

(11) 特許出願公開番号

特開2020-31939

(P2020-31939A)

(43) 公開日 令和2年3月5日(2020.3.5)

(51) Int. Cl.
A63F 7/02

F 1
A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

テーマコード (参考)
2C088

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 159 頁)

(21) 出願番号 特願2018-162048 (P2018-162048)
(22) 出願日 平成30年8月30日 (2018. 8. 30)

(71) 出願人 000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1
号

(74) 代理人 100121821
弁理士 山田 強

(72) 発明者 安藤 健志
愛知県名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1
号 株式会社サンスリー内

(72) 発明者 沖永 圭
愛知県名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1
号 株式会社サンスリー内

F ターム (参考) 2C088 CA19

(54) 【発明の名称】 遊技機

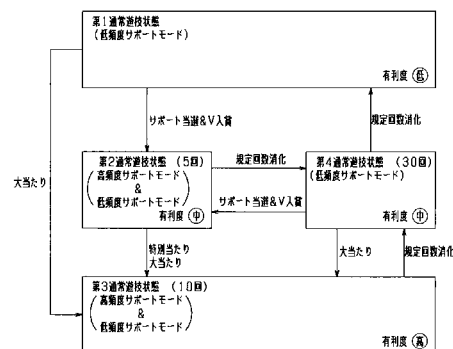
(57) 【要約】

【課題】遊技への注目度を好適に高めることができる遊技機を提供する。

【解決手段】第1通常遊技状態にてスルーゲートへの入賞が発生するとサポート抽選が実行される。サポート抽選に当選した場合には第1可変入球ユニットの電動役物が開状態に切り替わる。第1可変入球ユニットへ流入した遊技球が第1通路部を通過する場合に特別入球部への入賞が許容され、当該特別入球部への入賞に基づいて特別遊技状態へ移行する。この特別遊技状態の終了後は、電動役物によるサポートモードが高頻度サポートモードとなる第2通常遊技状態へ移行する。第2通常遊技状態については回数制限が設けられており、この回数制限内に大当たり又は特別当たりとならなかった場合には低頻度サポートモード対応且つ回数制限が設けられた第4通常遊技状態へ移行する。この第4通常遊技状態にて大当たり、特別当たり、サポート当選とならなかった場合には第1通常遊技状態へ移行する。

【選択図】 図67

Fig. 67



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

前記遊技領域に設けられ、遊技球が通過可能な通過部と、

前記通過部を遊技球が通過したことに基づいて所定情報を取得する所定情報取得手段と

、
前記所定情報取得手段により取得された所定情報を記憶可能な所定情報記憶手段と、

前記所定情報記憶手段に記憶されている所定情報が所定判定情報と対応しているか否かを判定する所定情報判定手段と、

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

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

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段と、

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

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

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて各遊技回の遊技回動作が行われるように第 2 報知手段を制御する第 2 制御手段と、

前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となり所定条件が成立した場合、又は前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態へ移行させる特別遊技状態移行手段と

を備え、

前記通過部は前記始動入球部へ向けて遊技球が流下する流路上に配設され、前記通過部を通過した遊技球が前記始動入球部へ入球する構成となっており、

前記始動入球部への入球を許容する第 1 状態と、当該第 1 状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第 2 状態とに切替可能な可変機構と、

前記可変機構を前記第 1 状態及び前記第 2 状態に切り替える切替制御手段とを備え、

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

前記通常遊技状態として、前記第 1 切替モードに対応する第 1 通常遊技状態及び第 2 通常遊技状態と、前記第 2 切替モードに対応する第 3 通常遊技状態とが設けられており、

前記第 1 通常遊技状態において前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となり前記所定条件が成立した場合又は前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第 3 通常遊技状態へ移行させる第 1 移行手段と、

前記第 3 通常遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となることなく実行された前記 2 制御手段による遊技回数が規定回数となった場合に、遊技状態を第 3 通常遊技状態から前記第 2 通常遊技状態へ移行させる第 2 移行手段と

10

20

30

40

50

を備え、

前記第2制御手段は、前記第2通常遊技状態における前記第2報知手段の遊技回動作期間が前記第1通常遊技状態における前記第2報知手段の遊技回動作期間よりも短くなるように遊技回動作期間を短縮する期間短縮手段を有し、

前記期間短縮手段により前記第2報知手段の遊技回動作期間が短縮されることにより、前記第2通常遊技状態における前記第1報知手段の遊技回動作期間と前記第2報知手段の遊技回動作期間との差が、前記第1通常遊技状態における前記第1報知手段の遊技回動作期間と前記第2報知手段の遊技回動作期間との差よりも小さくなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

10

前記第1通常遊技状態においては、前記第2報知手段における遊技回動作期間よりも前記第1報知手段における遊技回動作期間の方が短くなっていることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記第1通常遊技状態及び前記第2通常遊技状態においては、前記特別情報判定手段による判定にて前記特別判定情報に対応する判定結果となる確率が、前記所定情報判定手段による判定にて前記所定判定情報に対応する判定結果となる確率よりも高くなるように構成されていることを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記始動入球部として、前記通過部の直下に配設され当該通過部を通過した遊技球が入球する第1始動入球部と、前記第1始動入球部とは別の流路に配設され前記可変機構が付属する第2始動入球部とを有し、

20

前記第2報知手段は、前記第1始動入球部用の第1始動入球部用報知手段と、前記第2始動入球部用の第2始動入球部用報知手段とを有してなり、

前記期間短縮手段は、前記第2通常遊技状態へ移行する場合に前記第1通常遊技状態と比べて前記第1始動入球部用報知手段における遊技回動作期間を短縮させる構成となっており、

前記第2通常遊技状態においては、前記第1始動入球部用報知手段における遊技回動作期間が前記第1報知手段における遊技回動作期間と同一又は前記第1報知手段における遊技回動作期間よりも長くなっていることを特徴とする請求項1乃至請求項3のいずれか1つに記載の遊技機。

30

【請求項5】

前記通過部と前記第1始動入球部との隙間を遊技機前方から覆うカバー部を備えていることを特徴とする請求項4に記載の遊技機。

【請求項6】

前記第1報知手段における遊技回動作期間と前記第2報知手段における遊技回動作期間とに対応する期間情報を期間情報群として記憶する期間情報記憶手段を備え、

前記第1制御手段は、前記期間情報記憶手段に記憶された期間情報に基づいて前記第1報知手段における遊技回動作期間を決定する第1決定手段を有し、

前記第2制御手段は、前記期間情報記憶手段に記憶された期間情報に基づいて前記第2報知手段における遊技回動作期間を決定する第2決定手段を有し、

40

前記第1決定手段は、前記第2通常遊技状態となっている場合に前記期間情報群のうち所定の期間情報に基づいて前記第1報知手段における遊技回動作期間を決定する構成となっており、

前記第2決定手段は、前記第2通常遊技状態となっている場合に前記所定の期間情報に基づいて前記第2報知手段における遊技回動作期間を決定する構成となっていることを特徴とする請求項1乃至請求項5のいずれか1つに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

50

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2005-074175号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、

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

前記遊技領域に設けられ、遊技球が通過可能な通過部と、

前記通過部を遊技球が通過したことに基づいて所定情報を取得する所定情報取得手段と

、
前記所定情報取得手段により取得された所定情報を記憶可能な所定情報記憶手段と、

前記所定情報記憶手段に記憶されている所定情報が所定判定情報と対応しているか否かを判定する所定情報判定手段と、

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

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

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段と、

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

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

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように第2報知手段を制御する第2制御手段と、

前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となり所定条件が成立した場合、又は前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態へ移行させる特別遊技状態移行手段と

を備え、

10

20

30

40

50

前記通過部は前記始動入球部へ向けて遊技球が流下する流路上に配設され、前記通過部を通過した遊技球が前記始動入球部へ入球する構成となっており、

前記始動入球部への入球を許容する第1状態と、当該第1状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第2状態とに切替可能な可変機構と、

前記可変機構を前記第1状態及び前記第2状態に切り替える切替制御手段とを備え、

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

前記通常遊技状態として、前記第1切替モードに対応する第1通常遊技状態及び第2通常遊技状態と、前記第2切替モードに対応する第3通常遊技状態とが設けられており、

前記第1通常遊技状態において前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となり前記所定条件が成立した場合又は前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第3通常遊技状態へ移行させる第1移行手段と、

前記第3通常遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となることなく実行された前記2制御手段による遊技回数が規定回数となった場合に、遊技状態を第3通常遊技状態から前記第2通常遊技状態へ移行させる第2移行手段とを備え、

前記第2制御手段は、前記第2通常遊技状態における前記第2報知手段の遊技回動作期間が前記第1通常遊技状態における前記第2報知手段の遊技回動作期間よりも短くなるように遊技回動作期間を短縮する期間短縮手段を有し、

前記期間短縮手段により前記第2報知手段の遊技回動作期間が短縮されることにより、前記第2通常遊技状態における前記第1報知手段の遊技回動作期間と前記第2報知手段の遊技回動作期間との差が、前記第1通常遊技状態における前記第1報知手段の遊技回動作期間と前記第2報知手段の遊技回動作期間との差よりも小さくなるように構成されていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】第1の実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。

【図2】パチンコ機の構成を示す斜視図である。

【図3】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【図4】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【図5】遊技盤ユニットの正面図である。

【図6】(a)図5のA-A線部分断面図、(b)主表示ユニットの正面図である。

【図7】遊技盤ユニットを背面側から見た斜視図である。

【図8】内枠の構成を示す背面図である。

【図9】パチンコ機の構成を示す背面図である。

【図10】裏パックユニットの構成を示す正面図である。

【図11】遊技盤ユニットの部分拡大図である。

【図12】第1可変入球ユニットの内部構造を示す概略図である。

【図13】第1可変入球ユニットと特別入球部との関係を示す概略図である。

【図14】第1可変入球ユニットと作動入球部との関係を示す概略図である。

【図15】第1可変入賞装置の内部構造を示す概略図である。

【図16】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 7】可変表示ユニットに表示される図柄を示す概略図である。
- 【図 1 8】可変表示ユニットにおける表示の概要を示す概略図である。
- 【図 1 9】各種カウンタを示す概略図である。
- 【図 2 0】(a) 設定毎の当選確率を示す概略図、(b) 第 1 スルーゲート及び第 2 スルーゲートの関係を示す概略図である。
- 【図 2 1】当たり種別を示す概略図である。
- 【図 2 2】主制御装置の M P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】主制御装置の M P U にて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】スルーゲート用の入賞処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 2 5】スルーゲート用情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】作動口用情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】主制御装置の M P U にて実行される通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】スルーゲート用制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1】スルーゲート用データ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】スルーゲート用変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】作動口用制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】作動口用データ設定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 3 5】作動口用変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】電役切替処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】第 1 開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】第 2 開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】当選履歴を示す概略図である。
- 【図 4 4】サポートモードと参照される変動表示時間テーブルとの関係を示す概略図である。 30
- 【図 4 5】変動表示時間テーブル A を示す概略図である。
- 【図 4 6】(a) 変動表示時間テーブル B を示す概略図、(b) 変動表示時間テーブル C を示す概略図である。
- 【図 4 7】リーチ表示の流れを示す概略図である。
- 【図 4 8】変動表示時間テーブル D を示す概略図である。
- 【図 4 9】報知・演出制御装置の M P U にて実行される遊技回用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】第 1 変動表示モード処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】第 2 変動表示モード処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 5 2】図柄表示の対象の切り替わりの流れを示す概略図である。
- 【図 5 3】図柄表示の対象の切り替わりの流れを示す概略図である。
- 【図 5 4】図柄表示の対象の切り替わりの流れを示す概略図である。
- 【図 5 5】第 2 の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
- 【図 5 6】第 2 の実施の形態における第 1 可変入賞装置を示す概略図である。
- 【図 5 7】各種カウンタを示す概略図である。
- 【図 5 8】設定毎の当選確率を示す概略図である。
- 【図 5 9】大当たりと特別当たりとを対比した概略図である。
- 【図 6 0】主制御装置の M P U にて実行される作動口用制御処理を示すフローチャートである。 50

【図 6 1】 (a) 変動表示時間テーブル E を示す概略図、(b) 変動表示時間テーブル F を示す概略図である。

【図 6 2】 主制御装置の MPU にて実行される開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図 6 3】 遊技の流れを示す概略図である。

【図 6 4】 (a) 第 3 の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図、(b) 主表示ユニットの正面図である。

【図 6 5】 第 3 の実施の形態における遊技盤ユニットの部分拡大図である。

【図 6 6】 (a) 設定毎の当選確率を示す概略図、(b) 当選契機となった入球部と当たり種別との関係を示す概略図である。

【図 6 7】 遊技の流れを示す概略図である。

【図 6 8】 第 1 通常遊技状態における遊技の流れを示す概略図である。

【図 6 9】 第 2 通常遊技状態及び第 3 通常遊技状態における遊技の流れを示す概略図である。

【図 7 0】 第 4 通常遊技状態における遊技の流れを示す概略図である。

【図 7 1】 主制御装置の MPU にて実行される作動口用変動表示時間テーブル切替処理を示すフローチャートである。

【図 7 2】 参照される変動表示時間テーブルと遊技状態との関係を示す概略図である。

【図 7 3】 (a) 遊技状態と図柄表示装置における演出の主たる契機となる入球部との関係を示す概略図、(b) 演出の割り込みが発生する場合の演出の流れを示した概略図である。

【図 7 4】 第 4 の実施の形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図 7 5】 (a) 図 7 4 の部分拡大図、(b) 図 7 5 (a) の X-X 線部分断面図、(c) 図 7 5 (a) の Y-Y 線部分断面図である。

【図 7 6】 開閉部材の動きを示す概略図である。

【図 7 7】 機種毎の開位置の違いを例示した概略図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

＜第 1 の実施の形態＞

以下、遊技機的一种であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第 1 の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はパチンコ機 10 の正面図、図 2 はパチンコ機 10 を正面側から見た斜視図、図 3 及び図 4 はパチンコ機 10 の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図 3 では便宜上パチンコ機 10 における遊技領域内の構成を省略している。

【0010】

図 1 に示すように、パチンコ機 10 は、当該パチンコ機 10 の外殻を形成する外枠 11 と、この外枠 11 に取り付けられた遊技機主部 12 とにより構成されている。

【0011】

図 2 に示すように、外枠 11 は長尺状のフレーム材を四辺に連結し構成されるものであって全体として矩形枠状をなすように形成されている。この外枠 11 を島設備に取り付け固定することにより、パチンコ機 10 が遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機 10 において外枠 11 は必須の構成ではなく、遊技ホールの島設備等に外枠 11 が備え付けられた構成としてもよい。

【0012】

遊技機主部 12 は、外枠 11 によって開閉可能な状態で支持されている。具体的には、外枠 11 における上枠部と左枠部との連結部分に上側支持用金具 17 が固定されており、さらに外枠 11 における下枠部と左枠部との連結部分に下側支持用金具 18 が設けられている。これら上側支持用金具 17 及び下側支持用金具 18 により支持機構が構成され、当該支持機構により外枠 11 に対して遊技機主部 12 がパチンコ機 10 の正面視で左側を回動基端側、右側を回動先端側としてパチンコ機 10 の前方へ回動可能とされている（図 3

10

20

30

40

50

及び図 4 参照)。

【0013】

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

【0014】

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

【0015】

(前扉枠 1 4)

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

【0016】

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

【0017】

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

【0018】

ガラスユニット 2 2 (詳しくは窓部 2 1) の周囲には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。例えば、窓部 2 1 の周縁に沿って L E D 等の発光手段を内蔵した環状電飾部 2 6 が設けられている。環状電飾部 2 6 では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、環状電飾部 2 6 の中央であってパチンコ機 1 0 の最上部にはエラー等の不具合が発生した場合に点灯するエラー表示ランプ部 2 7 が設けられ、さらにその左右には賞球払出中に点灯する賞球ランプ部 2 8 が設けられている。また、左右の賞球ランプ部 2 8 に近接した位置には、遊技状態に応じた効果音や B G M 等などが出力されるスピーカ部 2 9 が設けられている (図 3 参照)。

【0019】

前扉枠 1 4 (枠体 2 0) における窓部 2 1 の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部 3 1 と下側膨出部 3 2 とが上下に並設されている。上側膨出部 3 1 内側には上方に開口した上皿 3 3 が設けられており、下側膨出部 3 2 内側には同じく上方に開口した下皿 3 4 が設けられている (図 2 参照)。上皿 3 3 は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する遊技球発射機構へ導くための機能を有する。また、下皿 3 4 は、上皿 3 3 内にて余剰となった遊技球を貯留する機能及び遊技球発射機構によって発射された遊技球のうち遊技領域 P E (図 3 参照) に到達しなかった遊技球が遊

10

20

30

40

50

技者に戻された場合に当該排出された遊技球を貯留する受け皿としての機能を有する。

【0020】

下側膨出部32の右方には、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル41が設けられている。遊技球発射ハンドル41が操作されることにより、後述する遊技球発射機構から遊技球が発射される。なお、遊技球の発射速度は、遊技球発射ハンドル41の操作量（回動量）が大きくなるに従って速くなり、この操作量が遊技者により調整されて所定の量となった場合に遊技球が遊技領域PEへ到達することとなる。また、この操作量を遊技者が調整することで、後述する右ルートと左ルートへの遊技球の打ち分けが可能となる。

【0021】

図3に示すように、前扉枠14の背面には、通路形成ユニット45が取り付けられている。通路形成ユニット45は、合成樹脂により成形されており、上皿33に通じる前扉側上皿通路と、下皿34に通じる前扉側下皿通路とを有してなる。通路形成ユニット45において、その上側隅部には後方に突出し上方に開放された受口部が形成されており、当該受口部を仕切壁によって左右に仕切ることによって前扉側上皿通路の入口部分と前扉側下皿通路の入口部分とが区画形成されている。前扉側上皿通路及び前扉側下皿通路は上流側が後述する遊技球分配部に通じており、前扉側上皿通路に入った遊技球は上皿33に導かれ、前扉側下皿通路に入った遊技球は下皿34に導かれる。

【0022】

前扉枠14の背面における回動基端側には、その上端部及び下端部に突起軸が設けられている。これら突起軸は内枠13に対する組付機構を構成する。

【0023】

（内枠13）

図3に示すように、内枠13は、外形が外枠11と同様に略矩形状をなす内枠ベース体50を主体に構成されている。内枠ベース体50の高さ寸法は、外枠11の高さ寸法よりも若干小さく設定されている。また、内枠ベース体50は外枠11の上枠部に寄せて配置され、外枠11の下枠部と内枠ベース体50との間には若干の隙間が形成されている。外枠11にはこの隙間を塞ぐようにして幕板が装着されている。幕板は、内枠ベース体50（詳しくはその下端部）の下方に配置されており、内枠13が外枠11に対して閉じられた状態では内枠ベース体50が幕板の上に載ることとなる。なお、幕板と内枠ベース体50との間に相互干渉の防止等を目的として若干のクリアランスを設けてもよい。

【0024】

内枠ベース体50の前面における回動基端側（図3の左側）には、その上端部及び下端部に支持金具71, 72が取り付けられている。支持金具71, 72は軸部を有しており、それら軸部に前扉枠14に設けられた軸受け部が挿入されることにより、内枠13に対して前扉枠14が回動可能に支持されている。

【0025】

内枠ベース体50の回動先端側（図3の右側）には、内枠13や前扉枠14を施錠状態とするための施錠装置75が配設されている。施錠装置75は内枠ベース体50の右端部（後述する縦フレーム部材）に沿うようにして上下に延びており、その長手方向（上下方向）に散在して配置された前扉用鉤部材76を有している。内枠ベース体50には前扉用鉤部材76を内枠13の正面側に突出させるためのスリットが形成されている。それらスリットを通じて突出した前扉用鉤部材76が、前扉枠14の背面に設けられた鉤受け部材49に係止されることによって、前扉枠14が内枠13に対して開放不能に施錠される。また、施錠装置75は、内枠13の後方側に延出する内枠用鉤部材77を有している。これら内枠用鉤部材77が外枠11に固定された鉤受け部材19に引っ掛かることにより遊技機主部12が外枠11に対して閉じた状態で施錠される。

【0026】

内枠ベース体50（施錠装置75）には、施錠装置75の解錠操作を行うためのシリンダ錠78が設置されている。シリンダ錠78は施錠装置75の主要部分を構成する施錠ユ

10

20

30

40

50

ニット（各鉤部材 76, 77 や連動杆等）とは別体で設けられており、当該施錠ユニットと隣接して配置されている。シリンダ錠 78 の鍵穴に差し込んだキーを右（時計回り）に回すと内枠 13 に対する前扉枠 14 の施錠が解除され、シリンダ錠 78 の鍵穴に差し込んだキーを左（反時計回り）に回すと外枠 11 に対する内枠 13 の施錠が解除されるように構成されている。

【0027】

内枠ベース体 50 の中央部分には遊技盤ユニット 80 を収容する収容凹部が形成されている。収容凹部は遊技盤ユニット 80 の外形に合わせて遊技機後方に窪んでおり、遊技盤ユニット 80 はこの収容凹部に遊技機前方から嵌まった状態で手動式のロック機構によって固定されている。収容凹部の底部には、略矩形状の窓孔が形成されており、この窓孔を通じて遊技盤ユニット 80 の背面構成（後述する背面ブロック 80b）が内枠 13 の後方に突出している。なお、この窓孔については、内枠ベース体 50 に装着された遊技盤ユニット 80 によってそのほぼ全域が遊技機前方から覆われた状態となっている。

10

【0028】

（遊技盤ユニット 80）

遊技盤ユニット 80 は、前面に遊技球が流下する遊技領域 PE が形成され遊技領域形成体 80a と、遊技領域形成体 80a の背面側に設けられ、後述する各種遊技部品（例えば可変表示ユニット、制御装置、可動式の演出機構、発光可能な装飾部材等）がベース体 251 に搭載されてなる背面ブロック 80b とが一体化されてなる。遊技領域形成体 80a は透明な合成樹脂材料からなり、背面ブロック 80b の前面部分が当該遊技領域形成体 80a を通じて視認可能となっている。

20

【0029】

既に説明したように遊技領域 PE はガラスユニット 22（詳しくは後側のガラスパネル 23）によって覆われている。ガラスユニット 22 は、後側のガラスパネル 23 と遊技領域形成体 80a の前面との隙間が遊技球の直径よりも僅かに大きくなるように、すなわち遊技領域 PE を流下する遊技球が同遊技領域 PE の同一箇所にて前後に並ばないように配置されている。これにより、遊技領域 PE での球詰まりを抑制している。

【0030】

以下、図 5～図 7 に基づき遊技盤ユニット 80（特に遊技領域形成体 80a の遊技領域 PE に配された各種構成）について説明する。図 5 は遊技盤ユニット 80 の正面図、図 6（a）は図 5 の A-A 線部分断面図、図 6（b）は主表示ユニットの正面図、図 7 は遊技盤ユニット 80 を後方から見た斜視図である。なお、図 5 においては、遊技領域 PE にて後述する右ルートに配設された構成の一部については図示を省略している。

30

【0031】

遊技領域形成体 80a には、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には、図 5 に示すように、一般入賞口 81、スルーゲート 82、入球ユニット 83 等が配設されている。遊技領域 PE の最下部には、遊技領域形成体 80a の前後に貫通するアウト口 97 が設けられており、各種入球部に入らなかった遊技球はアウト口 97 を通じて遊技領域 PE から排出される。

【0032】

また、遊技領域形成体 80a には、遊技球の流下経路を適宜分散、調整等するために多数の釘 98 が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら釘 98 や風車等の各種構成によって、遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口 81 等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

40

【0033】

遊技領域形成体 80a の中央には前後に貫通する中央開口 120 が形成されている。この中央開口 120 の背後には背面ブロック 80b を構成する可変表示ユニット 121 が位置しており、遊技機前方から当該中央開口 120 を通じて可変表示ユニット 121 が視認可能となっている。

【0034】

50

可変表示ユニット１２１は、スルーゲートや後述する作動入球部（作動口）への入賞をトリガとして図柄を可変表示（変動表示）する図柄表示装置２５３を有しており、後述する報知・演出制御装置や表示制御装置によって当該図柄表示装置２５３の表示内容が制御される。図柄表示装置２５３においては、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が例えば左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。そして、後述するサポート抽選や大当たり等の当否抽選に当選した場合には、予め設定されている有効ライン上に所定の組み合わせの図柄が停止表示され、後述する開閉実行モード（特別遊技状態）等に移行する。

【００３５】

遊技領域形成体８０ａには、中央開口１２０を囲むようにしてセンターフレーム１２２が設けられている。センターフレーム１２２は、遊技領域形成体８０ａに対してその前面側から固定されている。センターフレーム１２２は遊技領域形成体８０ａの前面から起立しており、当該センターフレーム１２２と上記ガラスユニット２２との間の隙間寸法が遊技球の直径寸法よりも小さくなっている。これにより、遊技領域ＰＥを流下する遊技球が可変表示ユニット１２１に衝突することが回避され、且つ遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路が可変表示ユニット１２１（詳しくはセンターフレーム１２２）を右側から迂回する上記右ルートと、左側から迂回する上記左ルートに大別されている。遊技者は、遊技状況に応じて遊技球の流下経路を右ルート／左ルートから選択することにより、遊技を有利に進めることが可能となっている。

【００３６】

センターフレーム１２２の下部を構成している枠部の上面には、遊技球が左右に転動可能なステージ部が形成されている。センターフレーム１２２の左枠部に形成された流入口から流入した遊技球は、同じくセンターフレーム１２２に形成されたワープ通路を通じてステージ部上に排出される。ステージ部については、当該ステージ部に到達した遊技球が比較の入球ユニット８３へと流入しやすくなるように、具体的にはステージ部を介さない遊技球と比較して入球ユニット８３へと流入しやすくなるように構成されており、このステージ部上での遊技球の動きに対する遊技者の注目度向上に貢献している。なお、本実施の形態においては透明な開口カバーによって上記中央開口１２０が覆われており、ステージ部上に到達した遊技球が背面ブロック８０ｂ（可変表示ユニット１２１）側へ移動しないように規制されている。

【００３７】

ここで、図６（ａ）を参照して、上記ステージ部の下方に位置する入球ユニット８３について補足説明する。入球ユニット８３は、スルーゲート８４及び一般入賞口８５が前者が上側且つ後者が下側となるようにして上下に組み合わされてなる。スルーゲート８４は、遊技領域形成体８０ａの前面側に突出しており、この突出部分に遊技球が通過可能な通過部３０１が形成されている。通過部３０１の入口部分３０２は上方を向いており、この入口部分３０２が入球ユニット８３への入口として機能している。

【００３８】

通過部３０１は鉛直方向に延びており、その通路長は遊技球の直径寸法よりも短くなっている。このため、スルーゲート８４へ入賞した遊技球は速やかに当該スルーゲート８４から離脱することとなる。スルーゲート８２の直下となる位置に一般入賞口８５が配設されている。一般入賞口８５は、当該一般入賞口８５における入口部分３０６がスルーゲート８２の出口部分３０３と対向するように形成されている。一般入賞口８１に流入した遊技球を遊技領域形成体８０ａの背後へと案内する球通路３０５については、少なくとも入口部分３０６を含む上流部分が通過部３０１と同じく鉛直方向に延びている。これは、スルーゲート８４を通過した遊技球の挙動が一般入賞口８５に移る際に乱れることを抑制する工夫である。

【００３９】

スルーゲート８４の出口部分３０３と一般入賞口８５の入口部分３０６との隙間は、遊技球の直径寸法よりも小さくされており、スルーゲート８４への入賞数と一般入賞口８５

10

20

30

40

50

への入賞数とが一致する構成となっている。

【0040】

スルーゲート84には通過部381を通過する遊技球を検知する検知センサ304が配設されており、一般入賞口85には球通路305を通過する遊技球を検知する検知センサ307が配設されている。これら検知センサ304, 307は後述する主制御装置に接続されており、主制御装置においては検知センサ304, 307からの検知情報(検知信号)に基づいてスルーゲート84への入賞の有無及び一般入賞口85への入賞の有無を把握する。

【0041】

なお、一般入賞口85への入賞が発生した場合に遊技者に払い出される賞球の数は、他の一般入賞口81への入賞が発生した場合に遊技者に払い出される賞球の数と相違している。具体的には、一般入賞口81への入賞が発生した場合の賞球が15個であるのに対して、一般入賞口85への入賞が発生した場合の賞球はそれよりも少ない3個となるように差別化されている。また、図5に示すように、一般入賞口81の外観と入球ユニット83にて一般入賞口85が配されている部分の外観とは相違している。これらの違いは、入球ユニット83がスルーゲートと一般入賞口との組み合わせであることを分かりづらくする工夫である。

【0042】

図5に示すように、遊技領域形成体80aにおける右側の端部には後述する誘導レール100とともに遊技領域PEを区画形成する遊技領域区画部108が配設されている。遊技領域区画部108には、誘導レール100に沿って飛翔した遊技球が衝突する返しゴムが配設されている。返しゴムは誘導レール100の先端付近に配置された緩衝部材であり、当該返しゴムに衝突した遊技球はその勢いが弱められた後、遊技領域PE(詳しくは右ルート)を流下することとなる。つまり、返しゴムには衝突した遊技球の勢いを弱める減勢機能が付与されている。

