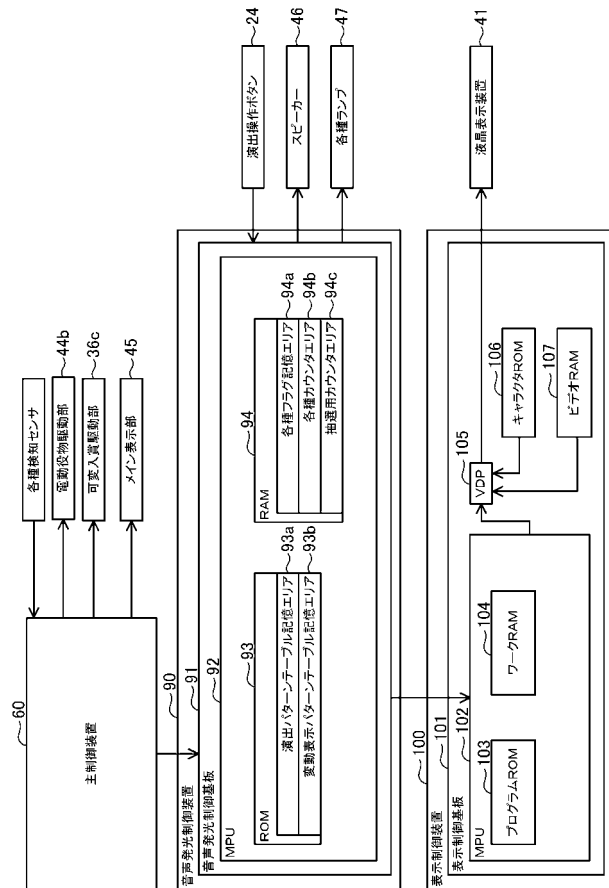
【図 1 4 0】



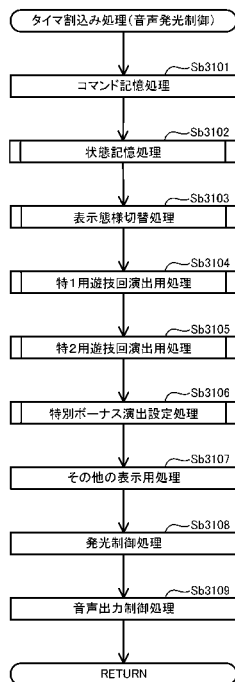
【図 1 4 1】



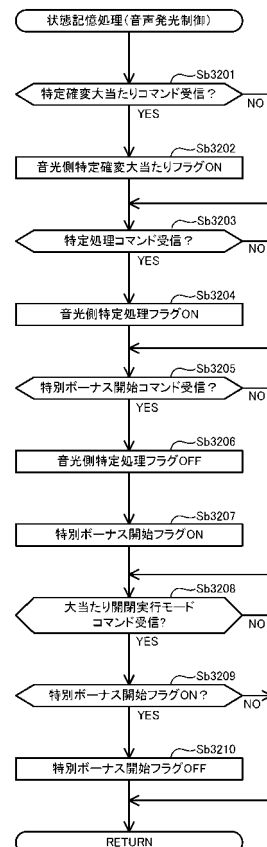
【図 1 4 2】



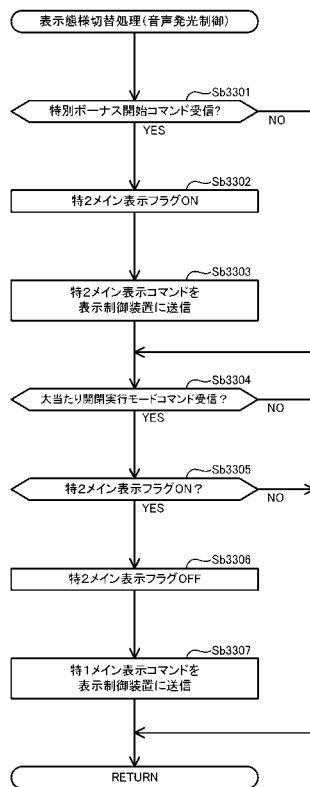
【図 1 4 3】



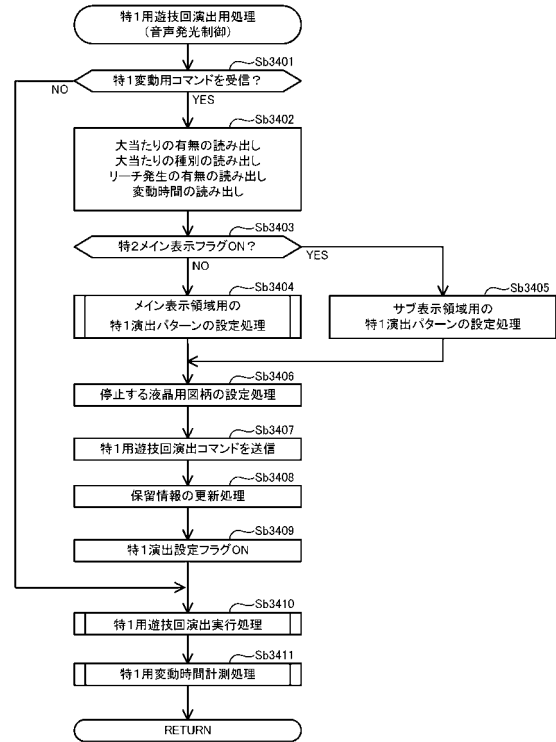
【図 1 4 4】



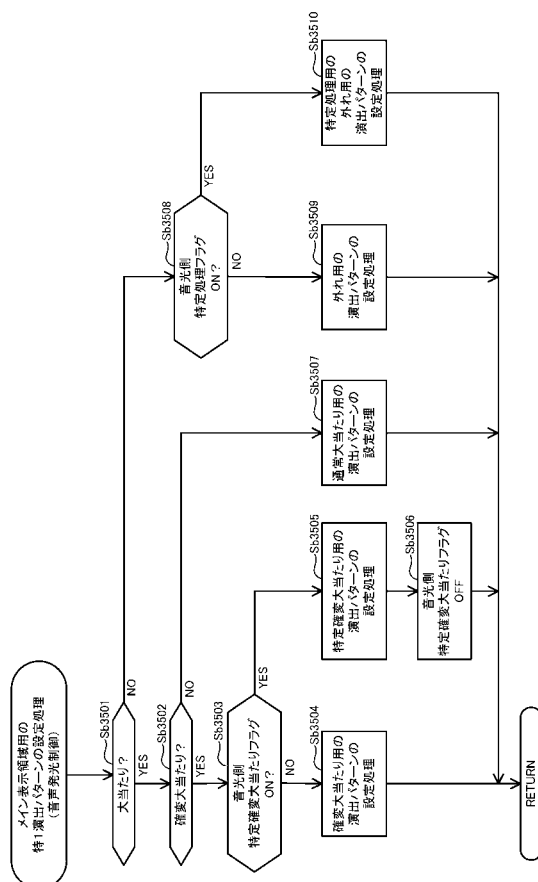
【図 1 4 5】



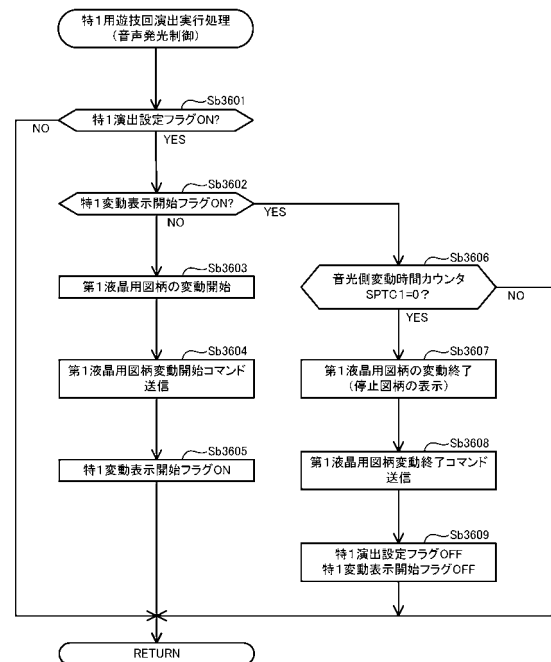
【図 1 4 6】



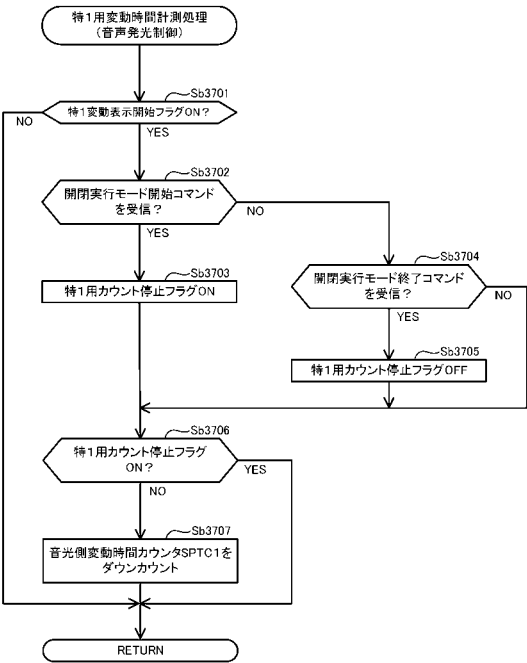
【図 1 4 7】



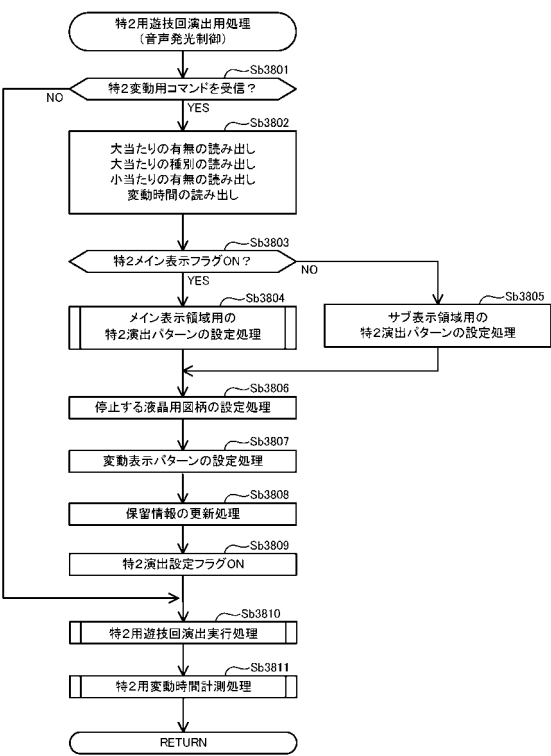
【図 1 4 8】



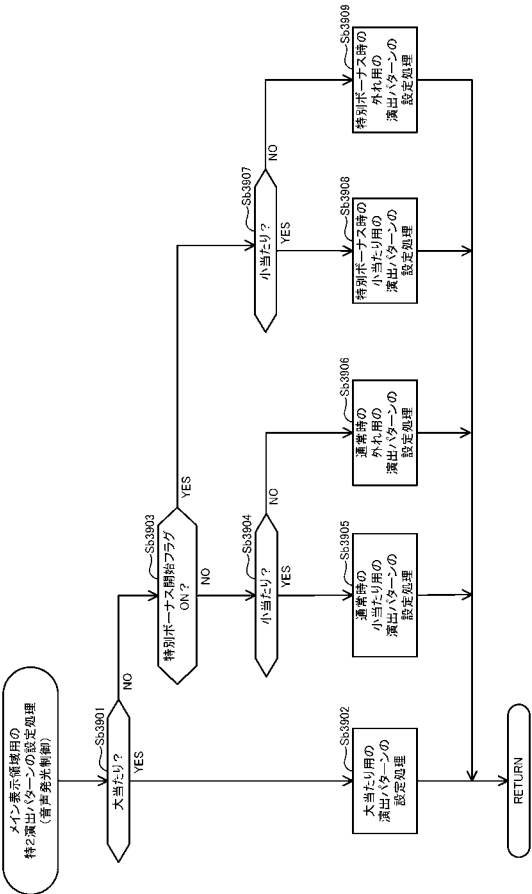
【図 1 4 9】



【図 1 5 0】



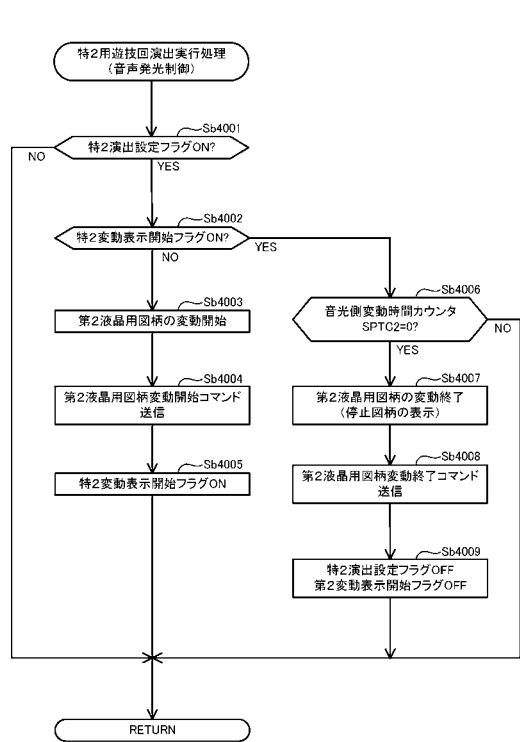
【図 1 5 1】



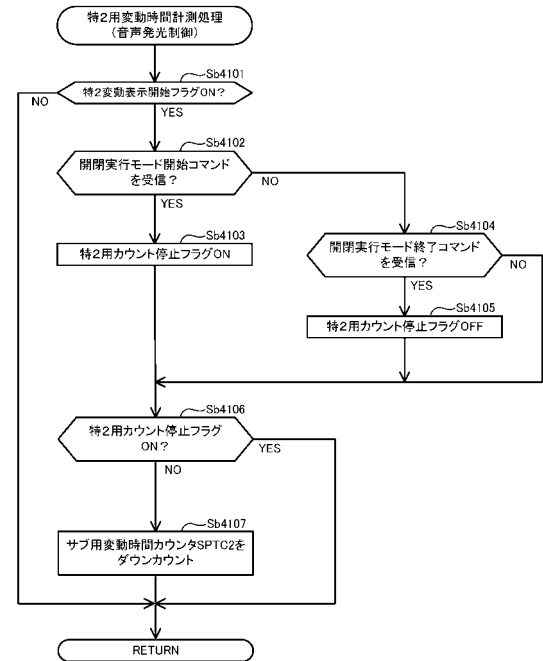
【図 1 5 2】

第1始動口用遊技回の大当たり種別	第1始動口用遊技回の変動時間の残時間RT			第2始動口用遊技回の変動時間UT (秒)	第2始動口用遊技回の演出パターン
	$T \geq 60$	$60 > T \geq 30$	$30 > T \geq 0$		
10R特定確率大当たり	TB1	TB2	TB3	PT1	
10R確率大当たり	TB4	TB5	TB6	PT2	
8R通常大当たり	TB7	TB8	TB9	PT3	
				PT4	
				...	
				...	

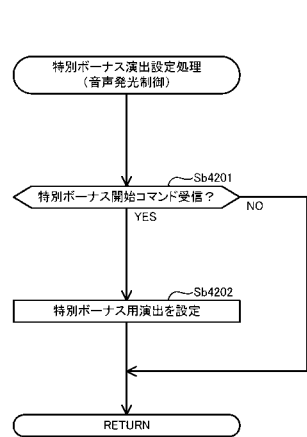
【図 1 5 3】



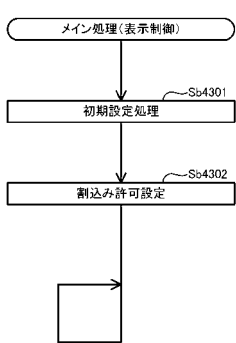
【図 1 5 4】



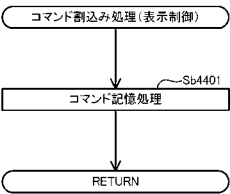
【図 1 5 5】



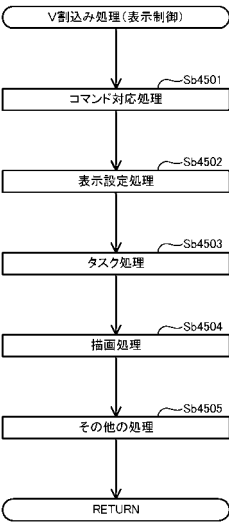
【図 1 5 6】



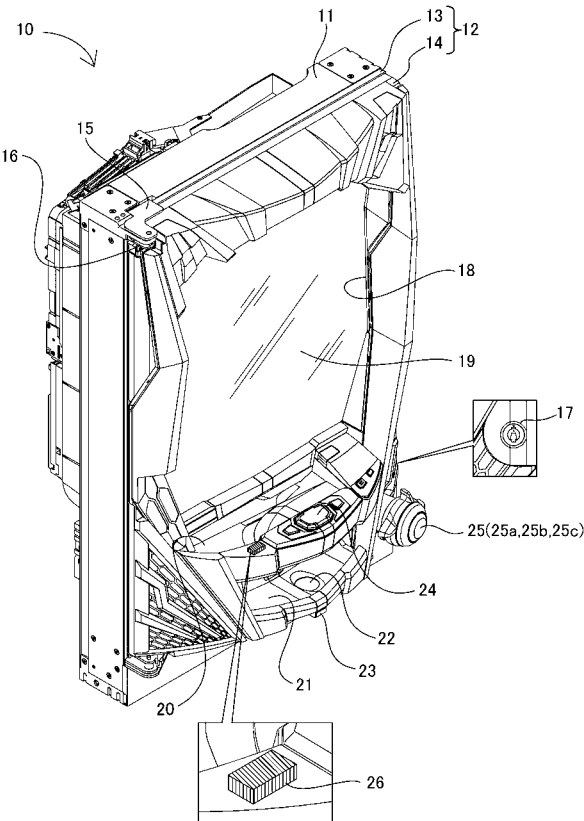
【図 1 5 7】



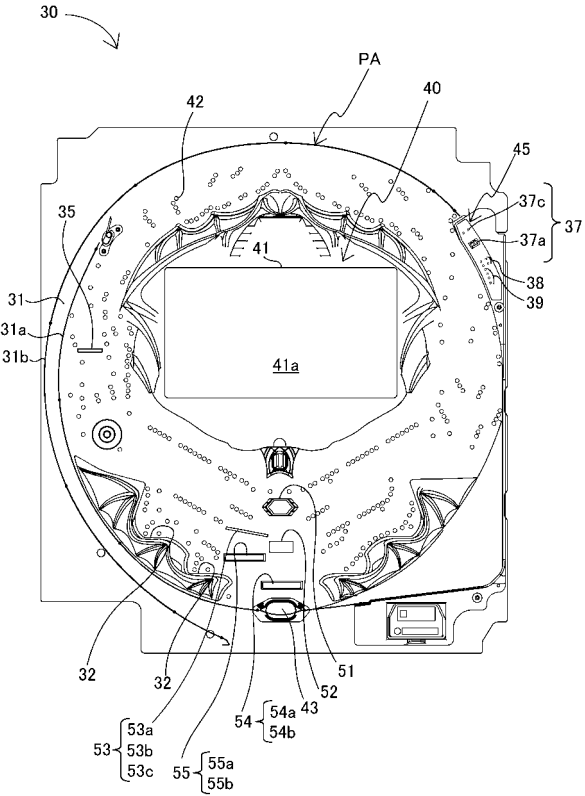
【図 1 5 8】



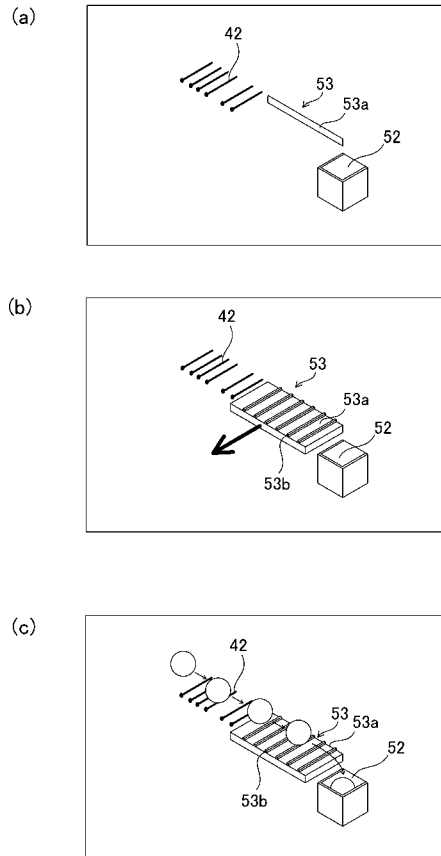
【図 1 5 9】



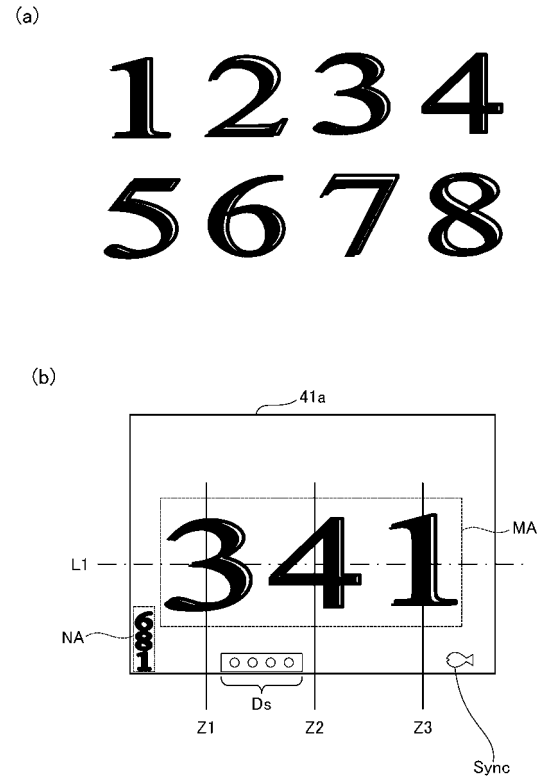
【図 1 6 0】



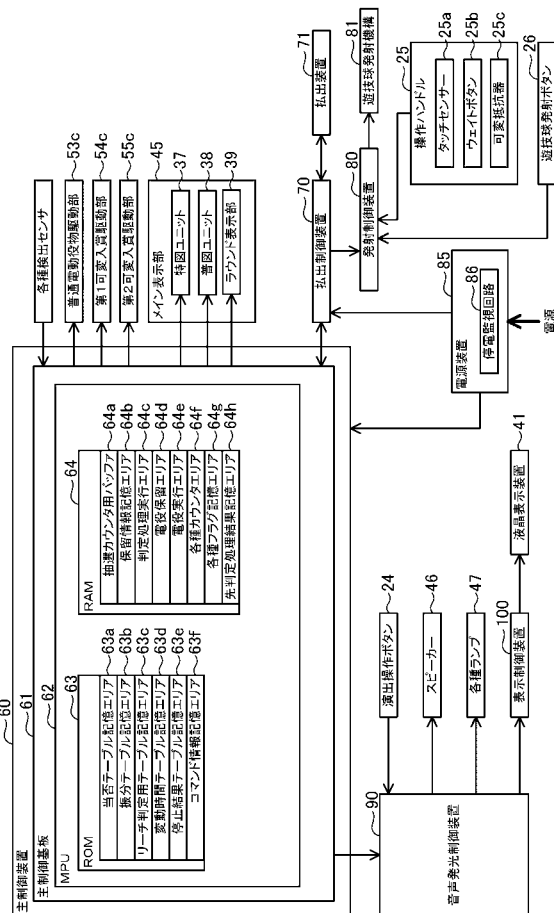
【図 1 6 1】



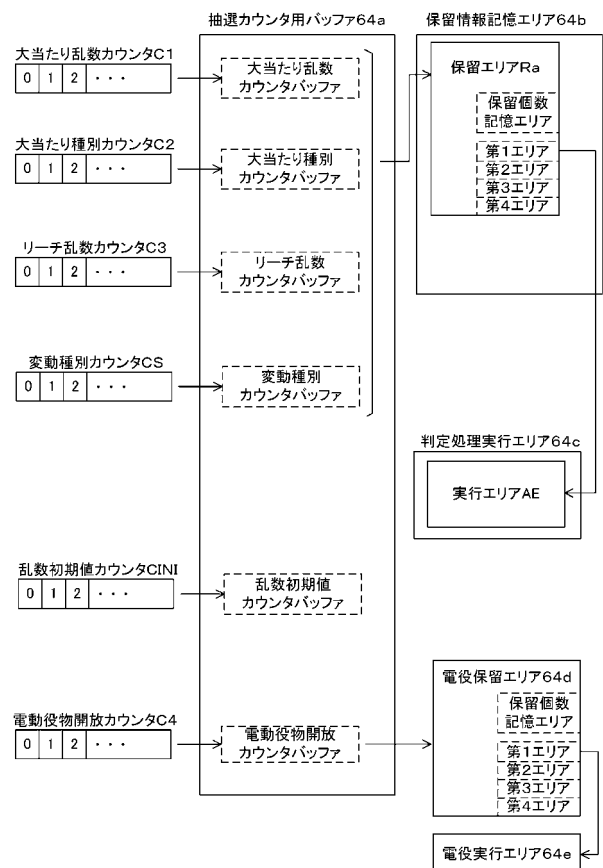
【図 1 6 2】



【図 1 6 3】



【図 1 6 4】



【図 1 6 5】

(a)

特図始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0~1199)	当否結果
0~4	大当たり
5~1199	外れ

(b)

特図始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0~1199)	当否結果
0~15	大当たり
16~1199	外れ

【図 1 6 7】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0~461	電役開放当選
462~465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

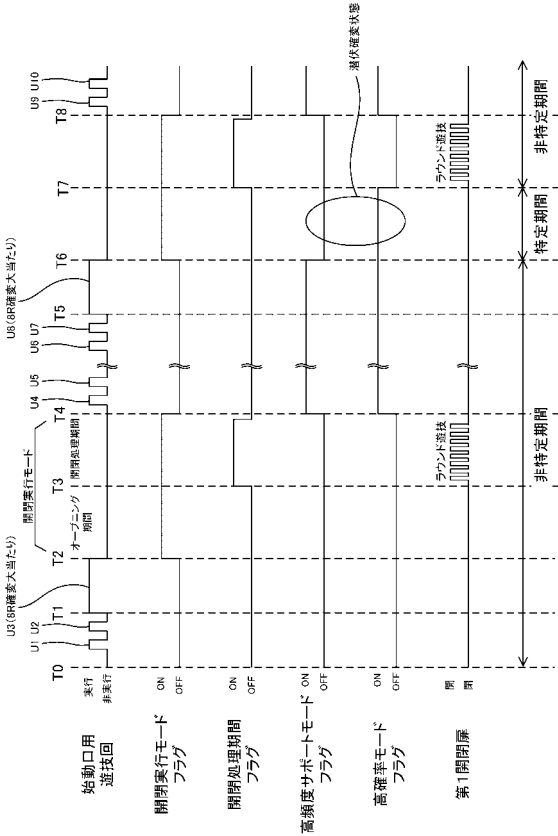
電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0~463	電役開放当選
464~465	外れ

【図 1 6 6】

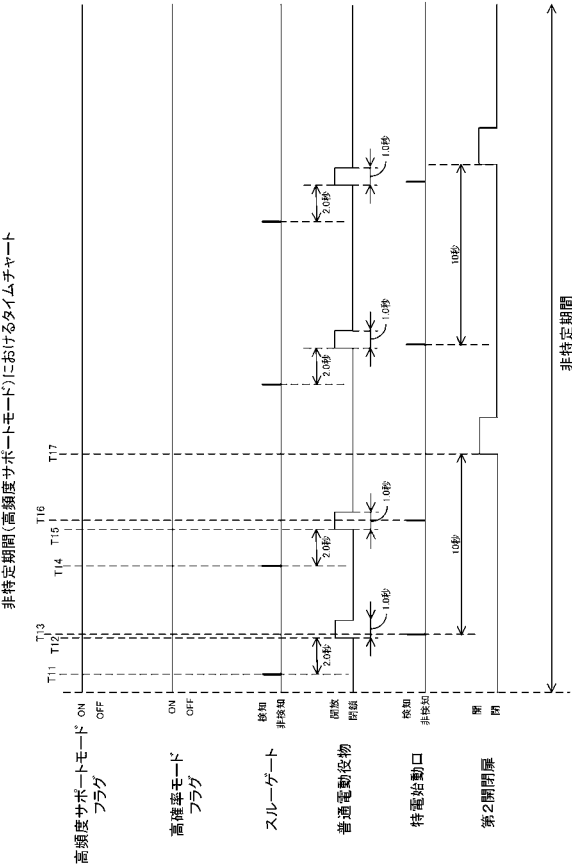
特図始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0~39)	振り分け結果
0~7	16R確変大当たり
7~19	8R確変大当たり
20~39	8R通常大当たり

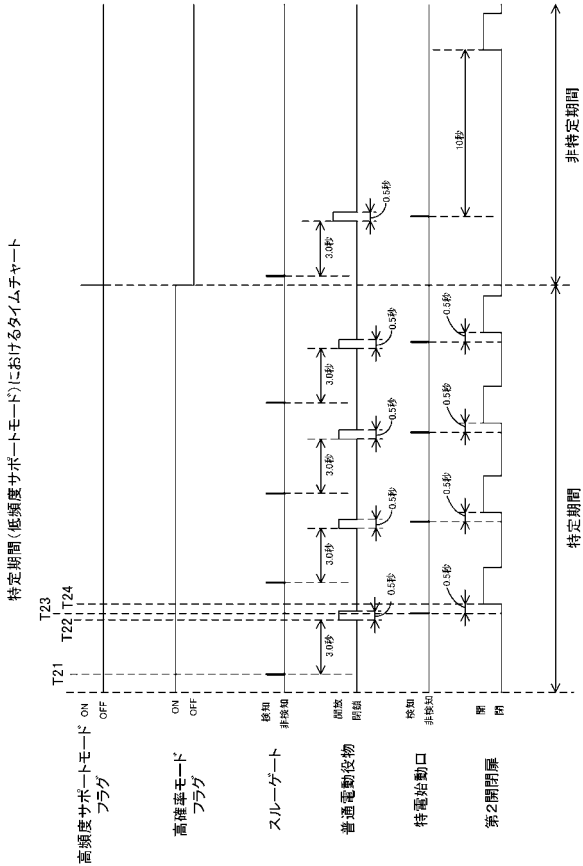
【図 1 6 8】



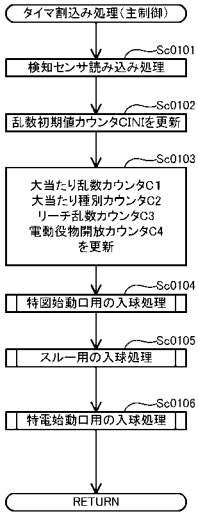
【図 1 6 9】



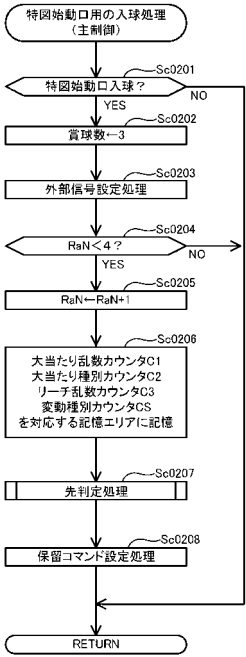
【図 1 7 0】



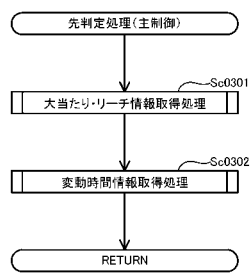
【図 1 7 1】



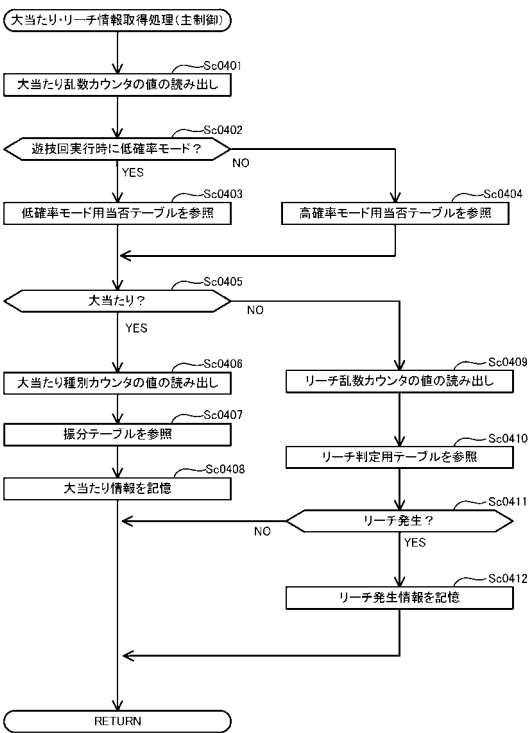
【図 1 7 2】



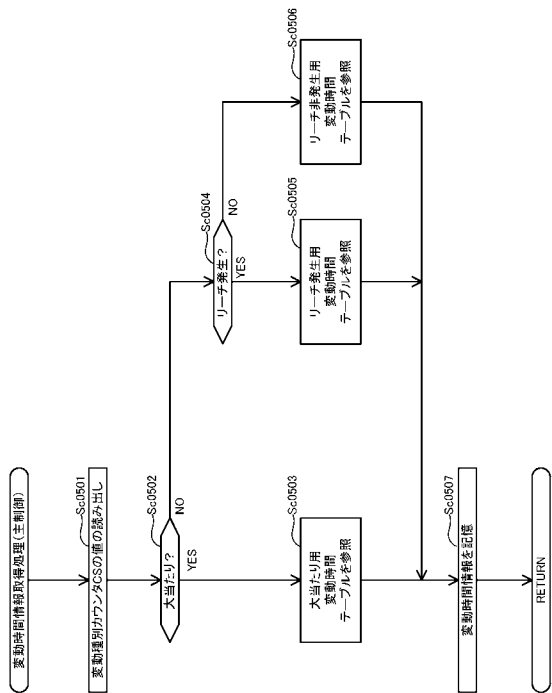
【図 1 7 3】



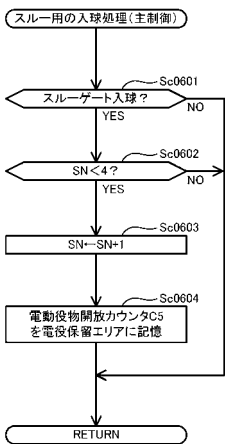
【図 1 7 4】



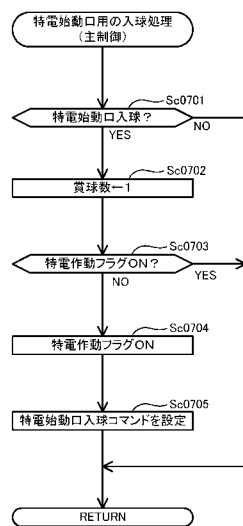
【図 1 7 5】



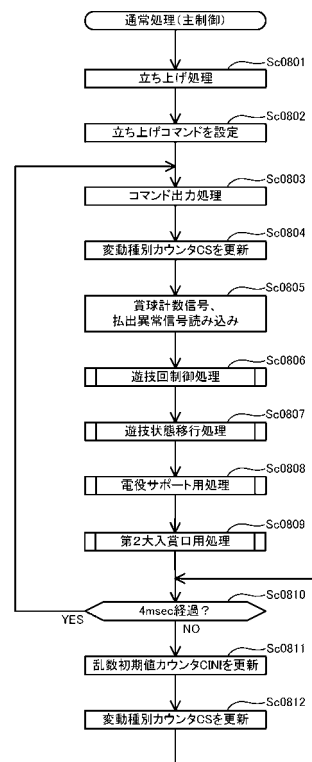
【図 1 7 6】



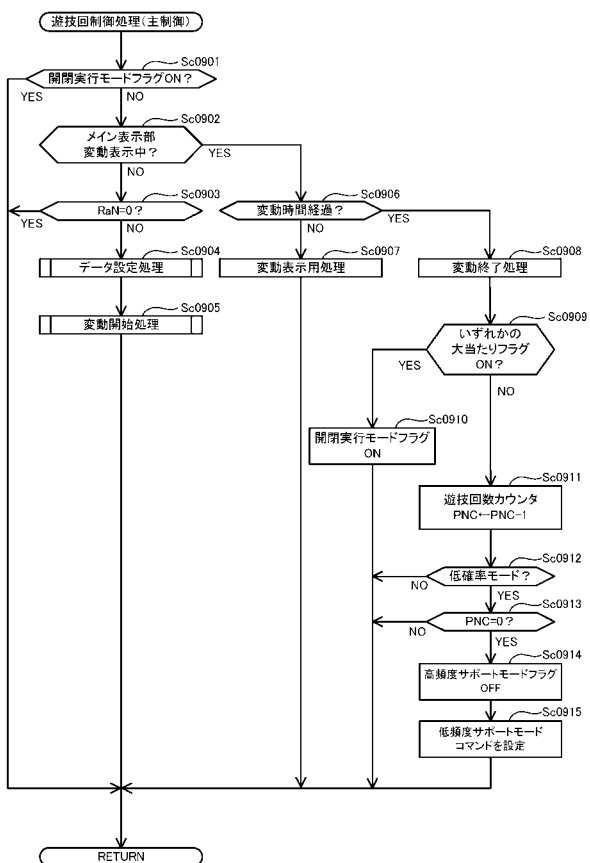
【図 177】



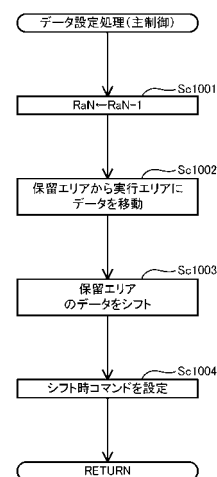
【図 178】



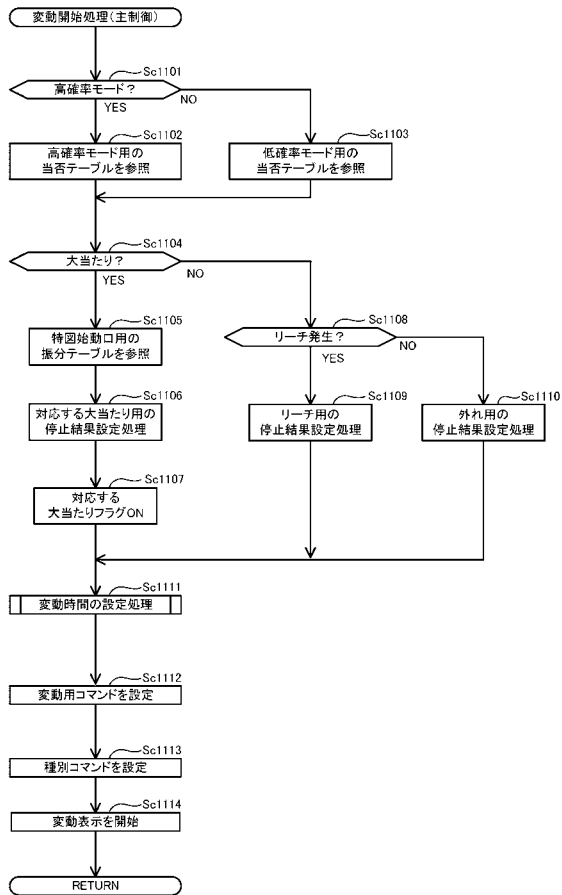
【図 179】



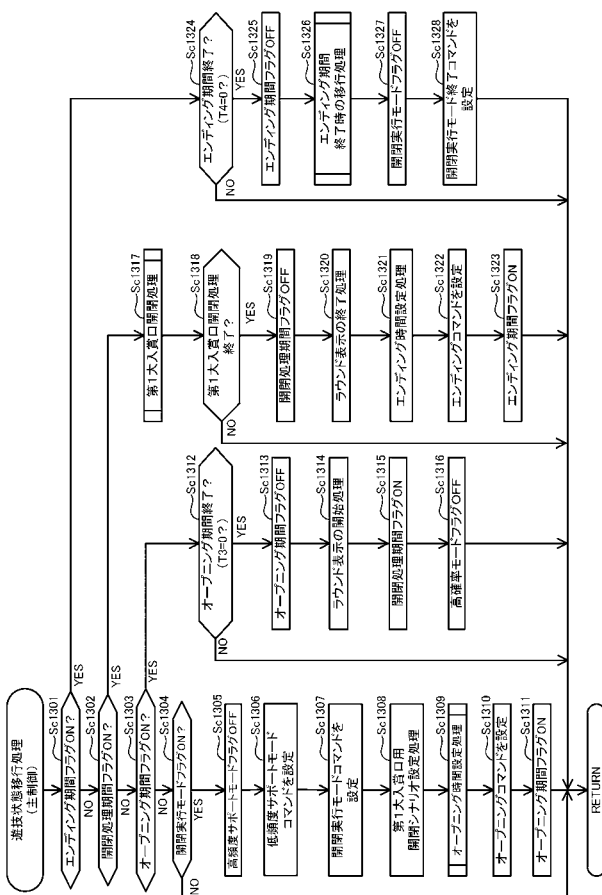
【図 180】



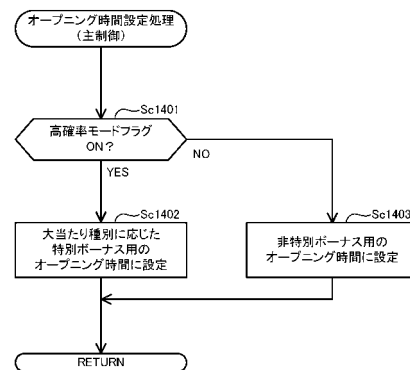
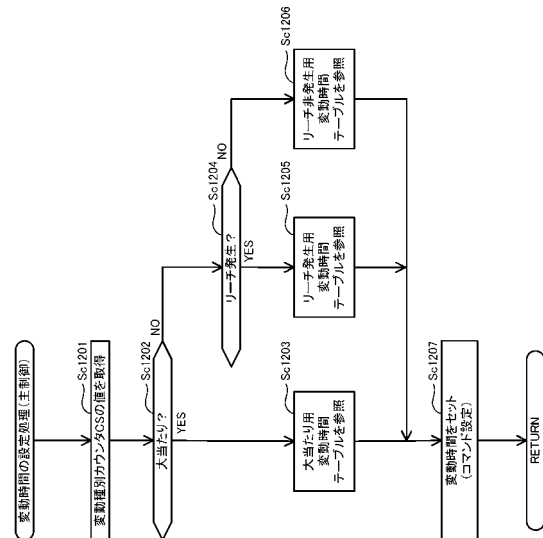
【図 1 8 2】



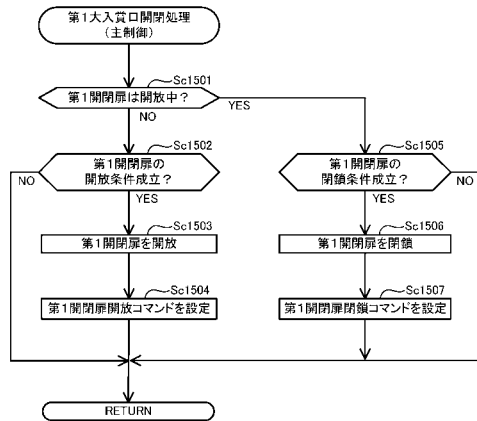
【図 1 8 3】



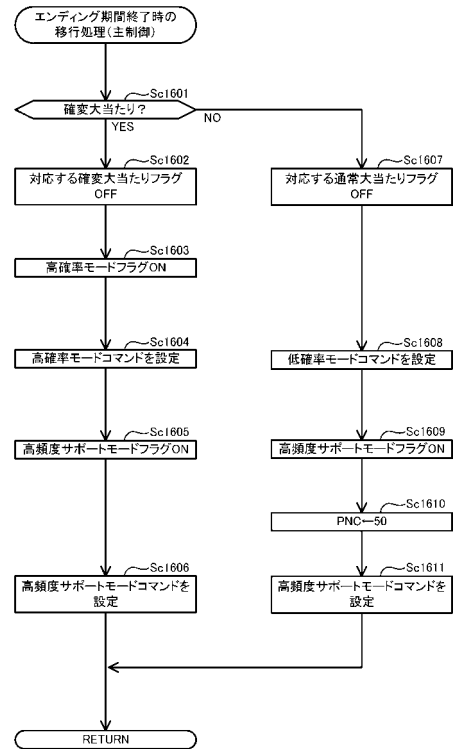
【図 1 8 4】



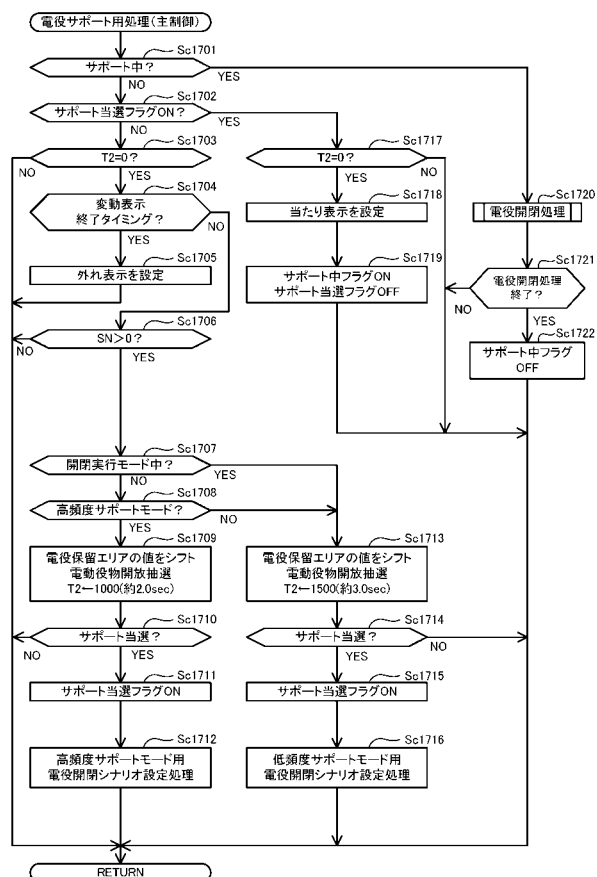
【図 185】



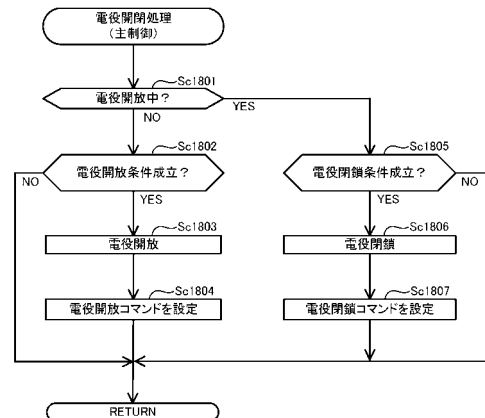
【図 186】



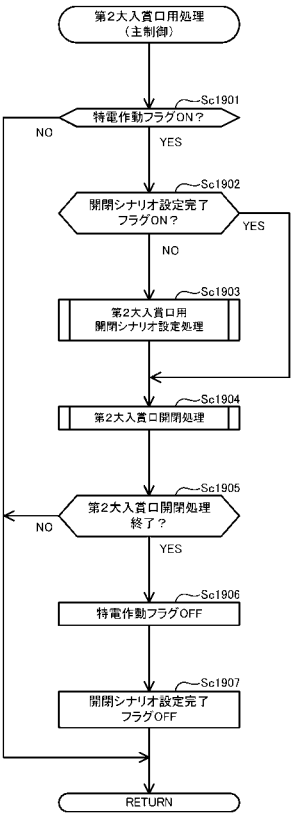
【図 187】



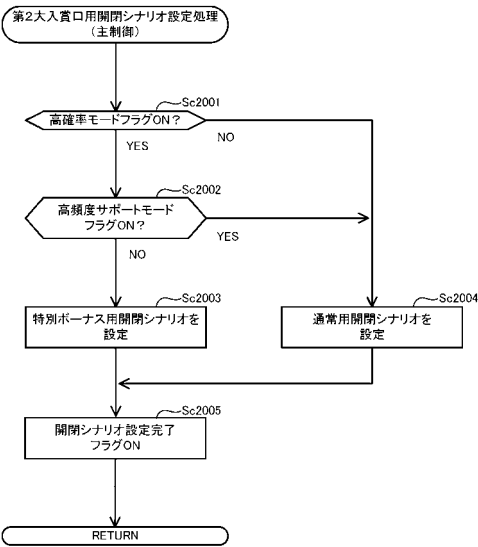
【図 188】



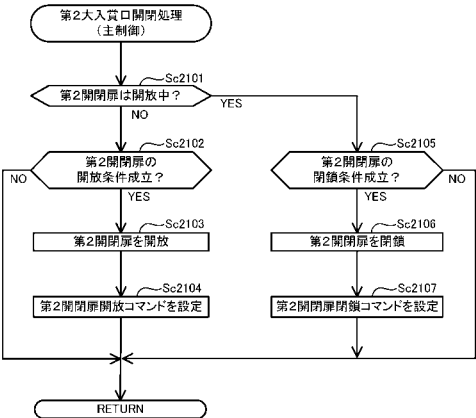
【図 1 8 9】



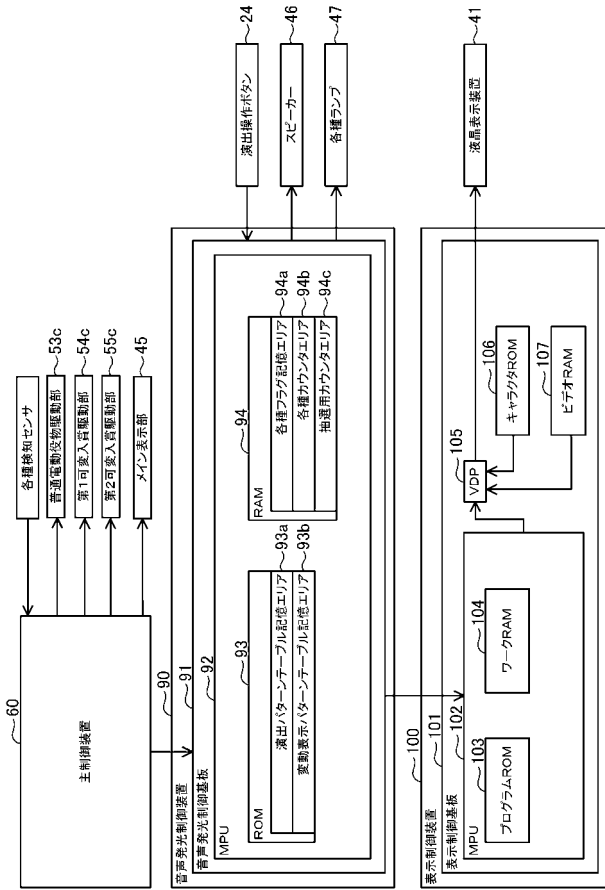
【図 1 9 0】



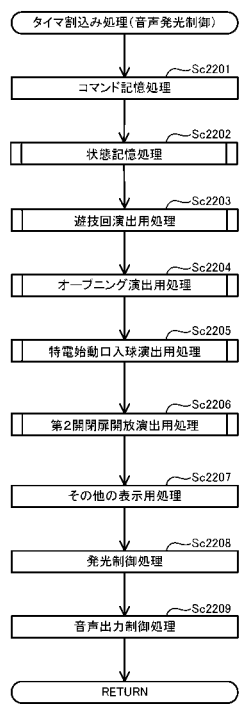
【図 1 9 1】



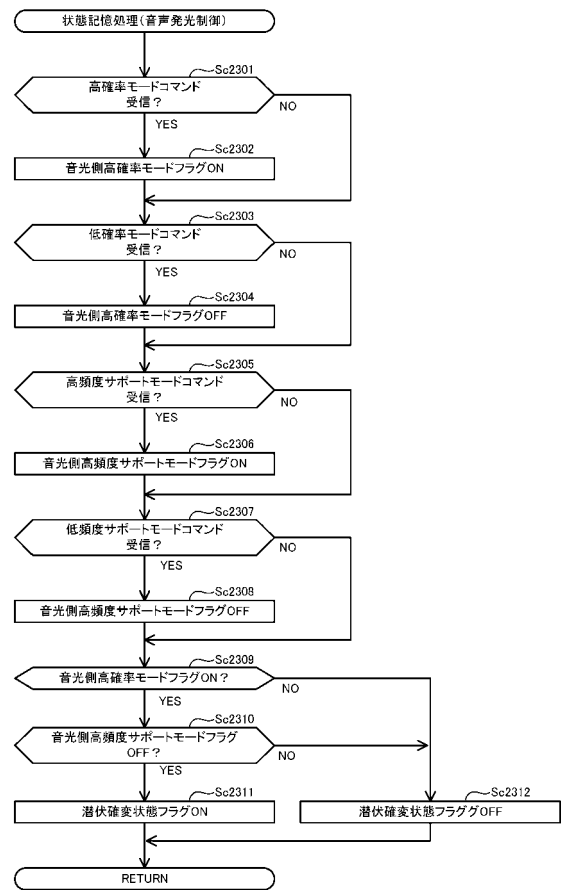
【図 1 9 2】



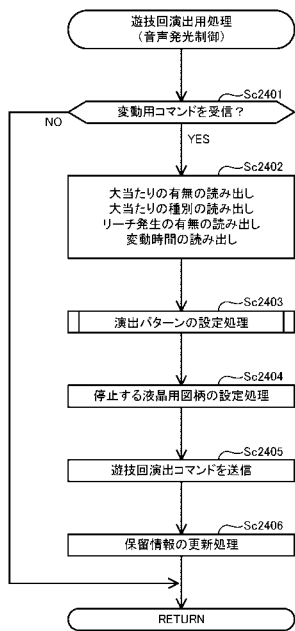
【図 1 9 3】



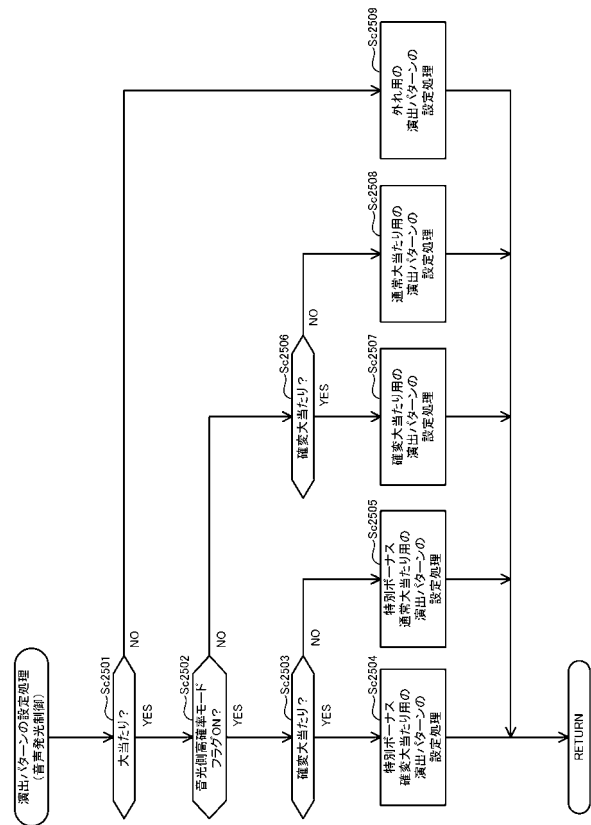
【図 1 9 4】



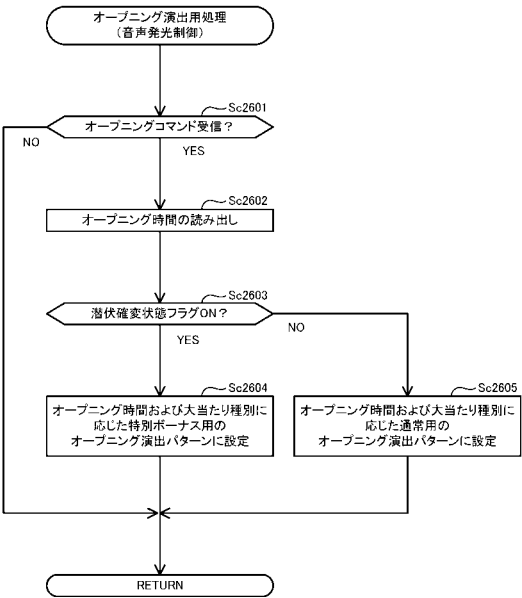
【図 1 9 5】



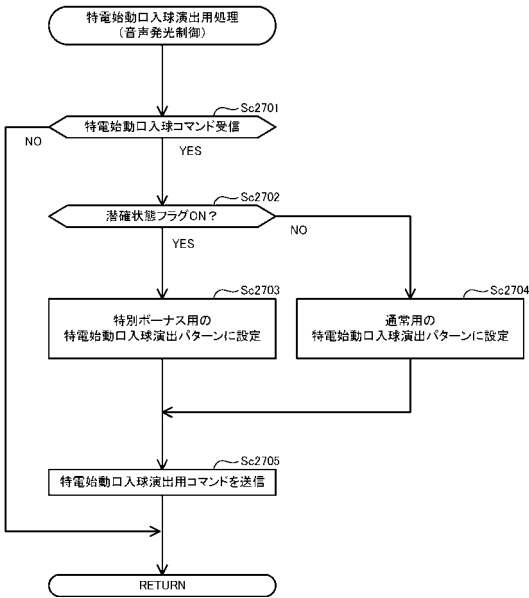
【図 1 9 6】



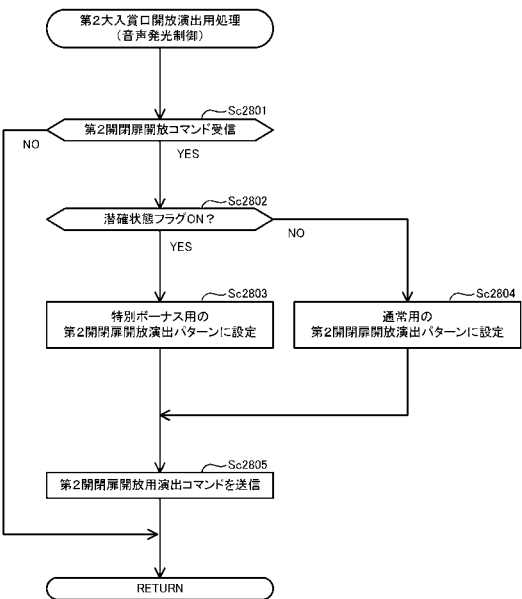
【図 1 9 7】



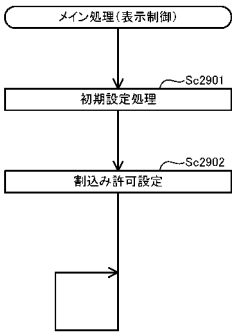
【図 1 9 8】



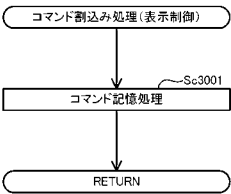
【図 1 9 9】



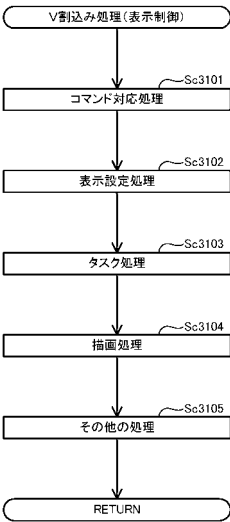
【図 2 0 0】



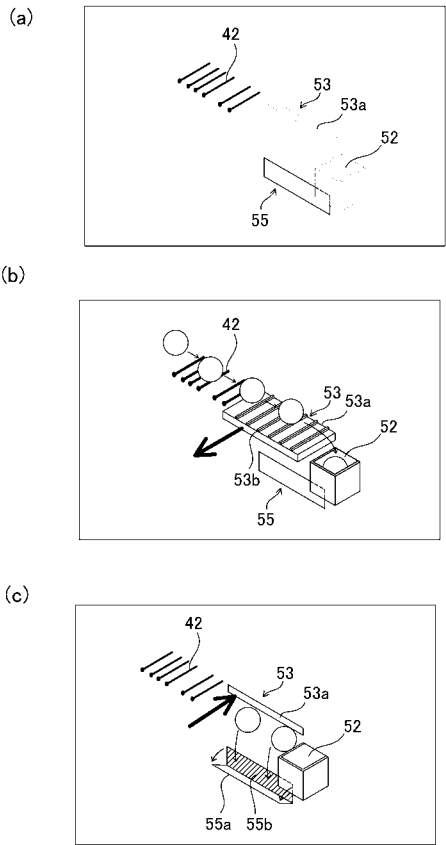
【図 2 0 1】



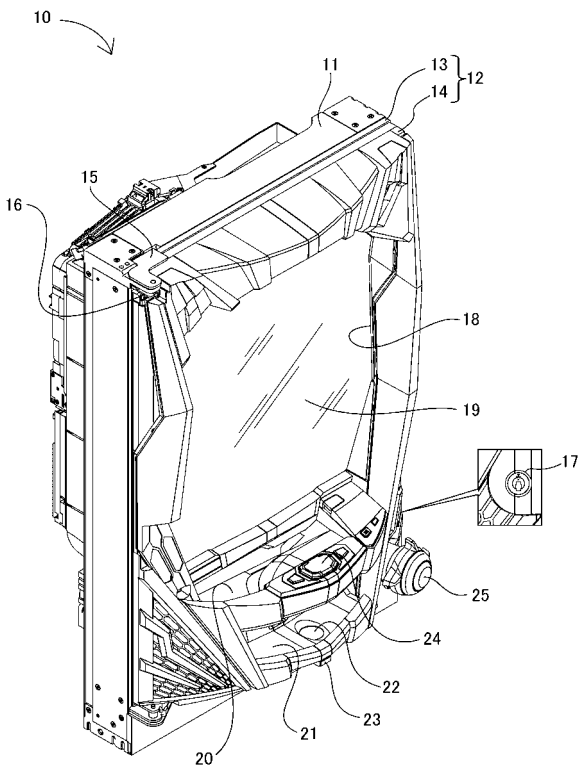
【図 2 0 2】



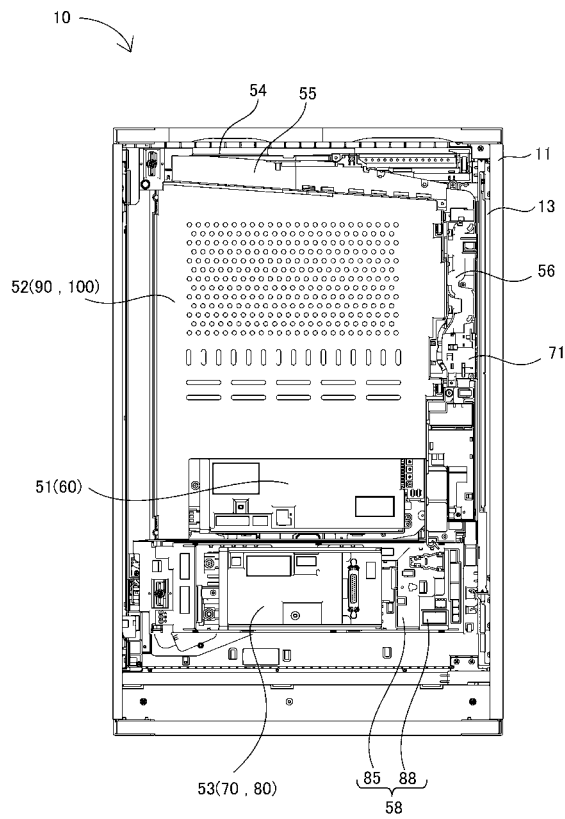
【図 2 0 3】



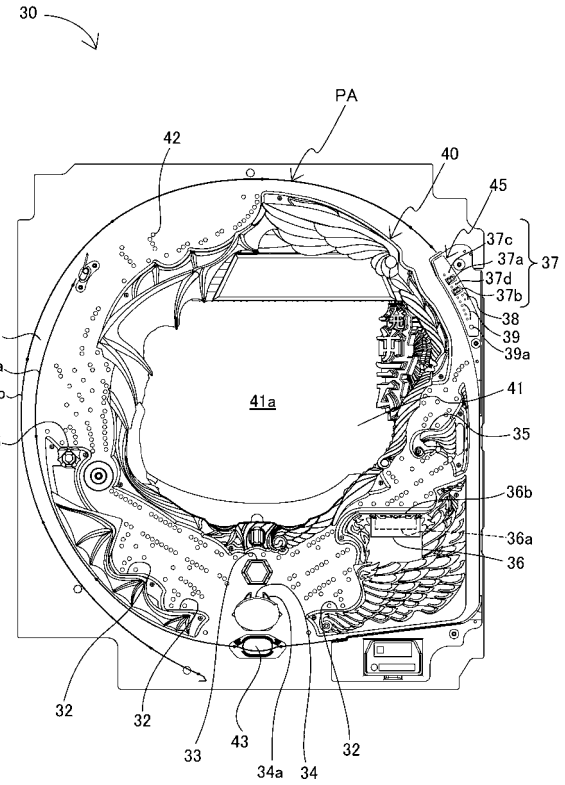
【図 2 0 4】



【図 205】



【図 206】

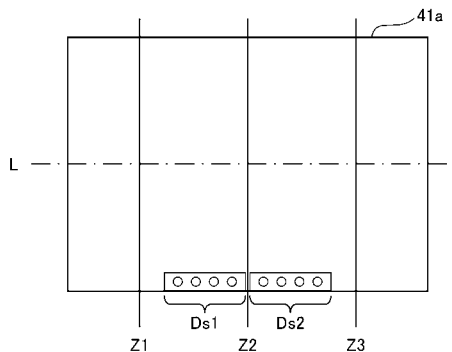


【図 207】

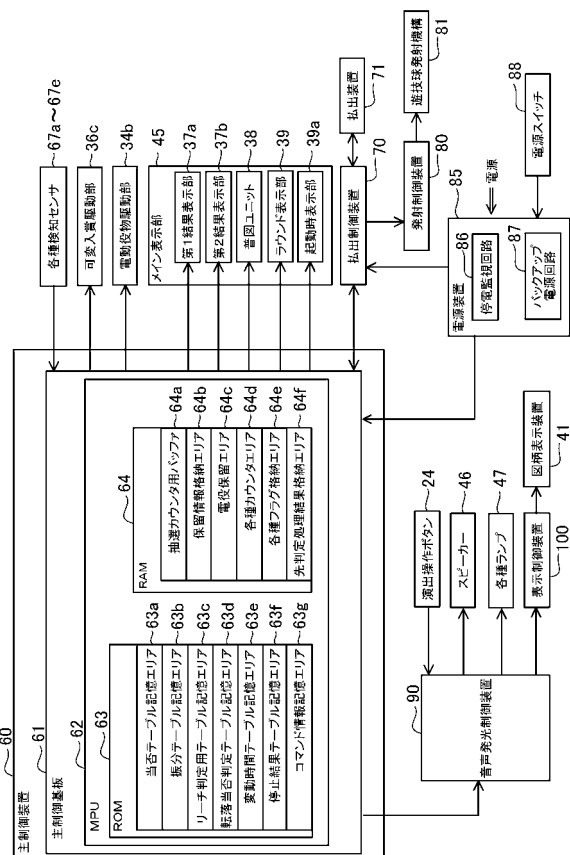
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

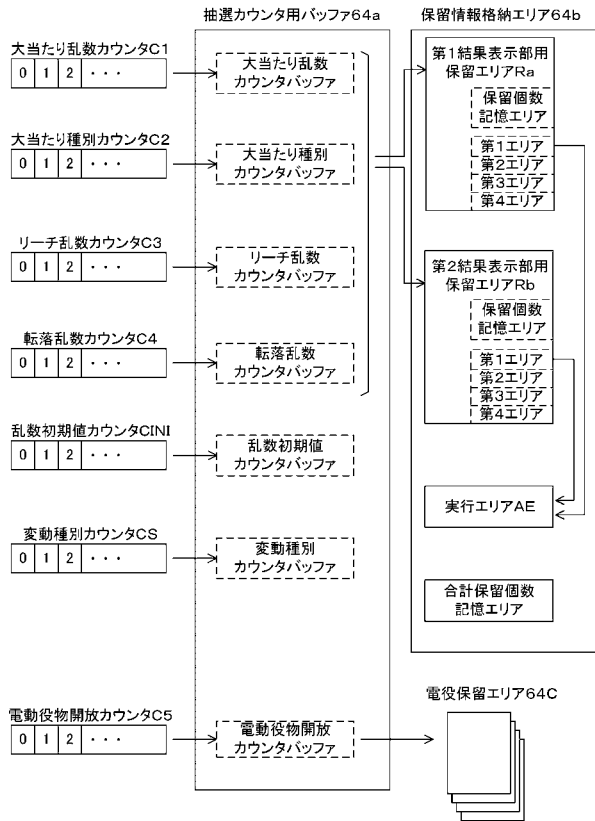
(b)



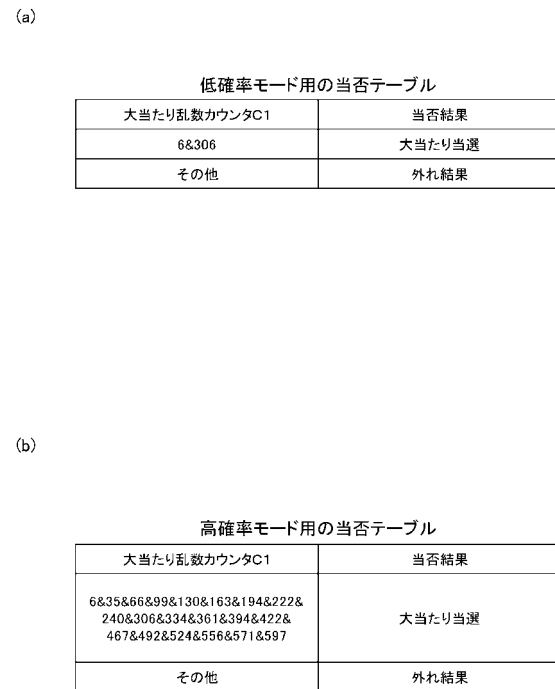
【図 208】



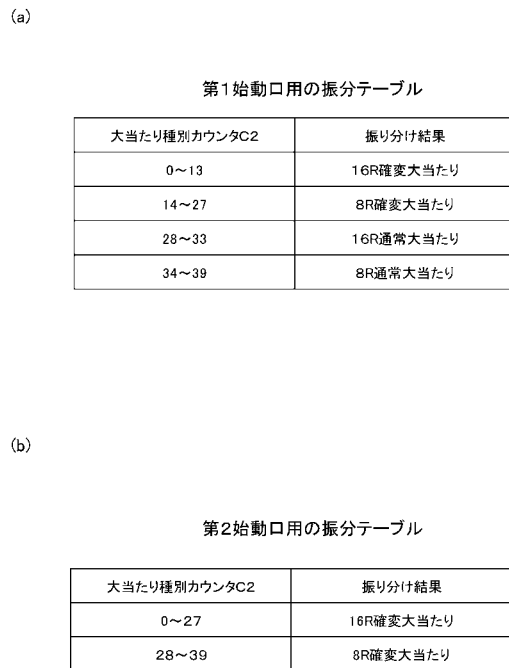
【図 209】



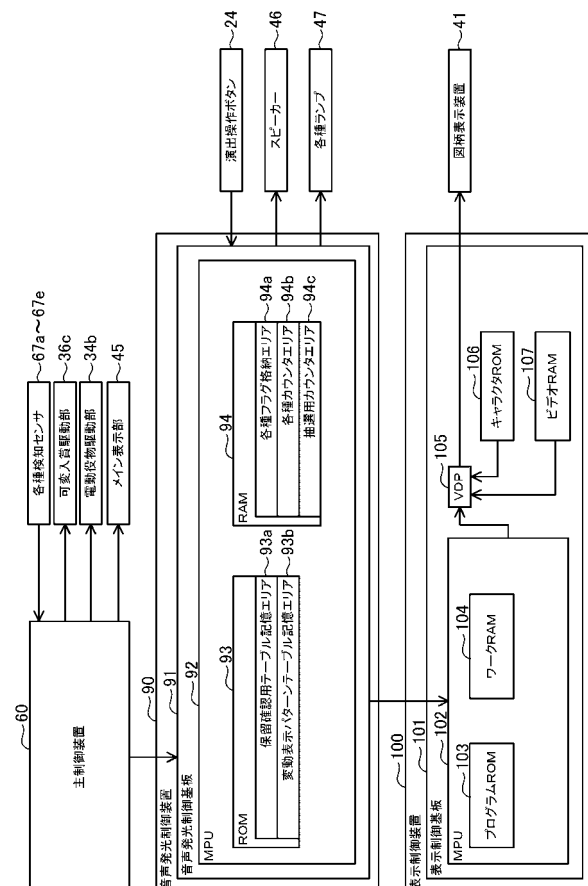
【図 2 1 0】



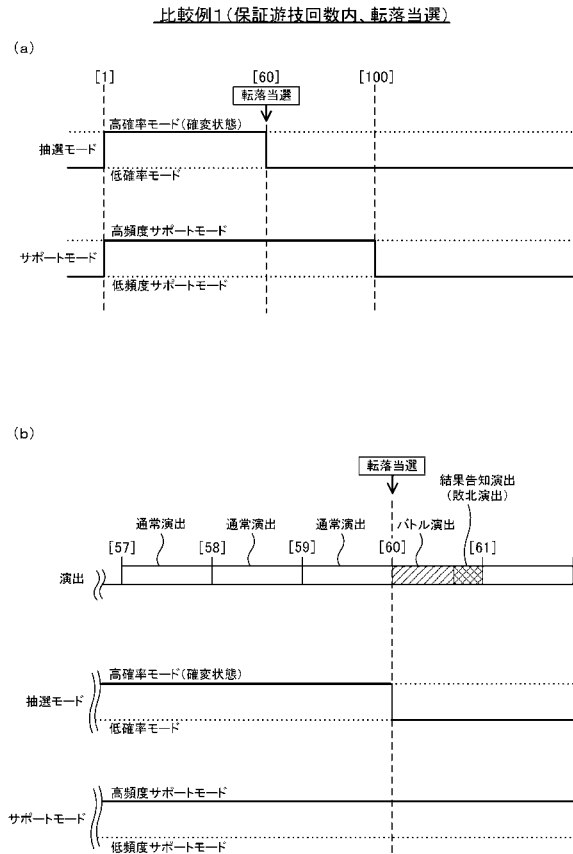
【図 2 1 1】



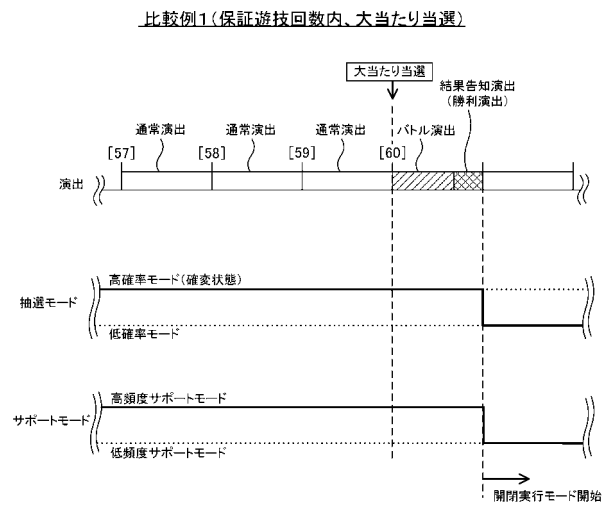
【图 2 1 2】



【図 2 1 3】



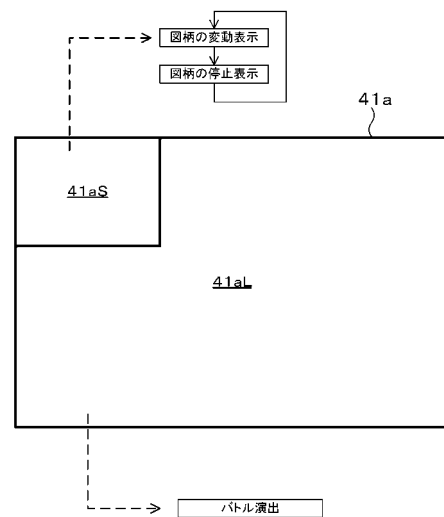
【図 2 1 4】



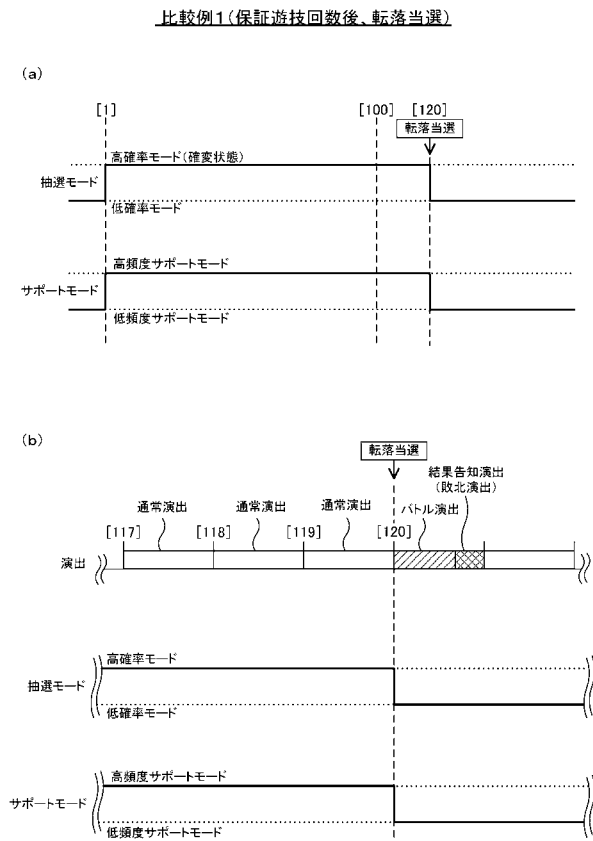
【図 2 1 5】



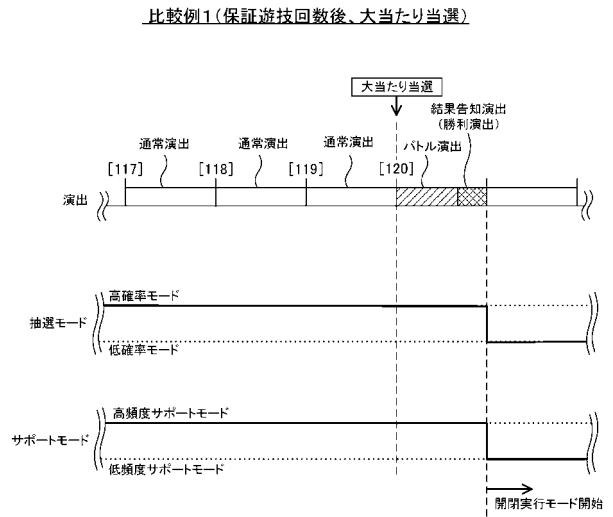
【図 2 1 6】



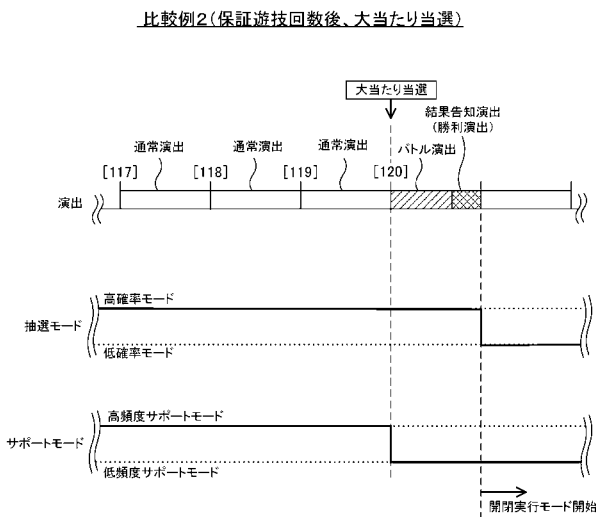
【図 2 1 7】



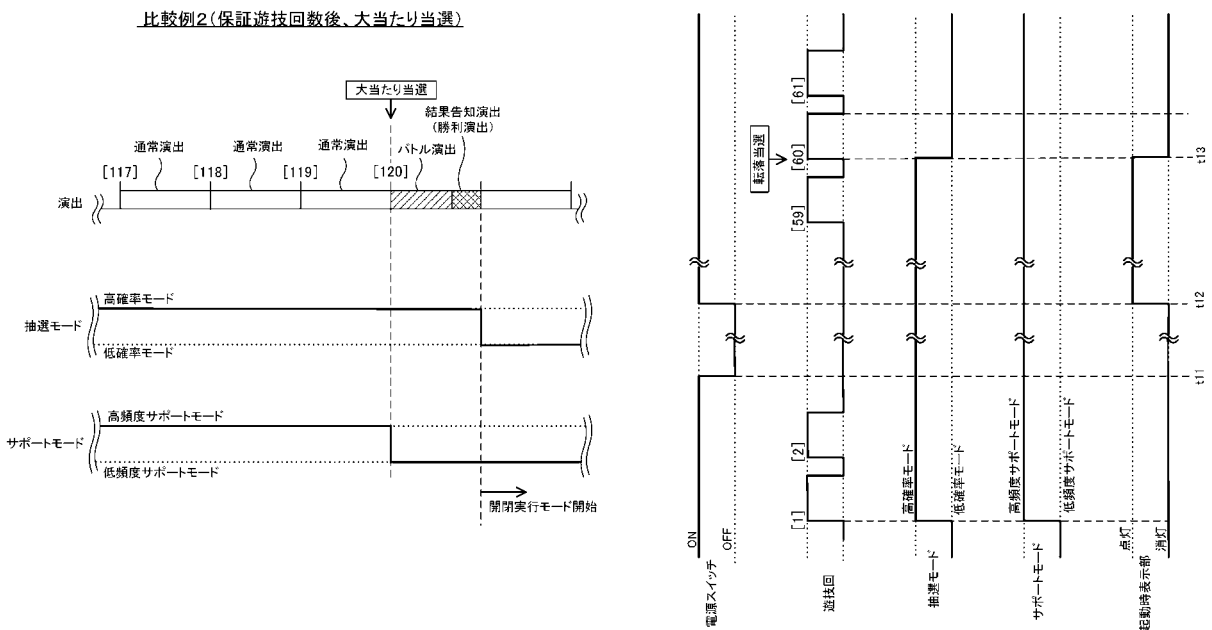
【図 2 1 8】



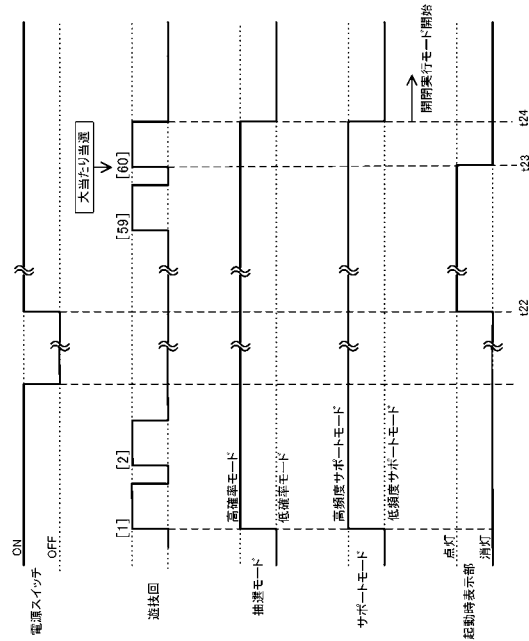
【図 2 1 9】



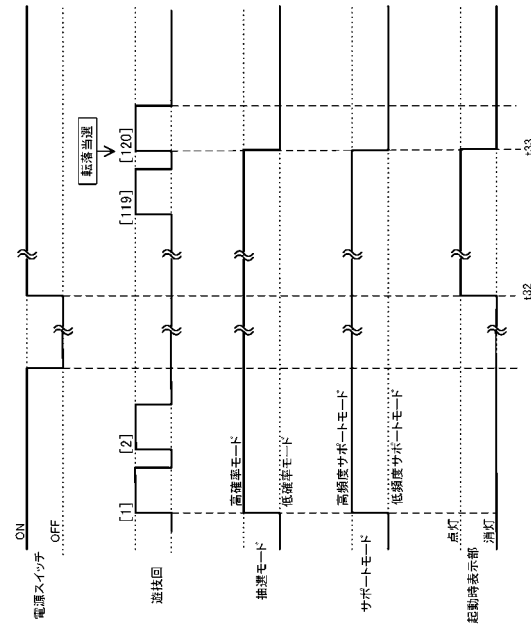
【図 2 2 0】



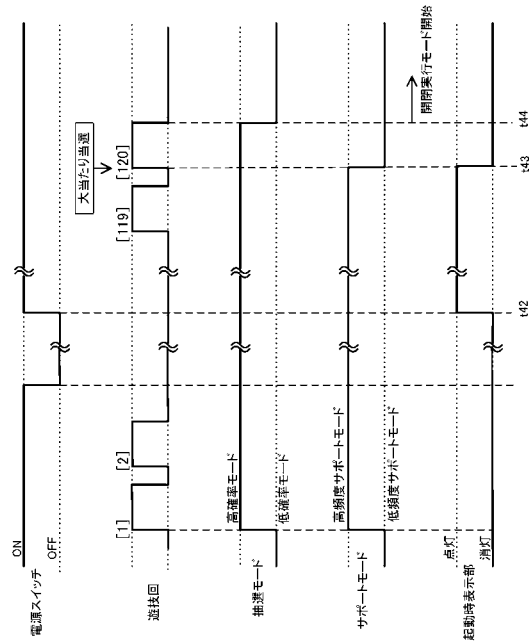
【図 2 2 1】



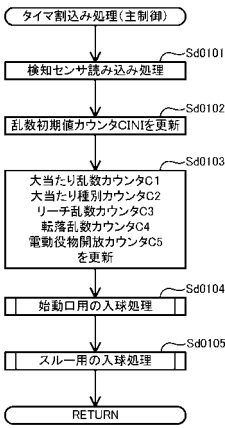
【図 2 2 2】



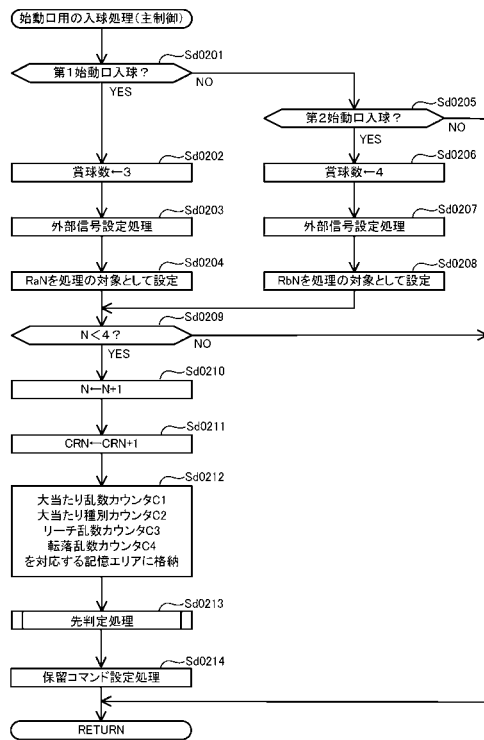
【図 2 2 3】



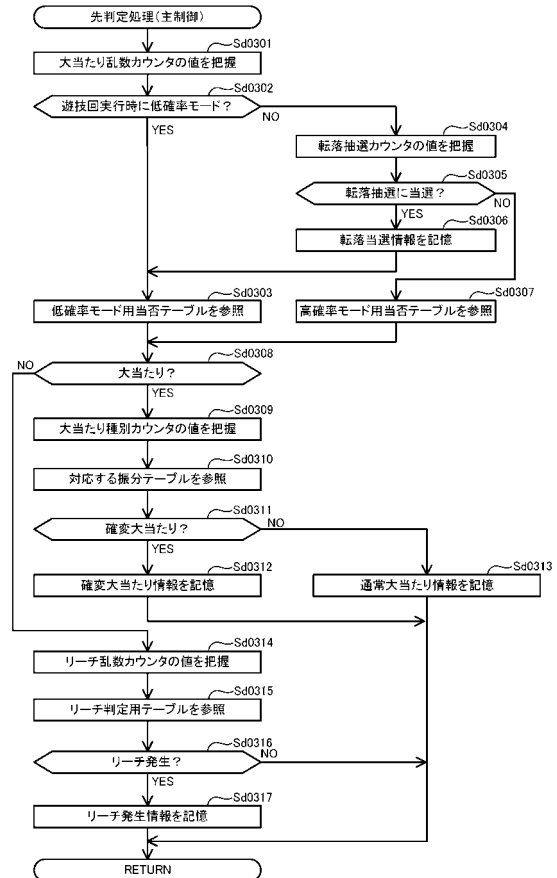
【図 2 2 4】



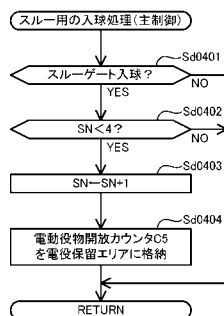
【図 2 2 5】



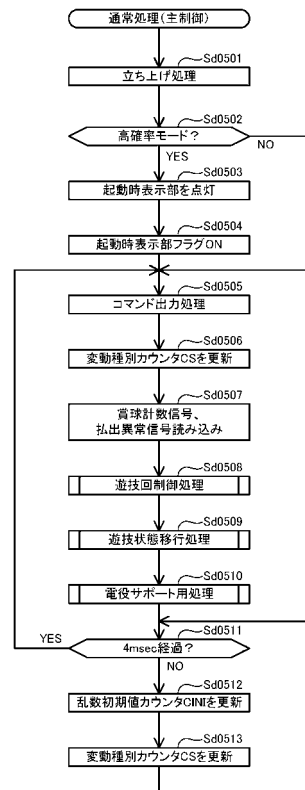
【図 2 2 6】



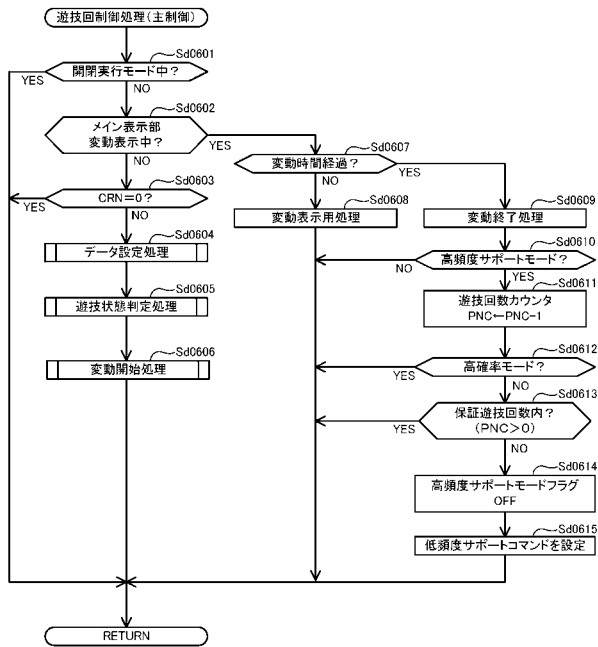
【図 2 2 7】



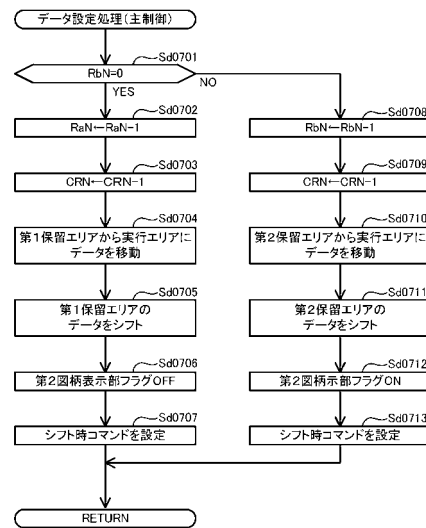
【図 2 2 8】



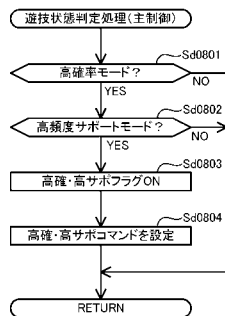
【図 2 2 9】



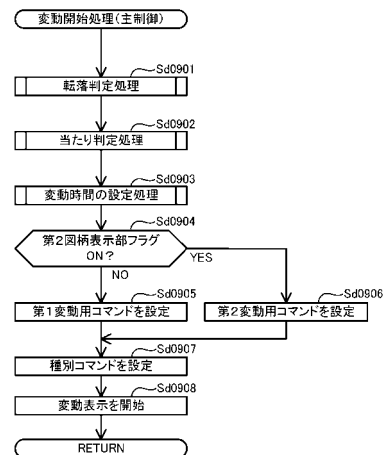
【図 2 3 0】



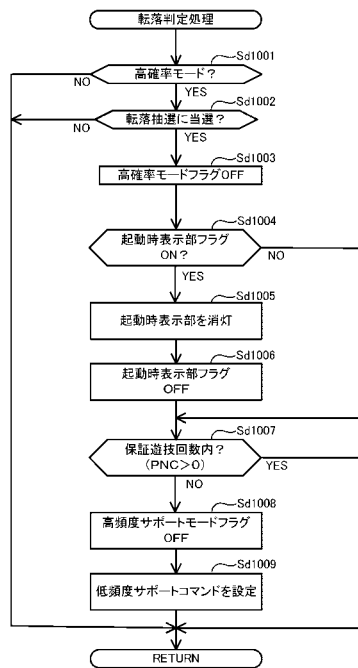
【図 2 3 1】



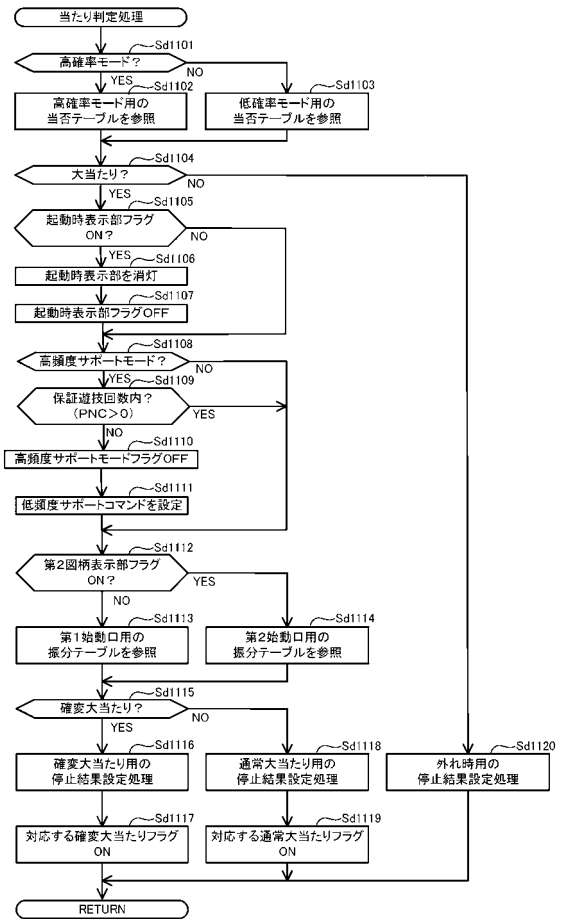
【図 2 3 2】



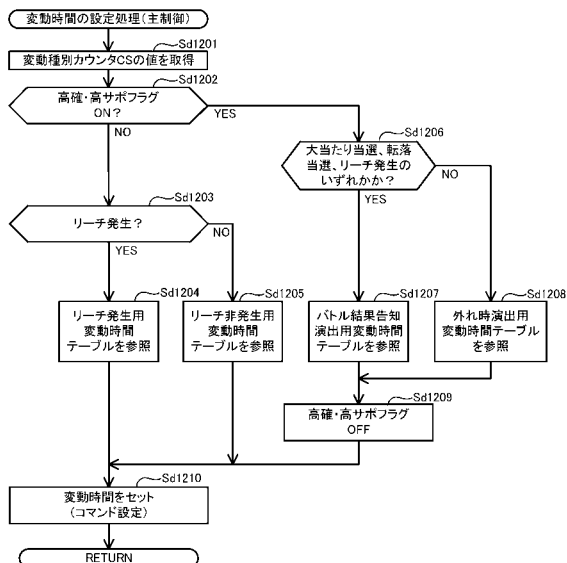
【図 2 3 3】



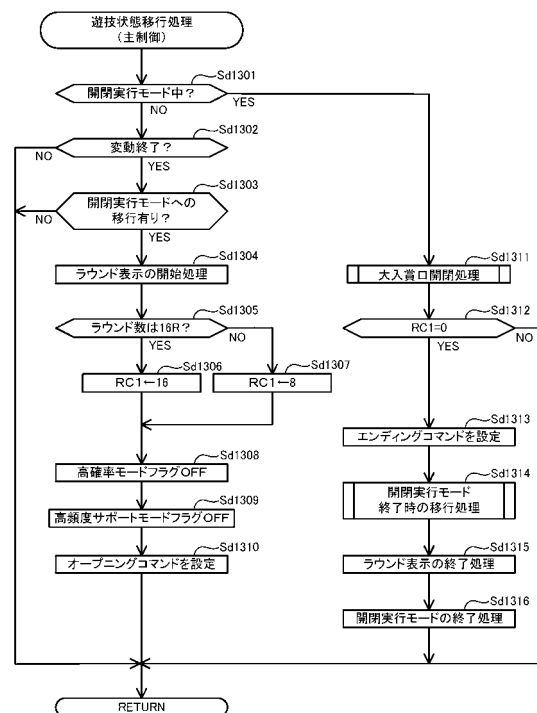
【図 2 3 4】



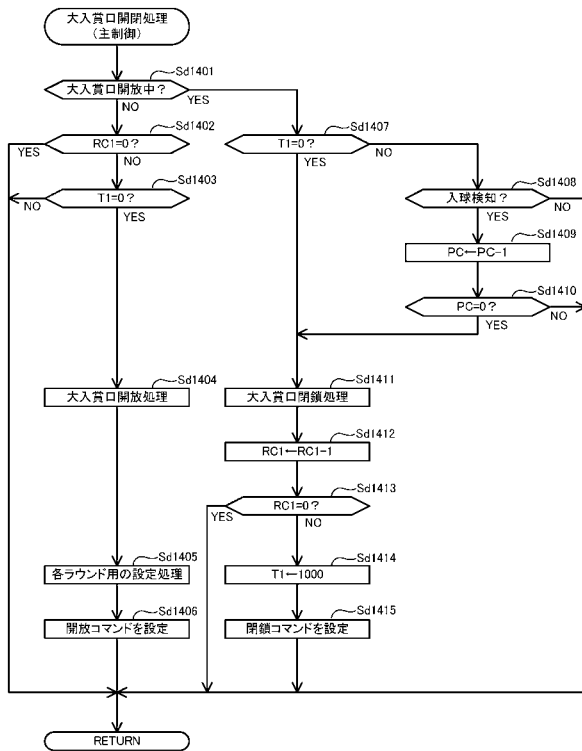
【図 2 3 5】



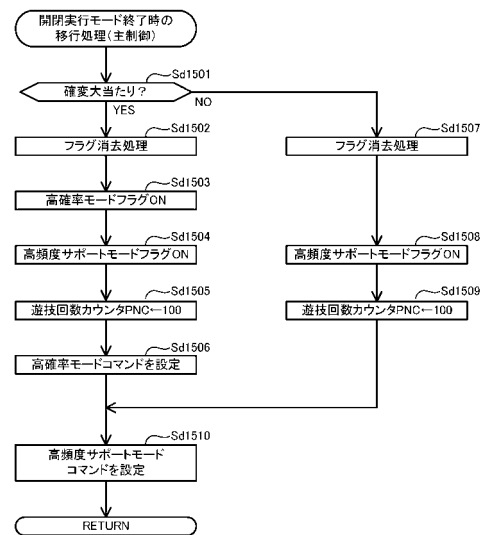
【図 2 3 6】



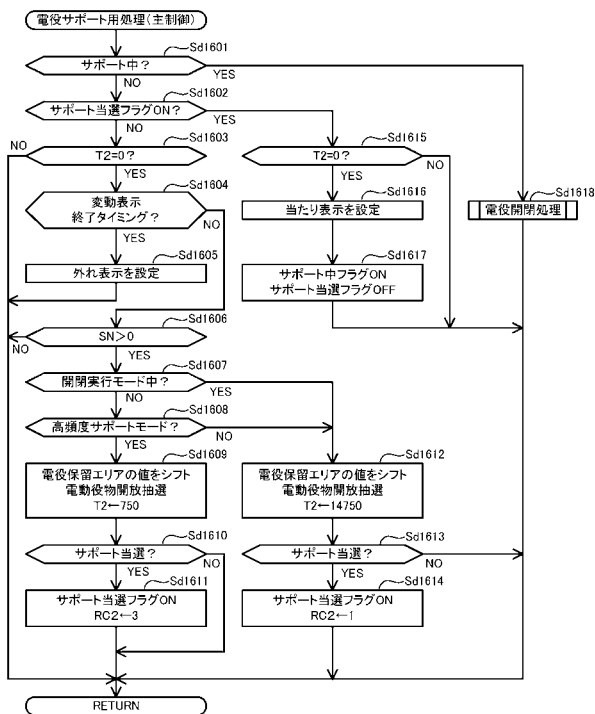
【図 2 3 7】



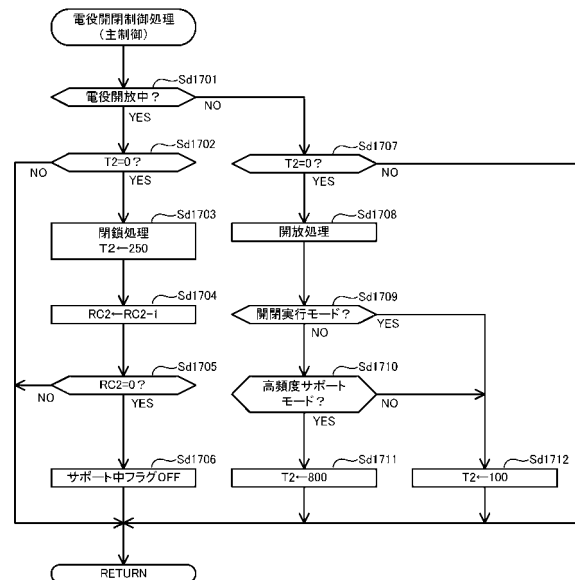
【図 2 3 8】



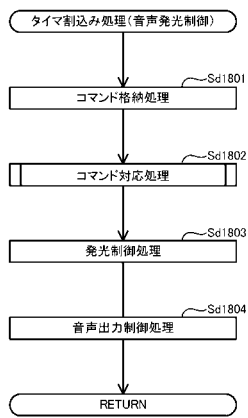
【図 2 3 9】



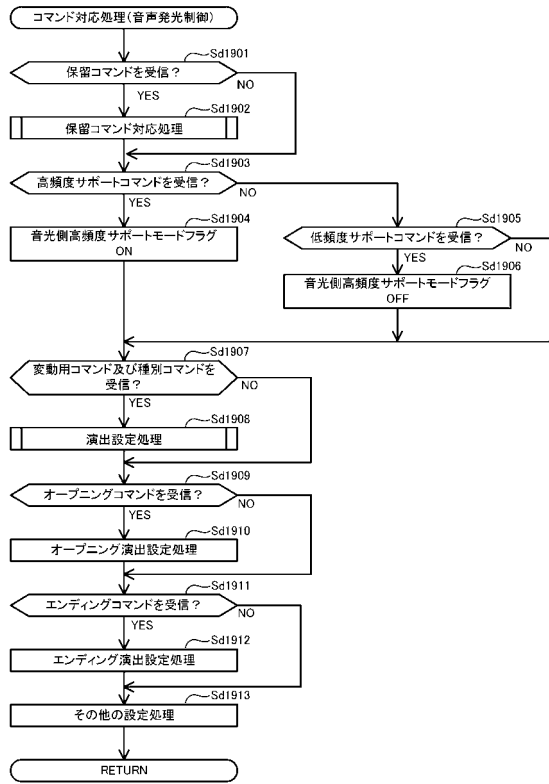
【図 2 4 0】



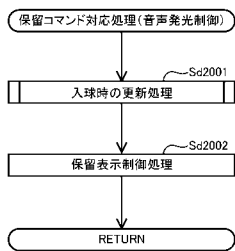
【図 2 4 1】



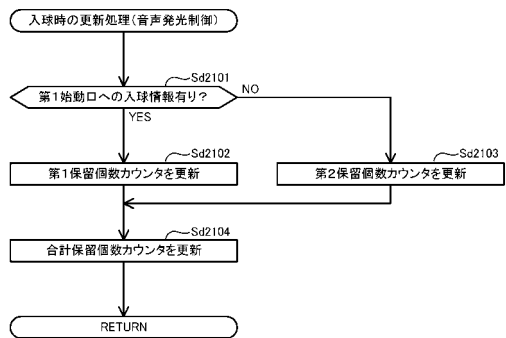
【図 2 4 2】



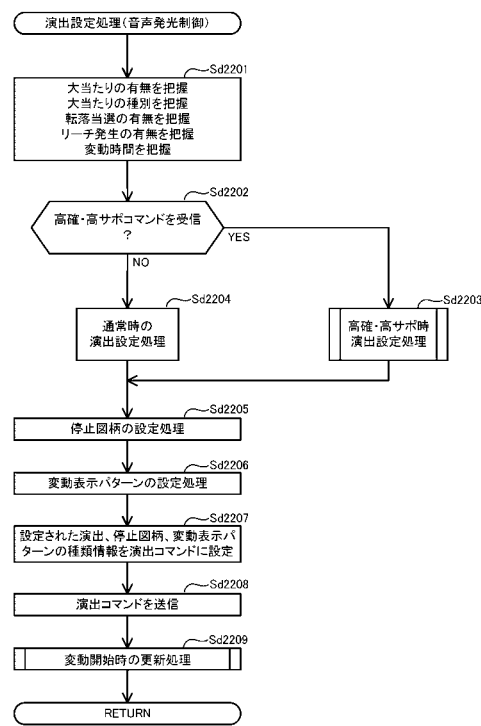
【図 2 4 3】



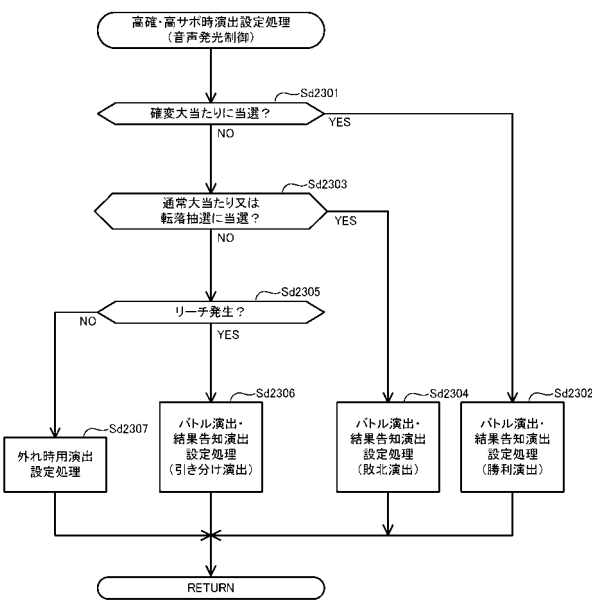
【図 2 4 4】



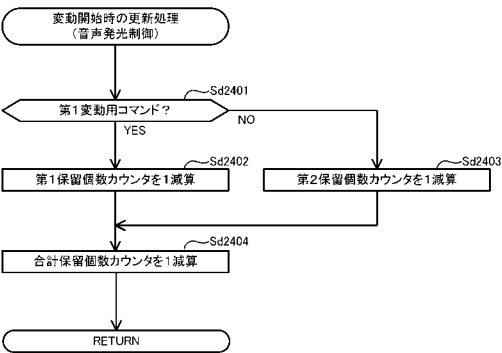
【図 2 4 5】



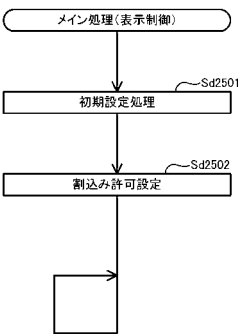
【図 2 4 6】



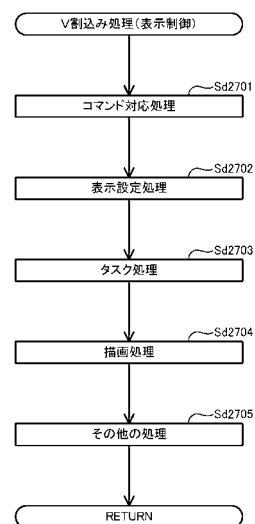
【図 2 4 7】



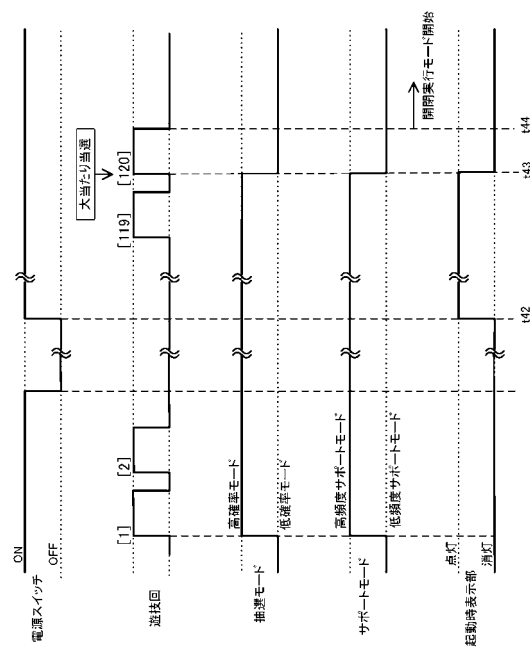
【図 2 4 8】



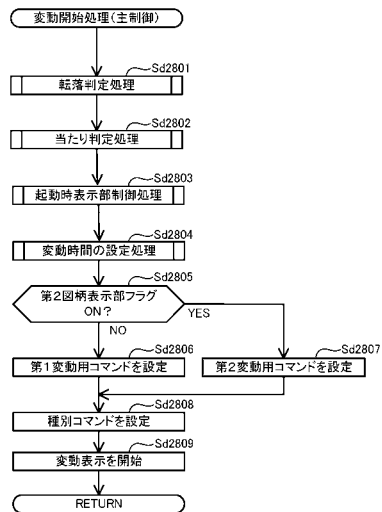
【図 2 5 0】



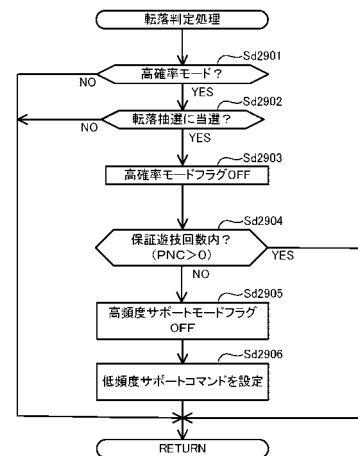
【図 2 5 2】



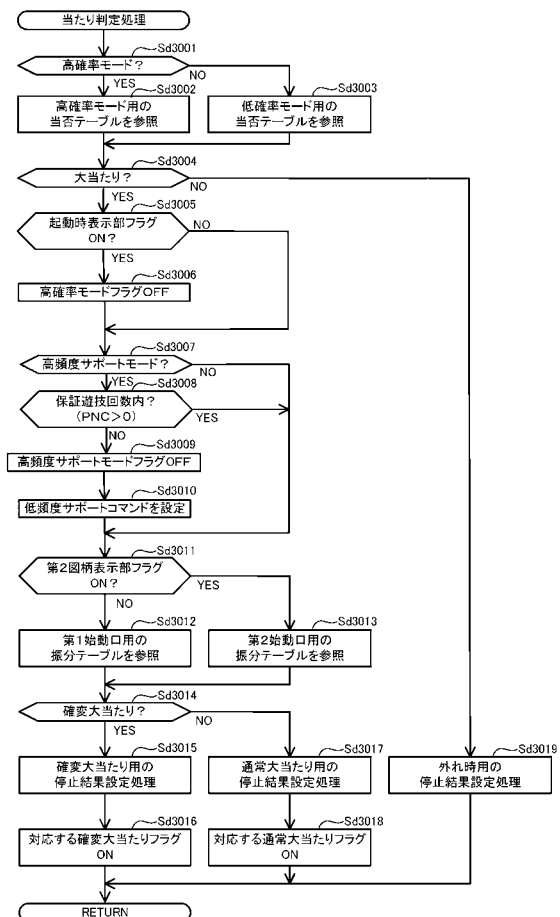
【図 2 5 3】



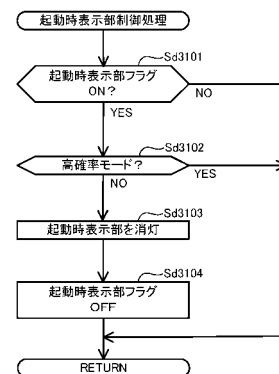
【図 2 5 4】



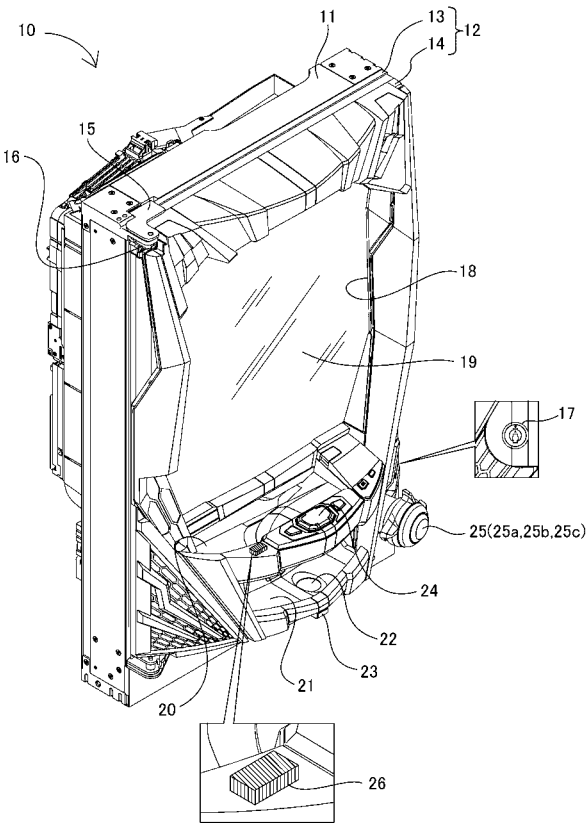
【図 2 5 5】



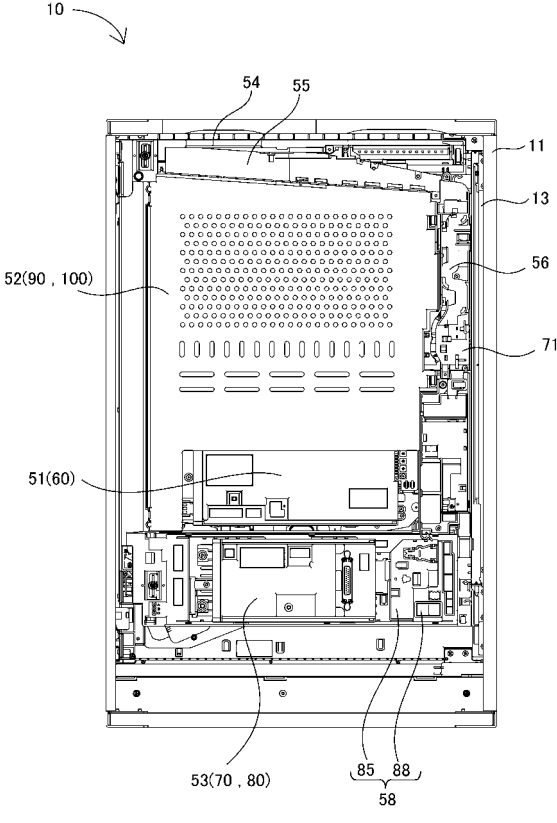
【図 2 5 6】



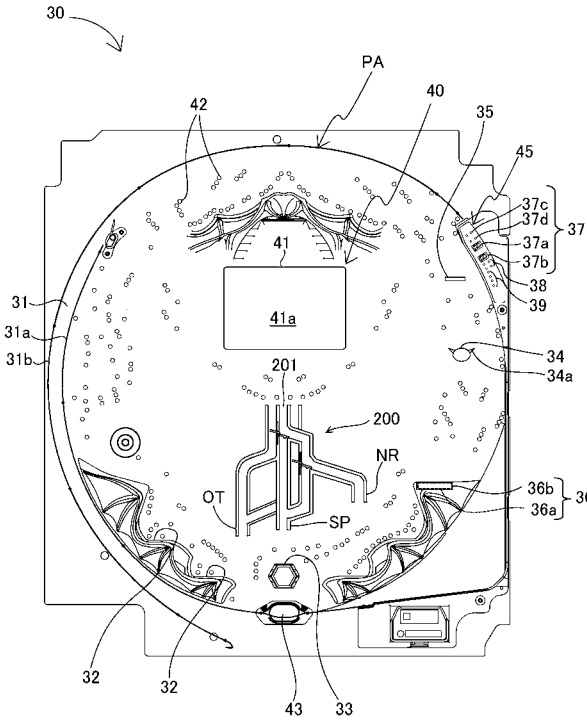
【図 2 5 7】



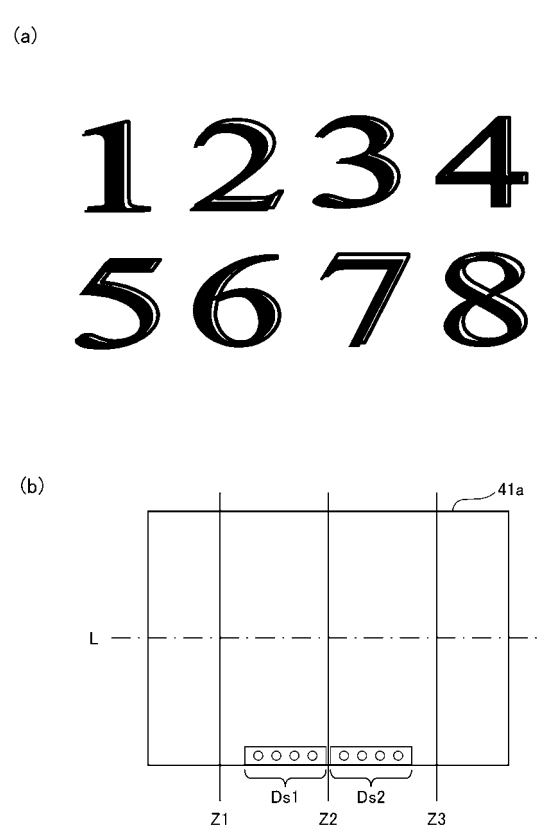
【図 2 5 8】



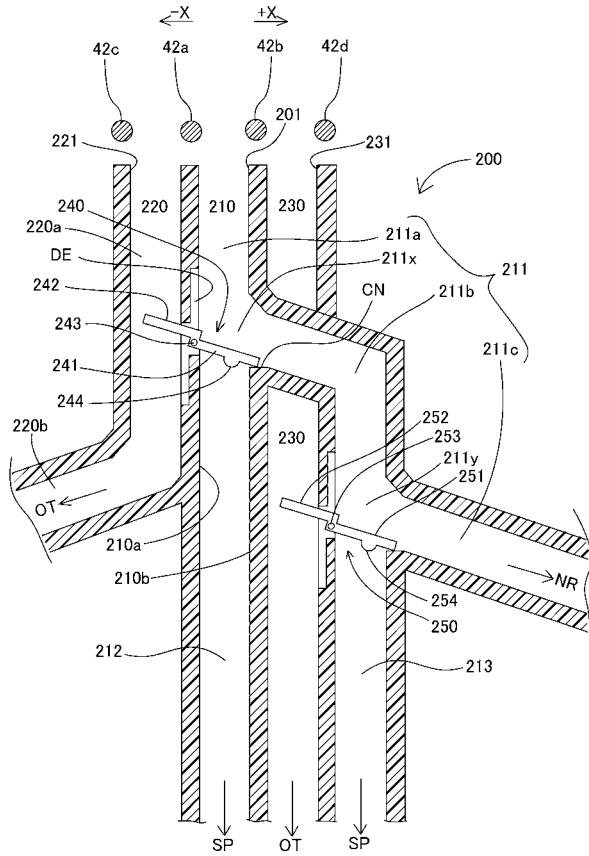
【図 2 5 9】



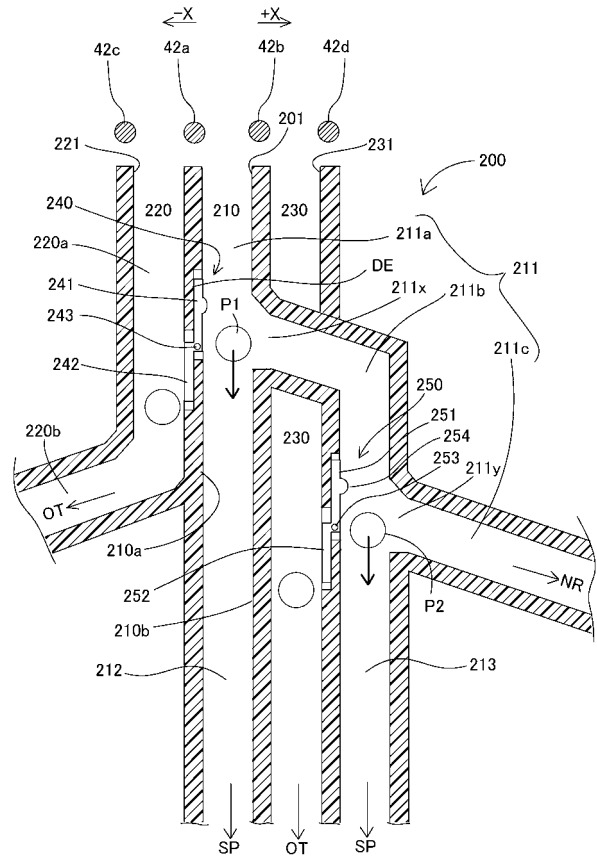
【図 2 6 0】



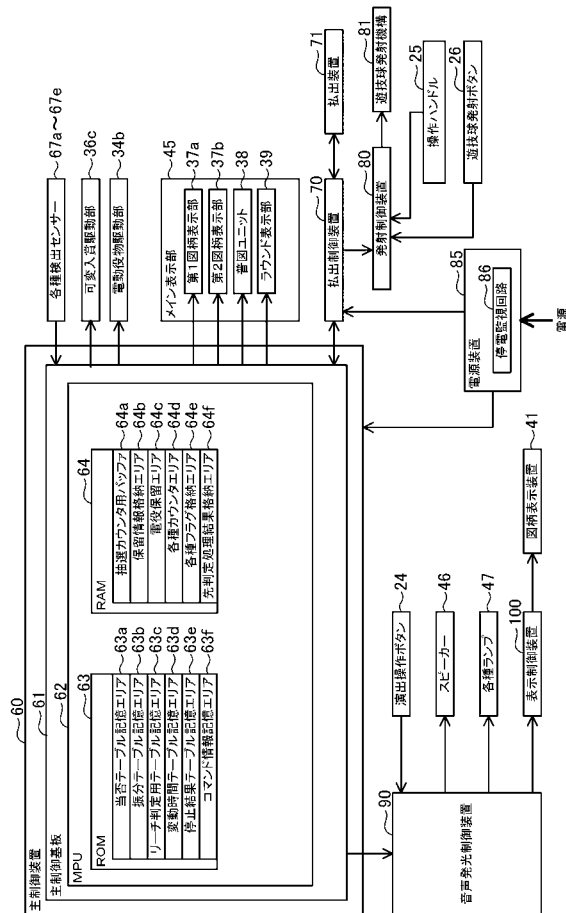
【図 2 6 1】



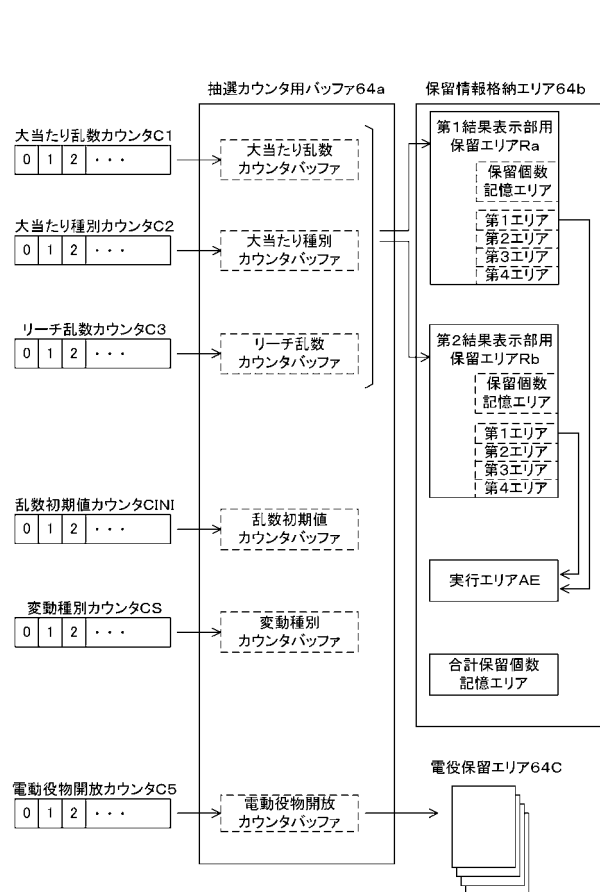
【図 2 6 2】



【図 2 6 3】



【図 2 6 4】



【図 2 6 5】

(a)

低確率モード用の当否テーブル	
大当たり乱数カウンタC1	当否結果
6&66&99&130&163&194& 240&306&334&361&394& 467&492&556&597	大当たり当選
その他	外れ結果

(b)

高確率モード用の当否テーブル	
大当たり乱数カウンタC1	当否結果
6&35&66&99&115&130&147& 163&177&194&222&232&240& 262&277&289&306&334&348& 361&394&422&443&467&492& 524&539&556&571&597	大当たり当選
その他	外れ結果

【図 2 6 6】

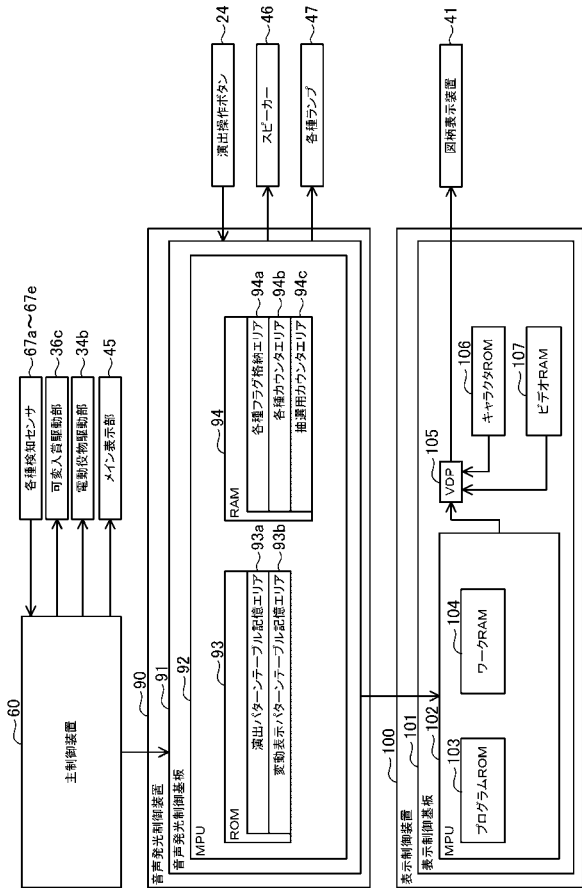
(a)

第1始動口用の振分テーブル	
大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～5	16R確変大当たり
6～23	8R確変大当たり
24～27	16R通常大当たり
28～39	8R通常大当たり

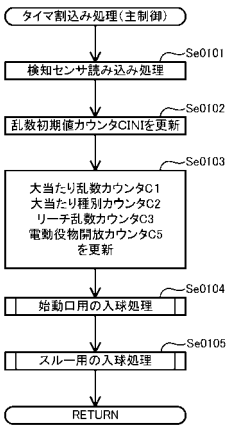
(b)

第2始動口用の振分テーブル	
大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～12	16R確変大当たり
13～23	8R確変大当たり
24～30	16R通常大当たり
31～39	8R通常大当たり

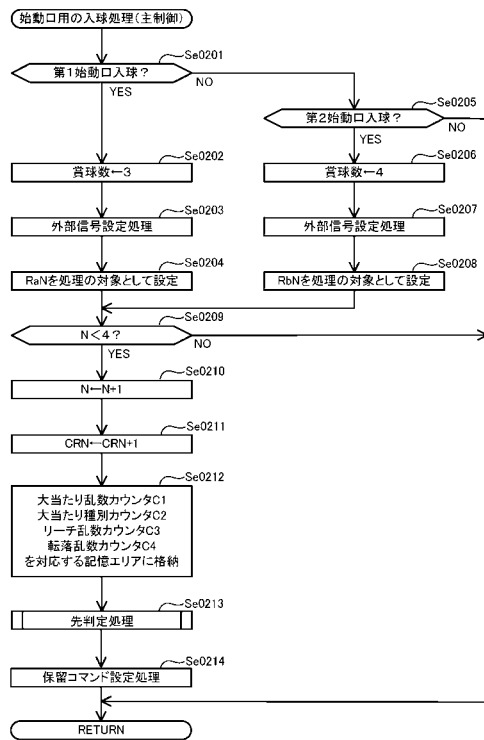
【図 2 6 7】



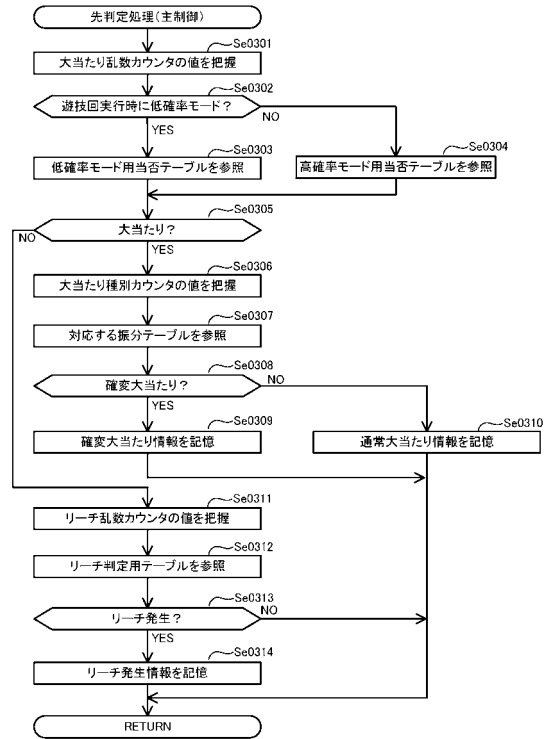
【図 2 6 8】



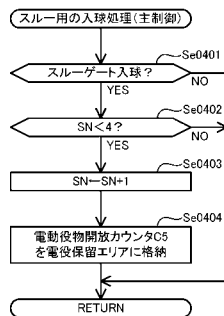
【図 269】



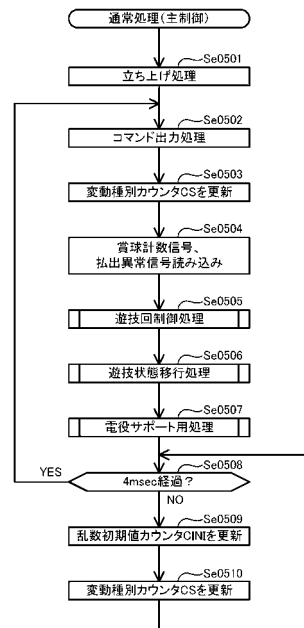
【図 270】



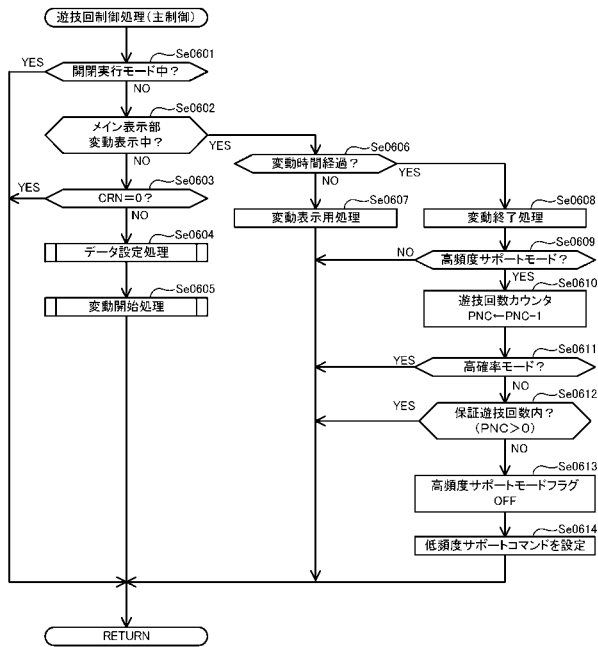
【図 271】



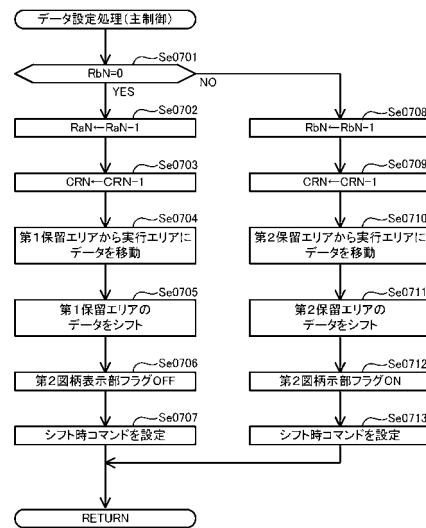
【図 272】



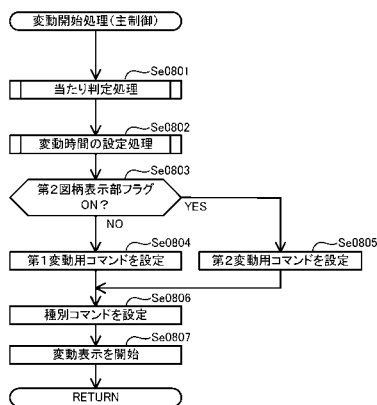
【図 273】



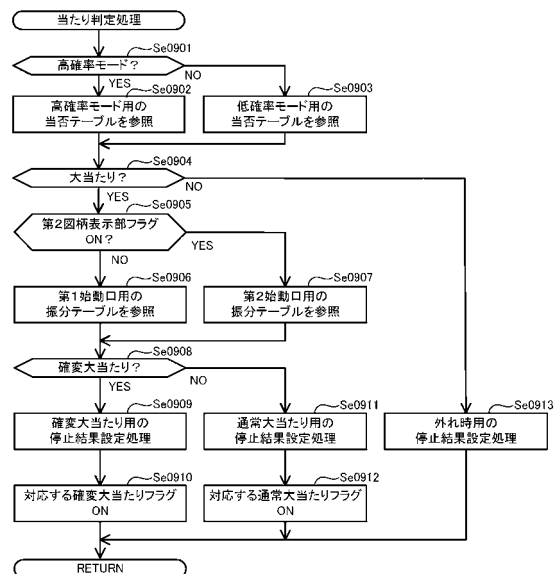
【図 274】



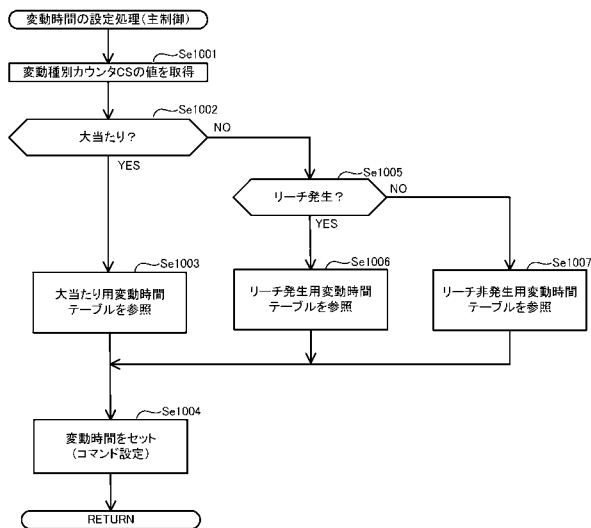
【図 275】



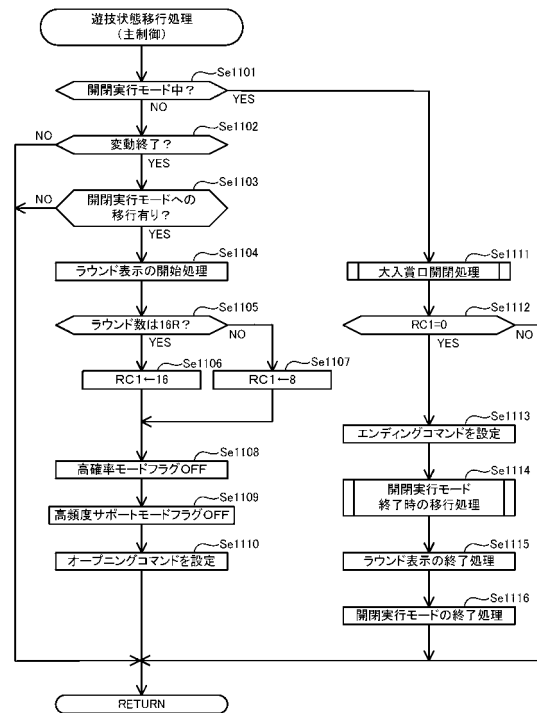
【図 276】



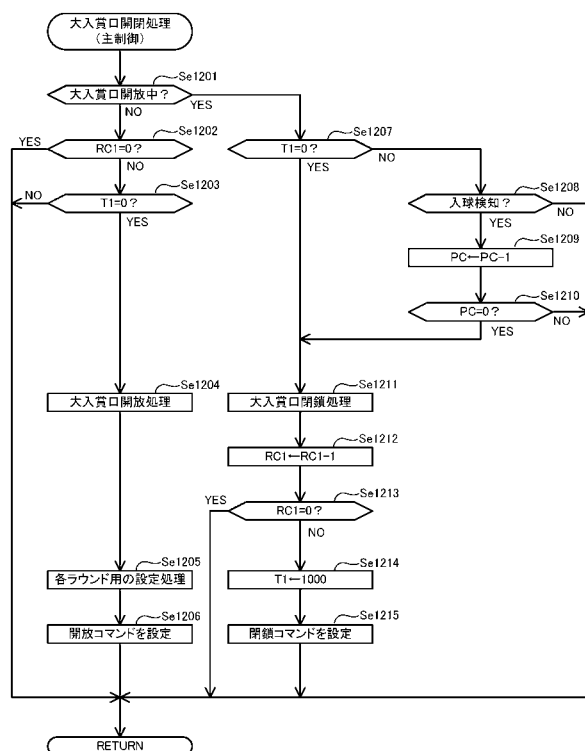
【図 277】



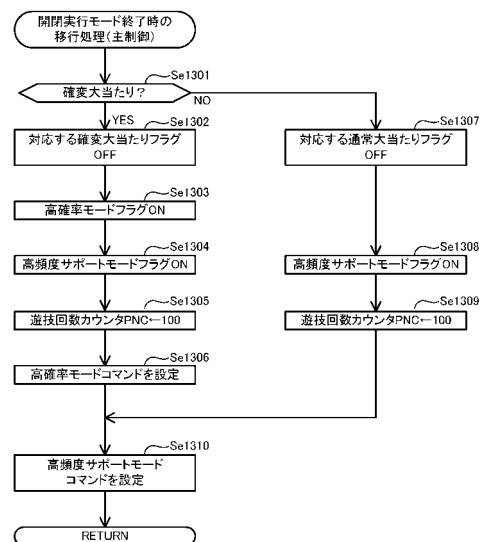
【図 278】



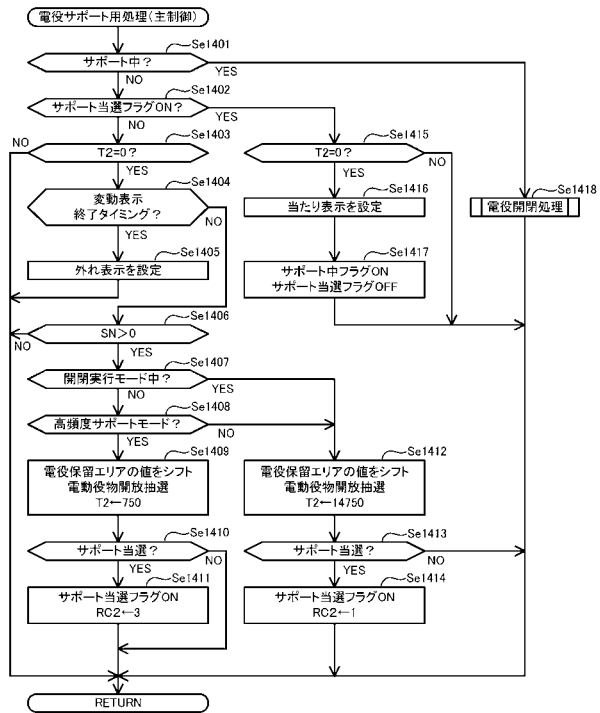
【図 279】



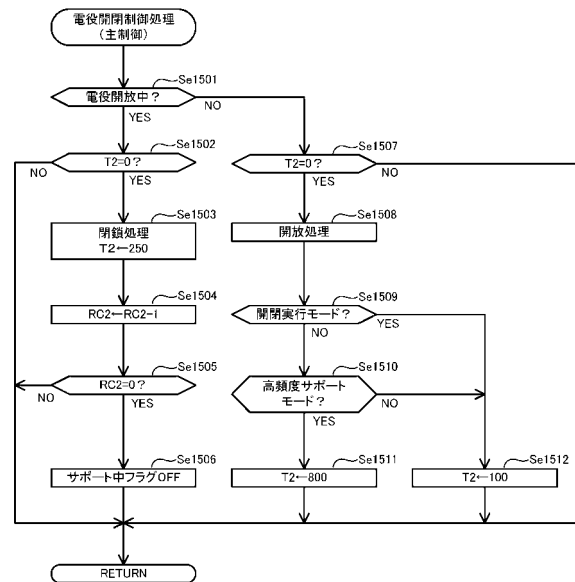
【図 280】



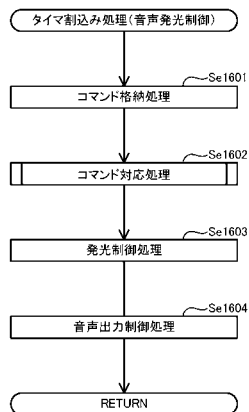
【図 281】



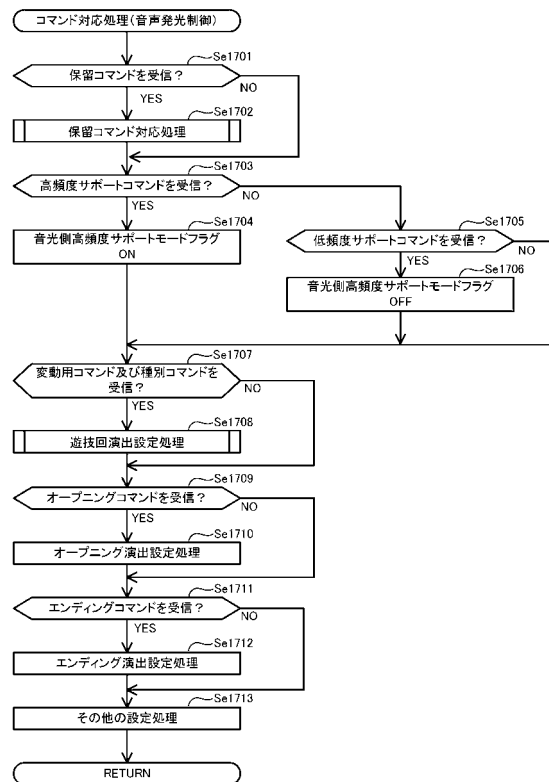
【図 282】



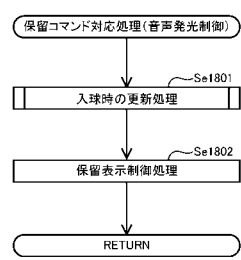
【図 283】



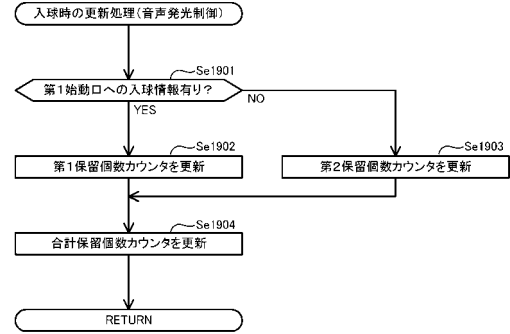
【図 284】



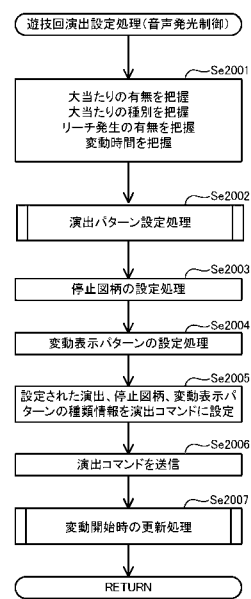
【図 285】



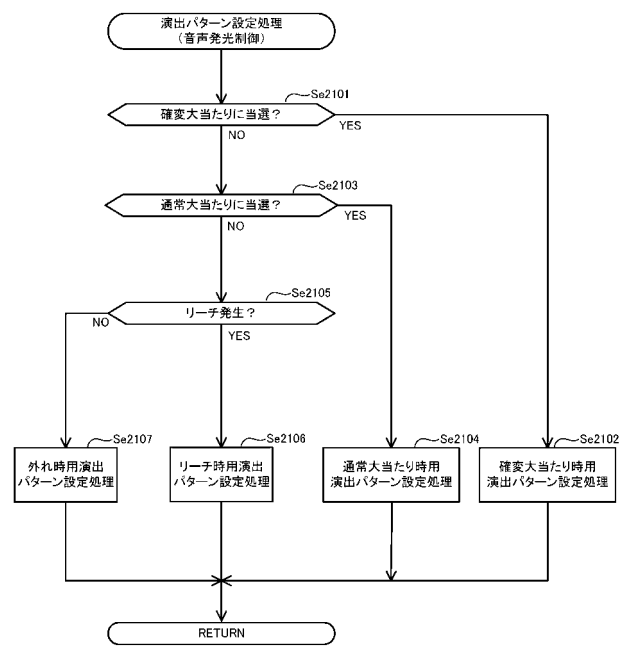
【図 286】



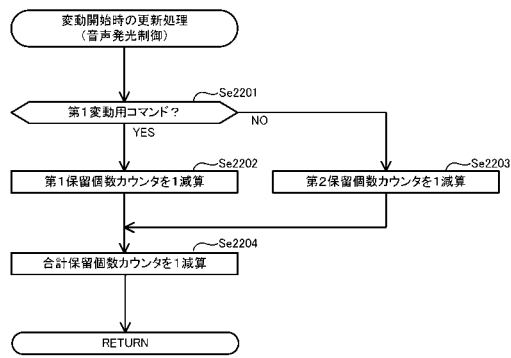
【図 287】



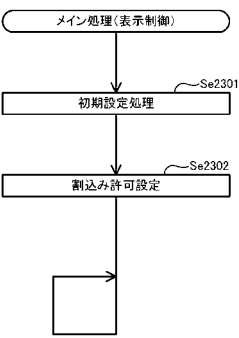
【図 288】



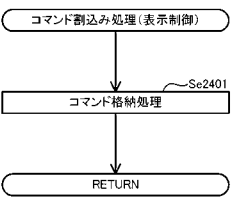
【図 2 8 9】



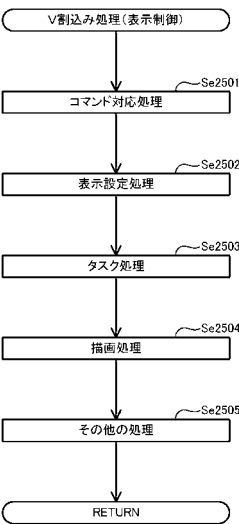
【図 2 9 0】



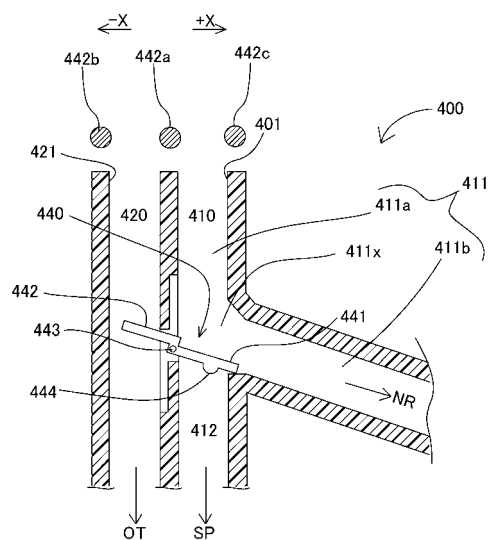
【図 2 9 1】



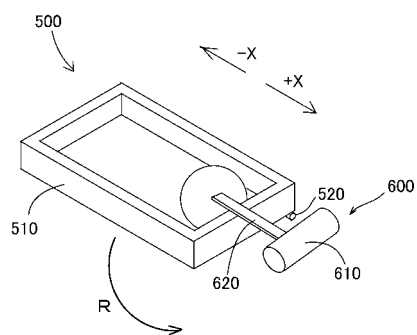
【図 2 9 2】



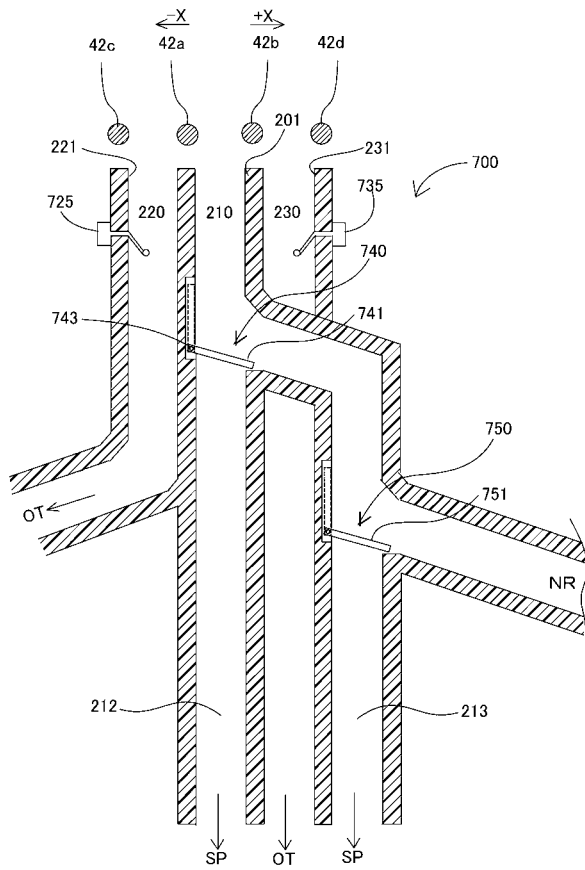
【図 2 9 4】



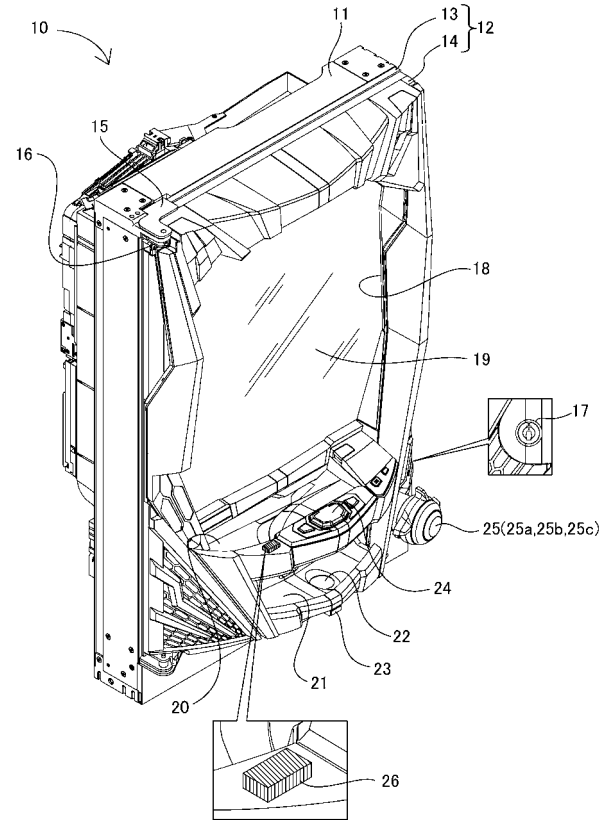
【図 2 9 6】



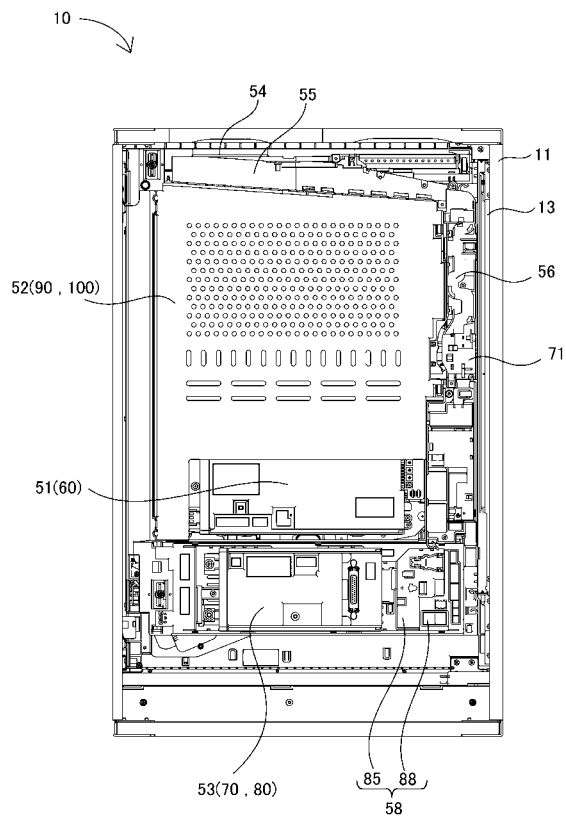
【図 297】



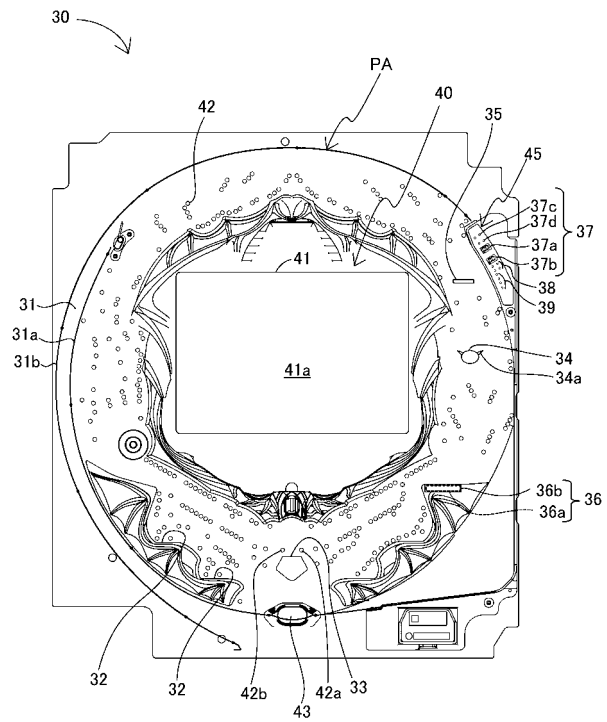
【図 298】



【図 299】



【図 300】

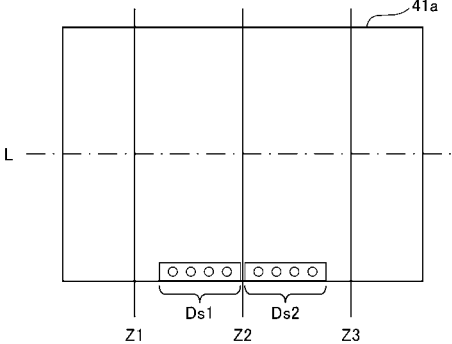


【図 3 0 1】

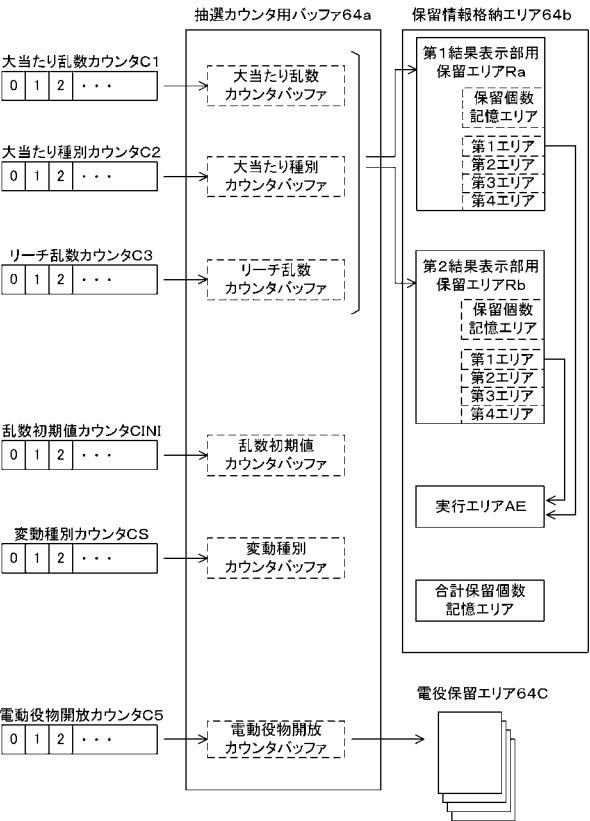
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

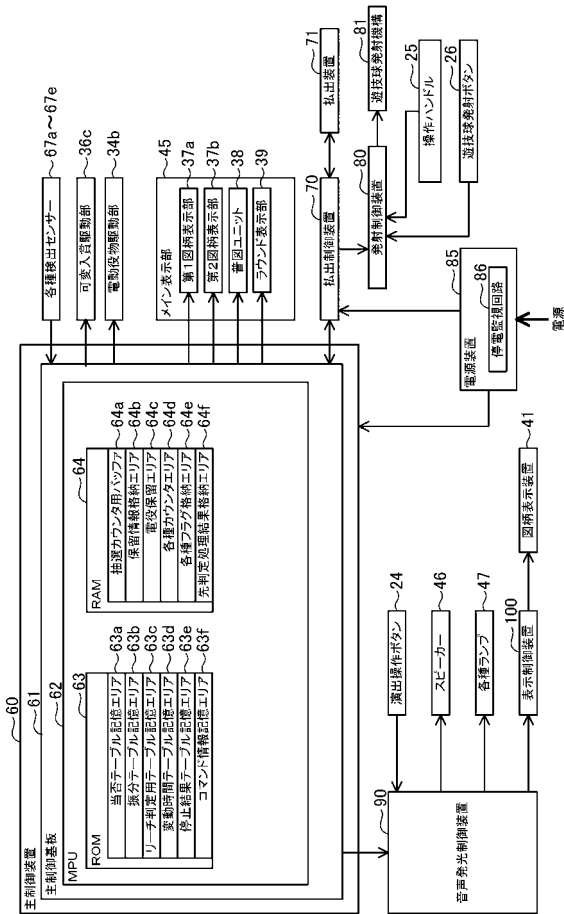
(b)



【図 3 0 3】



【図 3 0 2】



【図 3 0 4】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
6&66&99&130&163&194&240&306&334&361&394&467&492&556&597	大当たり当選
その他	外れ結果

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
6&35&66&99&115&130&147&163&177&194&222&232&240&262&277&289&306&334&348&361&394&422&443&467&492&524&539&556&571&597	大当たり当選
その他	外れ結果

【図 3 0 5】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

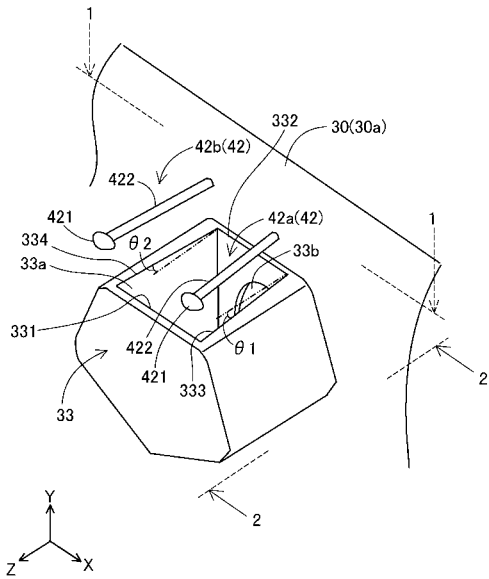
大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～5	16R確変大当たり
6～23	8R確変大当たり
24～27	16R通常大当たり
28～39	8R通常大当たり

(b)

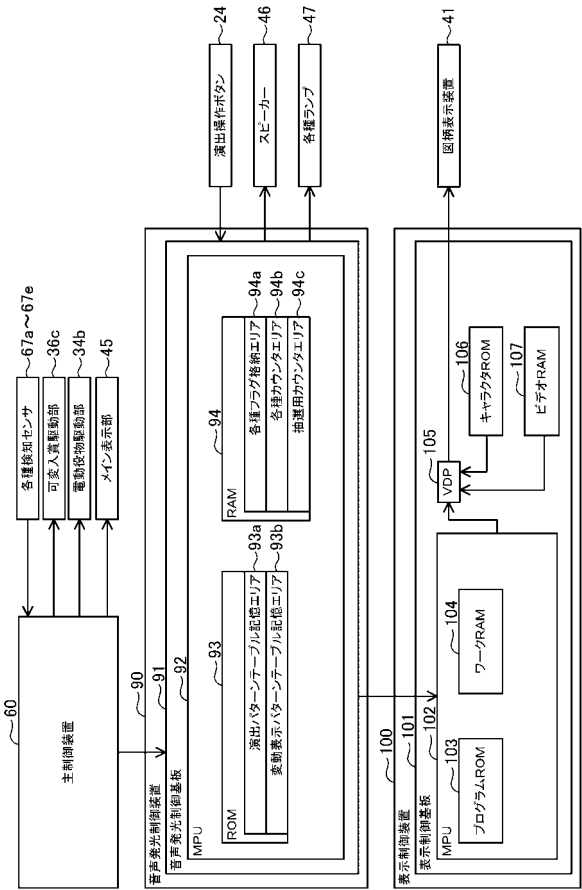
第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～12	16R確変大当たり
13～23	8R確変大当たり
24～30	16R通常大当たり
31～39	8R通常大当たり