【0043】

遊技領域形成体80aにおける左側の端部には誘導レールを保護するレールカバー107が配設されている。遊技盤ユニット80については、製造時やメンテナンス作業時に単体で取り扱われることが多く、この際に外レール102が遊技台等に衝突し得る。レールカバー107はこのような事情に鑑みて搭載された部材であり、外レール102が上記要因等によって変形することを防止する保護機能が付与されている。

【0044】

レールカバー107にて遊技機前方を向いている部分には、主表示ユニット105が配設されている。主表示ユニット105はガラスユニット22と対向するように配置されており、この対向している部分には所定の絵柄等が表示される主表示部Dが設けられている。主表示ユニット105については、後述する主制御装置に電氣的に接続されており、主表示部Dの表示内容は当該主制御装置によって制御される構成となっている。

【0045】

図6(b)に示すように、主表示部Dは、後述する作動入球部(作動口)への入賞に基づいた抽選結果を表示する作動口用表示部D1と、作動入球部(作動口)に係る保留数を表示する保留数表示部S1とが設けられている。作動口用表示部D1では、作動口への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、作動口への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。作動口への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、作動口用表示部D1にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードへ移行される。遊技球が作動口に入賞した回数は最大4回まで保留され作動口用の保留数表示部S1の点灯によってその保留数が表示されるようになっている。

【0046】

ここで、作動口への入賞に基づいて作動口用表示部における絵柄の変動表示が開始され、抽選結果に対応する絵柄が停止表示された後、当該絵柄が停止表示されたまま所定の停

10

20

30

40

50

止表示時間（停止表示期間又は確定表示期間）が経過するまで（確定表示が終了するまで）が遊技回の1回に相当する。

【0047】

また、主表示部Dには上記表示部D1、S1以外に、スルーゲート82、84への入賞に基づいた抽選結果を表示するスルーゲート用表示部D3と、スルーゲート82、84に係る保留数を表示する保留数表示部S3とが設けられている。スルーゲート用表示部D3では、スルーゲート82、84への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート82、84への入賞に基づいて行われた内部抽選（サポート抽選）の結果が明示される。スルーゲート82、84への入賞に基づく内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した当選結果であった場合には、スルーゲート用表示部D3にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、電役開放状態へ移行する。電役開放状態では、後述する電動役物が所定の態様で開放される。遊技球がスルーゲート82、84に入賞した回数は最大4回まで保留されスルーゲート用の保留数表示部S3の点灯によってその保留数が表示されるようになっている。

10

【0048】

ここで、スルーゲート82、84への入賞に基づいてスルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示が開始され、抽選結果に対応する絵柄が停止表示された後、当該絵柄が停止表示されたまま所定の停止表示時間（停止表示期間又は確定表示期間）が経過するまで（確定表示が終了するまで）が遊技回の1回に相当する。

【0049】

20

再び図3を用いて内枠13の構成について説明すれば、内枠ベース体50における遊技盤ユニット80の下方には、上記遊技球発射ハンドル41の操作に基づいて遊技領域PEへ遊技球を発射する遊技球発射機構110が設けられている。

【0050】

（遊技球発射機構110）

遊技球発射機構110は、所定の発射待機位置に配置された遊技球を打ち出すソレノイド111と、同ソレノイド111によって打ち出された遊技球の発射方向を規定する発射レール112と、上記発射待機位置に遊技球を供給する球送装置113と、それら各種構成111～113が装着されているベースプレート114とを主要な構成として備えており、同ベースプレート114が内枠ベース体50に固定されることで、同内枠ベース体50に対して一体化されている。

30

【0051】

発射レール112は、遊技盤ユニット80側に向けて上り傾斜となるように、斜めに傾いた状態でベースプレート114に固定されている。発射レール112には断面略V字状の溝部が形成されており、その溝状部分に遊技球が嵌ることにより当該遊技球の前後位置が規定されるように構成されている。

【0052】

発射レール112の下流側の端部（すなわち下端部）寄りとなる位置には、球送装置113から供給された遊技球を上述した発射待機位置に留める球ストッパが配されている。球ストッパよりも更に下流側となる位置に、上記ソレノイド111が配置されている。

40

【0053】

ソレノイド111は、後述する電源・発射制御装置に対して電氣的に接続されている。その電源・発射制御装置からの電氣的な信号の出力に基づいてソレノイド111の出力軸が伸縮方向に往復動することにより、発射待機位置に置かれた遊技球が遊技盤ユニット80側、詳しくは遊技盤ユニット80に装着された誘導レール100に向けて打ち出される。

【0054】

誘導レール100は、遊技盤ユニット80（詳しくは板体の前面）に固定された遊技領域区画部材99とともに遊技領域PEを同遊技領域PEの外形が略円形状となるように区画形成している。また、誘導レール100は、遊技球の直径よりも大きな隙間を隔てて対

50

峙するように配置された内レール１０１及び外レール１０２からなり、それら両レール１０１、１０２によって一条の誘導通路１０３が区画形成されている。誘導通路１０３は、発射レール１１２の先端側（斜め下方）に開放された入口部分と、遊技領域ＰＥの上部に位置する出口部分とを有している。ソレノイド１１１の動作に基づいて発射された遊技球は、発射レール１１２→誘導レール１００（入口部分→出口部分）の順に移動することにより遊技領域ＰＥに導かれる。なお、遊技盤ユニット８０において出口部分の先側、詳しくは内レール１０１の先端付近には、遊技領域ＰＥに到達した遊技球の同誘導通路１０３内への逆戻りを防止する逆戻り防止部材１０６が取り付けられており、先んじて遊技領域ＰＥに至った遊技球によって後続する遊技球の打ち出しが妨げられることを抑制している。

10

【００５５】

誘導レール１００を構成している各レール１０１、１０２は、遊技領域ＰＥの略中央部分を中心とする円弧状をなしている。このため、誘導通路１０３を通過する遊技球は、自身に発生する遠心力により外レール１０２に沿って、すなわち外レール１０２に接触したまま移動（摺動又は転動）しやすくなっている。つまり、遊技領域ＰＥへと遊技球を届けるようにして遊技球を発射した場合には誘導通路１０３において外レール１０２に沿った領域が実質的に遊技球が通過する通過領域（通過経路）を構成し、内レール１０１に沿う領域については実質的に遊技球が通過しない領域となる。

【００５６】

図３に示すように、誘導レール１００及び発射レール１１２は、同誘導レール１００の入口部分と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤ユニット８０の下端縁を挟んで斜めに対峙するように配置されている。つまり、それら両レール１００、１１２は、同誘導レール１００の入口部分と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤ユニット８０の下端縁近傍にて左右にずれるようにして配置されている。これにより両レール１００、１１２を遊技盤ユニット８０の下端縁に近づけつつ、誘導レール１００の入口部分と発射レール１１２との間には所定間隔の隙間を形成している。

20

【００５７】

このようにして形成された隙間よりも下側にはファール球通路が配設されている。ファール球通路は前扉枠１４の通路形成ユニット４５に一体成形されている。仮に遊技球発射機構１１０から発射された遊技球が遊技領域ＰＥまで至らずファール球として誘導通路１０３内を逆戻りする場合には、それらファール球が上記隙間を介してファール球通路内に入ることとなる。ファール球通路は前扉側下皿通路に通じており、ファール球通路に入った遊技球は図１に示した下皿３４に排出される。これにより、ファール球と次に発射される遊技球との干渉が抑制される。

30

【００５８】

内枠ベース体５０において発射レール１１２の左方（詳しくは前扉枠１４を支持している側）には内枠ベース体５０を前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、この貫通孔に通路形成部材１３１が配設されている。通路形成部材１３１は、内枠ベース体５０に対してネジ止めされており、本体側上皿通路と本体側下皿通路とを有している。それら本体側上皿通路及び本体側下皿通路の上流側は、それら本体側上皿通路及び本体側下皿通路に遊技球を分配する遊技球分配部に通じている。また、通路形成部材１３１の下方には前扉枠１４に取り付けられた通路形成ユニットの受口部が入り込んでおり、本体側上皿通路の下方には前扉側上皿通路が配置され、本体側下皿通路の下方には前扉側上皿通路が配置されている。

40

【００５９】

内枠ベース体５０において通路形成部材１３１の下方には、本体側上皿通路及び本体側下皿通路を開閉する開閉部材が取り付けられている。開閉部材は本体側上皿通路及び本体側下皿通路を閉鎖する前方位位置に付勢されており、前扉枠１４が開放された場合には、この付勢力によって各開閉部材が閉状態となることで、各皿通路からの遊技球の脱落が回避されることとなる。これに対し、前扉枠１４を閉じた状態では、前扉枠１４の通路形成ユ

50

ニット４５に設けられた受口部により付勢力に抗して開閉部材が押し開けられる。この状態では、本体側上皿通路と前扉側上皿通路とが連通し、さらに本体側下皿通路と前扉側下皿通路とが連通する。

【００６０】

次に、図７及び図８に基づき内枠１３（内枠ベース体５０及び遊技盤ユニット８０）の背面構成について説明する。図８は内枠１３の背面図である。

【００６１】

図８に示すように内枠ベース体５０の背面における回動基端側（図８の右側）には、軸受け金具１３２が取り付けられている。軸受け金具１３２には、上下に離間させて軸受け部１３３が形成されており、これら軸受け部１３３により内枠１３に対して裏パックユニット１５が回動可能に取り付けられている。また、内枠ベース体５０の背面には、裏パックユニット１５を閉じた状態で同内枠ベース体５０に固定するための固定レバー１３４が複数設けられている。

10

【００６２】

既に説明したように内枠ベース体５０における収容凹部（遊技盤収容部）の底部分には内枠ベース体５０の厚さ方向に貫通し同内枠ベース体５０の背面側に開放された窓孔が形成されており、その窓孔が収容凹部に収容された遊技盤ユニット８０によって内枠１３の正面側から覆われている。遊技盤ユニット８０（背面ブロック８０ｂ）の背面には制御装置等の各種構成が搭載されており、それら各種構成は窓孔を通じて内枠１３の背側に露出した状態となっている。ここで、遊技盤ユニット８０の背面の構成について説明する。

20

【００６３】

ベース体２５１の前面側は、可動式の演出機構等の配置領域となっており、その背面側はそれら各種構成を制御する制御装置や上記可変表示ユニット１２１の配置領域となっている。

【００６４】

より具体的には、ベース体２５１の一部が内枠ベース体５０の背面側に突出しており、その突出した部分に対して上述した可変表示ユニット１２１（図柄表示装置２５３）と、図柄表示装置２５３を駆動するための表示制御装置とが取り付けられている。これら図柄表示装置２５３及び表示制御装置２５５は前後方向に図柄表示装置２５３が前側且つ表示制御装置２５５が後側となるように重ねて配置されている。さらに、ベース体２５１の背面側には、表示制御装置２５５の後方に位置するようにして報知・演出制御装置１４３が搭載されている。

30

【００６５】

報知・演出制御装置１４３は、後述する主制御装置からの指示に従い音声の出力やランプ表示、及び可変表示ユニット１２１の制御を司る報知・演出制御基板を具備しており、当該報知・演出制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１４５に収容されて構成されている。

【００６６】

報知・演出制御装置１４３には、スピーカ部２９から出力されるＢＧＭや効果音等の音量を調整するための音量調整用操作部が設けられている。音量調整用操作部は裏パックユニット１５によって遊技機背面側から覆われており、当該音量調整用操作部へのアクセスが制限されている。音量調整用操作部を操作する場合には、裏パックユニット１５を開放させる必要がある。

40

【００６７】

報知・演出制御装置１４３の下方には、ベース体２５１を後方から覆うようにして主制御装置ユニット１６０が設けられている。主制御装置ユニット１６０は、遊技盤ユニット８０（詳しくは背面ブロック８０ｂ）の背面に固定された合成樹脂製の取付台１６１と、その取付台１６１に搭載された主制御装置１６２とを有している。主制御装置１６２は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）と、電源を監視する機能（停電監視回路）とを有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボッ

50

クス１６３に収容されて構成されている。

【００６８】

基板ボックス１６３は、略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは封印手段としてのボックス封印部１６４によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス１６３が封印されている。ボックス封印部１６４は、基板ボックス１６３の短辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも１つが用いられて封印処理が行われる。

【００６９】

ボックス封印部１６４はボックスベースとボックスカバーとを開封不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、ボックス封印部１６４を構成する係止孔部に係止ピンを挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開封不能に結合されるようになっている。ボックス封印部１６４による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数のボックス封印部１６４のうち、少なくとも１つの係止孔部に係止ピンを挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス１６３を開封する場合には、係止ピンが挿入されたボックス封印部と基板ボックス１６３本体との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス１６３のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度封印処理する場合は他の係止孔部に係止ピンを挿入する。基板ボックス１６３の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス１６３に残しておけば、基板ボックス１６３を見ることで不正な開封が行われた旨が容易に発見できる。

【００７０】

基板ボックス１６３と取付台１６１とは台座封印部１６５によって開封不能に連結されている。詳しくは、台座封印部１６５は、ボックス封印部１６４と同様に係止孔部及び係止ピンを有しており、係止孔部に対して係止ピンが挿入されることで基板ボックス１６３と取付台１６１とが分離不能に結合されるようになっている。これにより、基板ボックス１６３の不正な取り外しが行われた場合に、その事実を把握しやすくなっている。

【００７１】

ベース体２５１の前面部において遊技盤ユニット８０の背面下部と対向している部分には、上述した一般入賞口８１や入球ユニット８３等の入球部に流入した遊技球を回収する回収通路（図示略）が形成されている。一般入賞口８１等の入球部に流入した遊技球は何れも回収通路を介して遊技盤ユニット８０の下方に集合する構成となっている。つまり、ベース体２５１には各種入球部に流入した遊技球を回収する機能が付与されている。

【００７２】

遊技盤ユニット８０の下方には後述する排出通路が配されており、回収通路によって遊技盤ユニット８０の下方に集合した遊技球は排出通路内に導出される。なお、アウト口９７についても同様に排出通路に通じており、何れの入球部にも流入しなかった遊技球はアウト口９７を介して排出通路内に導出される。

【００７３】

次に、図９及び図１０に基づき裏パックユニット１５について説明する。図９はパチンコ機１０の背面図、図１０は裏パックユニット１５の正面図である。

【００７４】

図９に示すように、内枠１３は裏パックユニット１５によって後方から覆われている。裏パックユニット１５は、裏パックユニット１５の本体部としての裏パック２０１を備えており、当該裏パック２０１に対して、払出機構部２０２、排出通路盤及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。

【００７５】

裏パック２０１は、透明性を有する合成樹脂により成形されており、図１０に示すよう

10

20

30

40

50

に払出機構部 202 等が取り付けられるベース部 211 と、パチンコ機 10 後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部 212 とを有してなる。保護カバー部 212 は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット 121 (図柄表示装置 143) を囲むのに十分な大きさを有する (図 4 等参照)。

【0076】

ベース部 211 には、外部端子板が設けられている。外部端子板には各種の出力端子が設けられており、これらの出力端子を通じて遊技ホール側の管理制御装置 (ホールコンピュータ) に対して各種信号が出力される。また、図 10 に示すように、ベース部 211 にはパチンコ機 10 後方からみて右端部に上下一対の掛止ピン 214 が設けられており、掛止ピン 214 を内枠 13 に設けられた前記軸受け部 133 に挿通させることで、裏バック

10

【0077】

ベース部 211 には、保護カバー部 212 を迂回するようにして払出機構部 202 が配設されている。払出機構部 202 には、裏バック 201 の最上部に配されているとともに上方に開口したタンク 221 が設けられており、遊技ホールの島設備から供給される遊技球がそのタンク 221 に逐次補給される。タンク 221 の側方には、下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 222 が連結され、タンクレール 222 の下流側には上下方向

20

【0078】

遊技球分配部 225 は、払出装置 224 より払い出された遊技球を上皿 33、下皿 34 又は後述する排出通路の何れかに振り分けるための機能を有し、内側の開口部が上述した本体側上皿通路及び前扉側上皿通路を介して上皿 33 に通じ、外側の開口部が本体側下皿通路及び前扉側下皿通路を介して下皿 34 に通じるように形成されている。

【0079】

ベース部 211 の下端部には、当該下端部を前後に挟むようにして排出通路盤及び制御装置集合ユニット 204 が取り付けられている。排出通路盤には、制御装置集合ユニット 204 と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット 204 によって塞がれている。排出通路は、遊技ホールの島設備等へ遊技球を排出するように形成されており、上述した回収通路等から排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機 10 外部に排出される。

30

【0080】

制御装置集合ユニット 204 は、横長形状をなす取付台 241 を有し、取付台 241 に払出制御装置 242 と電源・発射制御装置 243 とが搭載されている。これら払出制御装置 242 と電源・発射制御装置 243 とは、払出制御装置 242 がパチンコ機 10 後方と

40

【0081】

払出制御装置 242 においては基板ボックス 244 内に払出装置 224 を制御する払出制御基板が収容されており、当該払出制御基板に設けられた状態復帰スイッチ 245 が基板ボックス 244 外に突出している。例えば、払出装置 224 における球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ 245 が押されると、球詰まりの解消が図られるようになっている。

【0082】

電源・発射制御装置 243 は、基板ボックス 246 内に電源・発射制御基板が収容されている。電源・発射制御基板により、各種制御装置等で要する所定の電源が生成されて出

50

力され、さらに遊技者による遊技球発射ハンドル41の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。具体的には、遊技球発射機構110を構成しているソレノイド111の駆動制御や球送装置113の駆動制御が実行される。

【0083】

また、電源・発射制御装置243には電源スイッチ247が設けられている。電源スイッチ247を操作することにより、パチンコ機10の電源を投入状態（オン状態）又は遮断状態（オフ状態）に切り替え可能となっている。

【0084】

ここで、本パチンコ機10は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持される。一方、主制御装置162に設けられたRAM消去スイッチ166を押しながら電源を投入すると、RAMデータが初期化されるようになっている。

【0085】

これら各種スイッチについては、遊技機主部12（内枠13）を開放して内枠13の背面部を露出させることで遊技機正面側から操作可能となる。一方で、上記施錠装置75によって遊技機主部12の開放が規制されている状態では、遊技機正面側からそれら各種スイッチを操作することができない。つまり、上記各種スイッチについては遊技機主部12を閉じた状態では操作されにくくなっており、施錠装置75用のキーを所有していないもの（例えば不正行為者）による遊技機正面側からの操作を困難なものとしている。

【0086】

次に、図11を参照して、遊技領域PEの右ルートに係る構成について補足説明する。図11は遊技盤ユニット80に形成された右ルートを示す図5の部分拡大図である。

【0087】

右ルートの上流部分には、上述したスルーゲート82の他に、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は入球制限装置（入球制限手段）である電動役物87を有する第1可変入球ユニット86、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は入球制限装置（入球制限手段）である非電動役物89を有する特別入球部88、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は入球制限装置（入球制限手段）である非電動役物91を有する作動入球部90が配設されている。

【0088】

（第1可変入球ユニット86）

第1可変入球ユニット86は、遊技球が流入可能な入口部分（以下、入球口311）と、当該入球口311に流入した遊技球を遊技領域形成体80aの背面側（上記回収通路）へ案内する球通路312とが形成されたハウジング310を有している。ハウジング310に搭載された上記電動役物87は、入球口311への遊技球の流入を不可とする閉状態及び当該入球口311への遊技球の流入を許容する開状態に切替可能な開閉部材321と、当該開閉部材321用の駆動手段であるソレノイド式の駆動部322とを有している。

【0089】

駆動部322は主制御装置162に接続されており、スルーゲート82、84への入球に基づく抽選に当選した場合に主制御装置162から駆動部322に駆動信号が出力される。駆動信号が入力されて駆動部322が励磁状態となることで開閉部材321が閉状態から開状態に切り替わり、入球口311への遊技球の流入が許容されることとなる。その後は、駆動部322への駆動信号の出力が停止されて駆動部322が非励磁状態となることで、開閉部材321が閉状態に切り替わる（復帰する）こととなる。

【0090】

主制御装置162のMPU602には、電動役物87（開閉部材321）の開閉態様を規定するサポートモードとして、遊技領域PEに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、開閉部材321が単位時間当たりに開放状態となる頻

10

20

30

40

50

度が相対的に高低となるように、低頻度サポートモード（低頻度サポート状態又は低頻度ガイド状態）と高頻度サポートモード（高頻度サポート状態又は高頻度ガイド状態）とが記憶されている。高頻度サポートモードにおいては、低頻度サポートモードと比較して、第1可変入球ユニット86への入球が発生しやすくなる。

【0091】

（スルーゲート82）

右ルートにおいて第1可変入球ユニット86と上記遊技領域区画部108の上記返しゴムとの間となる位置にはスルーゲート82が配置されている。右ルートを流下する遊技球は返しゴムに衝突して勢いが弱められた後にスルーゲート82へ向かう。スルーゲート82は左ルートに配設されたスルーゲート84と同様に遊技球が通過する通過部を有してなり、当該通過部を通過した遊技球についてはスルーゲート82よりも下流側に配設された他の入球部へ入球可能となっている。

10

【0092】

スルーゲート84は、電動役物87による入球サポートの契機となっている点でスルーゲート82と共通であるものの、外観上は入球ユニット83にてスルーゲート84が配されている部分と相違している。敢えてスルーゲート84の外観をスルーゲート82の外観と相違させたのは、入球ユニット83がスルーゲートと一般入賞口との組み合わせにより構成されていることを分かりやすくし、入球ユニット83があたかも1の入球部であるかのように見せる工夫である。

【0093】

右ルートへ発射された遊技球がスルーゲート82に入球する確率は、左ルートへ発射された遊技球がスルーゲート84に入球する確率よりも高くなるように優遇されている。但し、左ルートのスルーゲート84に入球した遊技球はそのまま一般入賞口85に入球して遊技者に賞球が付与されるのに対して、右ルートのスルーゲート82に入球した遊技球については他の入球部に入球して賞球が付与されるか否かは遊技状態に依存している。例えば、電動役物87によるサポートモードが低頻度サポートモードである場合には、獲得し得る賞球の差により、右ルートへ遊技球を発射するよりも左ルートへ遊技球を発射した方が遊技者に有利となるように差別化されている。これに対して、サポートモードが高頻度サポートモードである場合又は上述した開閉実行モードである場合には、獲得し得る賞球の差により、左ルートへ遊技球を発射するよりも右ルートへ遊技球を発射した方が遊技者に有利となるように差別化されている。

20

30

【0094】

右ルートにおいて第1可変入球ユニット86の下流側となる位置には、上記特別入球部88及び作動入球部90が配置されている。詳しくは、特別入球部88が上流側且つ作動入球部90が下流側となるように並べて配置されている。

【0095】

（特別入球部88）

特別入球部88に付属の非電動役物89は、当該特別入球部88の入口部分（以下、特別入賞口331という）への入球を不可とする閉状態及び特別入賞口331への入球を許容する開状態に切替可能な開閉部材332を有している。特別入賞口331へ流入した遊技球については特別入球部88に設けられた検知センサによって検知される。この検知センサは主制御装置162に接続されており、主制御装置162においては当該検知センサからの検知情報（検知信号）に基づいて特別入賞口331への入賞の有無を把握する。特別入賞口331への入賞が発生した場合には、開閉実行モードへと移行し、後述する第2可変入球ユニットの第1可変入賞装置への入球が許容されることとなる。

40

【0096】

（作動入球部90）

作動入球部90に付属の非電動役物91は、当該作動入球部90の入口部分（以下、作動口341という）への入球を不可とする閉状態及び作動口341への入球を許容する開状態に切替可能な開閉部材342を有している。作動口341へ流入した遊技球について

50

は作動入球部 90 に設けられた検知センサによって検知される。この検知センサは主制御装置 162 に接続されており、主制御装置 162 においては当該検知センサからの検知情報（検知信号）に基づいて作動口 341 への入賞の有無を把握する。

【0097】

作動口 341 への入賞が発生した場合には大当たりや特別当たりの抽選が実行される。この抽選にて特別当たり結果及び大当たり結果の何れかとなった場合には開閉実行モードへと移行する。特別当たり結果となった場合には後述する第 2 可変入球ユニットの第 1 可変入賞装置への入球が許容され、大当たり結果となった場合には後述する第 2 可変入球ユニットの第 2 可変入賞装置への入球が許容される。

【0098】

特別入球部 88 の非電動役物 89（開閉部材 332）及び作動入球部 90 の非電動役物 91（開閉部材 342）については、第 1 可変入球ユニット 86 への入球に基づいて開状態／閉状態に切り替わる構成となっている。以下、図 12 を参照して、当該切替に関する構成について説明する。図 12 は、第 1 可変入球ユニット 86 の内部構造を示す概略図である。

【0099】

第 1 可変入球ユニット 86 に設けられた上記球通路 312 は、その途中位置にて第 1 通路部 313 及び第 2 通路部 314 に分岐している。第 1 可変入球ユニット 86 に付属の電動役物 87 は、この分岐部分に到達した遊技球を第 1 通路部 313 に振り分ける第 1 振分状態及び第 2 通路部 314 に振り分ける第 2 振分状態に切替可能な振分部材 325 と、当該振分部材 325 用の駆動手段であるソレノイド式の駆動部 326 とを有している。駆動部 326 は主制御装置 162 に接続されており、スルーゲート 82、84 への入球に基づく抽選に当選した場合に主制御装置 162 から駆動部 326 に駆動信号が出力される。駆動信号が入力されて駆動部 326 が励磁状態となることで、振分部材 325 が第 1 振分状態から第 2 振分状態に切り替わる。その後は、駆動信号の出力が停止されて駆動部 326 が励磁状態から非励磁状態に切り替わることで、振分部材 325 が第 2 振分状態から第 1 振分状態に切り替わる（復帰する）こととなる。

【0100】

第 1 通路部 313 は、縦に延びる縦通路部と当該縦通路部の下端から横に延びる横通路部とを有し、全体として略 L 字状をなしている。縦通路部の中間位置には、遊技球が停留可能なステージ面が形成された第 1 球受け部材 315 が配設されている。第 1 球受け部材 315 はハウジング 310 によって昇降可能に保持されている。ハウジング 310 には第 1 球受け部材 315 を上限位置に付勢する付勢部材が配設されており、この付勢部材の付勢力によって第 1 球受け部材 315 が昇降範囲における上限位置に待機する構成となっている。

【0101】

第 1 球受け部材 315 に遊技球が載ると第 1 球受け部材 315 が上記付勢部材の付勢力に抗して上限位置から昇降範囲における下限位置へと降下する。つまり、第 1 球受け部材 315 の下限位置への移動には遊技球の重みを利用している。第 1 球受け部材 315 が下限位置へ到達すると、当該第 1 球受け部材 315 上の遊技球が縦通路部から横通路部へ移ることとなる。第 1 球受け部材 315 から遊技球が離脱して当該遊技球による押圧が解除されることで第 1 球受け部材 315 は上記付勢部材の付勢力によって下限位置から上限位置へ復帰する。

【0102】

なお、第 1 球受け部材 315 が下限位置から上限位置へ復帰する場合の往路の所要期間についてはおよそ 3 sec となっており、当該第 1 球受け部材 315 が上限位置から下限位置へ移動する場合の復路の所要期間（およそ 2 sec）よりも長くなっている。

【0103】

ここで、図 13 の概略図を参照して、第 1 球受け部材 315 と特別入球部 88 の開閉部材 332 との関係について補足説明する。第 1 球受け部材 315 と開閉部材 332 とは

10

20

30

40

50

ンク機構 3 5 1 を介して連結されており、第 1 球受け部材 3 1 5 と開閉部材 3 3 2 とが連動する構成となっている。

【0 1 0 4】

具体的には、図 1 3 (a) → 図 1 3 (b) に示すように、第 1 球受け部材 3 1 5 が上限位置から下限位置へ降下することにより、開閉部材 3 3 2 が閉状態から開状態に切り替わる。そして、第 1 球受け部材 3 1 5 が下限位置から上限位置へ上昇することにより、開閉部材 3 3 2 が開状態から閉状態に切り替わることとなる。図 1 3 に示すように、第 1 球受け部材 3 1 5 が当該第 1 球受け部材 3 1 5 の昇降範囲のうち下限位置を含む所定範囲に位置している場合には、開閉部材 3 3 2 が開状態に維持されることとなる。

【0 1 0 5】

本実施の形態においては、第 1 可変入球ユニット 8 6 の電動役物 8 7 が開状態となっている場合には、当該第 1 可変入球ユニット 8 6 の入球口 3 1 1 への入球が連続して発生し得る。例えば、第 1 球受け部材 3 1 5 が下限位置から上限位置に復帰している過程にて当該第 1 球受け部材 3 1 5 に遊技球が到達した場合には、第 1 球受け部材 3 1 5 は再び下限位置へ降下することとなるが、下限位置や所定範囲に到達するまでの期間については上述した往路の所要期間よりも短くなる。

【0 1 0 6】

また、先行する遊技球が第 1 球受け部材 3 1 5 に載って当該第 1 球受け部材 3 1 5 が降下している最中に後続の遊技球が先行する遊技球に追いついた場合には、第 1 球受け部材 3 1 5 上に位置する遊技球が複数となり、当該第 1 球受け部材 3 1 5 が下限位置や所定範囲に到達するまでの期間については上述した往路の所要期間よりも短くなる。

【0 1 0 7】

第 1 可変入球ユニット 8 6 の開閉部材 3 2 1 については、開状態となっている場合であっても右ルートに完全寸断せず右ルートを流下する遊技球の一部については当該第 1 可変入球ユニット 8 6 を素通りして特別入球部 8 8 に向かう構成となっている。また、第 1 通路部 3 1 3 を遊技球が通過する場合には、第 1 可変入球ユニット 8 6 の開閉部材 3 2 1 が閉状態に復帰した後も特別入球部 8 8 の開閉部材 3 3 2 が開状態に維持される。開閉部材 3 2 1 が閉状態となった後に開閉部材 3 3 2 が開状態に維持される期間については遊技球の発射周期よりも長く、右ルートに発射された遊技球の特別入球部 8 8 へ入賞機会が確保されている。

【0 1 0 8】

なお、第 1 可変入球ユニット 8 6 の第 1 通路部 3 1 3 を遊技球が通過する場合に特別入球部 8 8 への入球をより確実に発生させる上では、特別入球部 8 8 を第 1 可変入球ユニット 8 6 よりも上流側に配設し、特別入球部 8 8 へ向けた遊技球の流下が第 1 可変入球ユニット 8 6 によって遮られる機会を減らすとよい。

【0 1 0 9】

図 1 2 の説明に戻り、第 2 通路部 3 1 4 は、縦に延びる縦通路部と当該縦通路部の下端から横に延びる横通路部とを有し全体として略 L 字状をなしている。縦通路部の中間位置には、遊技球が停留可能なステージ面が形成された第 2 球受け部材 3 1 6 が配設されている。第 2 球受け部材 3 1 6 はハウジング 3 1 0 によって昇降可能に保持されている。ハウジング 3 1 0 には第 2 球受け部材 3 1 6 を昇降範囲における上限位置に付勢する付勢部材が配設されており、この付勢部材の付勢力によって第 2 球受け部材 3 1 6 が上限位置に待機する構成となっている。

【0 1 1 0】

第 2 球受け部材 3 1 6 に遊技球が載ると第 2 球受け部材 3 1 6 が上記付勢部材の付勢力に抗して上限位置から昇降範囲における下限位置へと降下する。つまり、第 2 球受け部材 3 1 6 の下限位置への移動には遊技球の重みを利用している。第 2 球受け部材 3 1 6 が下限位置へ到達すると、当該第 2 球受け部材 3 1 6 上の遊技球が縦通路部から横通路部へ移ることとなる。第 2 球受け部材 3 1 6 から遊技球が離脱して当該遊技球による押圧が解除されることで第 2 球受け部材 3 1 6 は上記付勢部材の付勢力によって下限位置から上限位

10

20

30

40

50

置へ復帰する。

【0111】

なお、第2球受け部材316が下限位置から上限位置へ復帰する場合の往路の所要期間についてはおよそ3secとなっており、当該第2球受け部材316が上限位置から下限位置へ移動する場合の復路の所要期間（およそ2sec）よりも長くなっている。

【0112】

次に、図14の概略図を参照して、第2球受け部材316と作動入球部90の開閉部材342との関係について補足説明する。第2球受け部材316と開閉部材342とはリンク機構352を介して連結されており、第2球受け部材316と開閉部材342とが連動する構成となっている。

10

【0113】

具体的には、図14(a)→図14(b)に示すように、第2球受け部材316が上限位置から下限位置へ降下することにより、開閉部材342が閉状態から開状態に切り替わる。そして、第2球受け部材316が下限位置から上限位置へ上昇することにより、開閉部材342が開状態から閉状態に切り替わることとなる。図13に示すように、第2球受け部材316が当該第2球受け部材316の昇降範囲のうち下限位置を含む所定範囲に位置している場合には、開閉部材342が開状態に維持されることとなる。

【0114】

本実施の形態においては、第1可変入球ユニット86の電動役物87が開状態となっている場合には、当該第1可変入球ユニット86の入球口311への入球が連続して発生し得る。例えば、第2球受け部材316が下限位置から上限位置に復帰している過程にて当該第2球受け部材316に遊技球が到達した場合には、第2球受け部材316は再び下限位置へ降下することとなるが、下限位置や所定範囲に到達するまでの期間については上述した往路の所要期間よりも短くなる。

20

【0115】

また、先行する遊技球が第2球受け部材316に載って当該第2球受け部材316が降下している最中に後続の遊技球が先行する遊技球に追いついた場合には、第2球受け部材316上に位置する遊技球が複数となり、当該第2球受け部材316が下限位置や所定範囲に到達するまでの期間については上述した往路の所要期間よりも短くなる。

【0116】

第1可変入球ユニット86の開閉部材321については、開状態となっている場合であっても右ルートを完全に寸断せず右ルートを流下する遊技球の一部については当該第1可変入球ユニット86を素通りして作動入球部90に向かう構成となっている。また、第1可変入球ユニット86の第2通路部314を遊技球が通過する場合には、第1可変入球ユニット86の開閉部材321が閉状態に復帰した後も、作動入球部90の開閉部材342が開状態に維持される。開閉部材321が閉状態となった後に開閉部材342が開状態に維持される期間については遊技球の発射周期よりも長く、右ルートに発射された遊技球の作動入球部90へ入賞機会が確保されている。

30

【0117】

なお、第1可変入球ユニット86の第2通路部314へ遊技球が流入した場合に、作動入球部90への入球をより確実に発生させる上では、作動入球部90を第1可変入球ユニット86よりも上流側に配設し、作動入球部90へ向けた遊技球の流下が第1可変入球ユニット86によって遮られる機会を減らすとよい。

40

【0118】

（第2可変入球ユニット93）

以上詳述した作動入球部90の下流側には、上記特別入球部88又は作動入球部90への入賞に基づいて開閉実行モードへ移行した場合に入賞対象となる第2可変入球ユニット93が配設されている。図11に示すように、第2可変入球ユニット93を構成するハウジング400には、右ルートを流下する遊技球を入球ユニット83の下方（詳しくはアウト口97）へ案内する案内通路401が形成されており、この案内通路401に沿って移

50

動する遊技球が入球可能な第1可変入賞装置94及び第2可変入賞装置95が前者が上流側且つ後者が下流側となるように並べて搭載されている。以下、図15を参照して、第1可変入賞装置94について説明する。図15は第1可変入賞装置94を示す概略図である。

【0119】

(第1可変入賞装置94)

第1可変入賞装置94は、案内通路401を流下する複数の遊技球が同時に入球可能な大きさとなるように形成された第1大入賞口411と、当該第1大入賞口411を開閉する開閉手段としての開閉機構とを有している。当該開閉機構は、第1大入賞口411への入球を許容する開状態(受入状態)及び同入球を不可とする閉状態(非受入状態)に切替可能な第1シャッタ421と、当該第1シャッタ421用の駆動手段としてのソレノイド式の駆動部422(図16参照)とを有してなる。駆動部422は主制御装置162に接続されており、上記特別入球部88への入球によって開閉実行モードへ移行した場合に主制御装置162から駆動信号が入力される構成となっている。主制御装置162から駆動信号が入力されて駆動部422が励磁状態となることで第1シャッタ421が閉状態から開状態に切り替わる。その後、駆動信号の出力が停止されることにより、第1シャッタ421が開状態から閉状態に切り替わる(復帰する)。

10

【0120】

第1シャッタ421が閉状態となっている場合には、上記案内通路401における遊技球の転動面の一部が当該第1シャッタ421によって補完され、第1可変入賞装置94に到達した遊技球は、そのまま案内通路401に沿って移動し、第2可変入賞装置95に向かうこととなる。これに対して、第1シャッタ421が開状態となっている場合には、案内通路401が寸断され、第1可変入賞装置94に到達した遊技球のほとんどが第1大入賞口411に流入することとなる。

20

【0121】

第1可変入賞装置94には、第1大入賞口411に流入した遊技球を上記回収通路へ案内する球通路412が設けられている。球通路412は途中位置にて第1分岐通路部413及び第2分岐通路部414に分岐している。この分岐部分には遊技球を第1分岐通路部413に振り分ける第1振分状態及び第2分岐通路部414に振り分ける第2振分状態に切替可能な流路切替部材415が配設されている。第1可変入賞装置94は、流路切替部材用の駆動手段としてソレノイド式の駆動部416を有している。駆動部416は主制御装置162に接続されており、上記特別入球部88への入球によって開閉実行モードへ移行した場合に主制御装置162から駆動信号が入力される構成となっている。主制御装置162から駆動信号が入力されて駆動部416が励磁状態となることで流路切替部材415が第1振分状態から第2振分状態に切り替わる。その後、駆動信号の出力が停止されることにより、流路切替部材415が第2振分状態から第1振分状態に切り替わる(復帰する)。

30

【0122】

球通路412にて分岐部分よりも上流側となる部分には上流側検知センサ417が配設されており、分岐部分よりも下流側となる部分、具体的には第1分岐通路部413及び第2分岐通路部414には下流側検知センサ418、419が配設されている。上流側検知センサ417及び下流側検知センサ418、419は主制御装置162に接続されており、主制御装置162では上流側検知センサ417からの検知情報(検知信号)に基づいて第1可変入賞装置94への入賞の有無を特定し、入賞が発生した場合には所定数の遊技球の払い出しを行う。また、上流側検知センサ417及び下流側検知センサ418、419からの検知情報(検知信号)に基づいて遊技球の残存状況を監視している。

40

【0123】

本実施の形態に示す主制御装置162においては、第2分岐通路部414に付属の下流側検知センサ419からの検知情報(検知信号)に基づき開閉実行モード中に第2分岐通路部414への入球が発生したことを特定した場合には、第2可変入賞装置95を開閉対

50

象とした開閉実行モードへ移行する。第2可変入賞装置95を開閉対象とした開閉実行モードが終了する場合には、電動役物87によるサポートモードが高頻度サポートモードとなり、再び開閉実行モードへ移行するチャンスとなる。以下、説明の便宜上、第2分岐通路部414を「有利入球部414」と称する。

【0124】

(第2可変入賞装置95)

第2可変入賞装置95は、案内通路401にて第1可変入賞装置94よりも下流側となる位置に配設されている。案内通路401を流下する遊技球のうち第1可変入賞装置94に流入しなかった遊技球は、当該第2可変入賞装置95を経てアウト口97へ向かう。第2可変入賞装置95には、案内通路401を流下する複数の遊技球が同時に入球可能な大きさとなるように形成された第2大入賞口431と、当該第2大入賞口431を開閉する開閉手段としての開閉機構とを有している。当該開閉機構は、第2大入賞口431への入球を許容する開状態(受入状態)及び同入球を不可とする閉状態(非受入状態)に切替可能な第2シャッタ441と、当該第2シャッタ441用の駆動手段としてのソレノイド式の駆動部442とを有してなる。駆動部442は主制御装置162に接続されており、上記有利入球部414への入球が発生して又は上記作動入球部90への入球に基づく抽選にて大当たり結果となって開閉実行モードへ移行した場合に主制御装置162から駆動信号が入力される構成となっている。主制御装置162から駆動信号が入力されて駆動部442が励磁状態となることで第2シャッタ441が閉状態から開状態に切り替わる。その後、駆動信号の出力が停止されることにより、第2シャッタ441が開状態から閉状態に切り替わる(復帰する)。

【0125】

第2シャッタ441が閉状態となっている場合には、上記案内通路401における遊技球の転動面の一部が当該第2シャッタ441によって補完され、第2可変入賞装置95に到達した遊技球は、そのまま案内通路401に沿って移動してアウト口97に向かうこととなる。これに対して、第2シャッタ441が開状態となっている場合には、案内通路401が寸断され、第2可変入賞装置95に到達した遊技球のほとんどが第2大入賞口431に流入することとなる。

【0126】

以上詳述したように、右ルートに発射された遊技球についてはスルーゲート82、第1可変入球ユニット86、特別入球部88、作動入球部90、第2可変入球ユニット93へ入球し得るものの、左ルートに配設された一般入賞口81及び入球ユニット83への入球が回避される。これに対して、左ルートへ発射された遊技球については一般入賞口81及び入球ユニット83に入球し得るものの、右ルートに配設されたスルーゲート82、第1可変入球ユニット86、特別入球部88、作動入球部90、第2可変入球ユニット93への入球が回避される。以下の説明では便宜上、左ルートに配設されたスルーゲート84を「第1スルーゲート84」、右ルートに配設されたスルーゲート82を「第2スルーゲート82」ともいう。

【0127】

(パチンコ機10の電氣的構成)

次に、パチンコ機10の電氣的構成について図16のブロック図に基づき説明する。

【0128】

主制御装置162に設けられた主制御基板601には、MPU602が搭載されている。MPU602は、当該MPU602により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM603と、そのROM603内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM604と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵された素子である。なお、MPU602が有する機能の一部、例えば、ROM603の機能やRAM604の機能などを別の素子として有する構成としてもよい。

【0129】

MPU602には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU602の入力側には、主制御装置162に設けられた停電監視基板605や払出制御装置242が接続されている。停電監視基板605には電源・発射制御装置243が接続されており、MPU602には停電監視基板605を介して電力が供給される。

【0130】

また、MPU602の入力側には、一般入賞口81用の検知センサ291、第2スルーゲート82用の検知センサ292、入球ユニット83用の検知センサ304、307、特別入球部88用の検知センサ333、作動入球部90用の検知センサ343、第1可変入賞装置94用の検知センサ417～419、第2可変入賞装置95用の検知センサ445が接続されている。主制御装置162のMPU602では、一般入賞口81用の検知センサ291からの検知情報（検知信号）に基づいて一般入賞口81への入賞判定（入球判定）を行い、第2スルーゲート82用の検知センサ292からの検知情報（検知信号）に基づいて第2スルーゲート82への入賞判定（入球判定）を行い、第1スルーゲート84用の検知センサ304からの検知情報（検知信号）に基づいて第1スルーゲート84への入賞判定（入球判定）を行い、一般入賞口85用の検知センサ307からの検知情報（検知信号）に基づいて一般入賞口85への入賞判定（入球判定）を行い、特別入球部88用の検知センサ333からの検知情報（検知信号）に基づいて特別入球部88への入賞判定（入球判定）を行い、作動入球部90用の検知センサ343からの検知情報（検知信号）に基づいて作動入球部90への入賞判定（入球判定）を行い、第1可変入賞装置94用の検知センサ417からの検知情報（検知信号）に基づいて第1可変入賞装置94への入賞判定（入球判定）を行い、第1可変入賞装置94（有利入球部414）用の検知センサ419からの検知情報（検知信号）に基づいて有利入球部414への入賞判定（入球判定）を行い、第2可変入賞装置95用の検知センサ445からの検知情報（検知信号）に基づいて第2可変入賞装置95への入賞判定（入球判定）を行う。また、MPU602では、作動入球部90への入賞に基づいて大当たりや特別当たりの抽選を実行するとともに、スルーゲート82、84への入賞に基づいてサポート抽選を実行する。

【0131】

MPU602の出力側には、停電監視基板605、払出制御装置242及び報知・演出制御装置143が接続されている。払出制御装置242には、一般入賞口81への入賞を特定した場合には15個の遊技球の払出しに対応した賞球コマンドが出力され、一般入賞口85への入賞を特定した場合には3個の遊技球の払出しに対応した賞球コマンドが出力され、作動入球部90への入賞を特定した場合には3個の遊技球の払出しに対応した賞球コマンドが出力され、第1可変入賞装置94への入賞を特定した場合には10個の遊技球の払出しに対応した賞球コマンドが出力され、第2可変入賞装置95への入賞を特定した場合には10個の遊技球の払出しに対応した賞球コマンドが出力される。この場合、賞球コマンドの出力に際しては、ROM603のコマンド情報記憶エリア625が参照される。

【0132】

報知・演出制御装置143には、主制御装置162から変動用コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。これら各種コマンドの出力に際しては、ROM603のコマンド情報記憶エリア625が参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

【0133】

また、MPU602の出力側には、第1可変入球ユニット86の開閉部材321を動作させる駆動部322、第1可変入球ユニット86の振分部材325を動作させる駆動部326、第1可変入賞装置94の第1シャッタ421を動作させる駆動部422、第1可変入賞装置94の流路切替部材415を動作させる駆動部416、第2可変入賞装置95の第2シャッタ441を動作させる駆動部442が接続されている。主制御基板601には

各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてMPU602は各種駆動部の駆動制御を実行する。つまり、電動役物87のサポート抽選に当選した場合には電動役物87が開閉されるようにMPU602において駆動部322の駆動制御が実行され且つ遊技球の振分先を規定するようにMPU602において駆動部326の駆動制御が実行される。また、特別入球部88への入球が発生した場合及び作動入球部90への入球に基づく抽選にて特別当たりとなった場合には、第1可変入賞装置94が開閉されるようにMPU602において駆動部422の駆動制御が実行され且つ遊技球の流路を切り替えるようにMPU602において駆動部416の駆動制御が実行される。また、第1可変入賞装置94の有利入球部414への入球が発生した場合及び作動入球部90への入球に基づく抽選にて大当たりとなった場合には、第2可変入賞装置95が開閉されるようにMPU602において駆動部442の駆動制御が実行される。

10

【0134】

また、MPU602の出力側には主表示ユニット105が接続されている。主制御基板601には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてMPU602は主表示ユニット105の駆動制御を実行する。つまり、MPU602によって主表示ユニット105の表示制御が実行される。

【0135】

さらには、MPU602の出力側に外部出力端子板213が接続されており、この外部出力端子板213を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータHC）に対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報等が出力される。これにより、ホールコンピュータHCにてパチンコ機10の状態等を把握することが可能となっている。

20

【0136】

停電監視基板605は主制御基板601と電源・発射制御装置243とを中継しており、同停電監視基板605には電源・発射制御装置243から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視する機能が付与されている。払出制御装置242は、主制御装置162から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装224により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

【0137】

電源・発射制御装置243は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板601や払出制御装置242等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を所定の電力経路を通じて供給する。また、電源・発射制御装置243は、遊技球発射機構110の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構110は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

30

【0138】

報知・演出制御装置143は、主制御装置162から入力した各種コマンドに基づいて、前扉枠14に設けられたランプ部26～28やスピーカ部29、遊技盤ユニット80に設けられた可変表示ユニット121（図柄表示装置253）を制御するものである。特に、報知・演出制御装置143では、主制御装置162から入力された各種コマンドに基づいて各遊技回における演出態様、例えば図柄表示装置253における図柄の変動表示態様の概要（例えばリーチ発生の有無及びリーチ演出の内容等）や図柄の停止表示態様（変動表示の終了に伴い最終的に停止表示（確定表示）させる図柄の組み合わせの種類）を決定するとともに、その決定した内容を上記コマンドに付与して表示制御装置255に転送する機能を有している。

40

【0139】

表示制御装置255はMPUが搭載された表示制御基板を有してなり、MPUには各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM、そのROM内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）、画像データが格納されたキャラクタROM、キ

50

キャラクタROMから読み出した画像データを一時的に記憶するビデオRAMなどが内蔵されている。MPUでは、報知・演出制御装置143から入力したコマンドに基づいて、可変表示ユニット121（詳しくは図柄表示装置253）の表示制御を実行する。

【0140】

ここで、各遊技回の図柄の変動表示に係る構成及び同変動表示の内容について説明する。なお、以下の説明においては適宜図17及び図18を参照する。図17及び図18は図柄表示装置253の表示画面253aにおける表示内容を説明するための概略図である。

【0141】

表示制御装置255のキャラクタROMには、「1」～「9」の数字と魚等を模したキャラクタ等の装飾とが複合されてなる9種類の主図柄のデータ（図17（a）～（i）参照）と、数字が付されていない副図柄のデータ（図17（j）参照）と、「1」～「9」の数字からなる9種類の簡易図柄のデータとが予め記憶されている。

【0142】

図18に示すように、図柄表示装置253の表示画面253aには、上述した各種図柄の変動表示を行う変動表示領域MEが設けられている。この変動表示領域MEは、第1変動表示領域ME1、第2変動表示領域ME2、第3変動表示領域ME3の3つに大別される。第1変動表示領域ME1は表示画面253aの左上、第2変動表示領域ME2は表示画面253aの右上、第3変動表示領域ME3は表示画面253aの中央に配されている。

【0143】

第1変動表示領域ME1には、左・中・右の3つの図柄列が表示される。各図柄列は上記簡易図柄が所定の順序で配列されてなり、各図柄列の図柄が周期性をもって所定の向き（具体的には、上から下）にスクロールするように変動表示される。第1変動表示領域ME1については、上記主表示部Dのスルーゲート用表示部D3における絵柄表示に連動しており、スルーゲート用表示部D3にて絵柄の変動表示が開始されたタイミングにて図柄の変動表示が開始され、絵柄の変動表示が終了したタイミング（確定表示が開始されたタイミング）にて図柄の変動表示が終了する（確定表示が開始される）構成となっている。そして、スルーゲート82、84に係るサポート抽選の結果に対応した図柄組合せが停止表示されることで遊技者に遊技結果が報知される。本実施の形態においては、サポート当選となった場合には同じ数字の簡易図柄の組み合わせが停止表示され、サポート非当選となつた場合には3つの図柄列のうち少なくとも1つの数字が他の図柄列の数字と異なる簡易図柄の組み合わせが停止表示される。

【0144】

第2変動表示領域ME2には、左・中・右の3つの図柄列が表示される。各図柄列は上記簡易図柄が所定の順序で配列されてなり、各図柄列の図柄が周期性をもって所定の向き（具体的には、上から下）にスクロールするように変動表示される。第2変動表示領域ME2については、上記主表示部Dの作動口用表示部D1における絵柄表示に連動しており、作動口用表示部D1にて絵柄の変動表示が開始されたタイミングにて図柄の変動表示が開始され、絵柄の変動表示が終了したタイミング（確定表示が開始されたタイミング）にて図柄の変動表示が終了する（確定表示が開始される）構成となっている。そして、作動入球部90（作動口341）に係る当否抽選の結果に対応した図柄組合せが停止表示されることで遊技者に遊技結果が報知される。本実施の形態においては、例えば大当たり又は特別当たりとなつた場合には同じ数字の簡易図柄の組み合わせが停止表示され、外れとなつた場合には3つの図柄列のうち少なくとも1つの数字が他の図柄列の数字と異なる簡易図柄の組み合わせが停止表示される。

【0145】

第3変動表示領域ME3には、上段・中段・下段の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が設定されている。各図柄列Z1～Z3は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。そして、第3変動表示領域ME3では、これら各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向き（具体的には、右から左）にスクロールするように変動表示され

10

20

30

40

50

る。

【0146】

上図柄列Z1には、「1」～「9」の9種類の主図柄が数字の降順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。下図柄列Z3には、「1」～「9」の9種類の主図柄が数字の昇順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。つまり、上図柄列Z1と下図柄列Z3は18個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Z2には、数字の昇順に「1」～「9」の9種類の主図柄が配列された上で「9」の主図柄と「1」の主図柄との間に「4」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。つまり、中図柄列Z2に限っては、10個の主図柄が配されて20個の図柄により構成されている。

10

【0147】

また、図18(b)に示すように、表示画面253aは、図柄列毎に3個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として3×3の計9個の図柄が停止表示されるようになっていいる。また、表示画面253aには、5つの有効ライン、すなわち左ラインL1、中ラインL2、右ラインL3、右下がりラインL4、右上がりラインL5が設定されている。そして、上図柄列Z1→下図柄列Z3→中図柄列Z2の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに所定の図柄の組み合わせ（例えば同一の数字が付された図柄の組み合わせ）が形成された状態で全図柄列Z1～Z3の変動表示が終了することにより、大当たり結果、特別当たり結果、又はサポート当選結果であることが明示される。

【0148】

詳細については後述するが、本実施の形態においては低頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては上記第1変動表示領域ME1及び第3変動表示領域ME3の図柄列を用いてスルーゲート82、84への入賞に基づくサポート抽選の結果が報知され、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては上記第2変動表示領域ME2及び第3変動表示領域ME3の図柄列を用いて作動入球部90への入賞に基づく抽選結果が報知される構成となっている。

20

【0149】

なお、上記のように各図柄列の変動表示が停止されることに鑑みれば、第3変動表示領域ME3における上図柄列Z1を第1図柄列（又は第1絵柄列）、下図柄列Z3を第2図柄列（又は第2絵柄列）、中図柄列Z2を第3図柄列（又は第3絵柄列）と称することができる。

30

【0150】

因みに、図柄表示装置253における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。例えば、複数の図柄列を縦並びとなるように設定し、図柄列における図柄の変動表示の方向を横方向に設定してもよい。

【0151】

第3変動表示領域ME3においては、後述するリーチ表示等の表示演出が実行される。これに対して、第1変動表示領域ME1及び第2変動表示領域ME2については、変動表示から確定表示に移る際に全ての図柄が同時に停止表示される構成となっており、上記リーチ表示等の表示演出が実行されない構成となっている。つまり、第1変動表示領域ME1及び第2変動表示領域ME2においては、遊技結果を報知する機能を有している点では第3変動表示領域ME3と同様であるものの、当該遊技結果を報知するまでの過程が簡素化されている点で当該第3変動表示領域ME3とは異なっている。

40

【0152】

（各種カウンタについて）

次に、上記の如く構成されたパチンコ機10の動作について説明する。

【0153】

M P U 6 0 2は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、サポート抽選、大当たりや特別当たりの当否抽選、主表示ユニット105の表示の設定、図柄表示装置253の図柄表示

50

の設定などを行うこととしている。具体的には、図19の概略図に示すように、大当たりや特別当たりの当否抽選に使用する当たり乱数カウンタC1と、16R対応の大当たりや10R対応の大当たり等の大当たり種別を判定する際に使用する当たり種別カウンタC2と、可変表示ユニット121にて外れ変動が行われる場合のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタC3と、当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、主表示ユニット105における絵柄や図柄表示装置253における図柄の変動表示時間を決定する変動種別カウンタCSと、第1可変入球ユニット86の電動役物87を開放させるか否かのサポート抽選に使用する電動役物開放カウンタC4とが設けられている。

【0154】

各カウンタC1～C3、CINI、CS、C4は、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がRAM604の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ631に適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ631において、当たり乱数カウンタC1、当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3に対応した情報は、作動入球部90（作動口341）への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての作動口用保留エリア632に格納される。

【0155】

作動口用保留エリア632は、保留エリアRaと実行エリアAEとを備えている。保留エリアRaは、第1エリアRa1、第2エリアRa2、第3エリアRa3、第4エリアRa4を備えており、作動口341への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ631に格納されている当たり乱数カウンタC1、当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアRa1～Ra4に格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

【0156】

この場合、第1エリアRa1～第4エリアRa4には、作動口341への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリアRa1→第2エリアRa2→第3エリアRa3→第4エリアRa4の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリアRa1～Ra4が設けられていることにより、作動口341への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。また、作動口用保留エリア632には保留数記憶領域が設けられており、当該保留数記憶領域には記憶している保留情報の数（保留数）を特定するための情報が格納される。

【0157】

実行エリアAEは、主表示ユニット105の変動表示を開始する際に、保留エリアRaの第1エリアRa1に格納された各値を移動させるためのエリアであり、1遊技回の開始に際しては実行エリアAEに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【0158】

各カウンタについて詳しくは、当たり乱数カウンタC1は、例えば0～35999の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり35999）に達した後0に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～35999）。当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、遊技球が作動口341に入賞したタイミングでRAM604の作動口用保留エリア632に格納される。

【0159】

大当たり当選となる乱数の値や特別当たり当選となる乱数の値は、ROM603における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア621に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。当否テーブルは設定値毎に設けられており、設定値によって大当たり確率に差が設けられている（図20参照）。具体的には、設定1対応の当否テ

10

20

30

40

50

ブルと、設定 2 対応の当否テーブルと、設定 3 対応の当否テーブルとが設けられている。

【0160】

上記抽選に際して設定 1 対応の当否テーブルが参照される場合には、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「107」・・・「35777」の 180 個であり、特別当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「5」、「105」・・・「35555」の 180 個である。つまり、「0～35999」の当たり乱数カウンタ C1 の値のうち「7」、「107」・・・「35777」が大当たり結果に対応しており、「5」、「105」・・・「35555」が特別当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が $1/200$ 且つ特別当たり確率が $1/200$ となっている。つまり、設定 1 対応の当否テーブルが参照される場合には、合算確率 $1/100$ にて大当たり及び特別当たりの何れかに当選することとなる。

10

【0161】

上記抽選に際して設定 2 対応の当否テーブルが参照される場合には、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「107」・・・「35777」の 200 個であり、特別当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「5」、「105」・・・「35555」の 200 個である。つまり、「0～35999」の当たり乱数カウンタ C1 の値のうち「7」、「107」・・・「35777」が大当たり結果に対応しており、「5」、「105」・・・「35555」が特別当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が $1/180$ 且つ特別当たり確率が $1/200$ となっている。つまり、設定 2 対応の当否テーブルが参照される場合には、合算確率 $1/95$ にて大当たり及び特別当たりの何れかに当選することとなる。

20

【0162】

上記抽選に際して設定 3 対応の当否テーブルが参照される場合には、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「107」・・・「35777」の 225 個であり、特別当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「5」、「105」・・・「35555」の 200 個である。つまり、「0～35999」の当たり乱数カウンタ C1 の値のうち「7」、「107」・・・「35777」が大当たり結果に対応しており、「5」、「105」・・・「35555」が特別当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が $1/160$ 且つ特別当たり確率が $1/200$ となっている。つまり、設定 3 対応の当否テーブルが参照される場合には、合算確率 $1/89$ にて大当たり及び特別当たりの何れかに当選することとなる。

30

【0163】

このように、本実施の形態においては、設定 1 < 設定 2 < 設定 3 の順に遊技者に有利となるように大当たり確率の差が設けられている。

【0164】

当たり種別カウンタ C2 は、0～99 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成となっている。当たり種別カウンタ C2 は定期的に更新され、遊技球が作動口 341 に入賞したタイミングで RAM 604 の作動口用保留エリア 632 に格納される。