【図 3 0 7】

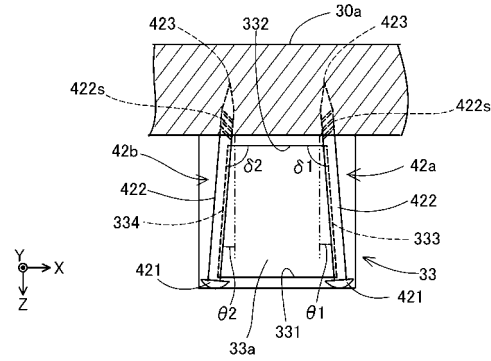


【図 3 0 6】

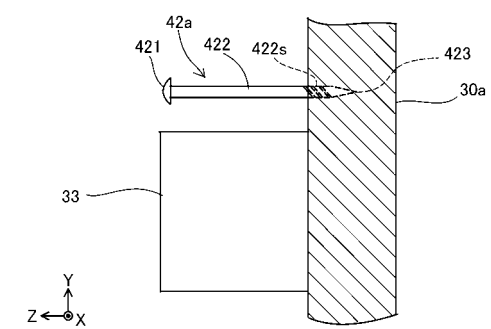


【図 3 0 8】

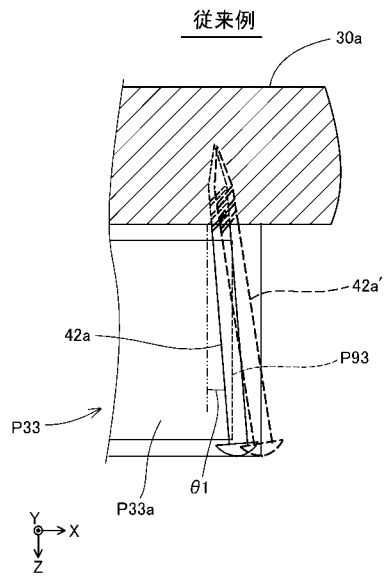
(a) 1-1線矢視断面図



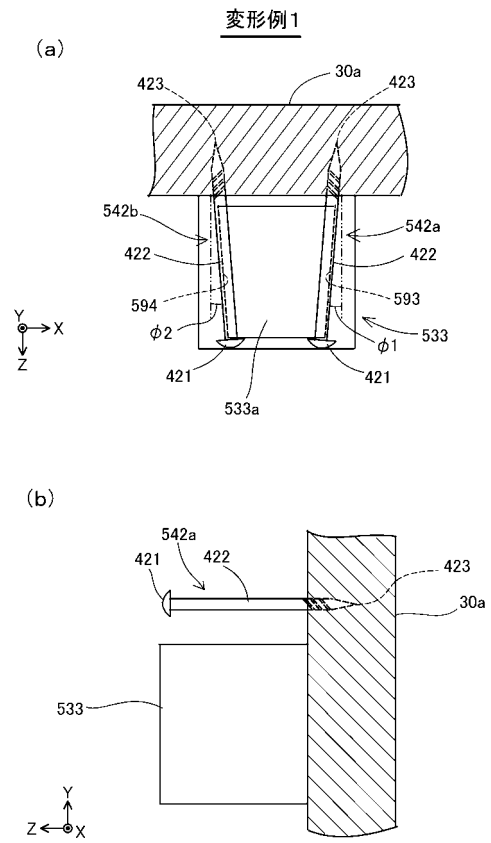
(b) 2-2線矢視断面図



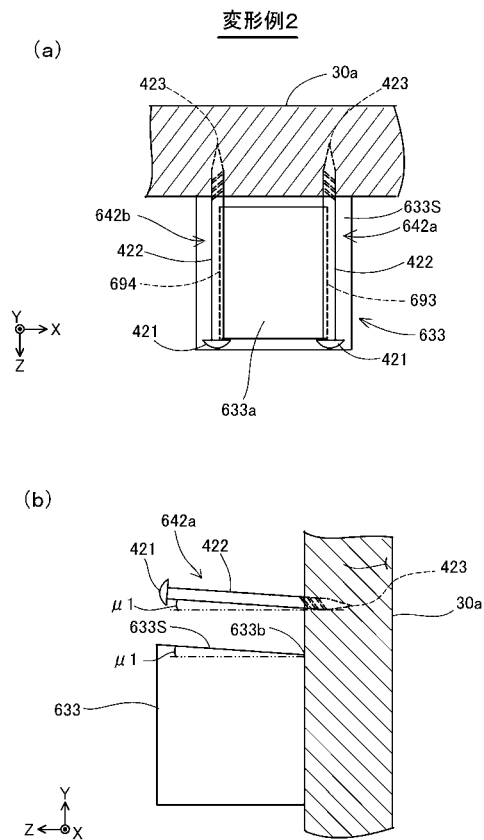
【図 3 0 9】



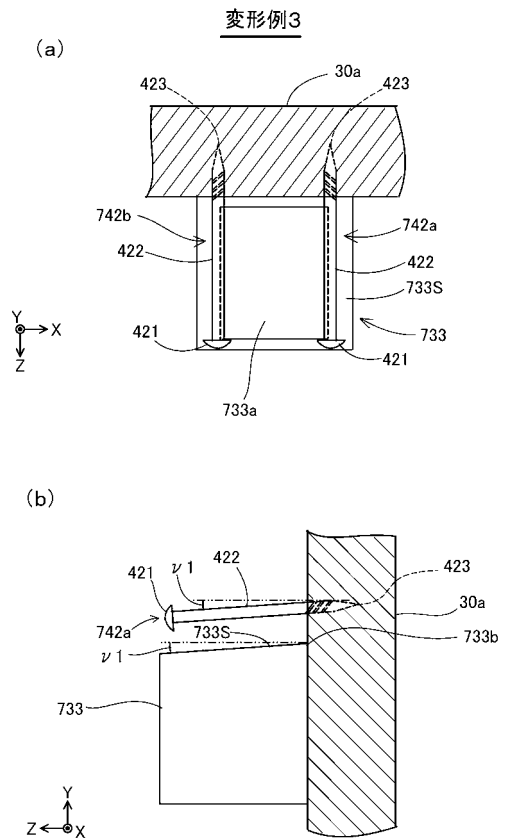
【図 3 1 0】



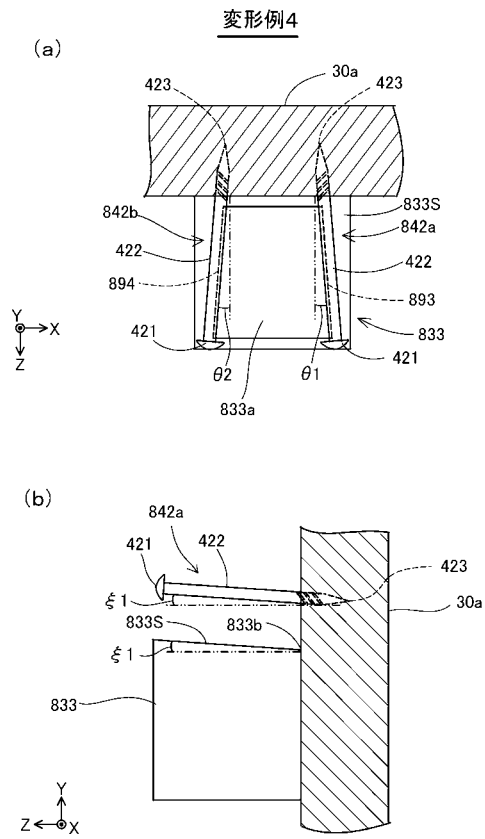
【図 3 1 1】



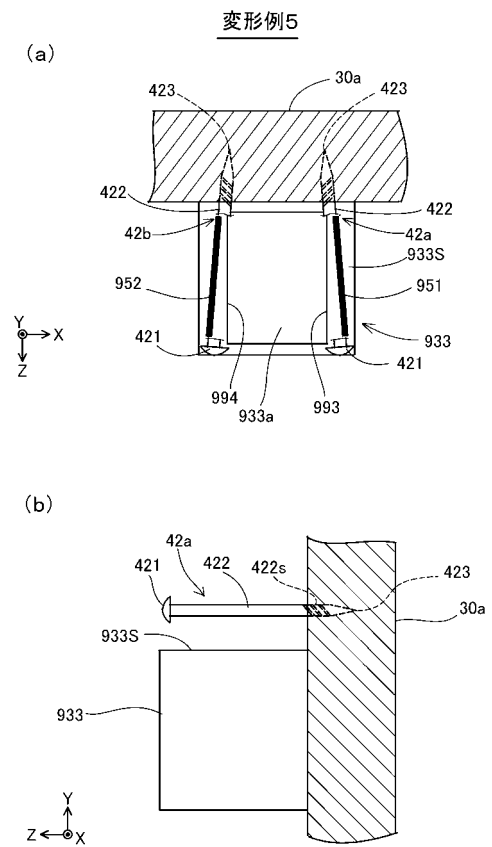
【図 3 1 2】



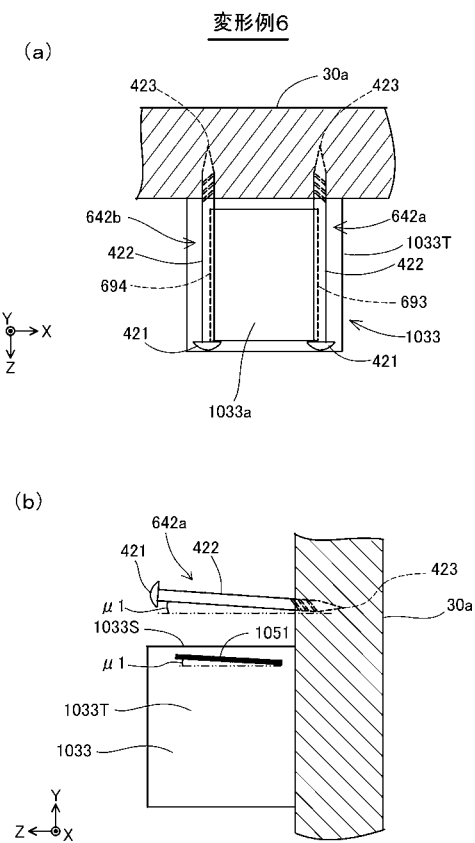
【図 3 1 3】



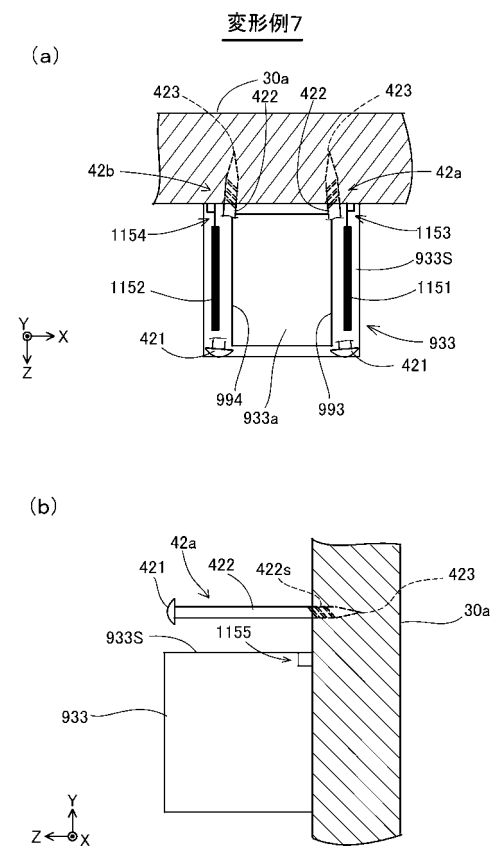
【図 3 1 4】



【図 3 1 5】



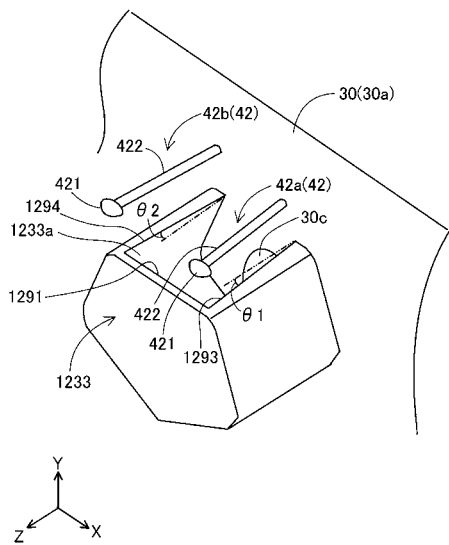
【図 3 1 6】



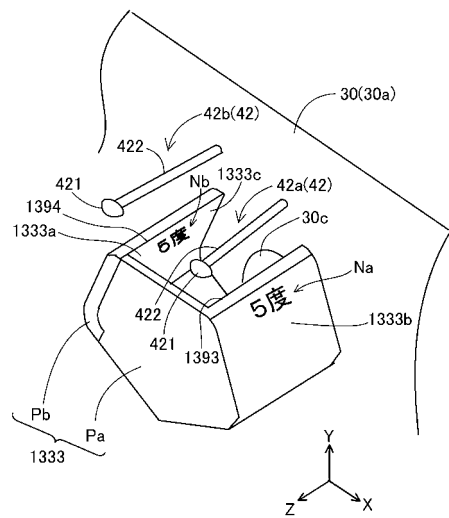
【図 3 1 7】

【図 3 1 8】

変形例8

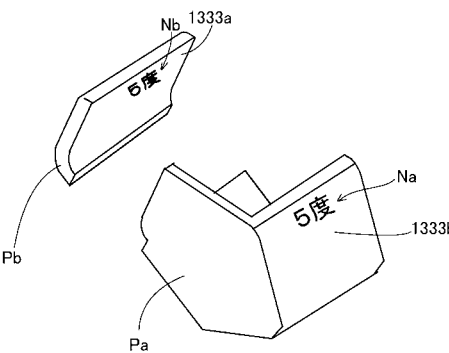


変形例9

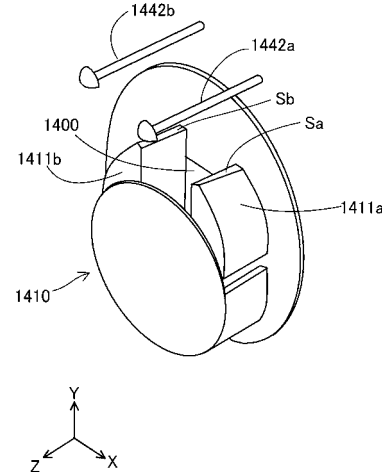


【図 3 1 9】

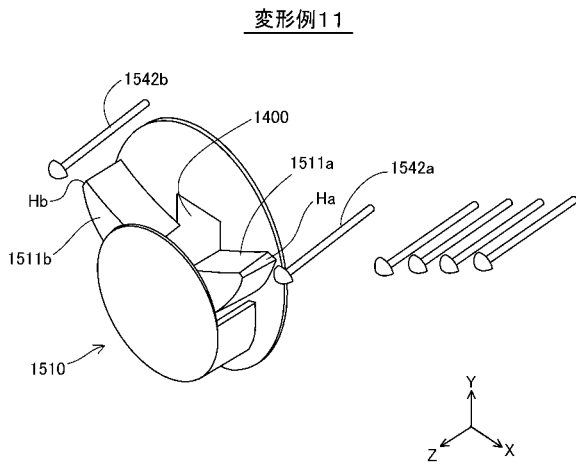
【図 3 2 0】



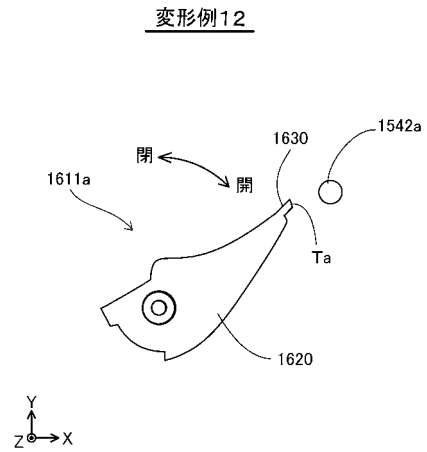
変形例10



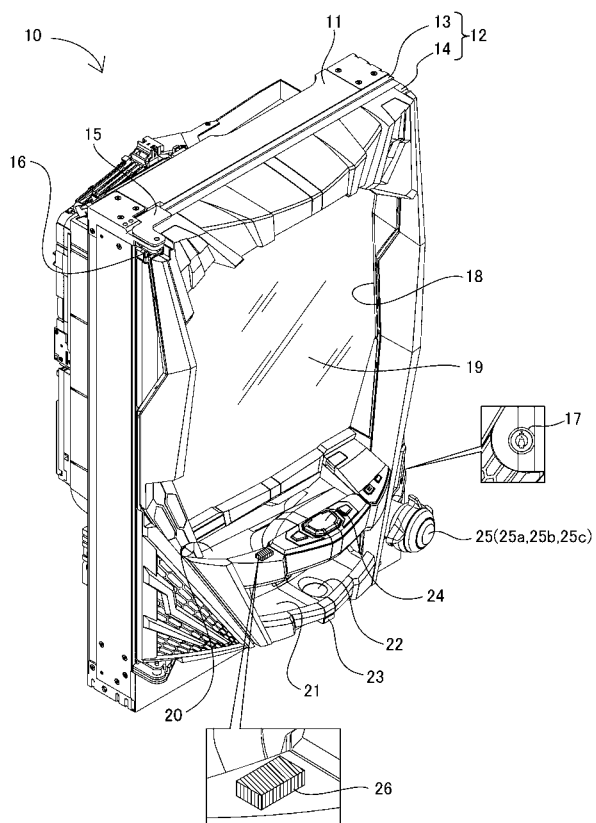
【図 3 2 1】



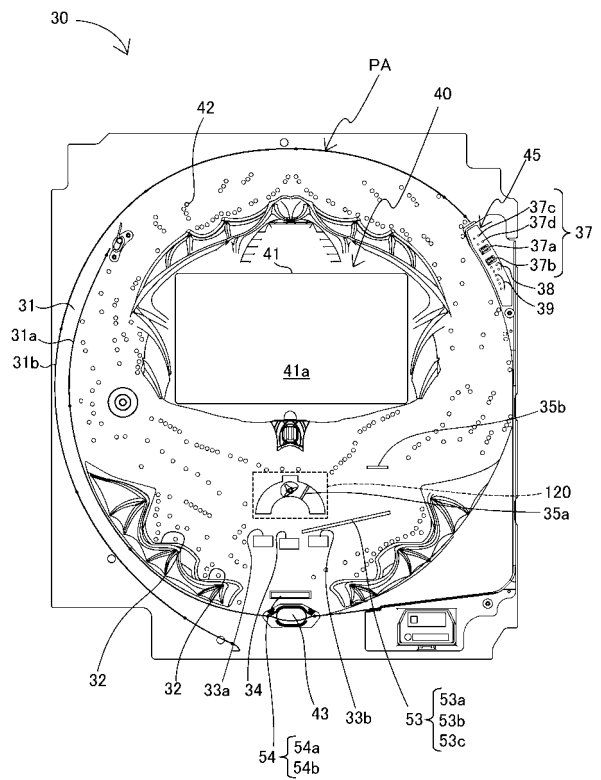
【図 3 2 2】



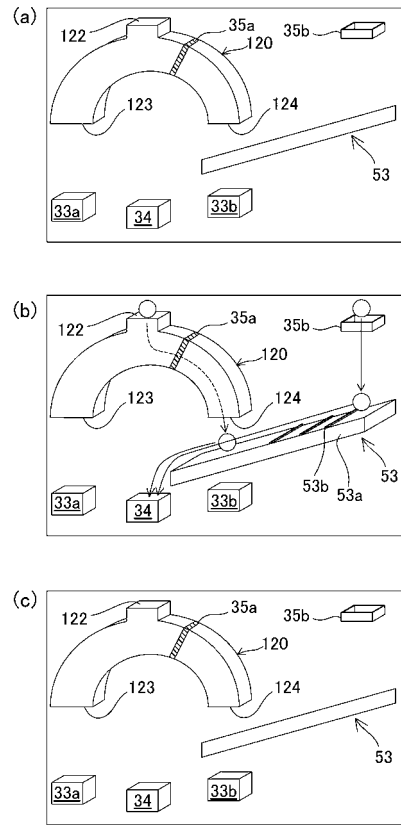
【図 3 2 3】



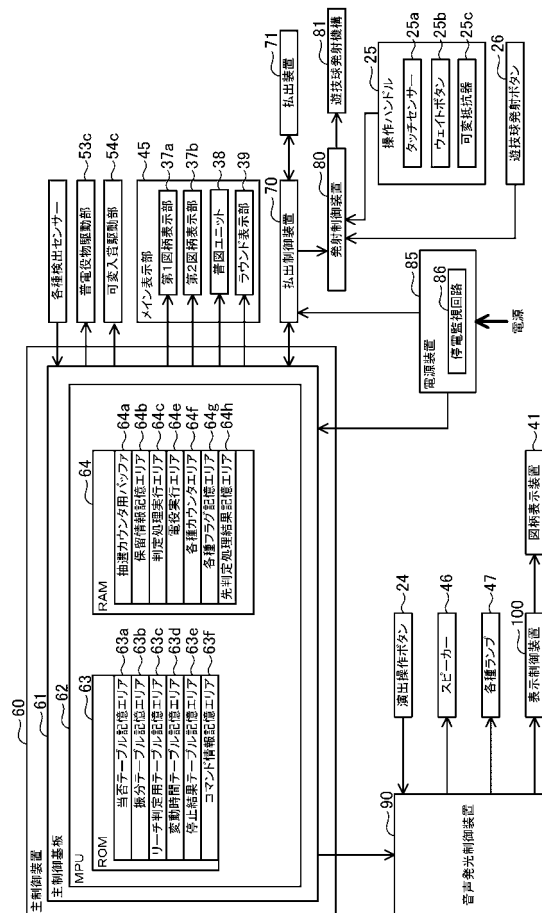
【図 3 2 4】



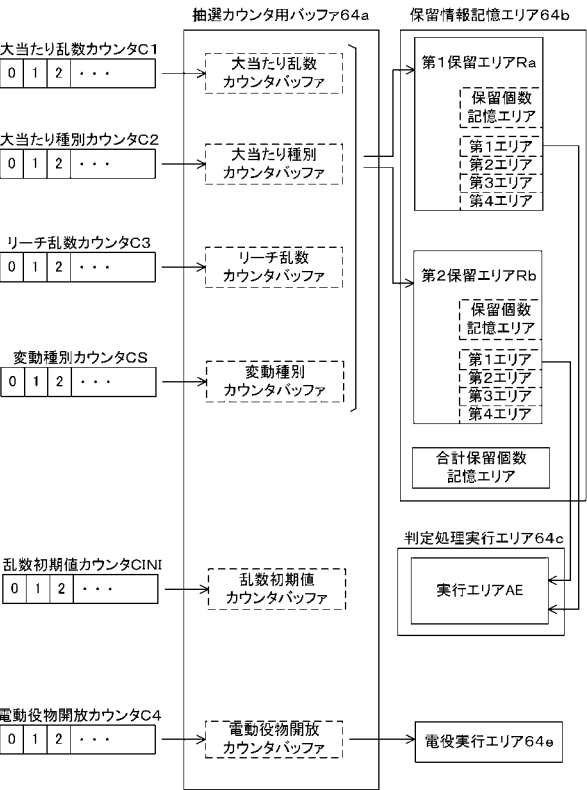
【图 3 2 6】



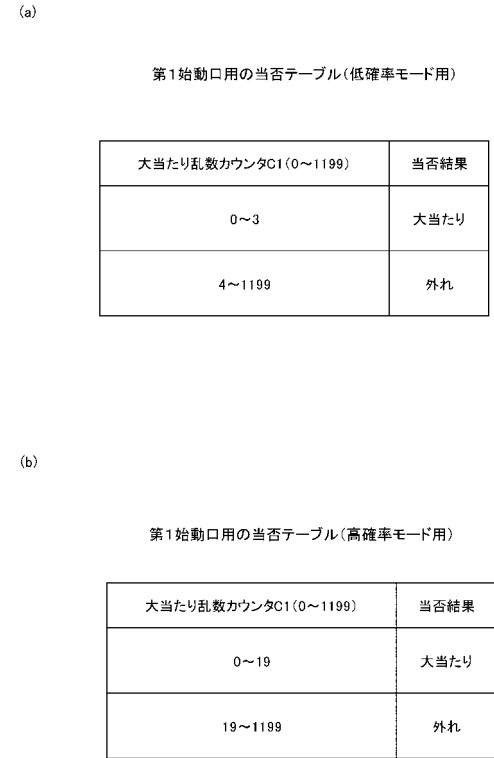
【図 3 2 8】



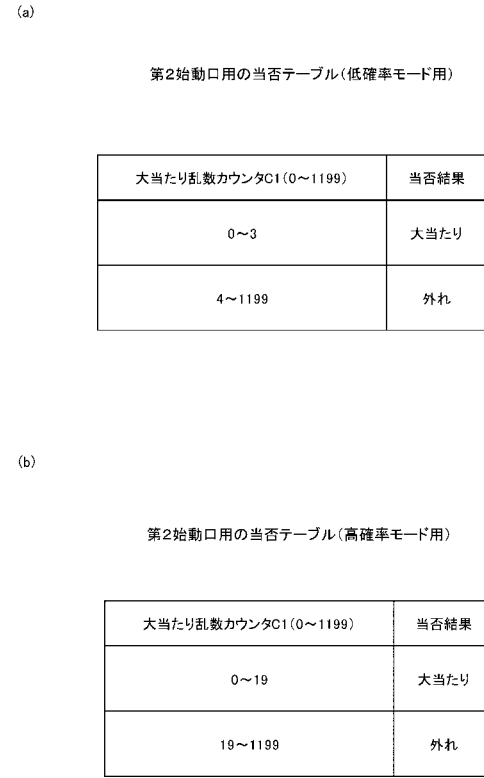
【図 3 2 9】



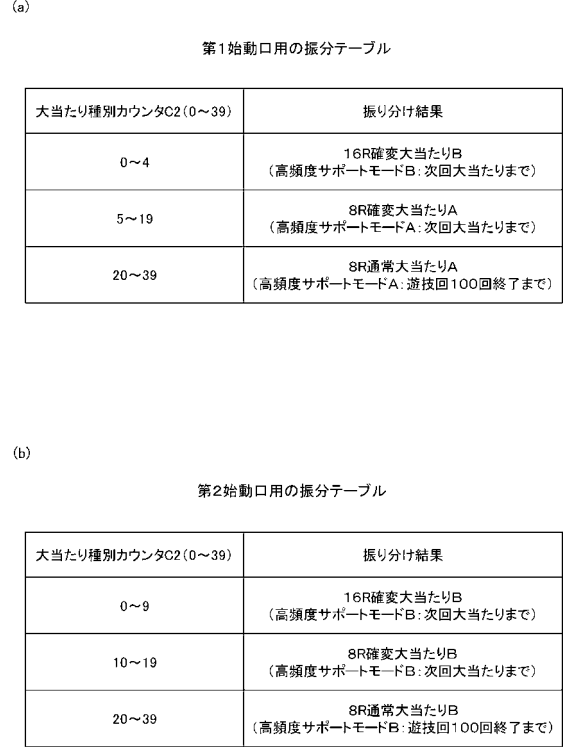
【図 3 3 0】



【図 3 3 1】



【図 3 3 2】



【図 3 3 3】

(a)

電動役物開放抽選用可否テーブル
(低頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0〜465)	可否結果
0、1	電役開放当選
2〜465	外れ

各サポートモードの詳細

サポートモードの種類	電役開放抽選の当選確率	変動時間	開放時間
低頻度サポートモード	1/233	10秒	3秒 ただし 遊技球1個が入球したら閉鎖
高頻度サポートモードA	231/233	0.05秒	3秒 ただし 遊技球1個が入球したら閉鎖
高頻度サポートモードB	231/233	0.05秒	6秒 又は 遊技球1個が入球したら閉鎖

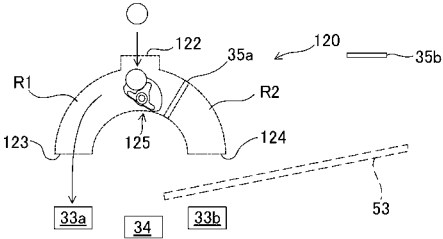
(b)

電動役物開放抽選用可否テーブル
(高頻度サポートモード用)

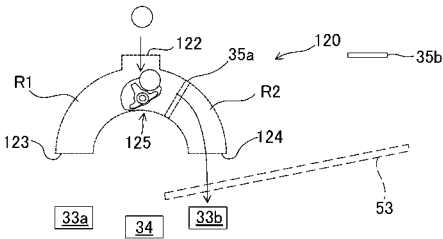
電動役物開放カウンタC4(0〜465)	可否結果
0〜461	電役開放当選
462〜465	外れ

【図 3 3 5】

(a)

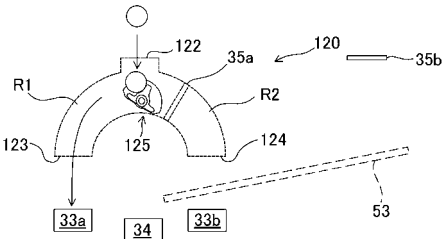


(b)

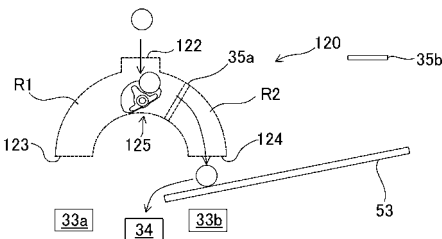


【図 3 3 6】

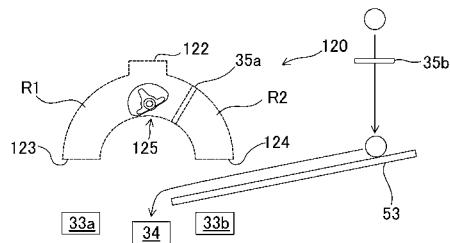
(a)



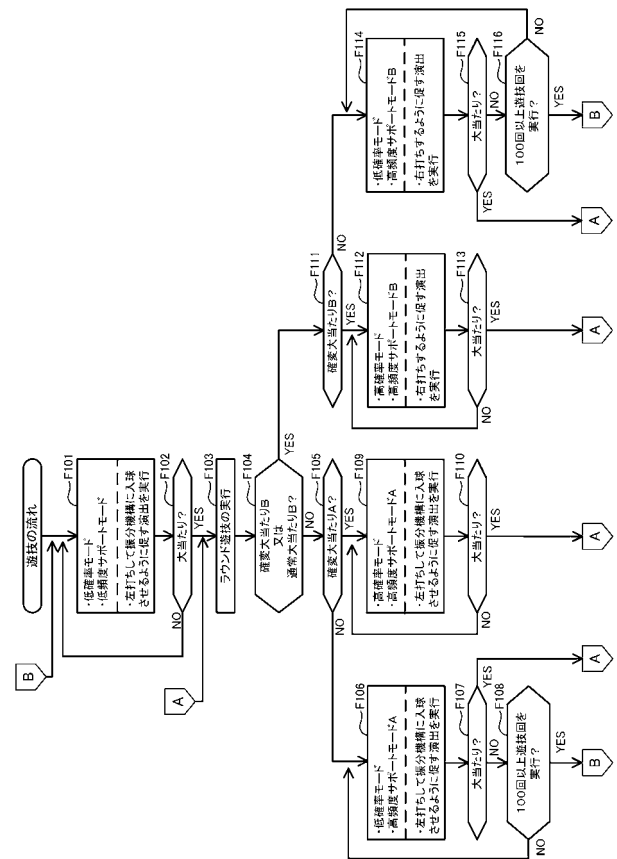
(b)



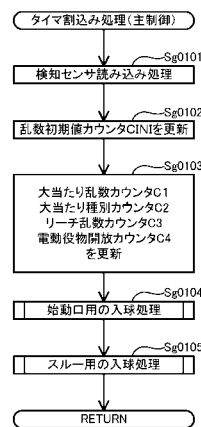
【図 3 3 7】



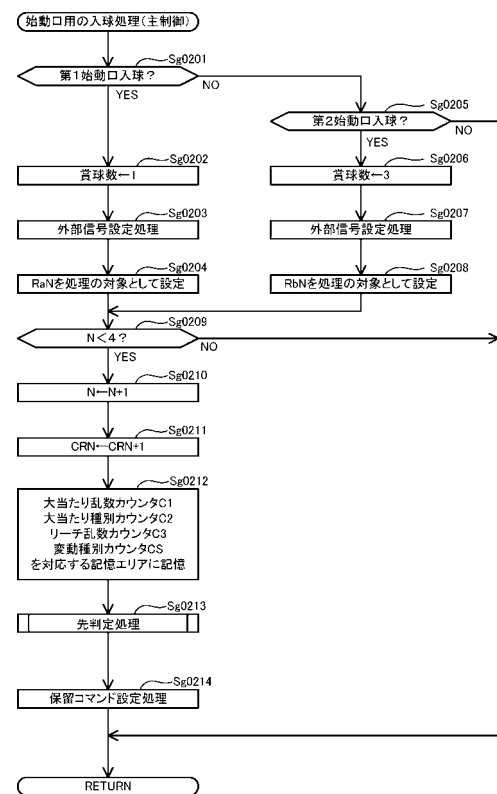
【図 3 3 8】



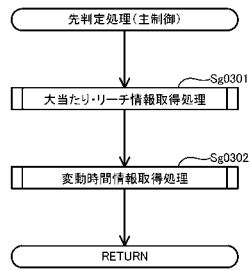
【図 3 3 9】



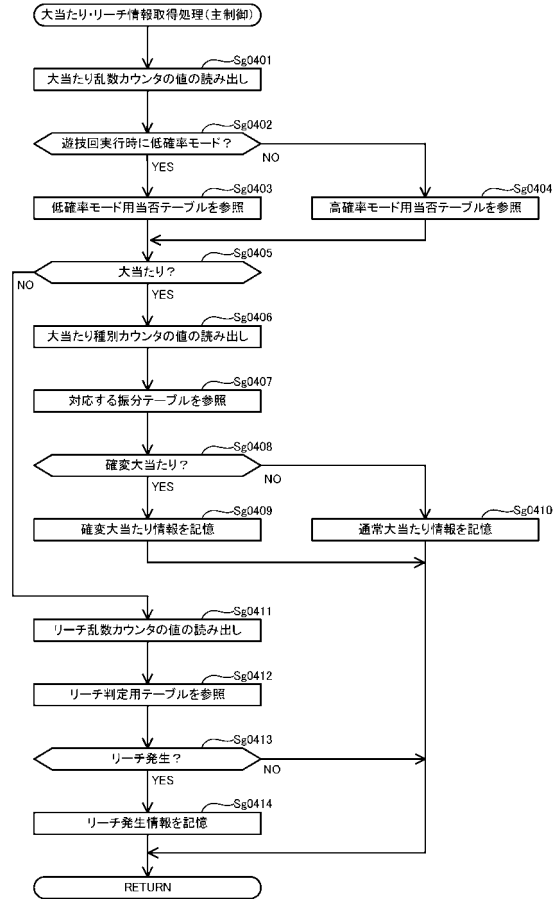
【図 3 4 0】



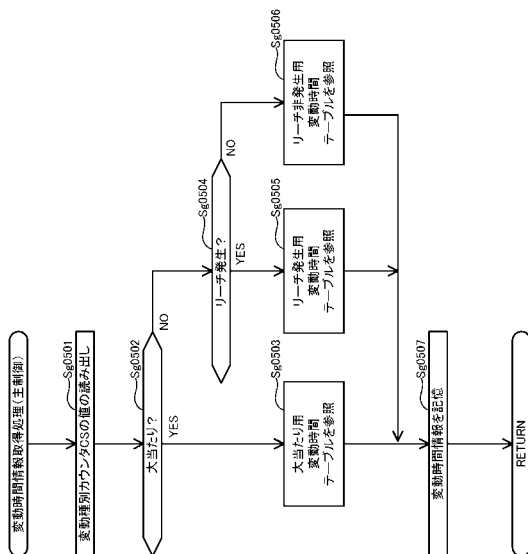
【図 3 4 1】



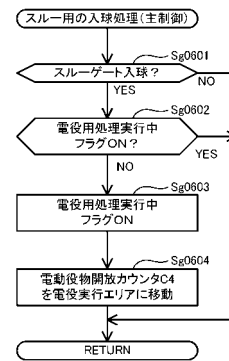
【図 3 4 2】



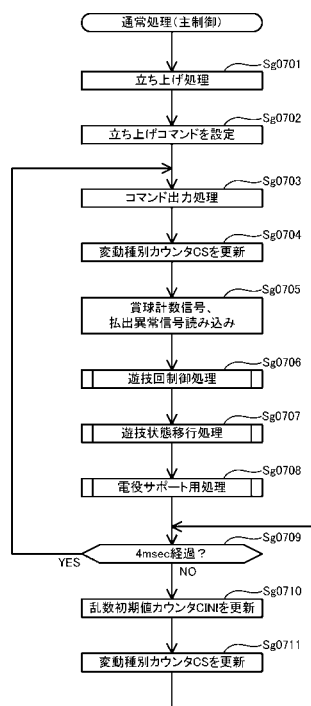
【図 3 4 3】



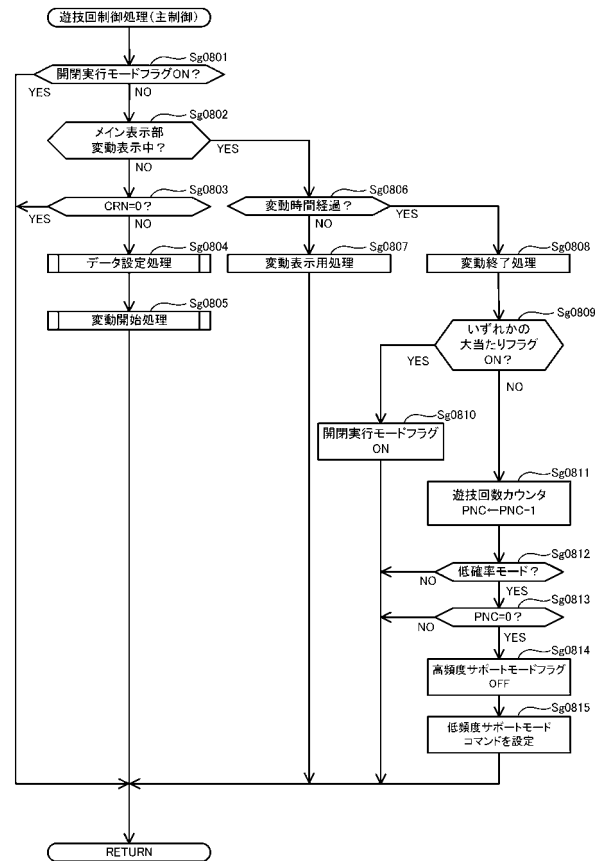
【図 3 4 4】



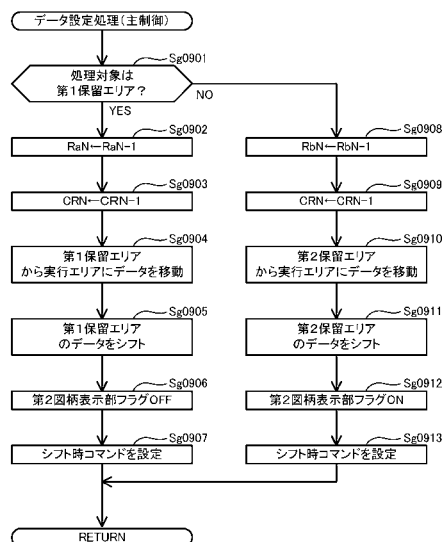
【図 3 4 5】



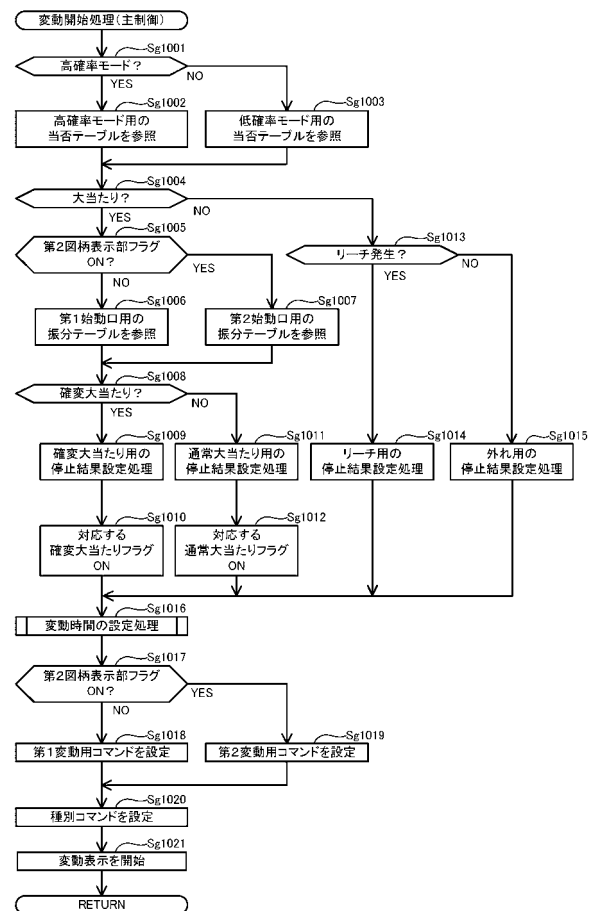
【図 3 4 6】



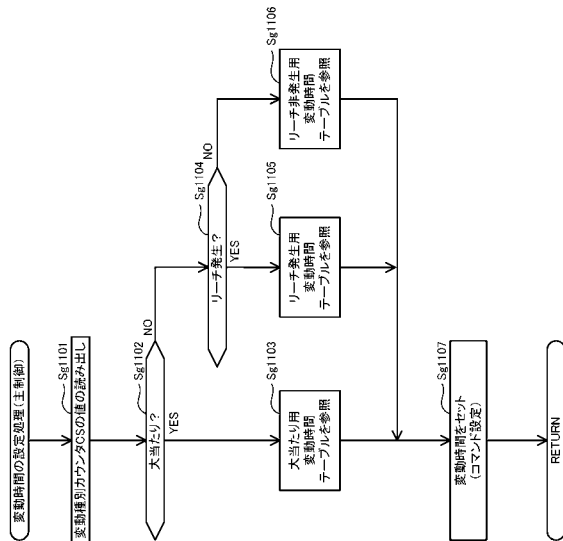
【図 3 4 7】



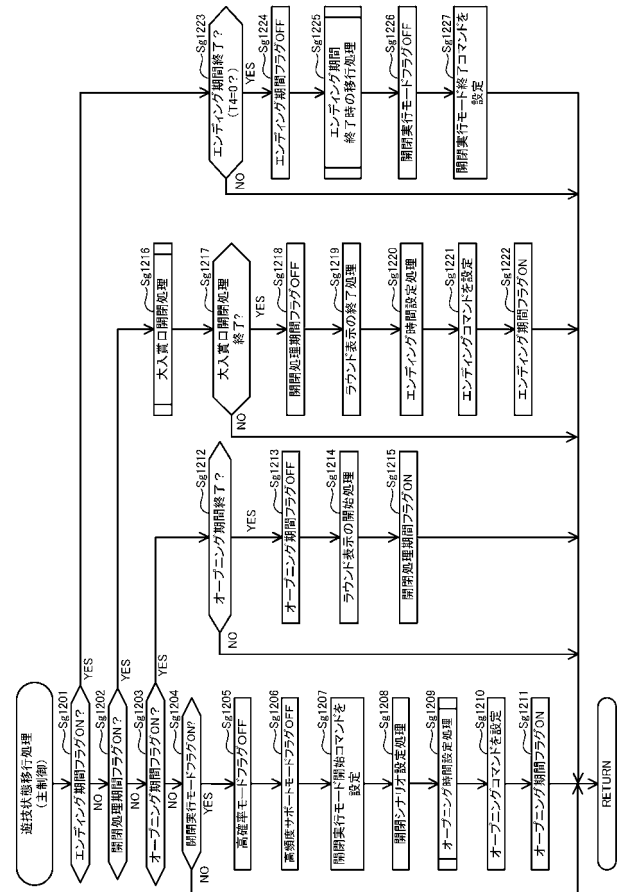
【図 3 4 8】



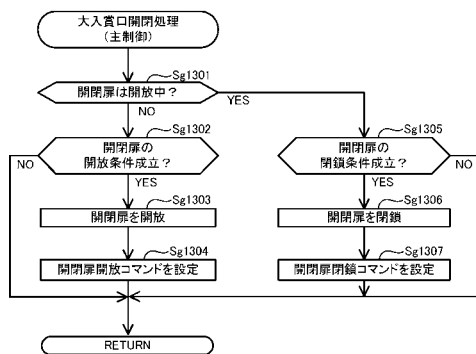
【図 3 4 9】



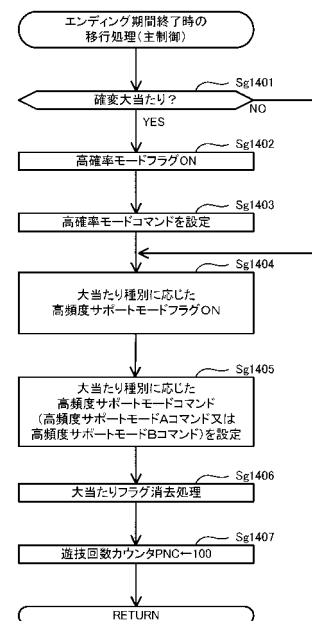
【図 3 5 0】



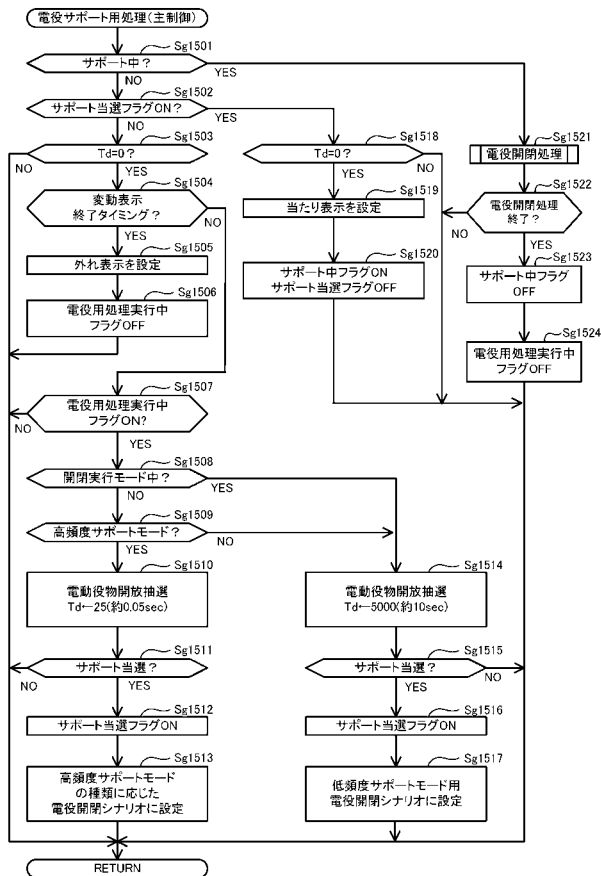
【図 3 5 1】



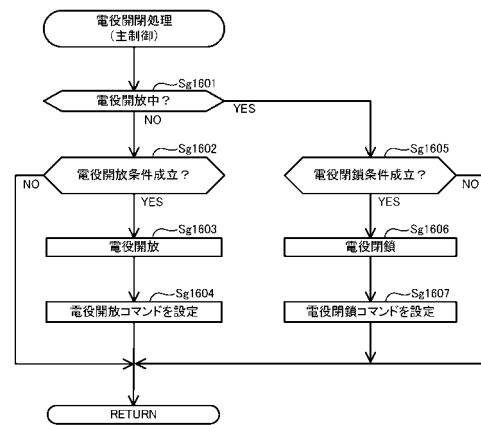
【図 3 5 2】



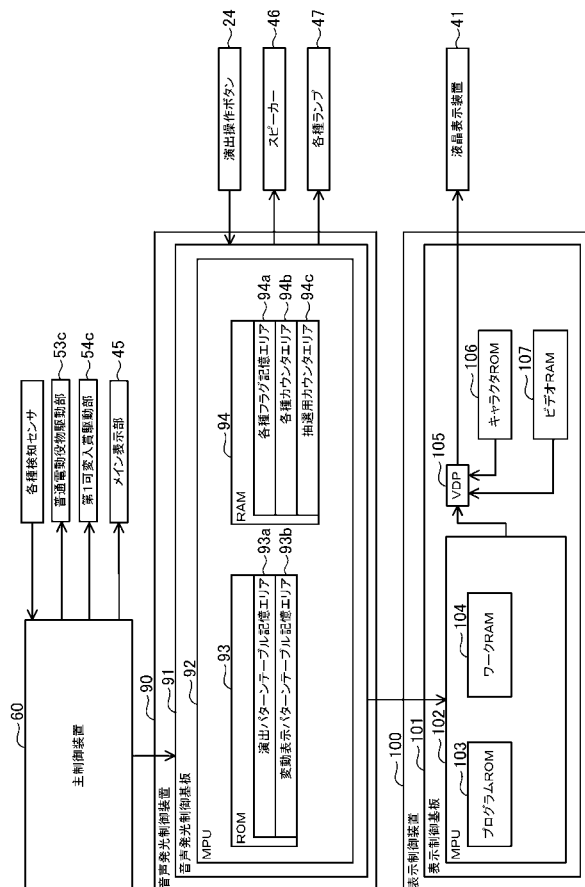
【図 3 5 3】



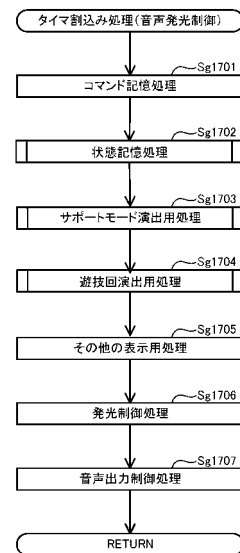
【図 3 5 4】



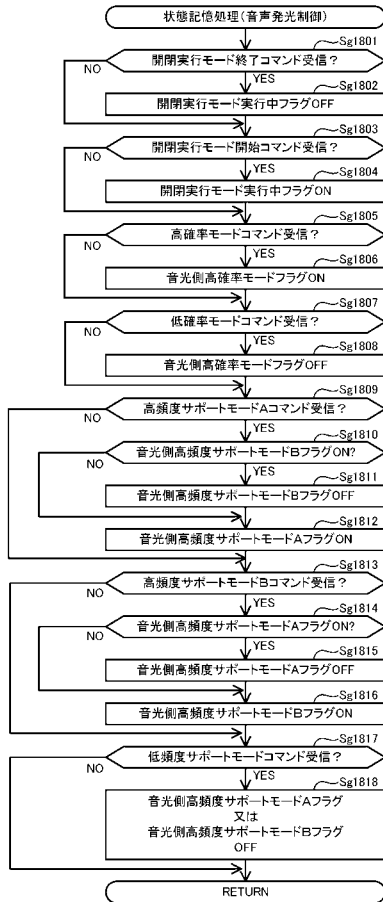
【図 3 5 5】



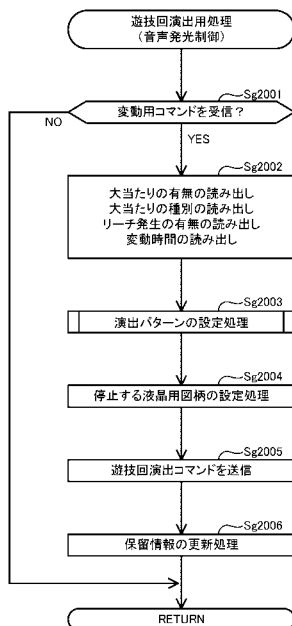
【図 3 5 6】



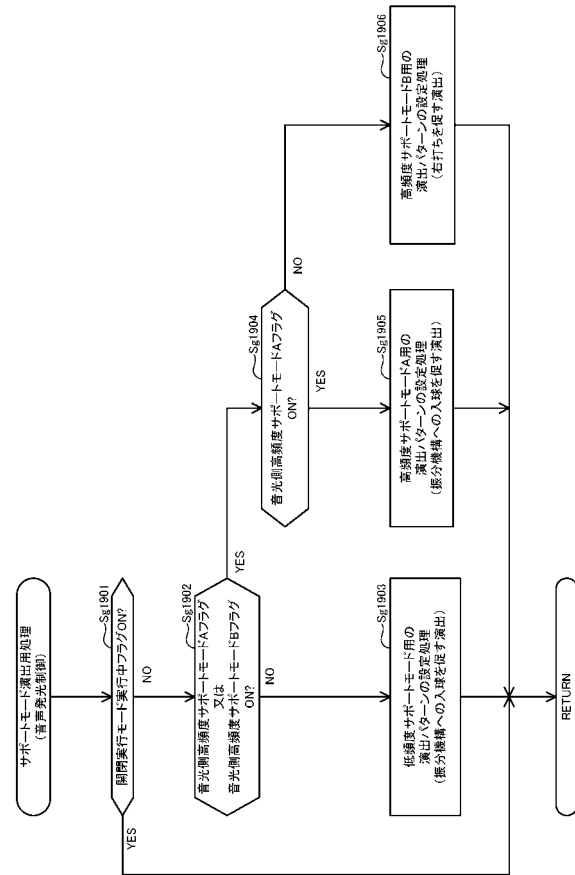
【図 3 5 7】



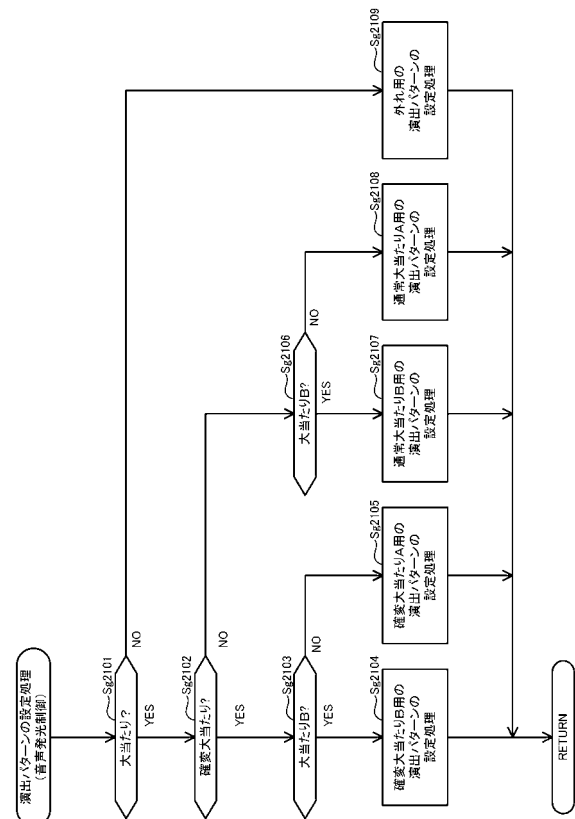
【図 3 5 9】



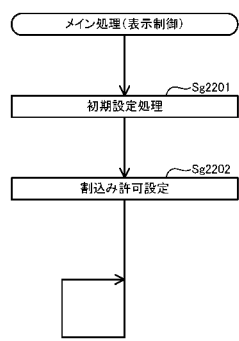
【図 3 5 8】



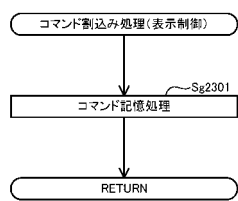
【図 3 6 0】



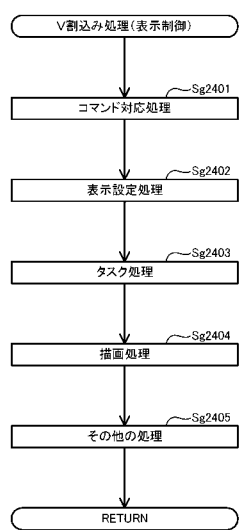
【図 3 6 1】



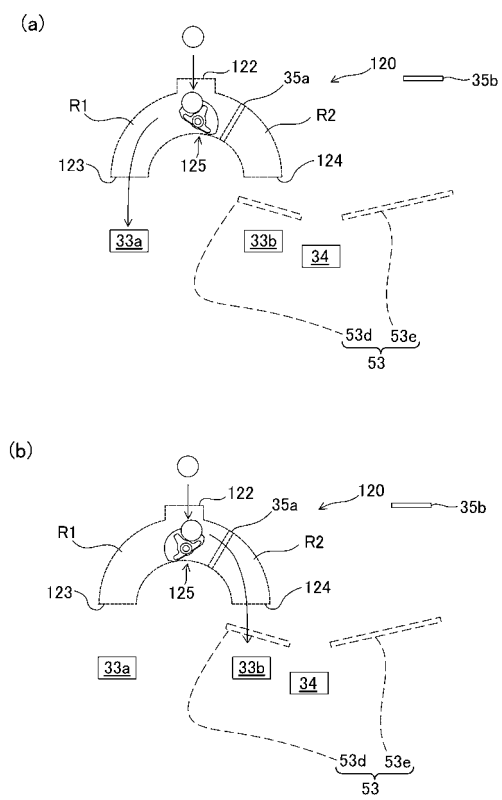
【図 3 6 2】



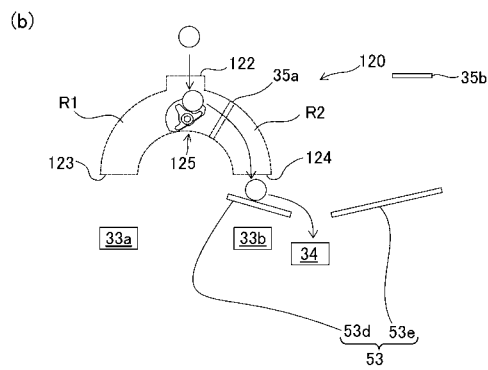
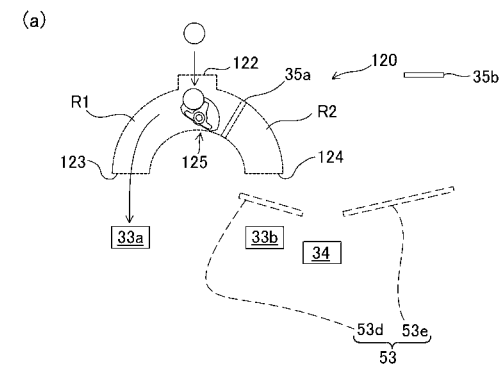
【図 3 6 3】



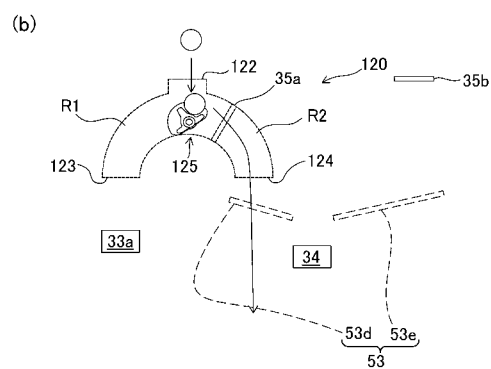
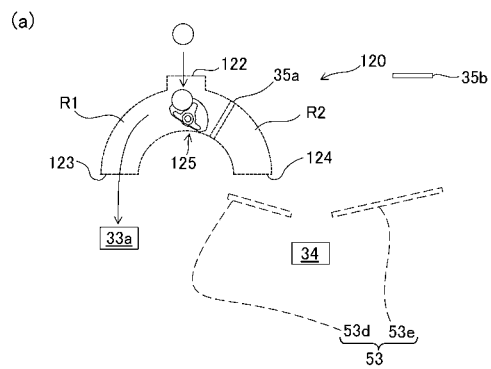
【図 3 6 4】



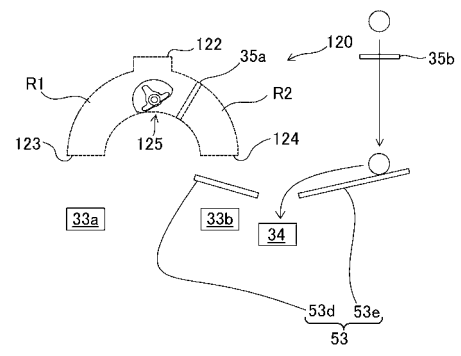
【図 3 6 5】



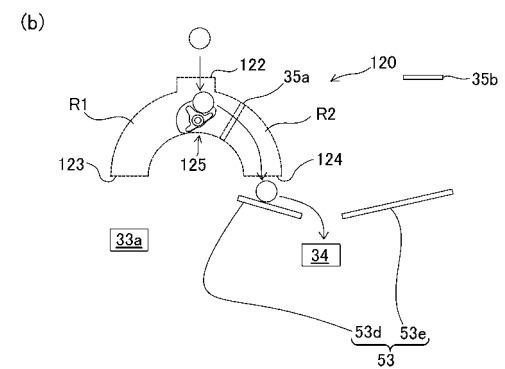
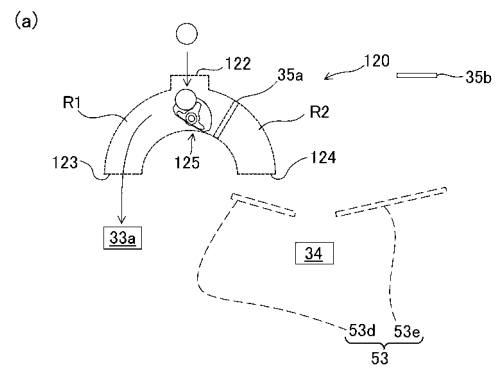
【図 3 6 7】



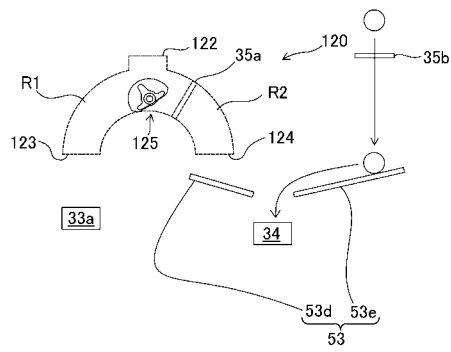
【図 3 6 6】



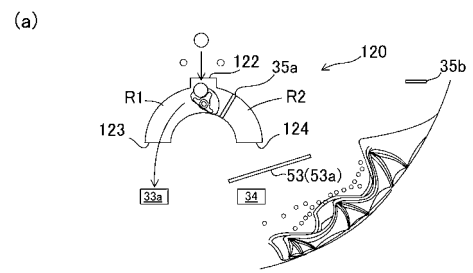
【図 3 6 8】



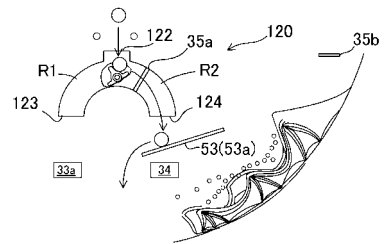
【図 3 6 9】



【図 3 7 0】

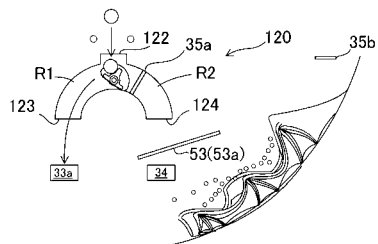


(b)



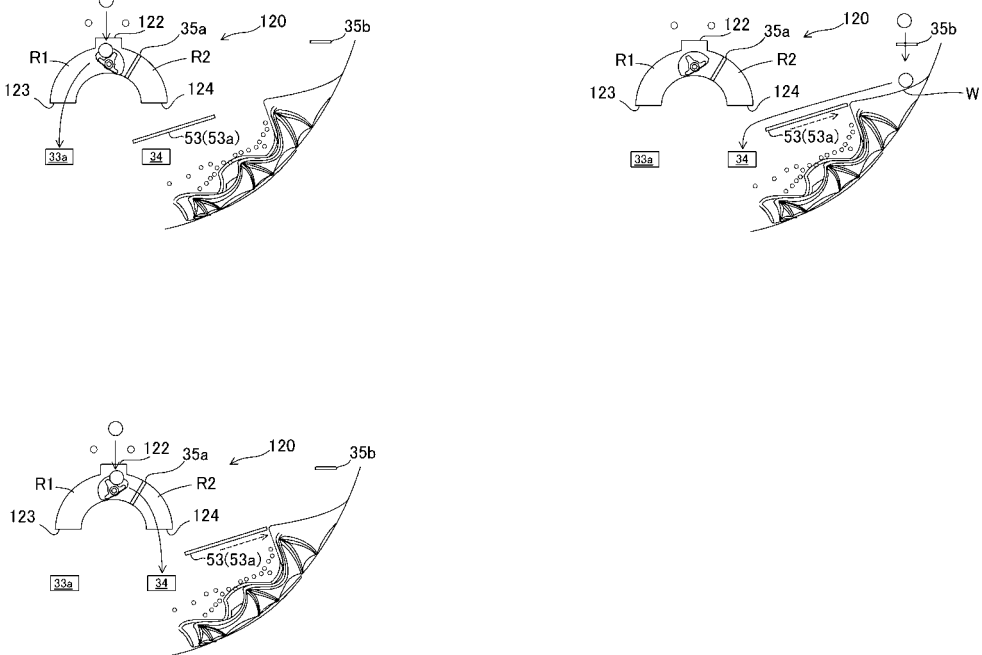
【図 3 7 1】

(a)

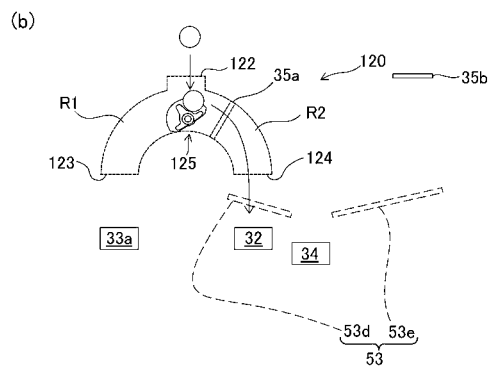
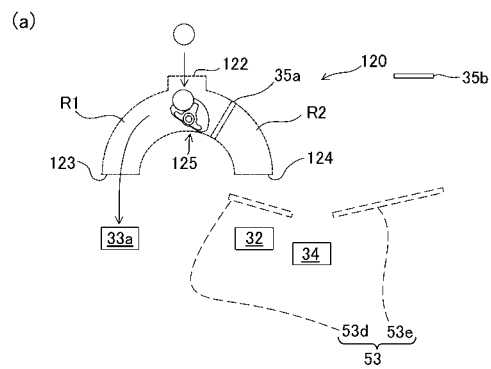


【図 3 7 2】

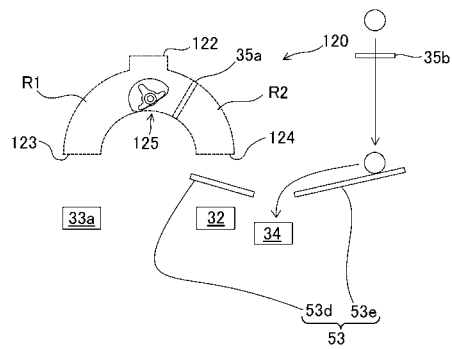
(b)



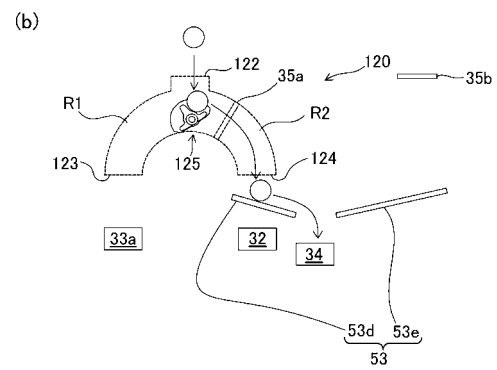
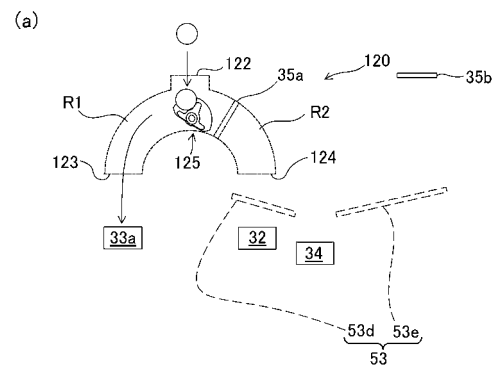
【図 373】



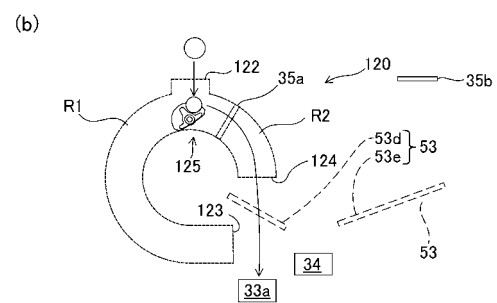
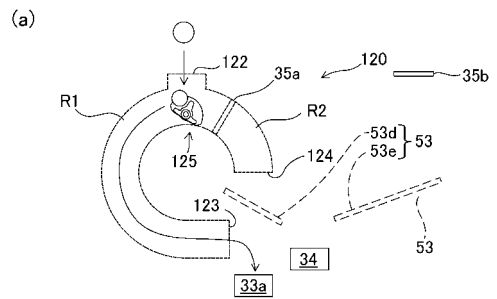
【図 375】



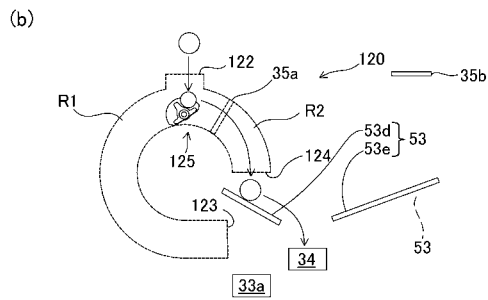
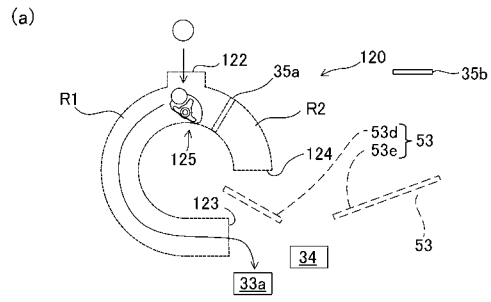
【図 374】



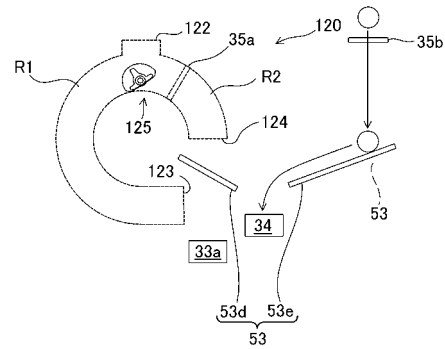
【図 376】



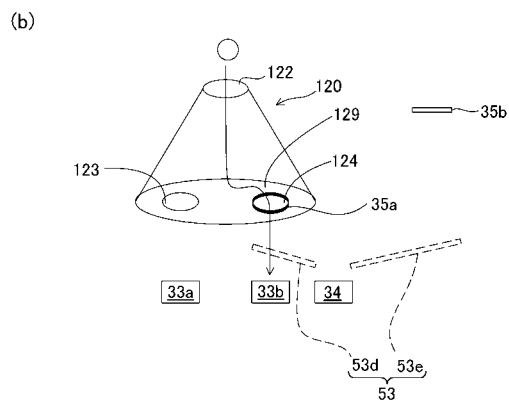
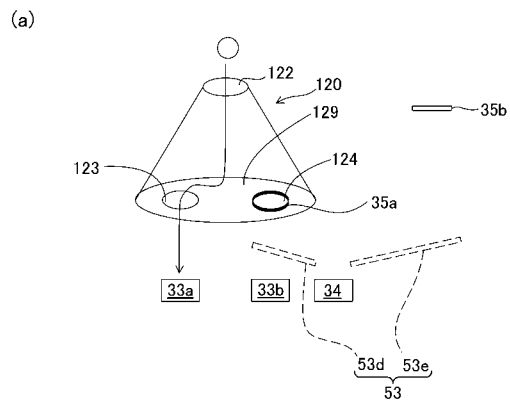
【図 377】



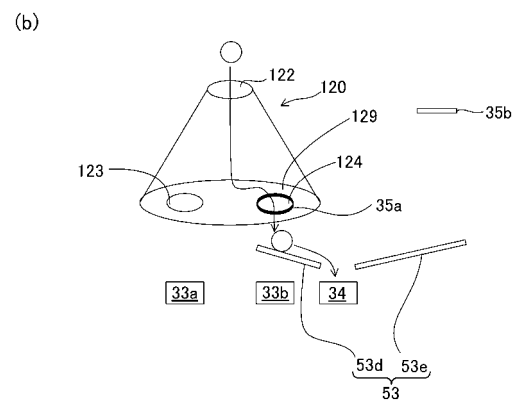
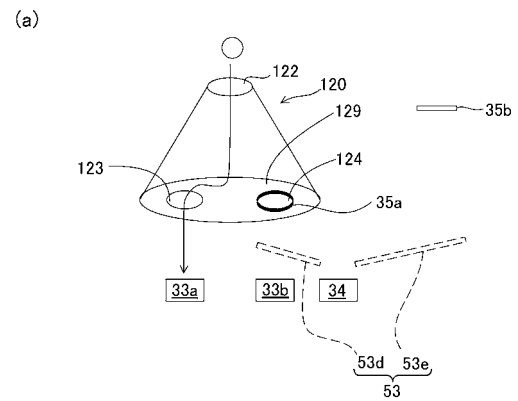
【図 378】



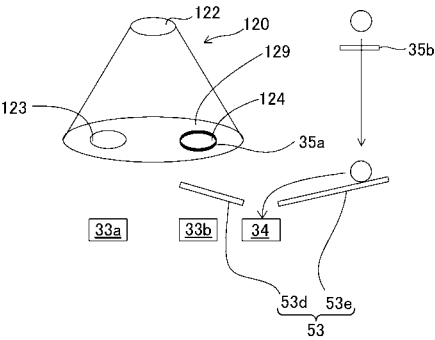
【図 379】



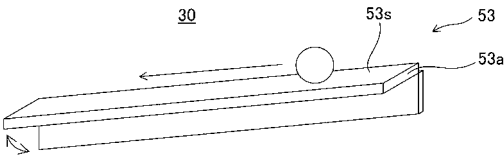
【図 380】



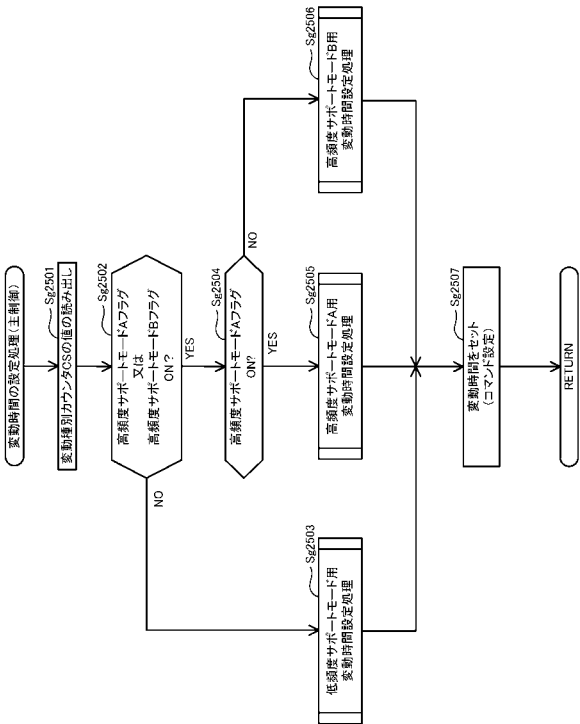
【図 3 8 1】



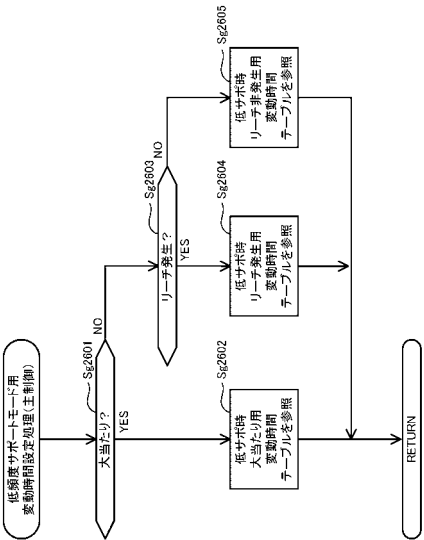
【図 3 8 2】



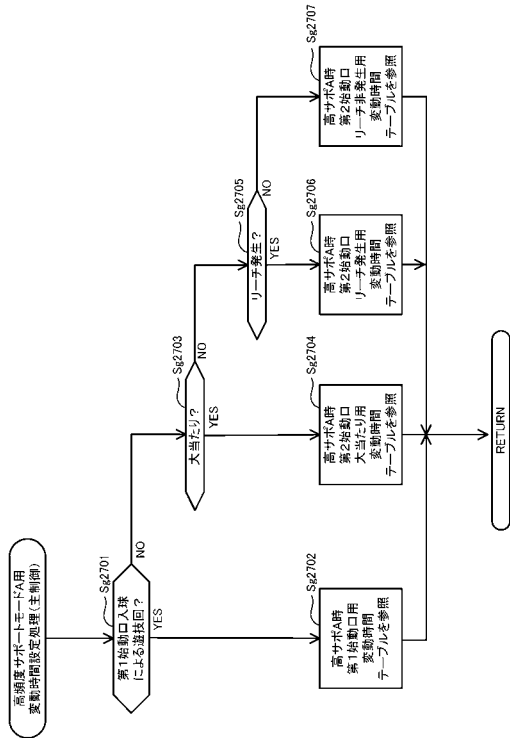
【図 3 8 3】



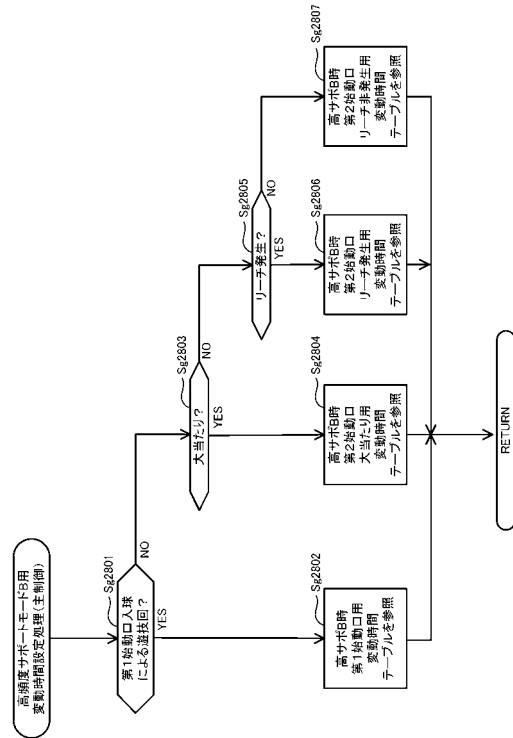
【図 3 8 4】



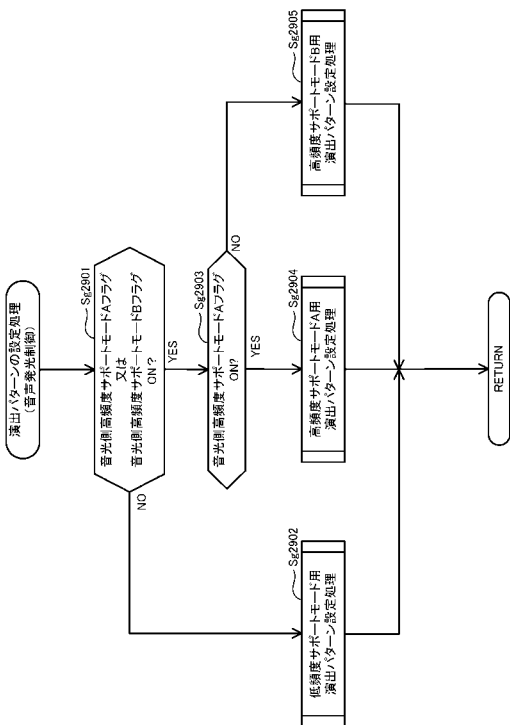
【図 385】



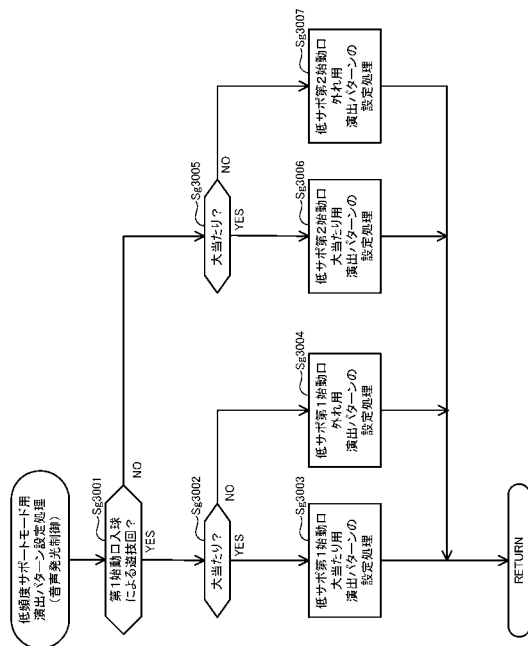
【図 386】



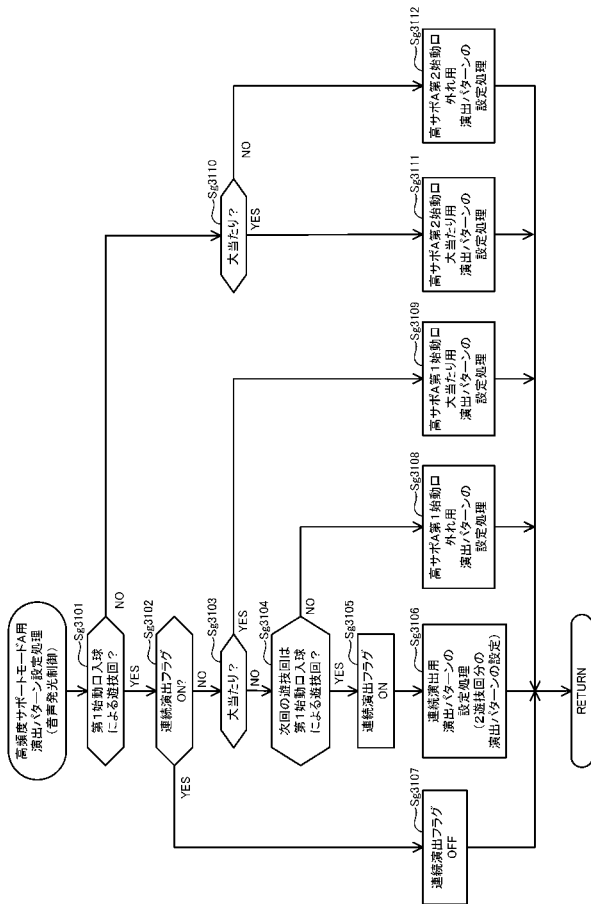
【図 387】



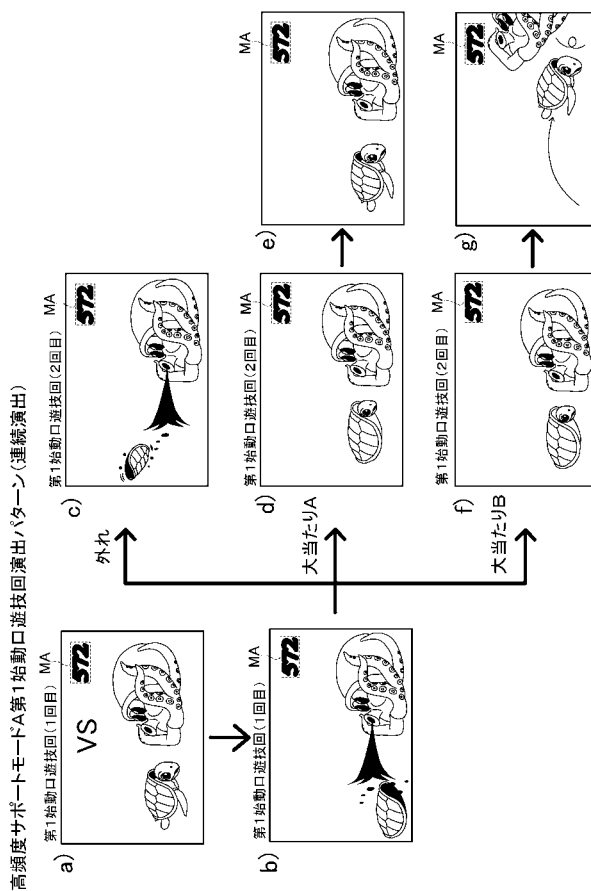
【図 388】



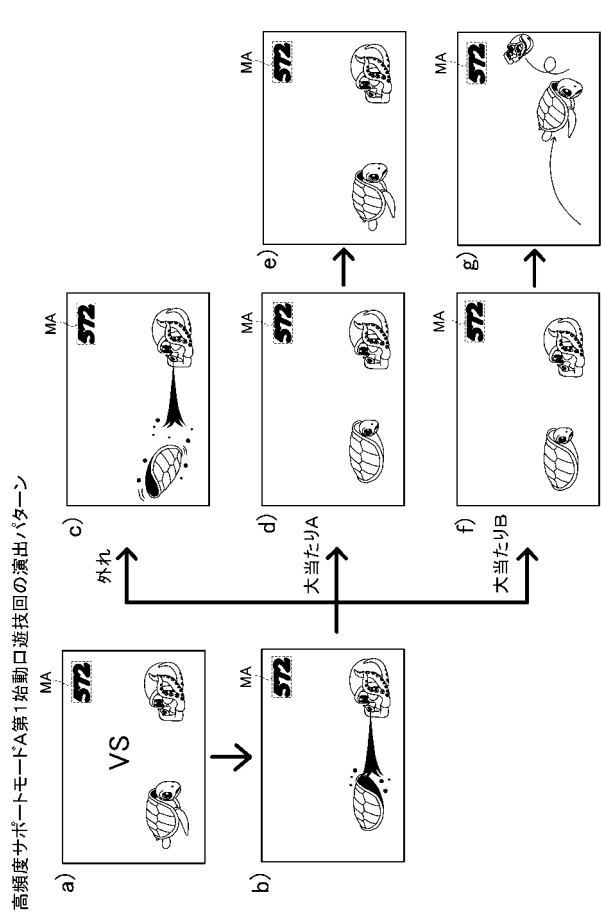
【図 389】



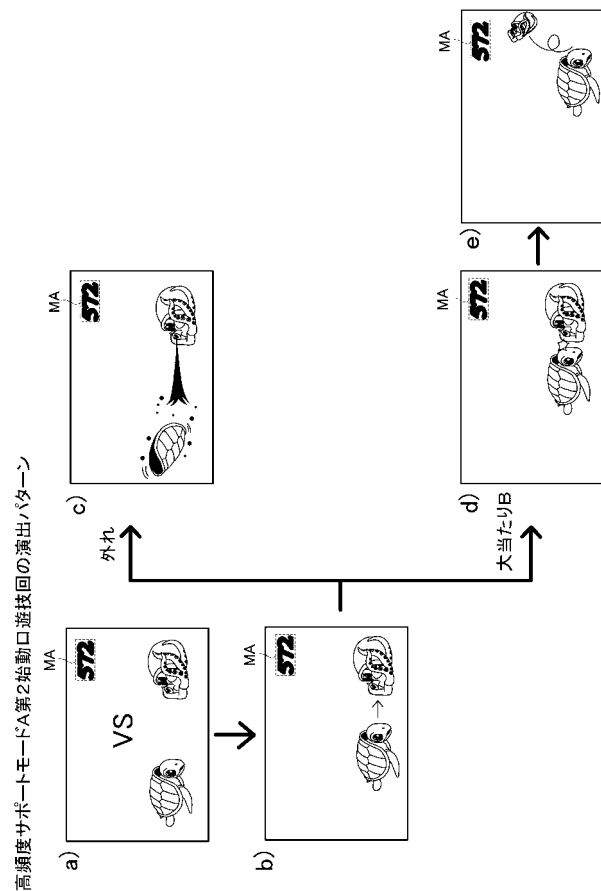
【図 391】



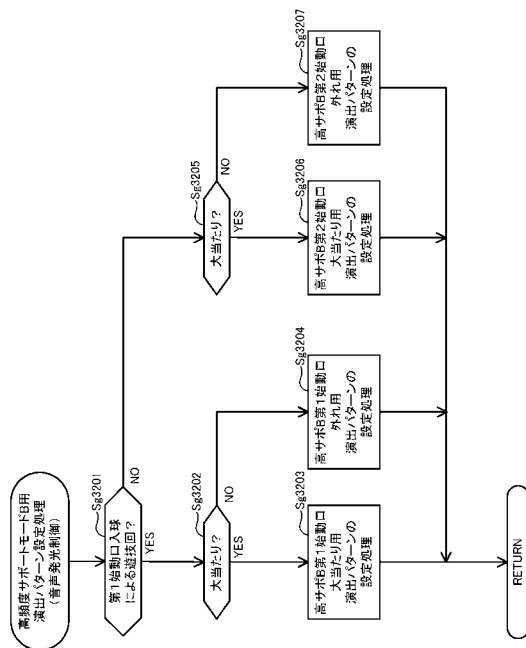
【図 390】



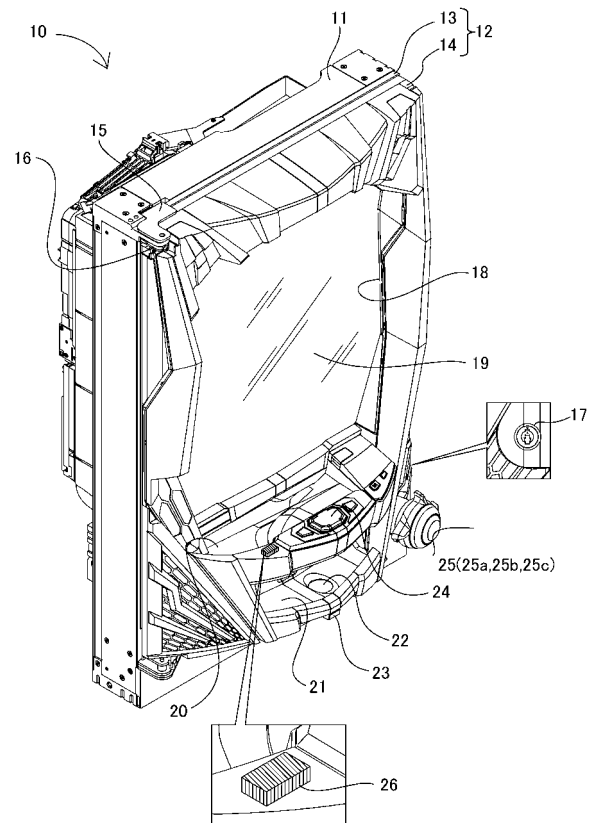
【図 392】



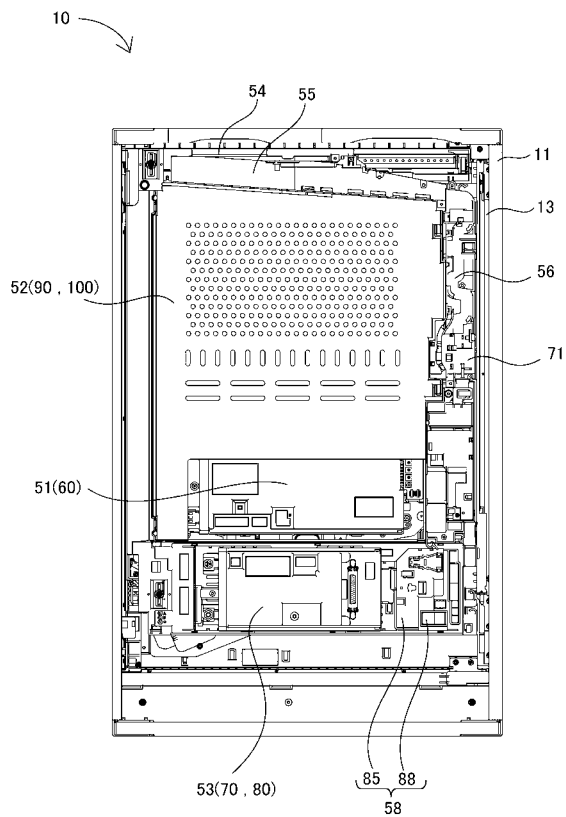
【図 3 9 3】



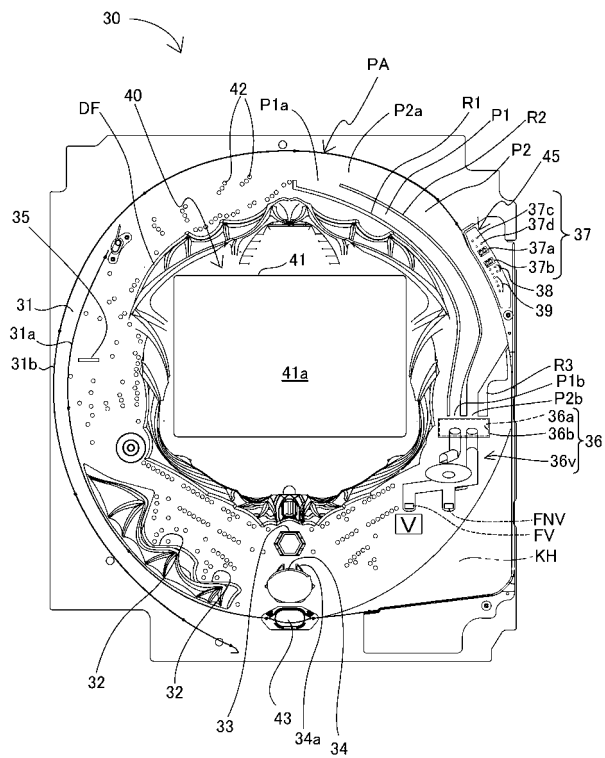
【図 3 9 4】



【図 3 9 5】

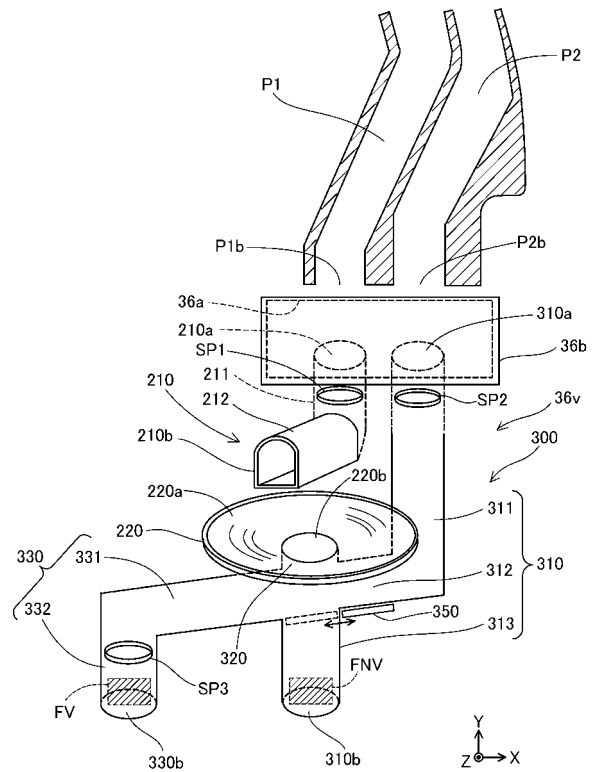


【図 3 9 6】

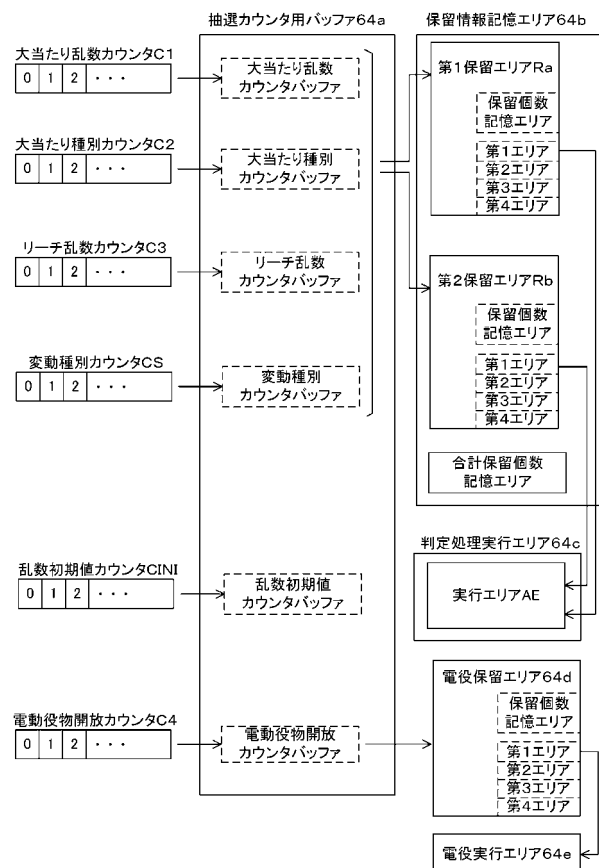


【图 3 9 8】

1 2 3 4
5 6 7 8



【図 4 0 0】



【図 4 0 1】

(a)

第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図 4 0 2】

(a)

第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図 4 0 3】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～27	8R第1種大当たり
28～39	8R第2種大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～27	16R第1種大当たり
28～39	8R第2種大当たり

【図 4 0 4】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

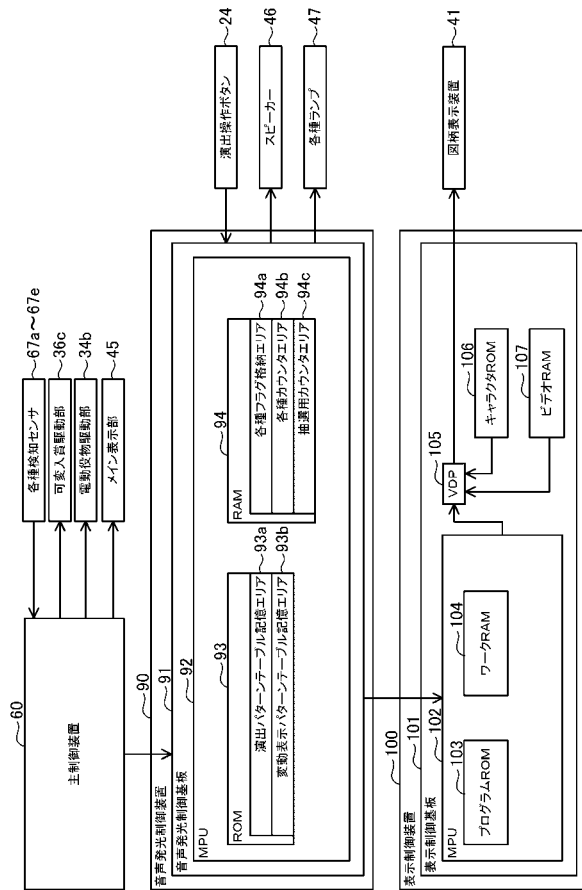
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0、1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