40

【0165】

当たり種別カウンタ C2 に対する遊技結果の振分先は、ROM 603 における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリア 622 に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。本実施の形態では、当たり種別カウンタ C2 及び振分テーブルを参照して、大当たりの種別が決定される。本実施の形態における大当たりは、大当たり A 及び大当たり B に大別される（図 21 参照）。なお、振分テーブルについては、設定 1～設定 3 にて共通となっている。

【0166】

50

振分テーブルでは、「0」～「99」の当たり種別カウンタC2の値のうち「0」～「79」の計80個が大当たりBに対応しており、「80」～「99」の計20個が大当たりAに対応している。つまり、大当たり当選となった場合には、そのおよそ80%が大当たりBとなり、残り20%が大当たりAとなる。

【0167】

大当たりA及び大当たりBとなった場合には、開閉実行モードの終了後にサポートモードが高頻度サポートモード対応となる通常遊技状態へと移行する。この高頻度サポートモード対応の通常遊技状態は、開閉実行モードの終了後に実行された遊技回数、詳しくは作動口341に係る遊技回数が所定回数（時短回数：本実施の形態では80回）となるまで継続され、当該所定回数に達した場合に低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に移行する。

10

【0168】

なお、大当たりA及び大当たりBについては、開閉実行モード中のラウンド数に差が設けられている。前者のラウンド数が「16」であるのに対して、後者のラウンド数は「10」となっている。つまり、大当たりAに当選した場合には、持ち球を一気に増やすチャンスとなる。

【0169】

再び図19の説明に戻り、リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり238）に達した後0に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、当該リーチ乱数カウンタの値は作動口341への入賞が発生したタイミングでRAM604の作動口用保留エリア632（保留エリアRa）に格納される。また、リーチ乱数カウンタC3の値は、スルーゲート82、84への入賞が発生したタイミングでRAM604のスルーゲート用保留エリア633（保留エリアRc）に格納される。そして、作動口341に係る遊技回及びスルーゲート82、84に係る遊技回においては、ROM603のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチ表示（リーチ状態）を発生させるか否かを決定することとしている。

20

【0170】

ここで、リーチ表示とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置253を備え、遊技結果が所定の当選結果となった遊技回では変動表示後の停止表示結果が特別表示結果となり得る遊技機において、図柄表示装置253における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

30

【0171】

換言すれば、図柄表示装置253の表示画面253aに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、当選結果に対応した図柄の組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。

【0172】

40

より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置253の表示画面253a内の予め設定された有効ライン上に、当選結果に対応した図柄の組み合わせが成立する可能性のあるリーチ図柄の組み合わせを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。

【0173】

表示画面253aにおける表示内容について更に詳しく説明すると、最初に上図柄列において図柄の変動表示が終了され、さらに下図柄列において図柄の変動表示が終了された状態において、いずれかの有効ラインに当たり図柄の組み合わせを構成する数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成され

50

ている状況化において中図柄列にて図柄の変動表示が行われることでリーチ表示となる。そして、当選時には、リーチラインを形成している主図柄とともに当たり図柄の組み合わせを構成する数字が付された主図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中図柄列における図柄の変動表示が終了される。

【0174】

また、リーチ表示には、上記のようにリーチ図柄の組み合わせを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面253aの略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ表示が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクタといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタC3やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

10

【0175】

変動種別カウンタCSは、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり198）に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、主表示ユニット105（主表示部D）の作動口用表示部D1及びスルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間と、図柄表示装置253における図柄の変動表示時間とをMPU602において決定する上で用いられる。変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、作動口用表示部D1及びスルーゲート用表示部D3における変動表示の開始時（図柄表示装置253による図柄の変動開始時）における変動パターン決定に際して変動種別カウンタCSの値が取得される。

20

【0176】

電動役物開放カウンタC4は、例えば、0～199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり199）に達した後0に戻る構成となっている。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート82、84への入賞が発生したタイミングでRAM604のスルーゲート用保留エリア633の保留エリアRcに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された電動役物開放カウンタC4の値によって第1可変入球ユニット86の電動役物87を開状態に制御するか否かのサポート抽選が行われる。

30

【0177】

サポート当選となる乱数の値は、ROM603における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア621に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。上述した大当たり等の当否抽選用の当否テーブルについては設定1～設定3にて個別に設けられていたのに対して、サポート抽選用の当否テーブルについては設定1～設定3で共通となっている。

【0178】

既に説明したように、電動役物87によるサポートモードとしては、遊技領域PEに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、当該電動役物87が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、低頻度サポートモード（低頻度サポート状態又は低頻度ガイド状態）と高頻度サポートモード（高頻度サポート状態又は高頻度ガイド状態）とが設けられている。

40

【0179】

上記サポート抽選に際して低頻度サポートモード対応の当否テーブルが参照される場合には、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「77」の2個であり、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、サポート当選確率が1/100となっている。これに対して、上記サポート抽選に際して高頻度サポートモード対応の当否テーブルが参照される場合には、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「1」、「2」、「3」、「5」、「6」、「7」・・・「199」の196個であり、それらの乱数の値以外（「4」、「44」）については外れ結果に対応し

50

ている。これにより、サポート当選確率が98/100となっている。

【0180】

また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードと比べて1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでの期間、すなわちスルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間が短くなるように差別化されている。

【0181】

これらの構成によって、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも作動入球部90への入賞が発生する確率が高くなるように差別化されている。そして、低頻度サポートモード（開閉実行モードを除く）においては右ルートに配設されたスルーゲート82や作動入球部90等を狙って遊技球を発射するよりも左ルートに配設された入球ユニット83を狙って遊技球を発射する方が遊技者に有利となり、高頻度サポートモードにおいては左ルートに配設された入球ユニット83を狙って遊技球を発射するよりも、右ルートに配設されたスルーゲート82や作動入球部90を狙って遊技球を発射する方が遊技者に有利となるように差別化されている。

【0182】

なお、高頻度サポートモードにおいては作動入球部90（作動口341）への入賞確率が高くなり、作動入球部90への入賞が発生した場合には所定個数の遊技球の払出が実行される。これにより、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【0183】

（主制御装置162にて実行される各種処理について）

次に、主制御装置162のMPU602にて実行される各種処理について説明する。主制御装置162のMPU602にて実行される処理については、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、各遊技回での遊技を進行させる上で実行されるタイマ割込み処理及び通常処理と、NMI端子（ノンマスクابل端子）への停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理とに大別される。以下、図22のフローチャートを参照して、メイン処理について説明する。

【0184】

（メイン処理）

メイン処理においてはまず、ステップS101にて電源投入（電源ON操作）に伴う立ち上げ処理を実行する。具体的には、従側の各種制御基装置（払出制御装置242等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば500ms程度待機する。

【0185】

続くステップS102では、ステップS101の立ち上げ処理後から許可禁止用期間である1secが経過したか否かを判定する。1sec経過していない場合にはステップS102の処理を再度実行する。この時間の測定は、ステップS102の処理回数をカウントすることにより行われる。例えば、ステップS102にて否定判定してから再度ステップS102の処理を実行するまでに要する時間が0.1msである場合には、カウント値が10000回となることで、ステップS101の立ち上げ処理後から1sec経過したと判定する。なお、時間の測定の具体的な構成は任意であり、例えばリアルタイムクロックを用いて時間の測定を行うようにしてもよい。ステップS102にて1sec経過したと判定した場合には、ステップS103に進む。

【0186】

ステップS103では、RAM604へのアクセスを許可する。その後、ステップS104では、電源・発射制御装置243に設けられたRAM消去スイッチがオンとなっているか否かを判定し、続くステップS105ではRAM604の停電フラグ格納エリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。また、ステップS106ではRAM判定値を算出し、続くステップS107では、そのRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致するか否か、すなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する。RAM判定値は、例えばRAM604の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、

R A M 6 0 4 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かにより記憶保持されたデータの有効性を判断することも可能である。

【 0 1 8 7 】

本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に R A M データを初期化する場合には主制御装置に設けられた R A M 消去スイッチを押しながら電源が投入される。R A M 消去スイッチが押されていれば、ステップ S 1 0 8 ～ S 1 0 9 の処理に移行する。また、電源遮断の発生情報が設定されていない場合や、R A M 判定値（チェックサム値等）により記憶保持されたデータの異常が確認された場合も同様にステップ S 1 0 8 ～ S 1 0 9 の処理に移行する。

【 0 1 8 8 】

ステップ S 1 0 8 では、R A M 6 0 4 の使用領域を 0 にクリアし、ステップ S 1 0 9 では R A M 6 0 4 の初期化処理を実行する。その後、ステップ S 1 1 0 にて払出制御装置 2 4 2 に初期コマンドを出力すべく初期コマンド設定処理を実行し、ステップ S 1 1 1 にて割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。払出制御装置 2 4 2 の M P U では主制御装置 1 6 2 から初期コマンドを入力することで、主制御装置 1 6 2 との通信が正常に行われていることを認識する。

【 0 1 8 9 】

一方、R A M 消去スイッチが押されていない場合には、停電フラグが格納されていること、及び R A M 判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、ステップ S 1 1 2 にて停電フラグ格納エリアに格納されている停電フラグをクリアする。その後、ステップ S 1 1 0 にて初期コマンドを出力するとともにステップ S 1 1 1 にて割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。これにより、電源遮断前の状態に復帰する。

【 0 1 9 0 】

（タイマ割込み処理）

次に、図 2 3 のフローチャートを参照し、タイマ割込み処理について説明する。本処理は M P U 6 0 2 により定期的に（例えば 2 m s e c 周期で）起動される。

【 0 1 9 1 】

ステップ S 2 0 1 では、上記検知センサ 3 0 4 等の各種センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 1 6 2 に接続されている各種センサの状態を読み込み、当該検知センサの状態を判定して検出情報を保存する。

【 0 1 9 2 】

その後、ステップ S 2 0 2 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 インクリメントするとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際に 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 0 4 の該当するバッファ領域に格納する。

【 0 1 9 3 】

続くステップ S 2 0 3 では、当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び電動役物開放カウンタ C 4 の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び電動役物開放カウンタ C 4 をそれぞれ 1 インクリメントするとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ～ C 4 の更新値を、R A M 6 0 4 の該当するバッファ領域に格納する。

【 0 1 9 4 】

続くステップ S 2 0 4 では、スルーゲート 8 2、8 4 への入賞に係るスルーゲート用の入賞処理を実行する。ステップ S 2 0 4 のスルーゲート用の入賞処理を実行した後はステップ S 2 0 5 に進み、当該ステップ S 2 0 5 にて作動入球部 9 0（作動口 3 4 1）への入賞に係る作動口用の入賞処理を実行する。スルーゲート用の入賞処理及び作動口用の入賞処理についての詳細は後述する。

【 0 1 9 5 】

続くステップ S 2 0 6 では、特別入球部 8 8（特別入賞口 3 3 1）の入賞に係る特別入

10

20

30

40

50

賞口用の入賞処理を実行する。特別入賞口用の入賞処理では、ステップS201にて読み込んだ情報から特別入賞口331への入賞が発生しているか否かを判定し、入賞が発生している場合にはRAM604の各種フラグ格納エリア635に特別入賞口用の入賞フラグを格納する。

【0196】

ステップS207では、第1可変入賞装置94（第1大入賞口411）の入賞に係る第1大入賞口用の入賞処理を実行する。第1大入賞口用の入賞処理では、ステップS201にて読み込んだ情報から第1大入賞口411への入賞が発生しているか否かを判定し、入賞が発生している場合にはRAM604の各種フラグ格納エリア635に第1大入賞口用の入賞フラグを格納する。

10

【0197】

ステップS208では、第2可変入賞装置95（第2大入賞口431）の入賞に係る第2大入賞口用の入賞処理を実行する。第2大入賞口用の入賞処理では、ステップS201にて読み込んだ情報から第2大入賞口431への入賞が発生しているか否かを判定し、入賞が発生している場合にはRAM604の各種フラグ格納エリア635に特別入賞口用の入賞フラグを格納する。

【0198】

続くステップS209では、一般入賞口81、85の入賞に係る一般入賞口用の入賞処理を実行する。一般入賞口用の入賞処理では、ステップS201にて読み込んだ情報から一般入賞口81、85への入賞が発生しているか否かを判定し、一般入賞口81への入賞が発生している場合には一般入賞口81用の賞球コマンドをセットする。この賞球コマンドは、後述する通常処理にて払出制御装置242に出力される。払出制御装置242では当該賞球コマンドを受信したことに基づいて一般入賞口81への入賞に対応した数（10個）の賞球を払い出す処理を行う。一般入賞口85への入賞が発生している場合には一般入賞口85用の賞球コマンドをセットする。この賞球コマンドは、後述する通常処理にて払出制御装置242に出力される。払出制御装置242では当該賞球コマンドを受信したことに基づいて一般入賞口81への入賞に対応した数（3個）の賞球を払い出す処理を行う。

20

【0199】

（スルーゲート用の入賞処理）

30

ここで、図24及び図25のフローチャートを参照してステップS204のスルーゲート用の入賞処理について説明する。

【0200】

スルーゲート用の入賞処理においては先ず、ステップS301にて、上記ステップS201にて読み込んだ情報からスルーゲート82、84への入賞が発生したか否かを判定する。スルーゲート82、84への入賞が発生していない場合には、ステップS301にて否定判定をしてそのまま本スルーゲート用の入賞処理を終了する。スルーゲート82、84への入賞が発生している場合には、ステップS301にて肯定判定をしてステップS302に進む。ステップS302では、遊技ホールのホールコンピュータ等にスルーゲート82、84への入賞が発生した旨の情報を出力すべく外部信号設定処理を行う。

40

【0201】

続くステップS303ではスルーゲート用情報処理を実行する。図25に示すように、スルーゲート用情報処理においては先ず、ステップS401にてスルーゲート用保留エリア633の保留数記憶領域に格納された保留情報の数を示す情報（スルーゲート保留記憶数M）が上限値（本実施の形態では「4」）未満であるか否かを判定する。スルーゲート保留記憶数Mが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップS402にてスルーゲート保留記憶数Mを1インクリメントする。

【0202】

続くステップS403では、上記ステップS203にて更新したリーチ乱数カウンタC3、電動役物開放カウンタC4、変動種別カウンタCSの各値を、保留エリアRc（第1

50

エリアR c 1～第4エリアR c 4)の空きエリアうち更新されたスルーゲート保留記憶数Mに対応するエリアに格納する。当該格納処理を実行した後は、ステップS 4 0 4に進む。

【0203】

ステップS 4 0 4では、スルーゲート用の保留数表示部S 3の表示更新処理を実行する。スルーゲート用の保留数表示部S 3は4つのLEDによって構成されており、点灯しているLEDの数とスルーゲート8 2, 8 4に係る保留数とが一致する構成となっている。今回の入賞によってスルーゲート8 2, 8 4に係る保留数が増加した場合にはそれに応じて点灯しているLEDの数を増やす処理を行う。

【0204】

続くステップS 4 0 5では、スルーゲート8 2, 8 4への入賞が発生したことをサブ側(副側)の制御装置である報知・演出制御装置1 4 3及び表示制御装置2 5 5に認識させるための処理である保留コマンドの設定処理を実行し、本情報取得処理を終了する。ステップS 4 0 5にて設定された保留コマンドは後述する通常処理の外部出力処理(ステップS 7 0 1)にて報知・演出制御装置1 4 3及び表示制御装置2 5 5に送信されることとなる。

【0205】

次に、図2 6及び図2 7のフローチャートを参照して作動口用の入賞処理について説明する。

【0206】

(作動口用の入賞処理)

作動口用の入賞処理においては先ず、ステップS 5 0 1にて、上記ステップS 2 0 1にて読み込んだ情報から遊技球が作動入球部9 0(作動口3 4 1)に入球(入賞)したか否かを判定する。作動口3 4 1への入賞が発生していない場合には、ステップS 5 0 1にて否定判定をして、そのまま本作動口用の入賞処理を終了する。作動口3 4 1への入賞が発生している場合には、ステップS 5 0 2に進み、払出制御装置2 4 2に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【0207】

続くステップS 5 0 3では、作動口3 4 1への入賞が発生した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータHCに対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これにより、作動口3 4 1への入球が発生した旨がホールコンピュータHCにて把握される。その後、ステップS 5 0 4では作動口用情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【0208】

図2 7に示すように、作動口用情報取得処理においては先ずステップS 6 0 1にて、作動口用保留エリア6 3 2の保留数記憶領域に格納された保留情報の数を示す情報(作動口保留記憶数N)が上限値(本実施の形態では「4」)未満であるか否かを判定する。作動口保留記憶数Nが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップS 6 0 2にて作動口保留記憶数Nを1インクリメントする。

【0209】

続くステップS 6 0 3では、上記ステップS 2 0 3にて更新した当たり乱数カウンタC 1、当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3及び変動種別カウンタC Sの各値を、保留エリアRa(第1エリアRa 1～第4エリアRa 4)の空きエリアうち更新された作動口保留記憶数Nに対応するエリアに格納する。当該格納処理を実行した後は、ステップS 6 0 4に進む。

【0210】

ステップS 6 0 4では、作動口用表示部D 1の表示更新処理を実行する。作動口用表示部D 1は4つのLEDによって構成されており、点灯しているLEDの数と作動口3 4 1に係る保留数とが一致する構成となっている。今回の入賞によって作動口3 4 1に係る保留数が増加した場合にはそれに応じて点灯しているLEDの数を増やす処理を行う。

【0211】

続くステップ S 6 0 5 では、作動口 3 4 1 への入賞が発生したことをサブ側（副側）の制御装置である報知・演出制御装置 1 4 3 及び表示制御装置 2 5 5 に認識させるための処理である保留コマンドの設定処理を実行し、本情報取得処理を終了する。ステップ S 6 0 5 にて設定された保留コマンドは後述する通常処理の外部出力処理（ステップ S 7 0 1）にて報知・演出制御装置 1 4 3 及び表示制御装置 2 5 5 に送信されることとなる。

【0212】

（通常処理）

次に、上記通常処理の流れを図 2 8 のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップ S 7 0 1 ～ S 7 0 7 の処理が 4 m s e c 周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップ S 7 0 9 , S 7 1 0 のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

10

【0213】

通常処理においては先ず、ステップ S 7 0 1 にて外部信号出力処理を実行する。ステップ S 7 0 1 の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 2 4 2 に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドや保留コマンドや後述するシフト時コマンド等の各種コマンドが設定されている場合にはそれを報知・演出制御装置 1 4 3 に対して送信する。

20

【0214】

次に、ステップ S 7 0 2 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 インクリメントするとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 0 4 の該当するバッファ領域に格納する。

【0215】

続くステップ S 7 0 3 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり等の当否抽選、電動役物 8 7 のサポート抽選、主表示ユニット 1 0 5 の作動口用表示部 D 1 及びスルーゲート用表示部 D 3 の表示制御、図柄表示装置 2 5 3 における変動表示態様の概要の決定などを行う。

30

【0216】

ステップ S 7 0 3 の遊技回制御処理を実行した後は、ステップ S 7 0 4 に進み、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モードや高頻度サポートモードなどに移行する。因みに、開閉実行モードに移行した場合には、電動役物 8 7 によるサポートモードは強制的に低頻度サポートモードに設定される。

【0217】

続くステップ S 7 0 5 では、第 1 可変入球ユニット 8 6 に設けられた電動役物 8 7 を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理により、電動役物 8 7 が開状態／閉状態に切り替わる。

【0218】

その後、ステップ S 7 0 6 では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源・発射制御装置 2 4 3 から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0 . 6 s e c）に 1 回、遊技球発射機構 1 1 0 のソレノイド 1 1 1 を励磁する。これにより、遊技球が遊技領域 P E に向けて打ち出される。

40

【0219】

ステップ S 7 0 7 では、設定変更用処理を実行する。具体的には、主制御装置 1 6 2 に設けられた設定変更用操作部の操作が行われているか否かを判定し、操作が行われた場合には当該操作に基づいて設定 1 ～設定 3 の切り替えを行う。

【0220】

続くステップ S 7 0 8 では、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち

50

前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では4 m s e c）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタC I N I 及び変動種別カウンタC S の更新を繰り返し実行する。

【0221】

つまり、ステップS 7 0 9では、乱数初期値カウンタC I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタC I N I を1加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N I の更新値を、R A M 6 0 4の該当するエリアに格納する。また、ステップS 7 1 0では、変動種別カウンタC S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタC S を1加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際に0にクリアする。そして、変動種別カウンタC S の更新値を、R A M 6 0 4の該当するエリアに格納する。

10

【0222】

ステップS 7 0 1～S 7 0 7の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化する。このため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタC I N I の更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタC I N I （すなわち、当たり乱数カウンタC 1の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタC S についてもランダムに更新することができる。

【0223】

（遊技回制御処理）

20

次に、ステップS 7 0 3の遊技回制御処理について補足説明する。本実施の形態に示す遊技回制御処理については、図29のステップS 8 0 1, S 8 0 2に示すように、スルーゲート8 2, 8 4への入賞に基づいて実行されるスルーゲート用の遊技回制御処理（以下、スルーゲート用制御処理という）と、作動入球部9 0（作動口3 4 1）への入賞に基づいて実行される作動口用の遊技回制御処理（以下、作動口用制御処理という）とに大別される。これら2つの制御処理については、基本的な流れが共通となっているため、先ず図29～図32のフローチャートを参照して、スルーゲート用制御処理について説明し、その後スルーゲート用制御処理との相違点を中心に作動口用制御処理について説明する。

【0224】

（スルーゲート用制御処理）

30

スルーゲート用制御処理においては先ず、図30に示すように、ステップS 9 0 1にてサポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 0 4の各種フラグ格納エリア6 3 5にサポート中フラグが格納されているか否かに基づいてステップS 9 0 1の判定を行う。サポート中フラグについては、電動役物8 7による入球サポート（詳しくはサポート開始時のオープニング）が開始される場合に格納され、当該入球サポート（詳しくはサポート終了時のエンディング）が終了する場合に消去されるフラグである。

【0225】

ステップS 9 0 1にて肯定判定をした場合には、ステップS 9 0 2以降の処理、すなわちステップS 9 0 3～ステップS 9 0 5の遊技回開始用処理及びステップS 9 0 6～ステップS 9 0 9の遊技回進行処理のいずれも実行することなく、本スルーゲート用制御処理を終了する。

40

【0226】

サポート中でない場合には、ステップS 9 0 1にて否定判定をしステップS 9 0 2に進む。ステップS 9 0 2では、スルーゲート8 2, 8 4に係る遊技回中であるか否かを判定する。具体的には、主表示ユニット1 0 5のスルーゲート用表示部D 3にて絵柄の変動表示～確定表示が行われている最中であるか否かを判定する。スルーゲート用表示部D 3にて絵柄の変動表示～変動表示が行われていない場合には、ステップS 9 0 3～ステップS 9 0 5の遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、先ずステップS 9 0 3にて、スルーゲート保留記憶数Mが「0」か否かを判定する。スルーゲート保留記憶数Mが「0」である場合とは、スルーゲート用保留エリア6 3 3の保留エリアR cに保留情報が記憶

50

されていないことを意味する。したがって、そのまま本スルーゲート用制御処理を終了する。

【0227】

一方、スルーゲート保留記憶数Mが「0」でない場合には、ステップS904にてスルーゲート用保留エリア633の保留エリアRcに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップS905にて主表示ユニット105のスルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示及び図柄表示装置253における図柄の変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本スルーゲート用制御処理を終了する。

【0228】

ここで、ステップS904のスルーゲート用データ設定処理及びステップS905のスルーゲート用変動開始処理について詳細に説明する。

【0229】

(スルーゲート用データ設定処理)

図31に示すように、スルーゲート用データ設定処理では先ず、ステップS1001にてスルーゲート保留記憶数Mを1デクリメントする。続くステップS1002では、スルーゲート用の保留エリアRcの第1エリアRc1に格納された保留情報(データ)を実行エリアCEに移動させる。その後、保留エリアRcの各エリアRc2~Rc4に格納された保留情報をシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1エリアRc1~第4エリアRc4に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第1エリアRc1のデータをクリアするとともに、第2エリアRc2→第1エリアRc1、第3エリアRc3→第2エリアRc2、第4エリアRc4→第3エリアRc3といった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【0230】

続いて、保留エリアRcのデータのシフトが行われたことを報知・演出制御装置143に認識させるための情報であるスルーゲート用のシフト時コマンドを設定する。その後、本データ設定処理を終了する。設定されたスルーゲート用のシフト時コマンドは、通常処理(図28)におけるステップS701にて、報知・演出制御装置143に送信される。報知・演出制御装置143においては、スルーゲート用のシフト時コマンドを受信することで、スルーゲート82、84に係る保留情報についてシフトが発生した旨を把握する。

【0231】

(スルーゲート用変動開始処理)

次に、ステップS905のスルーゲート用変動開始処理について、図32のフローチャートを参照して説明する。

【0232】

スルーゲート用変動開始処理では、先ずステップS1101にて、今回の変動開始処理にて参照した保留情報がサポート当選に対応しているか否かを判定するためのサポート判定処理を実行する。具体的には、実行エリアCEに格納された保留情報のうちサポート判定用の情報、すなわち電動役物開放カウンタC4から取得した情報を把握する。そして、サポートモードが低頻度サポートモードである場合には、ROM603の当否テーブル記憶エリア621に記憶された低頻度サポートモード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報がサポート当選に対応した情報に含まれているかを特定し、サポートモードが高頻度サポートモードである場合には、ROM603の当否テーブル記憶エリア621に記憶された高頻度サポートモード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報がサポート当選に対応した情報に含まれているかを特定する。

【0233】

続くステップS1102では、ステップS1101におけるサポート判定の結果がサポート当選に対応した結果であるか否かを判定する。サポート当選に対応した結果である場合には、ステップS1103にてサポート当選用の停止結果設定処理を実行する。続くステップS1104では、今回の遊技回のサポート判定結果がサポート当選結果であること

をMPU602にて特定するための情報としてサポート当選フラグをRAM604の各種フラグ格納エリア635にセットする。ステップS1102にてサポート非当選であると判定した場合には、ステップS1105にて外れ用の停止結果設定処理を実行する。

【0234】

ステップS1103、S1105の停止結果設定処理では、主表示ユニット105に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、ROM603の停止結果テーブル記憶エリアに記憶されている停止結果テーブルを参照して特定し、その特定した情報をRAM604に記憶する。

【0235】

ステップS1104、S1105のいずれかの処理を実行した後は、ステップS1106にて、変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、先ず、上記サポート抽選に当選しているか否かを判定する。具体的には、RAM604の各種フラグ格納エリア635にサポート当選フラグが格納されているか否かを判定する。上記サポート抽選の結果が外れ結果である場合には、今回の遊技回において図柄表示装置253にてリーチ表示を発生させる否かを判定する。具体的には、実行エリアCEに格納されているリーチ乱数カウンタC3の値がリーチ発生に対応した値である場合には、リーチ表示発生とする。リーチ乱数カウンタC3の値を用いたリーチ発生の有無の特定に際しては、ROM603のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【0236】

サポート当選である場合又は外れであってもリーチ発生に対応している場合には、ROM603の変動表示時間テーブル記憶エリア623に記憶されているリーチ発生用変動表示時間テーブルを参照して今回の変動種別カウンタCSの値等に対応した変動表示時間情報を取得し、その変動表示時間情報をRAM604の各種カウンタエリア634に設けられたスルーゲート82、84用の変動表示時間カウンタエリア（変動表示時間計測手段）にセットする。その後、本設定処理を終了する。

【0237】

つまり、本実施の形態においては、サポート抽選の結果が当選結果である場合又は同サポート抽選の結果が外れ結果となり且つリーチ発生用の抽選に当選した場合に、リーチ表示を実行可能となっている。

【0238】

なお、詳細については後述するが、リーチ表示には、変動表示態様が互いに異なるノーマルリーチ表示とスーパーリーチ表示とが設けられている。リーチ発生用変動表示時間テーブルには、ノーマルリーチ表示及びスーパーリーチ表示それぞれに対応した変動表示時間情報が設定されており、当該テーブルを参照することによって、それぞれのリーチ表示に対応した変動表示時間情報が取得される。なお、リーチ表示の種類の決定に関しては、リーチ表示の種類と変動種別カウンタCSの値とが対応したテーブルが設けられており、当該テーブルを参照することで、今回の変動種別カウンタCSの値に対応したリーチ表示が決定される。

【0239】

一方、サポート非当選であり且つリーチ発生に対応していない場合（完全外れの場合）には、変動表示時間テーブル記憶エリア623に記憶されているリーチ非発生用変動表示時間テーブルを参照して今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動表示時間を取得し、その変動表示時間情報を上記変動表示時間カウンタエリアにセットする。その後、本設定処理を終了する。

【0240】

以上のとおり、スルーゲート82、84に係る各遊技回の変動表示時間は、リーチ発生の有無、リーチ表示の種類、保留情報の数及び変動種別カウンタの値等をパラメータとして決定される。

【0241】

なお、詳細については詳述するが、本実施の形態においては、低頻度サポートモードにおいては、リーチ非発生時における変動表示時間情報は、スルーゲート保留記憶数Mの数が多いほど変動表示時間が短くなるように設定されている。また、高頻度サポートモードにおいては、リーチ発生／非発生について変動表示時間の実質的な差が生じない構成となっている。

【0242】

ステップS1106の設定処理を実行した後はステップS1107に進む。ステップS1107では、スルーゲート用の変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。スルーゲート用の変動開始コマンドには、リーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報が含まれる。また、スルーゲート用の種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、遊技結果の情報としてサポート当選の有無を示す情報が含まれる。

10

【0243】

ステップS1107にて設定されたスルーゲート用の変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図28）におけるステップS701にて、報知・演出制御装置143に送信される。報知・演出制御装置143では、受信したスルーゲート用の変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回におけるランプ部26の発光パターンやスピーカ部29からの音の出力パターンを決定し、その決定した演出の内容が実行されるようにランプ部26及びスピーカ部29を制御する。また、報知・演出制御装置143は、上記スルーゲート用の変動開始コマンド及び種別コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置255に送信する。

20

【0244】

表示制御装置255では、受信したスルーゲート用の変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における図柄表示装置253（詳しくは第1変動表示領域ME1及び第3変動表示領域ME3）での変動表示パターンを決定し、その決定した変動表示パターンが実行されるように図柄表示装置253を表示制御する。その後、ステップS1108にて主表示ユニット105のスルーゲート用表示部D3にて絵柄の変動表示を開始させた後に、本変動開始処理を終了する。

【0245】

なお、報知・演出制御装置143及び表示制御装置255においては主制御装置162からの情報に基づいて遊技状態を把握しており、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態である場合には、上記スルーゲート用の変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいてリーチ演出を実行するものの、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態である場合には、上記スルーゲート用の変動開始コマンド及び種別コマンドに関係なくリーチ表示を実行しない（リーチ非発生時と同様の表示を実行する）構成となっている。

30

【0246】

スルーゲート用制御処理（図30）の説明に戻り、主表示ユニット105のスルーゲート用表示部D3にて絵柄の変動表示又は確定表示が行われている場合には、ステップS906～ステップS909の遊技回進行用処理を実行する。遊技回進行用処理では、先ずステップS906にて、今回の遊技回の変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、RAM604の変動表示時間カウンタエリアに格納されているスルーゲート用の変動表示時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動表示時間情報の値は、上述したように、変動表示時間の設定処理（図32）においてセットされる。また、このセットされた変動表示時間情報の値は、タイマ割込み処理（図23）が起動される度に、1ディクリメント（減算）される。

40

【0247】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップS907にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、主表示ユニット105のスルーゲート用表示部D3における表示態様を変更する。その後、本遊技回制御処理を終了する。

【0248】

変動表示時間が経過している場合には、ステップS908にて変動終了処理を実行する

50

。変動終了処理では、確定表示の開始タイミングである場合には上記ステップS 1 1 0 3 , S 1 1 0 5 のいずれかの処理にてRAM 6 0 4 に記憶した情報を特定し、その情報に対応した絵柄がスルーゲート用表示部D 3 に停止表示されるように当該スルーゲート用表示部D 3 を制御する。確定表示中である場合には確定表示時間が経過するまで絵柄の停止表示を継続する。

【0 2 4 9】

続くステップS 9 0 9 では、確定表示の開始タイミングである場合にスルーゲート用の変動終了コマンドを設定する。その後、本遊技回制御処理を終了する。ステップS 9 0 9 にて設定されたスルーゲート用の変動終了コマンドは、通常処理（図2 3）におけるステップS 7 0 1 にて、報知・演出制御装置1 4 3 に送信される。報知・演出制御装置1 4 3 10
では、受信したスルーゲート用の変動終了コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置2 5 5 に送信する。表示制御装置2 5 5 では、当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組み合わせを確定表示（最終停止表示）させる。

【0 2 5 0】

次に、図3 3～図3 5 のフローチャートを参照して、ステップS 8 0 2 の作動口用制御処理について説明する。

【0 2 5 1】

（作動口用制御処理）

作動口用制御処理においては先ず、図3 3 に示すように、ステップS 1 2 0 1 にて開閉 20
実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 0 4 の各種フラグ格納エリア6 3 5 に開閉実行モードフラグが格納されているか否かに基づいてステップS 1 2 0 1 の判定を行う。開閉実行モードフラグについては、開閉実行モードが開始される場合に格納され、当該開閉実行モードが終了する場合に消去されるフラグである。

【0 2 5 2】

ステップS 1 2 0 1 にて肯定判定をした場合には、ステップS 1 2 0 2 以降の処理、すなわちステップS 1 2 0 3～ステップS 1 2 0 5 の遊技回開始用処理及びステップS 1 2 0 6～ステップS 1 2 1 5 の遊技回進行処理のいずれも実行することなく、本作動口用制御処理を終了する。

【0 2 5 3】

開閉実行モード中でない場合には、ステップS 1 2 0 1 にて否定判定をしステップS 1 2 0 2 に進む。ステップS 1 2 0 2 では、作動口3 4 1 に係る遊技回中であるか否かを判定する。具体的には、主表示ユニット1 0 5 の作動口用表示部D 1 にて絵柄の変動表示～ 30
確定表示が行われている最中であるか否かを判定する。作動口用表示部D 1 にて絵柄の変動表示～変動表示が行われていない場合には、ステップS 1 2 0 3～ステップS 1 2 0 5 の遊技回開始用処理に進む。

【0 2 5 4】

遊技回開始用処理においては先ず、ステップS 1 2 0 3 にて作動口保留記憶数Nが「0」か否かを判定する。作動口保留記憶数Nが「0」である場合とは、作動口用保留エリア 40
6 3 2 の保留エリアRaに保留情報が記憶されていないことを意味する。したがって、そのまま本作動口用制御処理を終了する。

【0 2 5 5】

一方、作動口保留記憶数Nが「0」でない場合には、ステップS 1 2 0 4 にて作動口用保留エリア6 3 2 の保留エリアRaに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップS 1 2 0 5 にて主表示ユニット1 0 5 の作動口用表示部D 1 における絵柄の変動表示及び図柄表示装置2 5 3 における図柄の変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本作動口用制御処理を終了する。

【0 2 5 6】

ここで、ステップS 1 2 0 4 の作動口用データ設定処理及びステップS 1 2 0 5 の作動口用変動開始処理について詳細に説明する。

10

20

30

40

50

【0257】

（作動口用データ設定処理）

図34に示すように、作動口用データ設定処理ではまず、ステップS1301にて作動口保留記憶数Nを1デクリメントする。続くステップS1302では、作動口用の保留エリアRaの第1エリアRa1に格納された保留情報（データ）を実行エリアAEに移動させる。その後、ステップS1303にて、保留エリアRaの各エリアRa2～Ra4に格納された保留情報をシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1エリアRa1～第4エリアRa4に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第1エリアRa1のデータをクリアするとともに、第2エリアRa2→第1エリアRa1、第3エリアRa3→第2エリアRa2、第4エリアRa4→第3エリアRa3といった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

10

【0258】

続くステップS1304では、保留エリアRaのデータのシフトが行われたことを報知・演出制御装置143に認識させるための情報である作動口用のシフト時コマンドを設定する。その後、本データ設定処理を終了する。設定された作動口用のシフト時コマンドは、通常処理（図28）におけるステップS701にて報知・演出制御装置143に送信される。報知・演出制御装置143においては、作動口用のシフト時コマンドを受信することで、作動口341に係る保留情報についてシフトが発生した旨を把握する。

【0259】

（作動口用変動開始処理）

20

次に、ステップS1205の作動口用変動開始処理について、図35のフローチャートを参照して説明する。

【0260】

作動口用変動開始処理では、先ずステップS1401にて、今回の変動開始処理にて参照した保留情報が大当たり又は特別当たりに対応しているか否かを判定するための当否判定処理を実行する。具体的には、実行エリアAEに格納された保留情報のうち当否判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタC1から取得した情報を把握する。そして、ROM603の当否テーブル記憶エリア621に記憶された当否テーブルを参照して、上記把握した情報が大当たり又は特別当たりに対応した情報に含まれているかを特定する。

【0261】

30

続くステップS1402では、ステップS1401における当否判定の結果が大当たりに対応した結果であるか否かを判定する。大当たりに対応した結果である場合には、ステップS1403にて種別判定処理を実行する。種別判定処理では、実行エリアAEに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち当たり種別カウンタC2から取得した乱数値を把握する。また、ROM603の振分テーブル記憶エリア622に記憶された振分テーブルを参照して、上記把握した種別判定用の情報が大当たりAに対応した情報及び大当たりBに対応した情報の何れに含まれているかを特定する。

【0262】

続くステップS1404では大当たり用の停止結果設定処理を実行し、ステップS1405では今回の遊技回の当否判定結果が大当たり結果であることをMPU602にて特定するための情報として大当たりフラグをRAM604の各種フラグ格納エリア635にセットする。

40

【0263】

ステップS1402にて大当たり非当選であると判定した場合には、ステップS1406に進む。ステップS1406では、今回の当否判定の結果が特別当たり結果であるか否かを判定する。特別当たり結果である場合にはステップS1406にて肯定判定をしてステップS1407に進む。ステップS1407では特別当たり用の停止結果設定処理を実行し、ステップS1408では今回の遊技回の当否判定結果が特別当たり結果であることをMPU602にて特定するための情報として特別当たりフラグをRAM604の各種フラグ格納エリア635にセットする。

50

【0264】

今回の遊技回の当否判定結果が大当たり及び特別当たりの何れでもない場合には、ステップS1406にて否定判定をしてステップS1409に進み、外れ用の停止結果設定処理を実行する。

【0265】

ステップS1404、S1407、S1409の停止結果設定処理では、主表示ユニット105の作動口用表示部D1に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、ROM603の停止結果テーブル記憶エリアに記憶されている停止結果テーブルを参照して特定し、その特定した情報をRAM604に記憶する。

【0266】

ステップS1405、S1408、S1409のいずれかの処理を実行した後は、ステップS1410にて、変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、先ず、上記当否抽選に当選しているか否かを判定する。具体的には、RAM604の各種フラグ格納エリア635に大当たりフラグ又は特別当たりフラグが格納されているか否かを判定する。上記当否抽選の結果が外れ結果である場合には、今回の遊技回において図柄表示装置253にてリーチ表示を発生させる否かを判定する。具体的には、実行エリアAEに格納されているリーチ乱数カウンタC3の値がリーチ発生に対応した値である場合には、リーチ表示発生とする。リーチ乱数カウンタC3の値を用いたリーチ発生の有無の特定に際しては、ROM603のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【0267】

大当たりである場合、特別当たりである場合、外れであってもリーチ発生に対応している場合には、ROM603の変動表示時間テーブル記憶エリア623に記憶されているリーチ発生用変動表示時間テーブルを参照して今回の変動種別カウンタCSの値等に対応した変動表示時間情報を取得し、その変動表示時間情報をRAM604の各種カウンタエリア634に設けられた作動口341用の変動表示時間カウンタエリア（変動表示時間計測手段）にセットする。その後、本設定処理を終了する。

【0268】

つまり、本実施の形態においては、当否抽選の結果が大当たり結果又は特別当たり結果である場合、同当否抽選の結果が外れ結果となり且つリーチ発生用の抽選に当選した場合に、リーチ表示を実行可能となっている。

【0269】

詳細については後述するが、リーチ表示には、変動表示態様が互いに異なるノーマルリーチ表示とスーパーリーチ表示とが設けられている。リーチ発生用変動表示時間テーブルには、ノーマルリーチ表示及びスーパーリーチ表示それぞれに対応した変動表示時間情報が設定されており、当該テーブルを参照することによって、それぞれのリーチ表示に対応した変動表示時間情報が取得される。なお、リーチ表示の種類の決定に関しては、リーチ表示の種類と変動種別カウンタCSの値とが対応したテーブルが設けられており、当該テーブルを参照することで、今回の変動種別カウンタCSの値に対応したリーチ表示が決定される。

【0270】

一方、サポート非当選であり且つリーチ発生に対応していない場合（完全外れの場合）には、変動表示時間テーブル記憶エリア623に記憶されているリーチ非発生用変動表示時間テーブルを参照して今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動表示時間を取得し、その変動表示時間情報を上記変動表示時間カウンタエリアにセットする。その後、本設定処理を終了する。

【0271】

以上のとおり、作動口341に係る各遊技回の変動表示時間は、リーチ発生の有無、リーチ表示の種類、保留情報の数及び変動種別カウンタの値等をパラメータとして決定される。

【0272】

なお、詳細については詳述するが、本実施の形態においては、高頻度サポートモードにおいては、リーチ非発生時における変動表示時間情報は、スルーゲート保留記憶数Mの数が多いほど変動表示時間が短くなるように設定されている。

【0273】

ステップS1410にて変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップS1411に進み、作動口用の変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。作動口用の変動開始コマンドには、リーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報が含まれる。また、作動口用の種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、遊技結果の情報として、大当たりA、大当たりB、外れの情報などが含まれる。

10

【0274】

ステップS1411にて設定された作動口用の変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図28）におけるステップS701にて、報知・演出制御装置143に送信される。報知・演出制御装置143では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回におけるランプ部26の発光パターンやスピーカ部29からの音の出力パターンを決定し、その決定した演出の内容が実行されるようにランプ部26及びスピーカ部29を制御する。また、報知・演出制御装置143は、上記変動開始コマンド及び種別コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置255に送信する。

【0275】

表示制御装置255では、受信した作動口用の変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における図柄表示装置253での変動表示パターンを決定し、その決定した変動表示パターンが実行されるように図柄表示装置253を表示制御する。その後、ステップS1412にて主表示ユニット105の作動口用表示部D1にて絵柄の変動表示を開始させた後に、本変動開始処理を終了する。

20

【0276】

なお、報知・演出制御装置143及び表示制御装置255においては主制御装置162からの情報に基づいて遊技状態を把握しており、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態である場合には、上記作動口用の変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいてリーチ演出を実行するものの、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態である場合には、上記スルーゲート用の変動開始コマンド及び種別コマンドに関係なくリーチ表示を実行しない（リーチ非発生時と同様の表示を実行する）構成となっている。

30

【0277】

作動口用制御処理（図33）の説明に戻り、主表示ユニット105の作動口用表示部D1にて絵柄の変動表示又は確定表示が行われている場合には、ステップS1206～ステップS1215の遊技回進行用処理を実行する。遊技回進行用処理では、先ずステップS1206にて、今回の遊技回の確定表示時間が経過したか否かを判定する。確定表示時間が経過していない場合には、ステップS1206にて否定判定をしてステップS1207に進む。

【0278】

作動口用表示部D1における絵柄の変動表示時間を経過しておらず且つ特別入球部88（特別入賞口331）への入賞が発生していない場合には、ステップS1207にて肯定判定をし、ステップS1208に進む。ステップS1208にて変動表示用処理を実行した後は、本作動口用制御処理を終了する。変動表示用処理においては、主表示ユニット105の作動口用表示部D1における表示態様を変更する。

40

【0279】

作動口用表示部D1における絵柄の変動表示時間を経過した場合又は特別入球部88（特別入賞口331）への入賞が発生した場合には、ステップS1207にて肯定判定をしてステップS1209に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理では、上記ステップS1404、S1407、S1409のいずれかの処理にてRAM604に記憶した情報を特定し、その情報に対応した絵柄が作動口用表示部D1に停止表示されるように当該

50

作動口用表示部 D 1 を制御する。

【0280】

その後、作動口用の変動終了コマンドを設定し、本作動口用制御処理を終了する。ステップ S 1 2 1 0 にて設定された作動口用の変動終了コマンドは、通常処理（図 2 3）におけるステップ S 7 0 1 にて、報知・演出制御装置 1 4 3 に送信される。報知・演出制御装置 1 4 3 では、受信した作動口用の変動終了コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 2 5 5 に送信する。表示制御装置 2 5 5 では、当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組み合わせを確定表示（最終停止表示）させる。

【0281】

ステップ S 1 2 0 6 の説明に戻り、当該ステップ S 1 2 0 6 にて肯定判定をした場合、すなわち作動口用表示部 D 1 における絵柄の確定表示時間を経過したタイミングである場合には、ステップ S 1 2 1 1 に進む。ステップ S 1 2 1 1 では、電動役物 8 7 によるサポートモードが高頻度サポートモードとなっているか否かを判定する。ステップ S 1 2 1 1 にて否定判定をした場合には、そのまま本作動口用制御処理を終了する。ステップ S 1 2 1 1 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 1 2 1 2 に進む。

【0282】

ステップ S 1 2 1 2 では、R A M 6 0 4 の各種カウンタエリア 6 3 4 に設けられた遊技回数カウンタの値を更新する（1 ディクリメントする）。遊技回数カウンタは、開閉実行モードが終了して高頻度サポートモードへ移行する場合に、所定の値（本実施の形態においては「80」）がセットされるカウンタであり、当該遊技回数カウンタによって高頻度サポートモードが維持される残り遊技回数が規定されている。

【0283】

続くステップ S 1 2 1 3 では、更新された遊技回数カウンタの値が「0」となっているか否かを判定する。ステップ S 1 2 1 3 にて否定判定をした場合には、そのまま本作動口用制御処理を終了する。ステップ S 1 2 1 3 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 1 2 1 4 に進む。ステップ S 1 2 1 4 では、R A M 6 0 4 の各種フラグ格納エリア 6 3 5 に格納されている高頻度サポートモードフラグを消去する。高頻度サポートモードフラグは、開閉実行モードの終了に伴って高頻度サポートモードへ移行する場合に格納されるフラグであり、主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 においてはこのフラグの有無によってサポートモードが何れとなっているかを把握している。ステップ S 1 2 1 4 にて高頻度サポートモードフラグが消去されることにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【0284】

その後、ステップ S 1 2 1 5 にて低頻度サポートモード移行コマンドをセットした後、本作動口用制御処理を終了する。低頻度サポートモード移行コマンドは、通常処理（図 2 3）におけるステップ S 7 0 1 にて、報知・演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【0285】

報知・演出制御装置 1 4 3 では、受信した低頻度サポートモード移行コマンドに基づいて当該低頻度サポートモード移行コマンドに対応した移行演出の内容を決定し、その決定した移行演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。具体的には、図柄表示装置 2 5 3 には低頻度サポートモードへの移行を示す画像とともに左ルートへ向けて遊技球を発射すべき旨のメッセージ等が表示されることとなる。

【0286】

また、報知・演出制御装置 1 4 3 では、受信した低頻度サポートモード移行コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 2 5 5 に送信する。報知・演出制御装置 1 4 3 及び表示制御装置 2 5 5 では、当該低頻度サポートモード移行コマンドを受信することにより、図柄表示装置 2 5 3 における主たる表示演出の対象、すなわち第 3 変動表示領域 M E 3 における図柄表示の対象を作動入球部 9 0（作動口 3 4 1）に係る保留情報からスルーゲート 8 2，8 4 に係る保留情報に切り替える。

10

20

30

40

50

【0287】

次に、図36及び図37のフローチャートを参照して、ステップS705の電役サポート用処理について説明する。

【0288】

(電役サポート用処理)

図36に示すように、電役サポート用処理においては先ず、ステップS1501にて電動役物87の開閉部材321が開状態(開放中)となっているか否かを判定する。具体的には、RAM604の各種フラグ格納エリア635にサポートフラグが格納されているか否かを判定する。サポートフラグは、開閉部材321が閉状態から開状態に切り替わる際に格納され、閉状態に復帰する際に消去されるフラグである。

10

【0289】

ステップS1501にて否定判定をした場合には、ステップS1502に進む。ステップS1502ではサポート開始時のオープニング期間中であるか否かを判定する。オープニング期間中でない場合には、ステップS1502にて否定判定をしてステップS1503に進む。ステップS1503ではスルーゲート用表示部D3にて絵柄の確定表示を終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップS1503にて否定判定をした場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップS1503にて肯定判定をした場合には、ステップS1504に進む。

【0290】

ステップS1504ではRAM604の各種フラグ格納エリア635にサポート当選フラグが格納されているか否かを判定する。サポート当選フラグが格納されていない場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。サポート当選フラグが格納されている場合には、ステップS1505に進む。

20

【0291】

ステップS1505では、オープニング期間の設定処理を実行する。具体的には、電動役物87を閉状態から開状態に切り替える前の待機期間を設定する。続くステップS1506では、RAM604の各種フラグ格納エリア635に格納されている上記サポート当選フラグを消去する。なお、本実施の形態では、この待機期間は1secとなっており、遊技球が連続して発射される場合の発射周期(0.6sec)よりも長くなっている。これにより、例えば高頻度サポートモード中にサポート当選が連続する場合であっても、右

30

【0292】

ステップS1502の説明に戻り、当該ステップS1502にて肯定判定をした場合、すなわち開閉部材321を開状態に切り替える前のオープニング期間中である場合には、ステップS1507に進む。ステップS1507では、オープニング期間(待機期間)が終了するタイミングであるか否かを判定する。ステップS1507にて否定判定をした場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップS1507にて肯定判定をした場合にはステップS1508に進む。

【0293】

ステップS1508では、開閉部材321を閉状態から開状態に切り替えるべく、開閉用の駆動部322へ駆動信号を出力する。これにより、開閉部材321が開状態となって、第1可変入球ユニット86への入球が許容されることとなる。続くステップS1509では、第1可変入球ユニット86に流入した遊技球が通過する流路を第2通路部314側の第2流路から第1通路部313側の第1流路へ切り替える。具体的には、振分用の駆動部326へ駆動信号を出力し、振分部材325を第2振分状態から第1振分状態に切り替える。なお、振分部材325を第2振分状態から第1振分状態に切り替える場合の所要期間については、第1可変入球ユニット86の入球口311を通過した遊技球が第1通路部313及び第2通路部314の分岐部分に到達するのに必要な所要期間(0.5sec)よりも短くなっている。

40

50

【0294】

その後は、ステップS1510にて役物タイマカウンタYTに「750」（3secに相当）をセットし、ステップS1511にてRAM604の各種フラグ格納エリア635にサポートフラグをセットした後、本電役サポート用処理を終了する。

【0295】

ステップS1501の説明に戻り、当該ステップS1501にて肯定判定をした場合、すなわちRAM604の各種フラグ格納エリア635にサポートフラグが格納されている場合には、ステップS1512にて電役切替処理を実行する。以下、図37を参照して電役切替処理について説明する。

【0296】

（電役切替処理）

電役切替処理においてはまず、ステップS1601にて役物タイマカウンタYTの更新処理を実行する。具体的には、役物タイマカウンタYTの値を1ディクリメントする。続くステップS1602では役物タイマカウンタYTの値が「0」になっているか否かを判定する。ステップS1602にて否定判定をした場合にはステップS1603に進む。

【0297】

ステップS1603では電動役物87によるサポートモードが高頻度サポートモードとなっているか否かを判定する。ステップS1603にて否定判定をした場合には、そのまま本電役切替処理を終了する。ステップS1603にて肯定判定をした場合には、ステップS1604に進む。ステップS1604では役物タイマカウンタYTの値が「700」となっているか否かを判定する。すなわち、開閉部材321を開状態に切り替えてから0.2secが経過したタイミングであるか否かを判定する。ステップS1605にて否定判定をした場合にはそのまま本電役切替処理を終了する。ステップS1605にて肯定判定をした場合にはステップS1605に進む。

【0298】

ステップS1605では、振分用の駆動部326への駆動信号の出力を停止する。これにより、振分部材325が第1振分状態から第2振分状態に復帰し、第1可変入球ユニット86の流路が上記第1流路から第2流路に切り替わる。なお、本実施の形態においては、第1振分状態に維持される期間（およそ0.2sec）は、第1可変入球ユニット86の入球口311を通過した遊技球が第1通路部313及び第2通路部314の分岐部分に到達するのに必要な所要期間（0.5sec）よりも短くなっている。つまり、高頻度サポートモード中である場合には、開閉部材321が開状態となった直後に第1可変入球ユニット86（入球口311）に遊技球が入球したとしても、当該遊技球が第1通路部313及び第2通路部314の分岐部分に到達する前に振分部材325が第2振分状態に復帰する。これにより、第1通路部313への遊技球の流入が回避される。

【0299】

ステップS1602の説明に戻り、当該ステップS1602にて肯定判定をした場合、すなわち役物タイマカウンタYTの値が「0」となっている場合には、ステップS1606に進む。ステップS1606では開閉用の駆動部322への駆動信号の出力を停止し、開閉部材321を開状態から閉状態に切り替える。続くステップS1607ではRAM604の各種フラグ格納エリア635に格納されているサポートフラグを消去し、ステップS1605にて第1流路への復帰処理を実行した後、本電役切替処理を終了する。つまり、低頻度サポートモード中である場合には、開閉部材321が開状態から閉状態に復帰するタイミングで振分部材325も第1振分状態から第2振分状態に復帰する。

【0300】

本実施の形態においては、高頻度サポートモード中に第1可変入球ユニット86（入球口311）へ入球した遊技球は、そのほとんどが第2通路部314へ流入するのに対して、低頻度サポートモード中に第1可変入球ユニット86（入球口311）へ入球した遊技球については、そのほとんどが第1通路部313へ流入することとなる。

【0301】

次に、図 38～図 42 のフローチャートを参照して、ステップ S 704 の遊技状態移行処理について補足説明する。

【0302】

(遊技状態移行処理)

図 38 に示すように、遊技状態移行処理においては先ず、ステップ S 1701 にて開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、RAM 604 の各種フラグ格納エリア 635 に開閉実行モードフラグが格納されているか否かに基づいて開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードに移行する際に各種フラグ格納エリア 635 に格納され、開閉実行モードが終了する際に消去されるフラグである。

10

【0303】

ステップ S 1701 にて否定判定をした場合には、ステップ S 1702 に進む。ステップ S 1702 では開閉実行モードへの移行条件が成立したか否かを判定する。具体的には、作動口 341 への入賞に基づく抽選にて大当たり又は特別当たりとなった遊技回において作動口用表示部 D1 における絵柄の確定表示が終了したタイミングである場合、又は特別入球部 88 (特別入賞口 331) への入賞が発生したタイミングである場合に、開閉実行モードへの移行条件成立となる。ステップ S 1702 にて否定判定をした場合にはそのまま本遊技状態移行処理を終了する。ステップ S 1702 にて肯定判定をした場合にはステップ S 1703 に進む。

【0304】

ステップ S 1703 では、今回の移行契機が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S 1703 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 1704 に進む。ステップ S 1704 では、今回の開閉実行モードが大当たり A を契機としている場合には、RAM 604 の各種カウンタエリア 634 に設けられたラウンドカウンタ RC に「16」をセットし、今回の開閉実行モードが大当たり B に対応している場合には当該ラウンドカウンタ RC に「10」をセットする。ラウンドカウンタ RC はラウンドが消化される毎に「1」ずつ減算される構成となっており、当該ラウンドカウンタ RC によって開閉実行モードにおけるラウンド数が規定されている。

20

【0305】

ステップ S 1703 にて否定判定をした場合、すなわち今回の開閉実行モードが特別当たり又は特別入賞口 331 への入賞を契機としている場合には、ステップ S 1606 にて RAM 604 の各種フラグ格納エリア 635 に V 入賞モードフラグをセットし、続くステップ S 1707 にてラウンドカウンタ RC に「1」をセットする。

30

【0306】

ステップ S 1704、S 1707 にてラウンドカウンタ RC の設定処理を実行した後は、ステップ S 1705 に進む。ステップ S 1705 では RAM 604 の各種フラグ格納エリア 635 に高頻度サポートモードフラグが格納されている場合に、当該高頻度サポートモードフラグを消去する。つまり、開閉実行モード中は電動役物 87 によるサポートモードが強制的に低頻度サポートモードに切り替えられることとなる。

【0307】

続くステップ S 1708 では開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、先ず開閉実行モードのオープニング用に可変入賞装置 94、95 の大入賞口 411、431 の開放を開始することなくそれら可変入賞装置 94、95 を待機させるためのオープニング用待機期間 (開始用待機期間) を設定する。具体的には、RAM 604 の各種カウンタエリア 634 に設けられた待機期間用カウンタエリアに、ROM 603 に予め記憶されているオープニング用の待機期間情報をセットする。この待機期間については電動役物 87 の開閉部材 321 が開状態に維持される期間よりも長くなるように設定されている。これは、開閉部材 321 が開状態に維持されて、第 2 可変入球ユニット 93 側への遊技球の流下が難しくなっている間に可変入賞装置 94、95 が開放されることを抑制し、それら可変入賞装置 94、95 への入球が発生しやすくさせる工夫である。

40

50

【0308】

ステップS1708にて開閉実行モードの開始処理を実行した後は、ステップS1709に進む。ステップS1709ではオープニングコマンドの設定処理を行う。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図28）におけるステップS701にて、報知・演出制御装置143及び表示制御装置255に送信される。報知・演出制御装置143では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置253における表示態様が含まれており、この決定された表示態様は報知・演出制御装置143から表示制御装置255に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置255では、主制御装置162から受信したオープニングコマンドや報知・演出制御装置143から受信した表示内容コマンドに基づいて、今回の開閉実行モードに対応した表示、例えば大当たりに対応する表示内容としてのキャラクタ等の動画表示、背景画像等の切り替えがなされるように図柄表示装置253の表示制御を実行する。

10

【0309】

ステップS1709にてオープニングコマンド設定処理を実行した後はステップS1710にて外部信号設定処理を実行し、本遊技状態移行処理を終了する。ステップS1710の外部信号設定処理では、RAM604に、上記各種大当たりフラグ及び特別当たりフラグのいずれかが格納されているか否かを判定し、いずれかのフラグが格納されている場合には、遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータHC）に大当たり又は特別当たりが発生した旨を示す信号が出力される。この外部信号を受信することにより当該管理制御装置にて、特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行した旨が把握される。