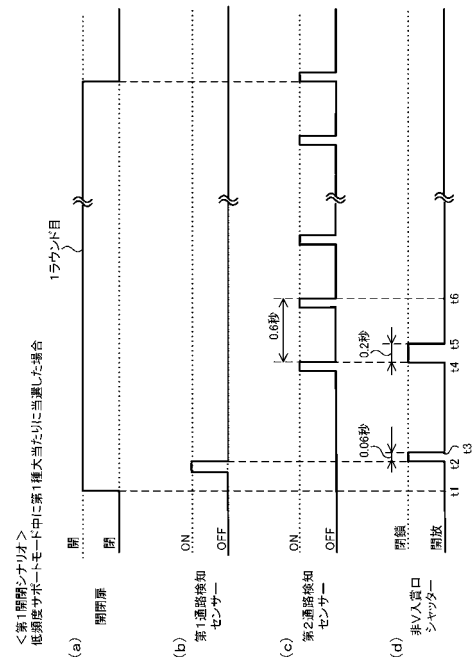
電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

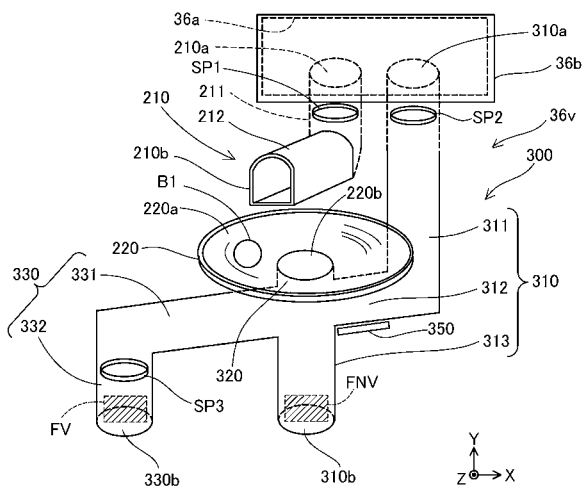
【図 405】



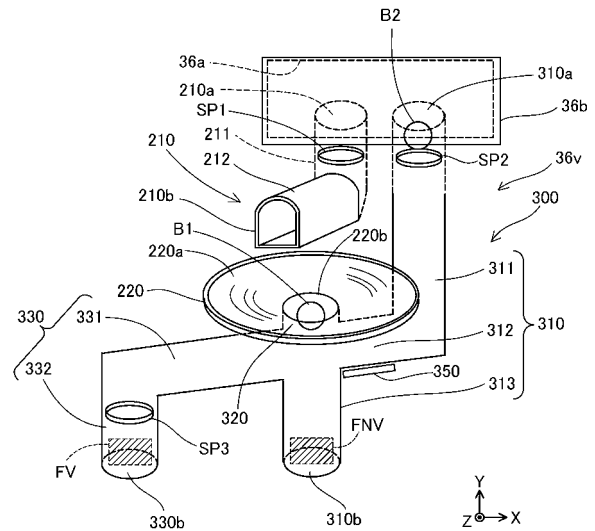
【図 406】



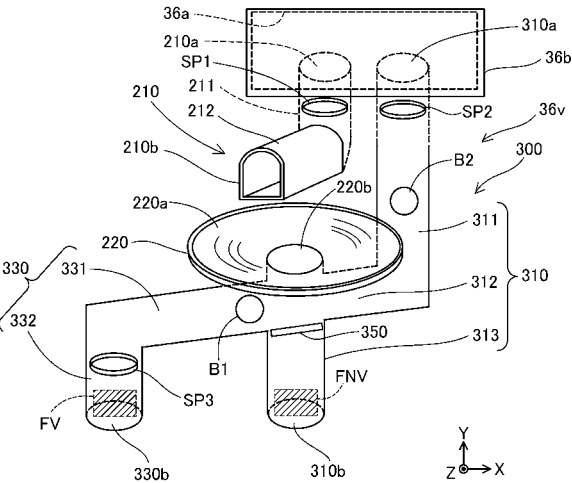
【図 407】



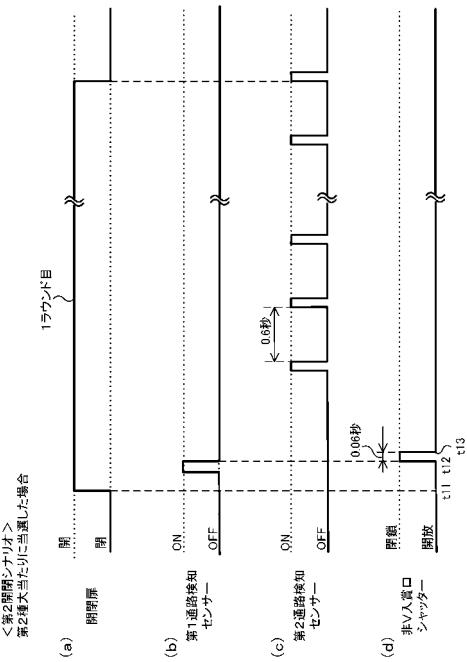
【図 408】



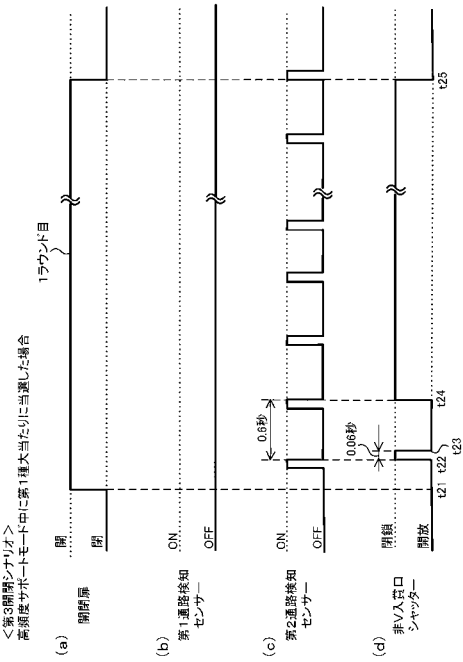
【図 4 0 9】



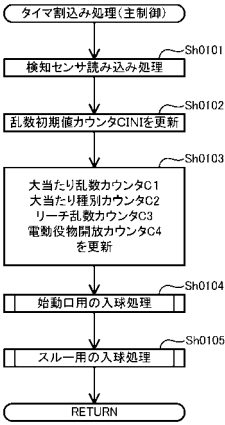
【図 4 1 0】



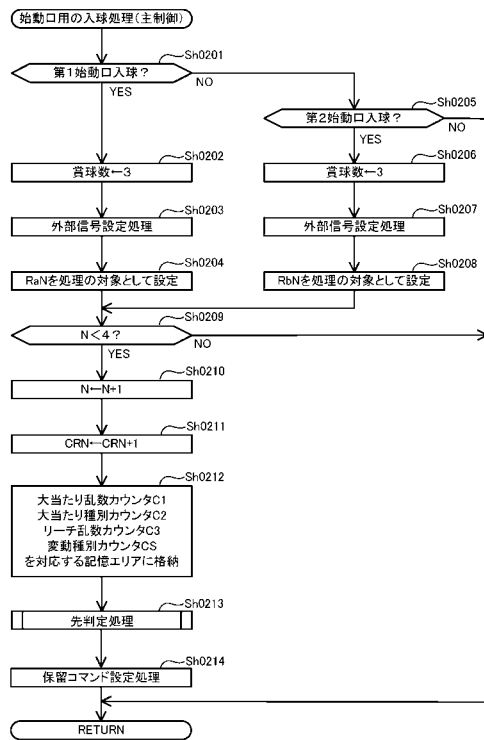
【図 4 1 1】



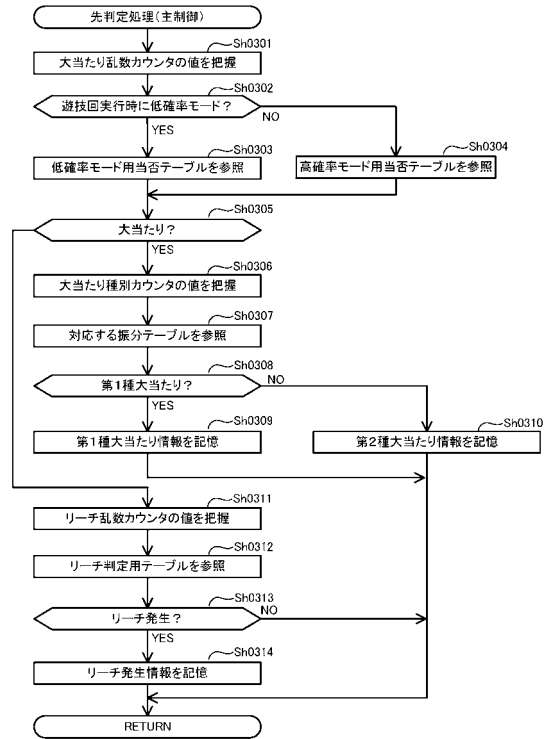
【図 4 1 2】



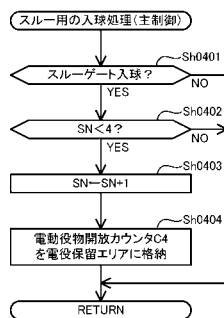
【図 4 1 3】



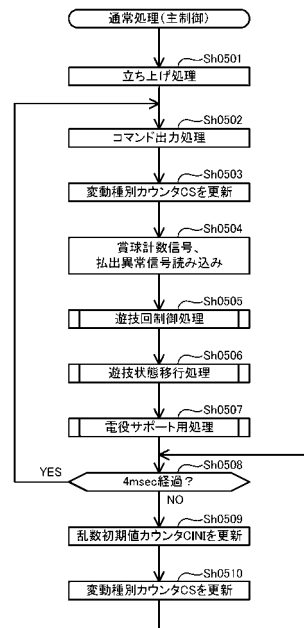
【図 4 1 4】



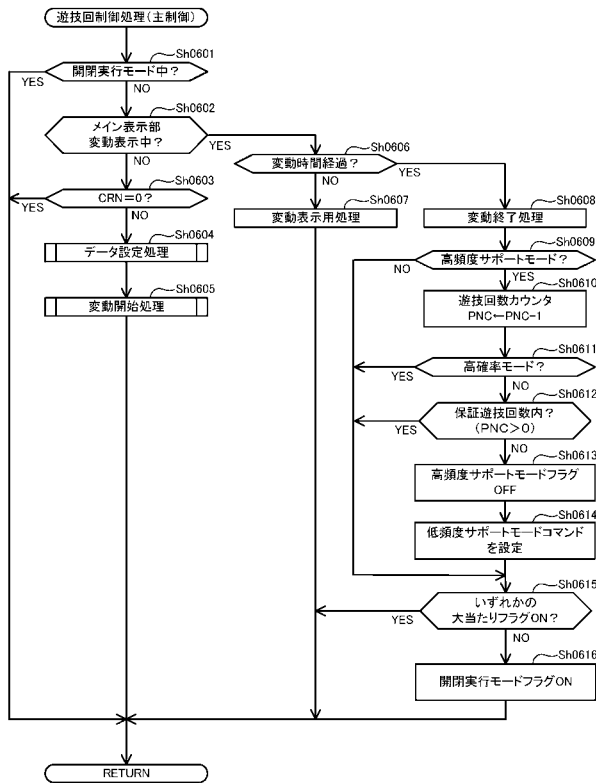
【図 4 1 5】



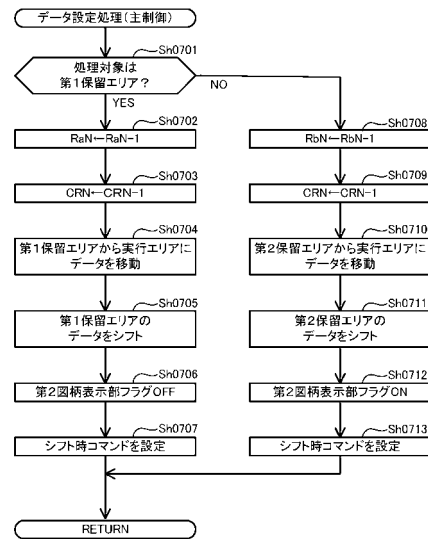
【図 4 1 6】



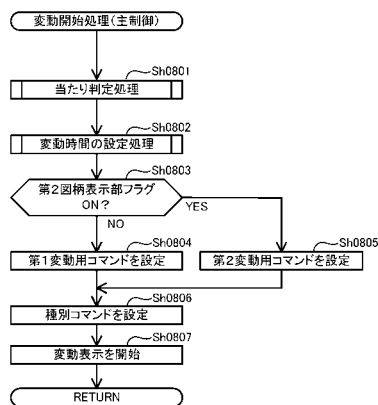
【図 4 1 7】



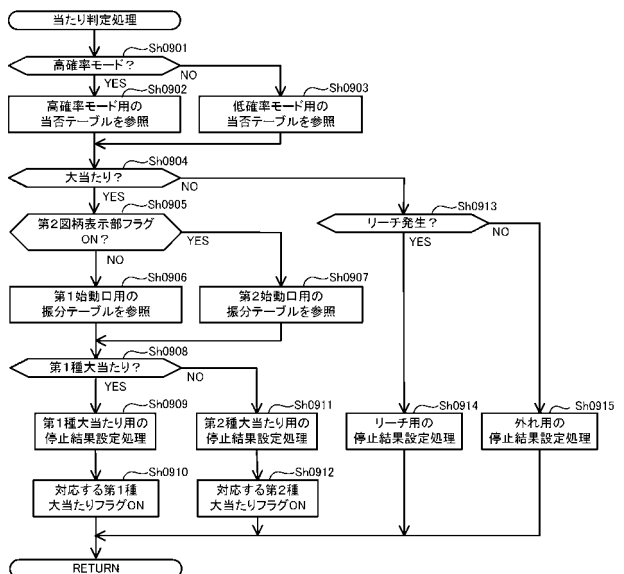
【図 4 1 8】



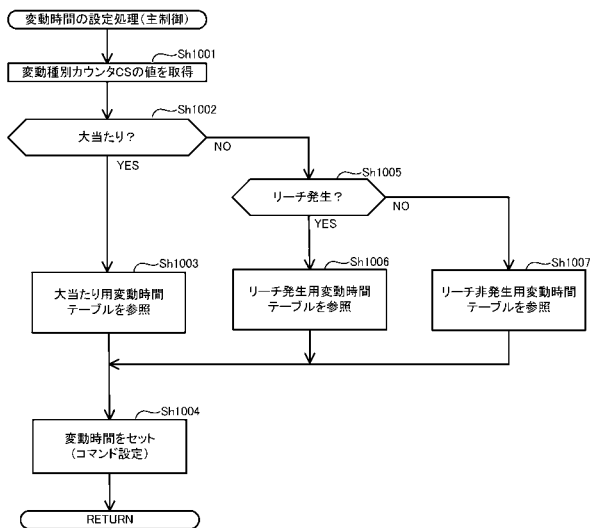
【図 4 1 9】



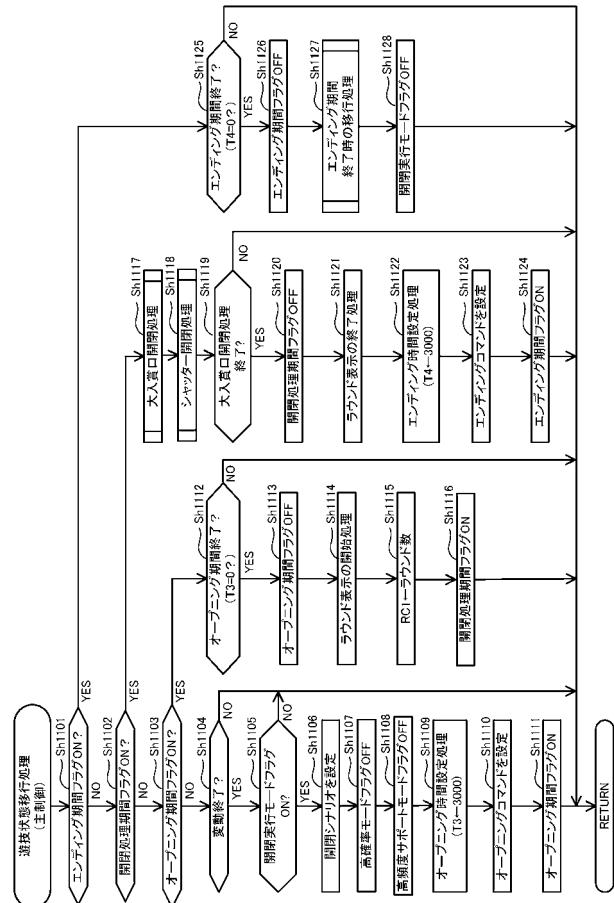
【図 4 2 0】



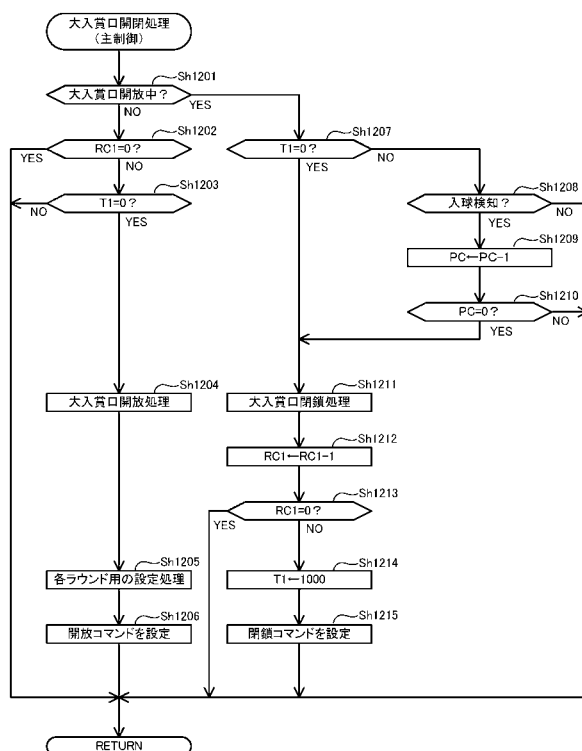
【図 4 2 1】



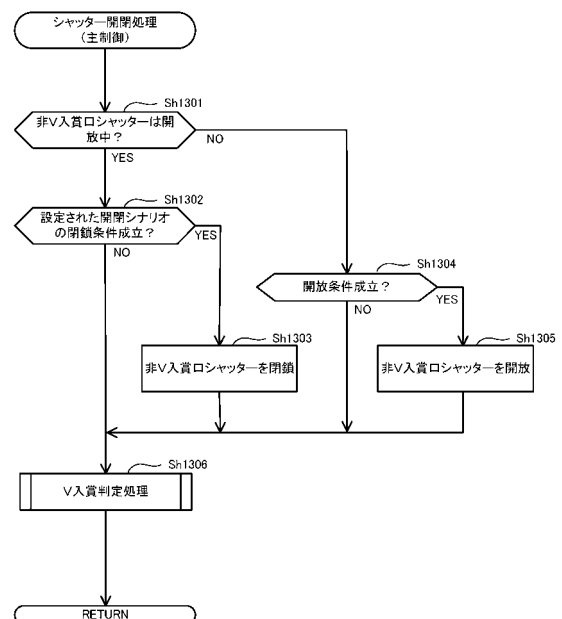
【図 4 2 2】



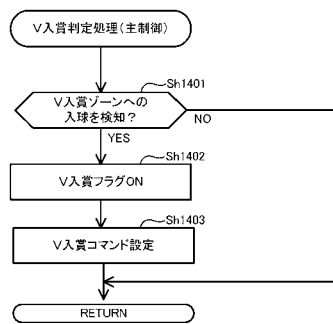
【図 4 2 3】



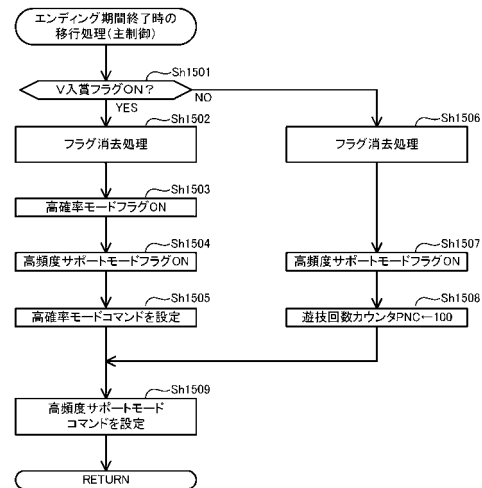
【図 4 2 4】



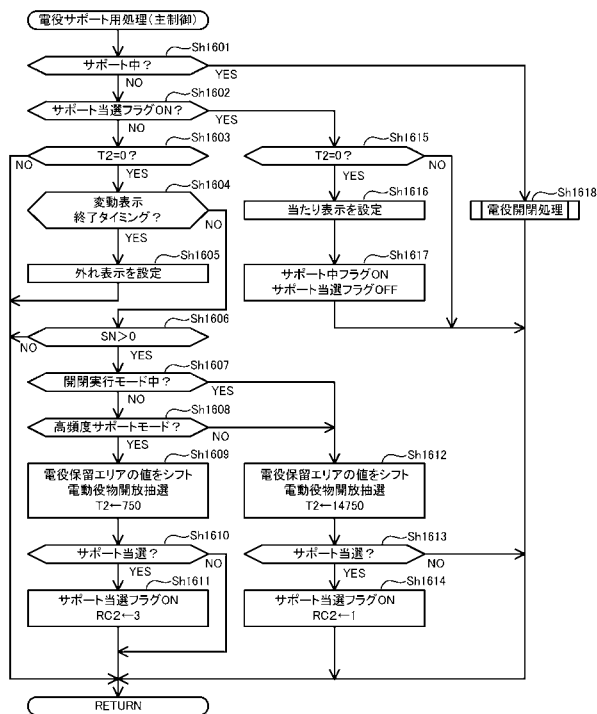
【図 4 2 5】



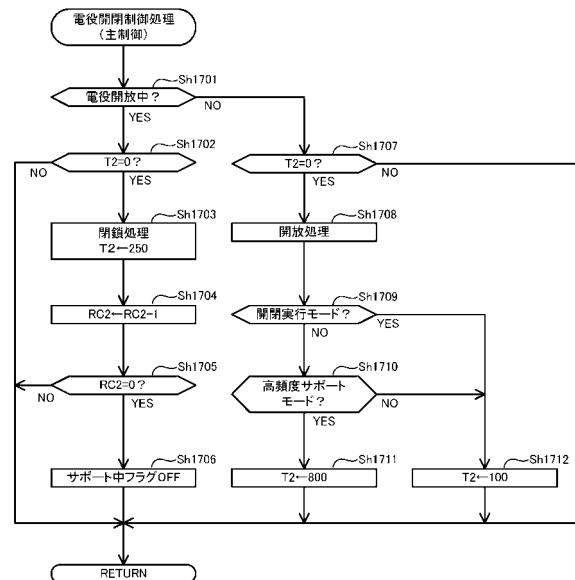
【図 4 2 6】



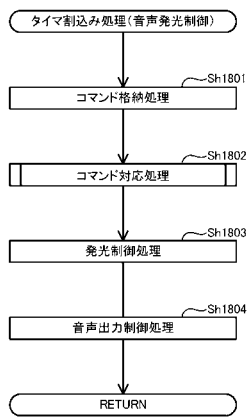
【図 4 2 7】



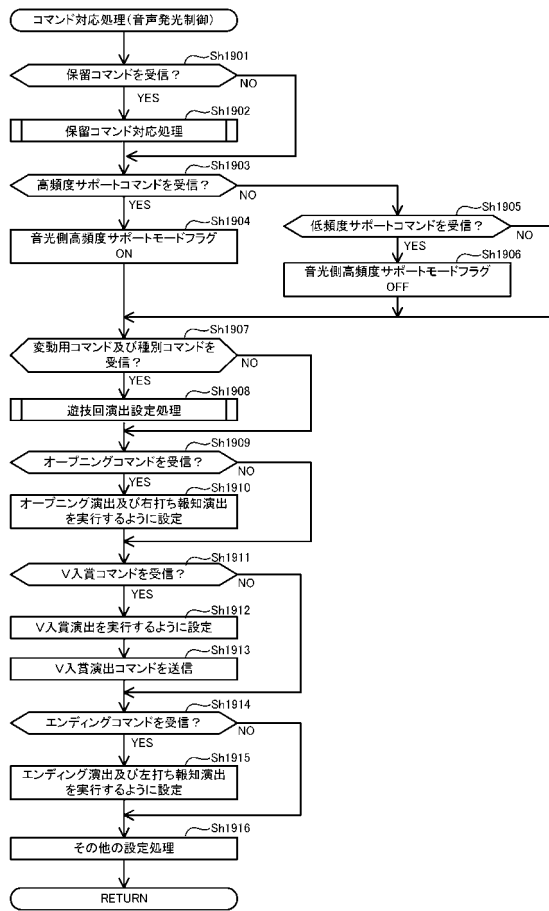
【図 4 2 8】



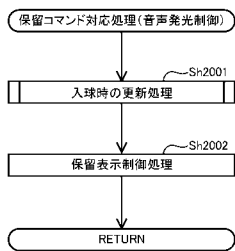
【図 4 2 9】



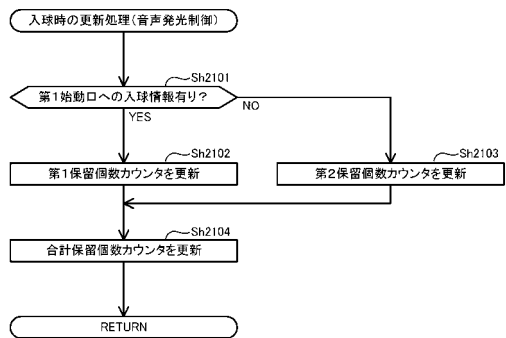
【図 4 3 0】



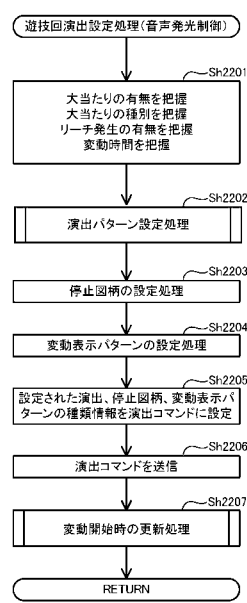
【図 4 3 1】



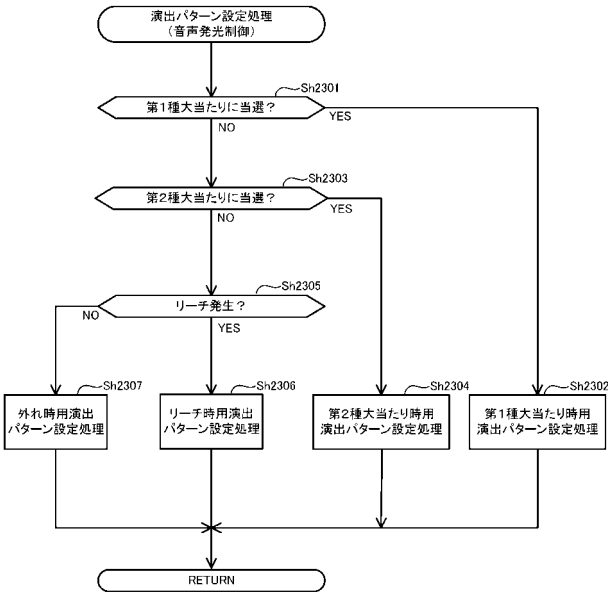
【図 4 3 2】



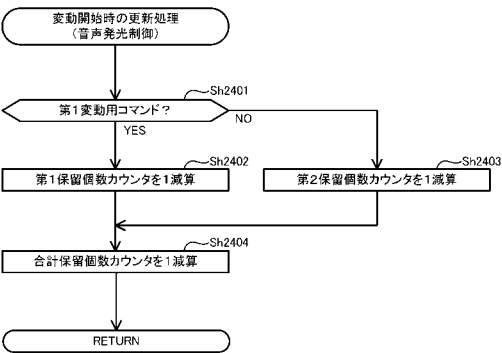
【図 4 3 3】



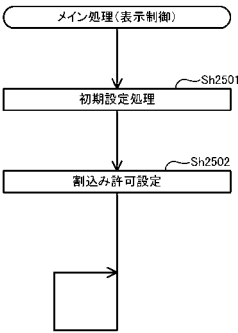
【図 4 3 4】



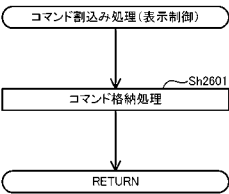
【図 4 3 5】



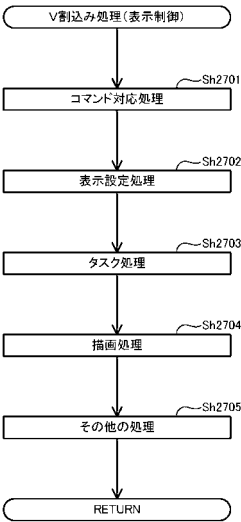
【図 4 3 6】



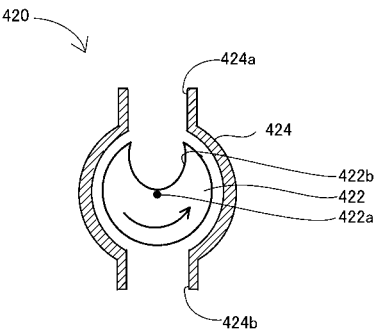
【図 4 3 7】



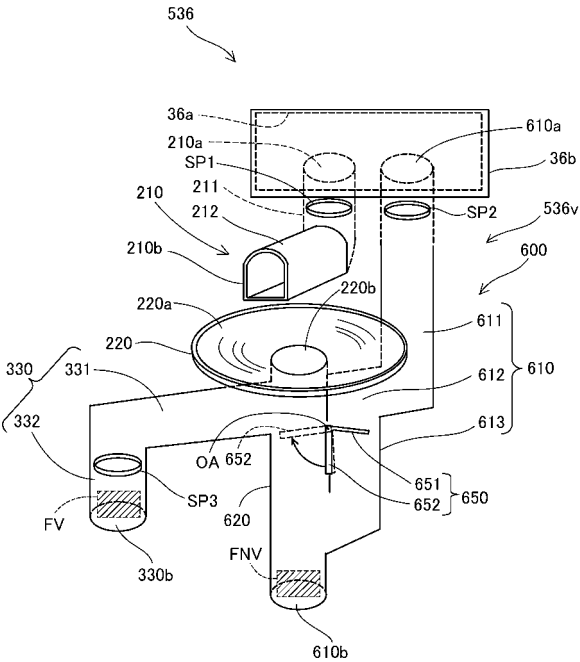
【図 4 3 8】



【図 4 3 9】



【図 4 4 0】



【図 4 4 1】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

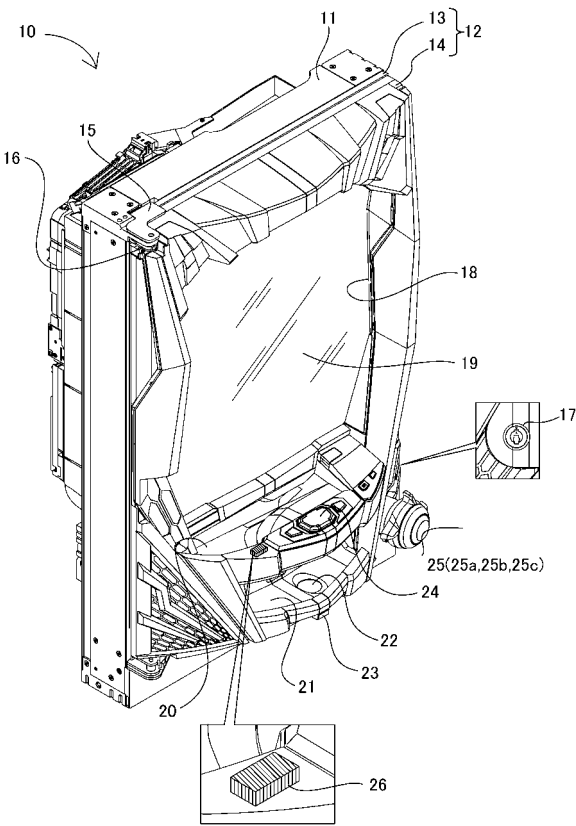
大当たり種別カウンタC2(0~39)	振り分け結果
0~27	8R第1種大当たり
28~39	8R第2種大当たり

(b)

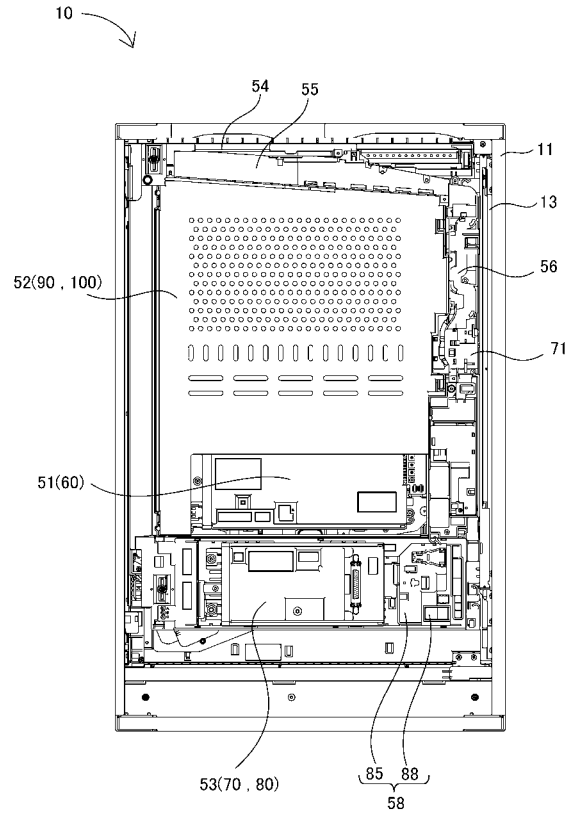
第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0~39)	振り分け結果
0~27	16R第3種大当たり
28~39	8R第2種大当たり

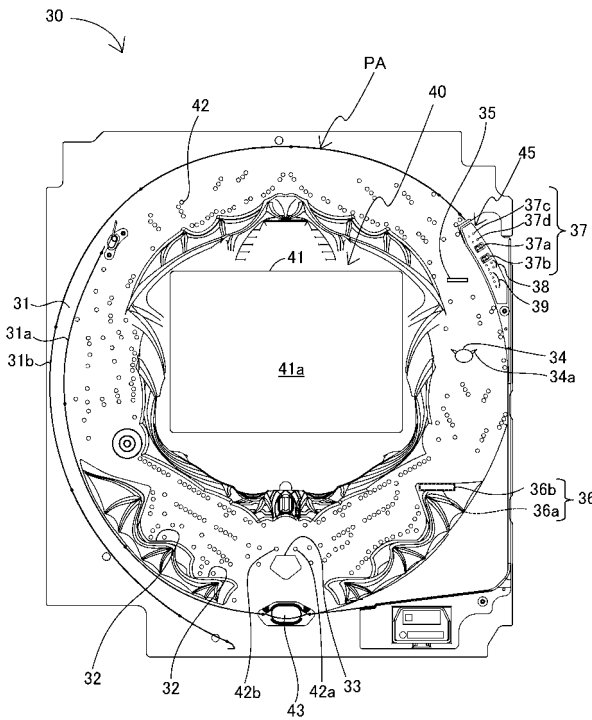
【図 4 4 2】



【図 4 4 3】



【図 4 4 4】

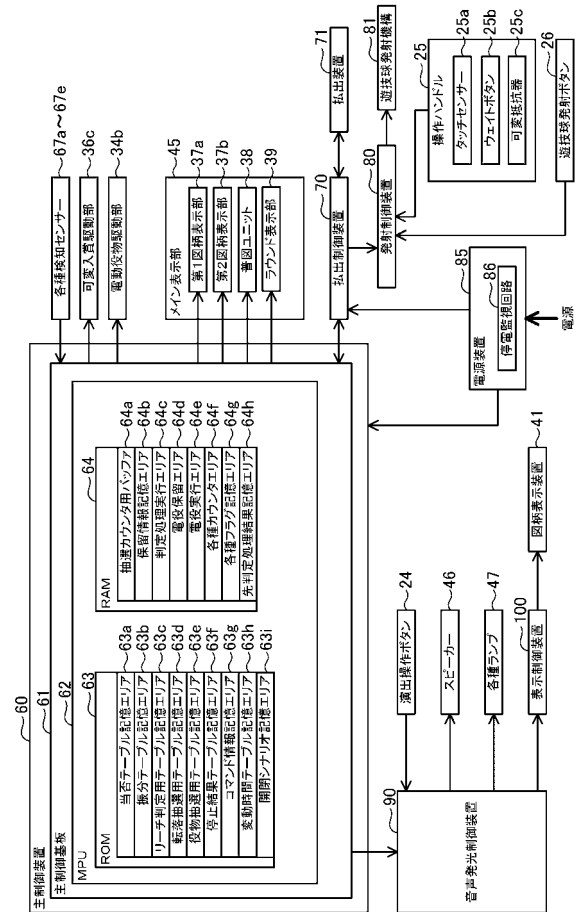


【图 4 4 6】

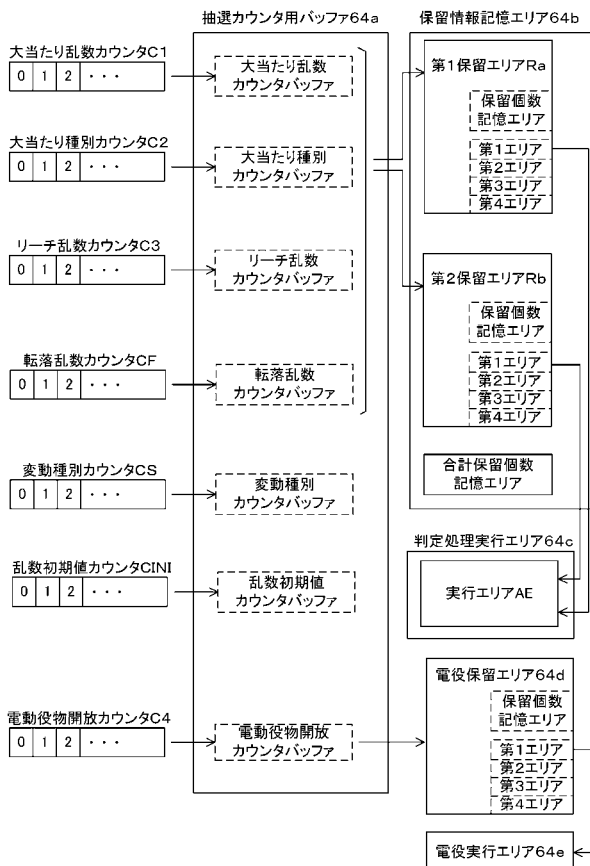
1 2 3 4
5 6 7 8

Diagram illustrating a display device (100) showing a display area (110) with a dashed border. The display area contains the numbers 3, 4, and 1. Vertical lines Z1, Z2, and Z3 are shown. A dashed line MA is also present. Below the display area, there are two sets of four circles labeled Ds1 and Ds2, and two fish-shaped icons labeled Sync1 and Sync2.

【图 4 4 8】



【图 4 4 8】



低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図 4 4 9】

(a)

第1始動口用の振分テーブル	
大当たり種別カウンタC2(0~99)	振り分け結果
0~39	16R確変大当たり
40~64	8R確変大当たり
65~89	16R通常大当たり
90~99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル	
大当たり種別カウンタC2(0~99)	振り分け結果
0~64	16R確変大当たり
65~99	8R通常大当たり

【図 4 5 0】

転落抽選用当否テーブル	
転落乱数カウンタCF(0~99)	転落抽選結果
0~2	当選(転落)
3~99	外れ(継続)

【図 4 5 1】

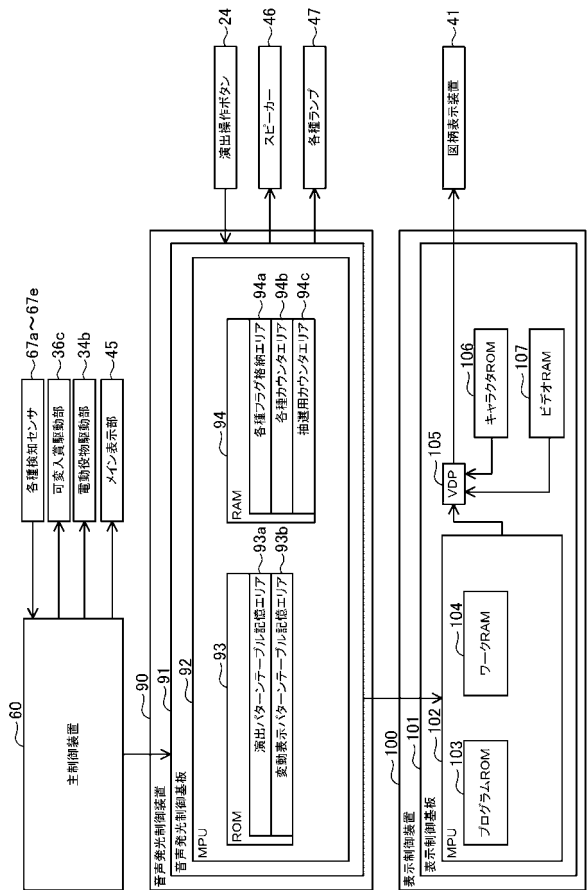
(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル (低頻度サポートモード用)	
電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0, 1	電役開放当選
2~465	外れ

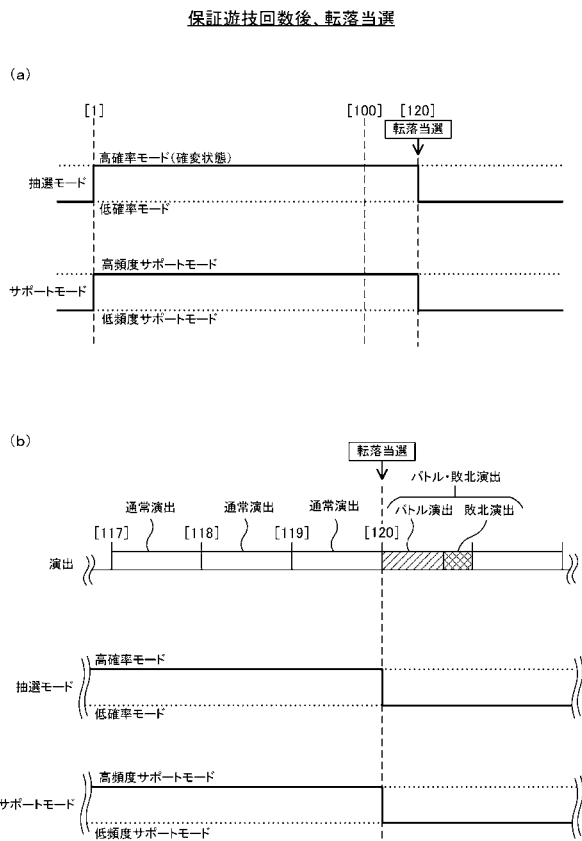
(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード用)	
電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0~461	電役開放当選
462~465	外れ

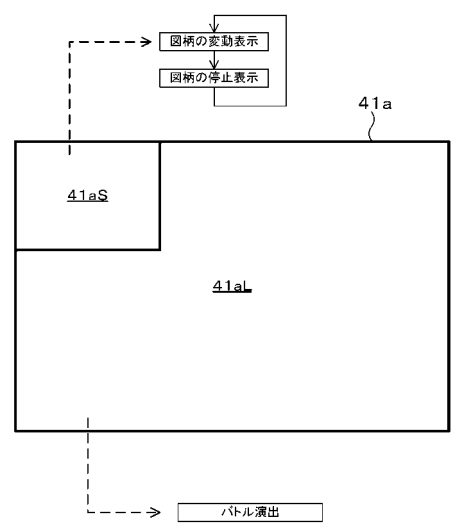
【図 4 5 2】



【図 4 5 3】



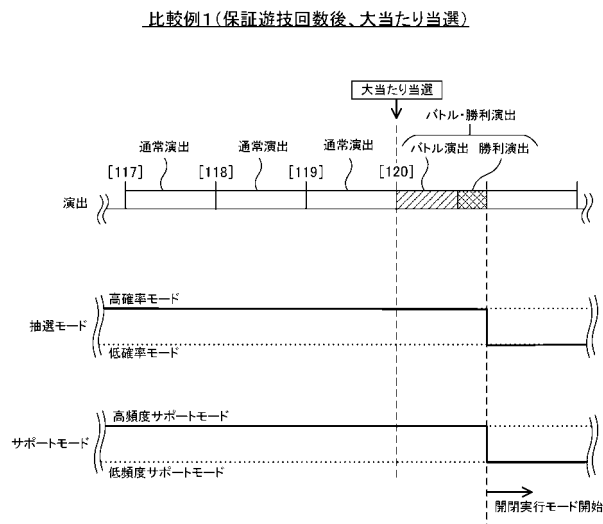
【図 4 5 4】



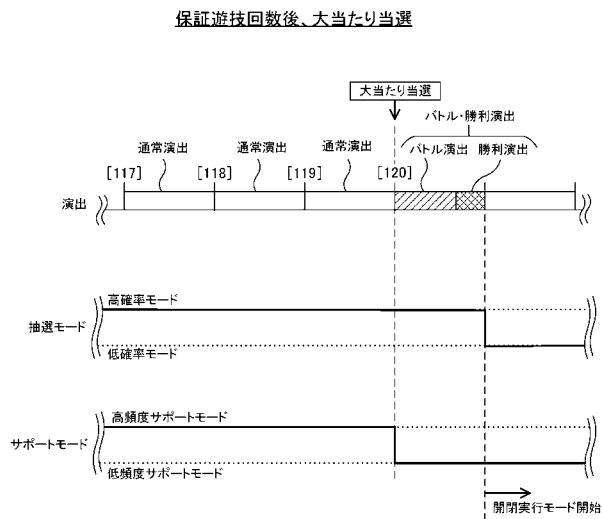
【図 4 5 5】



【図 4 5 6】



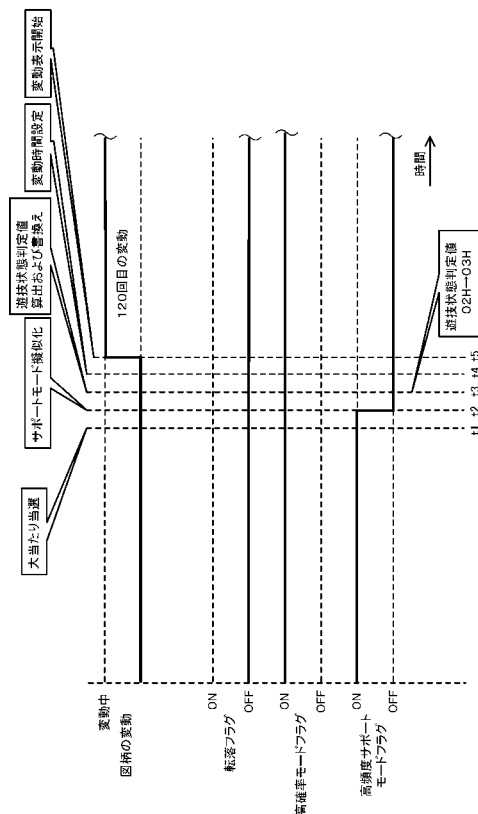
【図 4 5 7】



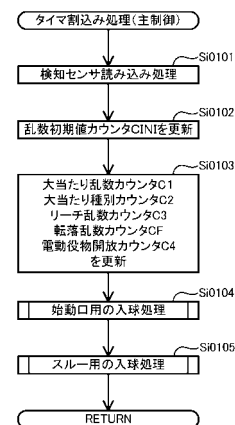
【图 4 5 8】

転落 フラグ	高確率モード フラグ	高頻度サポート モードフラグ	遊技状態 判定値	遊技状態判定値の算出時における遊技状態
00H	00H	00H	00H	低確率低頻度状態(通常状態)
00H	00H	01H	01H	低確率高頻度状態(時短状態)
00H	02H	00H	02H	高確率低頻度状態(潜伏確変状態)
00H	02H	01H	03H	高確率高頻度状態(確変状態)
10H	00H	01H	11H	保証遊技回数内の転落による低確率高頻度状態(転落時短状態)
10H	00H	00H	10H	保証遊技回数後の転落による低確率低頻度状態(転落通常状態)

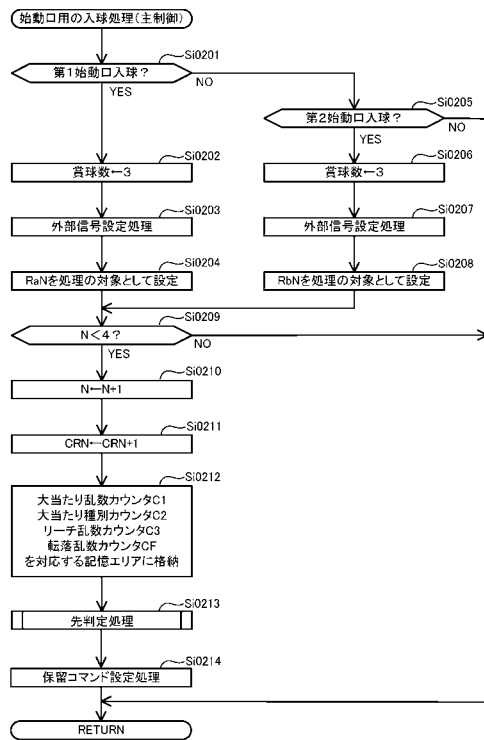
【図 4 5 9】



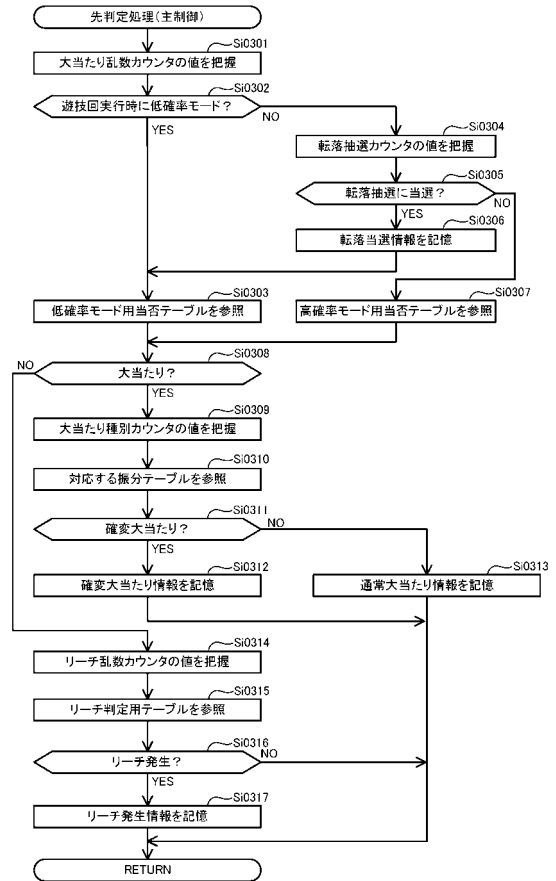
【図 4 6 0】



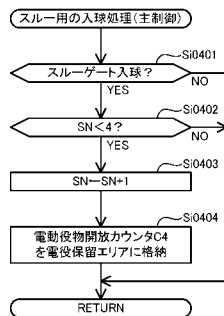
【図 4 6 1】



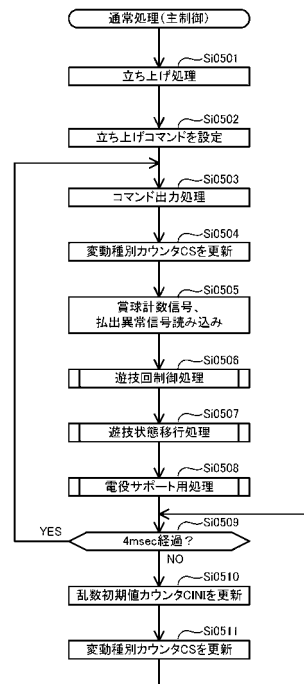
【図 4 6 2】



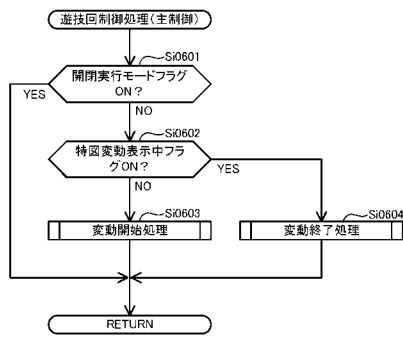
【図 4 6 3】



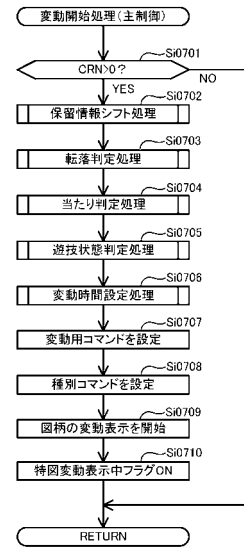
【図 4 6 4】



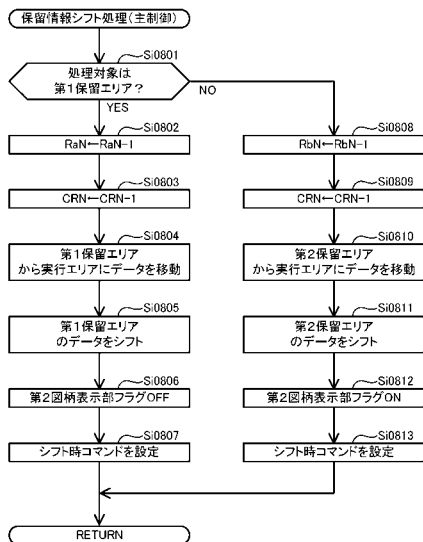
【図 4 6 5】



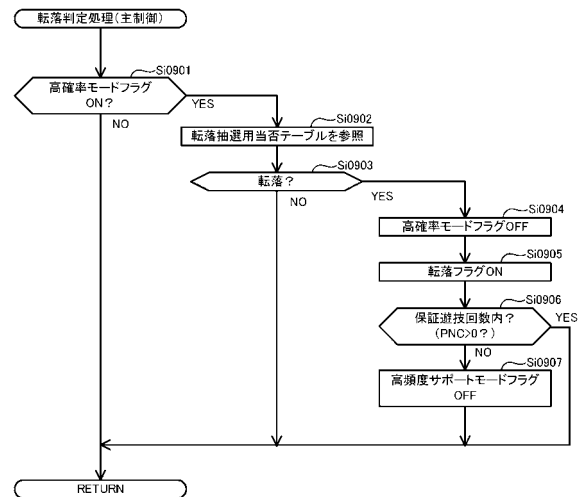
【図 4 6 6】



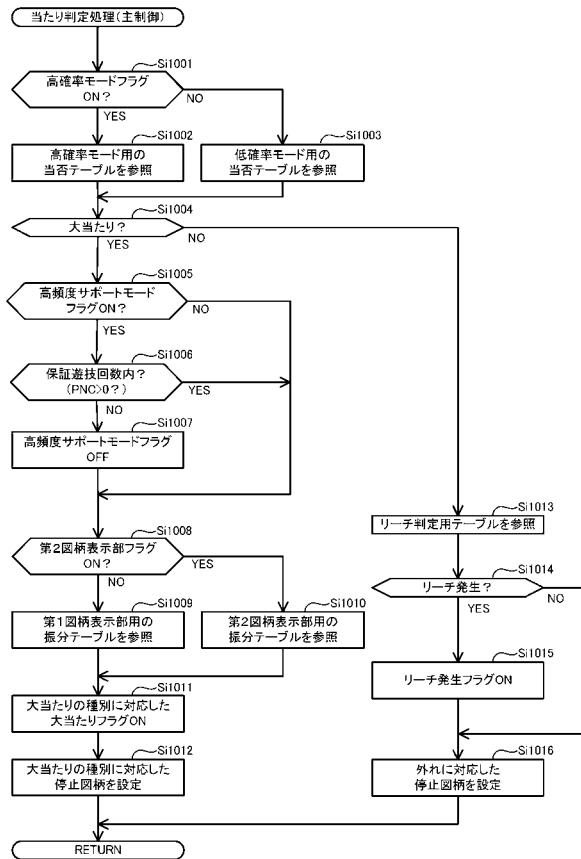
【図 4 6 7】



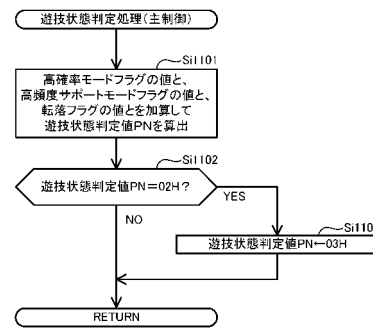
【図 4 6 8】



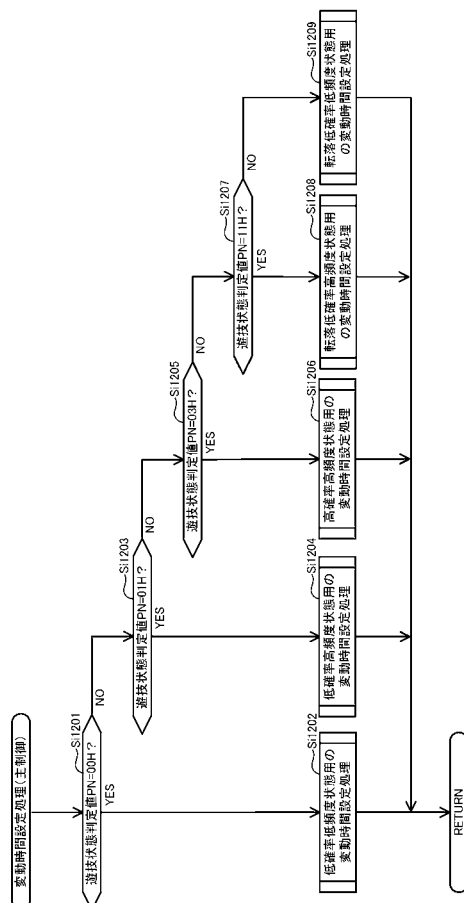
【図 4 6 9】



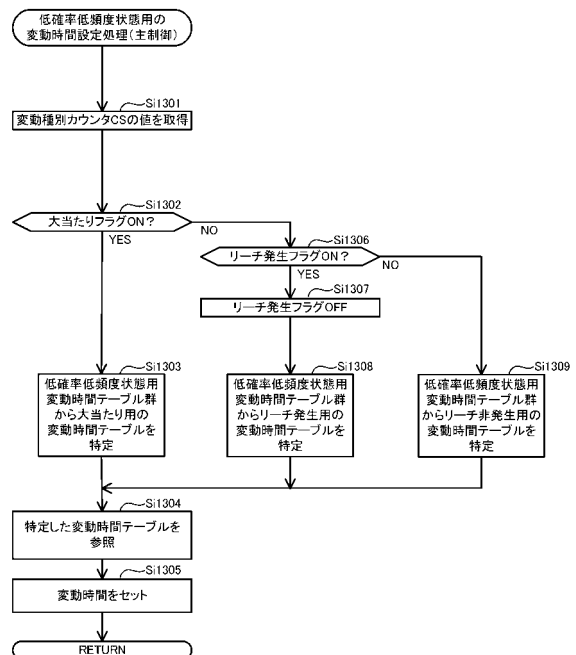
【図 4 7 0】



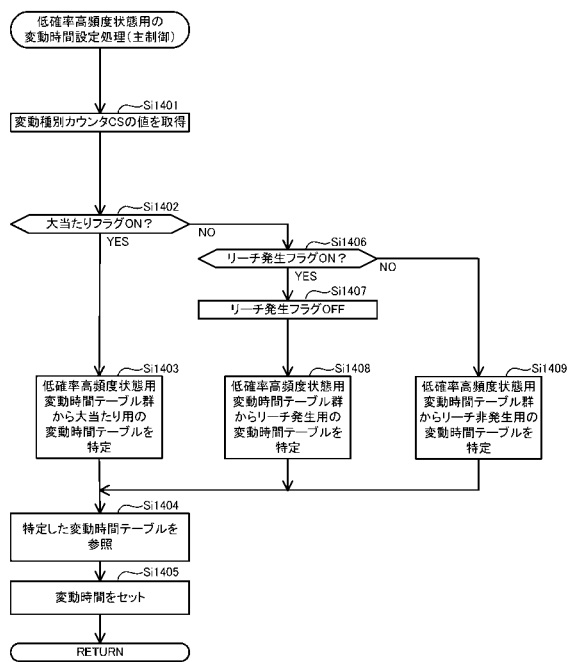
【図 4 7 1】



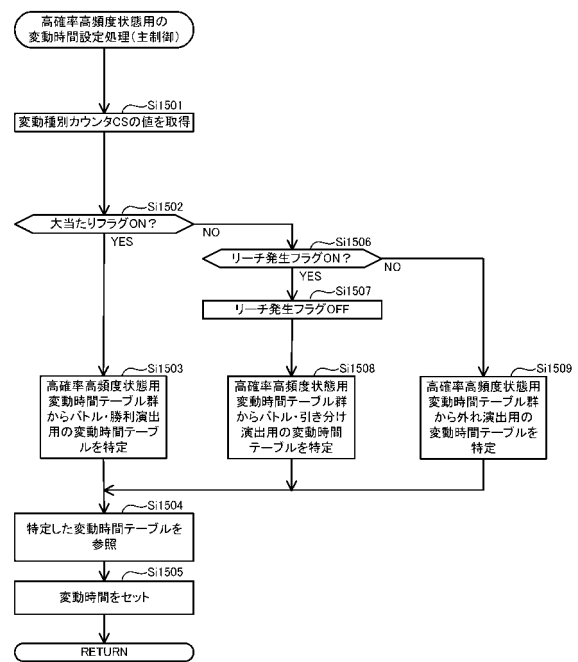
【図 4 7 2】



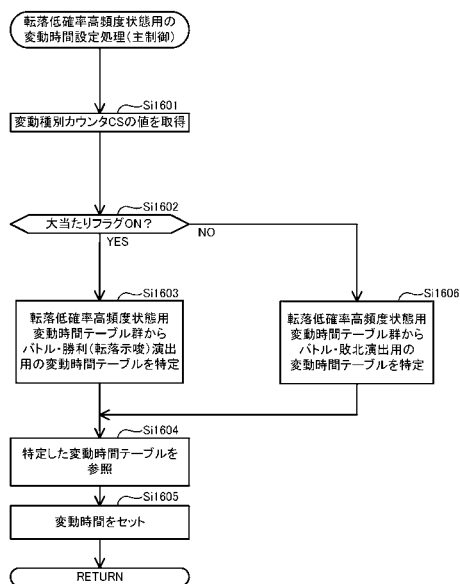
【図 473】



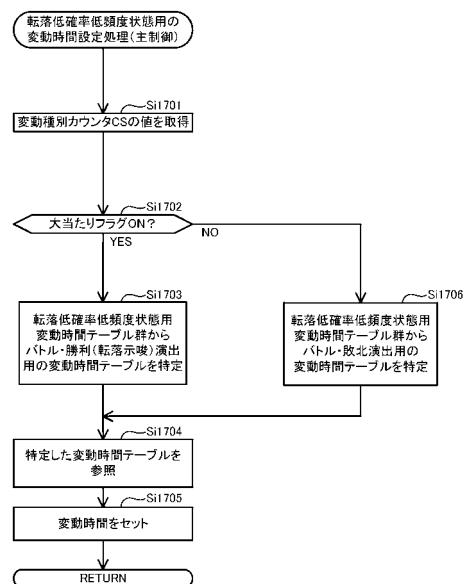
【図 474】



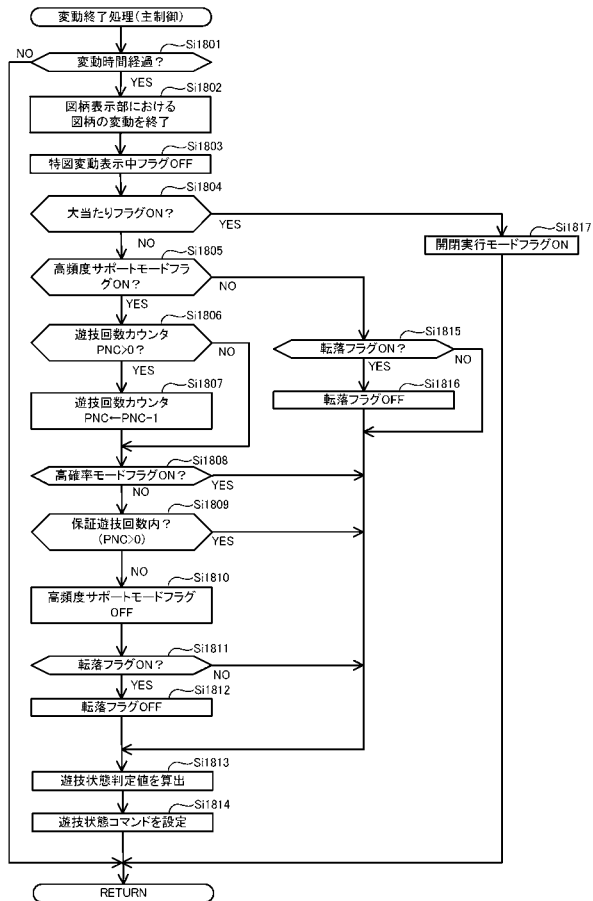
【図 475】



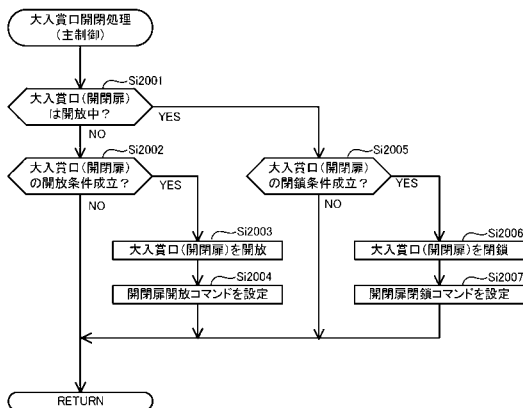
【図 476】



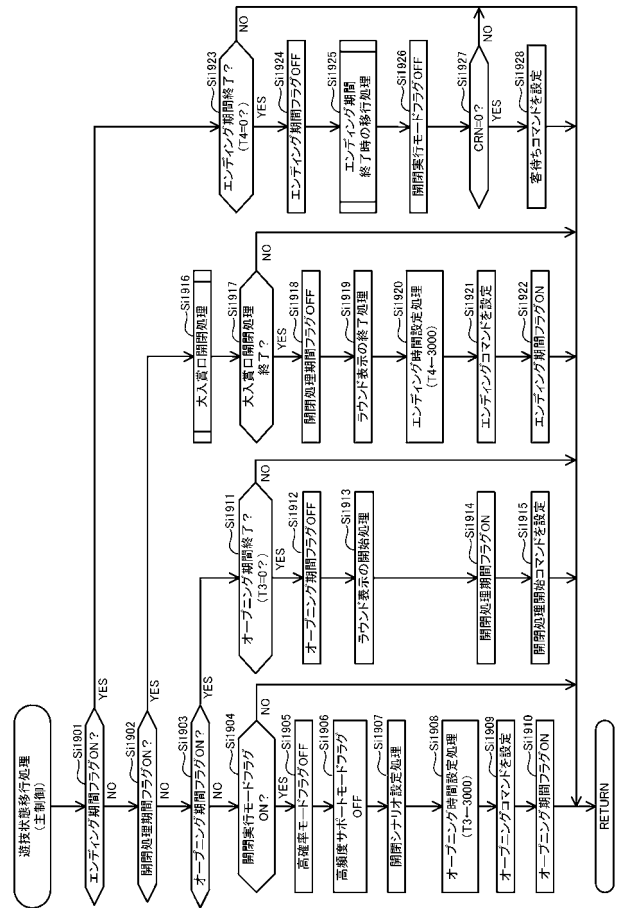
【図 477】



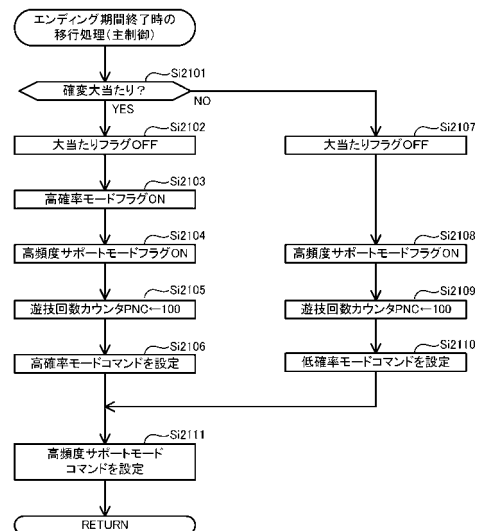
【図 479】



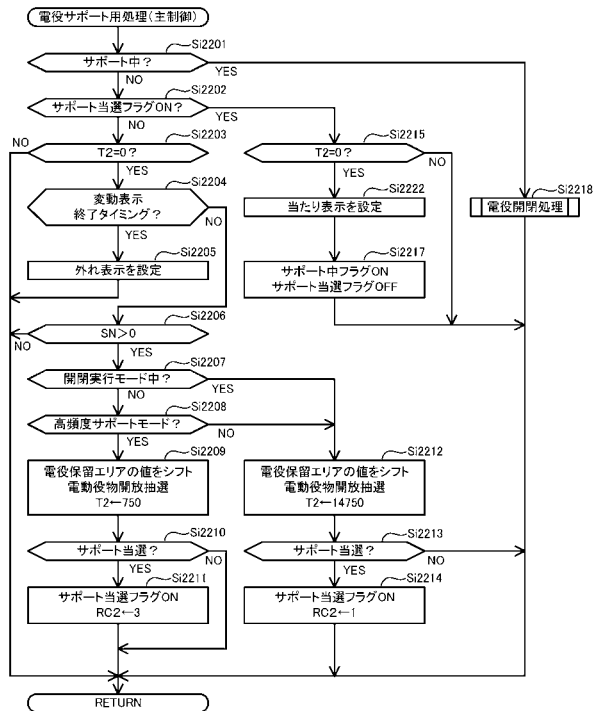
【図 478】



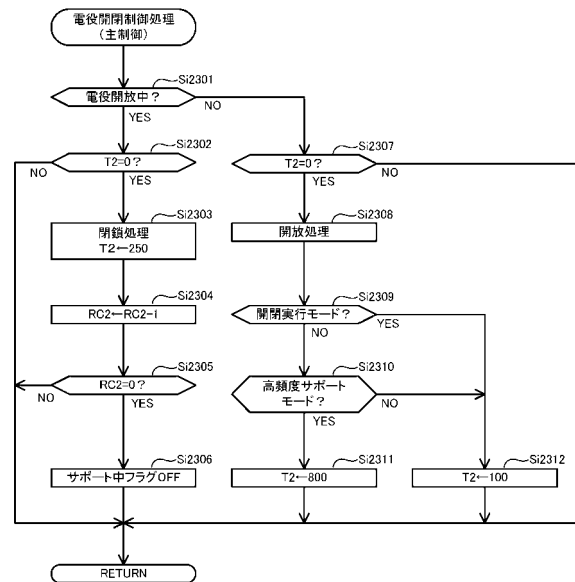
【図 480】



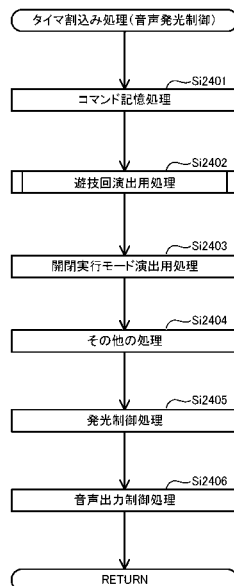
【图 4 8 1】



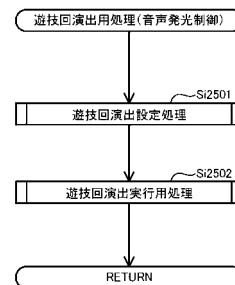
【图 4 8 2】



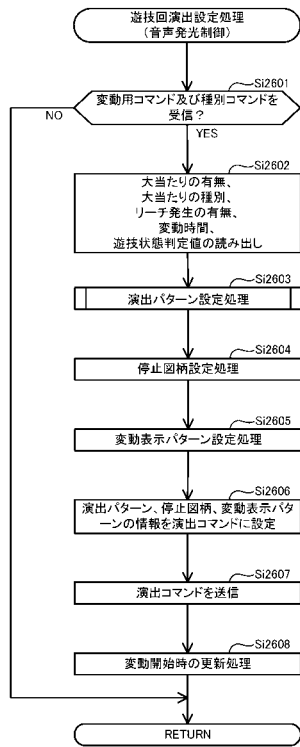
【図 4 8 3】



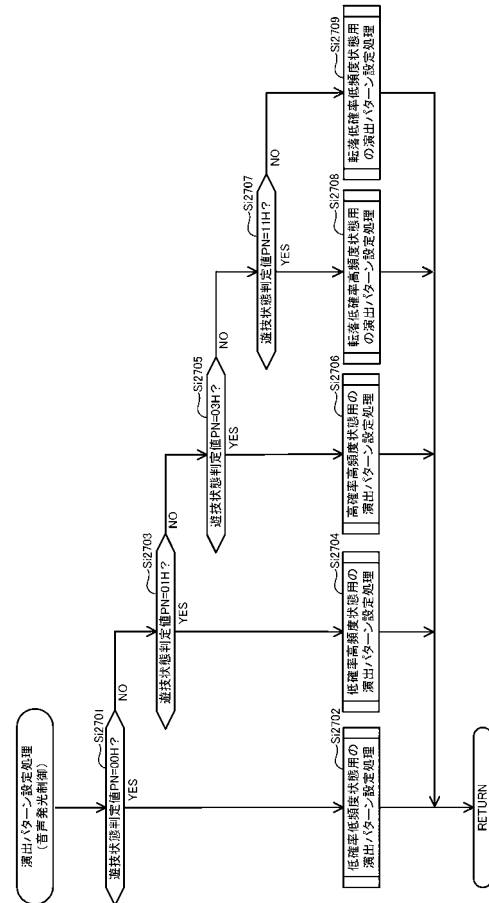
【図 4 8 4】



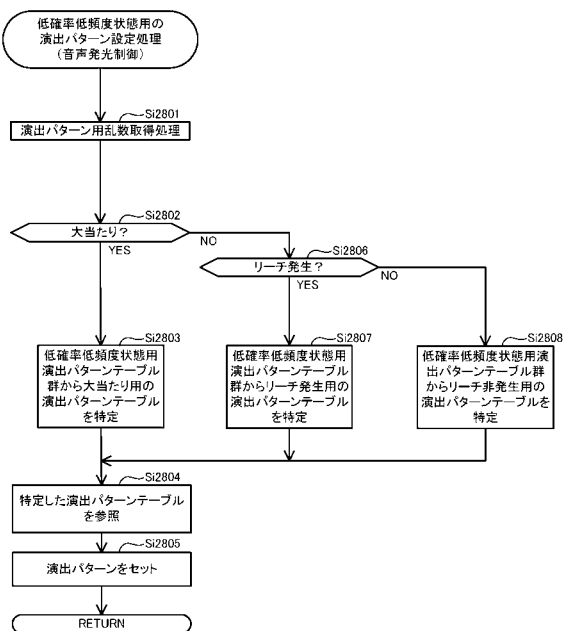
【図 485】



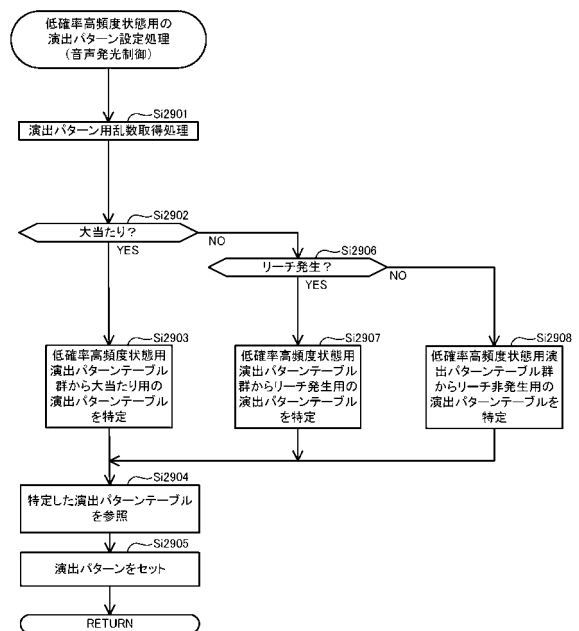
【図 486】



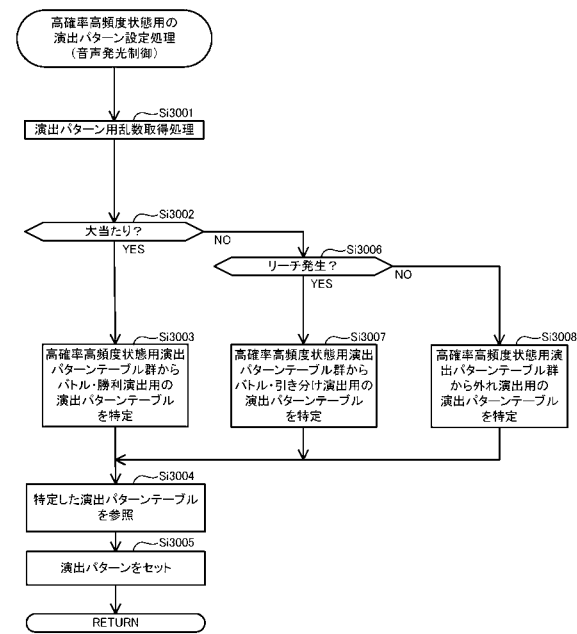
【図 487】



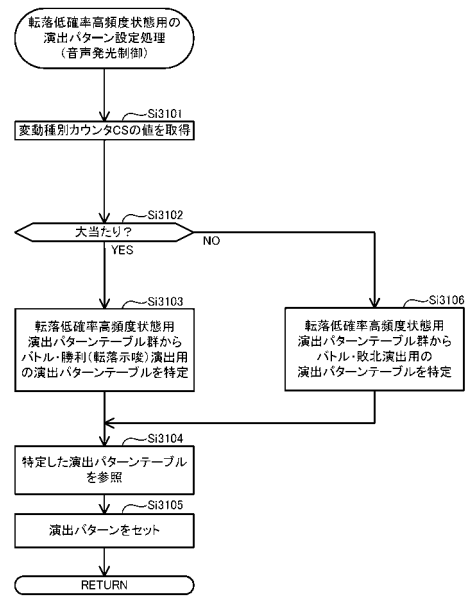
【図 488】



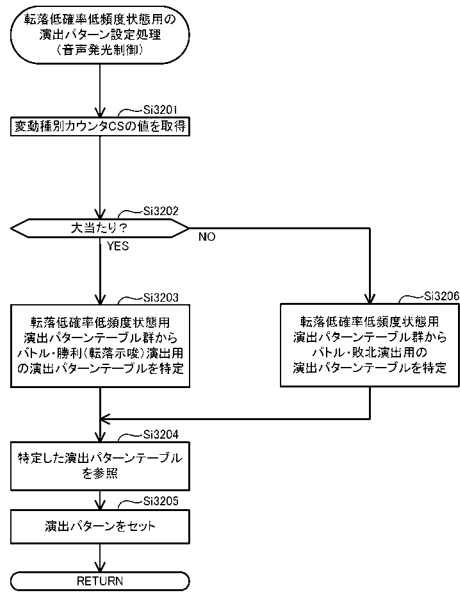
【図 4 8 9】



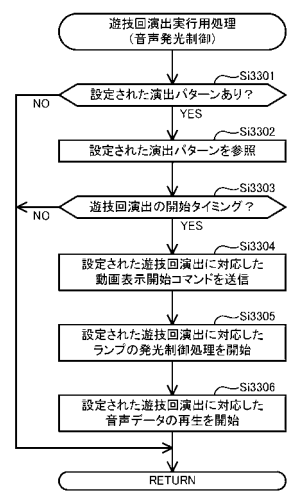
【図 4 9 0】



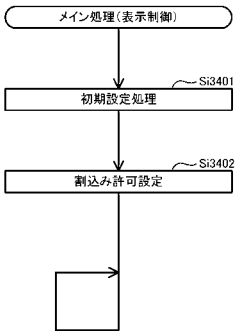
【図 4 9 1】



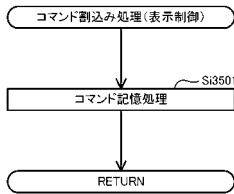
【図 4 9 2】



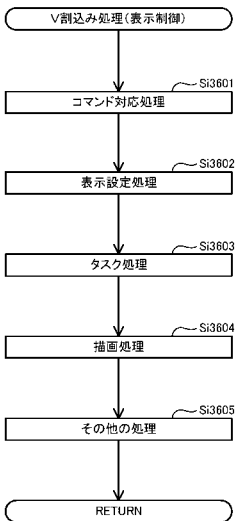
【図 4 9 3】



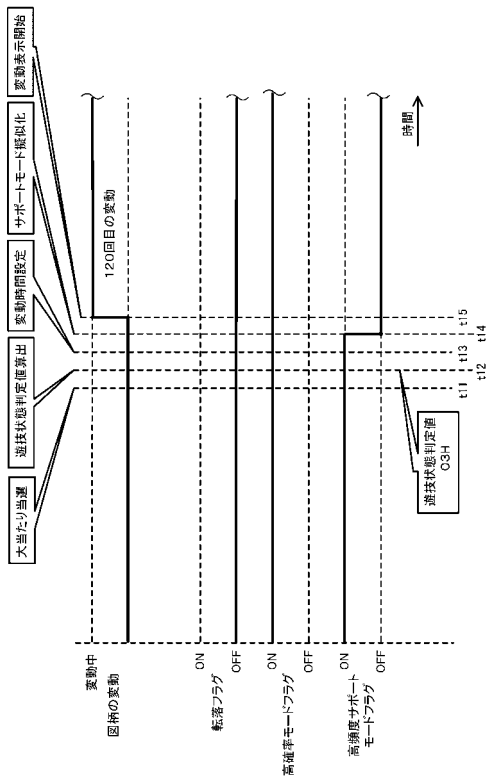
【図 4 9 4】



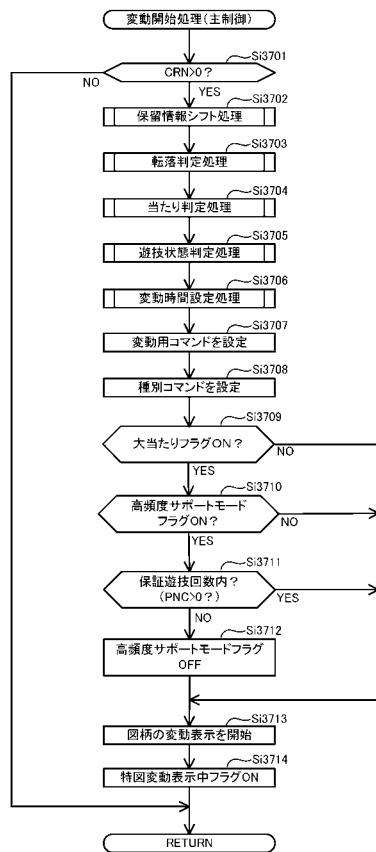
【図 4 9 5】



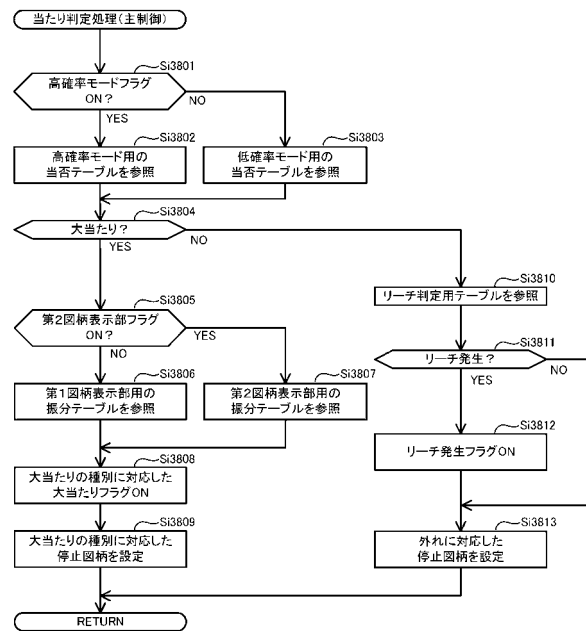
【図 4 9 6】



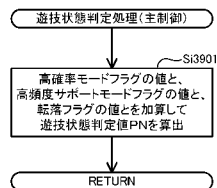
【図 497】



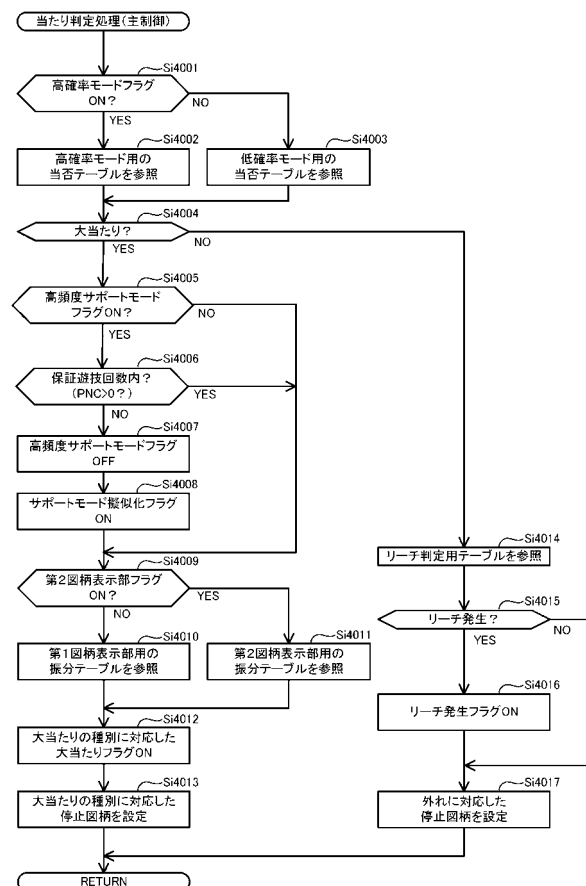
【図 498】



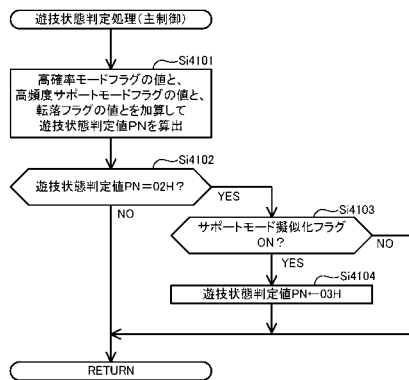
【図 499】



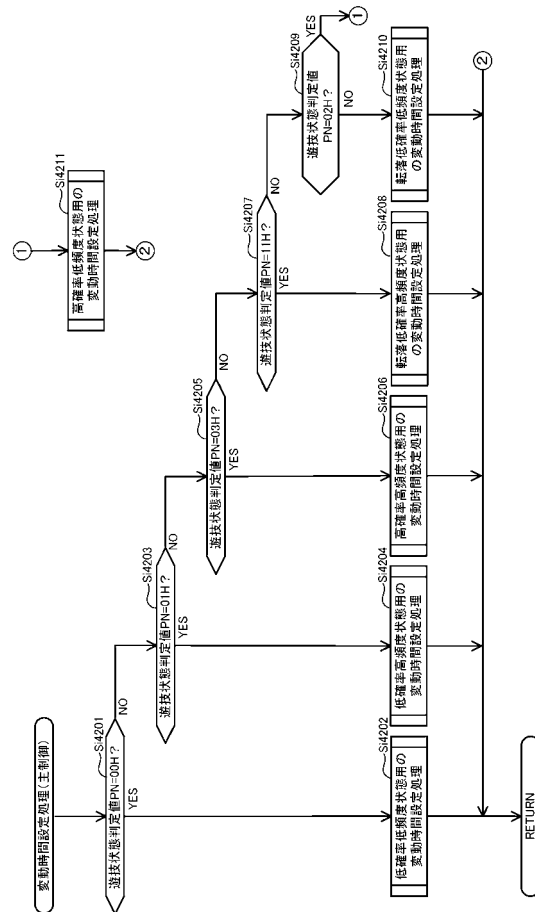
【図 500】



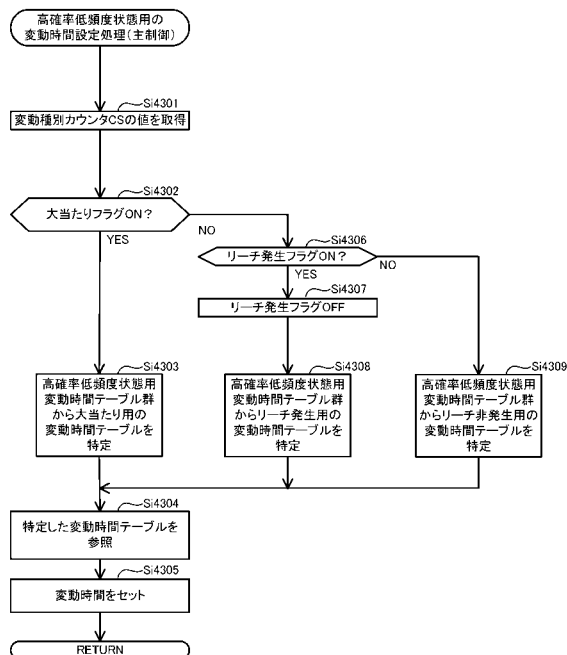
【図 501】



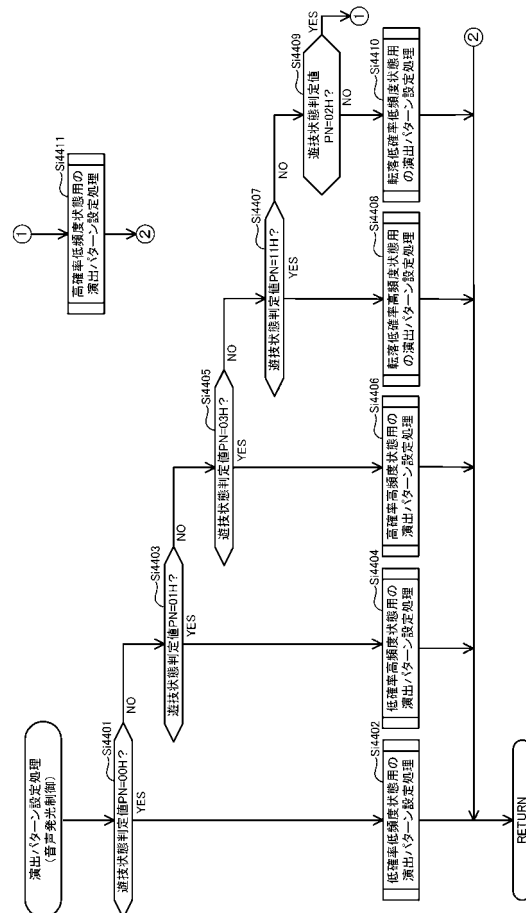
【図 502】



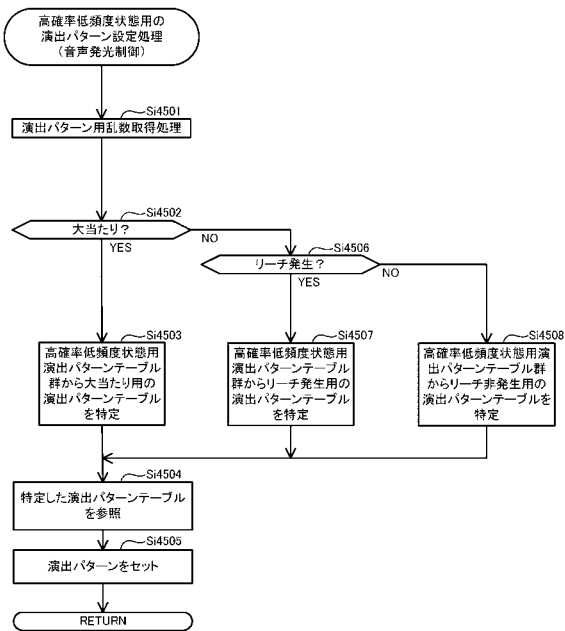
【図 503】



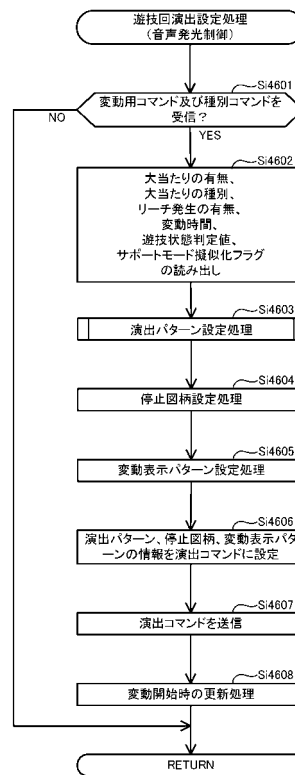
【図 504】



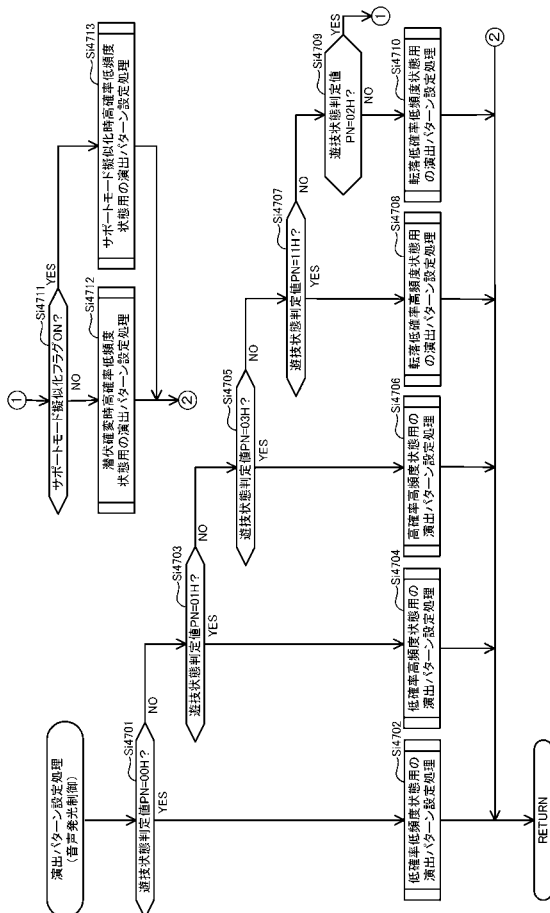
【図 505】



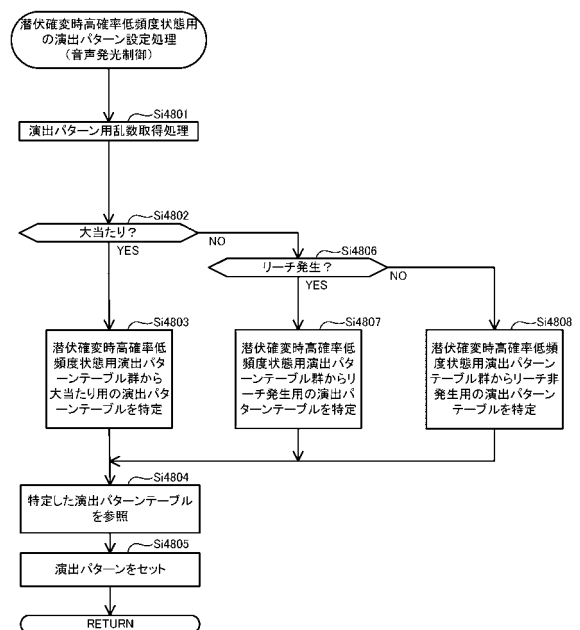
【図 506】



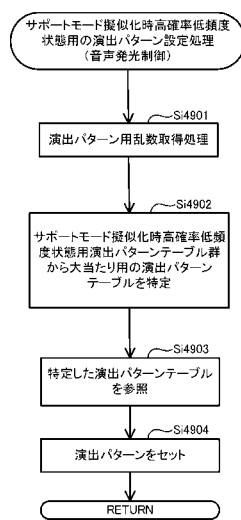
【図 507】



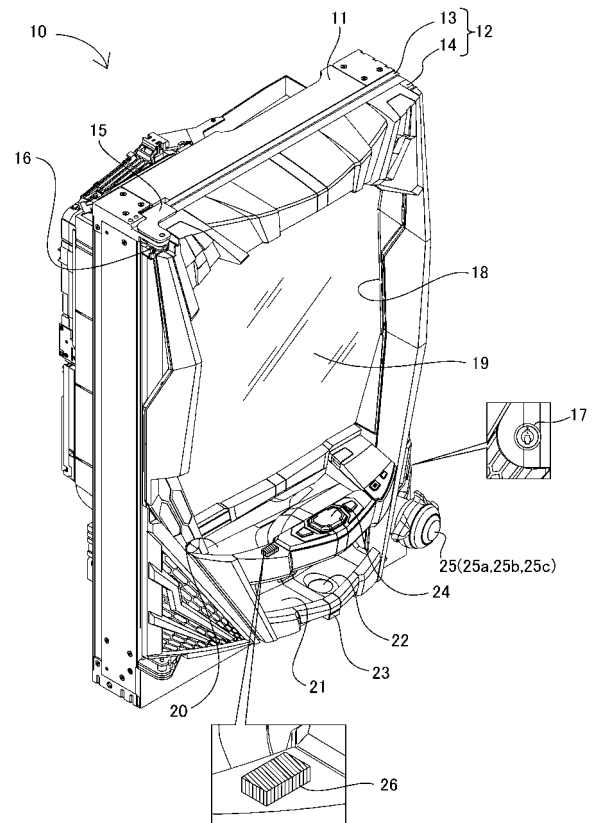
【図 508】



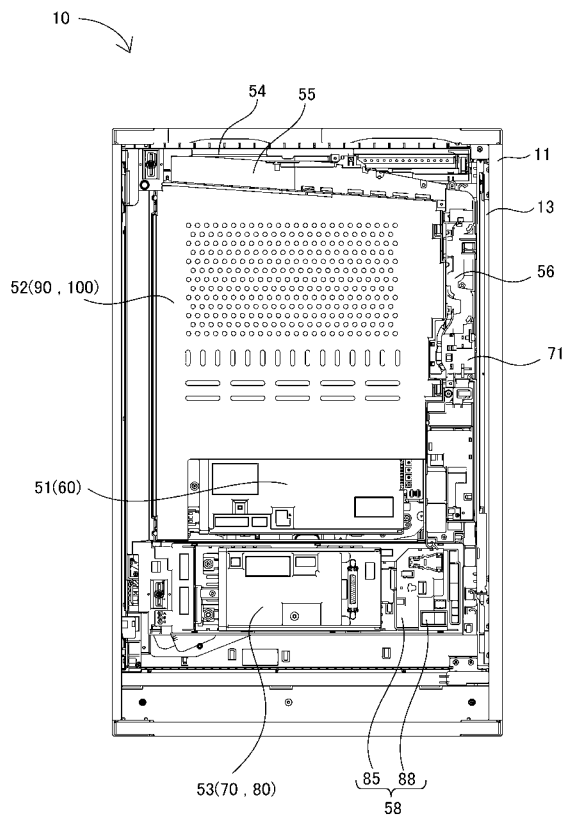
【図 5 0 9】



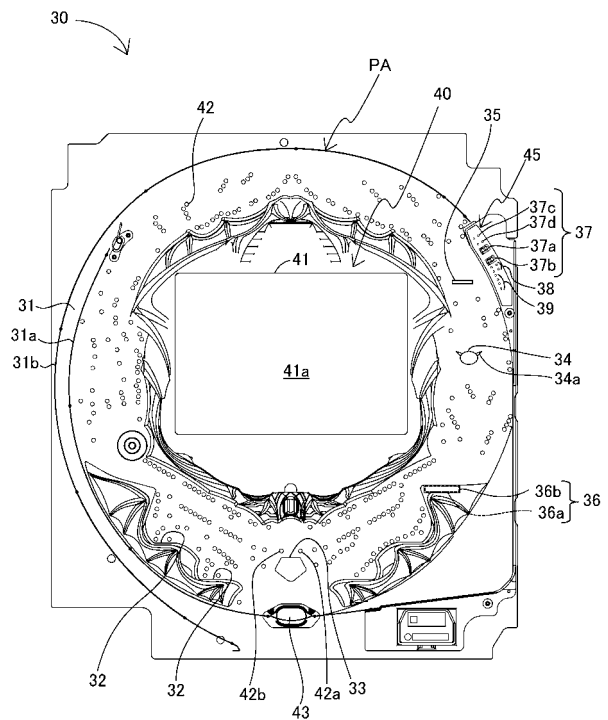
【図 5 1 0】



【図 5 1 1】



【図 5 1 2】

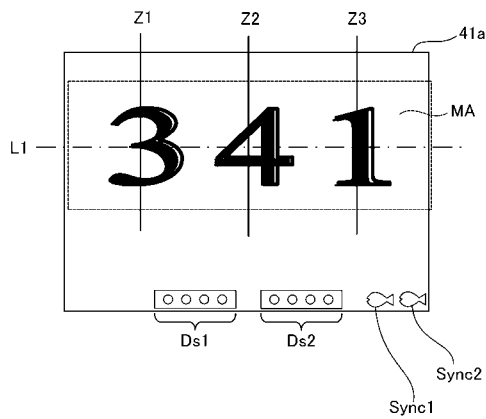


【 図 5 1 3 】

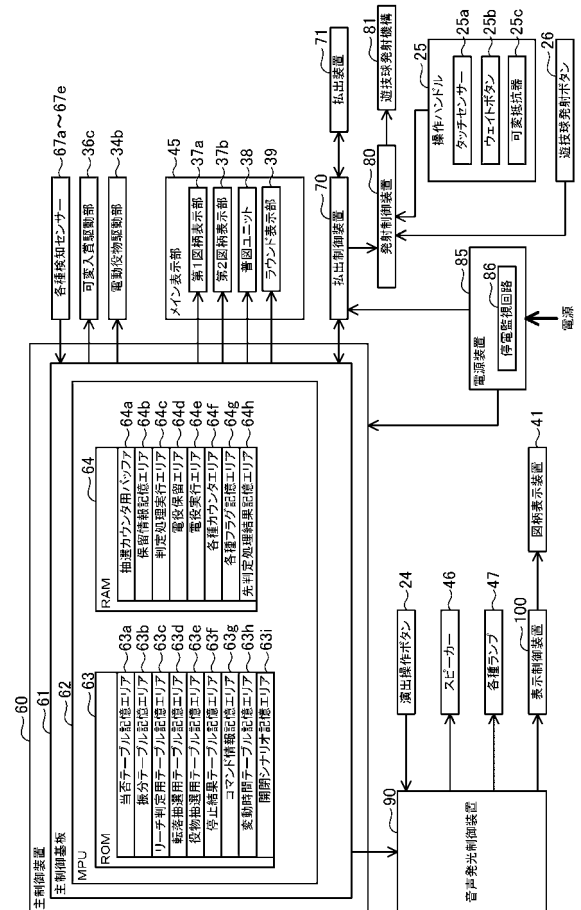
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

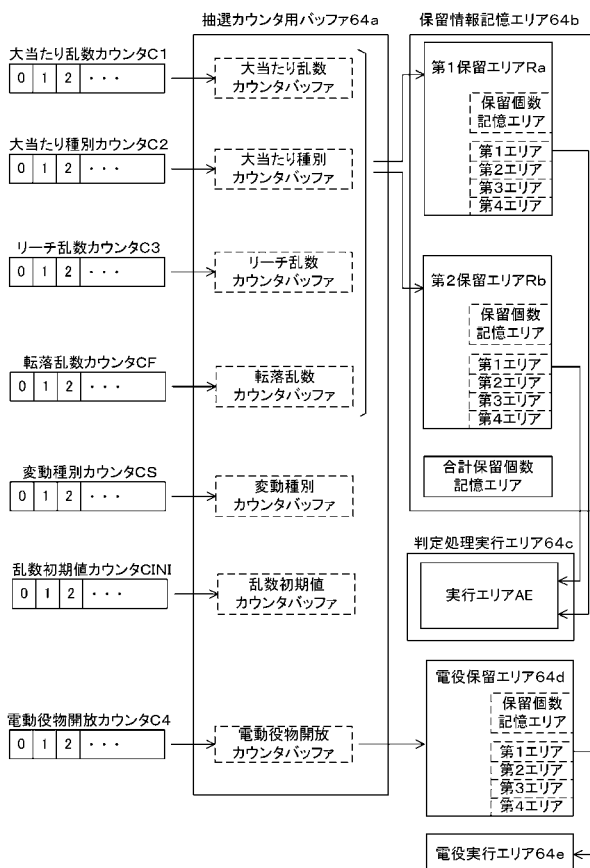
(b)



【図 5 1 4】



【 図 5 1 5 】



【図 5 1 6】

(a)

大当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

大当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図 5 1 7】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2 (0~99)	振り分け結果
0~9	16R確変大当たり
10~64	8R確変大当たり
65~74	16R通常大当たり
75~99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2 (0~99)	振り分け結果
0~64	16R確変大当たり
65~99	8R通常大当たり

【図 5 1 8】

転落抽選用当否テーブル

転落乱数カウンタCF (0~199)	転落抽選結果
0~1	当選(転落)
2~199	外れ(非転落)

【図 5 1 9】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

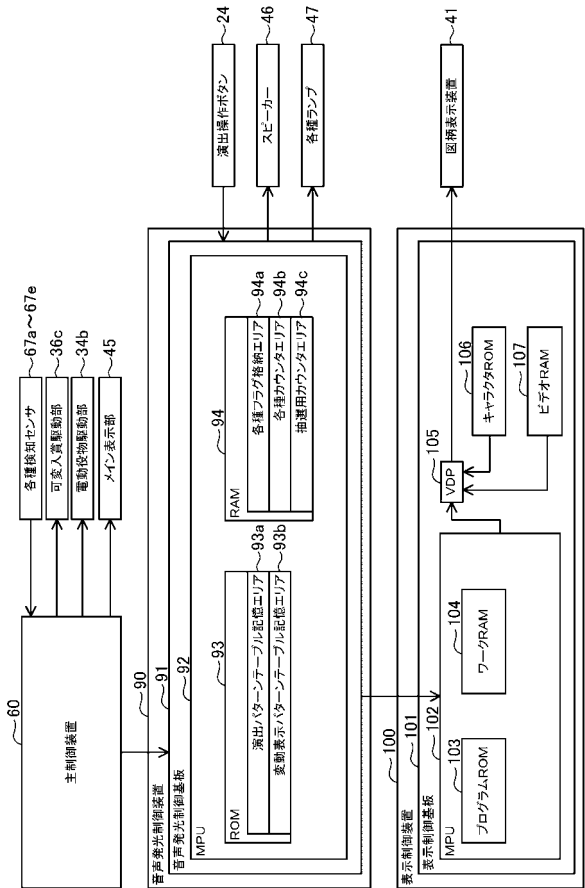
電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0, 1	電役開放当選
2~465	外れ

(b)

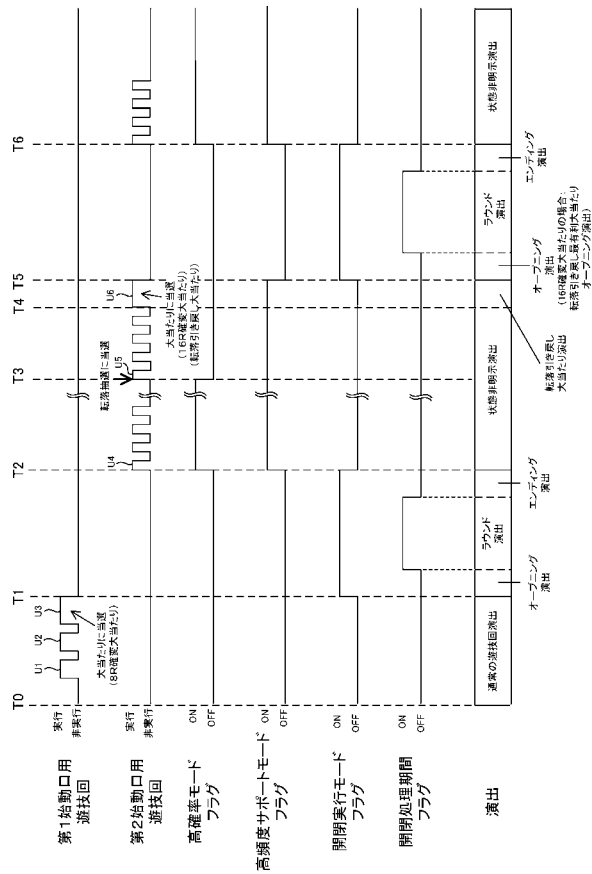
電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0~461	電役開放当選
462~465	外れ

【図 5 2 0】



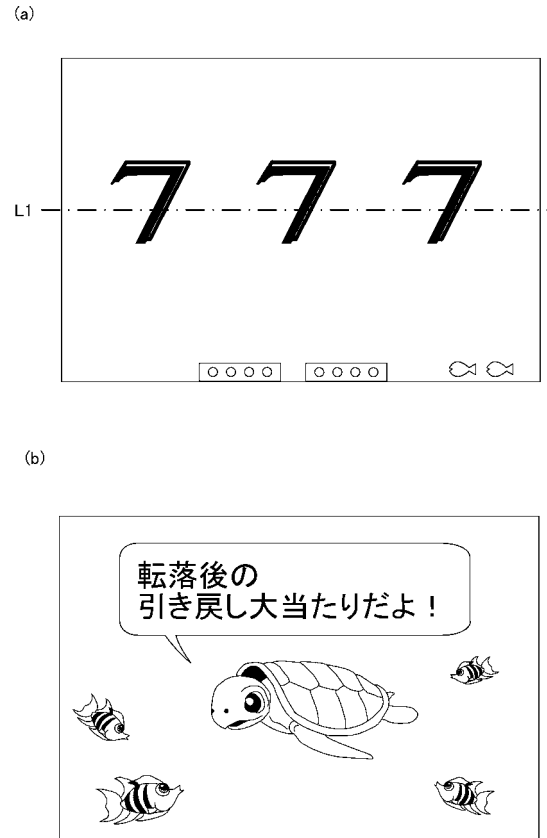
【図 5 2 1】



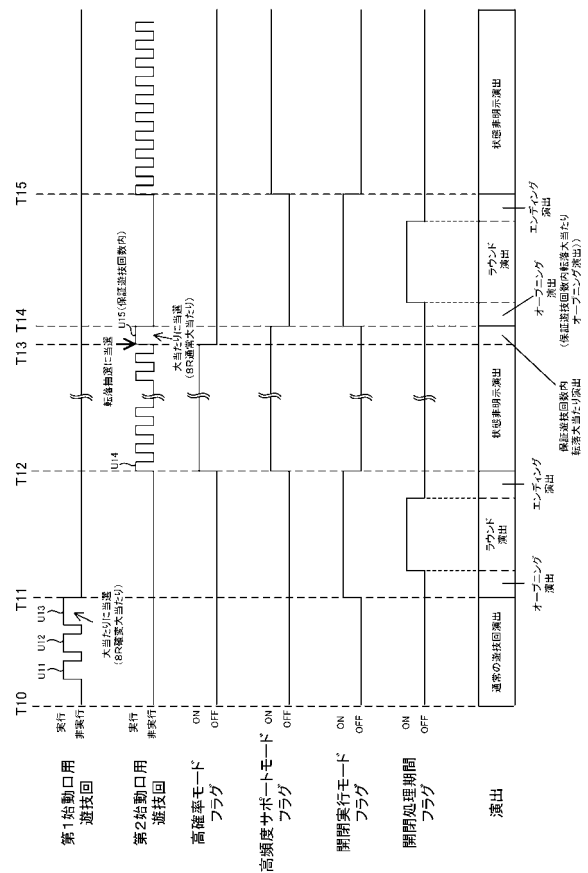
【図 5 2 3】



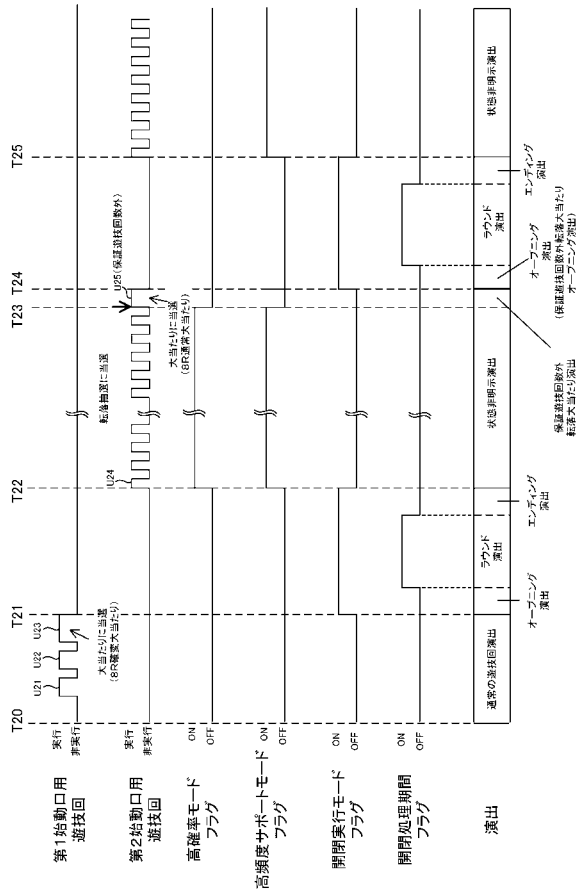
【図 5 2 2】



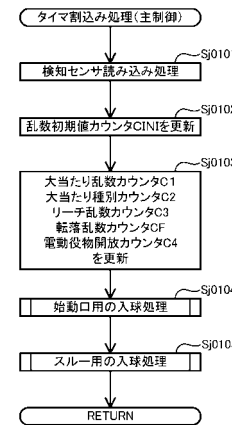
【図 5 2 4】



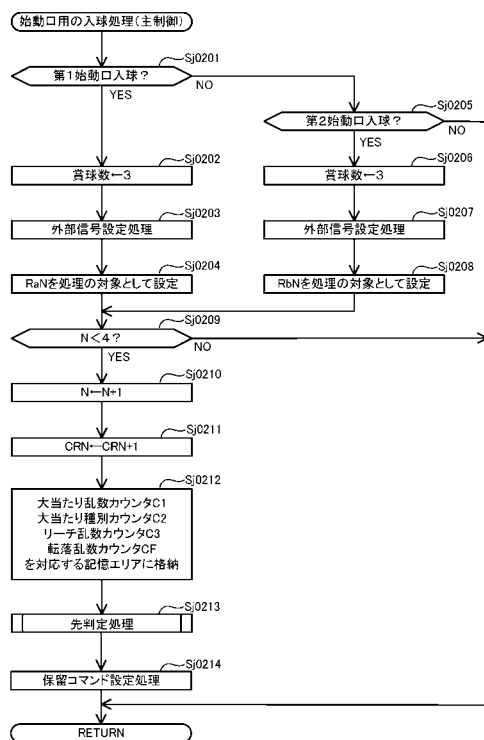
【図 5 2 5】



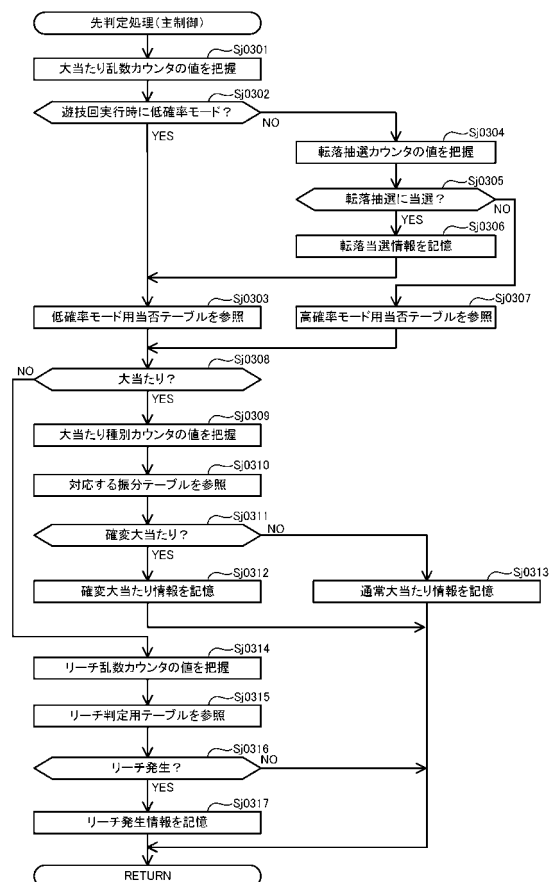
【図 5 2 6】



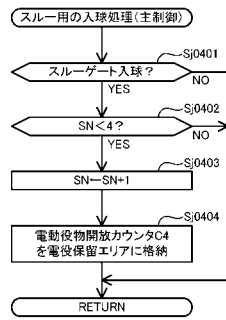
【図 5 2 7】



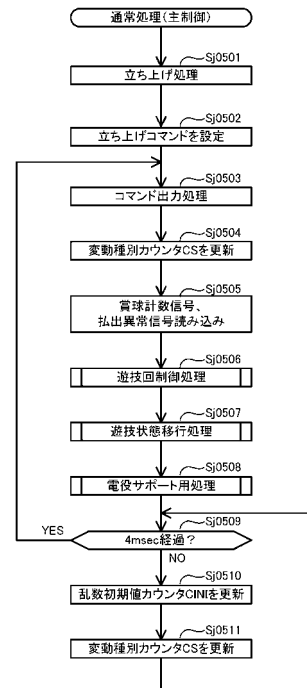
【図 5 2 8】



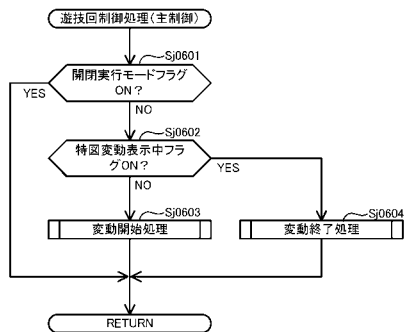
【図 5 2 9】



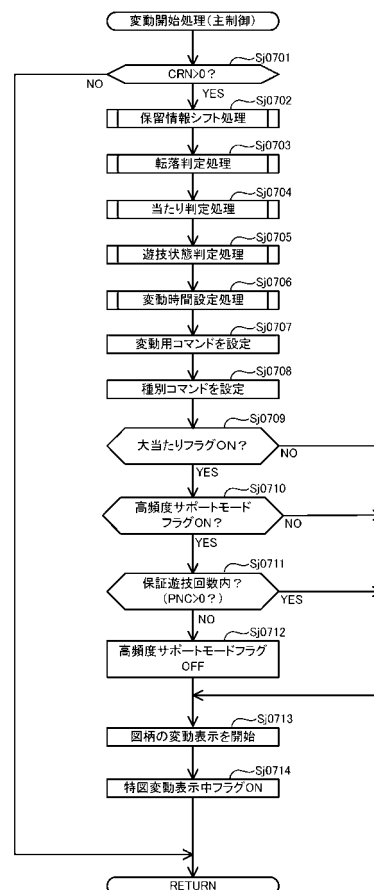
【図 5 3 0】



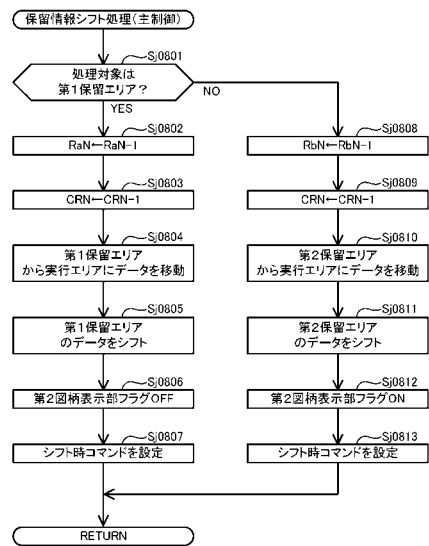
【図 5 3 1】



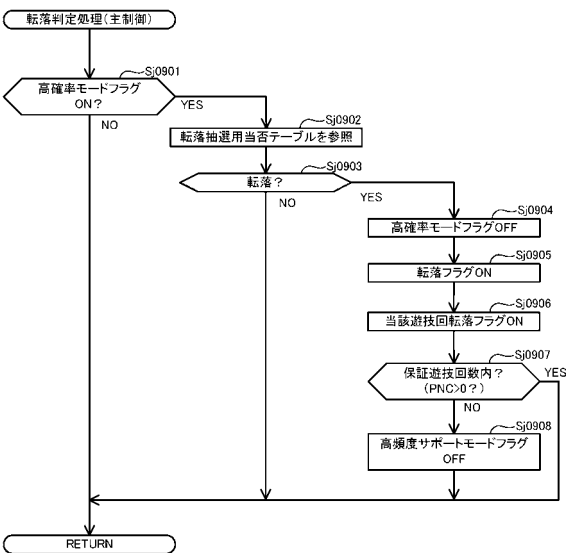
【図 5 3 2】



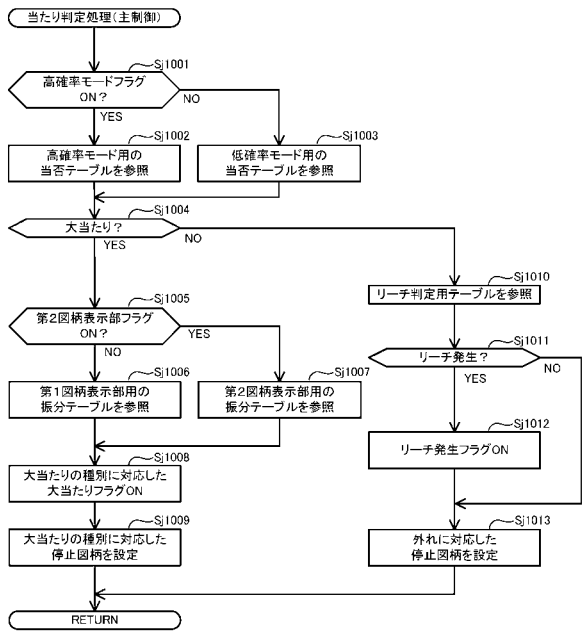
【図 5 3 3】



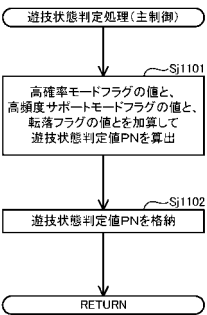
【図 5 3 4】



【図 5 3 5】



【図 5 3 6】



【図 5 3 7】

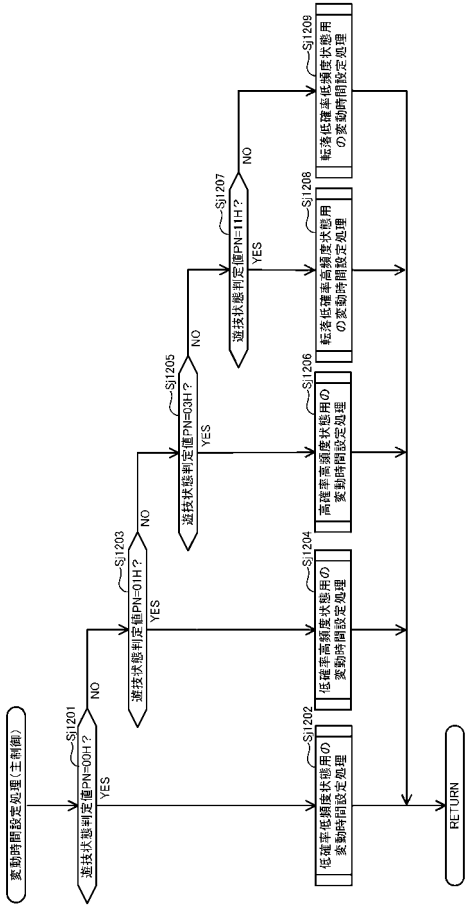
(a)

フラグ	フラグの状態	
	OFF	ON
高確率モードフラグ	00H	02H
高頻度サポートモードフラグ	00H	01H
転落フラグ	00H	10H

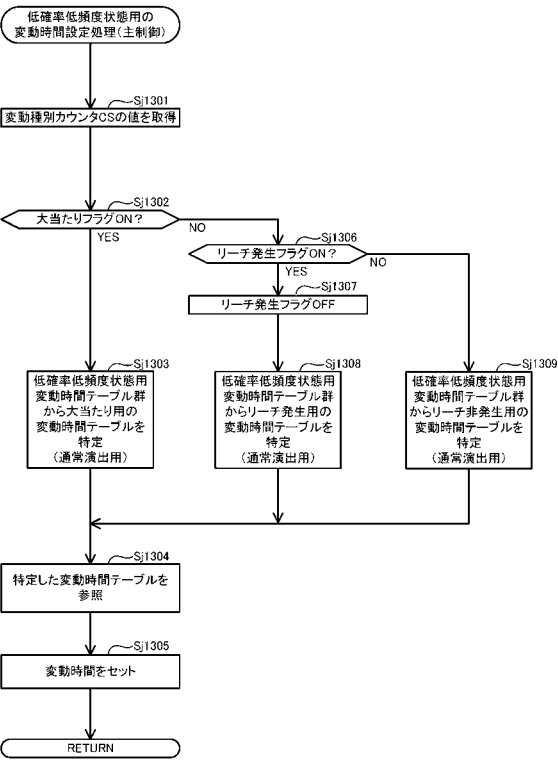
(b)

遊技状態判定値の算出時における遊技状態	高確率モードフラグ	高頻度サポートモードフラグ	転落フラグ	遊技状態判定値
低確率低頻度状態(通常状態)	00H	00H	00H	00H
低確率高頻度状態(時短状態)	00H	01H	00H	01H
高確率高頻度状態(確変状態)	02H	01H	00H	03H
保証遊技回数内の転落による低確率高頻度状態(転落時短状態)	00H	01H	10H	11H
保証遊技回数外の転落による低確率低頻度状態(転落通常状態)	00H	00H	10H	10H

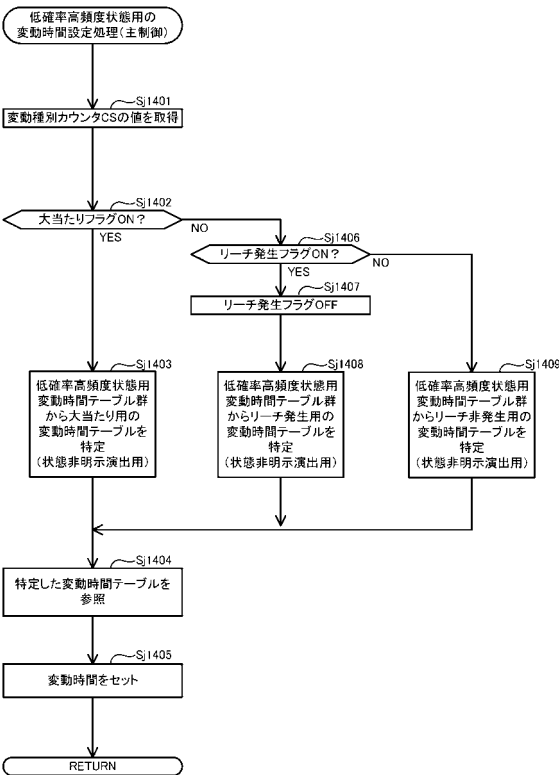
【図 5 3 8】



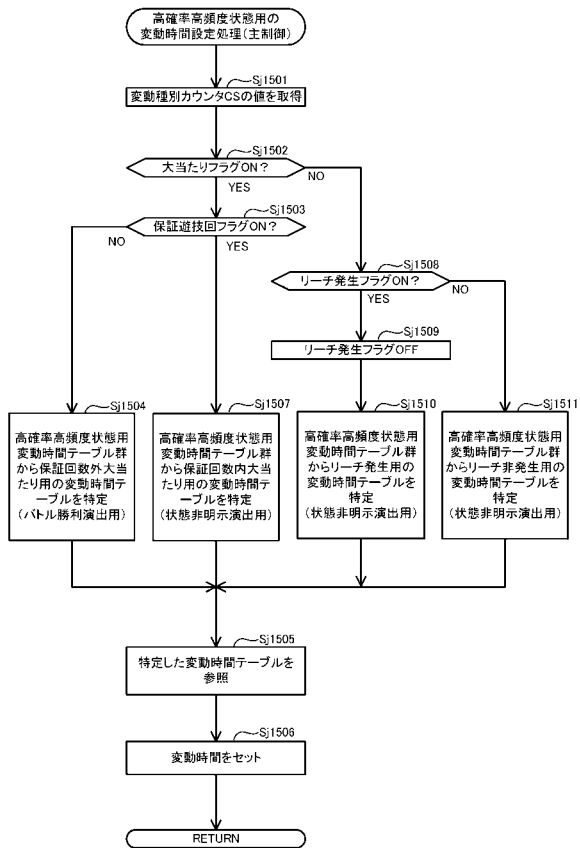
【図 5 3 9】



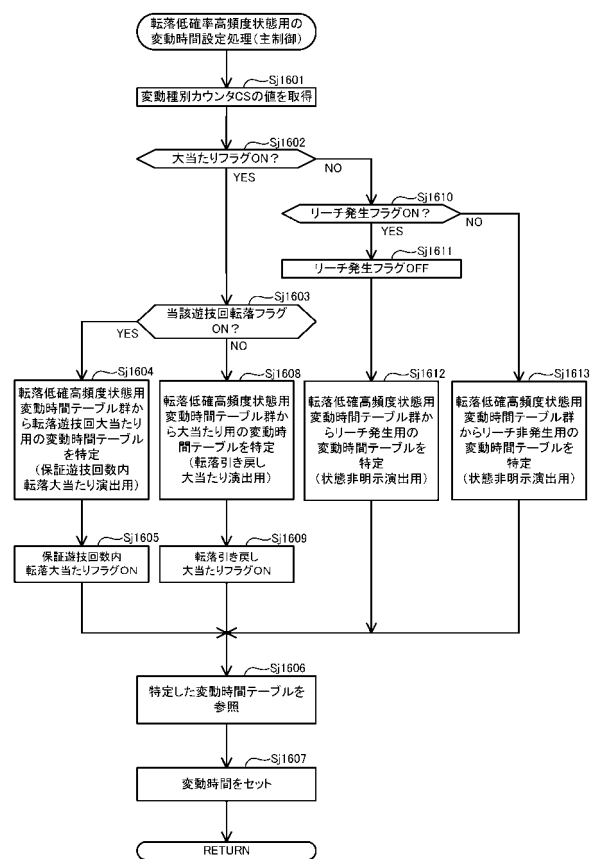
【図 5 4 0】



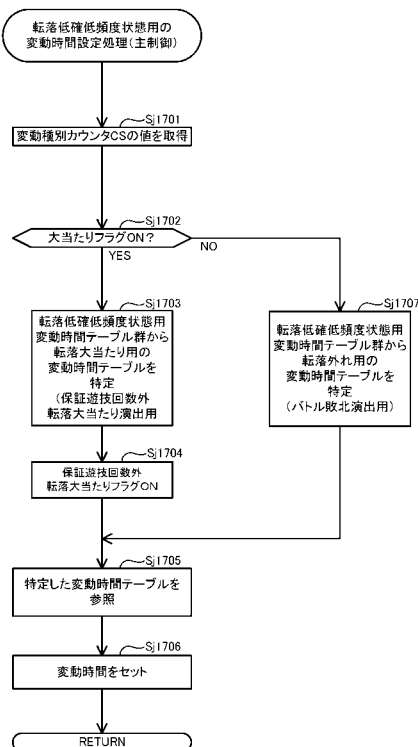
【図 5 4 1】



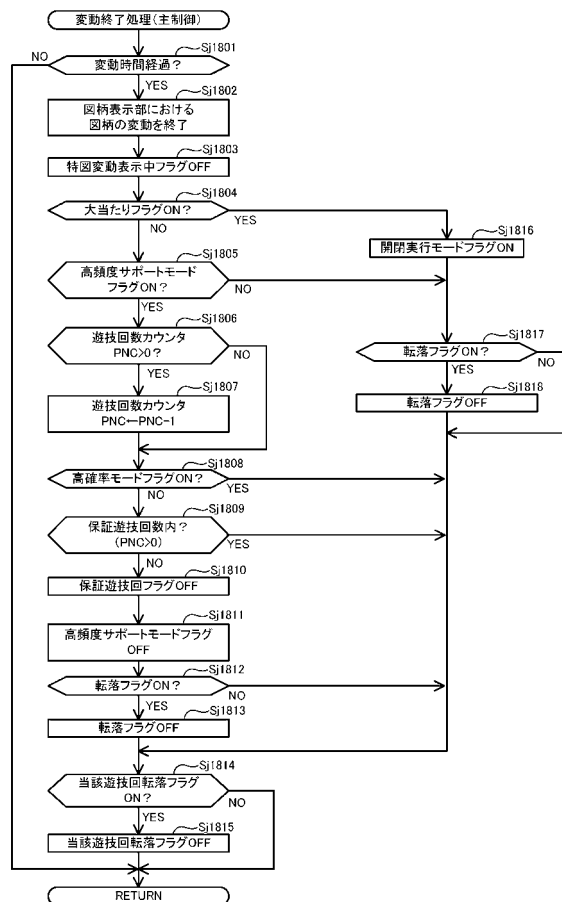
【図 5 4 2】



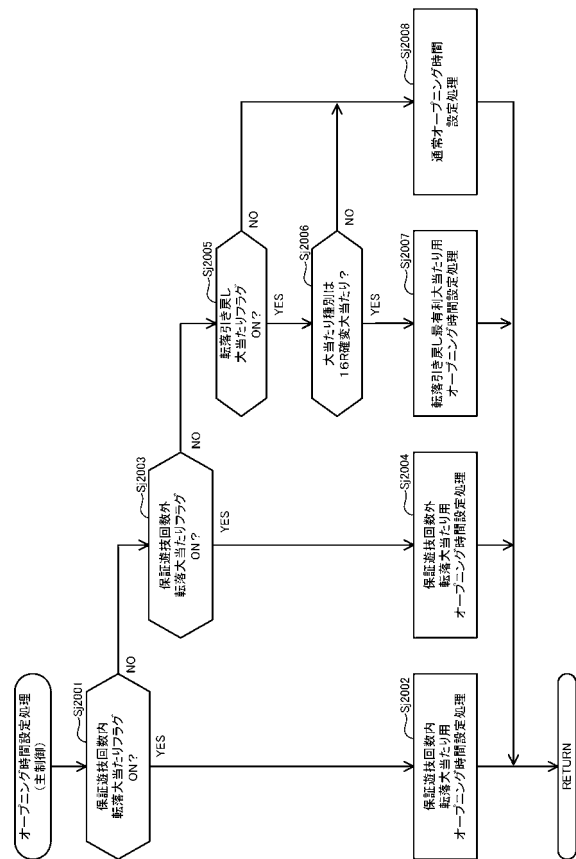
【図 5 4 3】



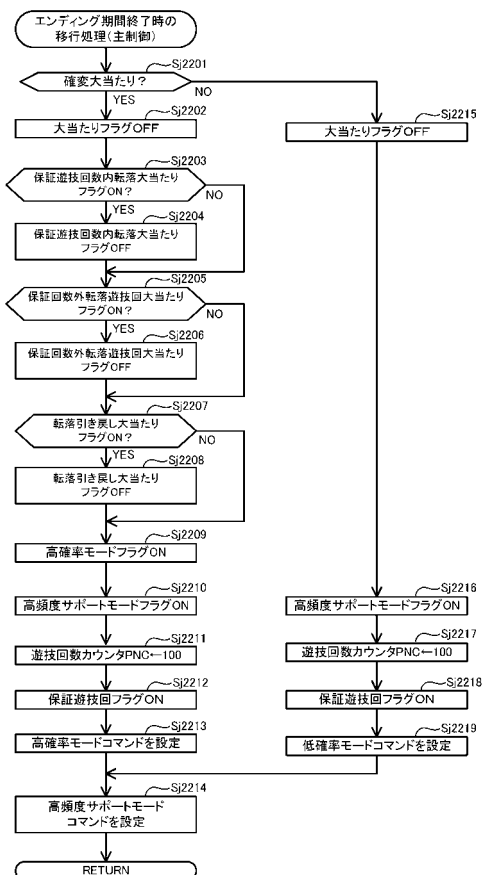
【図 5 4 4】



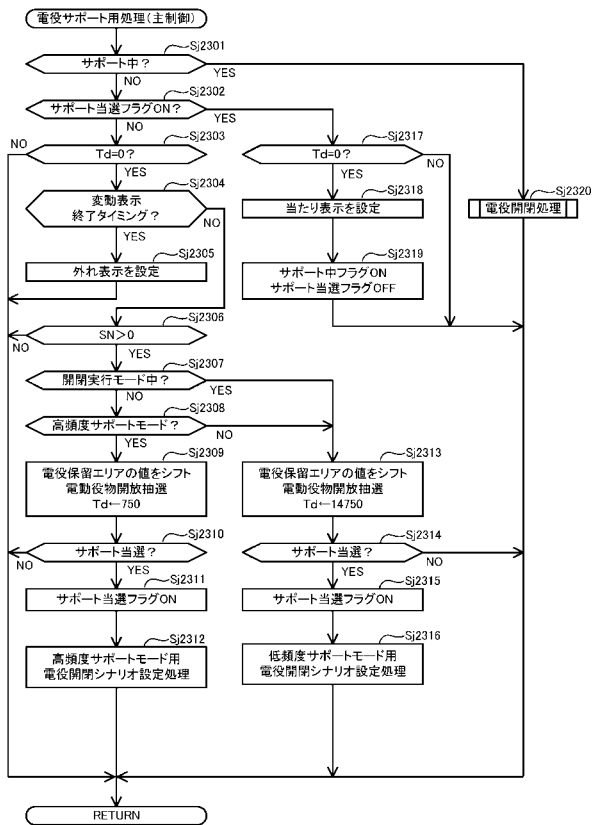
【图 5 4 6】



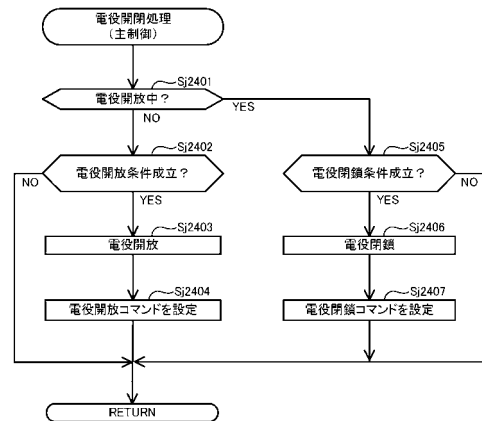
【図 5 4 8】



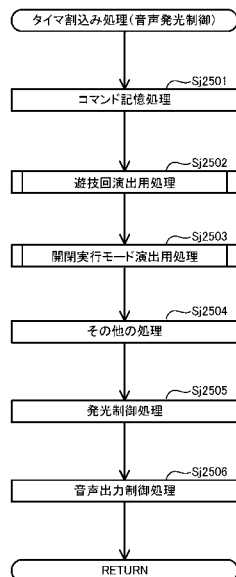
【図 5 4 9】



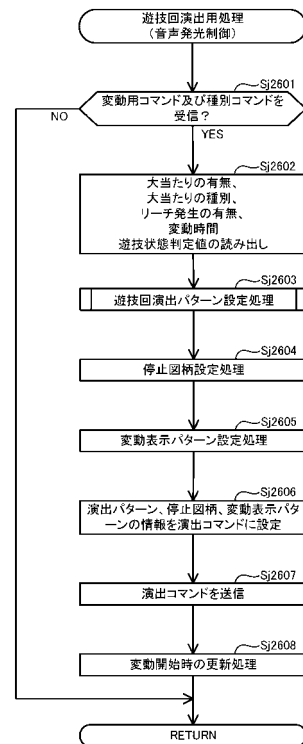
【図 5 5 0】



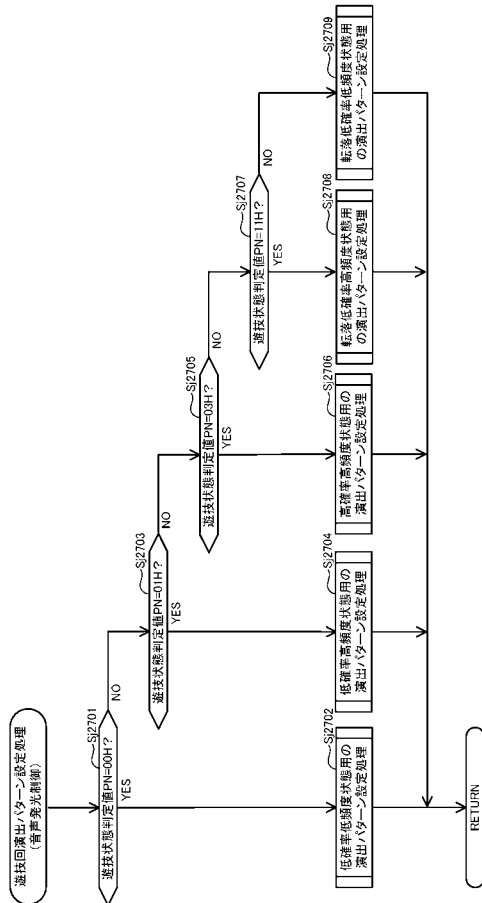
【図 5 5 1】



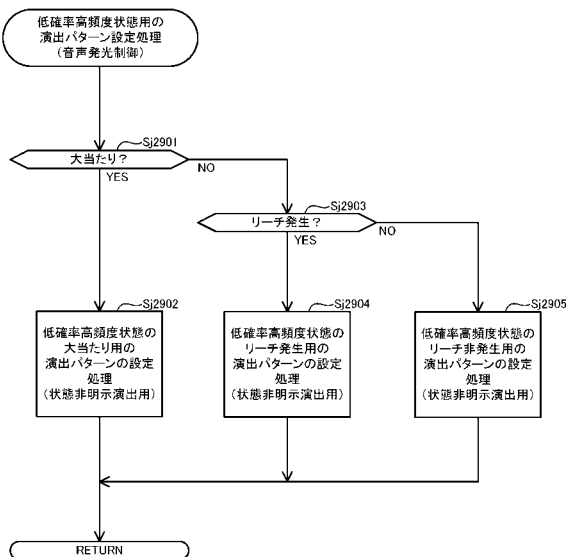
【図 5 5 2】



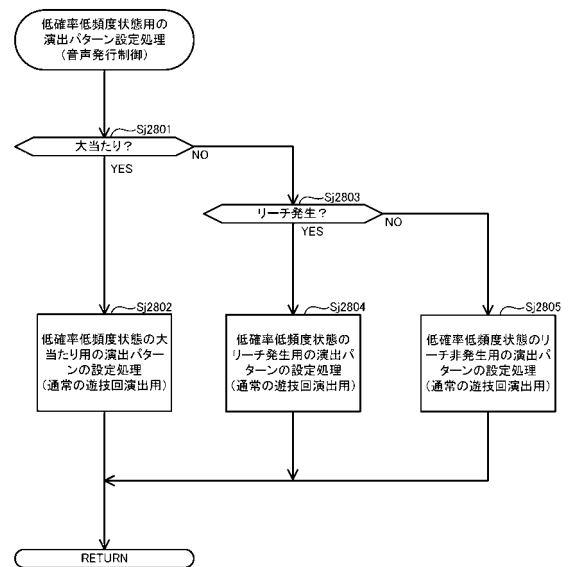
【図 5 5 3】



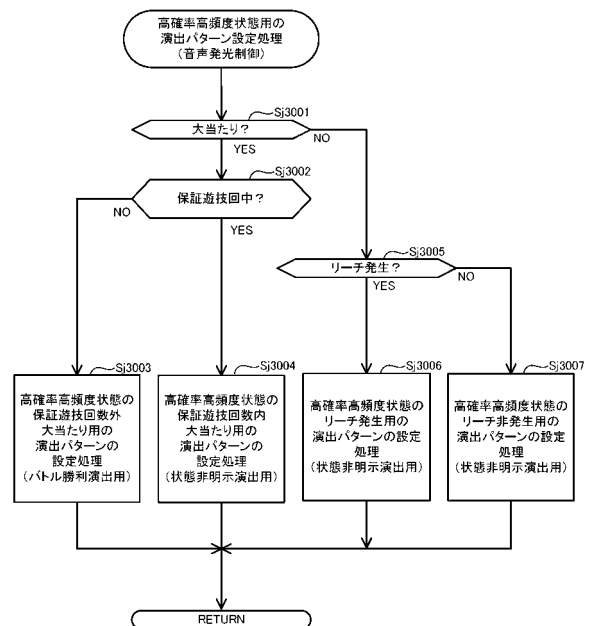
【図 5 5 5】



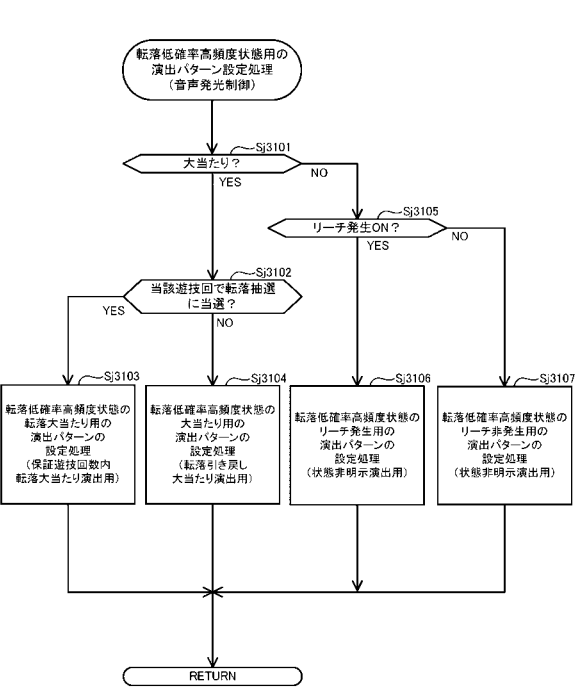
【図 5 5 4】



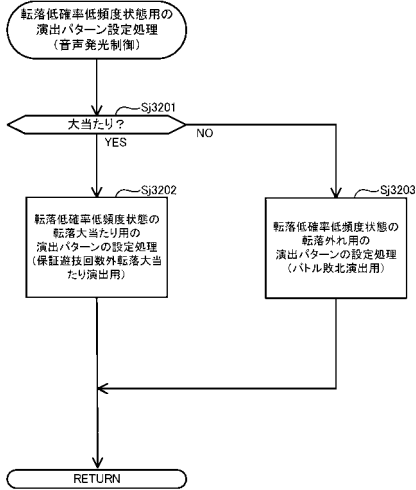
【図 5 5 6】



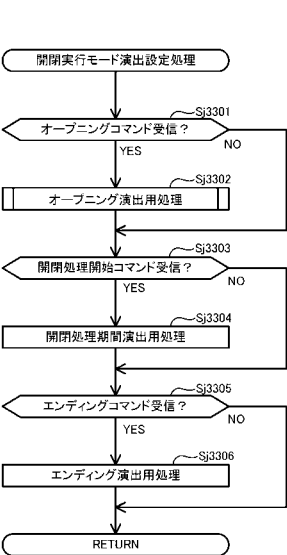
【図 5 5 7】



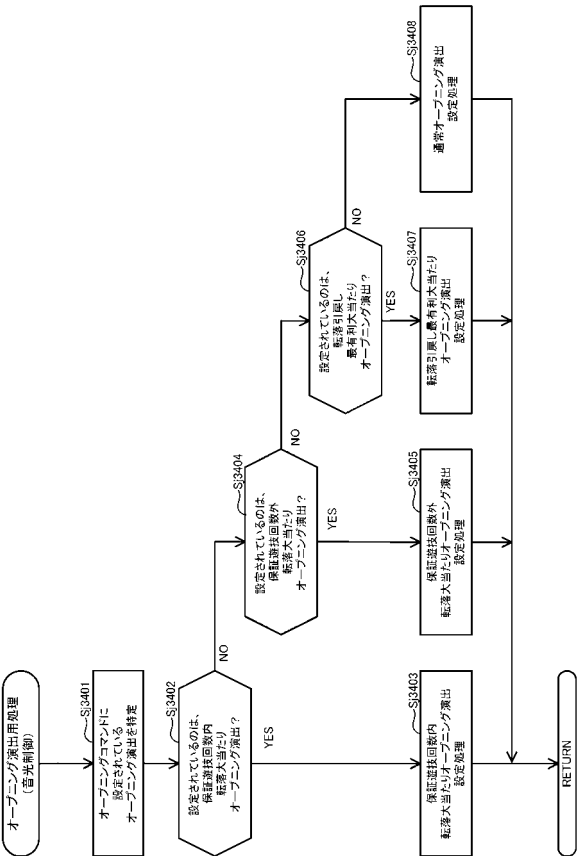
【図 5 5 8】



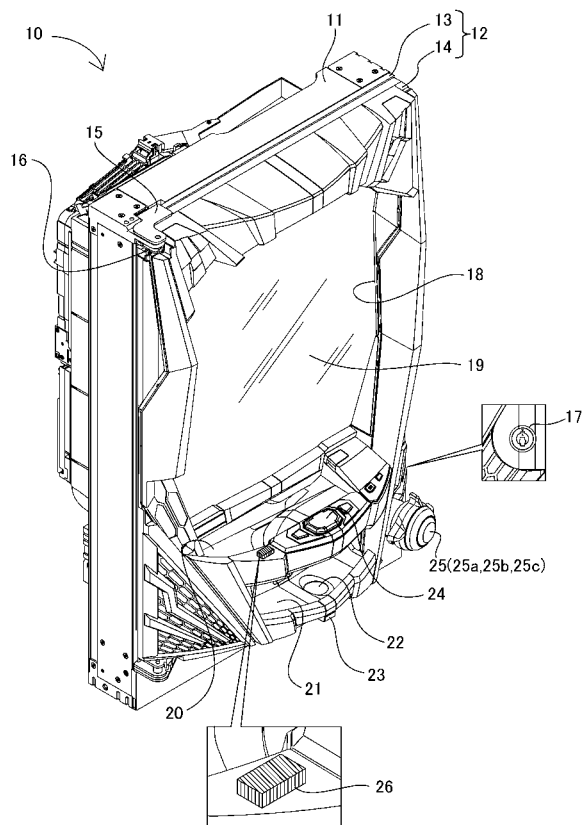
【図 5 5 9】



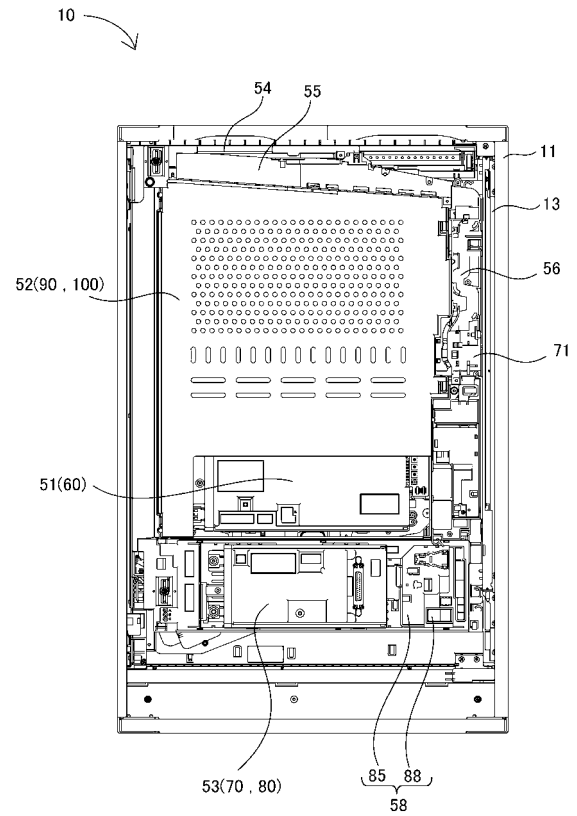
【図 5 6 0】



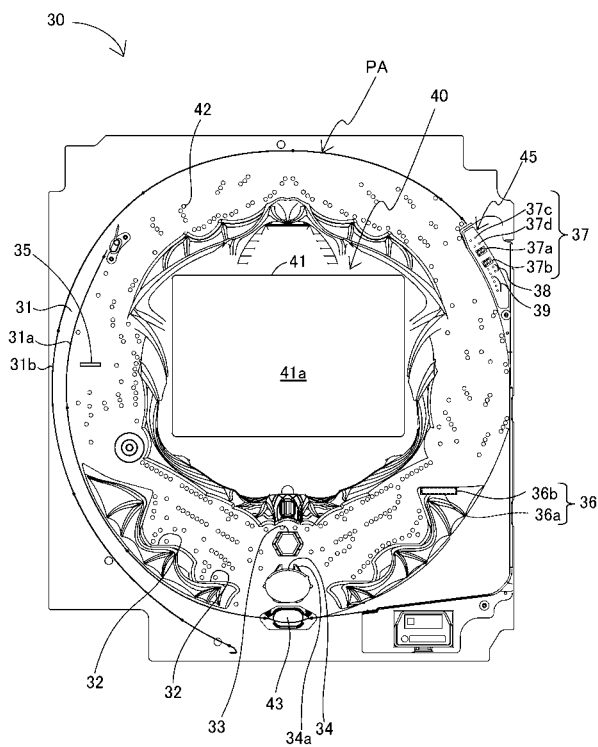
【図 5 6 5】



【図 5 6 6】



【図 5 6 7】

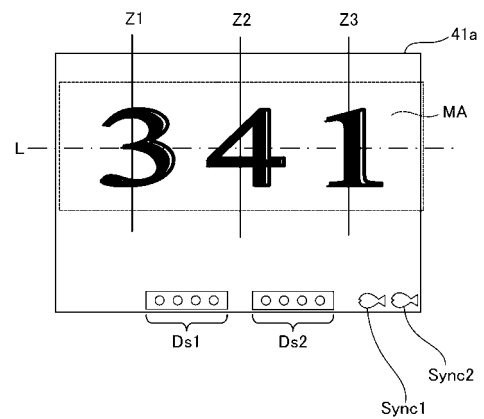


【図 5 6 8】

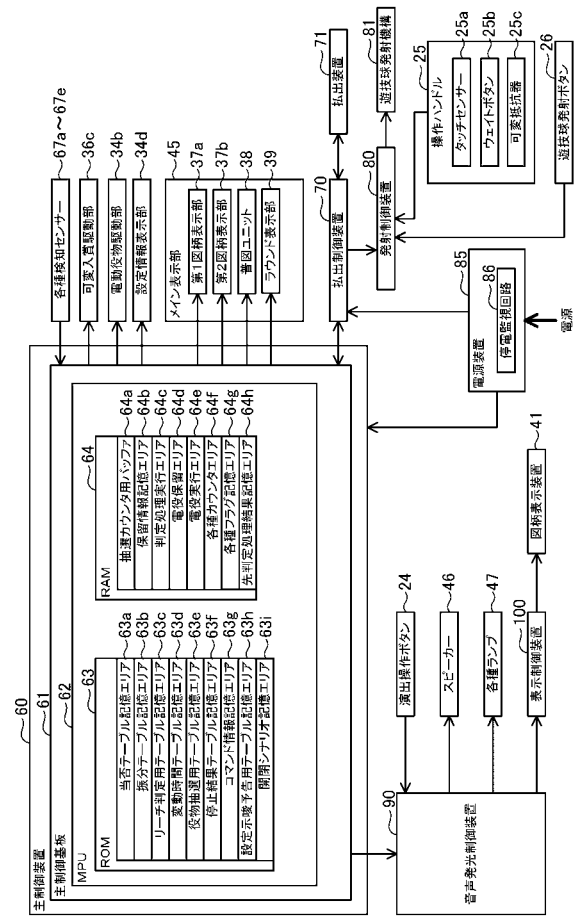
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

(b)



【図 5 6 9】



【図 5 7 1】

(a) 抽選設定1の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0~4	大当たり
5~1199	外れ

(b) 抽選設定2の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0~5	大当たり
6~1199	外れ

(c) 抽選設定3の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0~6	大当たり
7~1199	外れ

(d) 抽選設定4の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0~7	大当たり
8~1199	外れ

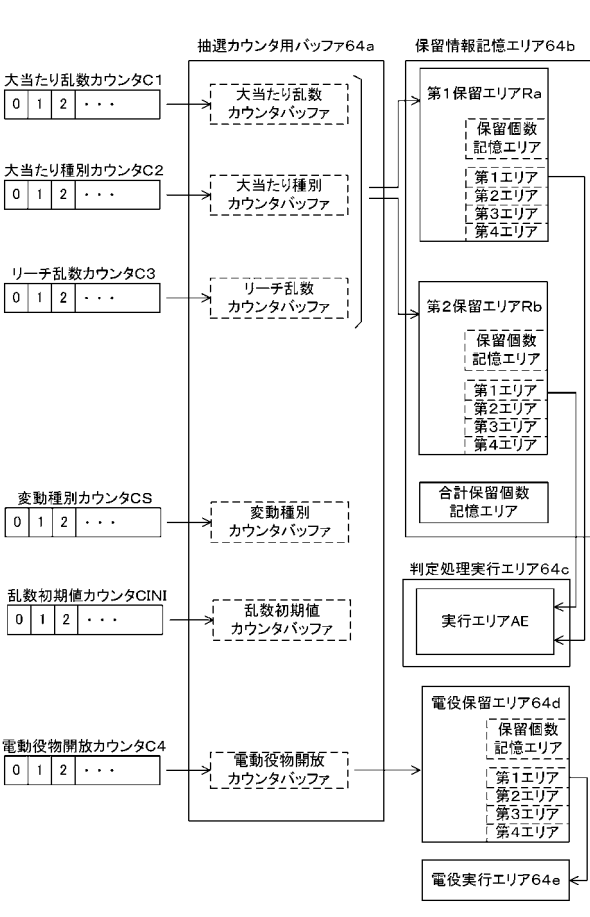
(e) 抽選設定5の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0~8	大当たり
9~1199	外れ

(f) 抽選設定6の低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
0~9	大当たり
10~1199	外れ

【図 5 7 0】



【図 5 7 2】

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1 (0~1199)	当否結果
0~31	大当たり
32~1199	外れ

【図 5 7 3】

(a)

第1始動口用の振分テーブル	
大当たり種別カウンタC2(0~99)	振り分け結果
0~39	16R確変大当たり
40~64	8R確変大当たり
65~89	16R通常大当たり
90~99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル	
大当たり種別カウンタC2(0~99)	振り分け結果
0~64	16R確変大当たり
65~99	8R通常大当たり

【図 5 7 4】

リーチ判定用当否テーブル	
リーチ乱数カウンタC3(0~399)	判定結果
0~19	リーチ
20~399	外れ(非リーチ)

【図 5 7 5】

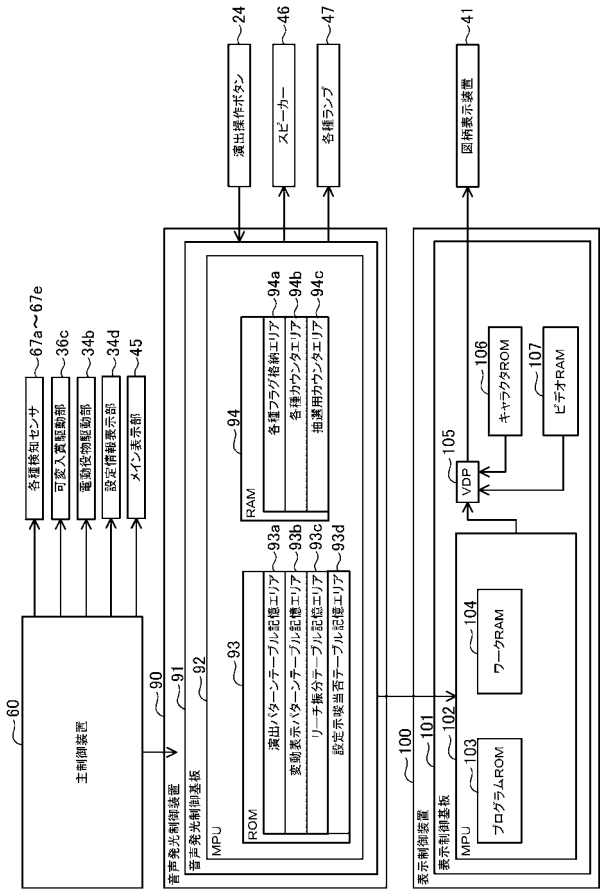
(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル (低頻度サポートモード用)	
電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0, 1	電役開放当選
2~465	外れ

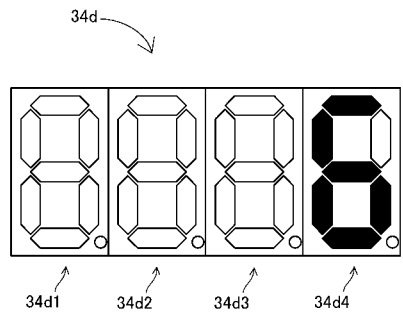
(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード用)	
電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0~461	電役開放当選
462~465	外れ

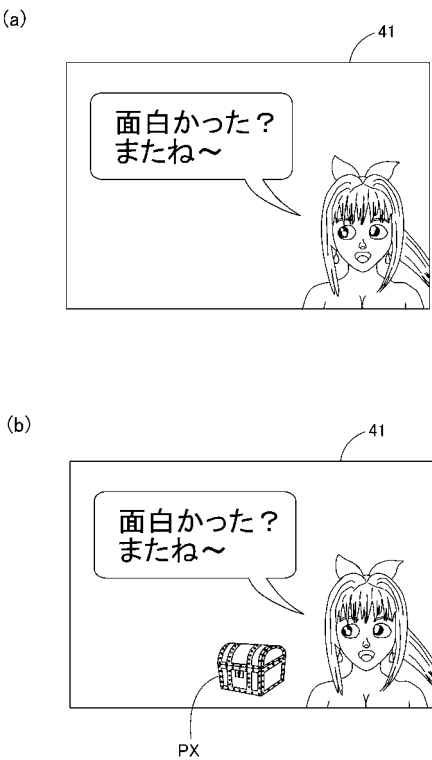
【図 5 7 6】



【図 5 7 7】



【図 5 7 8】



【図 5 7 9】

標準（初回外れ時）の対応関係	
抽選設定の種別	設定示唆用絵柄の出現確率
抽選設定1	1／10
抽選設定2	1／8
抽選設定3	1／5
抽選設定4	1／4
抽選設定5	1／3
抽選設定6	1／2

【図 5 8 0】

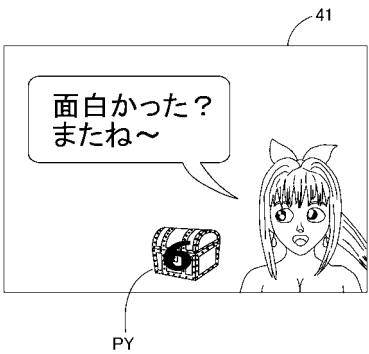
初回ノーマルリーチ時用の対応関係	
抽選設定の種別	設定示唆用絵柄の出現確率
抽選設定1	1／9
抽選設定2	1／7
抽選設定3	1／4
抽選設定4	1／3
抽選設定5	1／2
抽選設定6	1／1

【図 5 8 1】

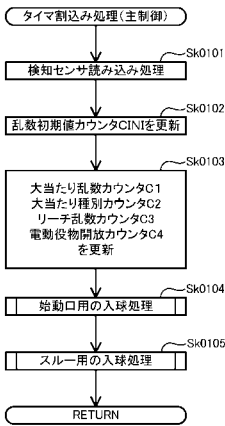
初回スーパーリーチ時用の対応関係

抽選設定の種類	設定示唆用絵柄 の出現確率
抽選設定1	1／8
抽選設定2	1／6
抽選設定3	1／3
抽選設定4	1／2
抽選設定5	1／1
抽選設定6	1／1

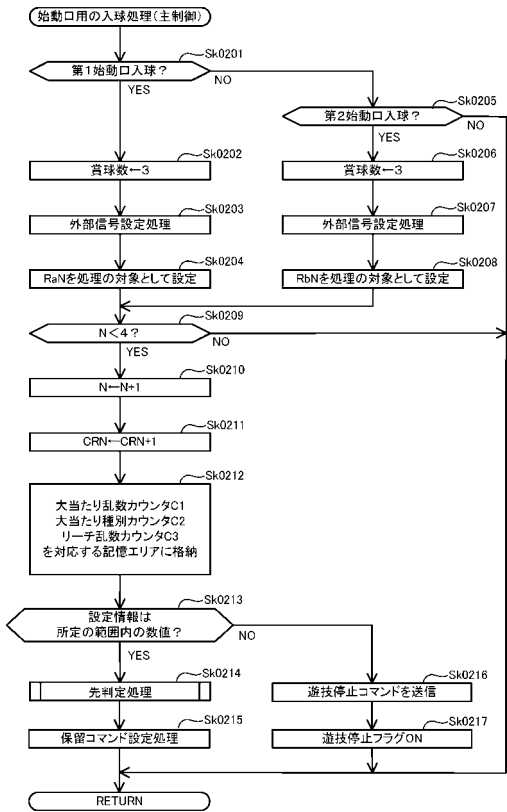
【図 5 8 2】



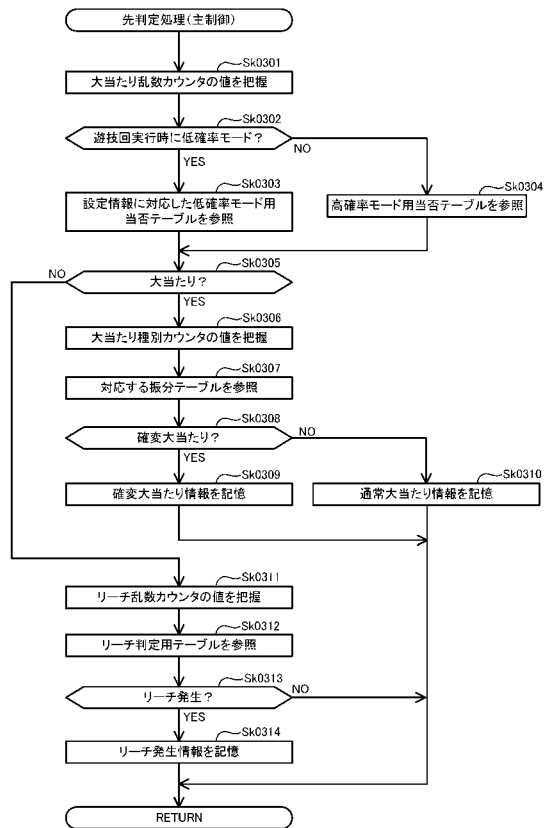
【図 5 8 3】



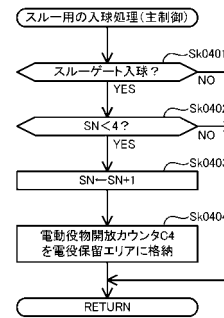
【図 5 8 4】



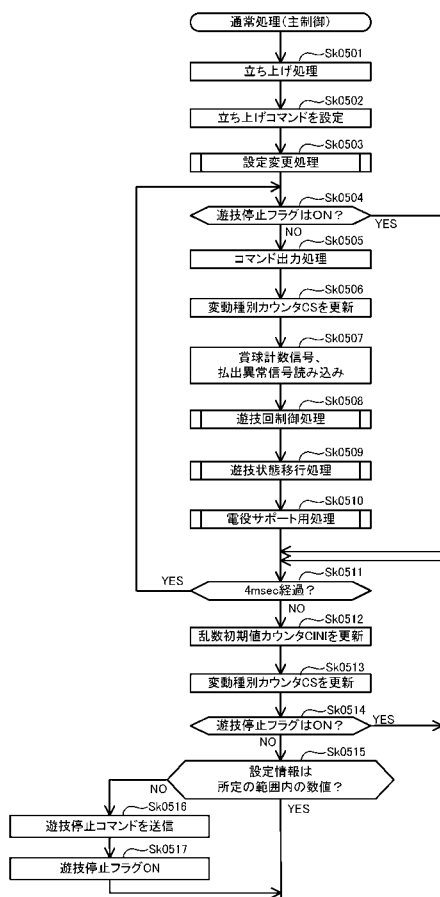
【図 585】



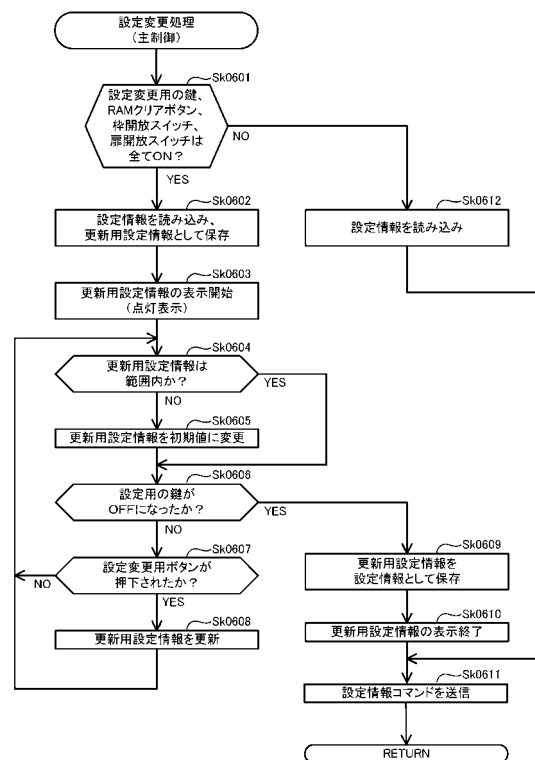
【図 586】



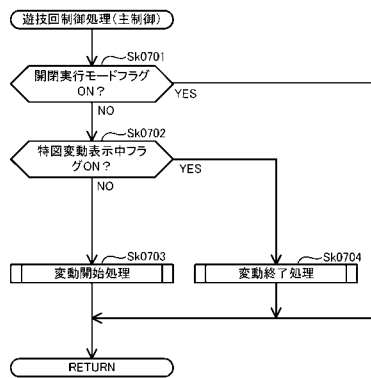
【図 587】



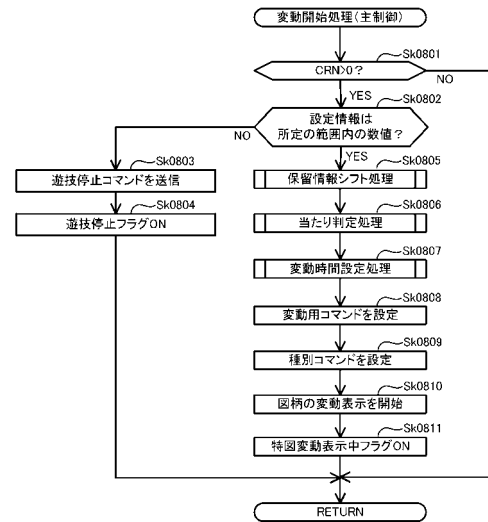
【図 588】



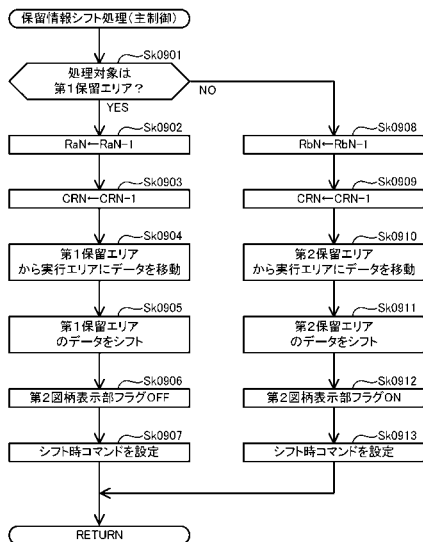
【図 589】



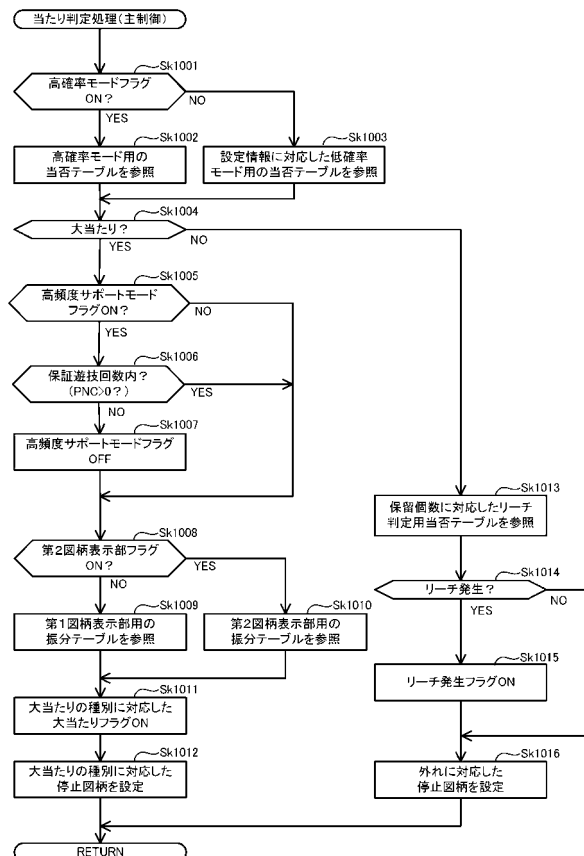
【図 590】



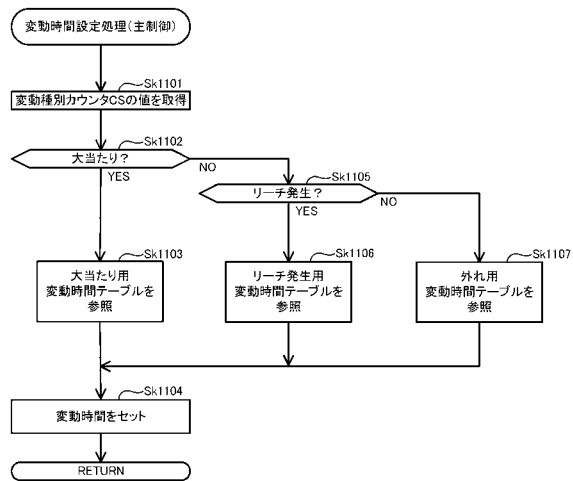
【図 591】



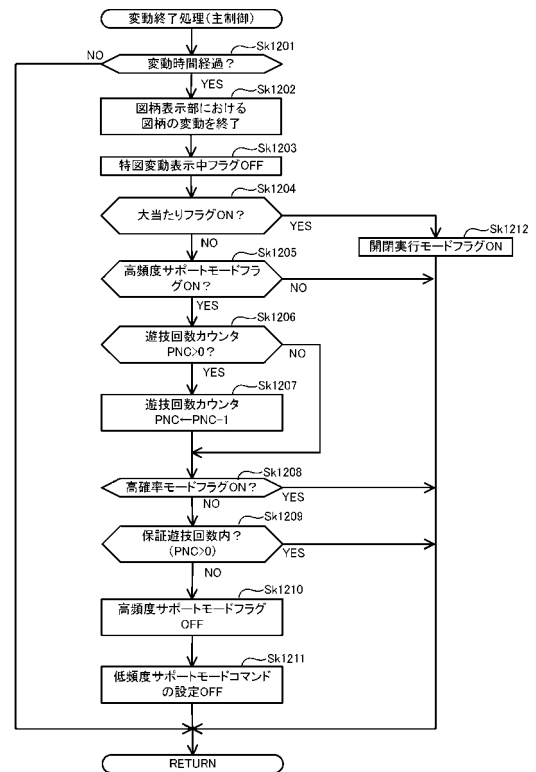
【図 592】



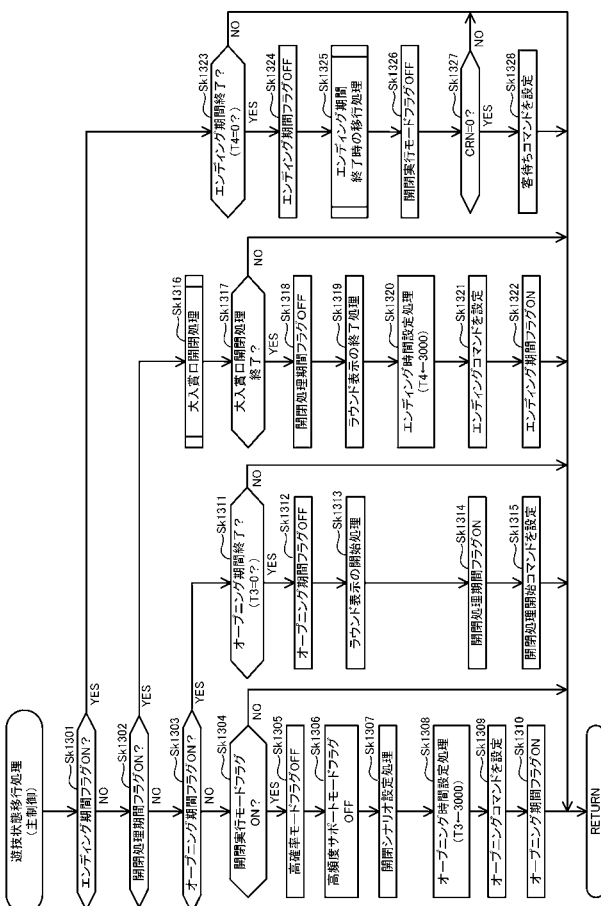
【図 5 9 3】



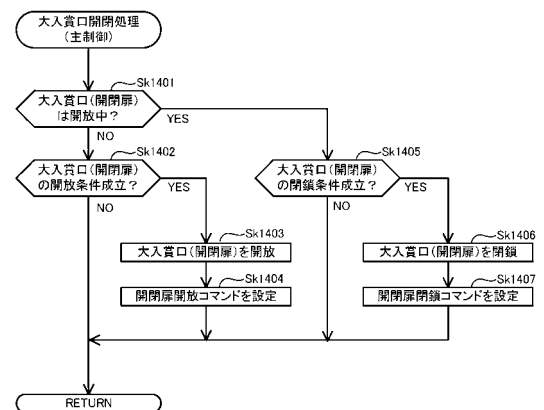
【図 5 9 4】



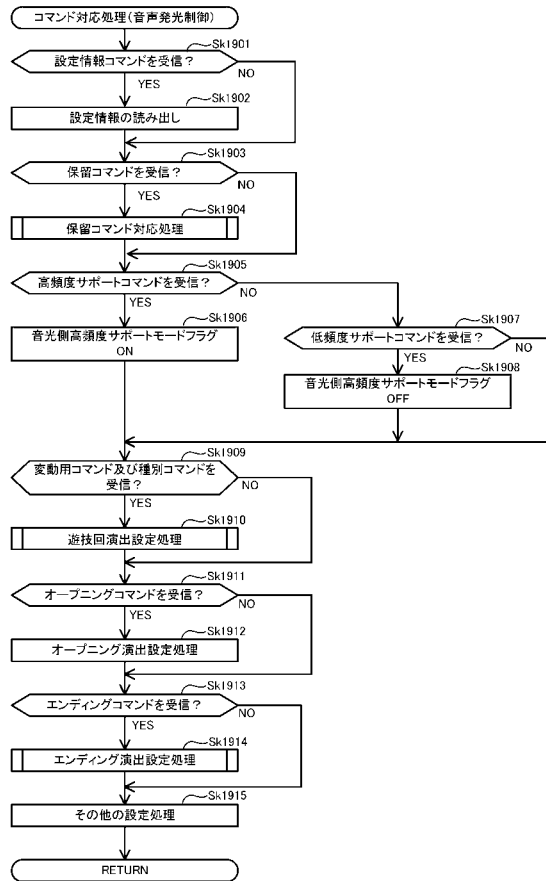
【図 5 9 5】



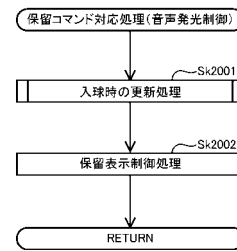
【図 5 9 6】



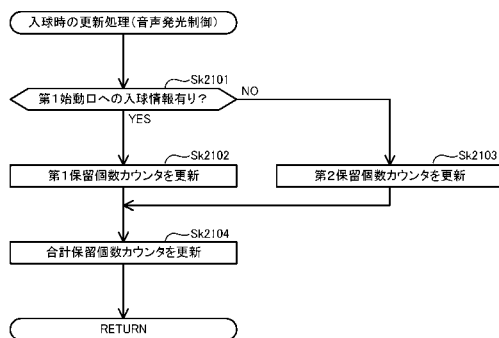
【図 601】



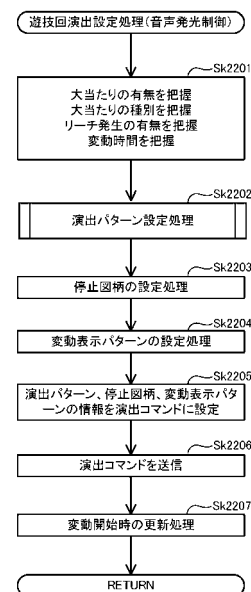
【図 602】



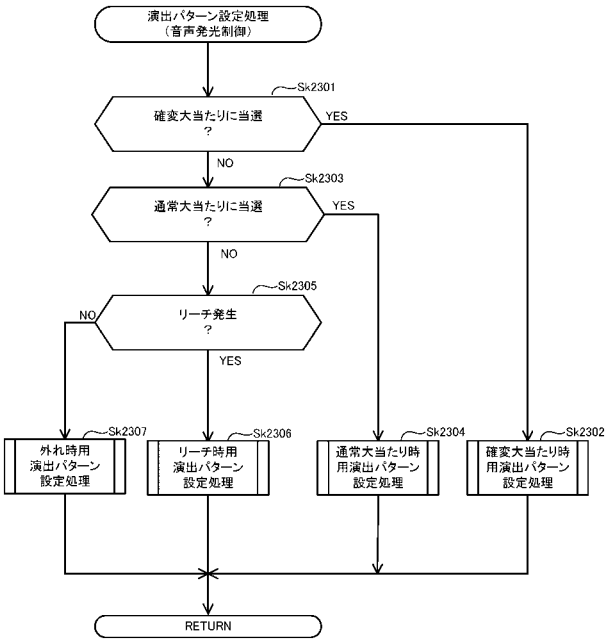
【図 603】



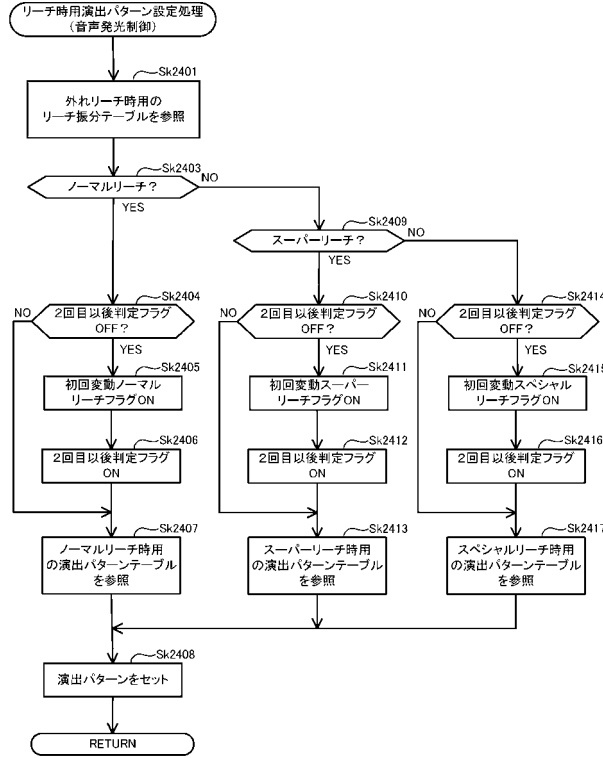
【図 604】



【図 6 0 5】



【図 6 0 6】



【図 6 0 7】

(a)