20

【0310】

ステップS1701の説明に戻り、開閉実行モード中である場合には当該ステップS1701にて肯定判定をし、ステップS1711に進む。ステップS1711では、オープニング用の待機期間が経過したか否かを判定する。オープニング用の待機期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング用の待機期間が経過している場合には、ステップS1712にて大入賞口開閉処理を実行する。

【0311】

ここで、図39～図41のフローチャートを参照して大入賞口開閉処理について説明する。

30

【0312】

（大入賞口開閉処理）

図39に示すように、大入賞口開閉処理においては先ず、ステップS1801にてRAM604の各種フラグ格納エリア635にV入賞モードフラグが格納されているか否かを判定する。ステップS1801にて肯定判定をした場合には、ステップS1802にて第1開閉処理を実行し、ステップS1801にて否定判定をした場合には、ステップS1803にて第2開閉処理を実行する。つまり、第1開閉処理は、作動入球部90（作動口341）への入球に基づく抽選にて特別当たり結果となった場合又は特別入球部88（特別入賞口331）への入球が発生した場合に実行される開閉処理であり、第2開閉処理は、作動入球部90（作動口341）への入球に基づく抽選にて大当たり結果となった場合又は第1可変入賞装置94の有利入球部414への入球が発生した場合に実行される開閉処理である。

40

【0313】

（第1開閉処理）

図40に示すように、第1開閉処理においては先ず、ステップS1901にて第1可変入賞装置94の第1大入賞口411が開放中であるか否かを判定する。具体的には、第1可変入賞装置94のシャッタ用駆動部422の駆動状態に基づいて係る判定を行う。第1大入賞口411が開放中でない場合には、第1可変入賞装置94（第1大入賞口411）対応の閉鎖条件の設定処理（開放時設定処理）として、ステップS1902～ステップ

50

S 1 9 0 3 の処理を実行する。

【0 3 1 4】

具体的には、ステップ S 1 9 0 2 にて R A M 6 0 4 の各種カウンタエリア 6 3 4 に設けられたタイマカウンタ T C 1 に「1 5 0 0 0」（3 0 s e c に相当）をセットする。タイマカウンタ T C 1 は、大入賞口 4 1 1, 4 3 1 の開放期間やインターバル期間（ラウンド間インターバル期間）等を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図 2 3 参照）が実行される度にその値が「1」ずつ減算される。そして、ステップ S 1 9 0 3 では、R A M 6 0 4 の各種カウンタエリア 6 3 4 に設けられた入賞カウンタ P C に「1 0」をセットする。この入賞カウンタ P C は可変入賞装置 9 4, 9 5 への入賞が発生するごとに「1」ずつ減算される。

10

【0 3 1 5】

続くステップ S 1 9 0 4 では、第 1 大入賞口 4 1 1 の開放処理を実行する。具体的には、第 1 大入賞口 4 1 1 を開放すべくシャッタ用駆動部 4 2 2 への駆動信号の出力を開始し、第 1 シャッタ 4 2 1 を閉状態から開状態に切り替える。

【0 3 1 6】

ステップ S 1 9 0 4 にて開放処理を実行した後は、ステップ S 1 9 0 5 に進み、流路切替処理を実行する。流路切替処理においては、流路切替用駆動部 4 1 6 への駆動信号の出力を開始し、第 1 大入賞口 4 1 1 に流入した遊技球が第 2 分岐通路部 4 1 4 （有利入球部 4 1 4 ）へ向かうように球通路 3 1 2 の流路を切り替える。

【0 3 1 7】

20

ステップ S 1 9 0 5 にて流路切替処理を実行した後はステップ S 1 9 0 6 に進む。ステップ S 1 9 0 6 では第 1 可変入賞装置 9 4 （第 1 大入賞口 4 1 1 ）が開放されたことを示す開放コマンド設定して、本第 1 開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図 2 8 参照）におけるステップ S 7 0 1 にて、報知・演出制御装置 1 4 3 に送信される。報知・演出制御装置 1 4 3 では、上記受信した開放コマンドに基づいて、開放に対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【0 3 1 8】

ステップ S 1 9 0 1 の説明に戻り、当該ステップ S 1 9 0 1 にて第 1 可変入賞装置 9 4 （第 1 大入賞口 4 1 1 ）が開放中であると判定した場合にはステップ S 1 9 0 7 に進む。ステップ S 1 9 0 7 では、タイマカウンタ T C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。タイマカウンタ T C 1 の値が「0」でない場合には、ステップ S 1 9 0 8 に進み、検知センサ 4 1 9 からの検知情報（検知信号）に基づいて第 2 分岐通路部 4 1 4 （有利入球部 4 1 4 ）に遊技球が流入したか否かを判定する。

30

【0 3 1 9】

ステップ S 1 9 0 8 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 1 9 0 9 ～S 1 9 1 1 の V 入賞用処理を実行する。具体的には、先ずステップ S 1 9 0 9 にて R A M 6 0 4 の各種フラグ格納エリア 6 3 5 に V 入賞フラグをセットする。続くステップ S 1 9 1 0 では、V 入賞コマンドの出力処理を実行する。当該 V 入賞コマンドは、報知・演出制御装置 1 4 3 に出力され、報知・演出制御装置 1 4 3 では当該 V 入賞コマンドに基づいて有利入球部 4 1 4 への入賞が発生した旨の報知を行う。具体的には、スピーカ部 2 9 から有利入球部 4 1 4 への入賞が発生した旨を示す効果音を出力し、図柄表示装置 2 5 3 の表示画面 2 5 3 a における表示を有利入球部 4 1 4 への入賞に対応する表示に変更する。その後は、ステップ S 1 9 1 1 にて入賞カウンタ P C の値を「1」減算する。

40

【0 3 2 0】

ステップ S 1 9 1 1 の処理を実行した後、又はステップ S 1 9 0 8 にて否定判定をした場合には、ステップ S 1 9 1 2 に進む。ステップ S 1 9 0 2 では、検知センサ 4 1 8 からの検知情報（検知信号）に基づいて第 1 分岐通路部 4 1 3 に遊技球が流入したか否かを判定する。

【0 3 2 1】

50

ステップ S 1 9 1 1 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 1 9 1 3 ～ S 1 9 1 4 の通常入賞処理を実行する。具体的には、先ずステップ S 1 9 1 3 にて入賞コマンドの出力処理を実行する。当該入賞コマンドは、報知・演出制御装置 1 4 3 に出力され、報知・演出制御装置 1 4 3 では当該入賞コマンドに基づいて第 1 可変入賞装置 9 4 への入賞が発生した旨の報知を行う。その後は、ステップ S 1 9 1 4 にて入賞カウンタ P C の値を「1」減算する。

【0322】

ステップ S 1 9 1 4 の処理を実行した後、又はステップ S 1 9 1 2 にて否定判定をした場合には、ステップ S 1 9 1 5 に進む。ステップ S 1 9 1 5 では入賞カウンタ P C の値が「0」か否かを判定し、「0」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。ステップ S 1 9 1 5 にて肯定判定をした場合、又はステップ S 1 9 0 7 にて肯定判定をした場合（すなわちタイマカウンタ T C 1 の値が「0」であると判定した場合）には、大入賞口閉鎖条件が成立したことを意味する。この場合にはステップ S 1 9 1 6 にて第 1 可変入賞装置 9 4（第 1 大入賞口 4 1 1）を閉鎖すべくシャッタ用駆動部 4 2 2 への駆動信号の出力を停止する。これにより、第 1 シャッタ 4 2 1 を開状態から閉状態に復帰することとなる。続くステップ S 1 9 1 7 では流路切替部材 4 1 5 を第 1 振分状態に復帰させるべく、流路切替用駆動部 4 1 6 への駆動信号の出力を停止する。

【0323】

ステップ S 1 9 1 7 の復帰処理を実行した後はステップ S 1 9 1 8 に進む。ステップ S 1 9 1 7 では、R A M 6 0 4 の各種フラグ格納エリア 6 3 5 に V 入賞フラグが格納されているか否かを判定する。ステップ S 1 9 1 8 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 1 9 1 9 にてタイマカウンタ T C 1 に「1000」（2 s e c に相当）をセットし、ステップ S 1 9 2 0 にてラウンドカウンタ R C に「3」をセットする。これにより、開閉実行モードが継続されることとなる。

【0324】

ステップ S 1 9 1 8 にて否定判定をした場合にはステップ S 1 9 2 1 に進む。ステップ S 1 9 2 1 ではエンディングの開始処理を行う。当該開始処理では、開閉実行モードのエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング用待機時間（本実施の形態では 5 s e c）を設定する。具体的には、R A M 6 0 4 の各種カウンタエリア 6 3 4 に設けられた待機期間用カウンタエリアに、R O M 6 0 3 に予め記憶されているエンディング用の待機期間情報をセットする。

【0325】

その後、ステップ S 1 9 2 2 にてエンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 2 8）におけるステップ S 7 0 1 にて、報知・演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【0326】

ステップ S 1 9 2 2, S 1 9 2 0 の処理を実行した後は、ステップ S 1 9 2 3 にて R A M 6 0 4 の各種フラグ格納エリア 6 3 5 に格納されている V 入賞モードフラグを消去して、本第 1 開閉処理を終了する。次に、図 4 1 を参照して第 2 開閉処理について説明する。

【0327】

（第 2 開閉処理）

第 2 開閉処理においては先ず、ステップ S 2 0 0 1 にて第 2 可変入賞装置 9 5（第 2 大入賞口 4 3 1）が開放中であるか否かを判定する。具体的には、第 2 可変入賞装置 9 5 のシャッタ用駆動部 4 2 2 の駆動状態に基づいて係る判定を行う。第 2 大入賞口 4 3 1 が開放中でない場合には、ステップ S 2 0 0 2 に進む。

【0328】

ステップ S 2 0 0 2 ではラウンドカウンタ R C の値が「0」となっているか否かを判定する。ステップ S 2 0 0 2 にて否定判定をした場合にはステップ S 2 0 0 3 に進む。ステップ S 2 0 0 3 ではタイマカウンタ T C 1 の値が「0」となっているか否かを判定する。ステップ S 2 0 0 2 にて肯定判定をした場合又はステップ S 2 0 0 3 にて否定判定をした

場合には、そのまま本第2開閉処理を終了する。

【0329】

ステップS2003にて肯定判定をした場合には、第2可変入賞装置95（第2大入賞口431）対応の閉鎖条件の設定処理（開放時設定処理）として、ステップS2004～ステップS2007の処理を実行する。

【0330】

具体的には、先ずステップS2004にて第2可変入賞装置95（第2大入賞口431）の開放処理を実行する。この開放処理においては、第2大入賞口431を開放すべくシャッタ用駆動部442への駆動信号の出力を開始する。

【0331】

第2可変入賞装置95の開放処理を実行した後は、ステップS2005ではタイマカウンタTC1に「1500」（30secに相当）をセットし、続くステップS2006にて入賞カウンタPCに「10」をセットする。その後、ステップS2007にて開放コマンドを設定して本第2開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図28参照）におけるステップS701にて、報知・演出制御装置143に送信される。報知・演出制御装置143では、上記受信した開放コマンドに基づいて、開放に対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【0332】

ステップS2001の説明に戻り、当該ステップS2001にて第2可変入賞装置95（第2大入賞口431）が開放中であると判定した場合にはステップS2008に進み、タイマカウンタTC1の値が「0」か否かを判定する。タイマカウンタTC1の値が「0」でない場合にはステップS2009に進み、検知センサ445からの検知情報（検知信号）に基づいて第2大入賞口431に遊技球が入賞したか否かを判定する。

【0333】

入賞が発生している場合には、ステップS2010にて入賞コマンドの出力処理を実行する。当該入賞コマンドは、報知・演出制御装置143に出力され、報知・演出制御装置143では当該入賞コマンドに基づいて図柄表示装置253の表示画面253aにおける表示を変更する。

【0334】

ステップS2010にてコマンドの出力処理を実行した後は、ステップS2011に進む。ステップS2011では入賞カウンタPCの値を1ディクリメントし、続くステップS2012にて入賞カウンタPCの値が「0」か否かを判定し、「0」でない場合にはそのまま本第2開閉処理を終了する。

【0335】

ステップS2012にて肯定判定をした場合、すなわち入賞カウンタPCの値が「0」である場合、又はステップS2008にて肯定判定をした場合（すなわちタイマカウンタTC1の値が「0」であると判定した場合）には、大入賞口閉鎖条件が成立したことを意味する。この場合にはステップS2013にて第2可変入賞装置95（第2大入賞口431）を閉鎖すべくシャッタ用駆動部442への駆動信号の出力を停止する。

【0336】

続くステップS2014では、ラウンドカウンタRCの更新処理を行う。具体的には、ラウンドカウンタRCの値を「1」減算する。更新されたラウンドカウンタRCの値が「0」である場合には、ステップS2015にて否定判定をしてステップS2016に進む。ステップS2016ではタイマカウンタTC1に「1000」（2secに相当）をセットする。その後、ステップS2017にて閉鎖コマンドを設定し、本第2開閉処理を終了する。この設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図28）におけるステップS701にて、報知・演出制御装置143に送信される。報知・演出制御装置143では、受信した閉鎖コマンドに基づいて当該閉鎖コマンドに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【0337】

10

20

30

40

50

ステップ S 2 0 1 5 の説明に戻り、当該ステップ S 2 0 1 5 にてラウンドカウンタ R C の値が「0」であると判定した場合には、ステップ S 2 0 1 8 に進む。ステップ S 2 0 1 8 ではエンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、開閉実行モードのエンディング用に次の遊技回（作動口に係る遊技回）を開始することなく待機するためのエンディング用待機時間（本実施の形態では 5 s e c）を設定する。具体的には、R A M 6 0 4 の各種カウンタエリア 6 3 4 に設けられた待機期間用カウンタエリアに、R O M 6 0 3 に予め記憶されているエンディング用の待機期間情報をセットする。

【0338】

その後、ステップ S 2 0 1 9 にて、エンディングコマンドを設定した後に、本第 2 開閉処理を終了する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 2 8）におけるステップ S 7 0 1 にて、報知・演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【0339】

図 3 8 の遊技状態移行処理の説明に戻り、ステップ S 1 7 1 2 の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップ S 1 7 1 3 に進む。ステップ S 1 7 1 3 ではラウンドカウンタ R C の値が「0」となっているか否かを判定する。ラウンドカウンタ R C の値が「0」となっていない場合には、ステップ S 1 7 1 3 にて否定判定をして本遊技状態移行処理を終了する。ラウンドカウンタ R C の値が「0」となっている場合には、ステップ S 1 7 1 4 にてエンディングが終了したか否かを判定する。エンディング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【0340】

一方、ラウンドカウンタ R C の値が「0」であり且つエンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップ S 1 7 1 5 にて、開閉実行モード終了時の移行処理を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。ここで、図 4 2 を参照して、開閉実行モード終了時の移行処理について説明する。

【0341】

（開閉実行モード終了時の移行処理）

開閉実行モード終了時の移行処理においては先ず、ステップ S 2 1 0 1 にて今回の開閉実行モード（特別遊技状態）が大当たりを契機としているか否かを判定する。ステップ S 2 1 0 1 にて肯定判定をした場合にはステップ S 2 1 0 2 に進む。ステップ S 2 1 0 2 では R A M 6 0 4 の各種フラグ格納エリア 6 3 5 に高頻度サポートモードフラグをセットする。これにより、開閉実行モード終了後に移行する通常遊技状態では電動役物 8 7 によるサポートモードが高頻度サポートモードとなる。

【0342】

続くステップ S 2 1 0 3 では高頻度サポートモード移行コマンドを設定する。この設定された高頻度サポートモード移行コマンドは、通常処理（図 2 8）におけるステップ S 7 0 1 にて、報知・演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【0343】

報知・演出制御装置 1 4 3 では、受信した高頻度サポートモード移行コマンドに基づいて当該高頻度サポートモード移行コマンドに対応した移行演出の内容を決定し、その決定した移行演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。具体的には、図柄表示装置 2 5 3 には高頻度サポートモードへの移行を示す画像とともに右ルートへ向けて遊技球を発射すべき旨のメッセージ等が表示されることとなる。

【0344】

また、報知・演出制御装置 1 4 3 では、受信した高頻度サポートモード移行コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 2 5 5 に送信する。報知・演出制御装置 1 4 3 及び表示制御装置 2 5 5 では、当該高頻度サポートモード移行コマンドを受信することにより、図柄表示装置 2 5 3 における主たる表示演出の対象、すなわち第 3 変動表示領域 M E 3 における図柄表示の対象をスルーゲート 8 2, 8 4 に係る保留情報から作動入球部 9 0（作動口 3 4 1）に係る保留情報に切り替える。

【0345】

10

20

30

40

50

続くステップS2104ではRAM604の各種カウンタエリア634の遊技回数カウンタに「80」をセットする。遊技回数カウンタについては、作動入球部90（作動口341）に係る遊技回が実行される毎に「1」ずつ減算される構成となっており、上記高頻度サポートモードについては最長で当該遊技回数カウンタが「0」になるまで継続されることとなる。

【0346】

その後は、ステップS2105にて開閉実行モード用の各種フラグを消去して、本開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【0347】

ステップS2101にて否定判定をした場合、すなわち今回の開閉実行モードが大当たりを契機としていない場合には、ステップS2106に進む。ステップS2016では、RAM604の各種フラグ格納エリア635にV入賞フラグが格納されているか否かを判定する。ステップS2106にて否定判定をした場合、すなわち今回の開閉実行モードが大当たりを契機としていないわけではなく且つ開閉実行モード中に有利入球部414への入賞が発生していない場合には、ステップS2105のフラグ消去処理を実行した後、本開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップS2016にて肯定判定をした場合には、ステップS2102～S2105の各処理を実行した後、本開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【0348】

ここで、遊技の流れ及び設定値による挙動の違いについて補足説明する。

【0349】

既に説明したように、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては、右ルートへ遊技球を発射するよりも左ルートへ遊技球を発射した方が遊技者にとって遊技が有利に進む。左ルートへ発射された遊技球が入球ユニット83へ流入すると、スルーゲート84への入賞に基づいてサポート抽選が実行され且つ一般入賞口85への入賞に基づいて賞球が付与される。図20に示すように、サポート抽選に当選する確率については、設定1～設定3の何れにおいても1/200となっており、設定値による優劣の差が生じない構成となっている。

【0350】

サポート抽選に当選した場合には、右ルートに配設された第1可変入球ユニット86（電動役物87）の開閉部材321が閉状態から開状態に切り替わり、当該第1可変入球ユニット86（入球口311）への入球が許容される。入球口311への入球が発生すると、当該遊技球が第1通路部313へと流入する。これにより、特別入球部88の非電動役物89（開閉部材332）が閉状態から開状態に切り替わる。

【0351】

特別入球部88（特別入賞口331）へ遊技球が入球することにより、開閉実行モードへ移行し、第1可変入賞装置94の第1シャッタ421が閉状態から開状態に切り替わる。これにより、第1可変入賞装置94の第1大入賞口411への入球が許容される。第1大入賞口411へ入球した遊技球が有利入球部414へ流入することで、開閉実行モードが継続され、第2可変入賞装置95の第2シャッタ441が閉状態から開状態に切り替わる。第2可変入賞装置95の第2大入賞口431への入賞により、遊技球の持ち球が増加することとなる。

【0352】

有利入球部414への入賞が発生した場合には、開閉実行モード終了後に高頻度サポートモード対応の通常遊技状態へ移行することとなる。高頻度サポートモード中は、サポート抽選の確率が、設定1～設定3の何れについても98/100まで上昇する。これにより、電動役物87が開状態となる機会が増える。高頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては、開閉実行モード中と同様に右ルートへ遊技球を発射することで左ルートへ遊技球を発射する場合と比較して遊技が遊技者に有利に進む。

【0353】

10

20

30

40

50

右ルートに配設されたスルーゲート 8 2 への入賞に基づいてサポート抽選が実行され、このサポート抽選に当選することで、第 1 可変入球ユニット 8 6 の開閉部材 3 2 1 が閉状態から開状態に切り替わる。但し、低頻度サポートモードとは異なり、第 1 可変入球ユニット 8 6 の流路については主として第 2 流路に維持され、第 1 可変入球ユニット 8 6 の入球口 3 1 1 に入球した遊技球については、そのほとんどが第 2 通路部 3 1 4 へと流入する。これにより、作動入球部 9 0 の開閉部材 3 4 2 が閉状態から開状態に切り替わることとなる。

【0354】

既に説明したように、作動入球部 9 0 については入賞に基づいて遊技者に付与される特典が特別入球部 8 8 とは異なっている。すなわち、特別入球部 8 8 への入賞が発生した場合にはその全てにおいて第 1 可変入賞装置 9 4 が開放される構成となっているのに対して、作動入球部 9 0 への入賞が発生した場合には抽選により特別当たり結果となった場合のみ第 1 可変入賞装置 9 4 が開放される構成となっている。作動入球部 9 0 への入賞によって特別当たり結果となる確率については、設定 1 ～設定 3 の何れものについても $1/200$ となっている。また、作動入球部 9 0 への入賞が発生した場合の抽選では大当たり結果となる場合もあり、この場合には第 1 可変入賞装置 9 4 の有利入球部 4 1 4 への入賞を経由することなく第 2 可変入賞装置 9 5 が開放される構成となっている。つまり、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては、作動入球部 9 0 への入賞に基づく抽選にて当選結果となることが可変入賞装置 9 4, 9 5 を開放させる契機となっている。

【0355】

図 20 に示すように、作動入球部 9 0 に係る抽選においては特別当たりとなる確率が設定 1 ～設定 3 の何れにおいても $1/200$ で共通となっているのに対して、大当たりとなる確率については、設定 1 では $1/200$ 、設定 2 では $1/180$ 、設定 3 では $1/160$ となっており、設定 1 < 設定 2 < 設定 3 の順に有利度が高くなるように差が設けられている。つまり、特別当たりと比べて多くの出球が期待できる大当たりについては、設定値による優劣の差がある。以下の説明においては、相対的に出球の少ない当たりである特別当たりを「レギュラーボーナス (REG 又は RB)」、相対的に出球の多い当たりである大当たりを「ビッグボーナス (BIG 又は BB)」と称する。

【0356】

以下、図 4 3 を参照して、設定値による挙動の違いについて説明する。図 4 3 (a) は設定 1 における当選履歴を示す概略図、図 4 3 (b) は設定 3 における当選履歴を示す概略図である。

【0357】

図 4 3 (a) に示す例では、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態へ移行した後に連続して 5 回のボーナスが発生している。その内分けは、REG × 3 回、BIG × 2 回であり、僅かながら REG に偏った結果となっている。これに対して、図 4 3 (b) に示す例では、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態へ移行した後に連続して 5 回のボーナスが発生している点では図 4 3 (a) に示す例と同様である。しかしながら、その内分けについては、REG × 1 回、BIG × 4 回となっており、BIG に大きく偏った結果となっている。

【0358】

図 4 3 (a) に示す結果を見た遊技者は設定 3 への期待が低いと推測し、図 4 3 (b) に示す結果を見た遊技者は設定 3 への期待が高いと推測するものと想定される。つまり、高頻度サポートモード中に BIG が多発することにより、高設定への期待が高まることとなる。

【0359】

以上詳述したように、本実施の形態においては、大当たりを経由した第 2 可変入賞装置 9 5 の開放と、サポート当選を経由した第 2 可変入賞装置 9 5 の開放と、特別当たりを経由した第 2 可変入賞装置 9 5 の開放とを併用することにより、遊技への違和感を抑えつつ設定値による遊技球の挙動の変化を生じさせる構成となっている。

【0360】

ここで、図柄表示装置253によって抽選結果を遊技者に報知する構成は、遊技者が注目すべき箇所を集約して当該報知が見逃される機会を減らす上で有利であるものの、当該報知の態様が各抽選固有となれば、報知の態様から第2可変入賞装置95を開放する契機が異なっていることが目立ってしまい、遊技への違和感が生じやすくなると懸念される。本実施の形態においては、構成の複雑化を抑制しつつ上記不都合の発生を抑える工夫がなされていることを特徴の1つとしている。以下、図18及び図44を参照して、当該工夫について説明する。図44は遊技状態と参照される変動表示時間テーブルとの関係を示す概略図である。

【0361】

(変動表示態様)

図18を用いて説明したように、本実施の形態においては図柄表示装置253の中央に位置する第3変動表示領域ME3にて図柄の変動表示が実行されるが、この第3変動表示領域ME3に表示される図柄の対応付けが遊技状態に応じて変更される構成となっている。具体的には、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては第3変動表示領域ME3における図柄の変動表示がスルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示に対応付けられ(連携し)、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては第3変動表示領域ME3における図柄の変動表示が作動口用表示部D1における絵柄の変動表示と対応付けられている(連携している)。つまり、第3変動表示領域ME3においては、サポート抽選の結果(スルーゲートに係る遊技結果)を報知する場合に使用される図柄と大当たり及び特別当たり抽選の結果(作動口に係る遊技結果)を報知する場合に使用される図柄とが共通となっている。

【0362】

また、本実施の形態においては、スルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間を決定する際に参照される変動表示時間テーブルと、作動口用表示部D1における絵柄の変動表示時間を決定する際に参照される変動表示時間テーブルとが一部共通となっている。具体的には、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にてスルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間を決定する際には、完全外れの場合に変動表示時間テーブルAが参照され、外れリーチの場合に変動表示時間テーブルBが参照され、サポート当選の場合に変動表示時間テーブルCが参照される。高頻度サポートモード対応の通常遊技状態にてスルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間を決定する際には、完全外れ、外れリーチ、サポート当選の何れの場合であっても変動表示時間テーブルDが参照される。これに対して、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて作動口用表示部D1における絵柄の変動表示時間を決定する際には、完全外れの場合に変動表示時間テーブルAが参照され、外れリーチの場合に変動表示時間テーブルBが参照され、大当たり又は特別当たりの場合に変動表示時間テーブルCが参照される。同様に、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて作動口用表示部D1における絵柄の変動表示時間を決定する際には、完全外れの場合に変動表示時間テーブルAが参照され、外れリーチの場合に変動表示時間テーブルBが参照され、大当たり又は特別当たりの場合に変動表示時間テーブルCが参照される。

【0363】

図45の概略図に示すように、変動表示時間テーブルAは、記憶されている保留数に応じて変動表示時間が長短相違する構成となっている。具体的には、変動表示時間テーブルAを参照してスルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間を決定する場合には、保留エリアRcに記憶されている保留情報の数と変動種別カウンタCSの値とが参照されるが、記憶されている保留情報の数が多いほど短い変動表示時間が選択されやすい構成となっている。また、変動表示時間テーブルAを参照して作動口用表示部D1における絵柄の変動表示時間を決定する場合には、保留エリアRcに記憶されている保留情報の数と変動種別カウンタCSの値とが参照されるが、記憶されている保留情報の数が多いほど短い変動表示時間が選択されやすい構成となっている。

【0364】

上述したように、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態においてはスルーゲート82に係る遊技回をメインに遊技が進行し、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては作動入球部90に係る遊技回をメインに遊技が進行する。第3変動表示領域ME3にて遊技結果を報知する場合の変動表示時間が共通となることにより、スルーゲート82に係る遊技回と作動入球部90に係る遊技回とを表示内容から区別することを困難としている。

【0365】

次に、図46及び図47を参照して、外れリーチを実行する場合に参照される変動表示時間テーブルB及び当たりリーチを実行する場合に参照される変動表示時間テーブルCについて説明する。図46(a)は変動表示時間テーブルBを示す概略図、図46(b)は変動表示時間テーブルCを示す概略図、図47は変動表示態様の概要を示す概略図である。

【0366】

図柄表示装置253の第3変動表示領域ME3にて実行される図柄の変動表示態様のうちリーチ表示に対応する変動表示態様は、ノーマルリーチA、ノーマルリーチB、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチCの5つに大別される。これら各変動表示態様については変動表示時間が異なるように設定されている。主制御装置162から報知・演出制御装置143に送信される変動開始コマンド(スルーゲート用の変動開始コマンド及び作動口用の変動開始コマンド)には変動表示時間に係る情報が付与されており、報知・演出制御装置143はこの情報に基づいて遊技回毎の変動表示態様の概要を把握可能となっている。

【0367】

具体的には、図45に示すように完全外れの変動表示時間については「1sec~10sec」(保留数に応じて差が設定されている)であるのに対して、ノーマルリーチAの変動表示時間については「12sec」、ノーマルリーチBの変動表示時間についてはノーマルリーチAの変動表示時間よりも長い「17sec」、スーパーリーチAの変動表示時間についてはノーマルリーチA、Bの変動表示時間よりも長い「18sec」、スーパーリーチBの変動表示時間についてはスーパーリーチAの変動表示時間よりも長い「19sec」、スーパーリーチCの変動表示時間については他のスーパーリーチA、Bの変動表示時間よりも長い「20sec」となっている。例えば、主制御装置162からのコマンドに付与された変動表示時間に関する情報が「17sec」である場合には、ノーマルリーチBを実行すべき旨が報知・演出制御装置143にて把握されることとなる。