外れリーチ時のリーチ振分テーブル

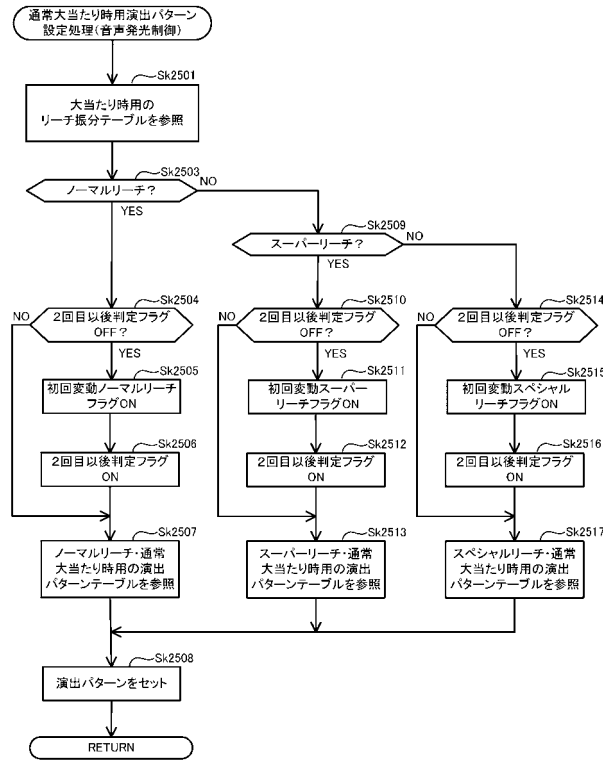
変動時間	振り分け結果
30秒	ノーマルリーチ
60秒	スーパーリーチ
120秒	スペシャルリーチ

(b)

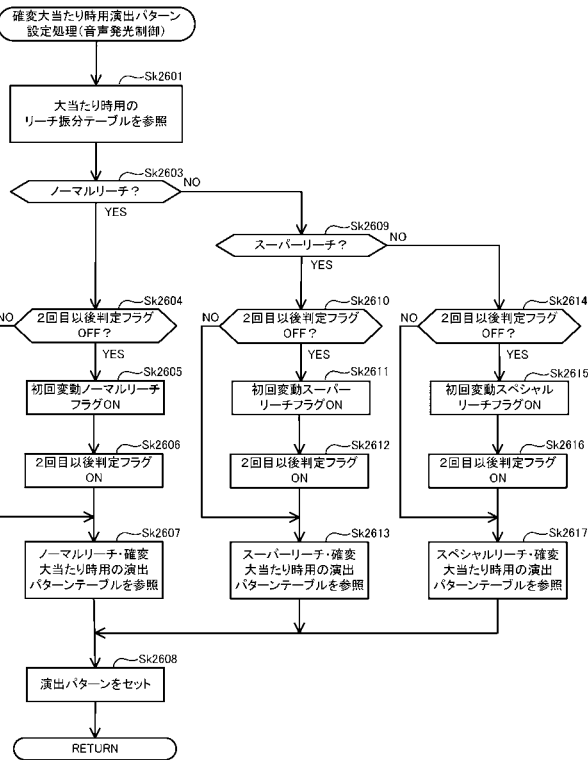
大当たり時のリーチ振分テーブル

変動時間	振り分け結果
35秒	ノーマルリーチ
65秒	スーパーリーチ
125秒	スペシャルリーチ

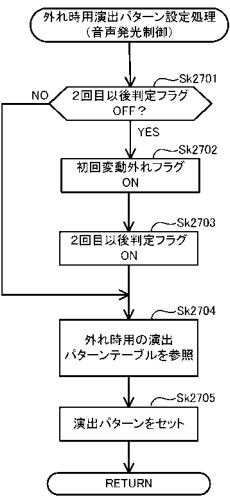
【図 6 0 8】



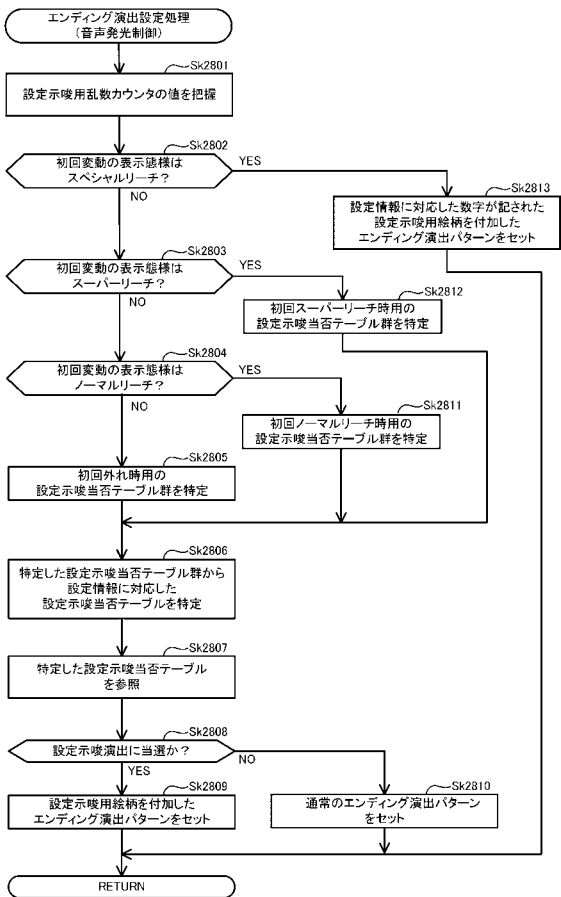
【図 6 0 9】



【図 6 1 0】



【図 6 1 1】



【図 6 1 2】

初回外れ時演出の設定示唆当否テーブル群			
抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタ CY(0~60479)	当否結果	内容
抽選設定1	0~6047	当選	1/10の確率で当選
	6048~60479	外れ	
抽選設定2	0~7559	当選	1/8の確率で当選
	7560~60479	外れ	
抽選設定3	0~12095	当選	1/5の確率で当選
	12096~60479	外れ	
抽選設定4	0~15119	当選	1/4の確率で当選
	15120~60479	外れ	
抽選設定5	0~20159	当選	1/3の確率で当選
	20160~60479	外れ	
抽選設定6	0~30239	当選	1/2の確率で当選
	30240~60479	外れ	

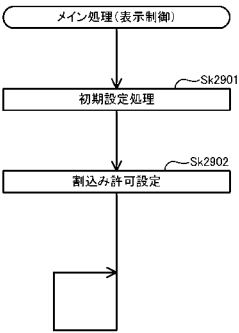
【図 6 1 3】

初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群			
抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタ CY(0~60479)	当否結果	内容
抽選設定1	0~6719	当選	1/9の確率で当選
	6720~60479	外れ	
抽選設定2	0~8639	当選	1/7の確率で当選
	8640~60479	外れ	
抽選設定3	0~15119	当選	1/4の確率で当選
	15120~60479	外れ	
抽選設定4	0~20159	当選	1/3の確率で当選
	20160~60479	外れ	
抽選設定5	0~30239	当選	1/2の確率で当選
	30240~60479	外れ	
抽選設定6	0~60479	当選	1/1の確率で当選
	—	外れ	

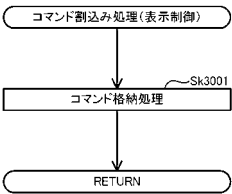
【図 6 1 4】

初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群			
抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタ CY(0~60479)	当否結果	内容
抽選設定1	0~7559	当選	1/8の確率で当選
	7560~60479	外れ	
抽選設定2	0~10079	当選	1/6の確率で当選
	10080~60479	外れ	
抽選設定3	0~20159	当選	1/3の確率で当選
	20160~60479	外れ	
抽選設定4	0~30239	当選	1/2の確率で当選
	30240~60479	外れ	
抽選設定5	0~60479	当選	1/1の確率で当選
	—	外れ	
抽選設定6	0~60479	当選	1/1の確率で当選
	—	外れ	

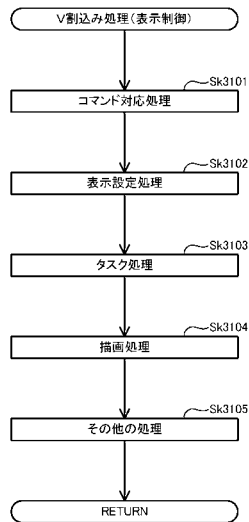
【図 6 1 5】



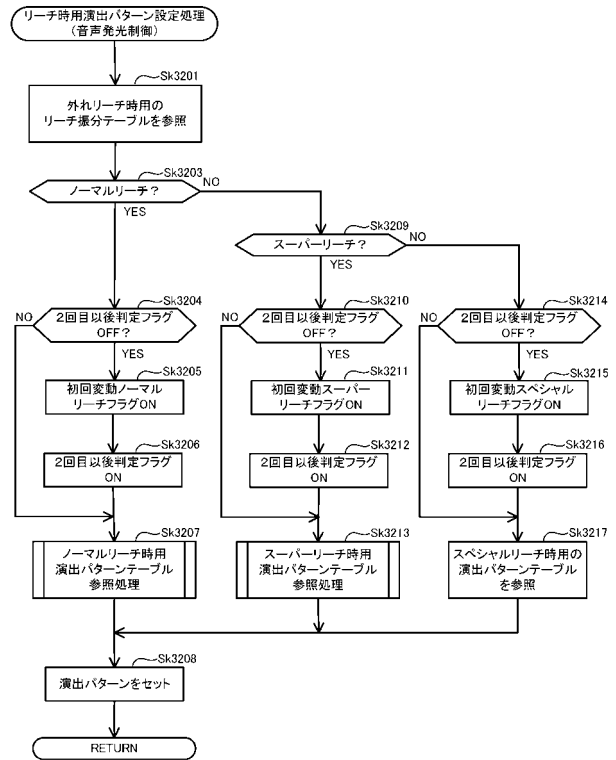
【図 6 1 6】



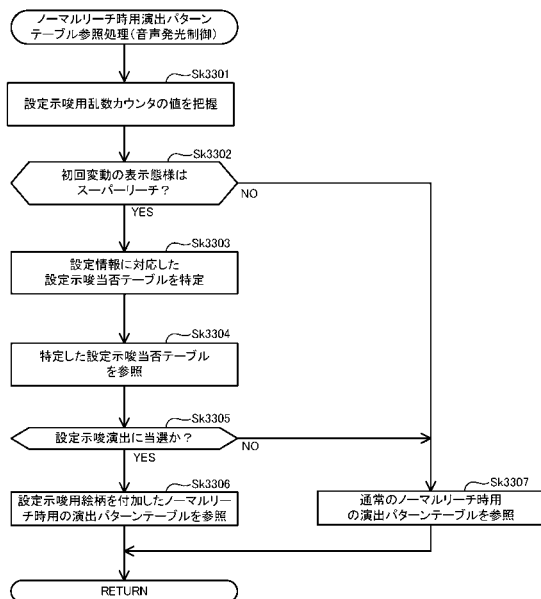
【図 6 1 7】



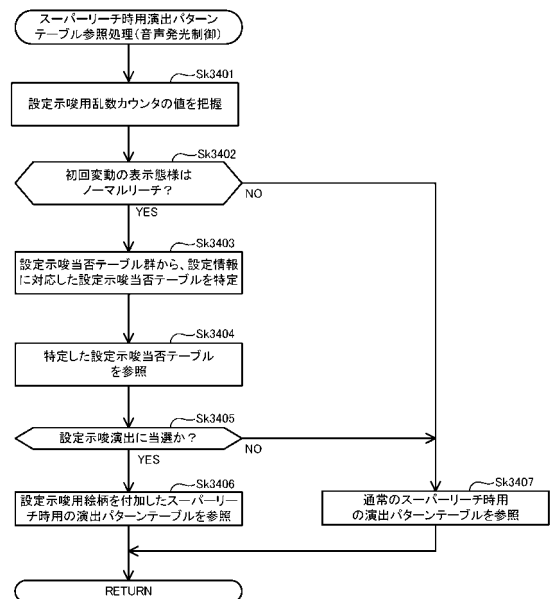
【図 6 1 8】



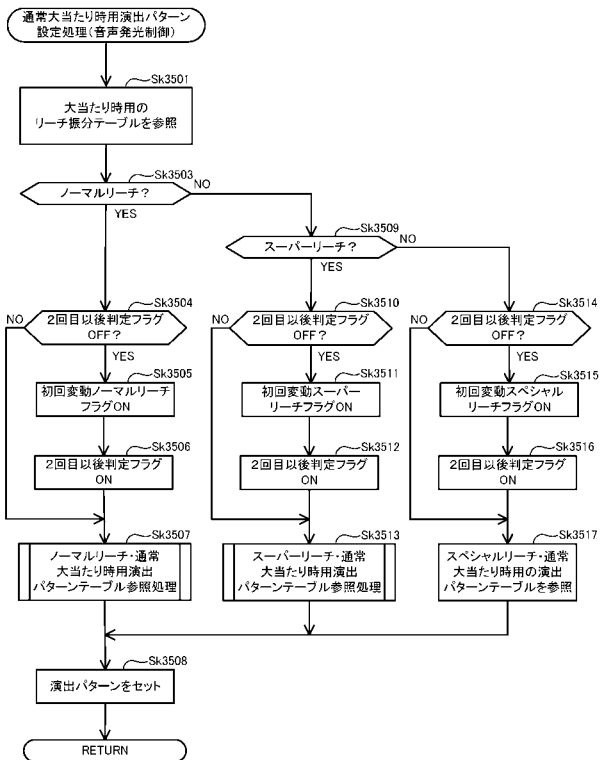
【図 6 1 9】



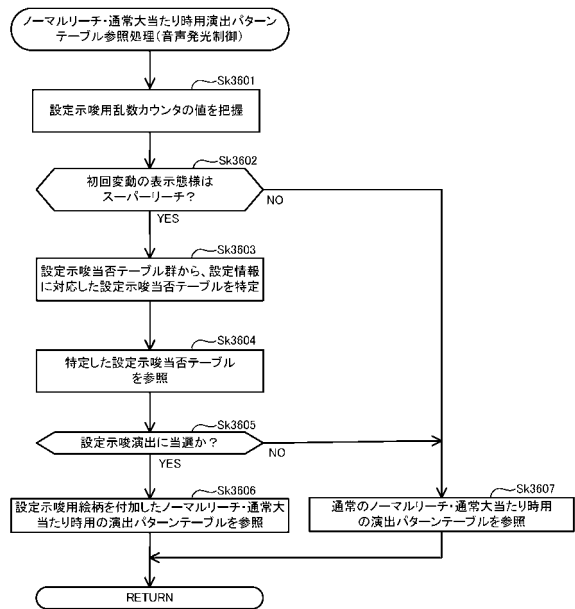
【図 6 2 0】



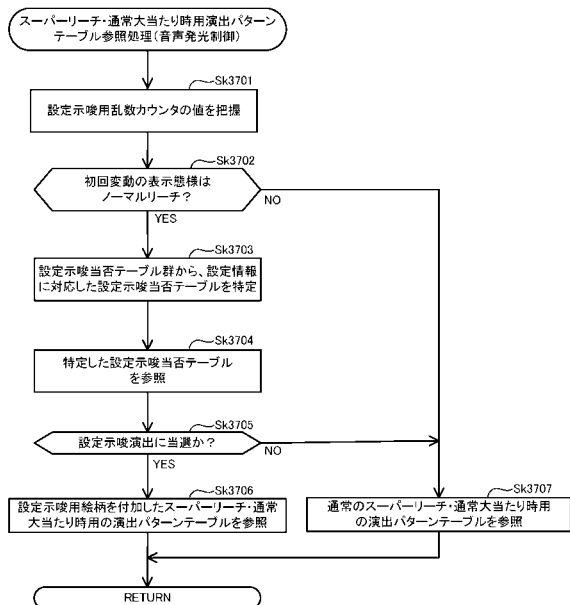
【図 6 2 1】



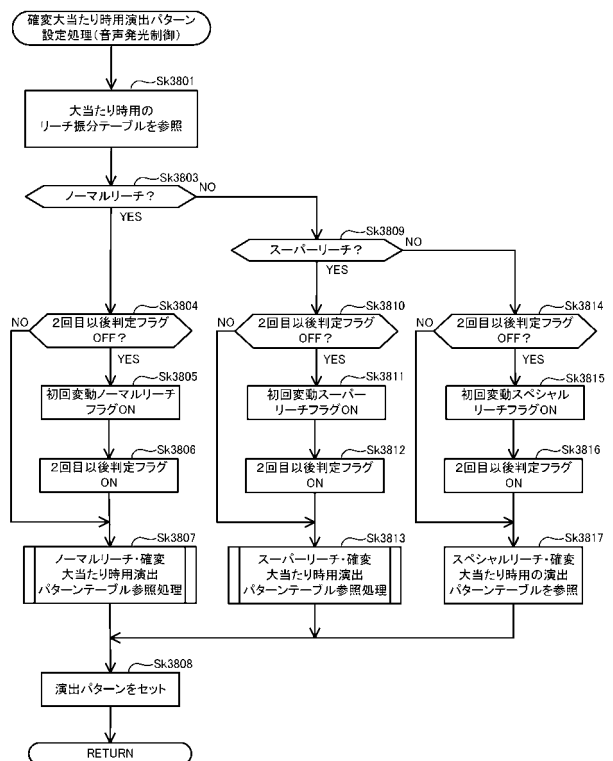
【図 6 2 2】



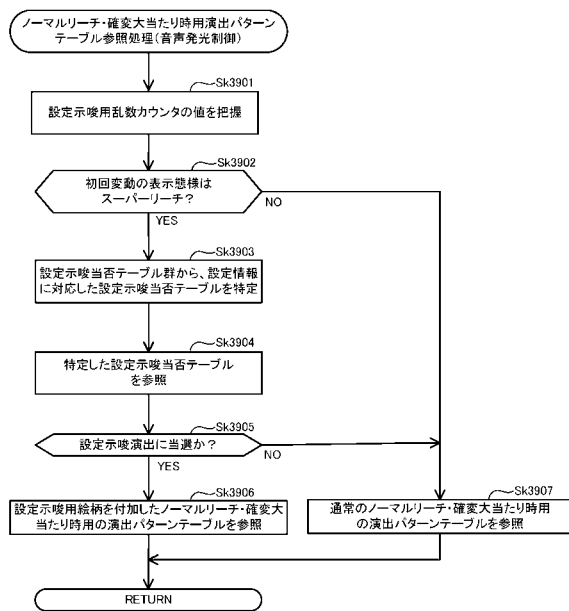
【図 6 2 3】



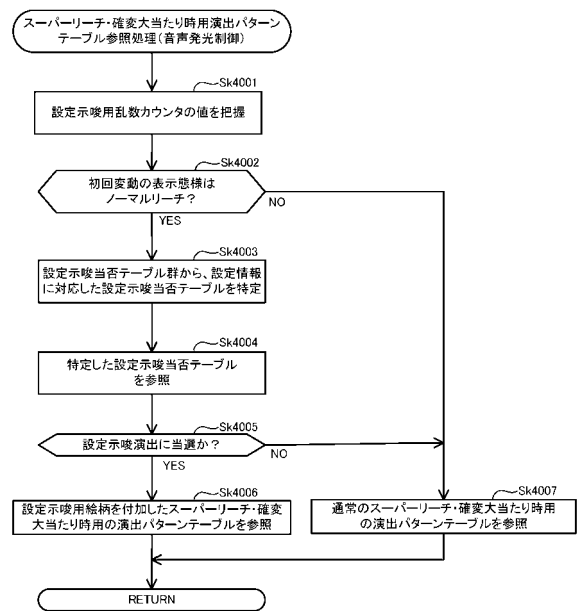
【図 6 2 4】



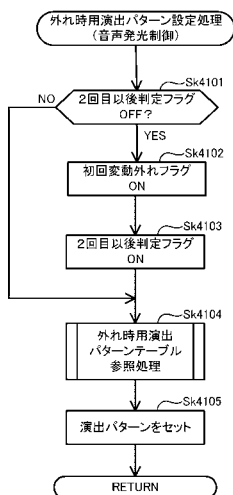
【図 6 2 5】



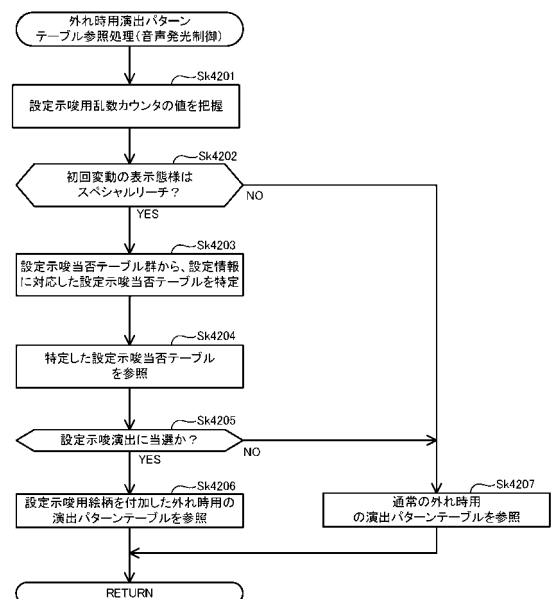
【図 6 2 6】



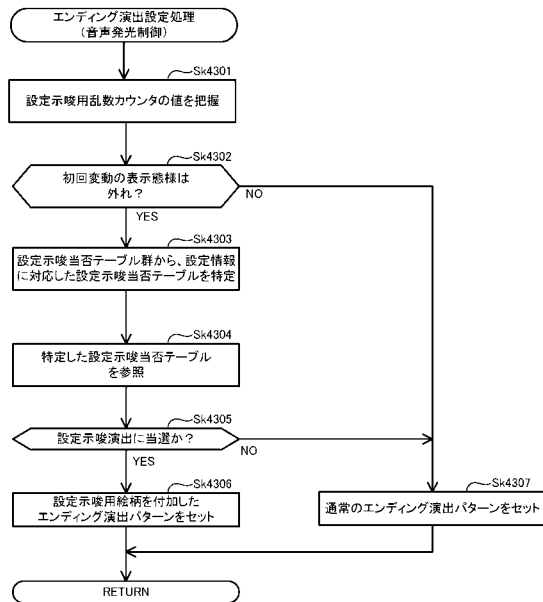
【図 6 2 7】



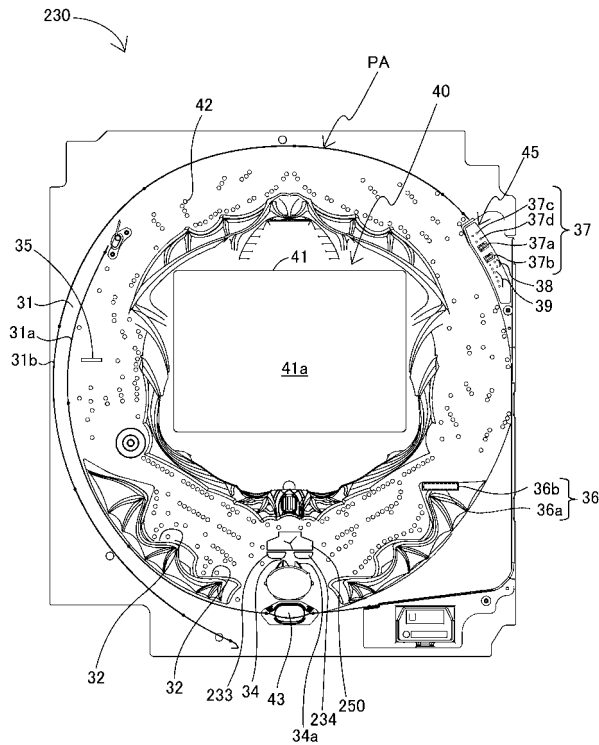
【図 6 2 8】



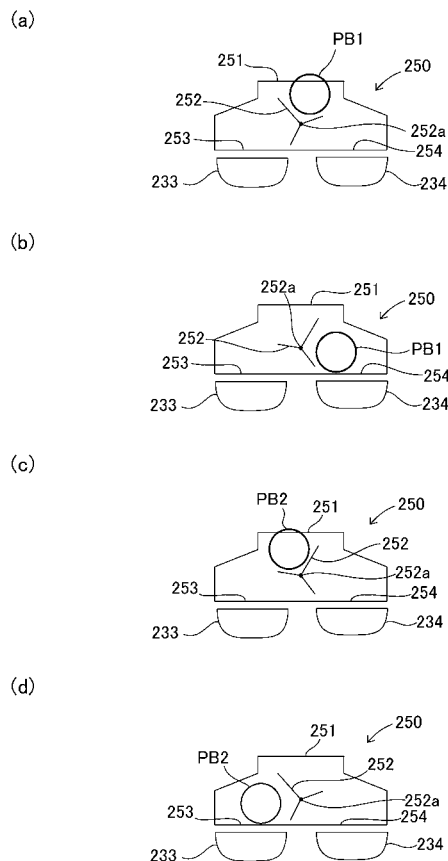
【图 6 2 9】



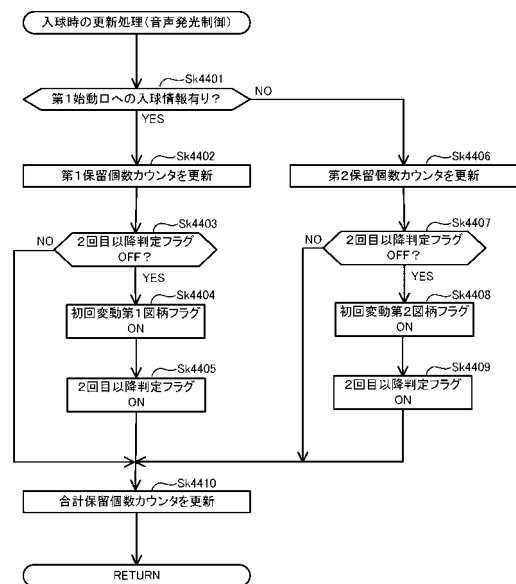
【图 6 3 0】



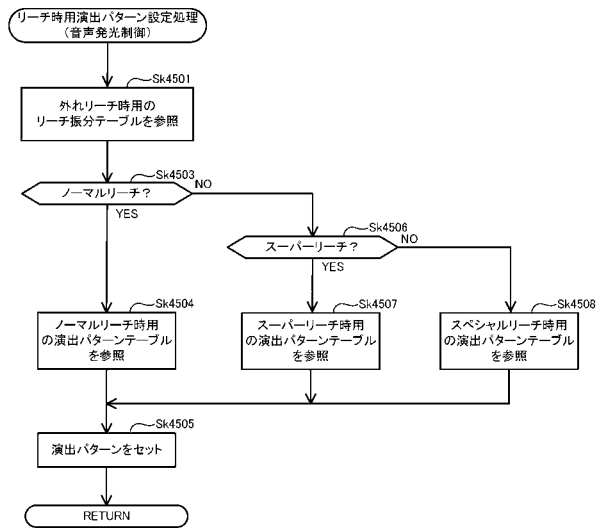
【図 6 3 1】



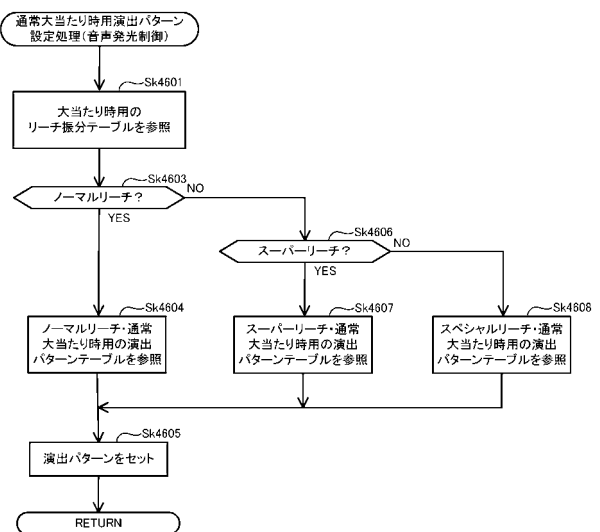
【図 6 3 2】



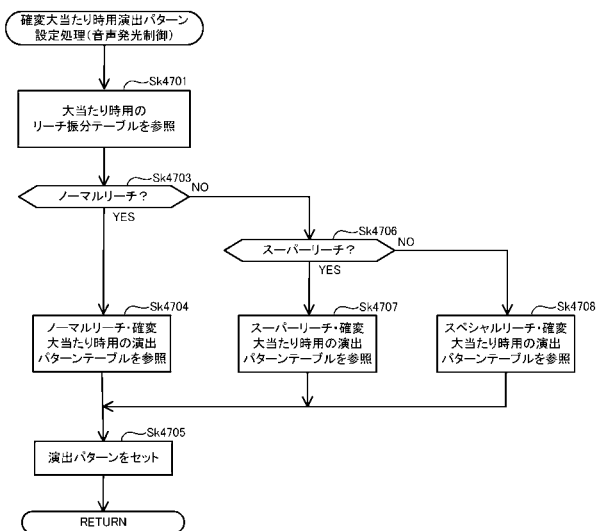
【図 6 3 3】



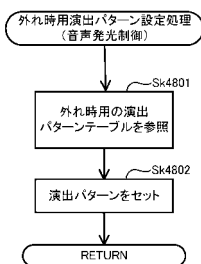
【図 6 3 4】



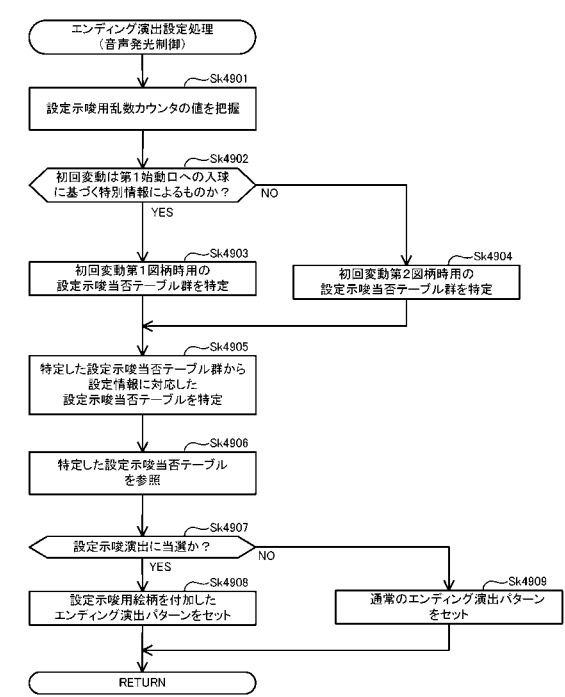
【図 6 3 5】



【図 6 3 6】



【図 6 3 7】



【図 6 3 8】

初回変動第1図柄時用の設定示唆当否テーブル群			
抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタ CY(0~60479)	当否結果	内容
抽選設定1	0~6047	当選	1/10の確率で当選
	6048~60479	外れ	
抽選設定2	0~7559	当選	1/8の確率で当選
	7560~60479	外れ	
抽選設定3	0~12095	当選	1/5の確率で当選
	12096~60479	外れ	
抽選設定4	0~15119	当選	1/4の確率で当選
	15120~60479	外れ	
抽選設定5	0~20159	当選	1/3の確率で当選
	20160~60479	外れ	
抽選設定6	0~30239	当選	1/2の確率で当選
	30240~60479	外れ	

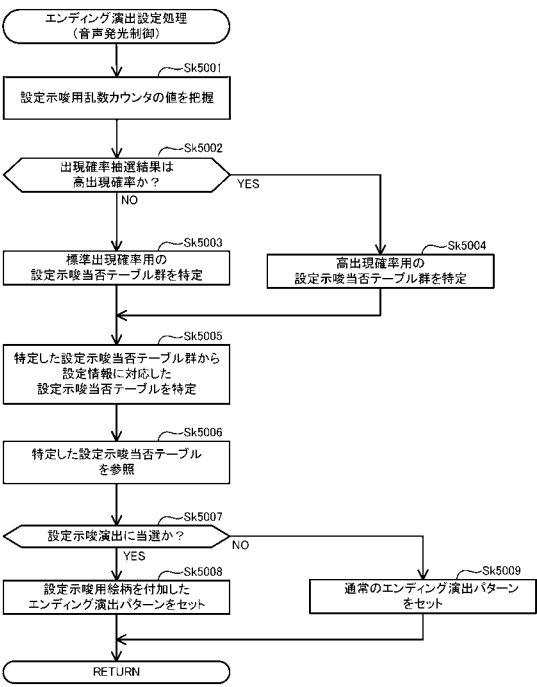
【図 6 3 9】

初回変動第2図柄時用の設定示唆当否テーブル群			
抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタ CY(0~60479)	当否結果	内容
抽選設定1	0~6719	当選	1/9の確率で当選
	6720~60479	外れ	
抽選設定2	0~8639	当選	1/7の確率で当選
	8640~60479	外れ	
抽選設定3	0~15119	当選	1/4の確率で当選
	15120~60479	外れ	
抽選設定4	0~20159	当選	1/3の確率で当選
	20160~60479	外れ	
抽選設定5	0~30239	当選	1/2の確率で当選
	30240~60479	外れ	
抽選設定6	0~60479	当選	1/1の確率で当選
	—	外れ	

【図 6 4 0】

出現確率抽選用の振分テーブル	
抽選用乱数カウンタCY(0~99)	振り分け結果
0~29	高出現確率
30~99	標準出現確率

【図 6 4 1】

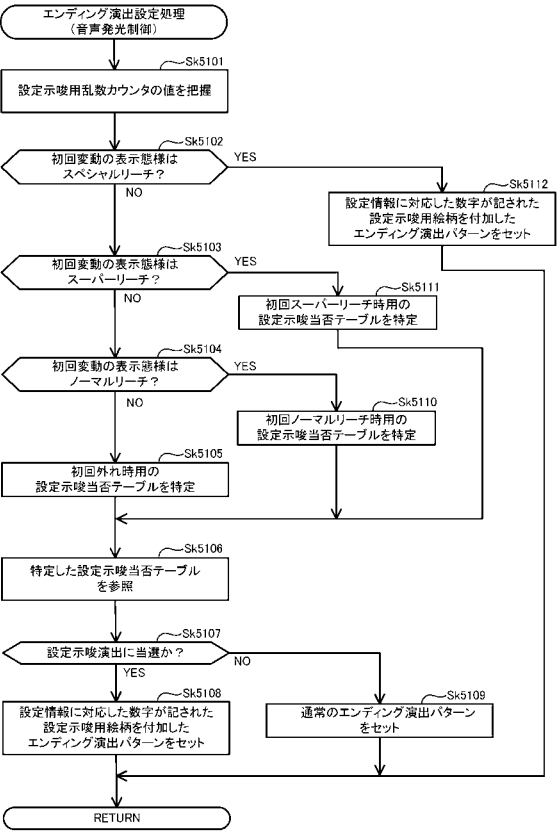


【図 6 4 2】

出現期間抽選用の振分テーブル

抽選用乱数カウンタCZ(0~99)	振り分け結果
0~29	高確率期間
30~99	標準確率期間

【図 6 4 3】



【図 6 4 4】

初回外れ時用の設定示唆当否テーブル

設定示唆用乱数カウンタCY (0~60479)	当否結果	内容
0~6047	当選	1/10の確率で当選
6048~60479	外れ	

【図 6 4 5】

初回ノーマルリーチ時の設定示唆当否テーブル

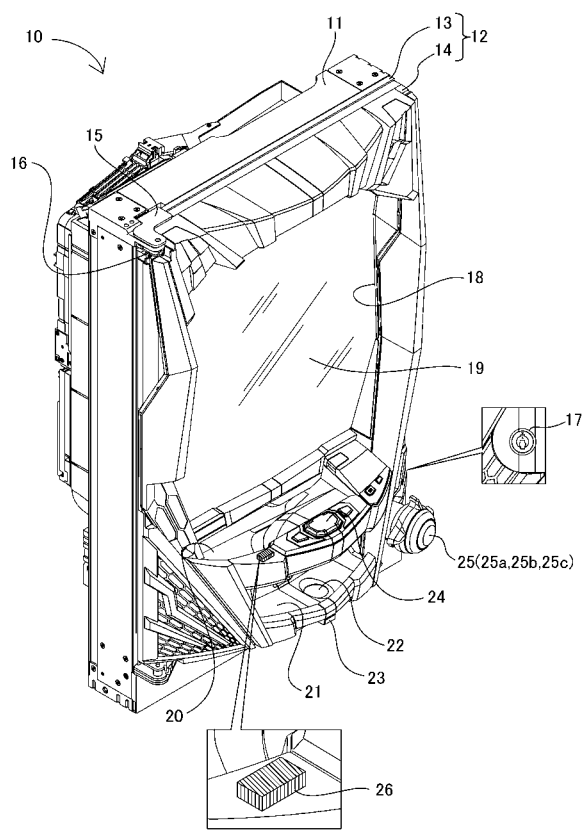
設定示唆用乱数カウンタCY (0~60479)	当否結果	内容
0~7559	当選	1/8の確率で当選
7560~60479	外れ	

【図 6 4 6】

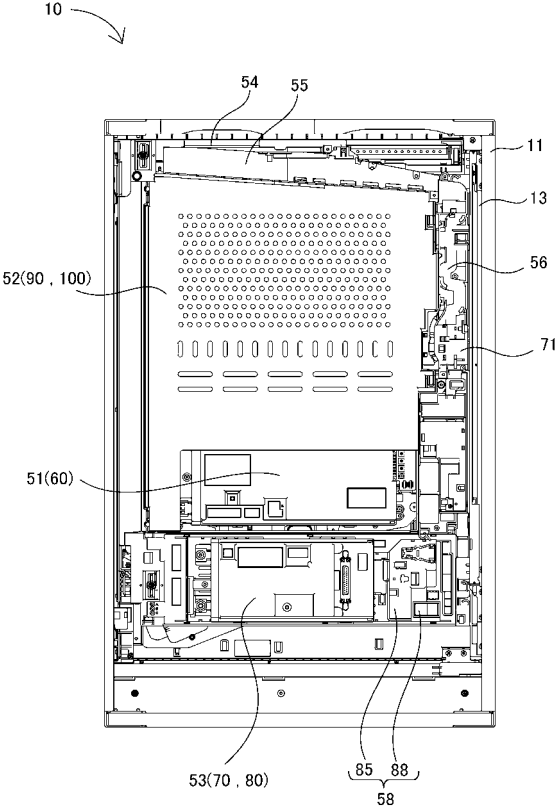
初回スーパーリーチ時の設定示唆当否テーブル

設定示唆用乱数カウンタCY (0~60479)	当否結果	内容
0~12095	当選	1/5の確率で当選
12096~60479	外れ	

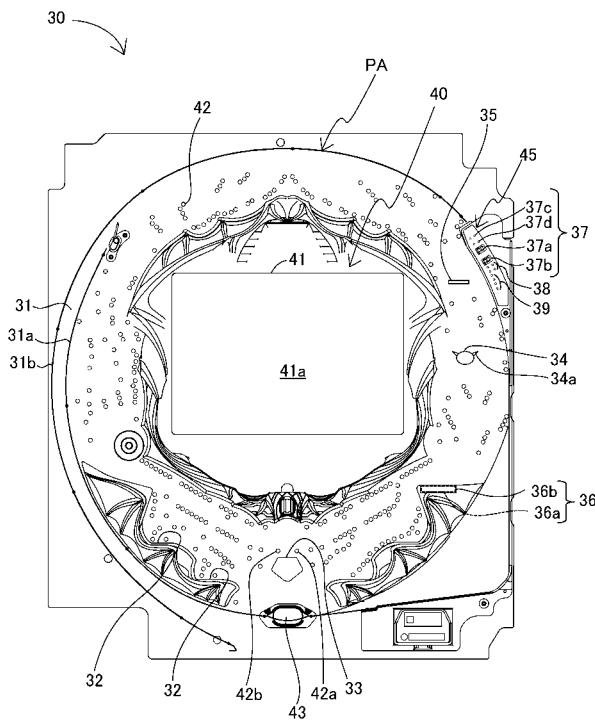
【図 6 4 7】



【図 6 4 8】



【図 6 4 9】

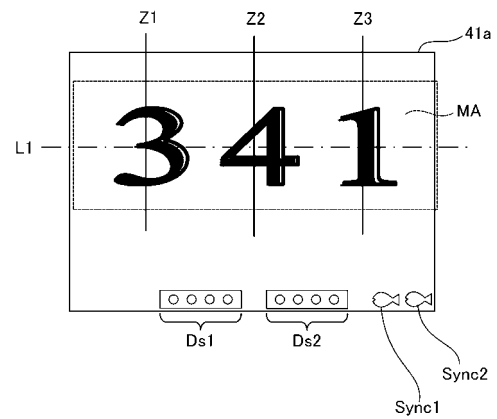


【図 6 5 0】

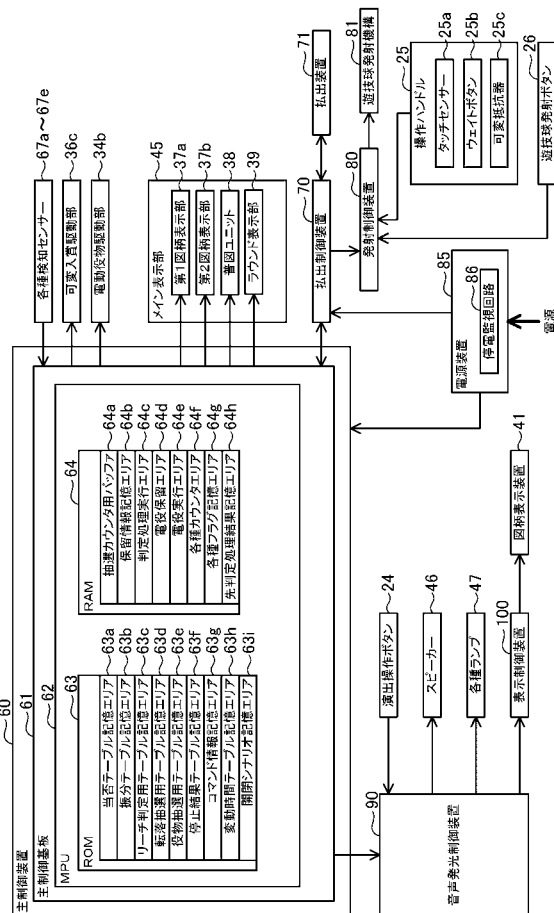
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

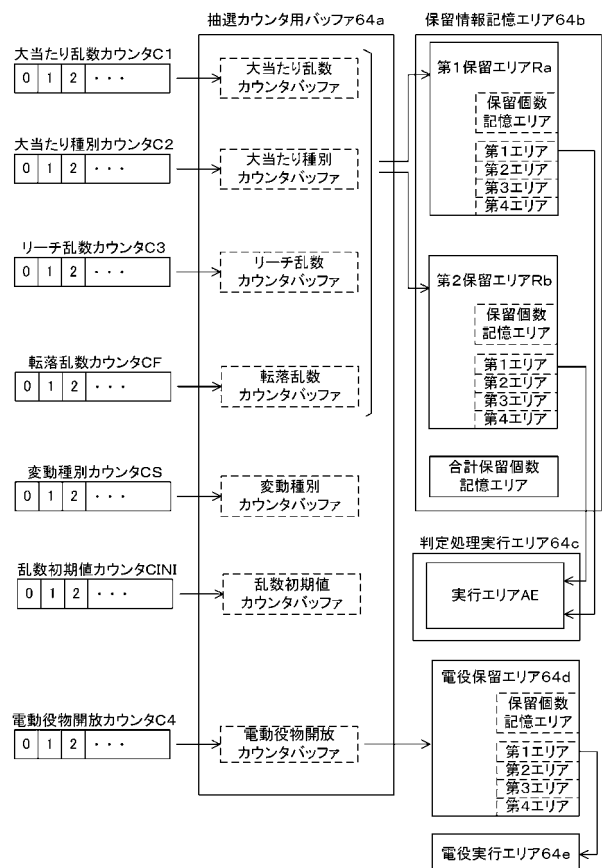
(b)



【図 6 5 1】



【図 6 5 2】



【図 6 5 3】

(a)

低確率モード用の当否テーブル	
大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル	
大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図 6 5 5】

転落抽選用当否テーブル	
転落乱数カウンタCF(0～99)	転落抽選結果
0～2	当選(転落)
3～99	外れ(継続)

【図 6 5 4】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	大当たり種別の振り分け結果	モード選択抽選の振り分け結果
0～39	16R確変大当たり	先落ちモード
40～64		後落ちモード
65～89	8R確変大当たり	先落ちモード
90～99	8R通常大当たり	先落ちモード

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	大当たり種別の振り分け結果	モード選択抽選の振り分け結果
0～49	16R確変大当たり	先落ちモード
50～74		後落ちモード
75～89	8R確変大当たり	先落ちモード
90～99	8R通常大当たり	先落ちモード

【図 6 5 6】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

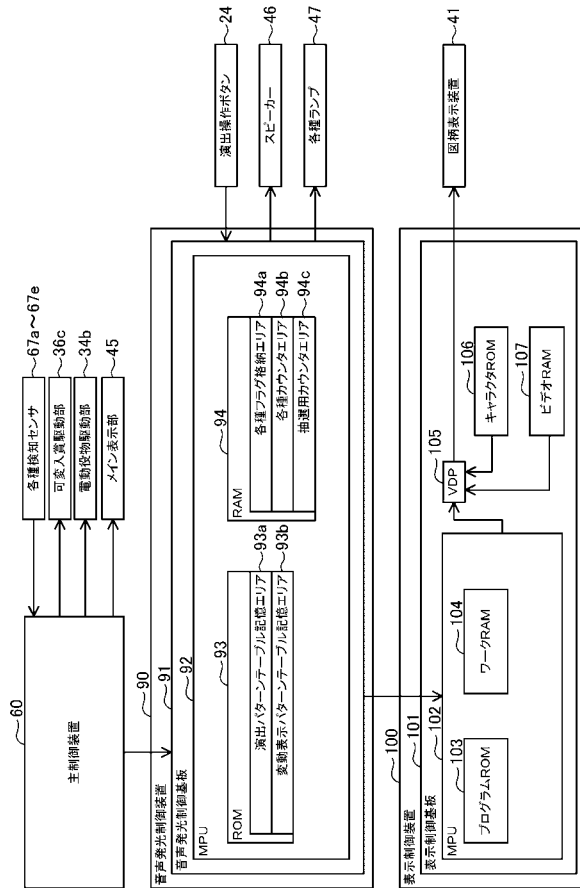
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0、1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

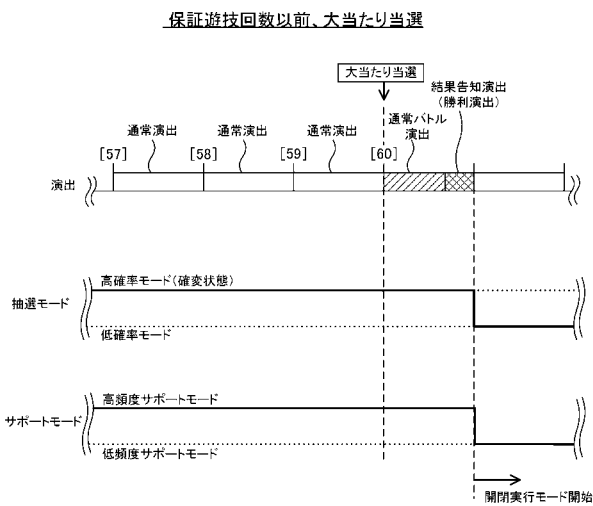
電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

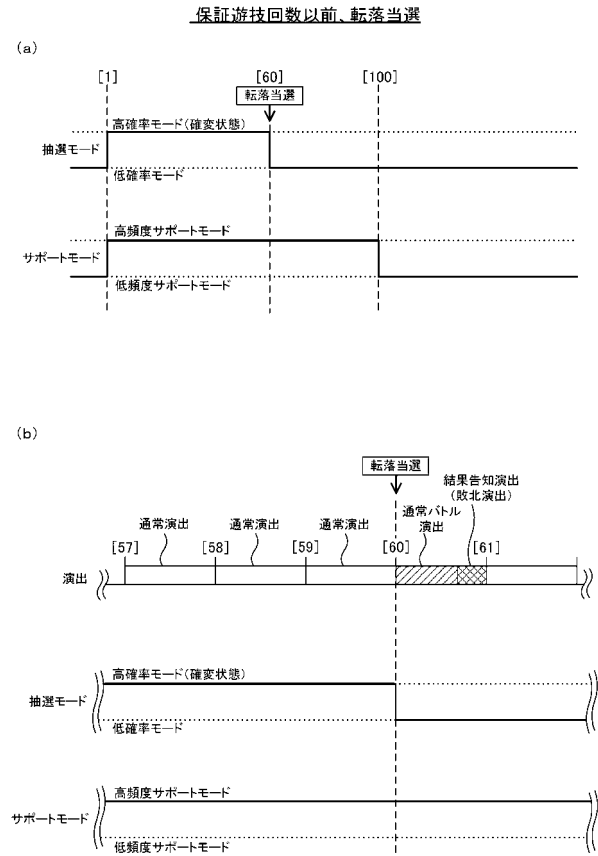
【図 6 5 7】



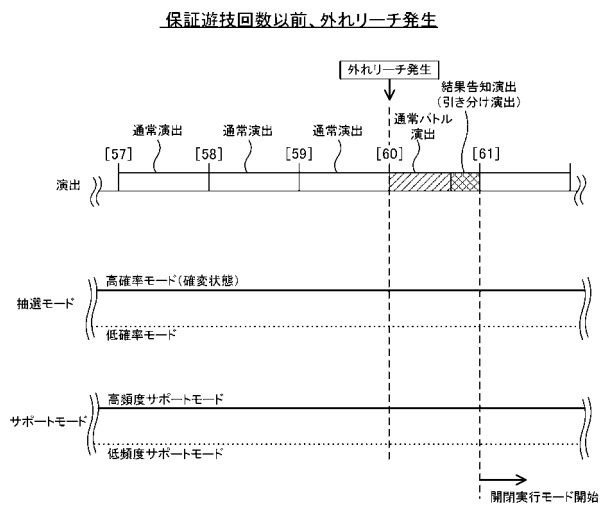
【図 6 5 9】



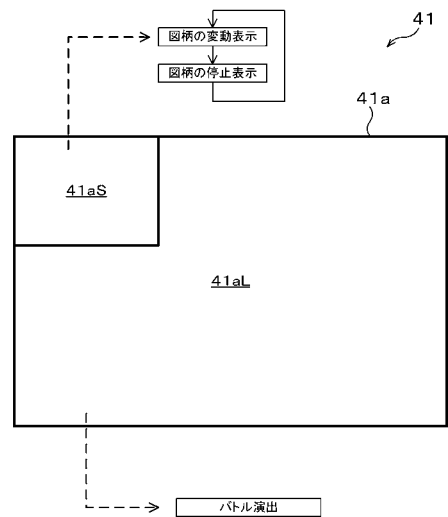
【図 6 5 8】



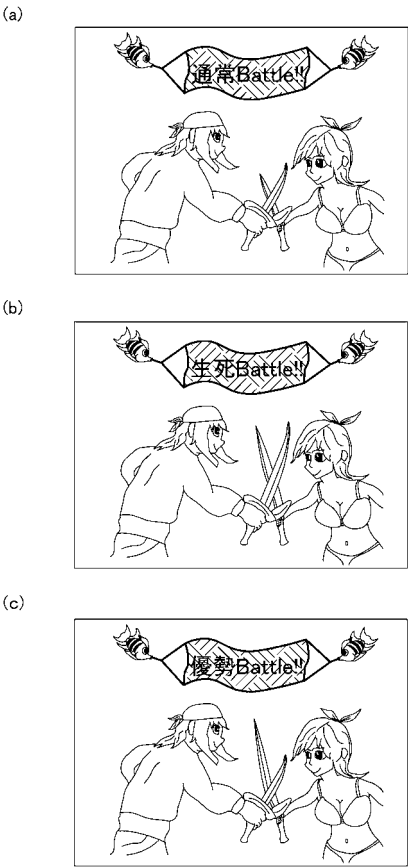
【図 6 6 0】



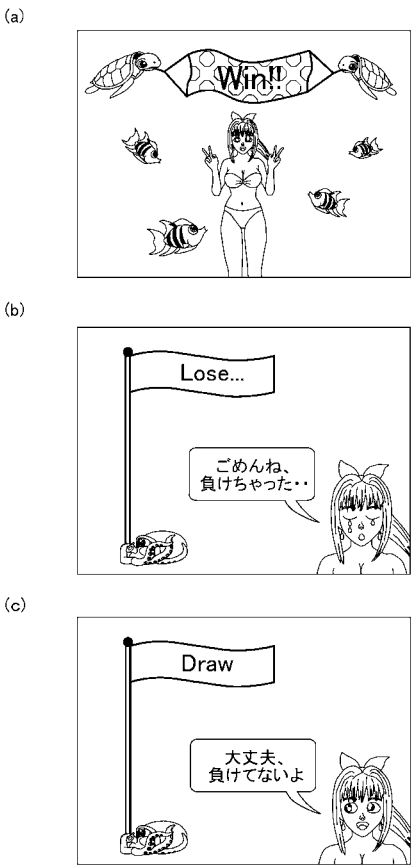
【図 6 6 1】



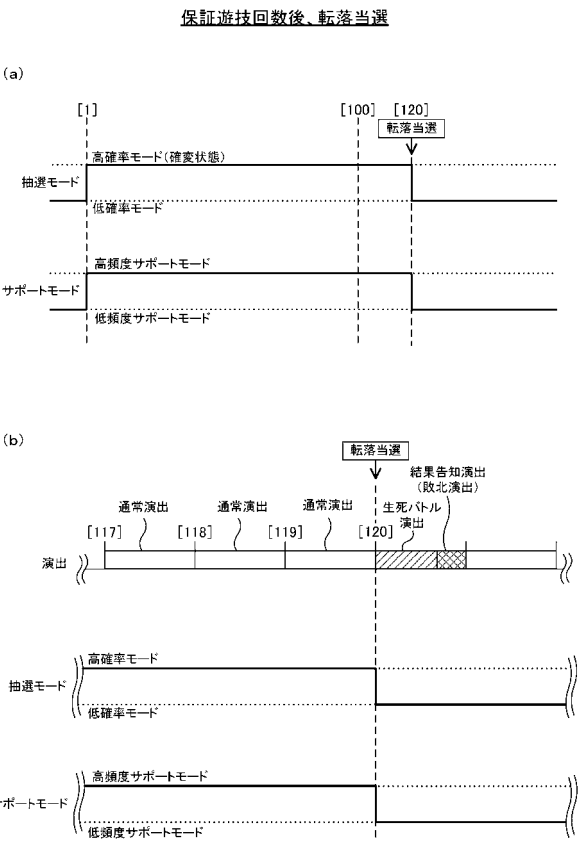
【図 6 6 2】



【図 6 6 3】

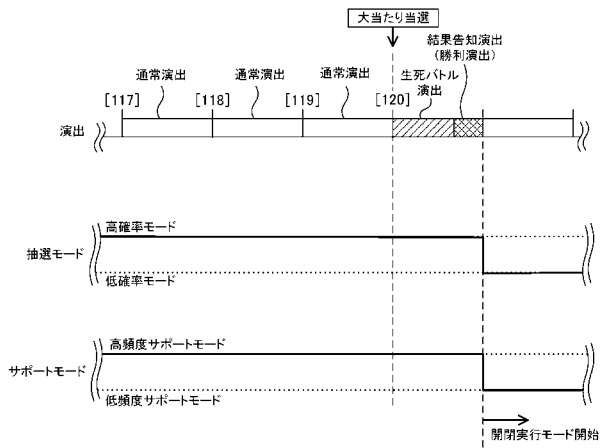


【図 6 6 4】



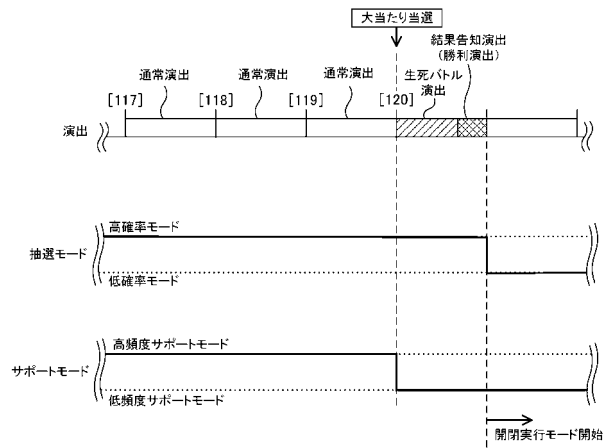
【図 6 6 5】

比較例1(保証遊技回数後、大当たり当選)



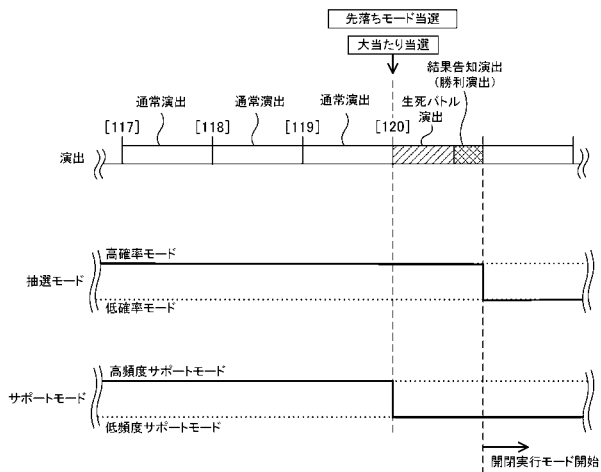
【図 6 6 6】

比較例2(保証遊技回数後、大当たり当選)



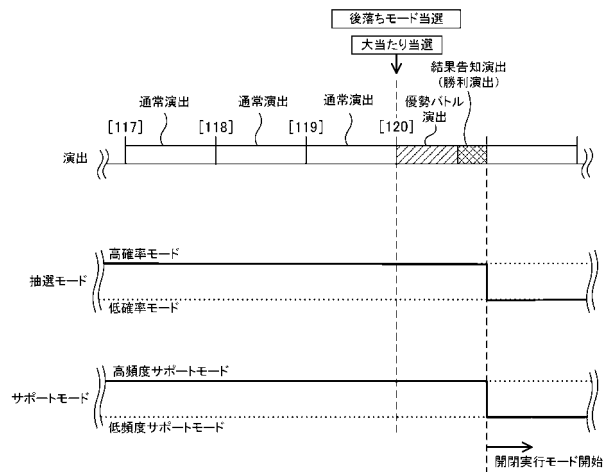
【図 6 6 7】

保証遊技回数後、大当たり当選、先落ちモード当選

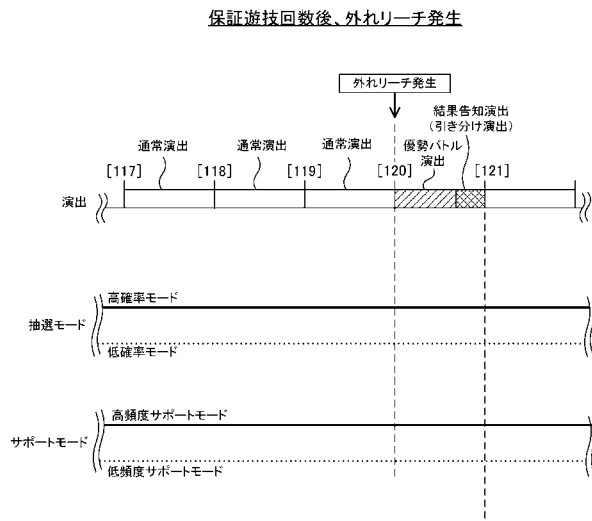


【図 6 6 8】

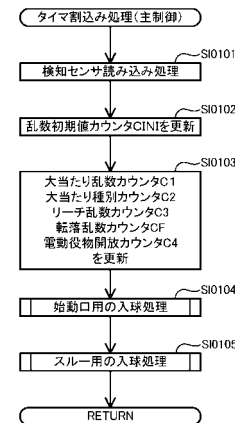
保証遊技回数後、大当たり当選、後落ちモード当選



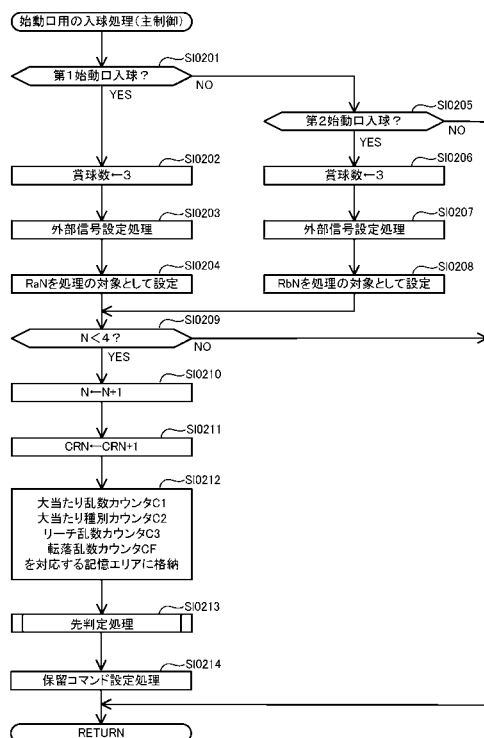
【図 6 6 9】



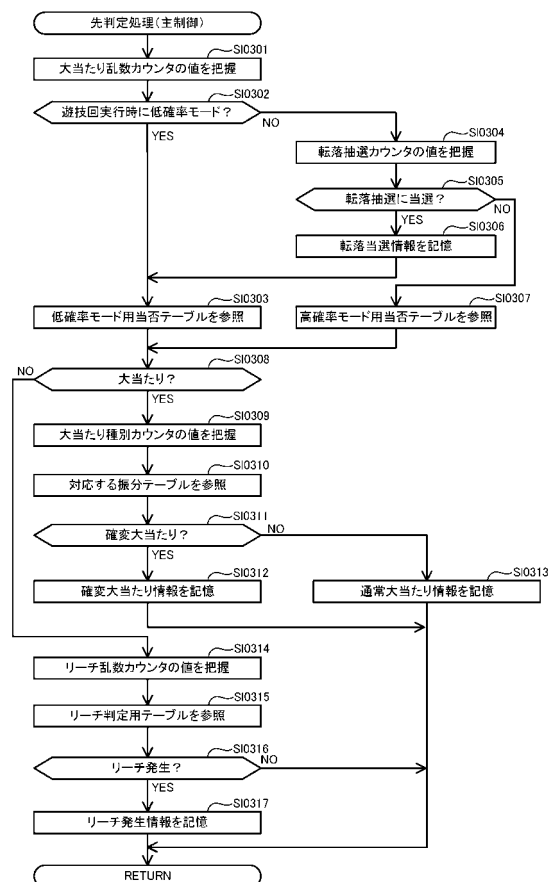
【図 6 7 0】



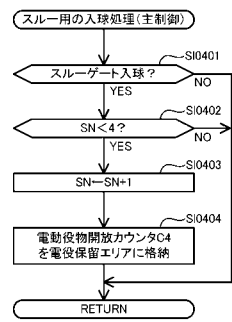
【図 6 7 1】



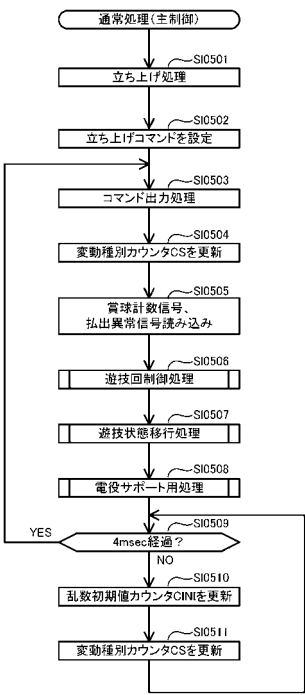
【図 6 7 2】



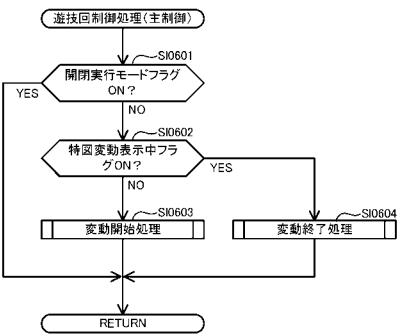
【図 6 7 3】



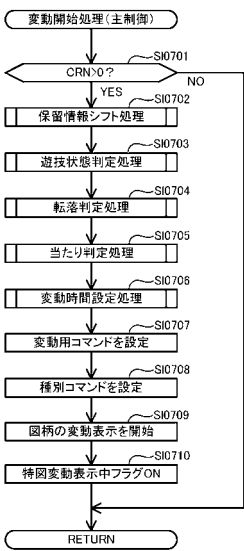
【図 6 7 4】



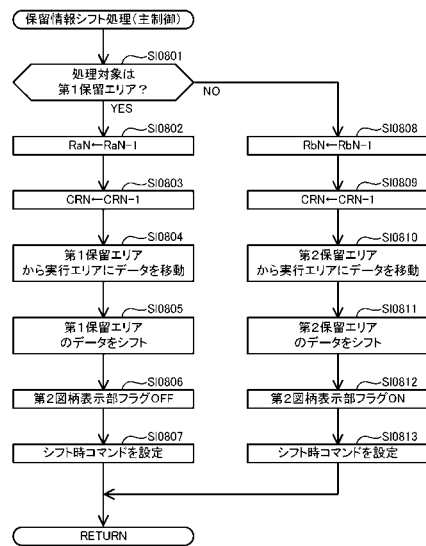
【図 6 7 5】



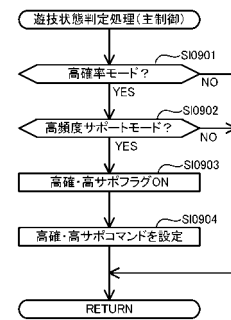
【図 6 7 6】



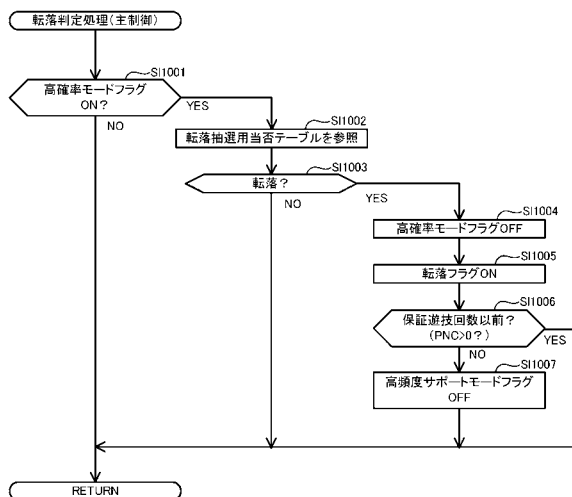
【図 677】



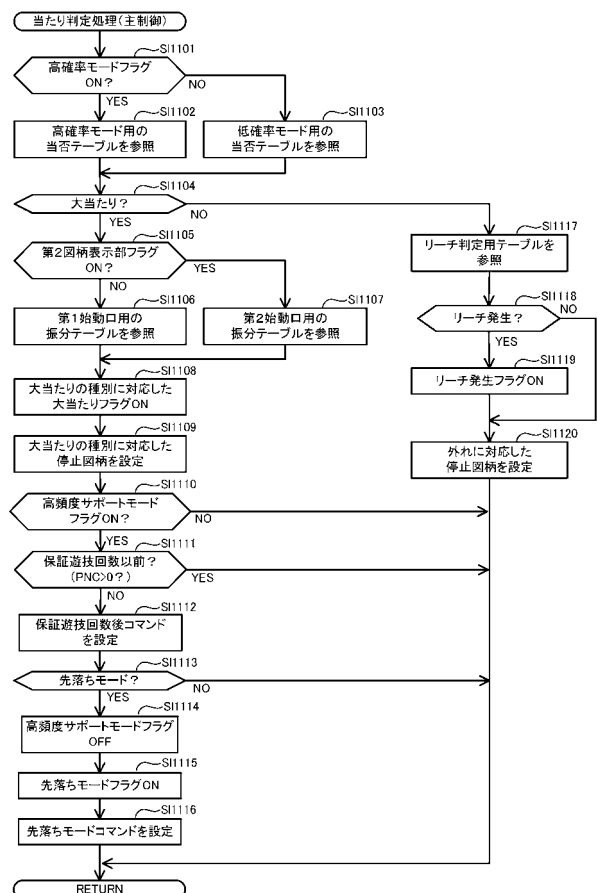
【図 678】



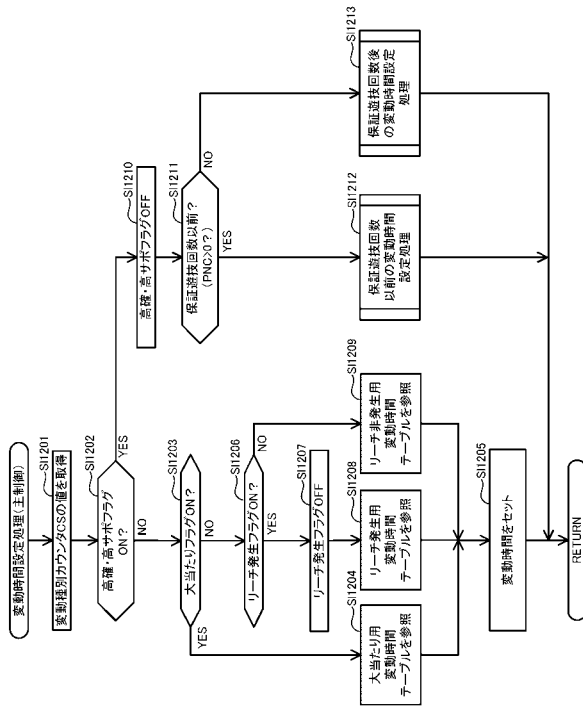
【図 679】



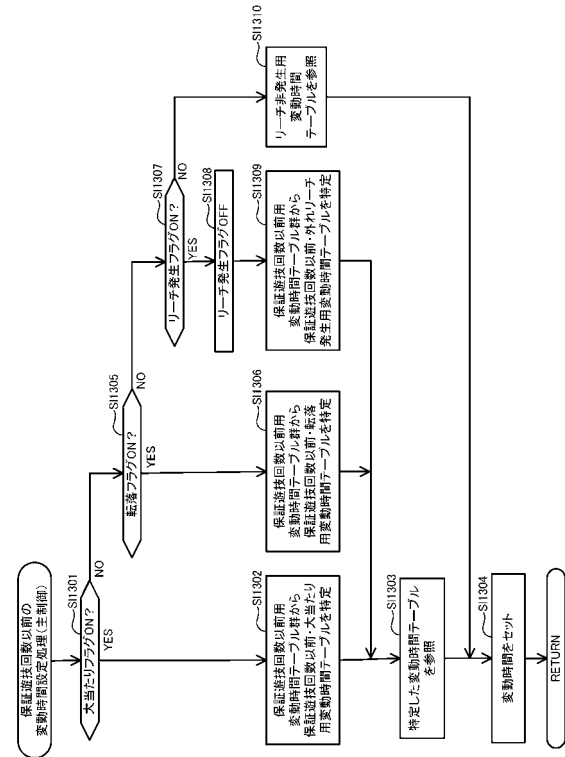
【図 680】



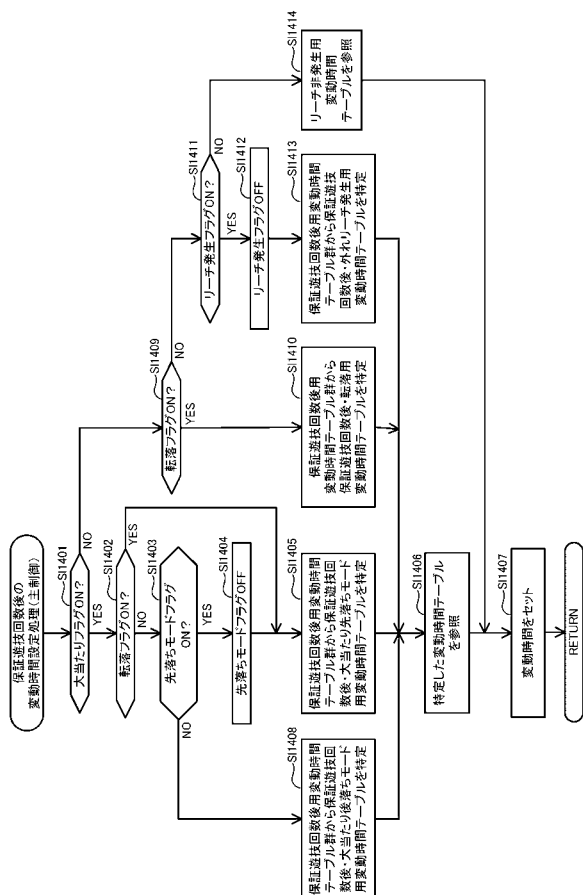
【図 681】



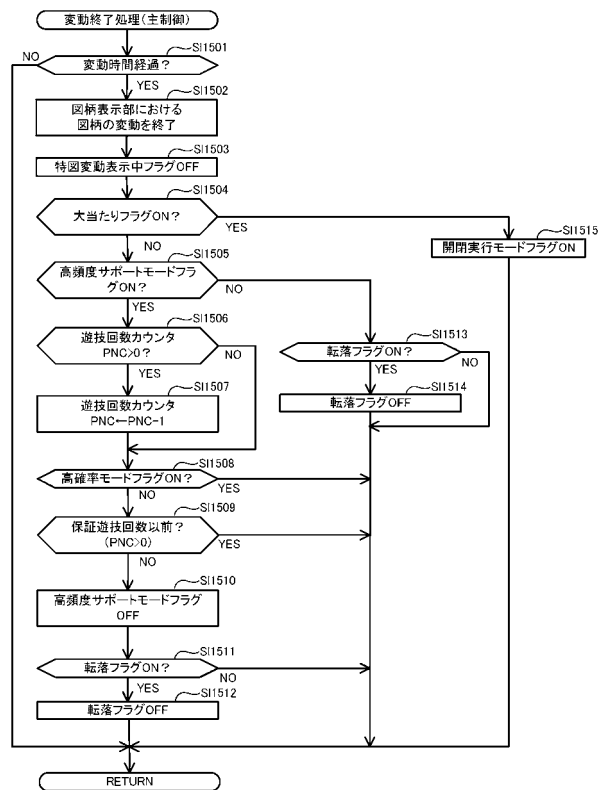
【図 682】



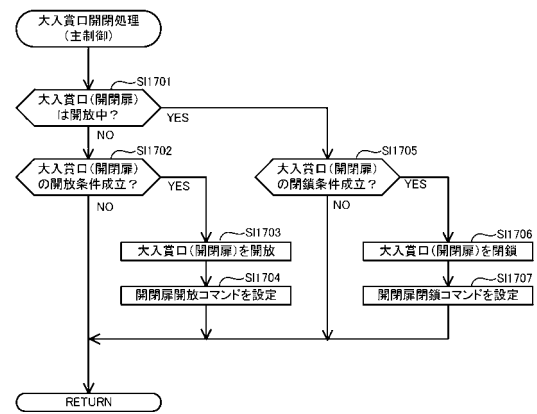
【図 683】



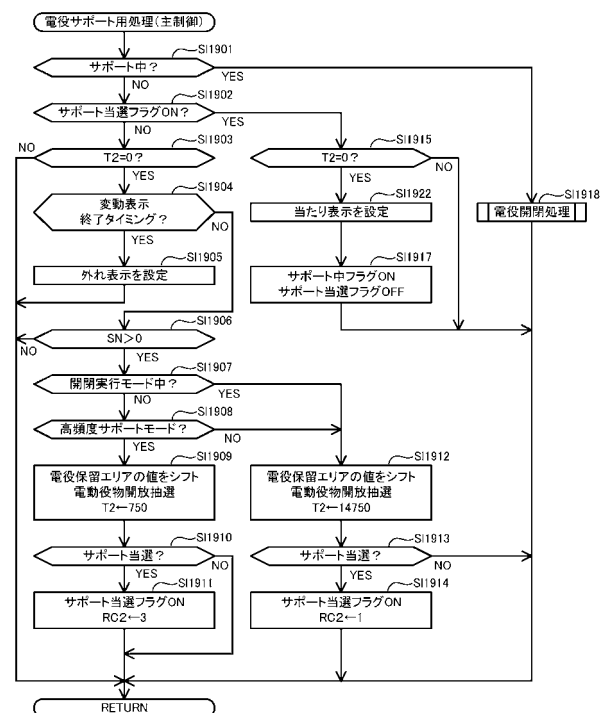
【図 684】



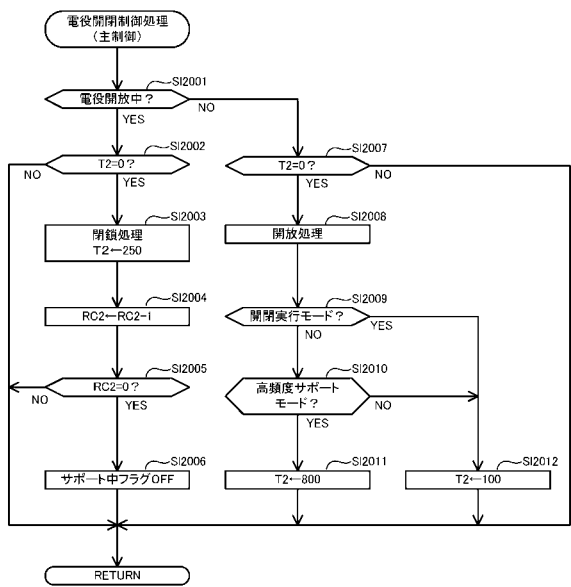
【图 6 8 6】



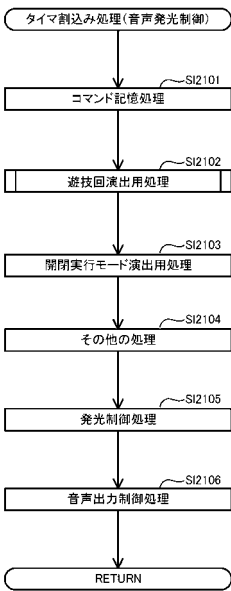
【图 6 8 8】



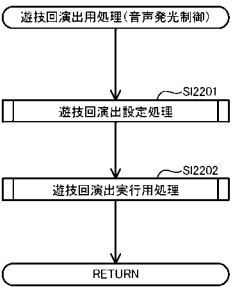
【図 6 8 9】



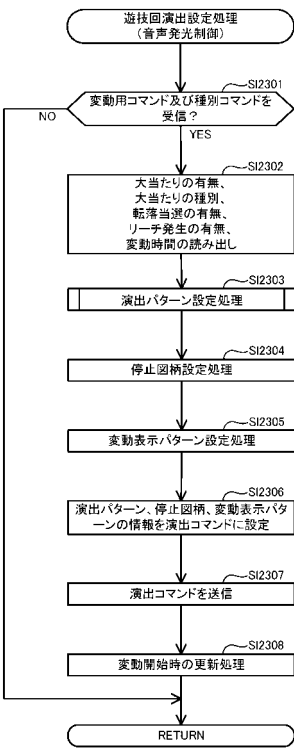
【図 6 9 0】



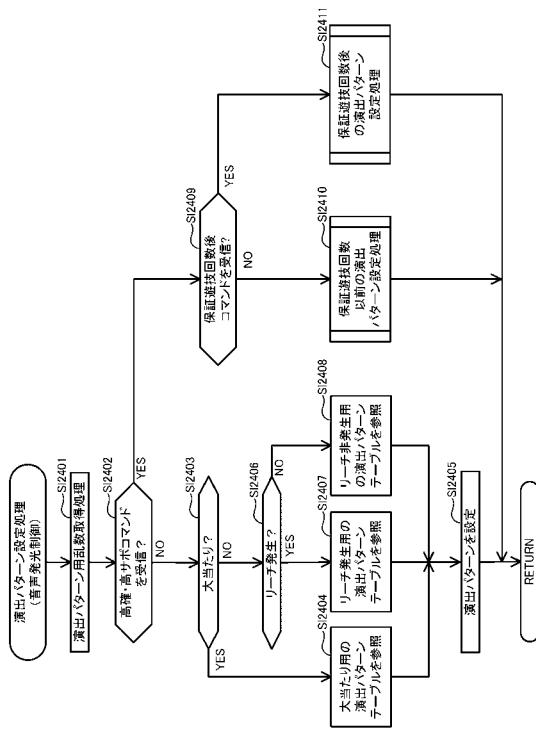
【図 6 9 1】



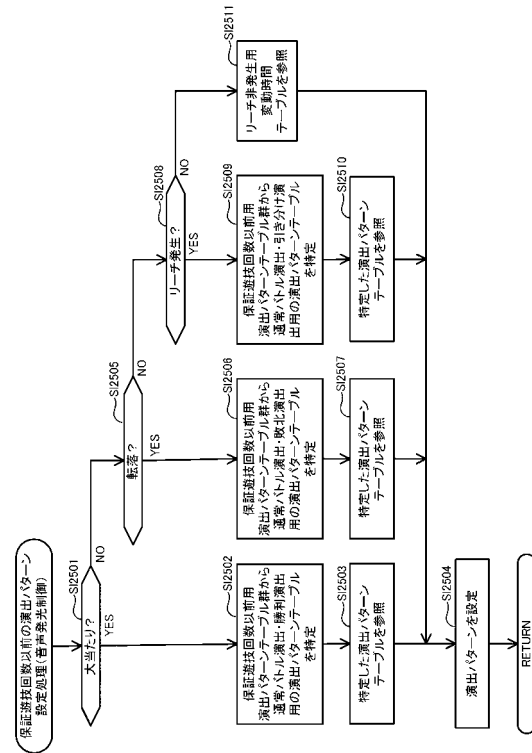
【図 6 9 2】



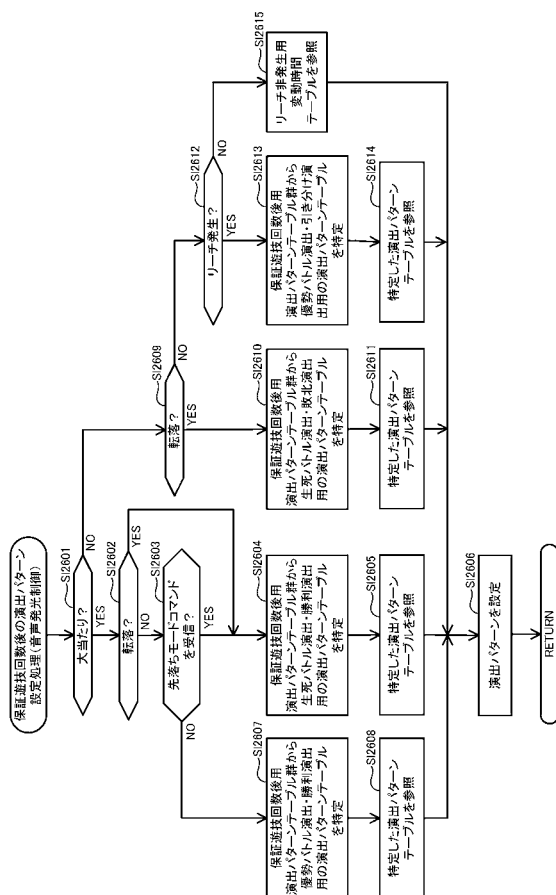
【図 693】



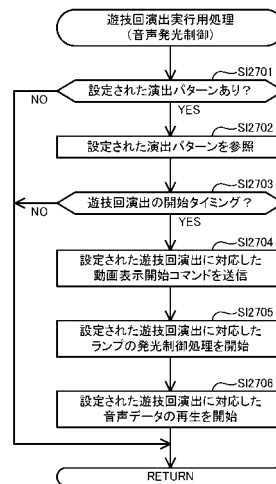
【図 694】



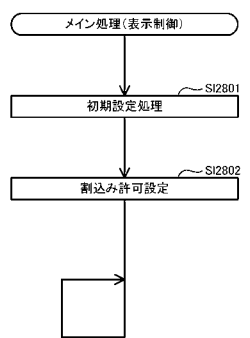
【図 695】



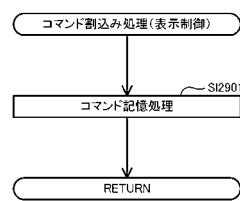
【図 696】



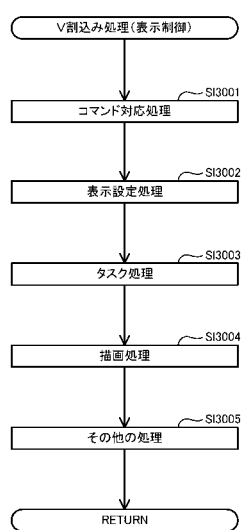
【図 6 9 7】



【図 6 9 8】



【図 6 9 9】



【図 7 0 0】

高確率モード用の当否テーブル

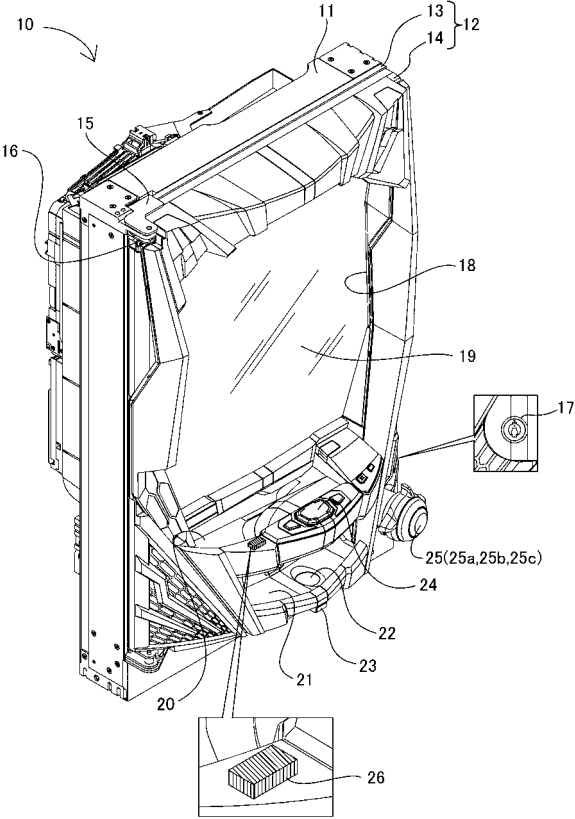
大当たり乱数カウンタC1(0~1199)	当否結果	モード選択抽選の振り分け結果
0~9	大当たり	先落ちモード
10~15		後落ちモード
16~1199	外れ	—

【図 7 0 1】

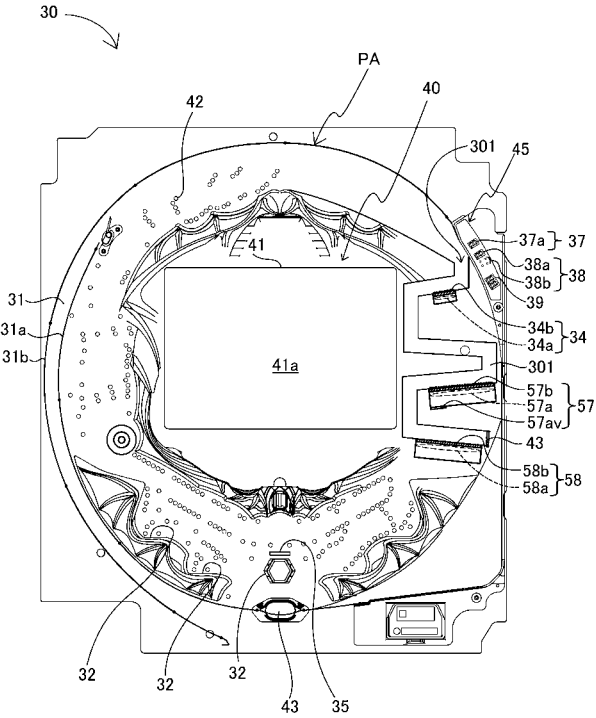
モード選択テーブル

遊技回数	モードの選択結果
101	先落ちモード
102	
103	
104	
105	
106	後落ちモード
107	
108	
109	先落ちモード
110	
...	

【図 7 0 2】



【図 7 0 3】

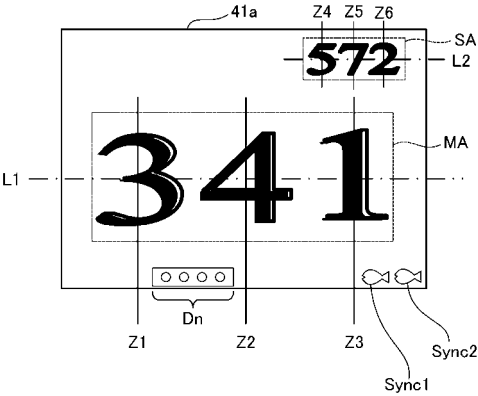


【図 7 0 4】

(A)

1 2 3 4
5 6 7

(B)



【図 7 0 9】

(A)

特図小当たり用特電開閉シナリオ選択テーブル

特別図柄の種類	選択される特電開閉シナリオの種類	開閉特別の対象	特電オープン期間	特電開閉処理期間					特電エントレンク期間	合計所要時間
				ラウンド数	1ラウンドの開始位置	最大入球回数	最大入球数	閉鎖期間(特電エントレンク期間)		

特別図柄A(特図小当たりA)	特図小当たり用	第1特別電数役物	0.5秒	1R	1回	1.0秒	10回	なし	0.5秒	2.0秒

特別図柄B(特図小当たりB)	特図小当たり用	第1特別電数役物	0.5秒	1R	1回	1.1秒	10回	なし	0.5秒	2.1秒

【図 7 1 0】

(B)

V入賞大当たり用特電開閉シナリオ選択テーブル

選択される 特電開閉シナリオの 種別		特電開閉シナリオの内容							特電エ ンター ク期間	合計所要 時間
		開閉特別の 対象	特電オ ープン 期間	ラウ ンド 数	1ラウ ンドの開 放回数	ラフツ ツットの終了 までの時間	最大 入球数	閉鎖時間 (特電エ ンターク 期間)		

V入賞大当たりの種類	V入賞大当たり用	第2特別電数役物	0.5秒	16R	1回	5.0秒	10回	3.0秒	0.5秒	126.0秒

V入賞大当たり用特図小当たり用	V入賞大当たり用	第2特別電数役物	0.5秒	12R	1回	5.0秒	10回	5.9秒	0.5秒	125.9秒

普図当否判定テーブル

普図当否判定	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
カウンタCn1(0〜1199)	0〜3	普図当たり
4〜1199	普図外れ	1/300

【図 7 1 1】

(A)

普図種別判定テーブル1			
普図当否判定結果	普図種別判定カウンタCn2(0〜89)	普図種別判定結果	割合
普図当たり	0〜39	普通図柄A(普図当たりA)	普図当たりの40%
	40〜59	普通図柄B(普図当たりB)	普図当たりの20%
	60〜74	普通図柄C(普図当たりC)	普図当たりの15%
	75〜89	普通図柄D(普図当たりD)	普図当たりの15%
	90〜94	普通図柄E(普図当たりE)	普図当たりの3%
	95〜97	普通図柄F(普図当たりF)	普図当たりの3%
	98〜99	普通図柄G(普図当たりG)	普図当たりの2%

【図 7 1 2】

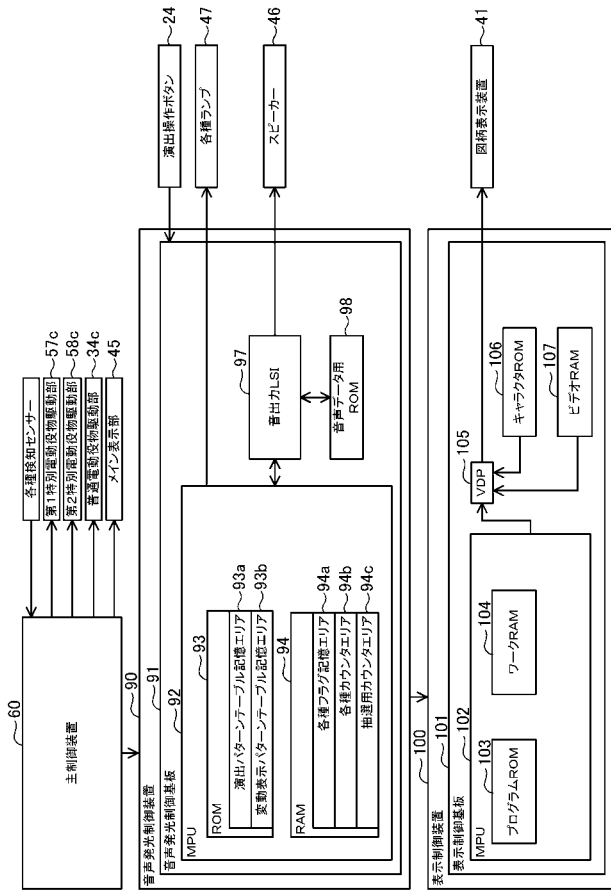
(B)

普図種別判定テーブル2			
普図当否判定結果	普図種別判定カウンタCn2(0〜99)	普図種別判定結果	割合
普図外れ	0〜99	普通図柄Z(普図外れ)	普図外れの100%

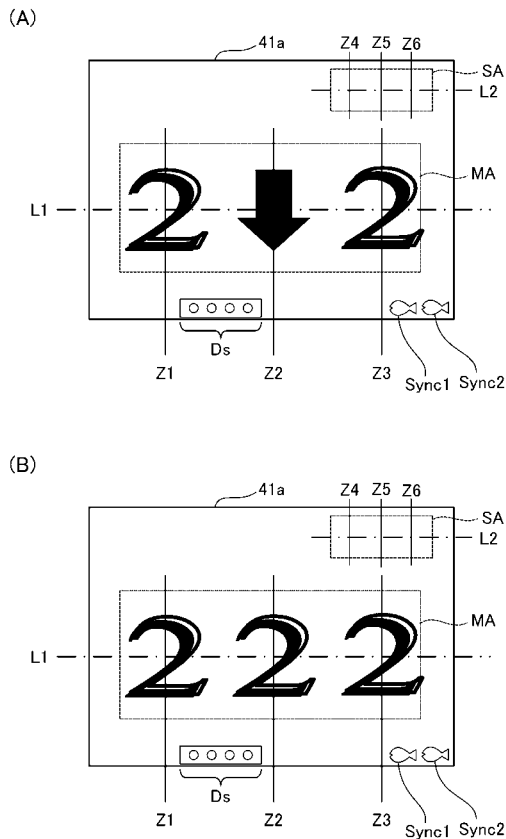
普電開閉シナリオ選択テーブル

普通図柄の種類	選択される普電開閉シナリオの種類	普電開閉シナリオの内容			
		開閉特別の対象	普電オープン期間	開放回数	1開放中の開放時間
普通図柄A(普図当たりA)	普電開閉シナリオA	普電電数役物	5.0秒	1回	0.8秒
普通図柄B(普図当たりB)	普電開閉シナリオB	普電電数役物	5.0秒	2回	0.8秒
普通図柄C(普図当たりC)	普電開閉シナリオC	普電電数役物	5.0秒	3回	0.8秒
普通図柄D(普図当たりD)	普電開閉シナリオD	普電電数役物	5.0秒	4回	0.8秒
普通図柄E(普図当たりE)	普電開閉シナリオE	普電電数役物	5.0秒	5回	0.8秒
普通図柄F(普図当たりF)	普電開閉シナリオF	普電電数役物	5.0秒	6回	0.8秒
普通図柄G(普図当たりG)	普電開閉シナリオG	普電電数役物	5.0秒	7回	0.8秒

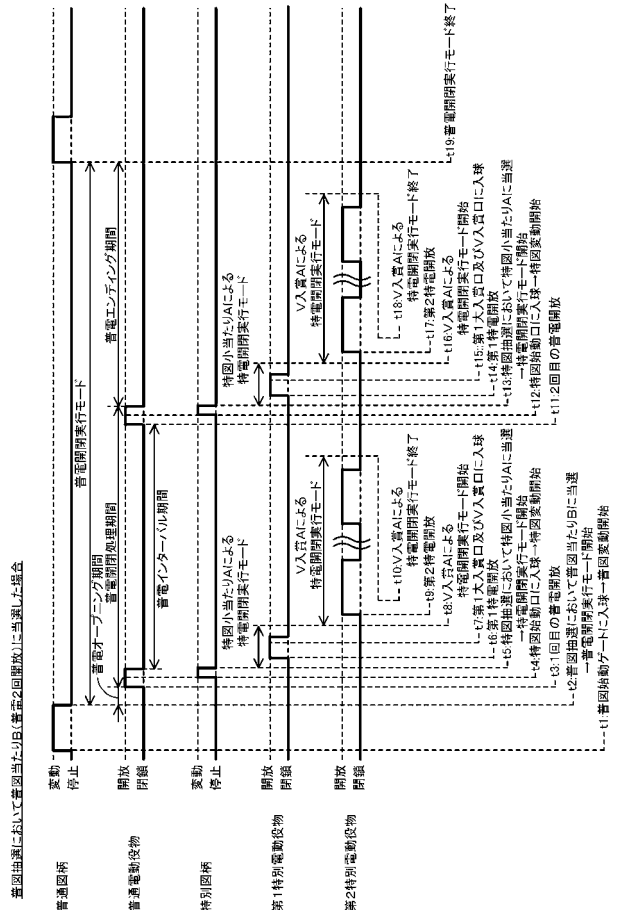
【図 7 1 3】



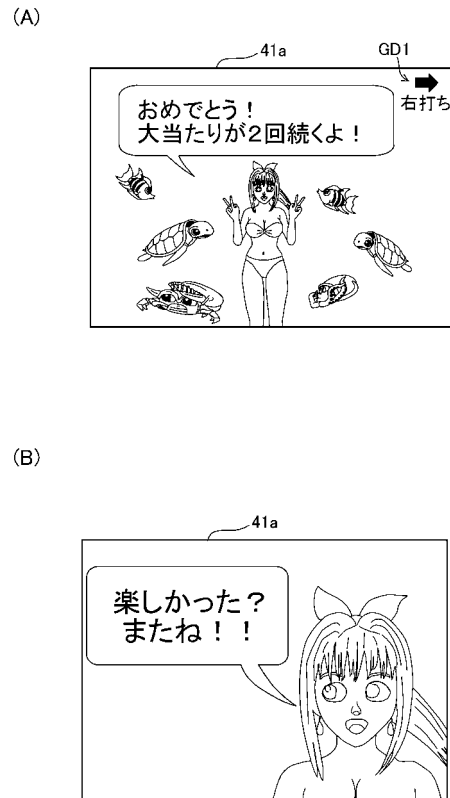
【図 7 1 5】



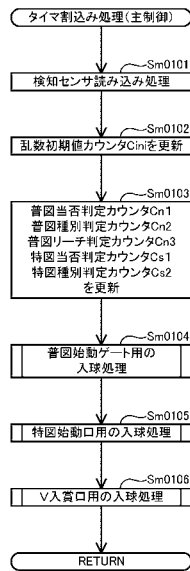
【図 7 1 4】



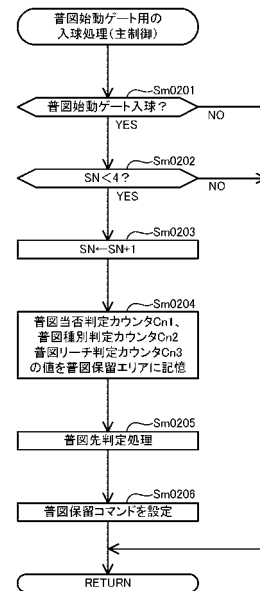
【図 7 1 6】



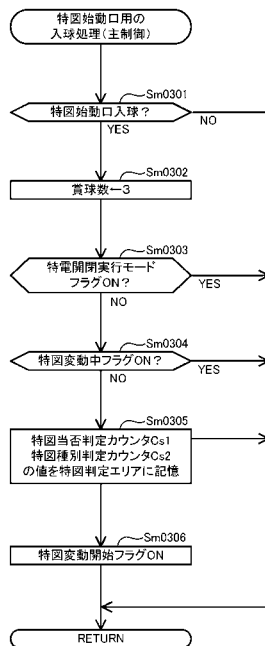
【図 7 1 7】



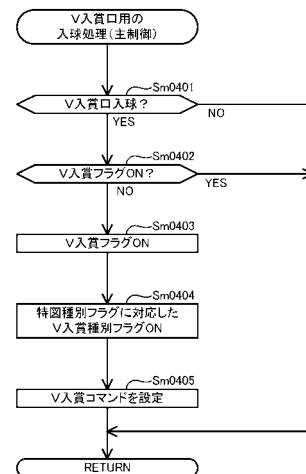
【図 7 1 8】



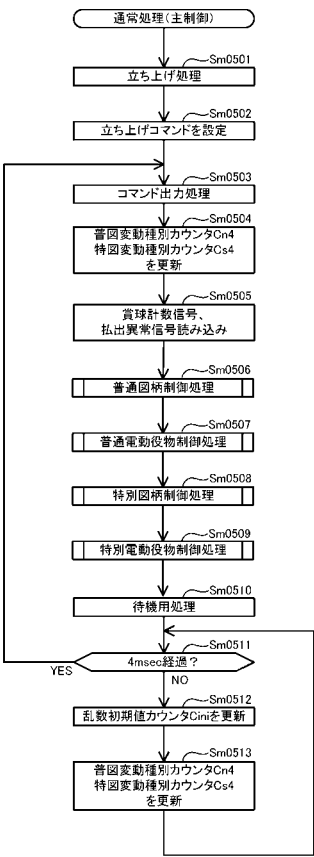
【図 7 1 9】



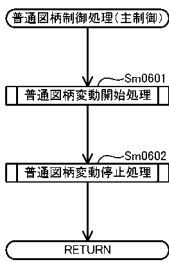
【図 7 2 0】



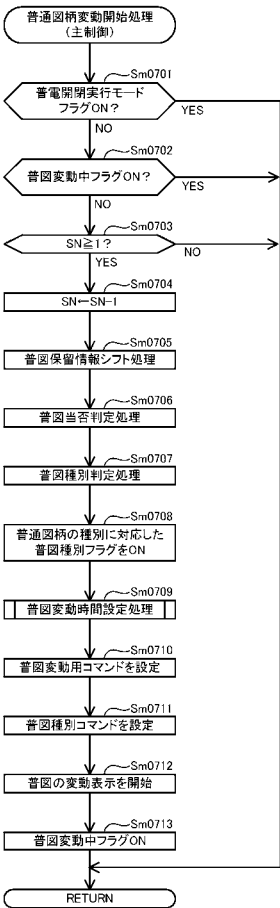
【図 7 2 1】



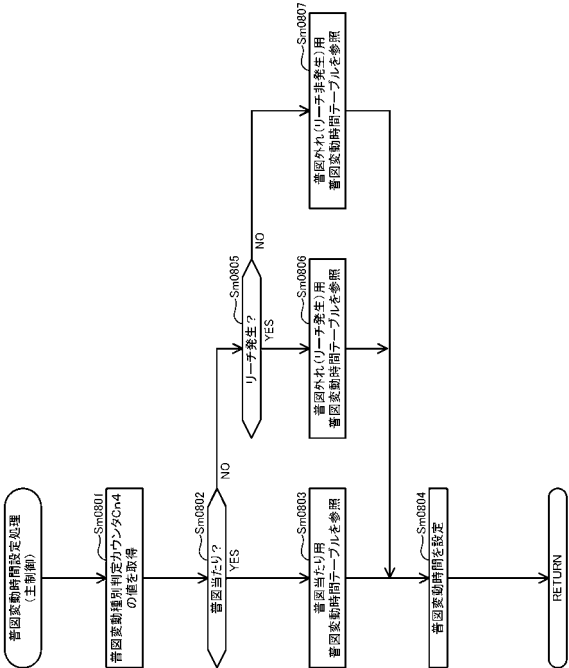
【図 7 2 2】



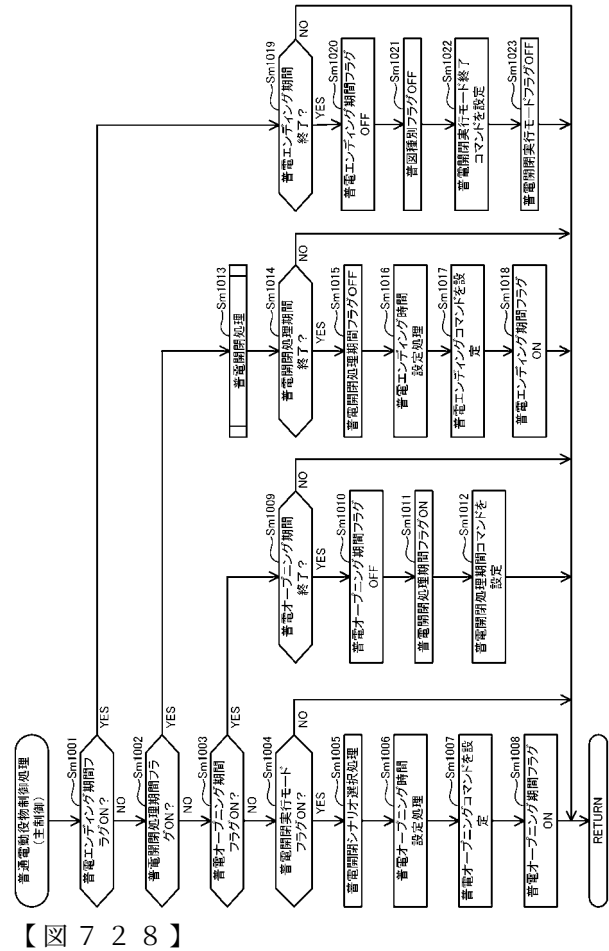
【図 7 2 3】



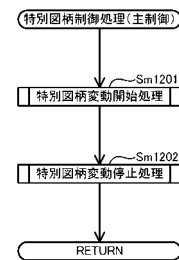
【図 7 2 4】



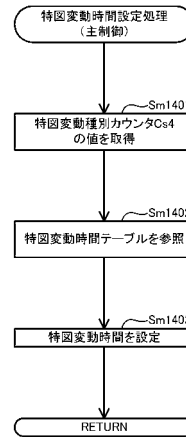
【图 7 2 6】



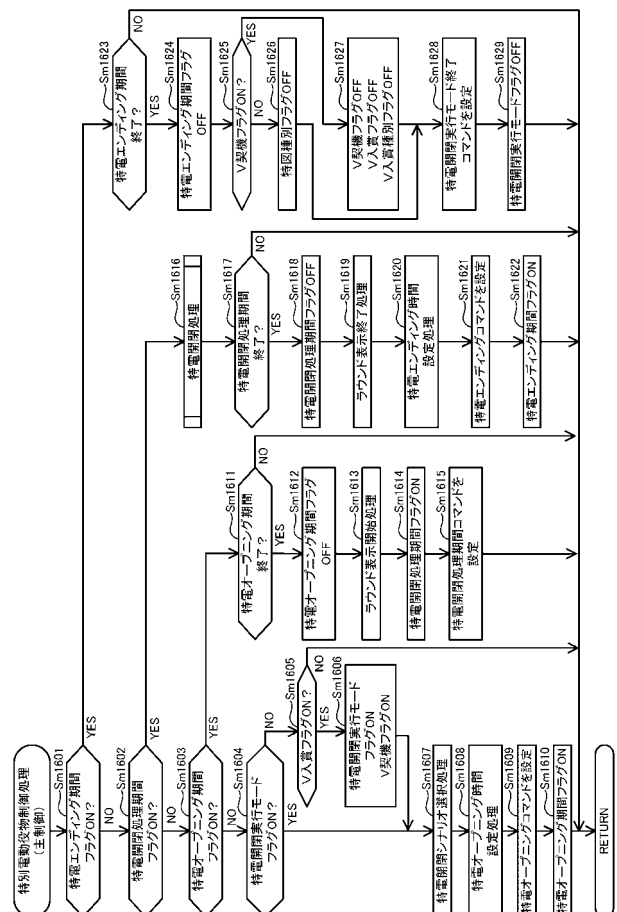
【図 7 2 8】



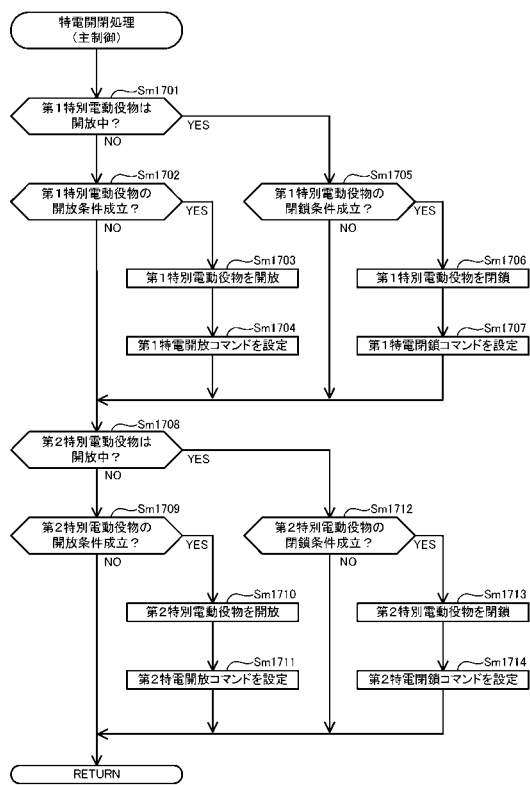
【图 7 3 0】



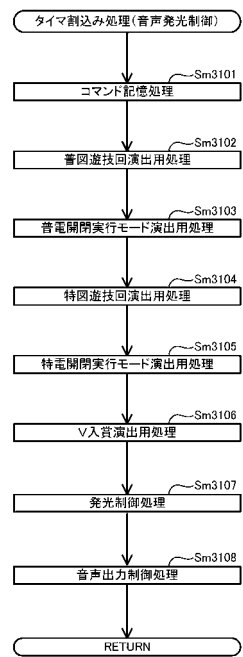
【図 7 3 2】



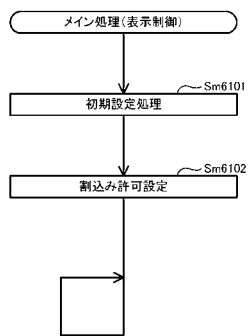
【図 7 3 3】



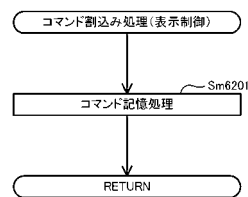
【図 7 3 4】



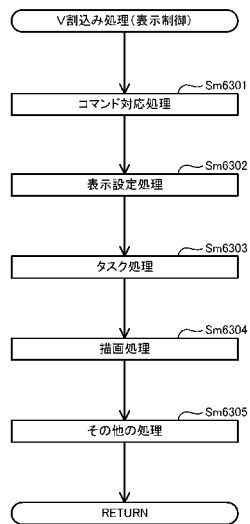
【図 7 3 5】



【図 7 3 6】



【図 7 3 7】



【図 7 3 8】

(A)

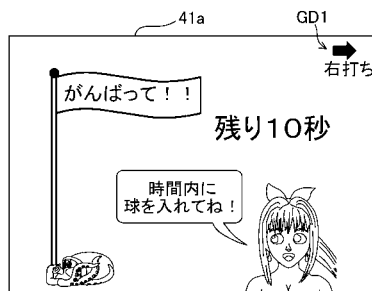


(B)



【図 7 3 9】

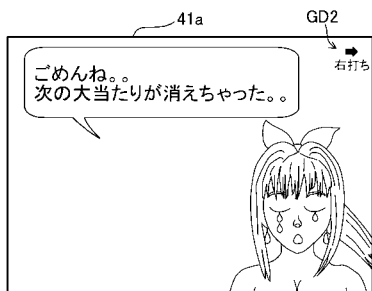
(A)



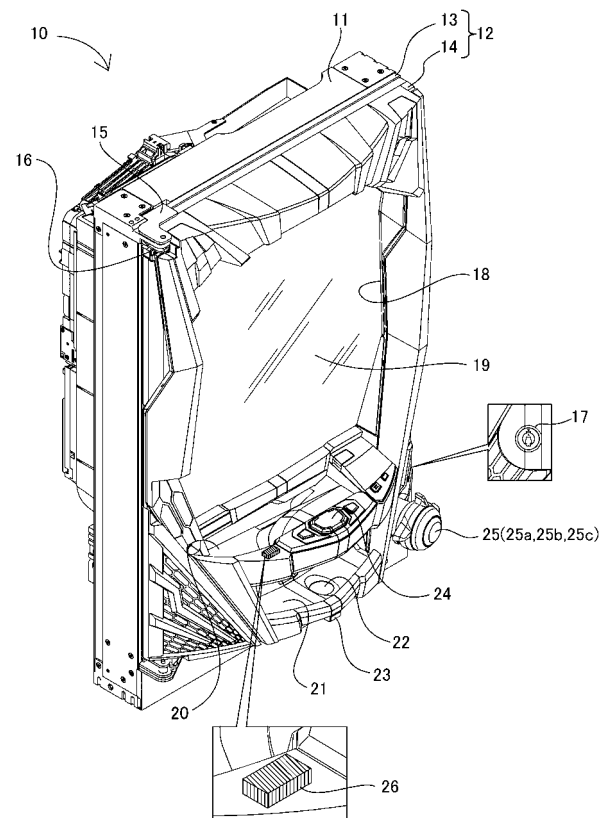
(B)



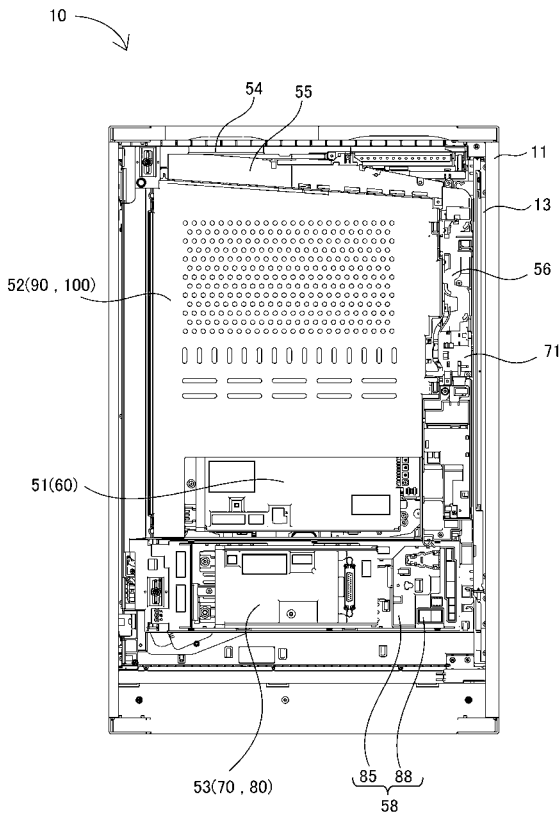
(C)



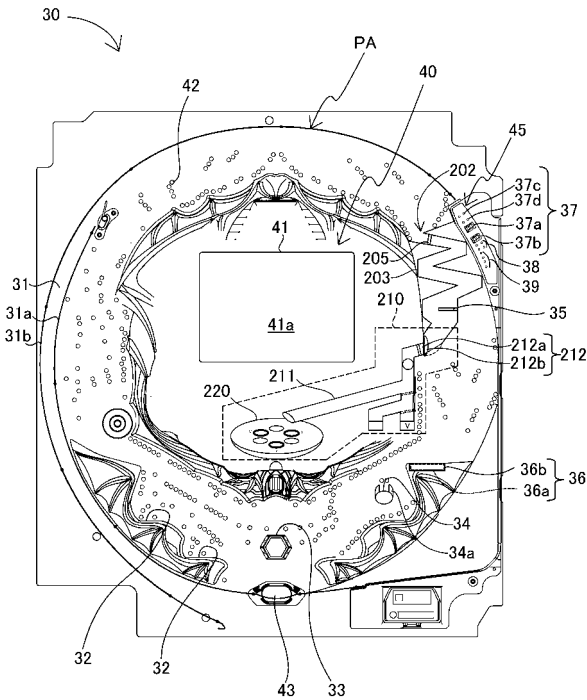
【図 7 4 0】



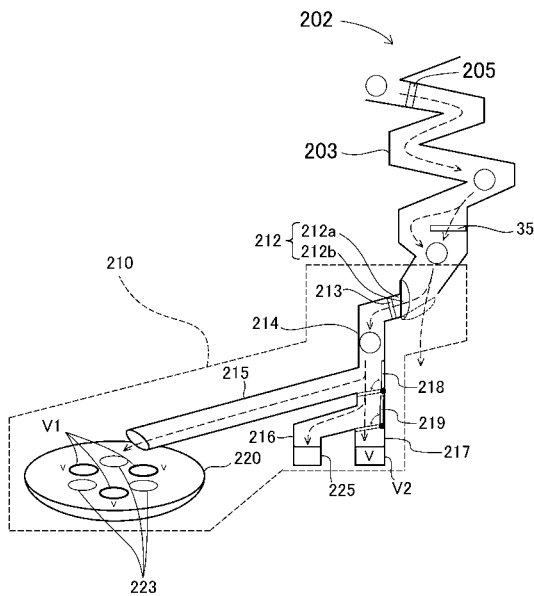
【図 7 4 1】



【図 7 4 2】



【図 7 4 3】

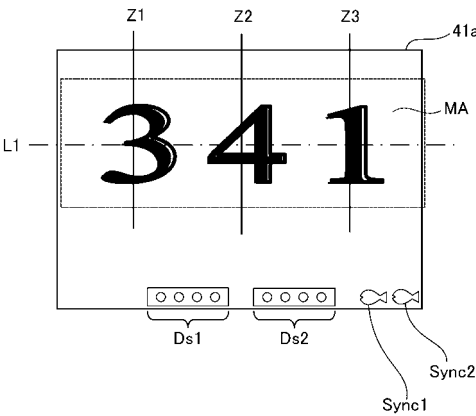


【図 7 4 4】

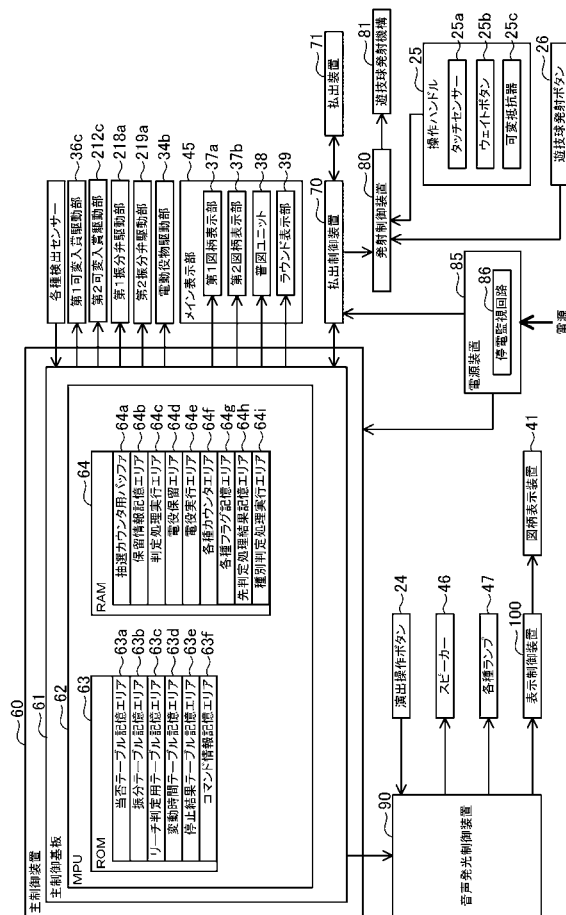
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

(b)



【図 7 4 5】

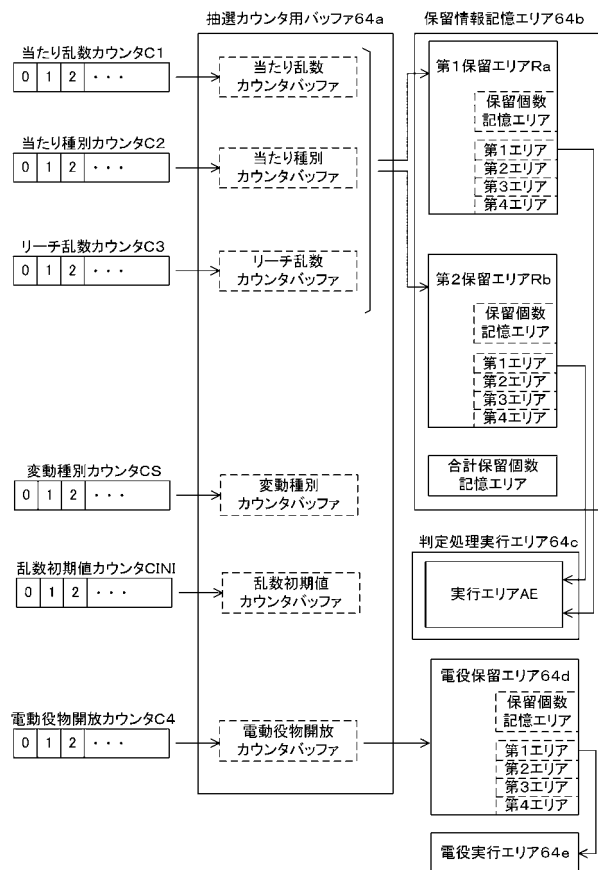


【图 7 4 7】

第1始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～9	小当たり(外れ)
10～1199	外れ

【图 7 4 6】



【图 7 4 8】

第2始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	小当たり(外れ)

【図 7 4 9】

(a)

第1始動口用の大当たり振分テーブル

当たり種別カウンタC2 (0～99)	振り分け結果	ラウンド遊技回数 [大当たり用の開閉シナリオ]	高頻度サポートモード 遊技回数
0～54	大当たりA	10R [LOP10]	100回
55～99	大当たりB	10R [LOP10]	0回

(b)

第1始動口用の小当たり振分テーブル

当たり種別カウンタC2 (0～99)	振り分け結果	ラウンド遊技回数 [小当たり用の開閉シナリオ]	小当たりを契機とした V入賞により確定する 大当たり種別
0～49	小当たりa	1R [SOPa] (クルーン誘因用)	大当たりVa
50～99	小当たりb	1R [SOPb] (クルーン誘因用)	大当たりVb

【図 7 5 1】

V入賞により確定する各大当たり種別

小当たりを契機とした V入賞により確定する 大当たり種別	ラウンド遊技回数 [大当たり用開閉シナリオ]	高頻度サポートモード 遊技回数
大当たりVa	10R [LOP10]	100回
大当たりVb	10R [LOP10]	0回
大当たりVc	15R [LOP15]	100回
大当たりVd	15R [LOP15]	100回
大当たりVe	5R [LOP5]	100回
大当たりVf	5R [LOP5]	0回
大当たりVg	5R [LOP5]	0回

【図 7 5 0】

(a)

第2始動口用の大当たり振分テーブル

当たり種別カウンタC2 (0～99)	振り分け結果	ラウンド遊技回数 [大当たり用の開閉シナリオ]	高頻度サポートモード 遊技回数
0～28	大当たりC	15R [LOP15]	100回
29～43	大当たりD	5R [LOP5]	100回
44～99	大当たりE	5R [LOP5]	0回

(b)

第2始動口用の小当たり振分テーブル

当たり種別カウンタC2 (0～99)	振り分け結果	ラウンド遊技回数 [小当たり用開閉シナリオ]	V入賞により確定する 大当たり種別
0～32	小当たりc	1R [SOPc] (クルーン誘因用)	大当たりVc
33～38	小当たりd	1R [SOPd] (V2誘因用)	大当たりVd
39～44	小当たりe	1R [SOPe] (V2誘因用)	大当たりVe
45～66	小当たりf	1R [SOPf] (V2誘因用)	大当たりVf
67～99	小当たりg	1R [SOPg] (排出口誘因)	大当たりVg

【図 7 5 2】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

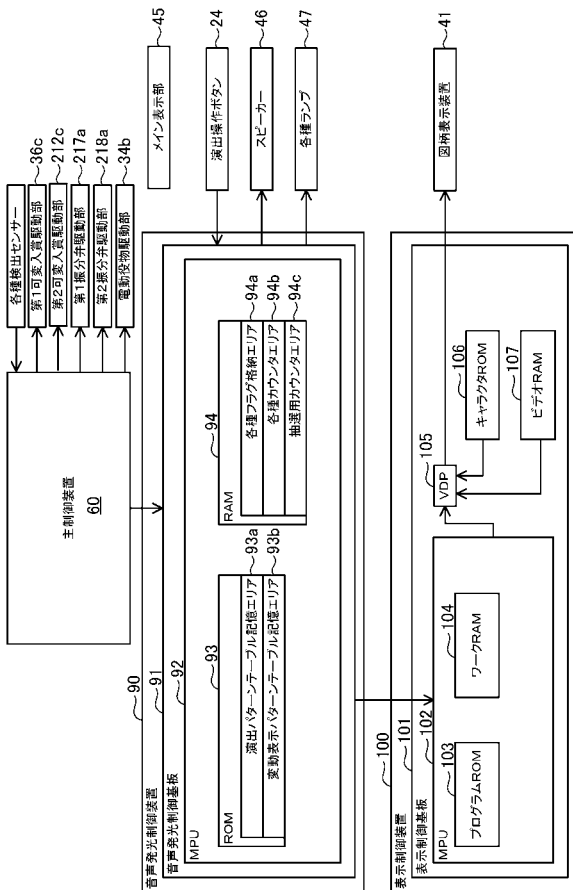
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0、1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

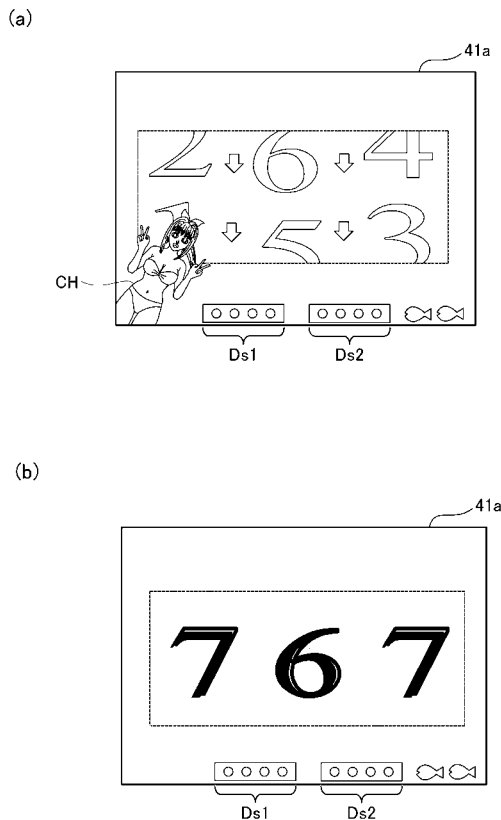
電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

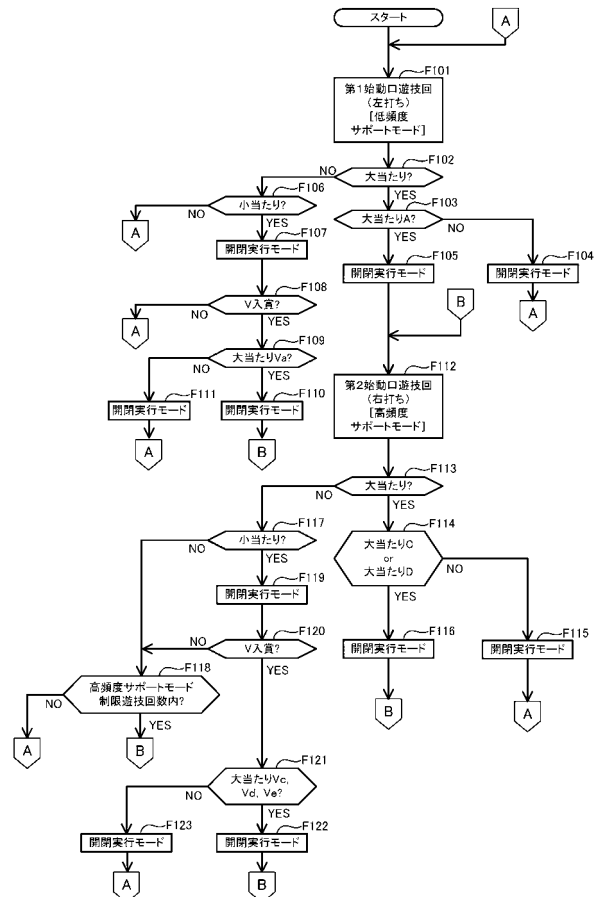
【 凶 7 5 3 】



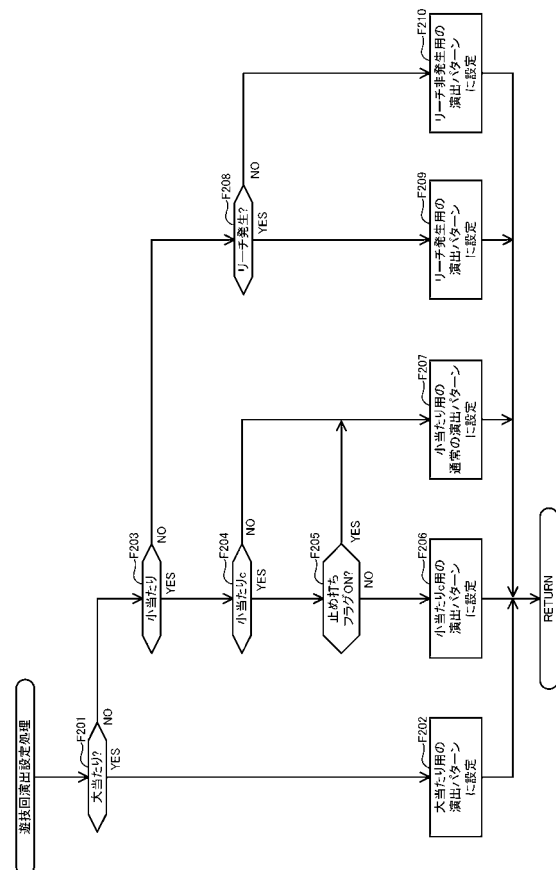
【図 7 5 5】



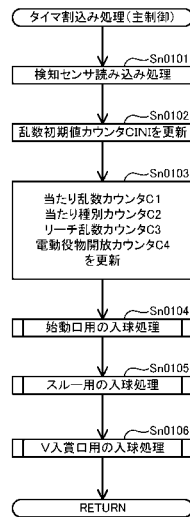
【图 7 5 4】



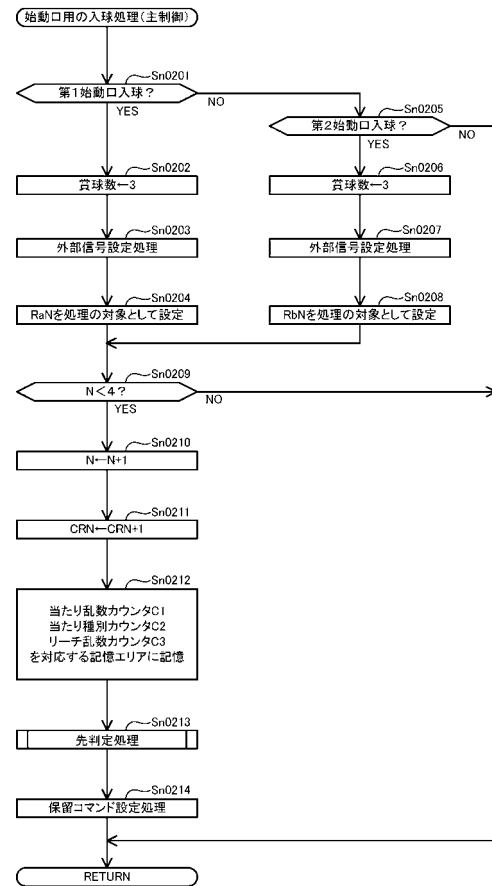
【图 7 5 6】



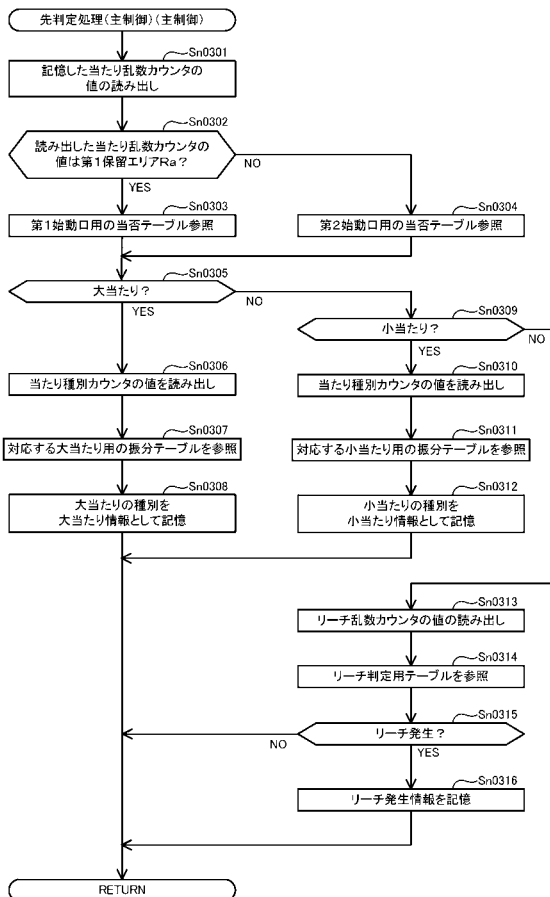
【図 7 5 7】



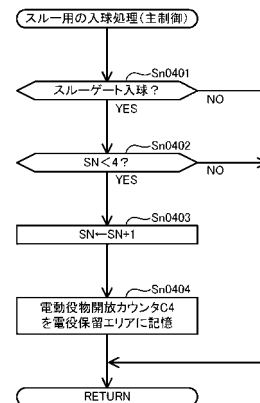
【図 7 5 8】



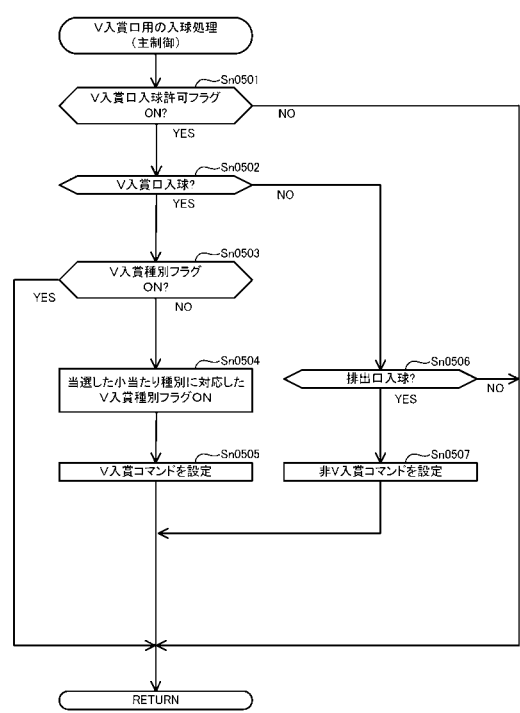
【図 7 5 9】



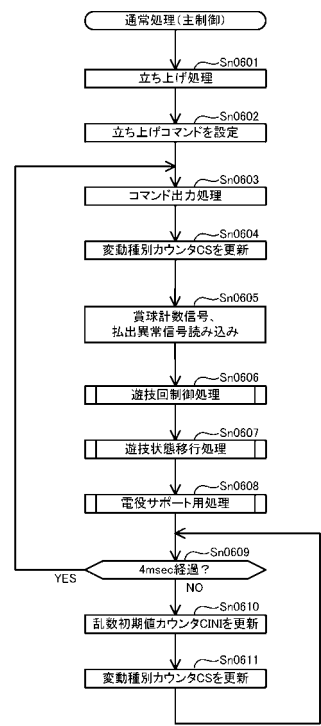
【図 7 6 0】



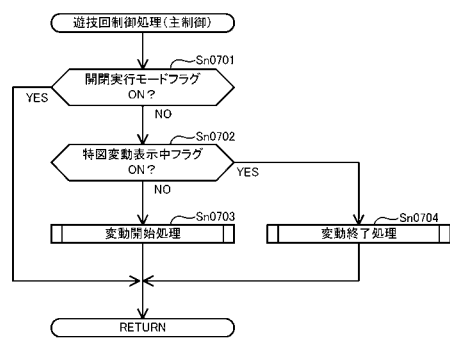
【図 7 6 1】



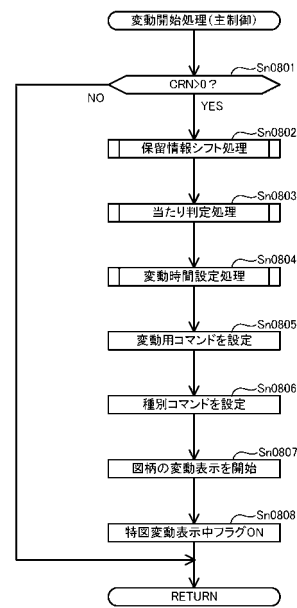
【図 7 6 2】



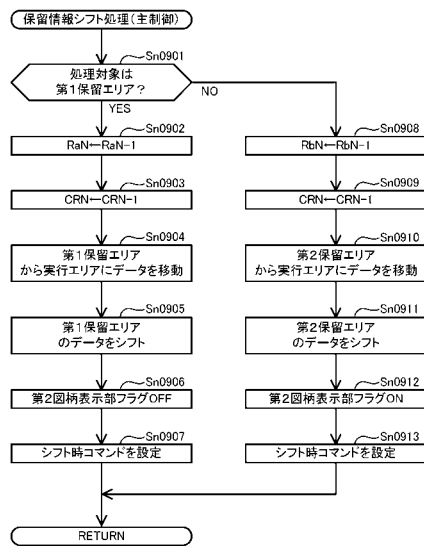
【図 7 6 3】



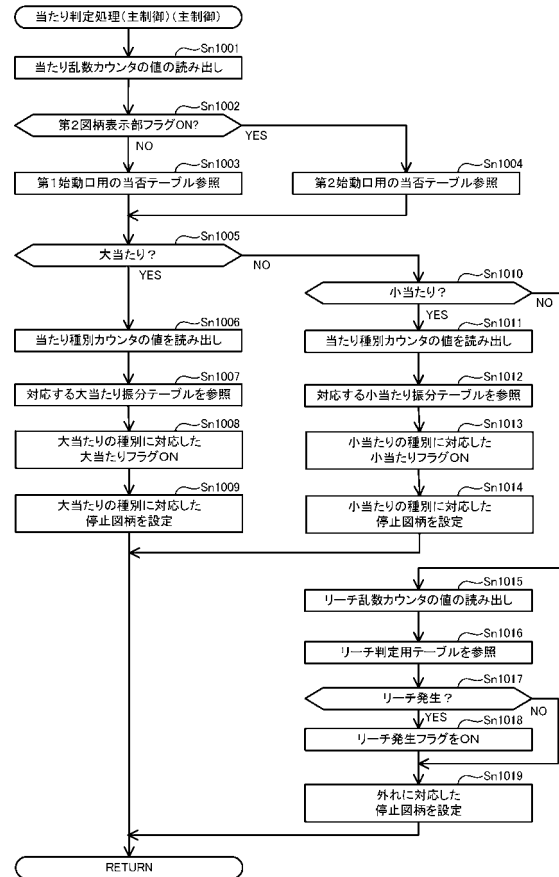
【図 7 6 4】



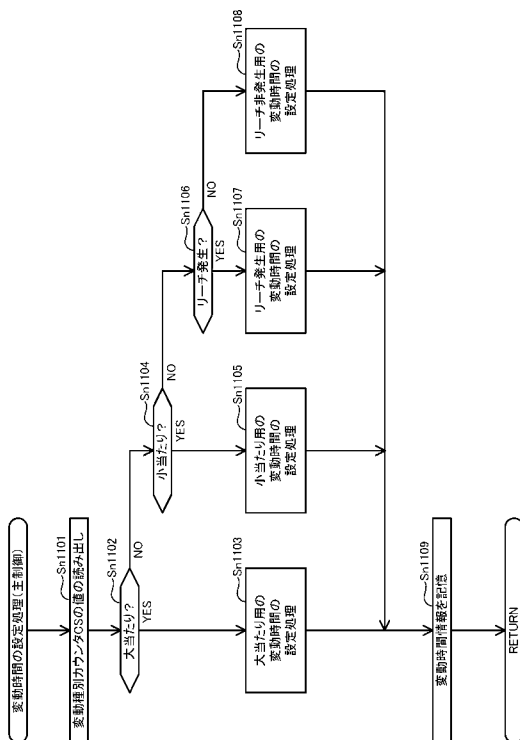
【図 7 6 5】



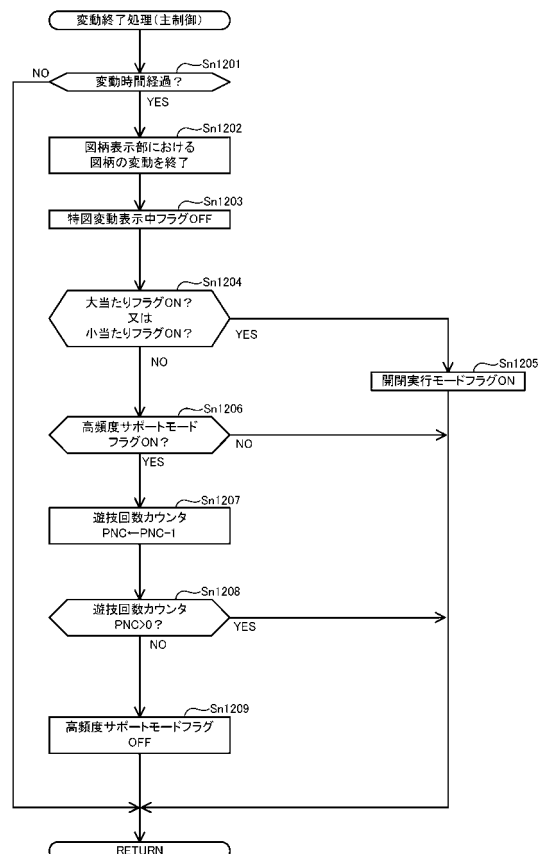
【図 7 6 6】



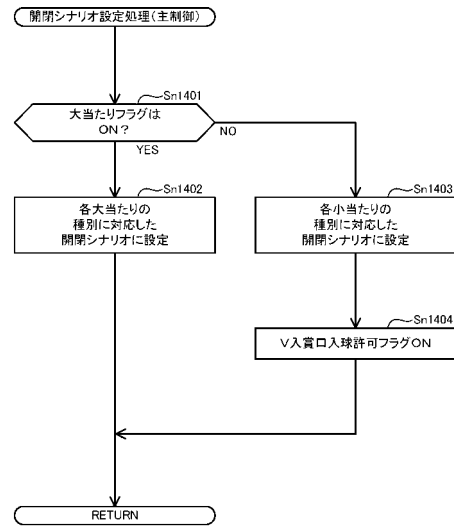
【図 7 6 7】



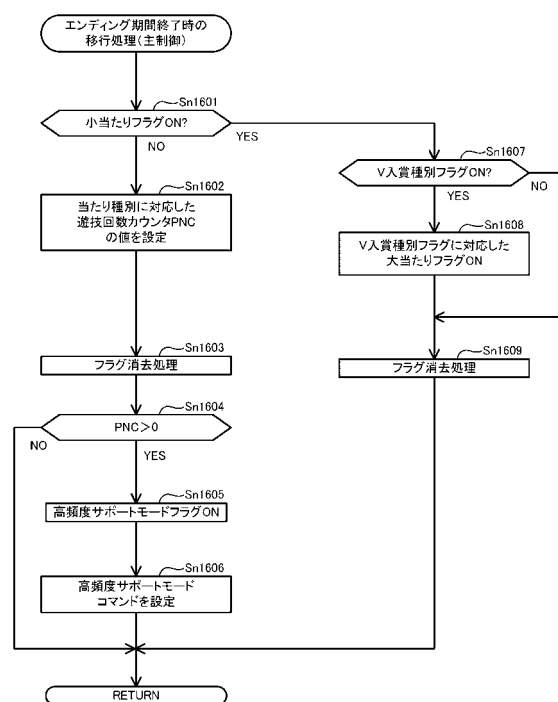
【図 7 6 8】



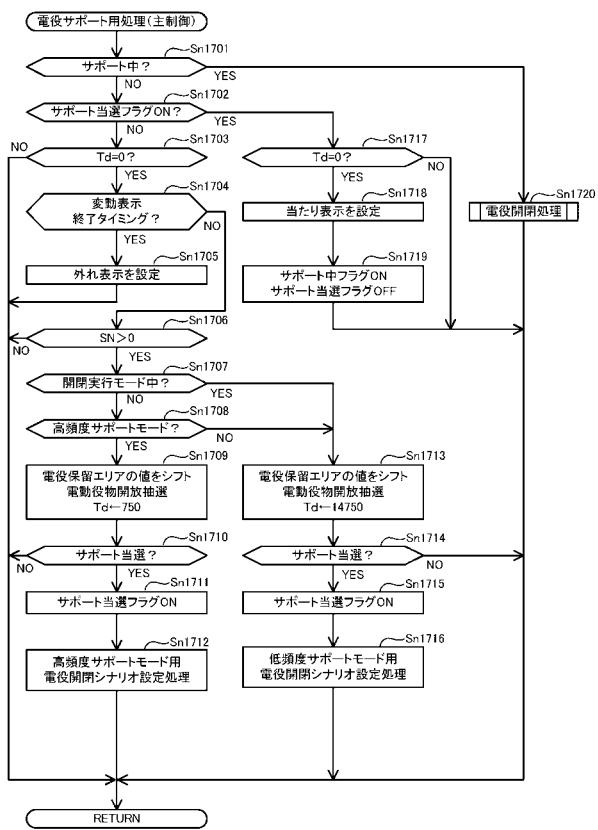
【图 7 7 0】



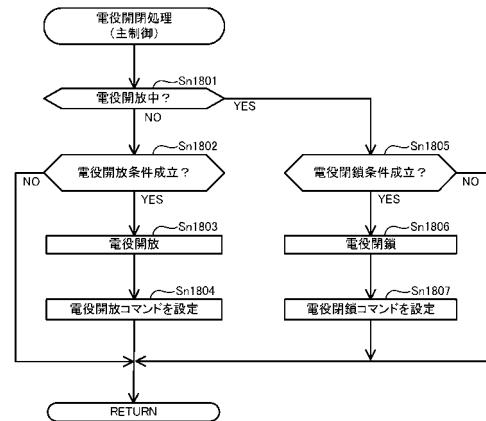
【图 7 7 2】



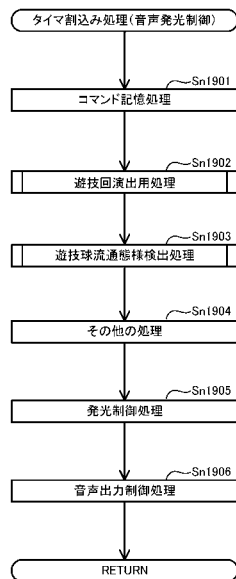
【図 773】



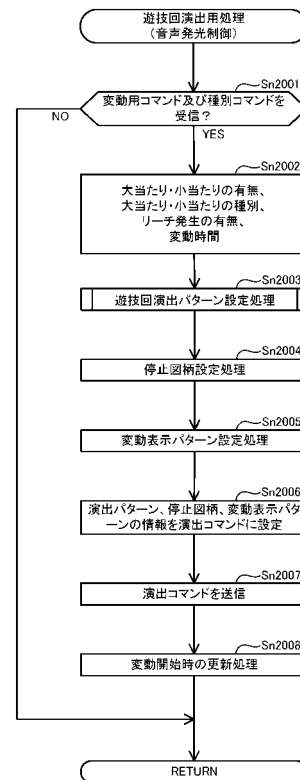
【図 774】



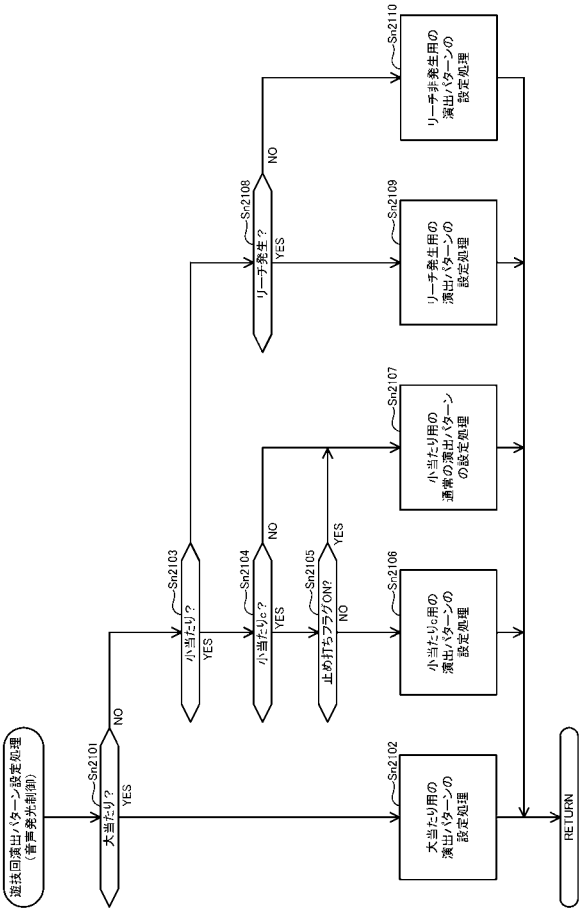
【図 775】



【図 776】



【図 777】

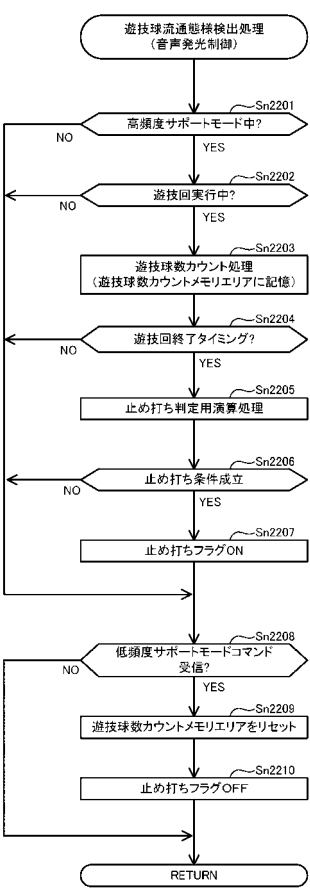


【図 779】

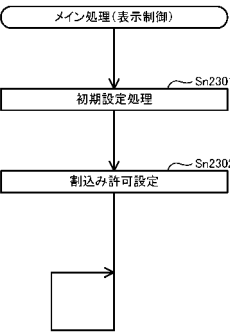
遊技球数カウントメモリエリア

遊技回	U1	U2	U3	U4
当たり抽選結果	外れ	小当たりd	小当たりc	外れ
変動時間(s)	8	14	10	6
流通数	2	3	15	2
流通頻度	0.25	0.21	1.5	0.33

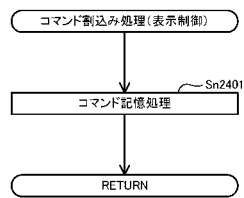
【図 778】



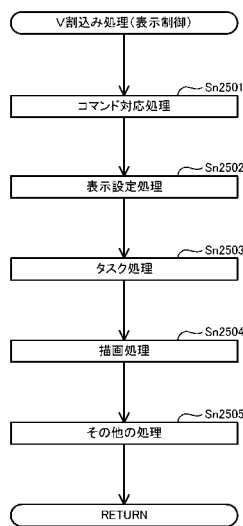
【図 780】



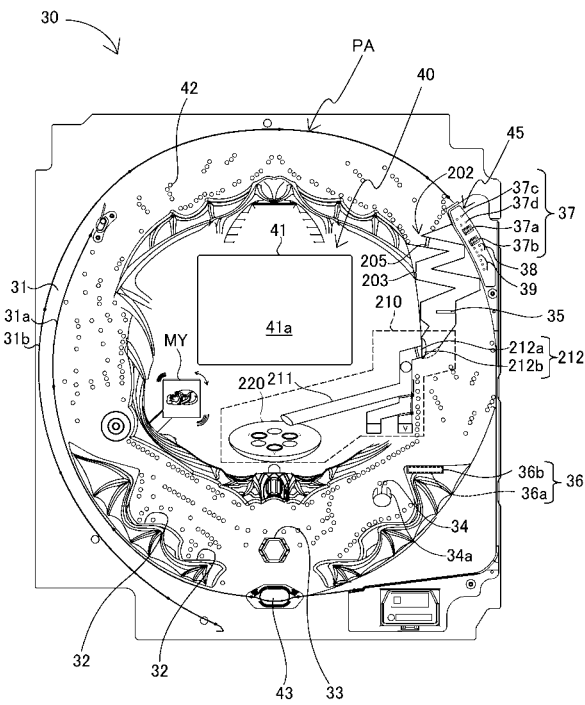
【図 7 8 1】



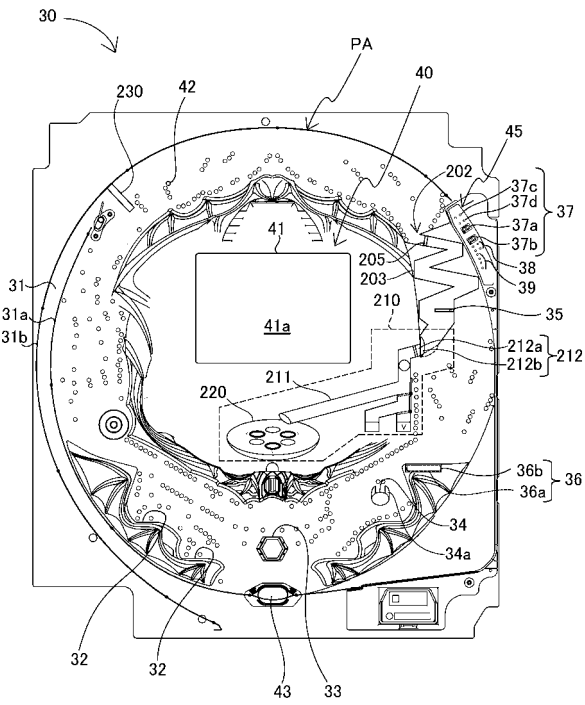
【図 7 8 2】



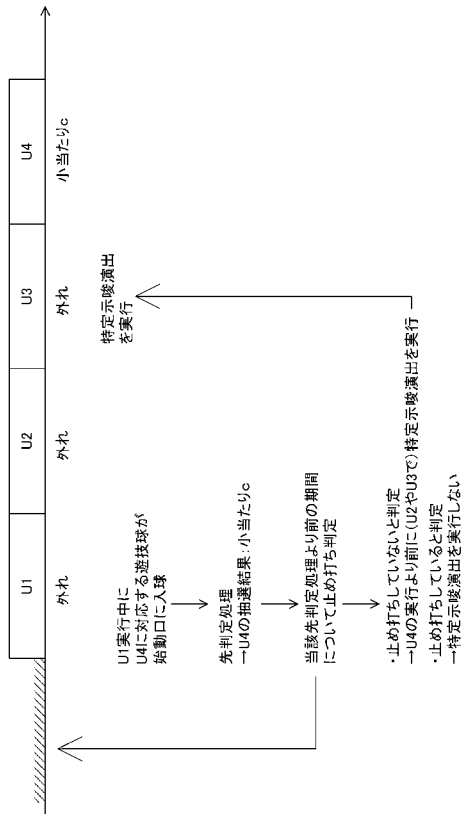
【図 7 8 3】



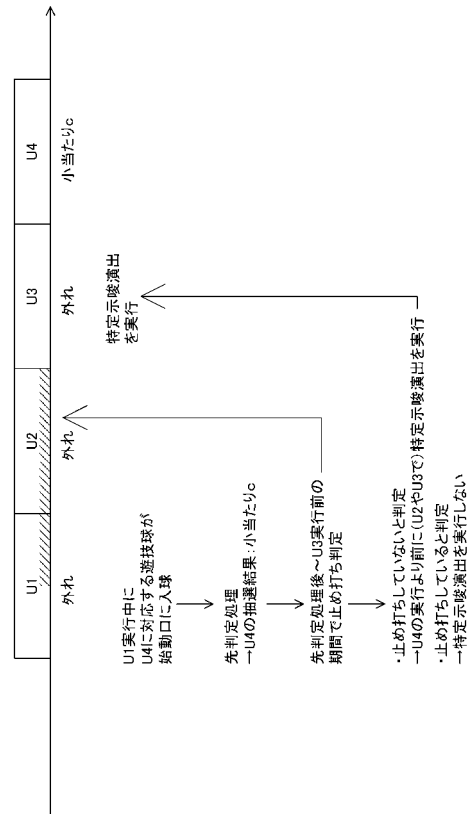
【図 7 8 4】



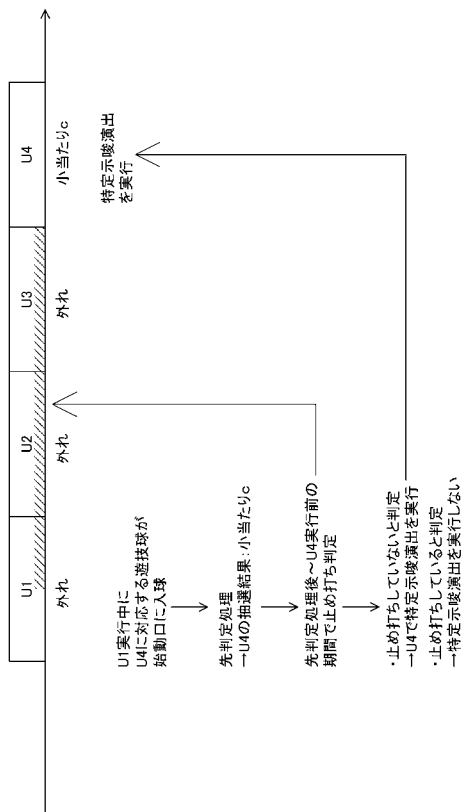
【図 7 8 5】



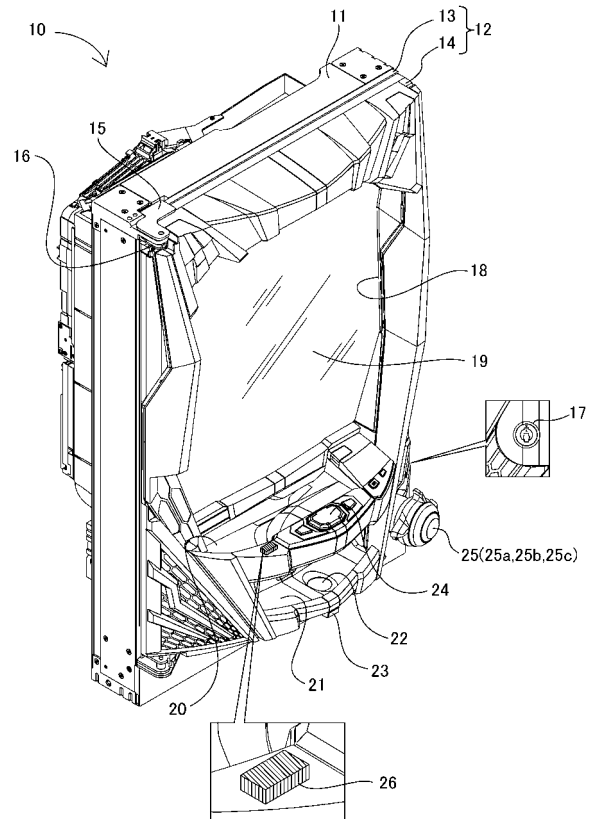
【图 7 8 6】



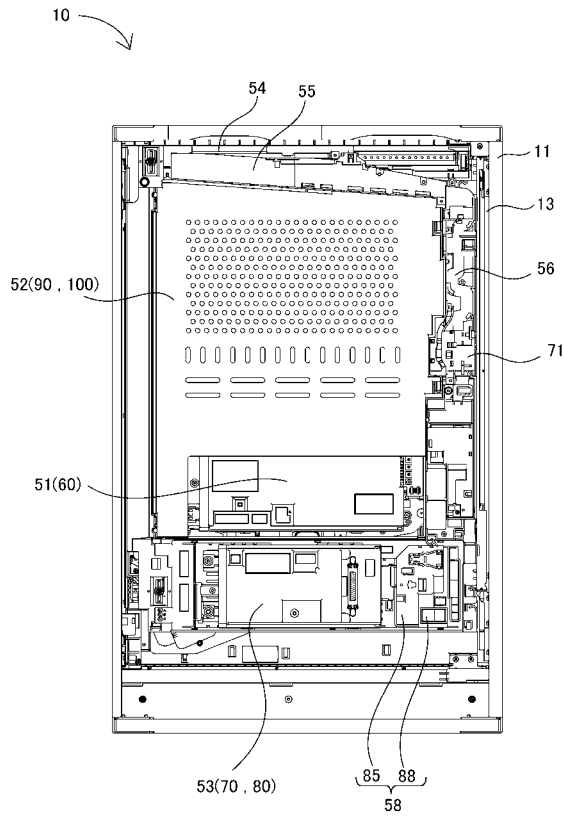
【 図 7 8 7 】



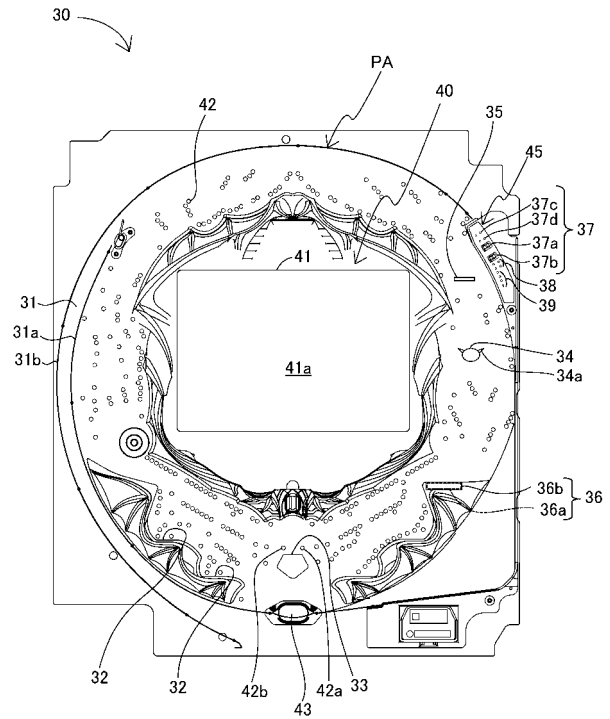
【图 7 8 8】



【図 789】



【図 790】

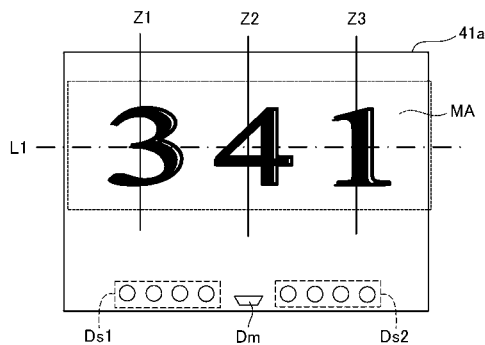


【図 791】

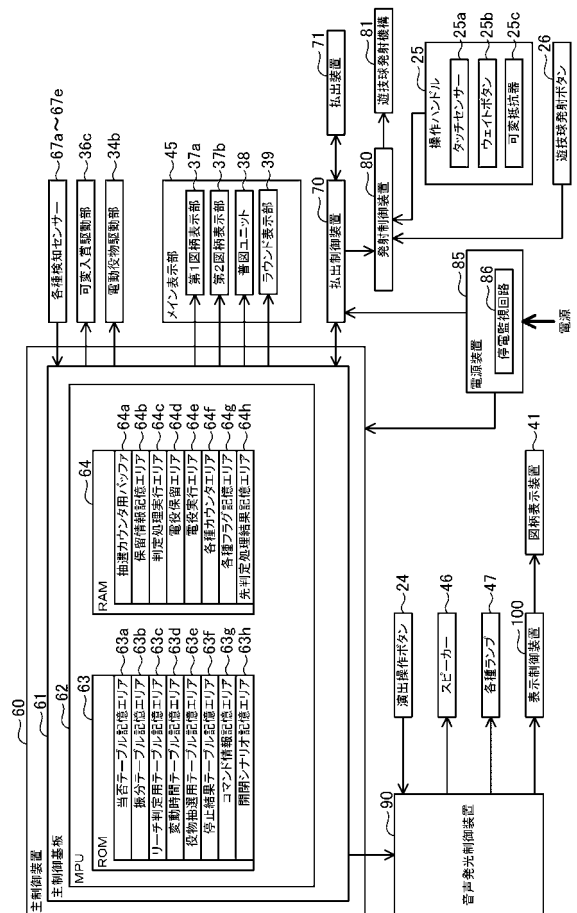
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