【0368】

なお、大当たり又は特別当たりに対応する変動表示時間テーブルCでは、スーパーリーチC > スーパーリーチB > スーパーリーチA > ノーマルリーチB > ノーマルリーチA の順に選択されやすくなっており、外れに対応する変動表示時間テーブルBでは、完全外れ > ノーマルリーチA > ノーマルリーチB > スーパーリーチA > スーパーリーチB の順に選択されやすくなっている。つまり、変動表示時間が長くなるにつれて大当たりの当選期待度が高くなる構成となっている。なお、スーパーリーチCについては大当たり又は特別リーチの場合にのみ発生する所謂確定演出となっている。

【0369】

ここで、図47(a1)を参照してノーマルリーチA、Bの変動表示態様について説明する。ノーマルリーチA、Bが選択された場合には、先ず停止表示されている全ての図柄列の変動表示(スクロール表示)を開始し、その後、上段の図柄列(上図柄列Z1)において図柄の変動表示を終了し(停止表示させ)、さらに下段の図柄列(下図柄列Z3)において図柄の変動表示を終了する(停止表示させる)。このようにして上下の図柄列Z1、Z3を停止表示した状態において、いずれかの有効ラインL1~L5(図18(a)参照)に同一の数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成される。

そして、当該リーチラインが形成されている状況下において中段の図柄列（中図柄列 Z 2）の変動表示が行われることでリーチ表示（リーチ変動表示）となる。リーチ表示となった後、中図柄列 Z 2 を停止表示することにより、変動表示が終了する。そして、リーチライン上に当該リーチ表示を構成している図柄と同一の図柄が停止することで大当たり当選した旨が報知され、同リーチライン上にそれ以外の図柄が停止することで大当たり当選していない旨が報知されることとなる。このようにして、最終停止表示された図柄の組み合わせについては所定期間に亘ってそのまま維持される。つまり、停止表示期間が経過するまでは今回の遊技回が続いており、当該停止表示期間が経過することにより次の遊技回への移行が許容されることとなる。

【0370】

本実施の形態においてはリーチラインが形成された後の中図柄列 Z 2 の変動表示時間に差を設定することにより、ノーマルリーチ A とノーマルリーチ B との変動表示時間の差が確保されているが、両者の差の設定の仕方については任意である。例えば、変動表示が開始されてからリーチラインが形成されるまでの時間に差を設定することにより、上記変動表示時間の差を確保することも可能である。

【0371】

次に、上述したノーマルリーチ A、B の変動表示態様を踏まえてスーパーリーチ A、B、C の変動表示態様について説明する。図 47（a2）～（a4）に示すように、スーパーリーチ A、B、C については、ノーマルリーチ A、B と同様の過程を経て上述したリーチラインを形成する。そして、リーチラインを形成した後、中図柄列 Z 2 の変動表示に併せて、所定のキャラクタを動画として表示することによりリーチ演出を行う構成となっている。具体的には、スーパーリーチ A においてはリーチラインが形成された後、中図柄列 Z 2 の変動表示領域の中央（変動表示領域 M E の中央）に妖精を模したキャラクタが表示され、スーパーリーチ B においてはリーチラインが形成された後、中図柄列 Z 2 の変動表示領域の中央（変動表示領域 M E の中央）に男の子を模したキャラクタが表示され、スーパーリーチ C においてはリーチラインが形成された後、中図柄列 Z 2 の変動表示領域の中央（変動表示領域 M E の中央）に女の子を模したキャラクタが表示されることとなる。

【0372】

次に、図 48 の概略図を参照して、高頻度サポートモード中のスルーゲート 8 2、8 4 に係る遊技回にて参照される変動表示時間テーブル D について説明する。

【0373】

変動表示時間テーブル D は、変動表示時間テーブル A と同様に、記憶されている保留数に応じて変動表示時間が長短相違する構成となっている。具体的には、変動表示時間テーブル D を参照してスルーゲート用表示部 D 3 における絵柄の変動表示時間を決定する場合には、保留エリア R c に記憶されている保留情報の数と変動種別カウンタ C S の値とが参照されるが、記憶されている保留情報の数が多いほど短い変動表示時間が選択されやすい構成となっている。但し、変動表示時間テーブル D を参照して決定される変動表示時間については、同じ保留数で対比した場合に変動表示時間テーブル A を参照して決定される変動表示時間よりも短くなっている。つまり、変動表示時間テーブル A が参照される場合と比較して、スルーゲートに係る遊技回が速やかに進行することとなる。

【0374】

上述したように、本実施の形態における報知・演出制御装置 1 4 3 においては、主制御装置 1 6 2 から送信される変動開始コマンドの変動時間情報を参照して、各遊技回における変動表示態様の概要を把握し、当該把握した内容に基づいて遊技回演出を実行する構成となっている。特に、図柄表示装置 2 5 3 の第 3 変動表示領域 M E 3 においては、スルーゲートに係る遊技回に対応した図柄の変動表示と作動口に係る遊技回に対応した図柄の変動表示が実行されるものの、スルーゲートに係る遊技回と作動口に係る遊技回とについては互いに独立しており、各遊技回に係る表示を共存させるための工夫がなされている。具体的には、スルーゲートに係る遊技回をメインに第 3 変動表示領域 M E 3 における図柄の変動表示を行う第 1 変動表示モードと、作動口に係る遊技回をメインに第 3 変動表示領域

ME3における図柄の変動表示を行う第2変動表示モードとが設けられており、遊技状態の切り替えに応じてこれら変動表示モードの切り替えがなされることを特徴の1つとしている。具体的には、第3変動表示領域ME3における図柄の変動表示を行うべく報知・演出制御装置143のMPU652にて実行される遊技回処理の一環として変動表示モードの切り替え処理が実行される。以下、図49～図51のフローチャートを参照して、遊技回用処理について説明する。遊技回用処理は、報知・演出制御装置143のMPU652にて定期処理の一環として実行される処理である。

【0375】

なお、第1変動表示領域ME1及び第2変動表示領域ME2における図柄の変動表示を行うための遊技回用処理については詳細な説明を省略するが、サポート抽選に当選して電動役物87が開状態となっている場合であっても第2変動表示領域ME2における図柄の変動表示を実行するようにして遊技回用処理が実行され、大当たり及び特別当たりの抽選に当選して可変入賞装置94、95が開状態となっている場合であっても第1変動表示領域ME1における図柄の変動表示を実行するようにして遊技回用処理が実行される。

【0376】

(遊技回用処理)

図49に示すように、遊技回用処理においてはまず、ステップS2201にて現在の変動表示モードが第1変動表示モードとなっているか否かを判定する。具体的には、RAM654の各種フラグ格納エリアに第1変動表示モードフラグが格納されているか否かを判定する。ステップS2201にて肯定判定をした場合には、ステップS2202にて第1変動表示モード処理を実行した後、本遊技回用処理を終了する。

【0377】

ステップS2201にて否定判定をした場合にはステップS2203に進む。ステップS2203では現在の変動表示モードが第2変動表示モードとなっているか否かを判定する。具体的には、RAM654の各種フラグ格納エリアに第2変動表示モードフラグが格納されているか否かを判定する。ステップS2203にて肯定判定をした場合には、ステップS2204にて第2変動表示モード処理を実行した後、本遊技回用処理を終了する。

【0378】

ステップS2201及びステップS2203にて否定判定をした場合、例えば開閉実行モード中である場合には、そのまま本遊技回用処理を終了する。

【0379】

(第1変動表示モード処理)

図50に示すように、第1変動表示モード処理においてはまず、ステップS2301にて表示モード切替中であるか否かを判定する。具体的には、RAM654の各種フラグ格納エリアに第2変動表示モード準備フラグが格納されているか否かを判定する。第2変動表示モード準備フラグは、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にてサポート抽選に当選した遊技回が終了する場合に各種フラグ格納エリアに格納され、特別入球部88への入賞に基づいて開閉実行モードへ移行した場合に当該開閉実行モードが終了する際に消去されるフラグである。なお、サポート抽選に当選した場合であっても、所定の期間に亘って特別入球部88への入賞が発生しなかった場合には、第2変動表示モード準備フラグが消去され、再び第1変動表示モードフラグがセットされる。つまり、第2変動表示モード準備フラグは、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にてサポート抽選に当選した場合に、第3変動表示領域ME3におけるスルーゲート対応の図柄の変動表示を一時的に規制するための手段として機能している。

【0380】

ステップS2301にて肯定判定をした場合には、そのまま本第1変動表示モード処理を終了する。ステップS2301にて否定判定をした場合には、ステップS2302に進む。ステップS2302ではスルーゲート82、84に係る遊技回中であるか否かを判定する。ステップS2302にて否定判定をした場合にはステップS2303に進む。

【0381】

ステップS 2 3 0 3では主制御装置1 6 2からスルーゲート用の変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS 2 3 0 2にて否定判定をした場合には、本第1変動表示モード処理を終了する。ステップS 2 3 0 2にて肯定判定をした場合には、ステップS 2 3 0 4にて変動開始処理を実行した後、本第1変動表示モード処理を終了する。ステップS 2 3 0 4の変動開始処理では、スピーカ部2 9から今回の遊技回に対応するBGMの出力を開始するとともに、表示制御装置2 5 5にスルーゲート用の変動開始コマンドを転送する。この変動開始コマンドは、第1変動表示モードにて第3変動表示領域ME 3における図柄の変動表示を行う旨の情報及び変動表示の詳細を特定するための情報が追加された状態にて表示制御装置2 5 5に転送される。表示制御装置2 5 5では当該変動開始コマンドを受信したことに基づいて図柄表示装置2 5 3の第3変動表示領域ME 3にてスルーゲートに係る遊技回に対応した図柄の変動表示を開始する。

10

【0 3 8 2】

ステップS 2 3 0 2の説明に戻り、当該ステップS 2 3 0 2にて肯定判定をした場合には、ステップS 2 3 0 5に進む。ステップS 2 3 0 5では今回の遊技回におけるサポート抽選の結果に対応した図柄組合せを確定表示している最中であるか否かを判定する。ステップS 2 3 0 5にて否定判定をした場合にはステップS 2 3 0 6に進む。ステップS 2 3 0 6では主制御装置1 6 2からスルーゲート用の変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS 2 3 0 6にて否定判定をした場合には、ステップS 2 3 0 7にて変動表示用処理を実行した後、本第1変動表示モード処理を終了する。ステップS 2 3 0 7の変動表示用処理では、時間の経過に合わせてスピーカ部2 9から出力されるBGMを変化させたり効果音を追加したりするとともにランプ部2 4の発光態様を切り替える。

20

【0 3 8 3】

主制御装置1 6 2からスルーゲート用の変動終了コマンドを受信している場合には、ステップS 2 3 0 8に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理では、スピーカ部2 9から確定表示に対応するBGMの出力を開始するとともに、表示制御装置2 5 5にスルーゲート用の変動終了コマンドを転送する。表示制御装置2 5 5では当該変動終了コマンドを受信したことに基づいて図柄表示装置2 5 3の第3変動表示領域ME 3に今回の遊技回の遊技結果に対応した図柄組合せを停止表示させる。その後は、ステップS 2 3 0 9にて確定表示時間を設定した後、本第1変動表示モード処理を終了する。

【0 3 8 4】

ステップS 2 3 0 5の説明に戻り、当該ステップS 2 3 0 5にて肯定判定をした場合、すなわち確定表示中である場合には、ステップS 2 3 1 0に進む。ステップS 2 3 1 0では、ステップS 2 3 0 9にて設定された確定表示時間を経過したタイミングであるか否かを判定する。ステップS 2 3 1 0にて否定判定をした場合には、そのまま本第1変動表示モード処理を終了する。ステップS 2 3 1 0にて肯定判定をした場合には、ステップS 2 3 1 1に進む。ステップS 2 3 1 1では、今回の遊技回のサポート抽選の結果が当選結果であるか否かを判定する。ステップS 2 3 1 1にて否定判定をした場合には、そのまま本第1変動表示モード処理を終了する。

30

【0 3 8 5】

ステップS 2 3 1 1にて肯定判定をした場合には、ステップS 2 3 1 2にてRAM 6 5 4の各種フラグ格納エリアに格納されている第1変動表示モードフラグを消去し、続くステップS 2 3 1 3にて同エリアに第2変動表示モード準備フラグをセットする。これにより、第3変動表示領域ME 3における図柄の変動表示モードが、第1変動表示モードから第2変動表示モードへ移行する準備が整う。

40

【0 3 8 6】

本実施の形態においては、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にてサポート当選となった場合、右ルートへ遊技球の発射を行っていることで、特別入球部8 8への入賞→第1可変入賞装置9 4の有利入球部4 1 4への入賞→第2可変入賞装置9 5の開放へ到達可能となっている。ここで、電動役物8 7の開閉部材3 2 1が開状態から閉状態に切り替わり当該電動役物8 7による入球サポートが終了すると、少なくとも規定のエンディング

50

期間の経過を待ってスルーゲートに係る遊技回が再開される。つまり、可変入賞装置 9 4, 9 5 を対象とした開閉実行モード中もスルーゲートに係る遊技回が進行し得る。但し、開閉実行モード中は、第 3 変動表示領域 M E 3 に当該開閉実行モードに対応する動画が表示され、スルーゲートに係る図柄の変動表示が回避されることとなる。なお、当該動画の表示中であっても第 1 変動表示領域 M E 1 における図柄の変動表示によってサポート抽選の結果等が報知される。

【0387】

次に、図 5 1 のフローチャートを参照して第 2 変動表示モード処理について説明する。

【0388】

(第 2 変動表示モード処理)

第 2 変動表示モード処理においてはまず、ステップ S 2 4 0 1 にて作動入球部 9 0 (作動口 3 4 1) に係る遊技回中であるか否かを判定する。ステップ S 2 4 0 1 にて否定判定をした場合にはステップ S 2 4 0 2 に進む。ステップ S 2 4 0 2 は主制御装置 1 6 2 から作動口用の変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S 2 4 0 2 にて否定判定をした場合には、本第 2 変動表示モード処理を終了する。ステップ S 2 4 0 2 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 4 0 3 にて変動開始処理を実行した後、本第 2 変動表示モード処理を終了する。ステップ S 2 4 0 3 の変動開始処理では、スピーカ部 2 9 から今回の遊技回に対応する B G M の出力を開始するとともに、表示制御装置 2 5 5 に作動口用の変動開始コマンドを転送する。この変動開始コマンドは、第 2 変動表示モードにて第 3 変動表示領域 M E 3 における図柄の変動表示を行う旨の情報及び変動表示の詳細を特定するための情報が追加された状態にて表示制御装置 2 5 5 に転送される。表示制御装置 2 5 5 では当該変動開始コマンドを受信したことに基づいて図柄表示装置 2 5 3 の第 3 変動表示領域 M E 3 にて作動口に係る遊技回に対応した図柄の変動表示を開始する。

【0389】

ステップ S 2 4 0 1 の説明に戻り、当該ステップ S 2 4 0 1 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 4 0 4 に進む。ステップ S 2 4 0 4 では今回の遊技回における大当たり及び特別当たりの抽選結果に対応した図柄組合せを確定表示している最中であるか否かを判定する。ステップ S 2 4 0 4 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2 4 0 5 に進む。ステップ S 2 4 0 5 では作動口用の変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S 2 4 0 5 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2 4 0 6 にて変動表示用処理を実行した後、本第 2 変動表示モード処理を終了する。ステップ S 2 4 0 6 の変動表示用処理では、時間の経過に合わせてスピーカ部 2 9 から出力される B G M を変化させたり効果音を追加したりするとともにランプ部 2 4 の発光態様を切り替える。

【0390】

主制御装置 1 6 2 から作動口用の変動終了コマンドを受信している場合には、ステップ S 2 4 0 7 に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理では、スピーカ部 2 9 から確定表示に対応する B G M の出力を開始するとともに、表示制御装置 2 5 5 に作動口用の変動終了コマンドを転送する。表示制御装置 2 5 5 では当該変動終了コマンドを受信したことに基づいて図柄表示装置 2 5 3 の第 3 変動表示領域 M E 3 に今回の遊技回の遊技結果に対応した図柄組合せを停止表示させる。その後は、ステップ S 2 4 0 8 にて確定表示時間を設定した後、本第 2 変動表示モード処理を終了する。

【0391】

ステップ S 2 4 0 4 の説明に戻り、当該ステップ S 2 4 0 4 にて肯定判定をした場合、すなわち確定表示中である場合には、ステップ S 2 4 0 9 に進む。ステップ S 2 4 0 9 では、ステップ S 2 4 0 8 にて設定された確定表示時間を経過したタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 2 4 0 9 にて否定判定をした場合には、そのまま本第 2 変動表示モード処理を終了する。ステップ S 2 4 0 9 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 4 1 0 に進む。ステップ S 2 4 1 0 では、今回の遊技回の抽選結果が大当たり結果又は特別当たり結果であるか否かを判定する。ステップ S 2 4 1 0 にて肯定判定をした場合には、そのまま本第 2 変動表示モード処理を終了する。

【0392】

ステップS2410にて否定判定をした場合には、RAM654の各種カウンタエリアの遊技回数カウンタの値を参照して、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態へ移行した後に実行された作動口に係る遊技回の回数が規定回数（本実施の形態では「80」回）に達しているか否かを判定する。なお、遊技回数カウンタについては、主制御装置162の各種カウンタエリア634に設けられた遊技回数カウンタと同様に、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態に移行する際に「80」がセットされ、作動口に係る遊技回が実行される度に（詳しくは、遊技回が終了する度に）「1」ずつ減算される。ステップS2411にて否定判定をした場合には、そのまま本第2変動表示モード処理を終了する。ステップS2411にて肯定判定をした場合には、ステップS2412に進む。

10

【0393】

ステップS2412においては、作動口に係る後続の保留情報が記憶されているか否かを判定する。ステップS2412にて肯定判定をした場合には、そのまま本第2変動表示モード処理を終了する。ステップS2412にて否定判定をした場合には、ステップS2413にてRAM654の各種フラグ格納エリアに格納されている第2変動表示モード用を消去し、ステップS2414にて当該各種フラグ格納エリアに第1変動表示モード用フラグをセットする。これにより、変動表示モードが第2変動表示モードから第1変動表示モードに切り替わることとなる。

【0394】

その後は、ステップS2415にて変動表示モード切替用画像の表示処理を実行した後、本第2変動表示モード処理を終了する。当該表示処理では、図柄表示装置253の表示画面253aに表示されている変動表示モードに対応する表示を、第2変動表示モードに対応するものから第1変動表示モードに対応するものに切り替える。本実施の形態においては、第1変動表示モードにて表示画面253aに表示される背景画像は青色、第2変動表示モードにて表示画面253aに表示される背景画像は赤色となっており、上記切替によって表示画面253aの背景画像が赤色から青色に変更されることとなる。

20

【0395】

高頻度サポートモード対応の通常遊技状態から低頻度サポートモード対応の通常遊技状態への移行に伴って変動表示モードを第2変動表示モードから第1変動表示モードへ移行する場合には、状況によってタイミングにずれが生じる。すなわち、高頻度サポートモード中は作動口341に係る保留情報が溜まりやすくなっており、高頻度サポートモードが終了するタイミングでも当該保留情報が残っているといった事象が発生し得る。この場合、第1変動表示モードへの移行はそれら保留情報が消化されるまで継続される。すなわち、第1変動表示モードへの移行が遅延される構成となっている。第2可変入賞装置95の開放をターゲットとした場合には、低頻度サポートモードにおけるサポート抽選にて当選するか、作動口に係る当否抽選にて当選するかの2つのパターンがある。これらのパターンを比較した場合には、前者よりも後者の方がターゲットに到達できる確率が高い（図20参照）。つまり、作動口に係る遊技回についてはスルーゲートに係る遊技回よりも遊技者に有利となるように差が設けられている。そこで、上述の如く作動口に係る後続の保留情報が記憶されている間は、第2変動表示モードから第1変動表示モードへの移行を遅らせることで遊技者の注目度の向上に寄与できる。

30

40

【0396】

本実施の形態に示すように、スルーゲートに係る遊技回と作動口に係る遊技回とが並行して実行される場合には、作動口に係る遊技回が終了するタイミングとスルーゲートに係る遊技回が開始するタイミングとが一致するとは限らない。つまり、両タイミングにずれが生じ得る。本実施の形態においては、このようなずれに起因した違和感を緩和する工夫がなされていることを特徴の1つとしている。以下、図52～図54を参照して当該工夫について説明する。図52は第1変動表示モードへの移行に係る最後の遊技回の終了タイミングを跨いでスルーゲートに係る遊技回が実行されている場合を例示した概略図、図53は第1変動表示モードへの移行に係る最後の遊技回の終了タイミングの後に作動口に係

50

る遊技回及びスルーゲートに係る遊技回の両方が進行していないブランク期間が発生している場合を例示した概略図、図54は第1変動表示モードへの移行に係る最後の遊技回の終了タイミングとスルーゲートに係る遊技回の開始タイミングとが一致する場合を例示した概略図である。

【0397】

図52に示す例では、第1変動表示モードへの移行に係る最後の遊技回が終了したタイミングにて第3変動表示領域ME3に扉を模した画像と「終了」の文字とが表示され、それまで第3変動表示領域ME3に表示されていた図柄組合せが当該扉を模した画像の背後に隠れている（非表示となっている）。このタイミングでは、スルーゲートに係る遊技回が進行中であるものの、当該遊技回について第3変動表示領域ME3における図柄の変動表示が回避される。

10

【0398】

扉を模した画像及び「終了」の文字の表示については、スルーゲートに係る遊技回について確定表示が開始されるタイミングまで継続される。確定表示が開始されるタイミングでは、扉を模した画像及び「終了」の文字が非表示となる。これに伴い、視認不可となっていた図柄組合せが再び視認可能となる。但し、表示される図柄組合せについては、スルーゲートに係る遊技回のサポート抽選の結果に対応した図柄組合せに置換された状態で表示される。これにより、サポート抽選の結果が明示される。その後、第3変動表示領域ME3にて図柄の変動表示が開始されるが、この変動表示についてはスルーゲートに係る遊技回に対応したものとなる。

20

【0399】

図53に示す例では、第1変動表示モードへの移行に係る最後の遊技回が終了したタイミングにて第3変動表示領域ME3に扉を模した画像と「終了」の文字とが表示され、それまで第3変動表示領域ME3に表示されていた図柄組合せが当該扉を模した画像の背後に隠れるようにして非表示となっている点では上記図52に示した例と同様である。但し、図53に示す例では、この終了のタイミングにおいては、スルーゲートに係る保留情報が記憶されていない。つまり、一時的に作動口に係る遊技回及びスルーゲートに係る遊技回の両方が進行しない状態となっている。扉を模した画像及び「終了」の文字の表示は、スルーゲートに係る遊技回が開始されるまで継続される。スルーゲートに係る遊技回が開始される場合にはその冒頭の一部の期間を利用して、上記扉を模した画像及び「終了」の文字を非表示とし、隠れていた上記図柄組合せを再表示する。その後、第3変動表示領域ME3にて図柄の変動表示が開始されるが、この変動表示についてはスルーゲートに係る遊技回に対応したものとなる。

30

【0400】

スルーゲートに係る遊技回が開始される場合に、その冒頭の一部の期間を利用して、表示態様の切り替えを行うことにより、第3変動表示領域ME3における表示の対応関係が変化する場合は違和感を軽減することが可能となっている。なお、本実施の形態においては、確定表示時間が1secとなっており、スーパーリーチCとスーパーリーチBとの時間差、スーパーリーチBとスーパーリーチAとの時間差、スーパーリーチAとノーマルリーチBとの時間差と一致している。つまり、報知・演出制御装置143のMPU652にて変動表示態様を把握する場合には、上記表示モードの切り替えによって冒頭の一部の期間（1sec）を利用するにあたり、変動表示態様を1つ下位の変動表示態様への置き換えを行う。これにより、表示モードの切替用に同種の変動表示態様について尺の異なるデータを記憶しておく必要がなくなり、見た目の違和感を軽減しつつデータ量の増大を抑えることが可能となっている。

40

【0401】

図54に示す例では、第1変動表示モードへの移行に係る最後の遊技回が終了したタイミングにて第3変動表示領域ME3に扉を模した画像と「終了」の文字とが表示され、それまで第3変動表示領域ME3に表示されていた図柄組合せが当該扉を模した画像の背後に隠れるようにして非表示となっている点では上記図52に示した例と同様である。図5

50

4に示す例では、この終了のタイミングとスルーゲートに係る遊技回の開始タイミングとが一致している。しかしながら、スルーゲートに係る最初の遊技回においては、敢えて図柄の変動表示を行うことなく、扉を模した画像及び「終了」の文字の表示が継続される。

【0402】

スルーゲートに係る遊技回について確定表示が開始されるタイミングでは、扉を模した画像及び「終了」の文字が非表示となる。これに伴い、視認不可となっていた図柄が再び視認可能となる。但し、表示される図柄組合せについては、スルーゲートに係る遊技回のサポート抽選の結果に対応した図柄組合せに置換された状態で表示される。これにより、サポート抽選の結果が明示される。その後、第3変動表示領域ME3にて図柄の変動表示が開始されるが、この変動表示についてはスルーゲートに係る遊技回に対応したものとなる。

10

【0403】

第1変動表示モードが終了する場合に、図52～図54に示す例の何れにおいても、扉を模した画像及び「終了」の文字の表示を経由させることで、当該表示が第2変動表示モードへの移行を示している点が分かりにくくなることを回避している。

【0404】

以上詳述した第1の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。

【0405】

作動入球部90（作動口341）への入賞に基づく当否抽選にて特別当たり結果となった場合には、第1可変入賞装置94が開状態に切り替わり、当該第1可変入賞装置94の有利入球部414を遊技球が通過した場合に第2可変入賞装置95を開放対象として開閉実行モードが継続される。また、作動入球部90への入賞に基づく当否抽選にて大当たり結果となった場合には第2可変入賞装置95が開状態に切り替わる。ここで、例えば設定1と設定3とを比較した場合、特別当たり結果となる確率が同一であるものの、大当たり結果となる確率が異なっている。つまり、特別当たり結果となる頻度は設定1、設定3の何れにおいても共通となる一方、大当たり結果となる頻度は設定値毎に相違することにより、遊技の流れに設定値に応じた差を生じさせることができる。遊技者に少しでも有利な設定値であることに期待する遊技者に対して、開閉実行モードへの移行の流れから何れの設定値であるかを推測するように促すことができ、遊技への注目度の向上に寄与できる。また、第2可変入賞装置95を開状態に切り替えるまでの流れが相対的に複雑な一方ではなく相対的に簡素な他方に設定値による差を設ける構成とすることは、上記注目度の向上を図る上で遊技進行の円滑さが低下する上で好ましい。

20

30

【0406】

左ルートへ遊技球を発射して行われる低頻度サポートモード対応の通常遊技状態では、上述した設定値の差による影響が遊技に及ばない。これに対して、右ルートへ遊技球を発射して行われる高頻度サポートモード対応の通常遊技状態では、上述した設定値の差による影響が遊技に及ぶ。言い換えれば、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては設定値の推測が実質的に不可となっており、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて設定値の推測が可能となる。このような構成とすれば、設定値を推測したい遊技者に先ずは高頻度サポートモード対応の通常遊技状態への移行を促すことができる。このようにして設定値の推測が可能な遊技状態を限定することにより、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態中は高頻度サポートモード対応の通常遊技状態への移行に期待して遊技が行われることとなる。これにより、遊技への注目度を好適に向上させることができる。

40

【0407】

また、設定値による差が遊技者に相対的に有利となる通常遊技状態にて発生する構成とすれば、相対的に不利な通常遊技状態にて設定値の差が遊技意欲を低下させる要因になることを抑制する上で好ましい。

【0408】

なお、第2可変入賞装置95を開状態に切り替えるまでの流れが相対的に複雑な一方ではなく相対的に簡素な他方に設定値による差を設ける構成とすることは、上記注目度の向

50

上を図る上で遊技進行の円滑さが低下する上で好ましい。

【0409】

高頻度サポートモード対応の通常遊技状態への移行後は当該通常遊技状態にて実行された遊技回数が規定回数となるまで当該通常遊技状態が継続される。この間に特別当たり結果又は大当たり結果となることで上述した設定値の推測が可能となるため、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態における遊技者の遊技意欲を好適に向上させることができる。また、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては必ずしも特別当たり結果及び大当たり結果の何れかとなるわけではないため、特別当たり結果及び大当たり結果となることなく当該通常遊技状態が終了した場合であってもそれが設定値が相対的に不利であることにつながるわけではない。このような事象が発生した場合であっても、設定値に対する遊技者の期待が大きく低下することを抑制できる。

10

【0410】

＜変形例1＞

上記第1の実施の形態では、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にてサポート当選→特別入賞口331への入賞→V入賞となった場合には相対的にラウンド数の少ない開閉実行モード（RB：レギュラーボーナス）へ移行する構成としたが、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にてサポート当選→特別入賞口331への入賞→V入賞となった場合には相対的にラウンド数の多い開閉実行モード（ビッグボーナス：BB，BIG）へ移行する構成としてもよい。

20

【0411】

＜変形例2＞

上記第1の実施の形態では、設定1 < 設定2 < 設定3の順にビッグボーナスの発生確率が高くなるように差を設けたが、設定1 < 設定2 < 設定3の順にレギュラーボーナスの発生確率が高くなるように差を設けることも可能である。例えば、上記第1の実施の形態では、特別当たり対応の開閉実行モード（BB）におけるラウンド上限数（4ラウンド）が大当たり対応の開閉実行モード（RB）におけるラウンド上限数（16ラウンド）よりも少なくしたが、これを変更し、特別当たり対応の開閉実行モード（BB）におけるラウンド上限数（16ラウンド）が大当たり対応の開閉実行モード（RB）におけるラウンド上限数（4ラウンド）よりも多くすることも可能である。