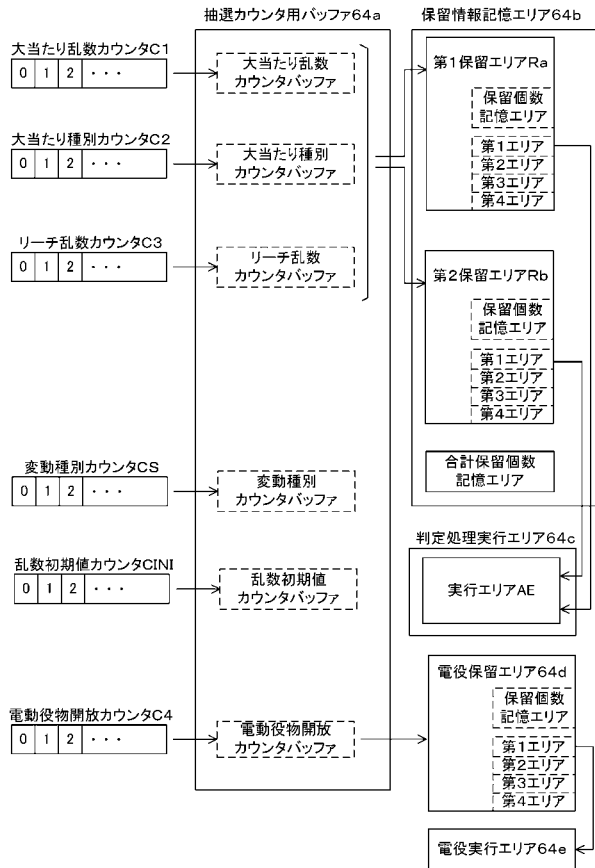
(b)



【図 792】



【図 7 9 3】



【図 7 9 4】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0~1199)	当否結果
0~4	大当たり
5~1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0~1199)	当否結果
0~15	大当たり
16~1199	外れ

【図 7 9 5】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0~99)	振り分け結果
0~39	16R確変大当たり
40~64	8R確変大当たり
65~89	16R通常大当たり
90~99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0~99)	振り分け結果
0~64	16R確変大当たり
65~99	8R通常大当たり

【図 7 9 6】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

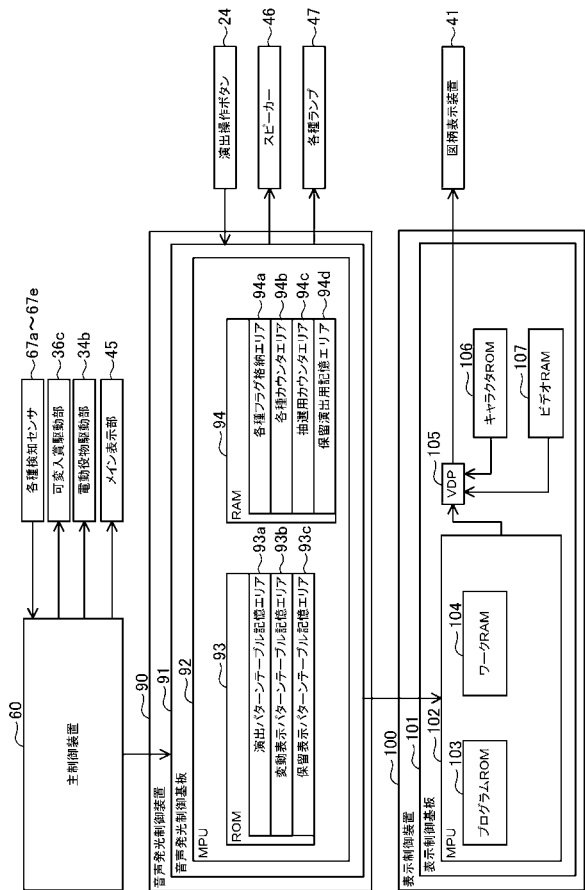
電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0, 1	電役開放当選
2~465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

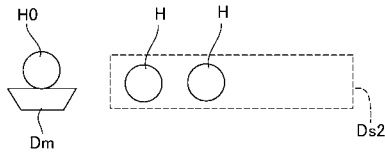
電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0~461	電役開放当選
462~465	外れ

【図 7 9 7】

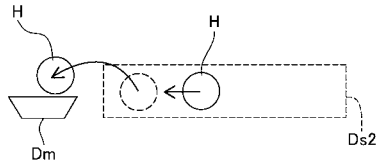


【図 7 9 9】

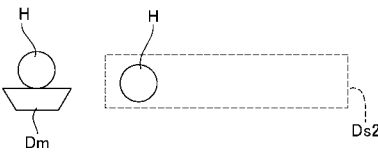
(a)



(b)

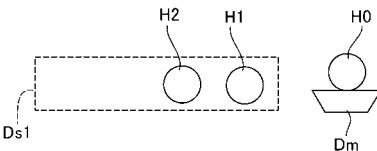


(c)

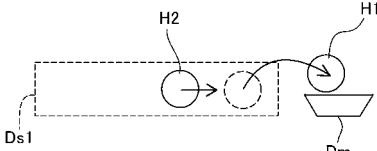


【図 7 9 8】

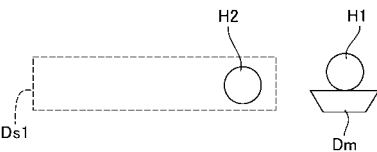
(a)



(b)



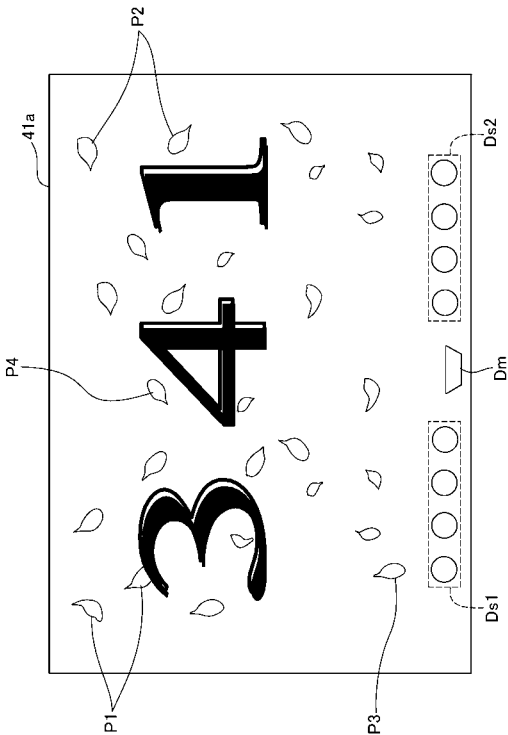
(c)



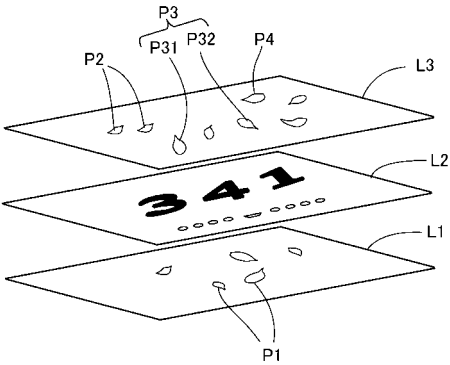
【図 8 0 0】

表示レベルLv _r	表示態様	大当たり抽選に 当選する可能性
5	金	高
4	赤	
3	緑	
2	青	
1	白	低

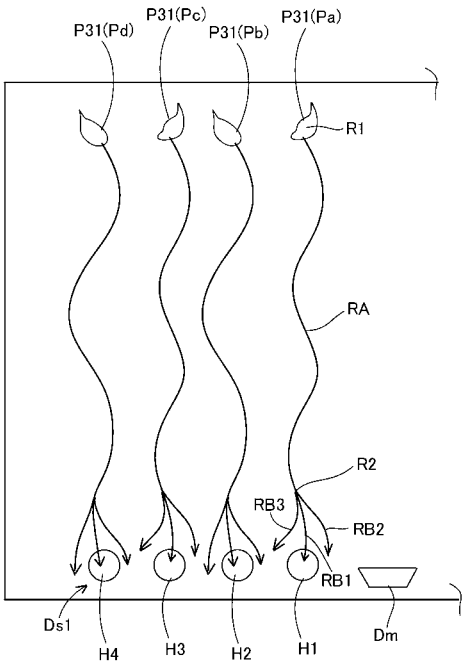
【図 8 0 1】



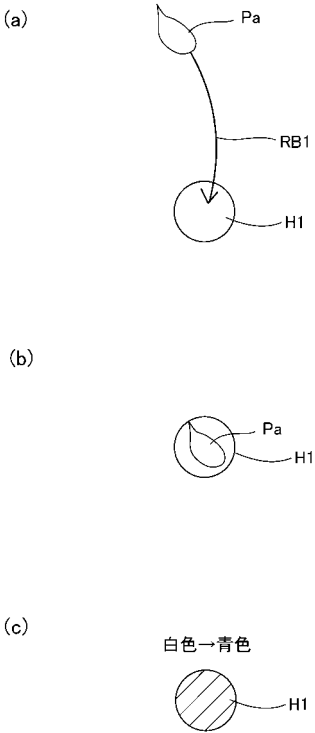
【図 8 0 2】



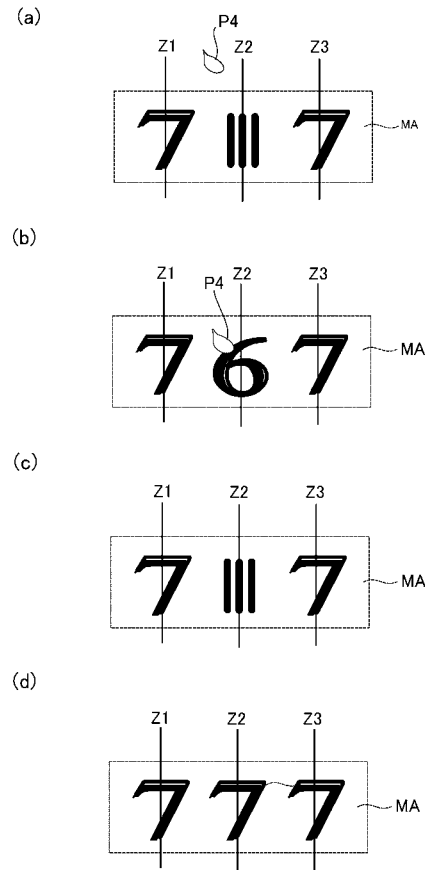
【図 8 0 3】



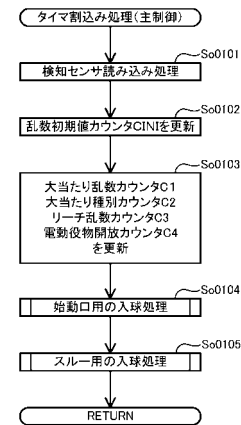
【図 8 0 4】



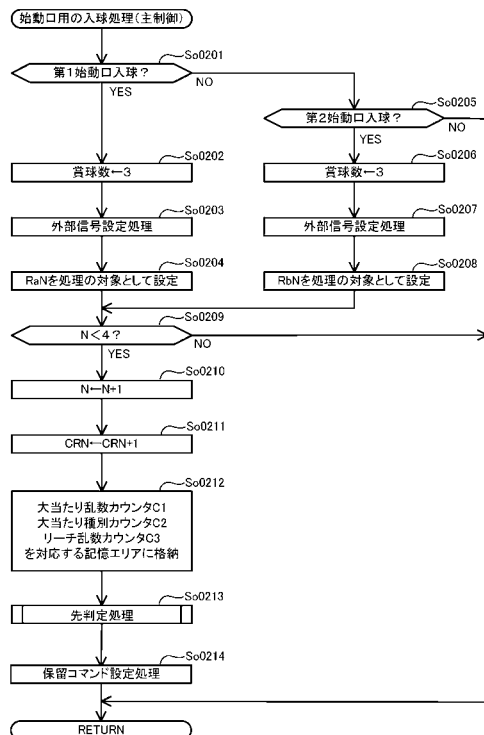
【図 805】



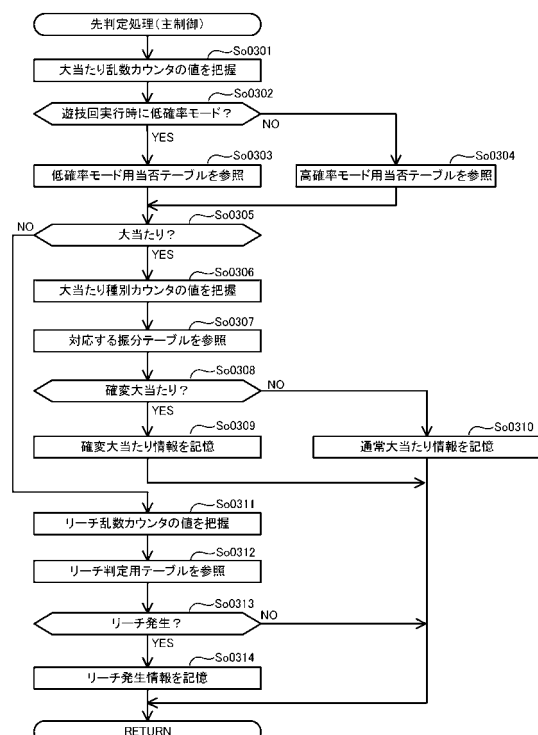
【図 806】



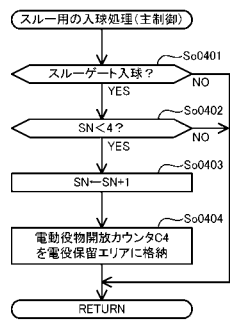
【図 807】



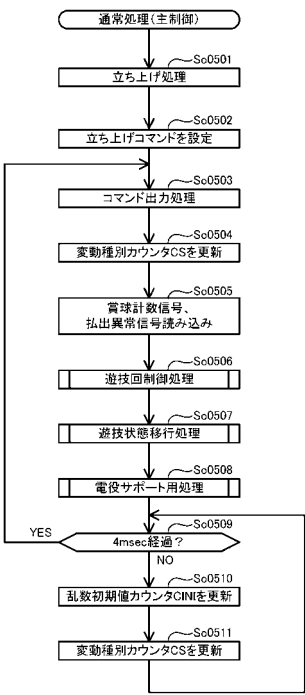
【図 808】



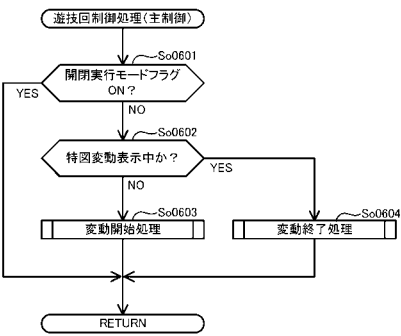
【図 8 0 9】



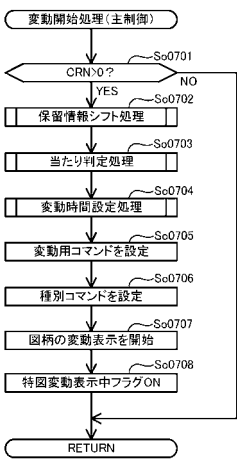
【図 8 1 0】



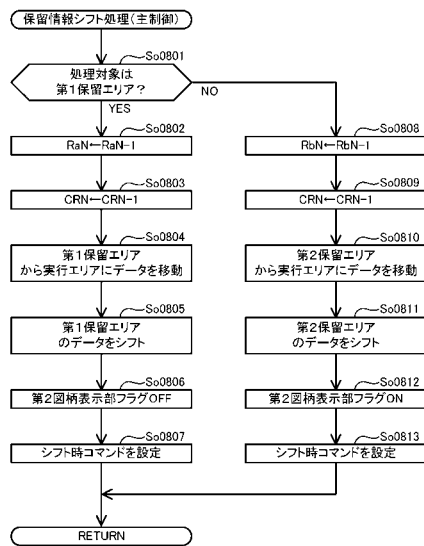
【図 8 1 1】



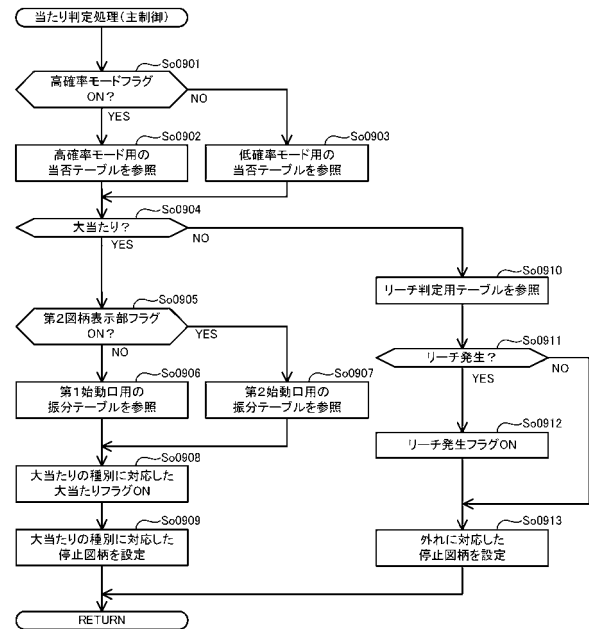
【図 8 1 2】



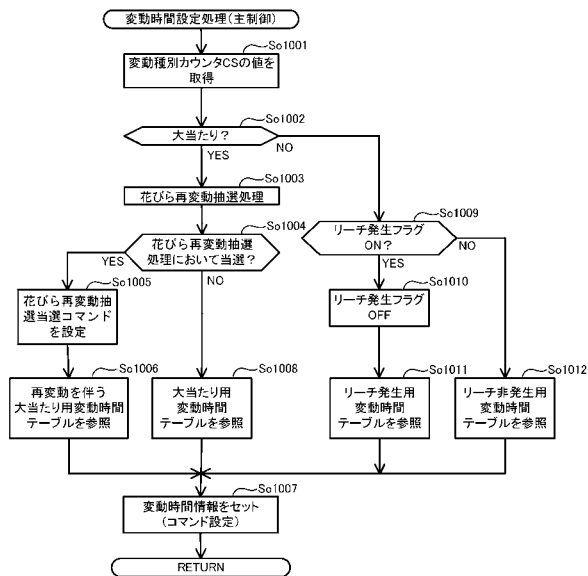
【図 8 1 3】



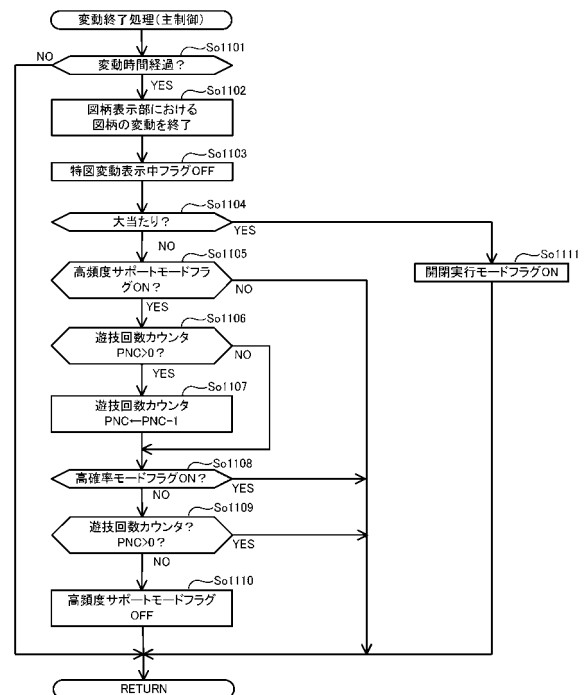
【図 8 1 4】



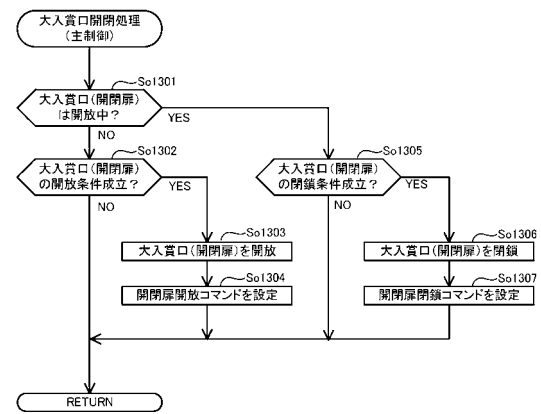
【図 8 1 5】



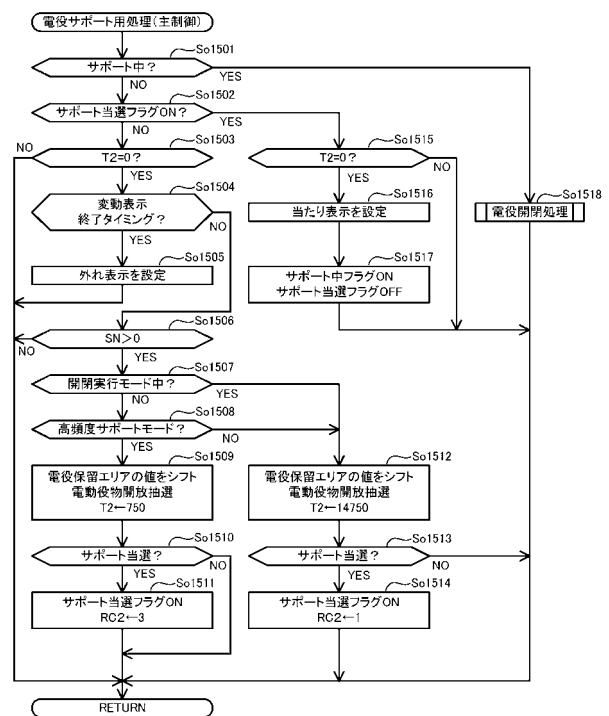
【図 8 1 6】



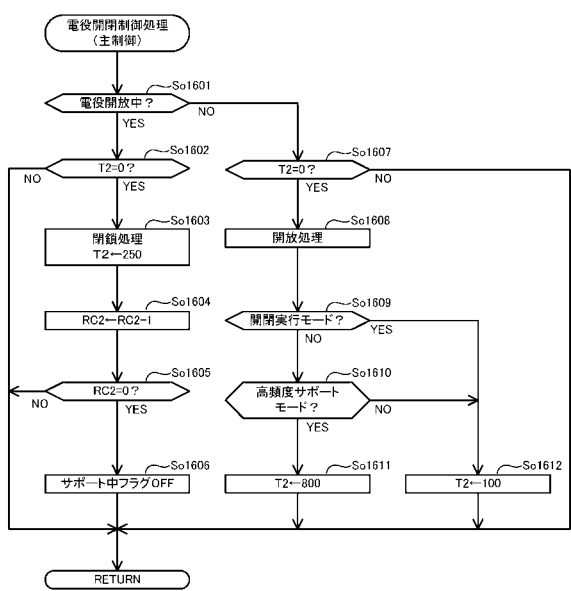
【図 8 1 8】



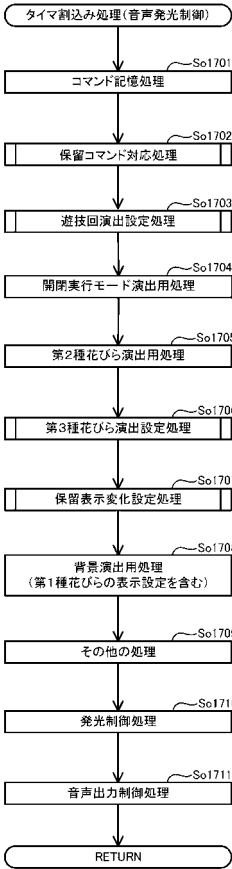
【図 8 2 0】



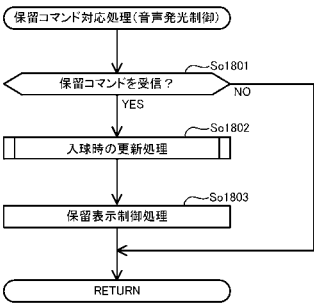
【図 8 2 1】



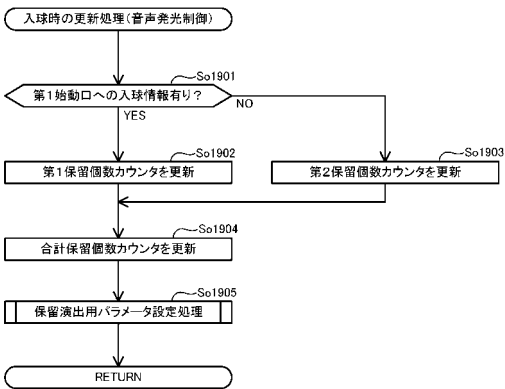
【図 8 2 2】



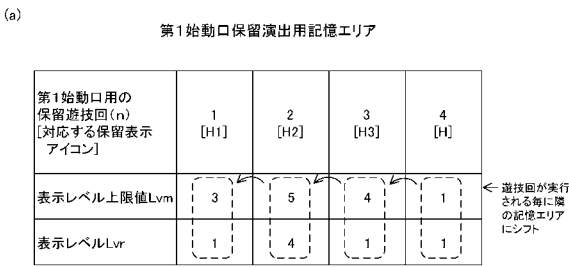
【図 8 2 3】



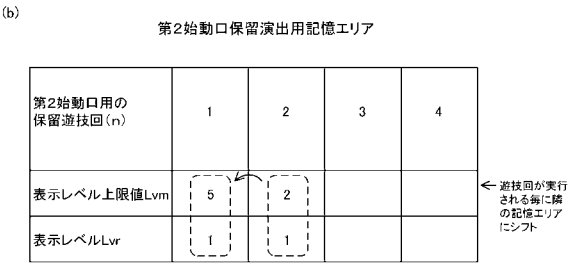
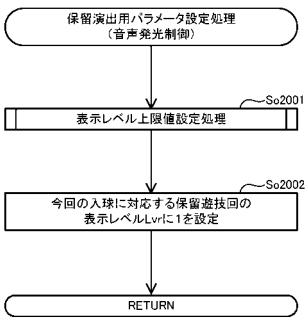
【図 8 2 4】



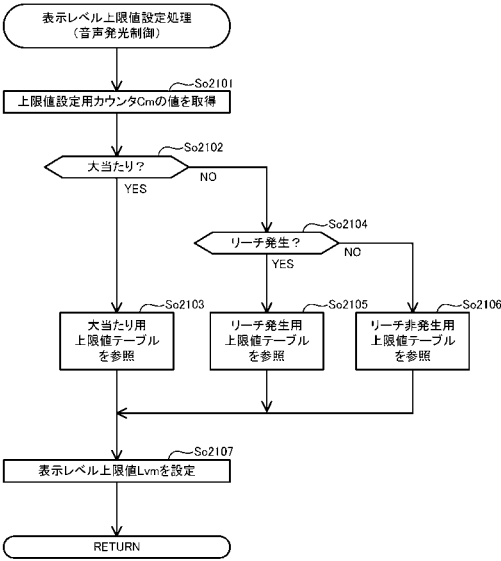
【図 8 2 5】



【図 8 2 6】



【図 8 2 7】



【図 8 2 8】

(a)

大当たり用上限値テーブル

上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLvm
20～99	5
10～19	4
5～9	3
1～4	2
0	1

(b)

リーチ用上限値テーブル

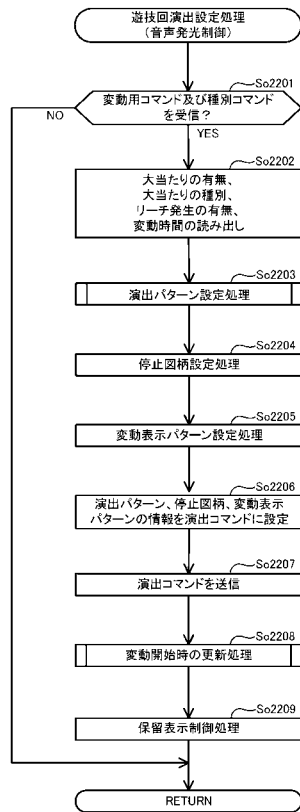
上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLvm
90～99	5
20～89	4
10～19	3
3～9	2
0～2	1

(c)

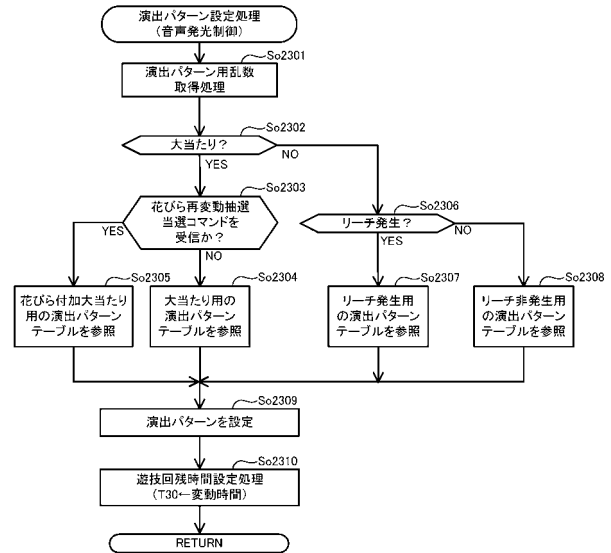
リーチ非発生用上限値テーブル

上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLvm
98～99	5
95～97	4
80～94	3
60～79	2
0～59	1

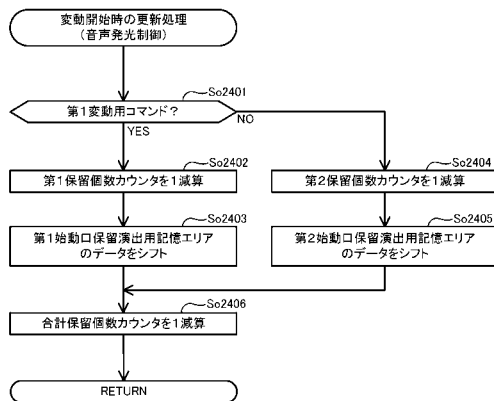
【図 8 2 9】



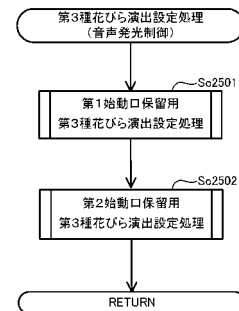
【図 8 3 0】



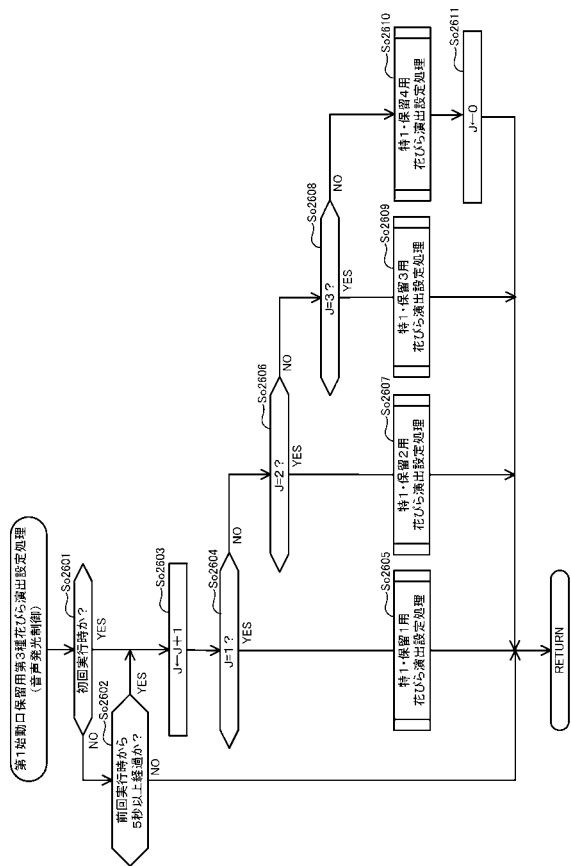
【図 8 3 1】



【図 8 3 2】



【図 8 3 3】

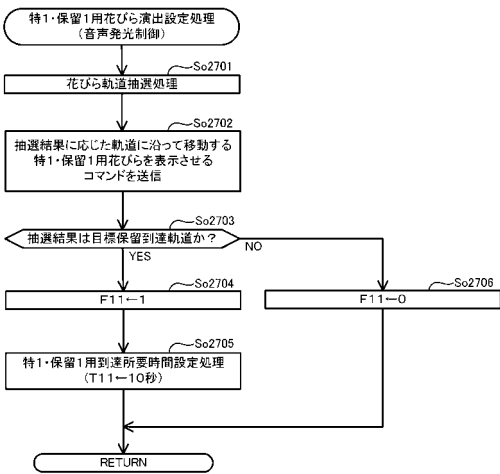


【図 8 3 5】

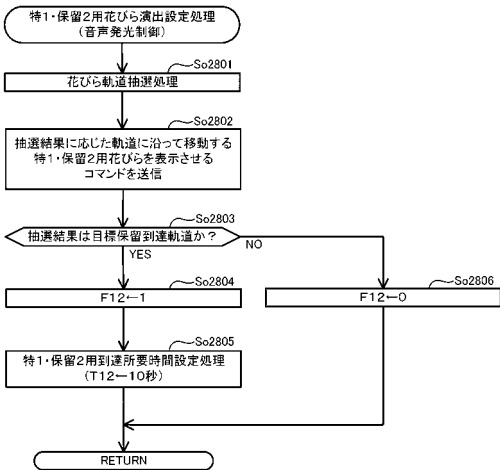
花びら軌道抽選用テーブル

乱数カウンタ(0~1199)	振り分け結果
0~339	目標保留到達軌道
400~799	第1目標保留外軌道
800~1199	第2目標保留外軌道

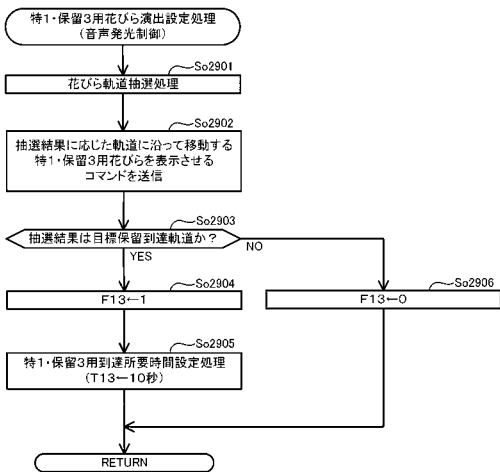
【図 8 3 4】



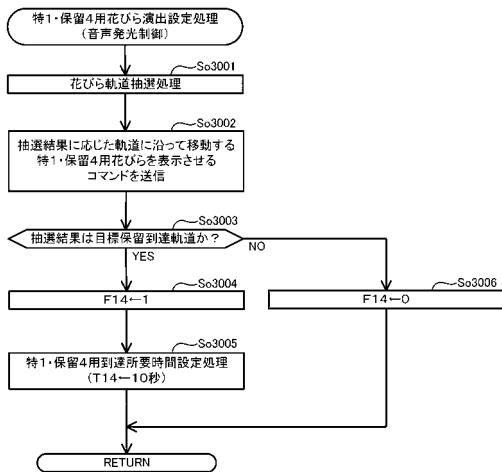
【図 8 3 6】



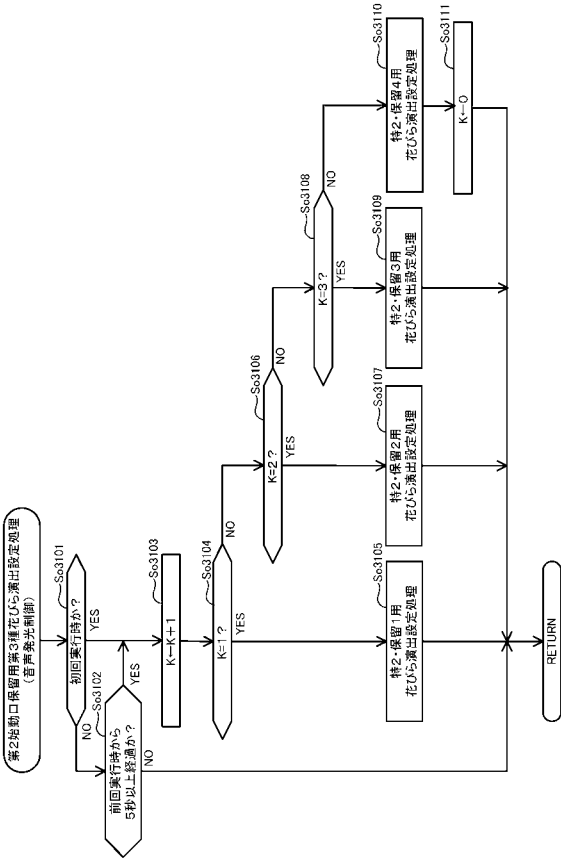
【図 8 3 7】



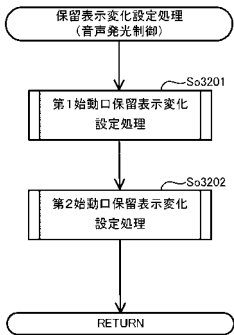
【図 8 3 8】



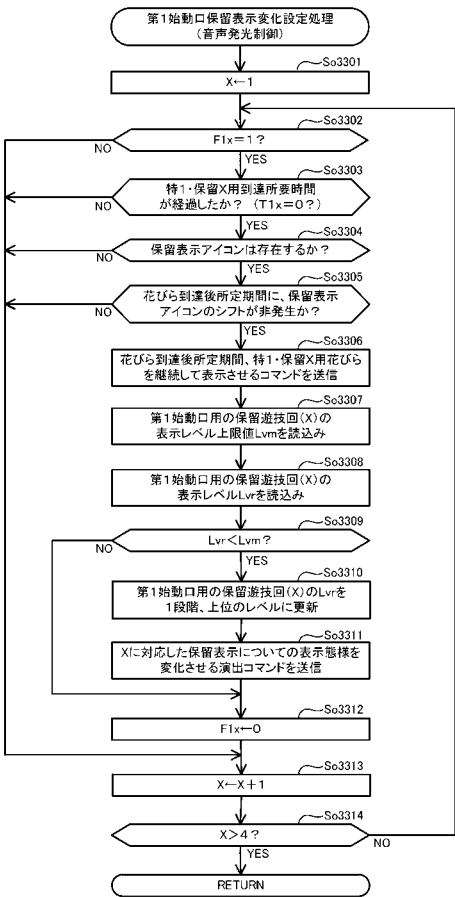
【図 8 3 9】



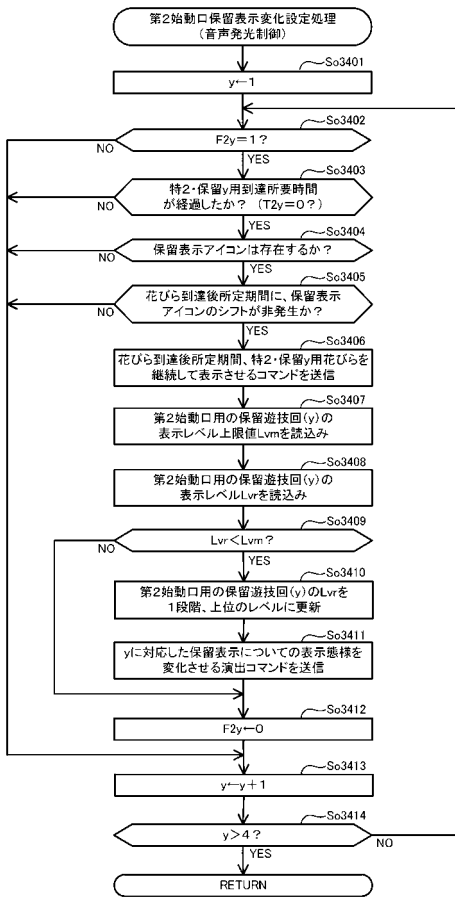
【図 8 4 0】



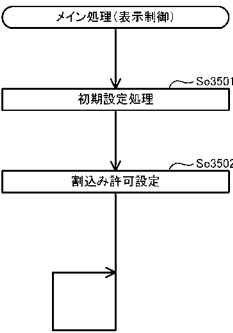
【図 8 4 1】



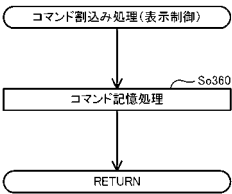
【図 8 4 2】



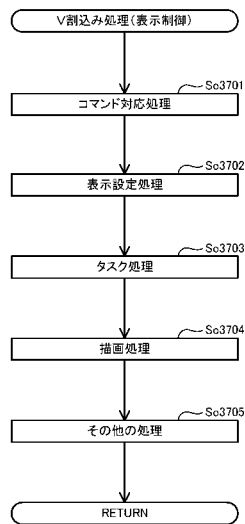
【図 8 4 3】



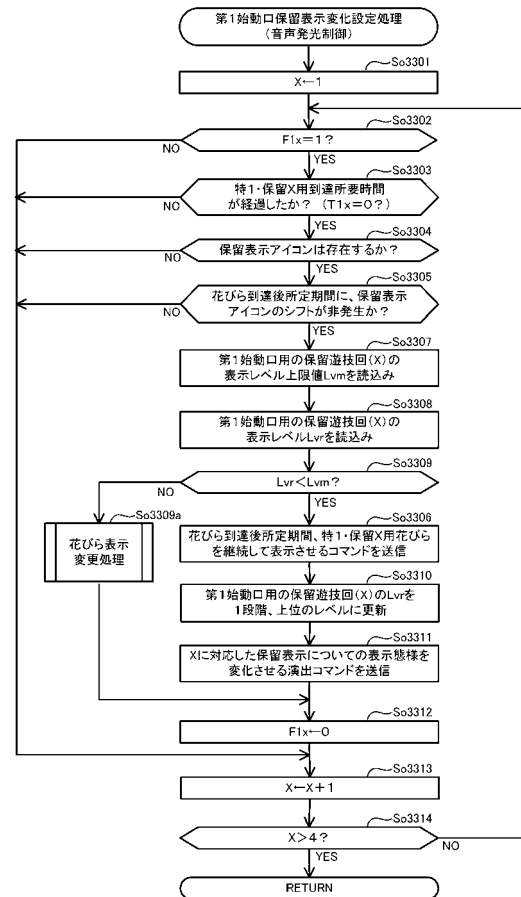
【図 8 4 4】



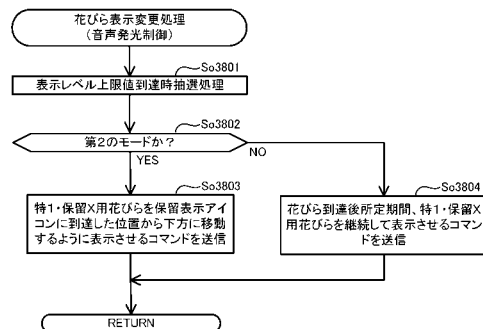
【図 8 4 5】



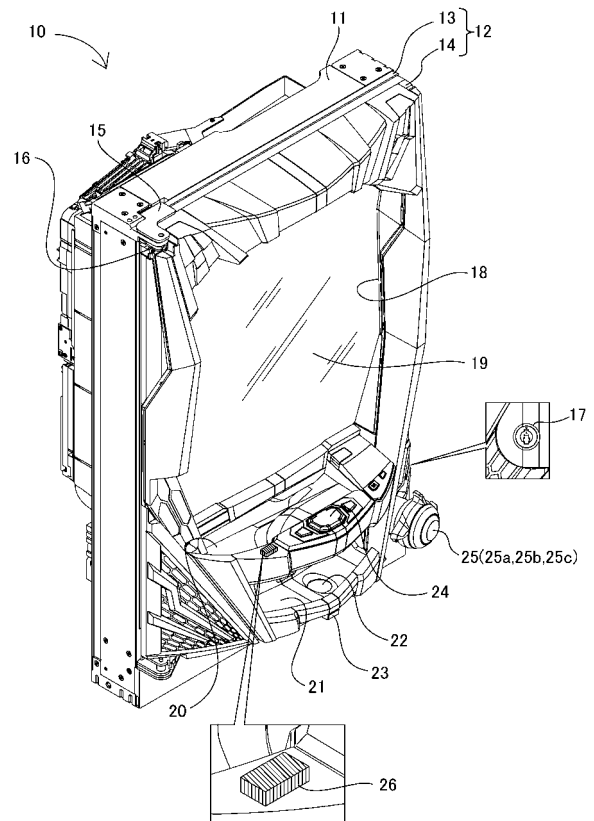
【図 8 4 6】



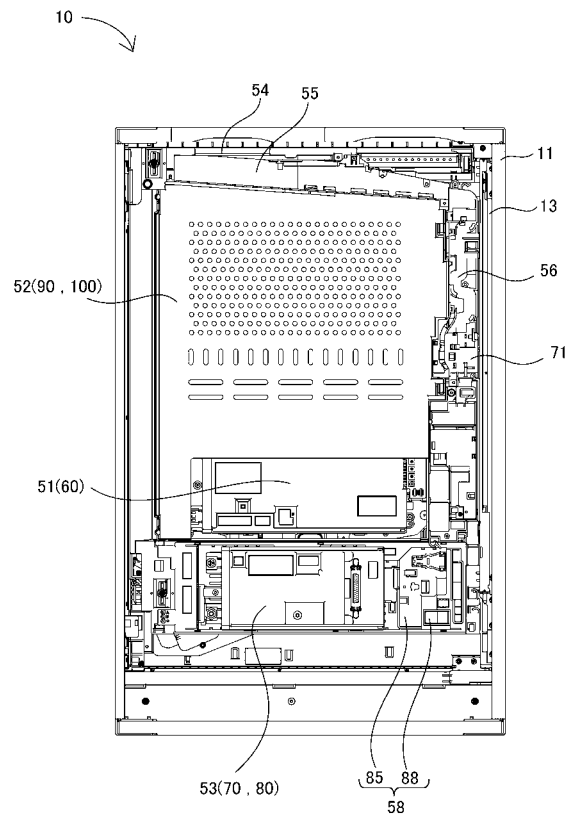
【図 8 4 7】



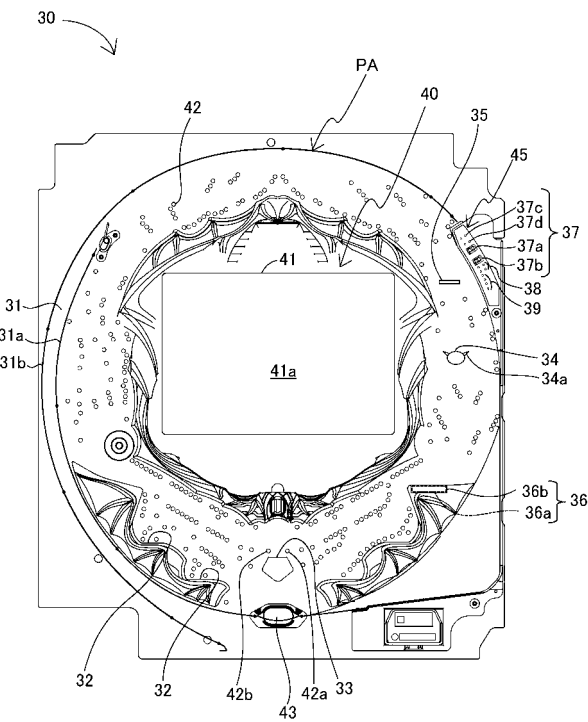
【図 8 4 8】



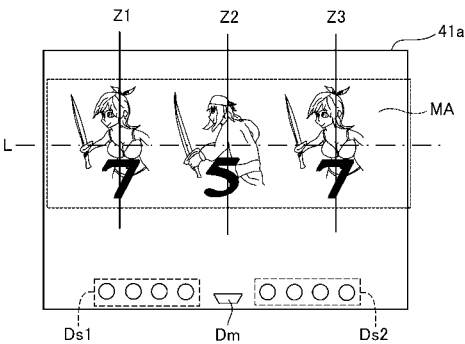
【図 8 4 9】



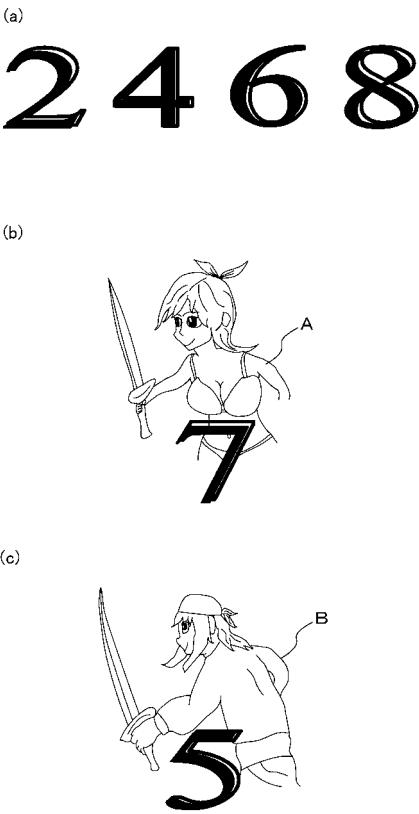
【図 8 5 0】



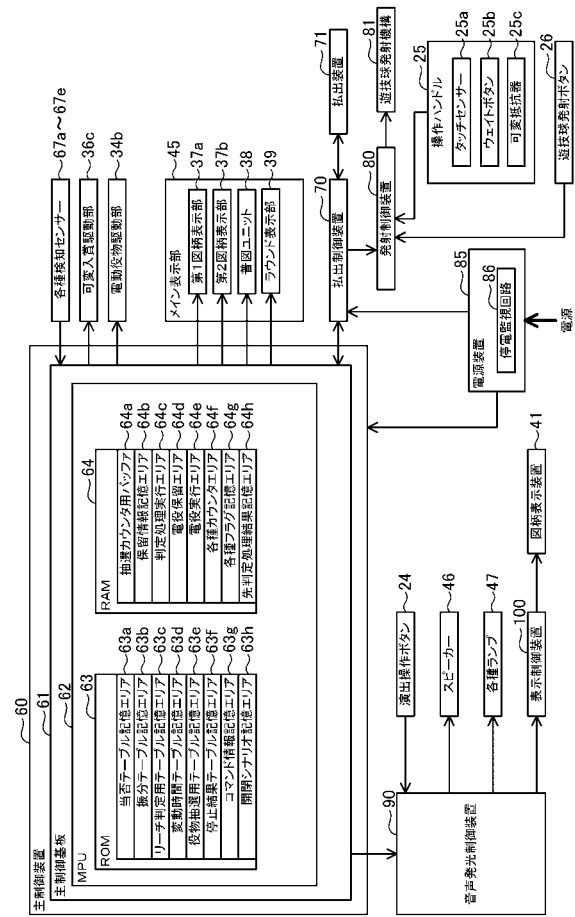
【図 8 5 1】



【図 8 5 2】



【図 8 5 3】



【図 8 5 5】

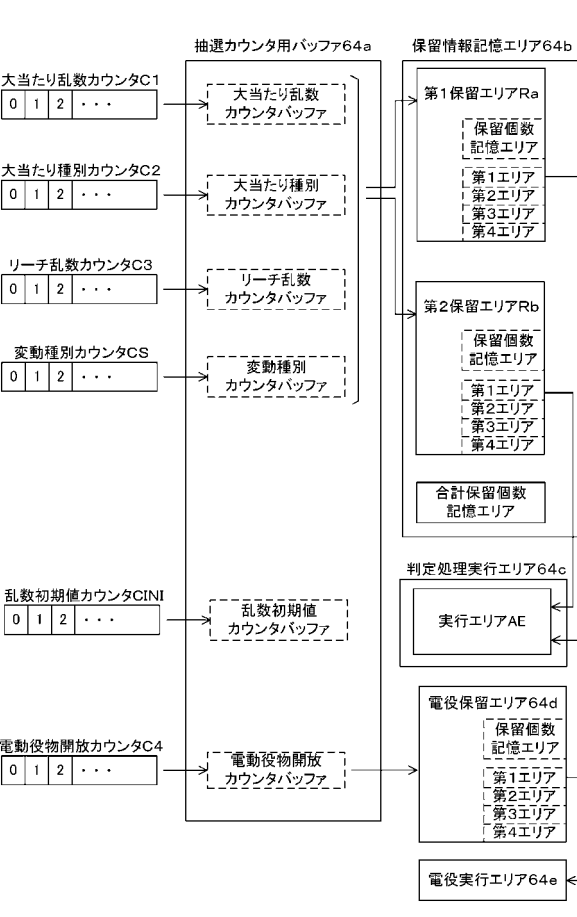
(a)

低確率モード用の当否テーブル	
大当たり乱数カウンタC1 (0~1199)	当否結果
0~4	大当たり
5~1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル	
大当たり乱数カウンタC1 (0~1199)	当否結果
0~15	大当たり
16~1199	外れ

【図 8 5 4】



【図 8 5 6】

(a)

第1始動口用の振分テーブル	
大当たり種別カウンタC2 (0~99)	振り分け結果
0~39	16R確変大当たり
40~64	8R確変大当たり
65~89	16R通常大当たり
90~99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル	
大当たり種別カウンタC2 (0~99)	振り分け結果
0~64	16R確変大当たり
65~99	8R通常大当たり

【図 8 5 7】

リーチ判定用当否テーブル

リーチ乱数カウンタC3(0～399)	判定結果
0～19	リーチ
20～399	外れ(非リーチ)

【図 8 5 8】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

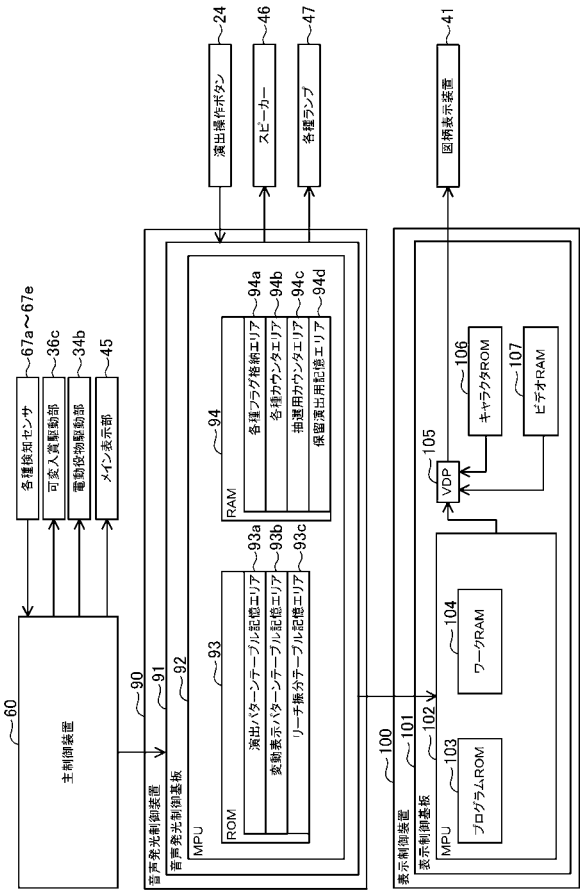
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0, 1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

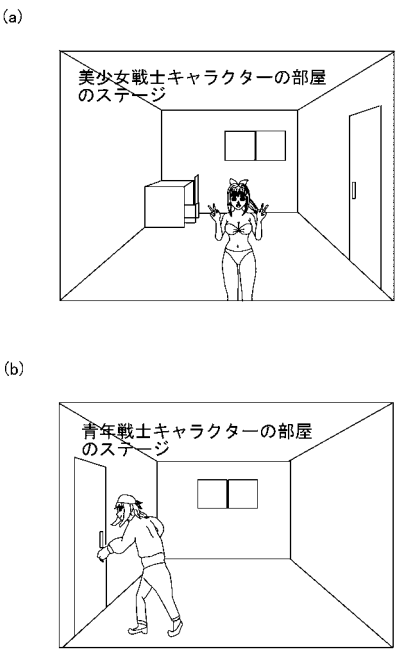
電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

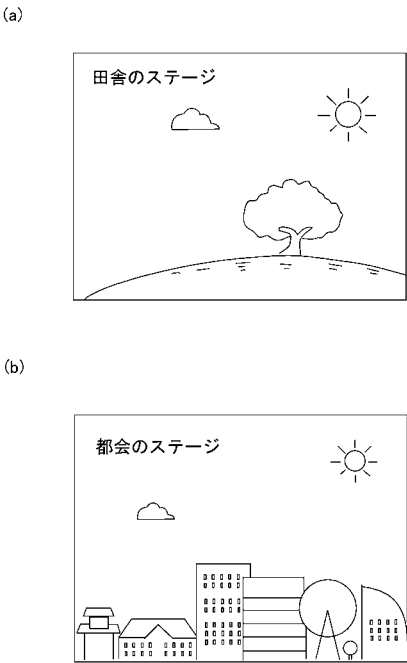
【図 8 5 9】



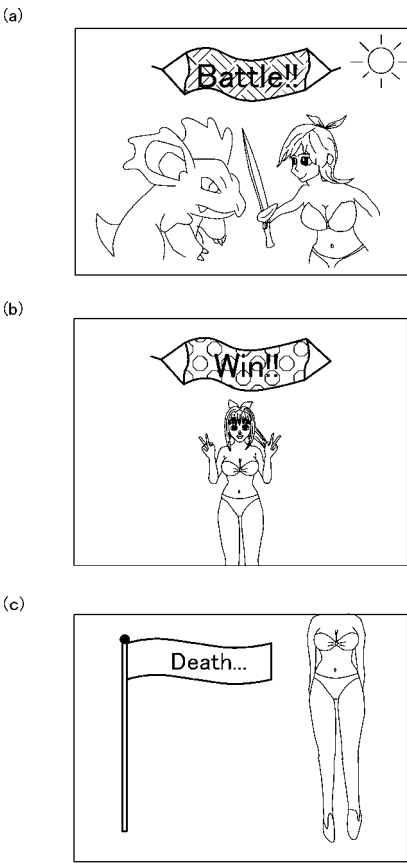
【図 8 6 0】



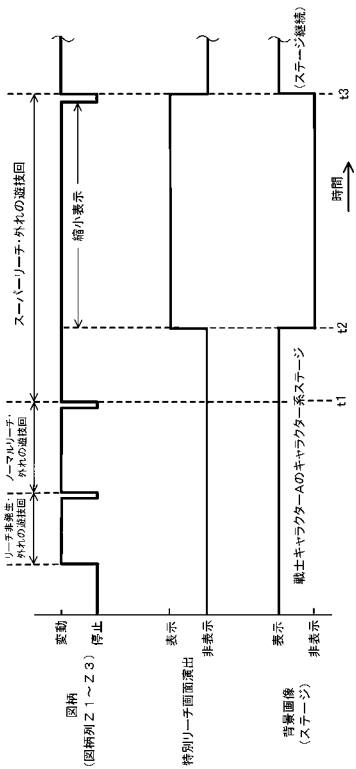
【図 8 6 1】



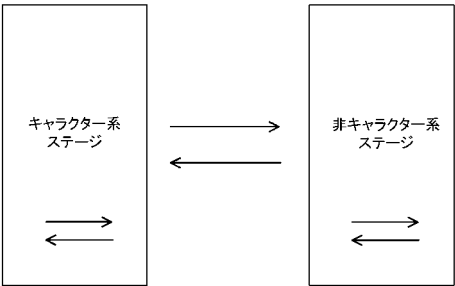
【図 8 6 2】



【図 8 6 3】



【図 8 6 4】



【図 8 6 5】

キャラクター系ステージにおけるステージ移行の条件

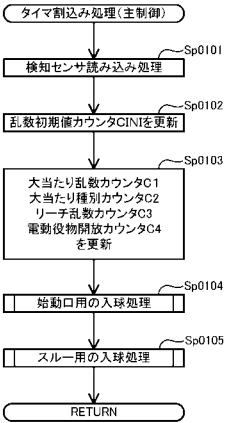
遊技回の遊技結果	移行の態様
リーチ非発生・外れ	ステージ移行なし
ノーマルリーチ・外れ	ステージ移行なし
スーパーリーチ・外れ	ステージ移行なし
スペシャルリーチ・外れ	遊技回の終了時に、非キャラクター系ステージへ移行(原則) 但し、 ・当該遊技回の終了時の保留情報にスペシャルリーチ(外れ又は大当たり)が存在する場合は、ステージ移行なし(例外1) ・当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ(外れ又は大当たり)が存在する場合は、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターへ移行(例外2)
大当たり (リーチ発生の有無、リーチ種別は問わず)	ステージ移行なし

【図 8 6 6】

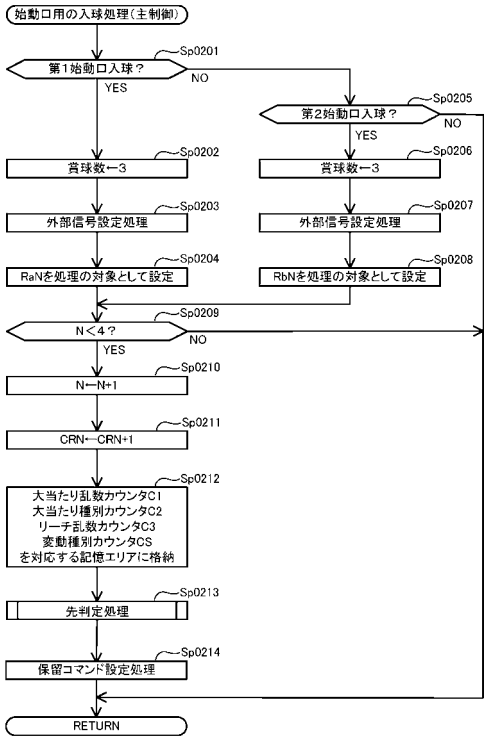
非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の条件

遊技回の遊技結果	移行の態様
リーチ非発生・外れ	ステージ移行なし
ノーマルリーチ・外れ	ステージ移行なし
スーパーリーチ・外れ	遊技回の終了時に、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行
スペシャルリーチ・外れ	遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行(原則) 但し、当該遊技回の終了時の保留情報にスペシャルリーチ(外れ又は大当たり)が存在する場合は、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行(例外A)
大当たり (リーチ発生の有無、リーチ種別は問わず)	ステージ移行なし

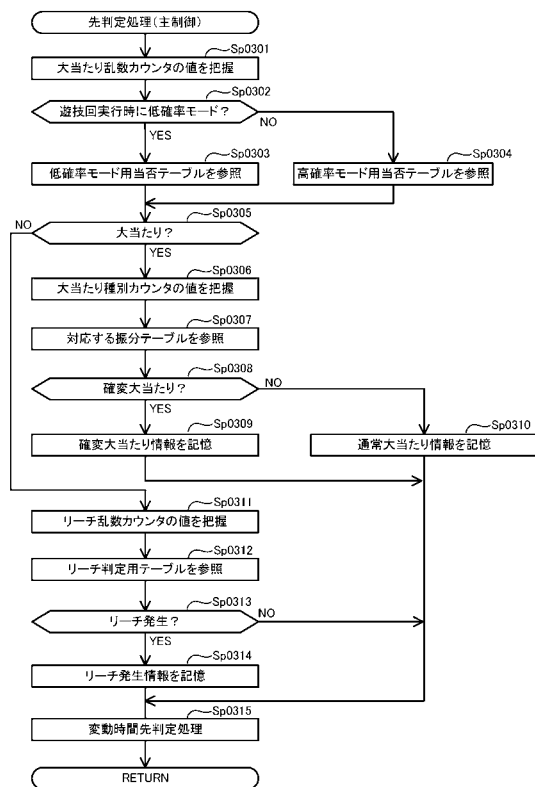
【図 8 6 7】



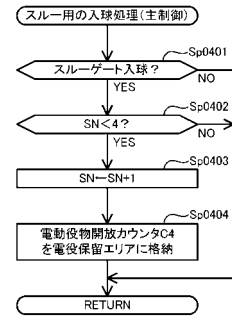
【図 8 6 8】



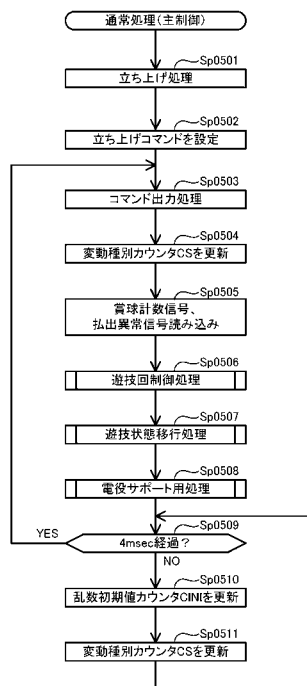
【図 8 6 9】



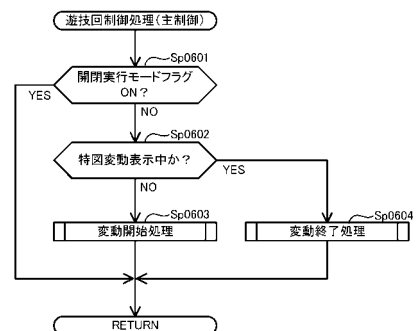
【図 8 7 0】



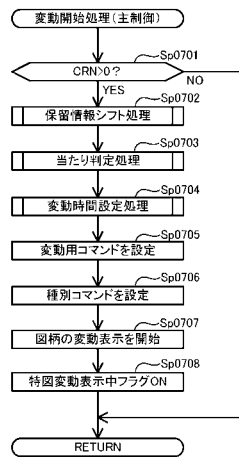
【図 8 7 1】



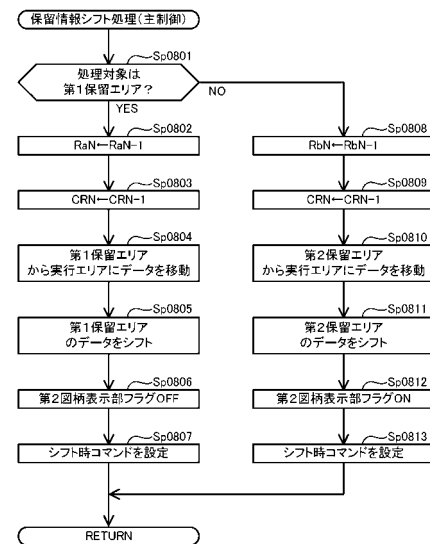
【図 8 7 2】



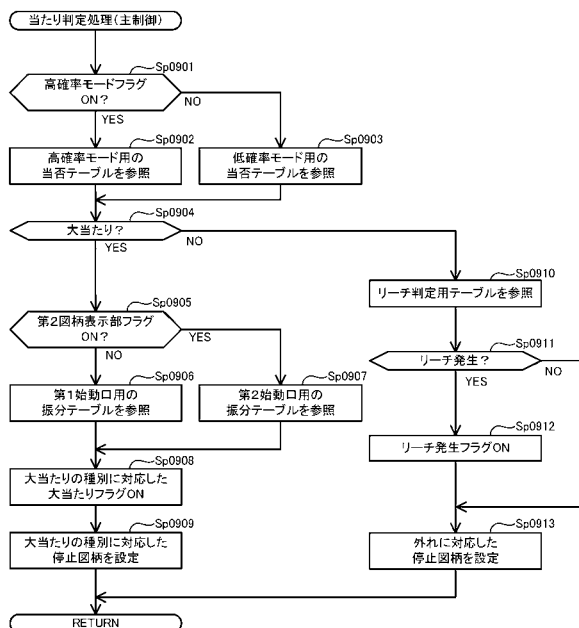
【図 873】



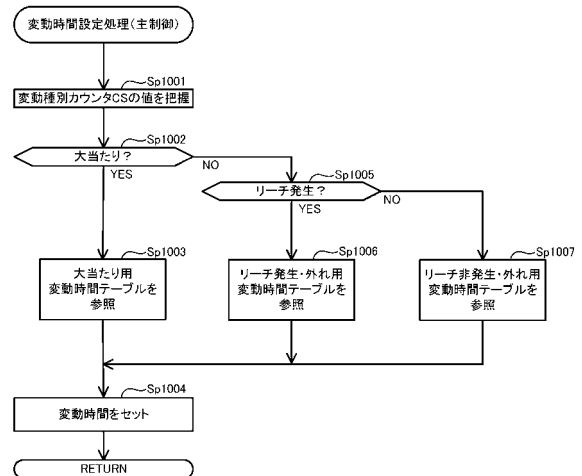
【図 874】



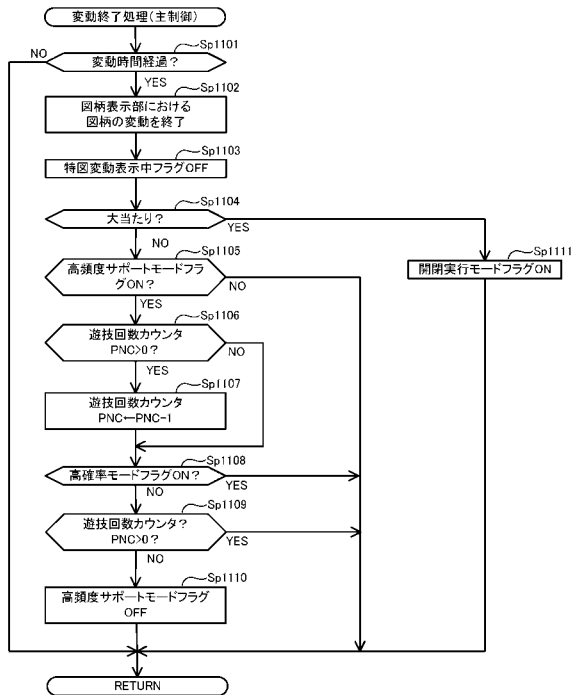
【図 875】



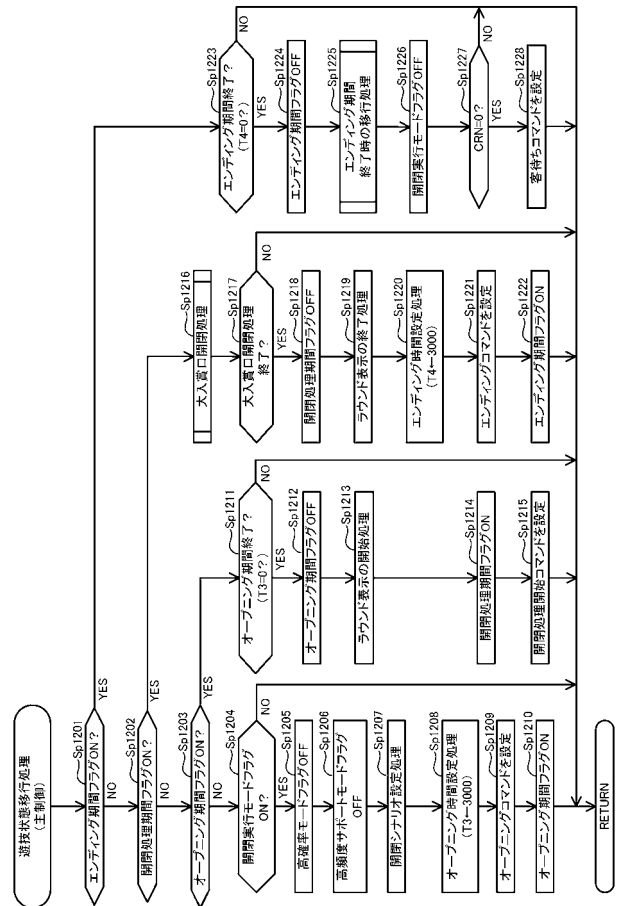
【図 876】



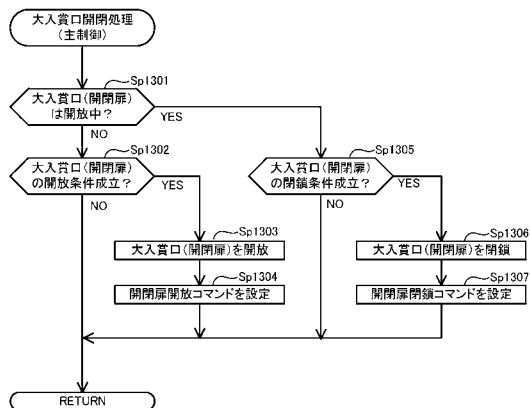
【図 877】



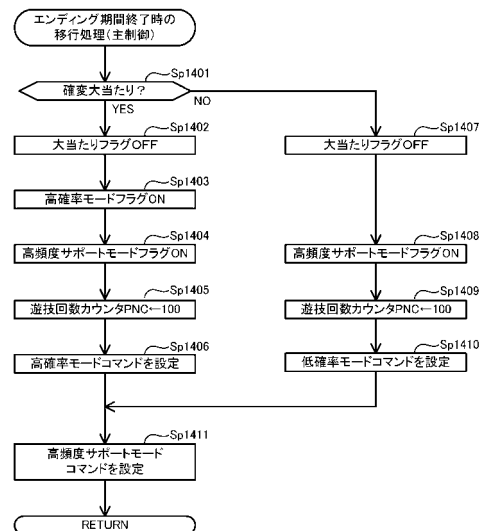
【図 878】



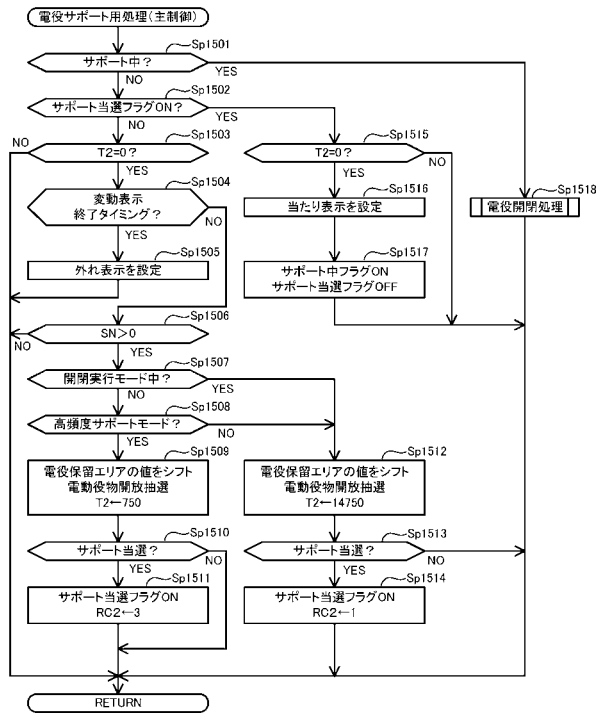
【図 879】



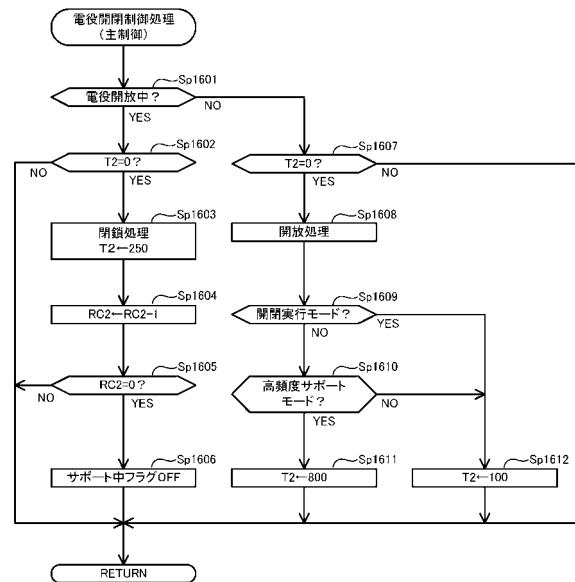
【図 880】



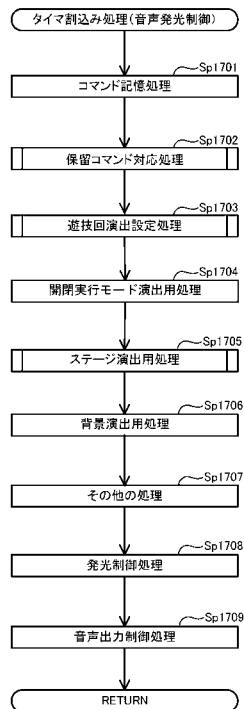
【図 881】



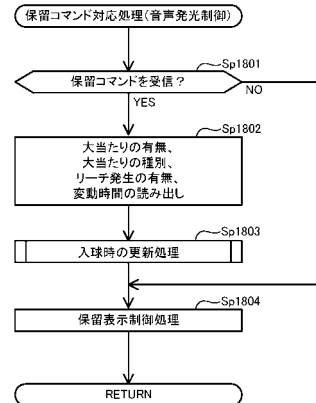
【図 882】



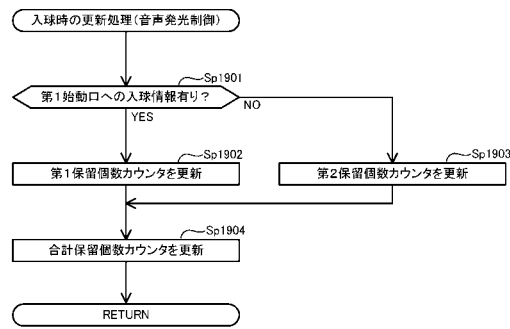
【図 883】



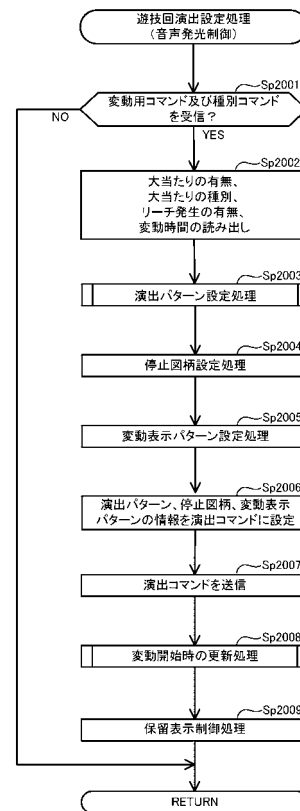
【図 884】



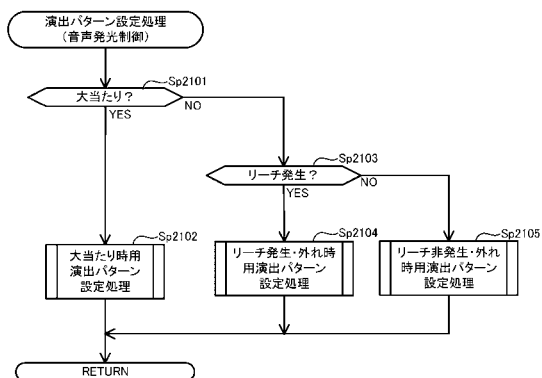
【図 885】



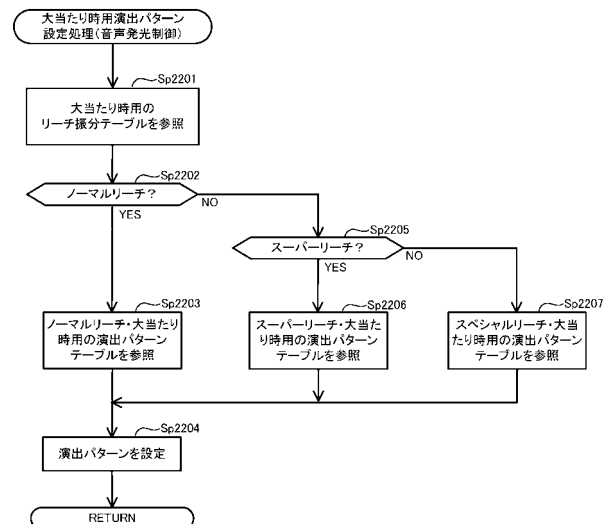
【図 886】



【図 887】



【図 888】



【図 8 8 9】

(a)

大当たり時用のリーチ振分テーブル

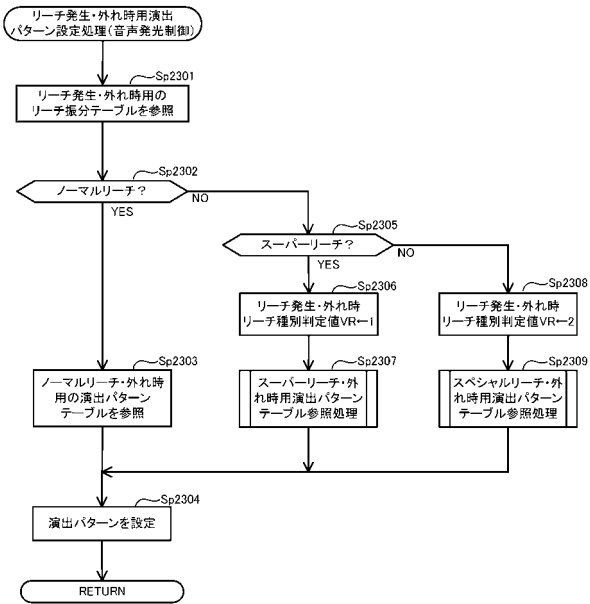
変動時間	振り分け結果
35秒	ノーマルリーチ
65秒	スーパーリーチ
125秒	スペシャルリーチ

(b)

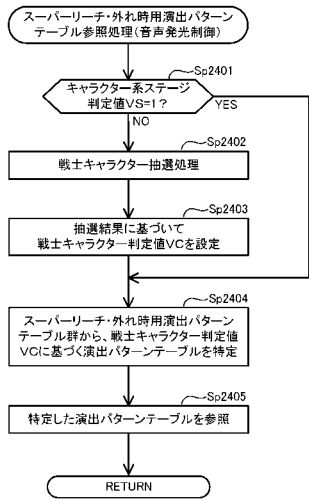
リーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブル

変動時間	振り分け結果
30秒	ノーマルリーチ
60秒	スーパーリーチ
120秒	スペシャルリーチ

【図 8 9 0】



【図 8 9 1】



【図 8 9 2】

戦士キャラクター抽選用テーブル

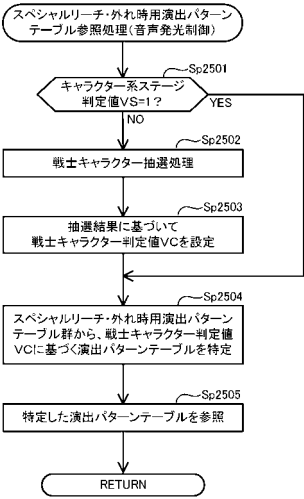
カウンタC5(0~99)	抽選結果
0~24	戦士キャラクターA
25~49	戦士キャラクターB
50~74	戦士キャラクターC
75~99	戦士キャラクターD

【図 8 9 3】

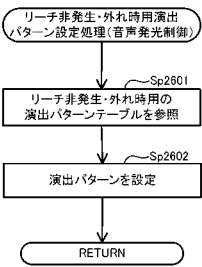
戦士キャラクター判定値対応テーブル

抽選結果	戦士キャラクター判定値VC
戦士キャラクターA	1
戦士キャラクターB	2
戦士キャラクターC	3
戦士キャラクターD	4

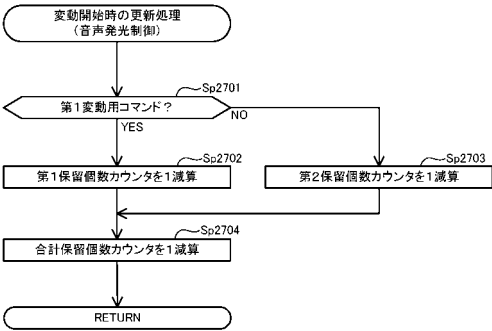
【図 8 9 4】



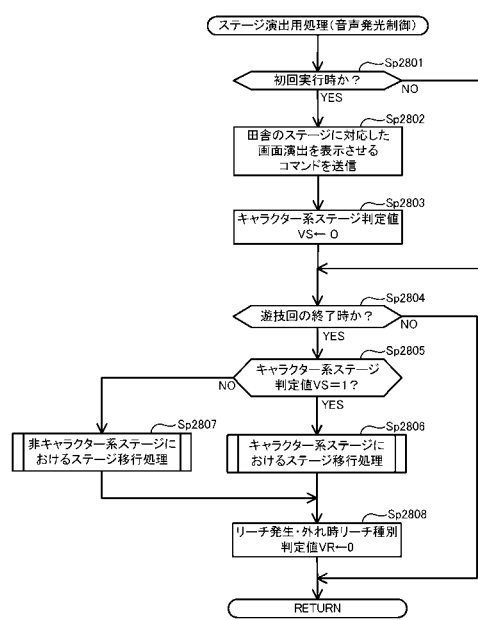
【図 8 9 5】



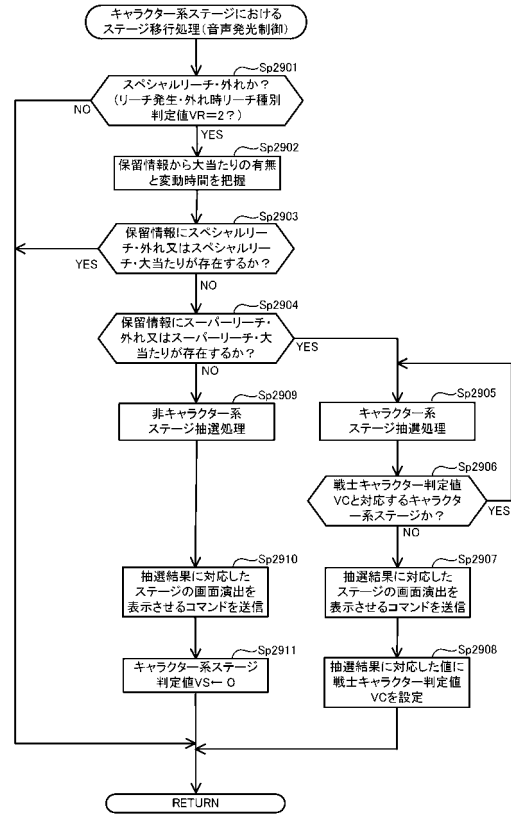
【図 8 9 6】



【図 8 9 7】



【図 8 9 8】



【図 8 9 9】

(a)

キャラクター系ステージ抽選用テーブル

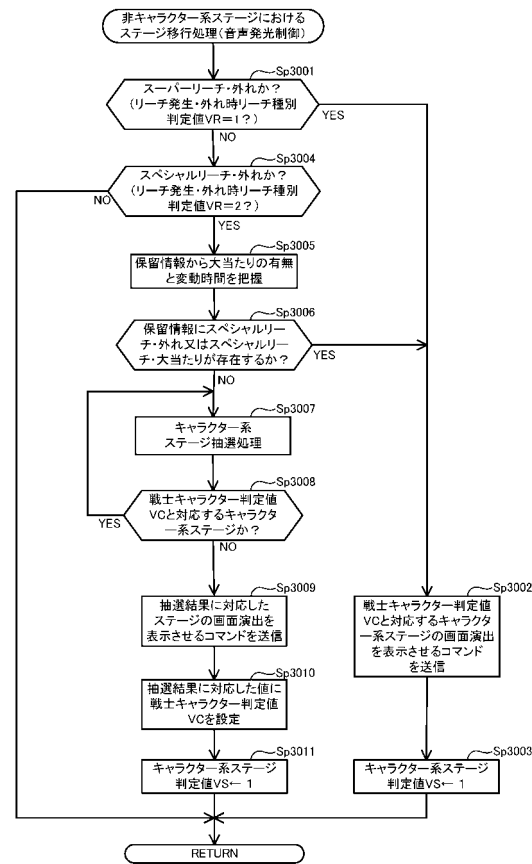
カウンタC6 (0~99)	抽選結果
0~24	戦士Aの部屋のステージ
25~49	戦士Bの部屋のステージ
50~74	戦士Cの部屋のステージ
75~99	戦士Dの部屋のステージ

(b)

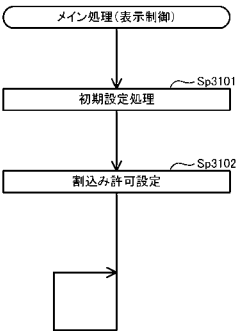
非キャラクター系ステージ抽選用テーブル

カウンタC7 (0~99)	抽選結果
0~24	田舎のステージ
25~49	都会のステージ
50~74	海洋のステージ
75~99	全員のステージ

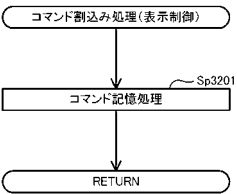
【図 9 0 0】



【図 9 0 1】



【図 9 0 2】



【図 9 0 3】