30

【0412】

＜変形例3＞

上記第1の実施の形態では、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態中のビッグボーナスの発生確率が設定1 < 設定2 < 設定3の順に高くなるように差を設けたが、これに代えて又はこれに加えて、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態中のビッグボーナスの発生確率が設定1 < 設定2 < 設定3の順に高くなるように差を設けてもよい。

【0413】

＜変形例4＞

上記第1の実施の形態では、リーチ乱数カウンタC3の値及び変動種別カウンタCSの値を参照して作動口用表示部D1における絵柄の変動表示時間及びスルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間を決定する構成としたが、作動口用表示部D1における絵柄の変動表示時間を決定する際に参照するカウンタと、スルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間を決定する際に参照するカウンタとを個別に設けてもよい。

40

【0414】

＜変形例5＞

上記第1の実施の形態では、スルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間を決定する際に参照する変動表示時間テーブルと、作動口用表示部D1における絵柄の変動表示時間を決定する際に参照する変動表示時間テーブルとを共通としたが、これに限定されるものではない。スルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間を決定する際に参照する変動表示時間テーブルと、作動口用表示部D1における絵柄の変動表示時間を

50

決定する際に参照する変動表示時間テーブルとを個別に設けてもよい。

【0415】

<変形例6>

上記第1の実施の形態では、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて作動口用表示部D1における絵柄の変動表示時間を決定する際に変動表示時間テーブルA～Cを参照する構成としたが、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態にてスルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間を決定する場合と同様に、変動表示時間テーブルDを参照して絵柄の変動表示時間を決定する構成とすることも可能である。

【0416】

<変形例7>

上記第1の実施の形態では、電動役物87が付属する第1可変入球ユニット86の下流側に特別入球部88及び作動入球部90を配設したが、これを変更し、第1可変入球ユニット86の上流側に特別入球部88及び作動入球部90を配設することも可能である。第1可変入球ユニット86への入球によって特別入球部88や作動入球部90への入球が許容される点に鑑みれば、特別入球部88や作動入球部90を第1可変入球ユニット86の上流側に配設することにより、特別入球部88及び作動入球部90に向けて流下する遊技球が第1可変入球ユニット86によって捕捉されることを抑制できる。

【0417】

<変形例8>

上記第1の実施の形態に示した入球ユニット83は、スルーゲート84を通過した遊技球の全てが一般入賞口85に入賞する構成としたが、これに限定されるものではない。スルーゲート84を通過した遊技球のほとんどが一般入賞口85に入賞する構成となっているのであれば足り、スルーゲート84を通過した遊技球の一部について一般入賞口85への入賞が回避される構成を否定するものではない。

【0418】

<変形例9>

ハウジング300を透明性な合成樹脂材等で形成し、入球ユニット83に流入した遊技球の動きを視認可能とする構成を否定するものではない。但し、入球ユニット83が1の入球部であるように見せる上ではハウジング300を不透明とし、流入した遊技球の動きを視認不可となるように構成することが好ましい。この場合、スルーゲート84と一般入賞口85との隙間を削除したり、当該隙間をハウジング300の前面部分や別途設けられた不透明なカバー部等で覆う構成としたりすることが好ましい。

【0419】

<第2の実施の形態>

本実施の形態においては、大当たり確率に差を設けている点では第1の実施の形態と構成が一致しているものの、当該差を利用して遊技性（初当たり重視／継続率重視）に違いを生じさせている点で第1の実施の形態と構成が相違している。以下、本実施の形態における特徴的な構成を第1の実施の形態との相違点を中心に説明する。なお、第1の実施の形態と同じ構成については、適宜説明を省略する。

【0420】

先ず、図55を参照して、遊技盤ユニット80Aの構成について説明する。図55（a）は遊技盤ユニット80Aの正面図、図55（b）は主表示ユニット105Aの正面図である。

【0421】

（遊技盤ユニット80A）

図55（a）に示すように、遊技盤ユニット80A（遊技領域形成体80aA）に形成された遊技領域PEについても、センターフレーム122によって左ルート及び右ルートに分かれている。遊技領域PEにおける左ルートには、上記入球ユニット83に代えて第1作動入球部83Aが配設されている。第1作動入球部83Aには、左ルートを流下する遊技球が入球可能な第1作動口302Aが形成されている。第1作動口302Aへ流入し

10

20

30

40

50

た遊技球が当該第 1 作動口 3 0 2 A に付属の検知センサ 3 0 8 A によって検知されると、所定数（3 個）の賞球が遊技者に付与される。なお、上記第 1 の実施の形態に示したスルーゲート 8 4 については不具備となっている。

【0 4 2 2】

遊技領域 P E における右ルートには、スルーゲート 8 2、第 1 可変入賞装置 9 4 A、第 2 可変入賞装置 9 5、第 2 作動入球部 9 0 A が配設されている。第 2 作動入球部 9 0 A は、右ルートを流下する遊技球が入球可能な第 2 作動口 3 4 1 A と、当該第 2 作動口 3 4 1 A への入球補助手段としての電動役物 8 7 A とを有してなる。電動役物 8 7 A は、第 2 作動口 3 4 1 A への入球を不可とする閉状態及び入球を許容する開状態に切替可能な開閉部材 3 4 2 A と、当該開閉部材を駆動させるソレノイド式の駆動部 3 4 4 A とを有している。本実施の形態における電動役物 8 7 A は、上記第 1 の実施の形態に示した電動役物 8 7 に代えて設けられており、スルーゲート 8 2 への入賞に基づくサポート抽選に当選した場合に、閉状態から開状態に切り替わる構成となっている。第 2 作動口 3 4 1 A へ流入した遊技球が第 2 作動口 3 4 1 A に付属の検知センサ 3 4 3 A によって検知されると、所定数（3 個）の賞球が遊技者に付与される。

【0 4 2 3】

図 5 5（b）に示すように、主表示ユニット 1 0 5 A の主表示部 D には、第 1 作動入球部 8 3 A（第 1 作動口 3 0 2 A）への入賞に基づいた抽選結果を表示する第 1 作動口用表示部 D 1 と、第 1 作動入球部 8 3 A（第 1 作動口 3 0 2 A）に係る保留数を表示する第 1 保留数表示部 S 1 と、第 2 作動入球部 9 0 A（第 2 作動口 3 4 1 A）への入賞に基づいた抽選結果を表示する第 2 作動口用表示部 D 2 と、第 2 作動入球部 9 0 A（第 2 作動口 3 4 1 A）に係る保留数を表示する第 2 保留数表示部 S 2 とが設けられている。

【0 4 2 4】

第 1 作動口用表示部 D 1 では、第 1 作動入球部 8 3 A（第 1 作動口 3 0 2 A）への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第 1 作動口 3 0 2 A への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第 1 作動口 3 0 2 A への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第 1 作動口用表示部 D 1 にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードへ移行される。遊技球が第 1 作動口 3 0 2 A に入賞した回数は最大 4 回まで保留され第 1 保留数表示部 S 1 の点灯によってその保留数が表示されるようになっている。

【0 4 2 5】

第 2 作動口用表示部 D 2 では、第 2 作動入球部 9 0 A（第 2 作動口 3 4 1 A）への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第 2 作動口 3 4 1 A への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第 2 作動口 3 4 1 A への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第 2 作動口用表示部 D 2 にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードへ移行される。遊技球が第 2 作動口 3 4 1 A に入賞した回数は最大 4 回まで保留され第 2 保留数表示部 S 2 の点灯によってその保留数が表示されるようになっている。

【0 4 2 6】

ここで、作動口 3 0 2 A、3 4 1 A への入賞に基づいて作動口用表示部 D 1、D 2 における絵柄の変動表示が開始され、抽選結果に対応する絵柄が停止表示された後、当該絵柄が停止表示されたまま所定の停止表示時間（停止表示期間又は確定表示期間）が経過するまで（確定表示が終了するまで）が遊技回の 1 回に相当する。

【0 4 2 7】

また、主表示部 D には上記表示部 D 1、D 2、S 1、S 2 以外に、スルーゲート 8 2 への入賞に基づいた抽選結果を表示するスルーゲート用表示部 D 3 と、スルーゲート 8 2 に係る保留数を表示する保留数表示部 S 3 とが設けられている。スルーゲート用表示部 D 3 及び保留数表示部 S 3 については上記第 1 の実施の形態と同様であるため、説明を省略す

る。

【0428】

図55(a)に示すように、第2作動入球部90Aよりも上流側となる位置、詳しくはスルーゲート82と第2作動入球部90Aとの間に、上記第1可変入賞装置94Aが配設されている。

【0429】

(第1可変入賞装置94A)

図56の概略図に示すように、第1可変入賞装置94Aは、内部に遊技球が通過する球通路412Aが形成されたハウジング410Aを有してなり、このハウジング410Aが遊技領域形成体80aAの前面から遊技機前方へ膨出するようにして当該遊技領域形成体80aAに取り付けられている。ハウジング410Aは透明な合成樹脂製となっており、ハウジング410Aの外郭部分を通じて球通路412Aを流下する遊技球等が視認可能となっている。

【0430】

ハウジング410Aにて遊技領域形成体80aAの前面側へ膨出している部分には、球通路412Aの入口部分を構成する第1大入賞口411Aが形成されている。第1大入賞口411Aは右ルートにおける中流部分(上下に延びている部分)に対して遊技機側方(右方)から対峙しており、当該第1大入賞口411Aを当該右ルートにおける遊技球の流下領域側(右方)から覆うようにして第1シャッタ421Aが配設されている。

【0431】

第1シャッタ421Aは遊技領域形成体80aAの前面と平行に回動可能となるように軸支されており、その軸支箇所を中心とした回動によって第1大入賞口411Aへの遊技球の流入を阻止する閉位置と第1大入賞口411Aへの遊技球の流入を許容する開位置とに変位する構成となっている。

【0432】

第1シャッタ421A用の駆動部(詳しくはソレノイド)は主制御装置162に接続されており、主制御装置162からの駆動信号に基づいて動作する。第1シャッタ421Aは主制御装置162から駆動信号が出力されていない状態(非励磁状態)では、閉位置に待機するように構成されている。

【0433】

第1シャッタ421Aが開位置へ配置された状態(開状態)では、右ルートの中流部分における流下領域(流路)のおよそ半分が当該第1シャッタ421Aによって寸断され、当該右ルートを流下する遊技球の多くが第1大入賞口411Aを通じて第1可変入賞装置94A(球通路412A)へ流入する構成となっている。

【0434】

球通路412Aはその途中位置にて第1分岐通路部413A及び第2分岐通路部414Aに分岐している。この分岐部分には遊技球の流下先を第1分岐通路部413A及び第2分岐通路部414Aに切替可能な流路切替部材415Aが配設されている。流路切替部材415A用の駆動部(詳しくはソレノイド)は主制御装置162に接続されており、主制御装置162からの駆動信号に基づいて動作する。流路切替部材415Aは、主制御装置162から駆動信号が出力されていない状態(非励磁状態)では、球通路412Aへ突出する突出位置にて待機するように構成されている。

【0435】

流路切替部材415Aが突出位置に配置されている状態では、当該流路切替部材415Aによって第2分岐通路部414Aの入口部分が塞がれている。この状態では、分岐部分に到達した遊技球の第2分岐通路部414Aへの流入が回避され、それら遊技球は第1分岐通路部413Aへ流入することとなる。

【0436】

主制御装置162から流路切替部材415A用の駆動部へ駆動信号が出力されると、流路切替部材415Aが球通路412Aへの突出が回避された退避位置へ移動し、第2分岐

10

20

30

40

50

通路部 4 1 4 A の入口部分が開放される。これにより、遊技球の流入先が変更される。この状態では、分岐部分に到達した遊技球の第 1 分岐通路部 4 1 3 A への流入が回避され、それら遊技球は第 2 分岐通路部 4 1 4 A へ流入することとなる。なお、流路切替部材 4 1 5 A の動きについては上記第 1 の実施の形態に示した流路切替部材 4 1 5 と同様であるため説明を省略するが、第 1 可変入賞装置 9 4 A へ流入した遊技球についてはそのほとんどが第 2 分岐通路部 4 1 4 A へ流入するように構成されている。

【0 4 3 7】

球通路 4 1 2 A にて分岐部分よりも上流側となる部分には上流側検知センサ 4 1 7 A が配設されており、分岐部分よりも下流側となる部分、具体的には第 1 分岐通路部 4 1 3 A 及び第 2 分岐通路部 4 1 4 A には下流側検知センサ 4 1 8 A, 4 1 9 A が配設されている。上流側検知センサ 4 1 7 A 及び下流側検知センサ 4 1 8 A, 4 1 9 A は主制御装置 1 6 2 に接続されており、主制御装置 1 6 2 ではそれら検知センサ 4 1 7 A ~ 4 1 9 A からの検知情報（検知信号）に基づいて第 1 可変入賞装置 9 4 A への入賞の有無や遊技球の残存状況を監視している。

【0 4 3 8】

本実施の形態に示す主制御装置 1 6 2 においては、第 2 分岐通路部 4 1 4 A に付属の下流側検知センサ 4 1 9 A からの検知情報（検知信号）に基づき開閉実行モード中に第 2 分岐通路部 4 1 4 A への入賞が発生したことを特定した場合には、開閉実行モード終了後のサポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わる。以下、説明の便宜上、第 2 分岐通路部 4 1 4 A を「有利入球部 4 1 4 A」と称する。

【0 4 3 9】

（各種カウンタについて）

次に、上記の如く構成されたパチンコ機 1 0 の動作について説明する。

【0 4 4 0】

M P U 6 0 2 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たりや特別当たりの抽選、主表示ユニット 1 0 5 A の表示の設定、図柄表示装置 2 5 3 の図柄表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 5 7 の概略図に示すように、大当たりや特別当たりの抽選に使用する当たり乱数カウンタ C 1 と、図柄表示装置 2 5 3（詳しくは第 3 変動表示領域 M E 3）にて外れ変動が行われる場合のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタ C 3 と、当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、主表示ユニット 1 0 5 A における絵柄や図柄表示装置 2 5 3 における図柄の変動表示時間を決定する変動種別カウンタ C S と、第 2 作動入球部 9 0 A の電動役物 8 7 A を開放させるか否かの抽選に使用する電動役物開放カウンタ C 4 が設けられている。因みに、リーチ乱数カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S、電動役物開放カウンタ C 4 については、第 1 の実施の形態と同様の構成であるため詳細な説明を一部割愛する。

【0 4 4 1】

各カウンタ C 1, C 3, C I N I, C S, C 4 は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が R A M 6 0 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 6 3 1 A に適宜格納される。

【0 4 4 2】

抽選カウンタ用バッファ 6 3 1 A において、当たり乱数カウンタ C 1 及びリーチ乱数カウンタ C 3 に対応した情報は、作動入球部 8 3 A, 9 0 A（作動口 3 0 2 A, 3 4 1 A）への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての作動口用保留エリア 6 3 2 A に格納される。作動口用保留エリア 6 3 2 A は、第 1 作動口 3 0 2 A 用の第 1 保留エリア R a と、第 2 作動口 3 4 1 A 用の第 2 保留エリア R b と、実行エリア A E とを備えている。

【0 4 4 3】

第 1 保留エリア R a は、第 1 エリア R a 1、第 2 エリア R a 2、第 3 エリア R a 3、第 4 エリア R a 4 からなり、第 1 作動口 3 0 2 A への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ 6 3 1 A に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 及びリーチ乱数カウンタ C 3

の各数値情報が保留情報として、いずれかのエリア R a 1 ~ R a 4 に格納される。

【0444】

この場合、第1エリア R a 1 ~ 第4エリア R a 4 には、第1作動口 3 0 2 A への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア R a 1 → 第2エリア R a 2 → 第3エリア R a 3 → 第4エリア R a 4 の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア R a 1 ~ R a 4 が設けられていることにより、第1作動口 3 0 2 A への入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。

【0445】

第2保留エリア R b は、第1エリア R b 1、第2エリア R b 2、第3エリア R b 3、第4エリア R b 4 からなり、第2作動口 3 4 1 A への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ 6 3 1 A に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報が保留情報として、いずれかのエリア R b 1 ~ R b 4 に格納される。

【0446】

この場合、第1エリア R b 1 ~ 第4エリア R b 4 には、第2作動口 3 4 1 A への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア R b 1 → 第2エリア R b 2 → 第3エリア R b 3 → 第4エリア R b 4 の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア R b 1 ~ R b 4 が設けられていることにより、第2作動口 3 4 1 A への入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。

【0447】

また、作動口用保留エリア 6 3 2 A には保留数記憶領域が設けられており、当該保留数記憶領域には第1作動口 3 0 2 A 及び第2作動口 3 4 1 A に係る保留情報の数を特定するための情報が格納される。

【0448】

実行エリア A E は、主表示ユニット 1 0 5 A の変動表示を開始する際に、第1保留エリア R a の第1エリア R a 1 又は第2保留エリア R b の第1エリア R b 1 に格納された保留情報を移動させるためのエリアであり、1遊技回の開始に際しては実行エリア A E に記憶されている保留情報（各種数値情報）に基づいて当否判定などが行われる。第1保留エリア R a 及び第2保留エリア R b の両方に保留情報が記憶されている場合には、第2保留エリア R b の保留情報が優先的に実行エリア A E へ移される。つまり、第1保留エリア R a 及び第2保留エリア R b の両方に保留情報が記憶されている場合には、第2保留エリア R b の保留情報が全て消化されるまで第1保留エリア R a の保留情報が実行エリア A E に移ることが回避される。

【0449】

当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば 0 ~ 2 9 9 の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり 2 9 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタ C 1 が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値が当該当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 2 9 9）。当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、遊技球が作動口 3 0 2 A、3 4 1 A に入賞したタイミングで R A M 6 0 4 の作動口用保留エリア 6 3 2 A に格納される。

【0450】

大当たり当選となる乱数の値や特別当たり当選となる乱数の値は、R O M 6 0 3 における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア 6 2 1 に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。当否テーブルは設定値（設定 1 ~ 設定 3）毎に設けられており、設定値によって大当たり確率に差が設けられている。具体的には、設定 1 対応の当否テーブルと、設定 2 対応の当否テーブルと、設定 3 対応の当否テーブルとが設けられている。以下、図 5 8 の概略図を参照して、当否テーブルについて補足説明する。

【0451】

（当否テーブル）

上記抽選に際して設定 1 且つ第1作動口 3 0 2 A 対応の当否テーブルが参照される場合

には、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「77」の2個であり、特別当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「5」、「105」、「205」の3個である。つまり、「0～299」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「77」が大当たり結果に対応しており、「5」、「105」、「205」が特別当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が $1/150$ 且つ特別当たり確率が $1/100$ となっている。つまり、設定1且つ第1作動口302A対応の当否テーブルが参照される場合には、合算確率 $1/60$ にて大当たり及び特別当たりの何れかに当選することとなる。つまり、所謂初当たり確率が $1/60$ となっている。

【0452】

上記抽選に際して設定1且つ第2作動口341A対応の当否テーブルが参照される場合には、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「77」の2個であり、特別当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「5」、「105」、「115」・・・「205」の60個である。つまり、「0～299」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「77」が大当たり結果に対応しており、「5」、「105」、「115」・・・「205」が特別当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が $1/150$ 且つ特別当たり確率が $1/5$ となっている。つまり、設定1且つ第2作動口341A対応の当否テーブルが参照される場合には、合算確率約 $1/5$ にて大当たり及び特別当たりの何れかに当選することとなる。

【0453】

上記抽選に際して設定2且つ第1作動口302A対応の当否テーブルが参照される場合には、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「77」、「177」の3個であり、特別当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「5」、「105」、「205」の3個である。つまり、「0～299」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「77」、「177」が大当たり結果に対応しており、「5」、「105」、「205」が特別当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が $1/100$ 且つ特別当たり確率が $1/100$ となっている。つまり、設定2且つ第1作動口302A対応の当否テーブルが参照される場合には、合算確率 $1/50$ にて大当たり及び特別当たりの何れかに当選することとなる。つまり、所謂初当たり確率が $1/50$ となっている。

【0454】

上記抽選に際して設定2且つ第2作動口341A対応の当否テーブルが参照される場合には、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「77」、「177」の3個であり、特別当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「5」、「105」、「115」・・・「205」の60個である。つまり、「0～299」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「77」、「177」が大当たり結果に対応しており、「5」、「105」、「115」・・・「205」が特別当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が $1/100$ 且つ特別当たり確率が $1/5$ となっている。つまり、設定1且つ第2作動口341A対応の当否テーブルが参照される場合には、合算確率約 $1/5$ にて大当たり及び特別当たりの何れかに当選することとなる。

【0455】

上記抽選に際して設定3且つ第1作動口302A対応の当否テーブルが参照される場合には、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「77」、「177」、「277」の4個であり、特別当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「5」、「105」、「205」の3個である。つまり、「0～299」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「77」、「177」、「277」が大当たり結果に対応しており、「5」、「105」、「205」が特別当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が $1/75$ 且つ特

別当たり確率が $1/100$ となっている。つまり、設定 2 且つ第 1 作動口 302 A 対応の当否テーブルが参照される場合には、合算確率約 $1/43$ にて大当たり及び特別当たりの何れかに当選することとなる。つまり、所謂初当たり確率が $1/43$ となっている。

【0456】

上記抽選に際して設定 3 且つ第 2 作動口 341 A 対応の当否テーブルが参照される場合には、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「77」、「177」、「277」の 4 個であり、特別当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「5」、「105」、「115」・・・「205」の 60 個である。つまり、「0～299」の当たり乱数カウンタ C1 の値のうち「7」、「77」、「177」、「277」が大当たり結果に対応しており、「5」、「105」、「115」・・・「205」が特別当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が $1/75$ 且つ特別当たり確率が $1/5$ となっている。つまり、設定 1 且つ第 2 作動口 341 A 対応の当否テーブルが参照される場合には、合算確率約 $1/5$ にて大当たり及び特別当たりの何れかに当選することとなる。

【0457】

図 59 の概略図に示すように、大当たり対応の開閉実行モードにおいては第 2 可変入賞装置 95 が 3 回開放される。これに対して、特別当たり対応の開閉実行モードにおいては第 1 可変入賞装置 94 A が 1 回開放され第 1 可変入賞装置 94 A の有利入球部 414 A への入賞が発生した場合には第 2 可変入賞装置 95 A が 2 回開放される。第 1 可変入賞装置 94 A 及び第 2 可変入賞装置 95 A については、開状態に切り替わってから所定期間（30 sec）が経過した場合又は所定数（10 個）の入賞が発生した場合に閉状態に切り替わる構成となっており且つ 1 の入賞に基づいて払い出される賞球の数についても同数となっている。つまり、大当たり対応の開閉実行モード及び特別当たり対応の開閉実行モードは、開閉実行モード中に払い出される遊技球の数が同等となる。

【0458】

本実施の形態においても電動役物 87 A によるサポートモードとして高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードが設けられている。高頻度サポートモードにおいては第 1 の実施の形態と同様であるものの、低頻度サポートモードについては、スルーゲート用表示部 D3 における絵柄の変動表示時間が 500 sec～600 sec 且つサポート当選確率が $1/300$ となっている。つまり、第 1 の実施の形態と比べて低頻度サポートモード中にサポート当選となる機会は極めて少なくなっている。

【0459】

ここで、開閉実行モードを経て高頻度サポートモード対応の通常遊技状態へ移行する点では第 1 の実施の形態と同様である。しかしながら、作動入球部 83 A、90 A（作動口 302 A、341 A）への入賞に基づいて大当たり又は特別当たりとなった場合には、その契機によって設定される時短回数に差が生じる構成となっている。なお、設定される時短回数については設定 1～設定 3 で共通となっている。

【0460】

具体的には、図 58 に示すように、第 1 作動口 302 A への入賞に基づいて特別当たりとなった場合には、設定される時短回数が 1 回となる。つまり、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態へ移行した後は、第 2 作動口 341 A に係る遊技回が 1 回実行されるまで（1 回目の遊技回にて確定表示が終了するまで）当該高頻度サポートモードが継続される構成となっている。

【0461】

第 2 作動口 341 A への入賞に基づいて特別当たりとなった場合には、設定される時短回数が 2 回となる。つまり、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態へ移行した後は、第 2 作動口 341 A に係る遊技回が 2 回実行されるまで（2 回目の遊技回にて確定表示が終了するまで）当該高頻度サポートモードが継続される構成となっている。

【0462】

これに対して、第 1 作動口 302 A 及び第 2 作動口 341 A への入賞に基づいて大当た

り結果となった場合には、何れも時短回数が「0」となり、開閉実行モード終了後は低頻度サポートモード対応の通常遊技状態へと移行する構成となっている。

【0463】

高頻度サポートモード対応の通常遊技状態から開閉実行モードへ移行する場合の多くが特別当たりを契機とすることとなり、開閉実行モード終了後も再び高頻度サポートモード対応の通常遊技状態へ移行する。高頻度サポートモード中は、持ち球の減りを抑えながら遊技を行うことが可能であり、開閉実行モードと高頻度サポートモード対応の通常遊技状態とをループすることによって持ち球を大きく増やすことができる。これに対して、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて大当たりとなった場合には当該ループが終了する。つまり、当選確率自体は特別当たりと比較して低いものの、大当たりとなることで持ち球を大きく増やすチャンスが終了することとなる。

10

【0464】

上述したように、第1作動口302Aへの入賞に基づく抽選にて大当たりとなる確率及び第2作動口341Aへの入賞に基づく抽選にて大当たりとなる確率は何れも、設定1では1/150、設定2では1/100、設定3では1/75となっている。つまり、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて大当たり又は特別当たりとなる確率（初当たり確率）は、設定1 < 設定2 < 設定3の順に高くなっているものの、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態が継続する確率（継続率）は、設定3 < 設定2 < 設定1の順に高くなっている。これにより、設定1は連荘重視の遊技性、設定3は初当たり重視の遊技性、それら設定1及び設定3の中間となるように差別化されている。なお、本実施の形態においては、上記第1の実施の形態とは異なり、設定1～設定3については遊技者の有利度に差が設けられていない。

20

【0465】

次に、図60及び図61のフローチャートを参照して、主制御装置162のMPU602にて通常処理の一環として実行される作動口用制御処理について上記第1の実施の形態に示した作動口用制御処理との相違点を中心に説明する。

【0466】

（作動口用制御処理）

図60に示すように、作動口用制御処理においては先ず、ステップS2501にて開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、RAM604の各種フラグ格納エリア635に開閉実行モードフラグが格納されているか否かに基づいてステップS2501の判定を行う。開閉実行モードフラグについては、開閉実行モードが開始される場合に格納され、当該開閉実行モードが終了する場合に消去されるフラグである。

30

【0467】

ステップS2501にて肯定判定をした場合には、ステップS2502以降の処理、すなわちステップS2503～ステップS2505の遊技回開始用処理及びステップS2506～ステップS2515の遊技回進行処理のいずれも実行することなく、本作動口用制御処理を終了する。

【0468】

開閉実行モード中でない場合には、ステップS2501にて否定判定をしステップS2502に進む。ステップS2502では、作動口302A、341Aに係る遊技回中であるか否かを判定する。具体的には、主表示ユニット105Aの作動口用表示部D1、D2にて絵柄の変動表示～確定表示が行われている最中であるか否かを判定する。作動口用表示部D1、D2にて絵柄の変動表示～変動表示が行われていない場合には、ステップS2503～ステップS2505の遊技回開始用処理に進む。

40

【0469】

遊技回開始用処理では、先ずステップS2503にて、作動口総保留記憶数CRNが「0」か否かを判定する。作動口総保留記憶数CRNが「0」である場合とは、作動口用保留エリア632Aの保留エリアRa、Rbに保留情報が記憶されていないことを意味する。したがって、そのまま本作動口用制御処理を終了する。

50

【0470】

一方、作動口総保留記憶数CRNが「0」でない場合には、ステップS2504にて作動口用保留エリア632Aの保留エリアRa, Rbに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップS2505にて主表示ユニット105Aの作動口用表示部D1, D2における絵柄の変動表示及び図柄表示装置253における図柄の変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本作動口用制御処理を終了する。

【0471】

ここで、ステップS2504の作動口用データ設定処理及びステップS2505の作動口用変動開始処理について詳細に説明する。

10

【0472】

(作動口用データ設定処理)

作動口用データ設定処理ではまず、作動口総保留記憶数CRNを1ディクリメントする。その後、第2保留エリアRbに保留情報(データ)が格納されている場合には当該データを実行エリアAEに移動させる。また、第2保留エリアRbの各エリアRb2~Rb4に格納された保留情報をシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1エリアRb1~第4エリアRb4に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第1エリアRb1のデータをクリアするとともに、第2エリアRb2→第1エリアRb1、第3エリアRb3→第2エリアRb2、第4エリアRb4→第3エリアRb3といった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。続いて、第2保留エリアRbのデータのシフトが行われたことを報知・演出制御装置143に認識させるための情報である作動口用のシフト時コマンドを設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

20

【0473】

一方、第2保留エリアRbに保留情報(データ)が格納されていない場合には第1保留エリアRaに格納されている保留情報(データ)を実行エリアAEに移動させる。また、第1保留エリアRaの各エリアRa2~Ra4に格納された保留情報をシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1エリアRa1~第4エリアRa4に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第1エリアRa1のデータをクリアするとともに、第2エリアRa2→第1エリアRa1、第3エリアRa3→第2エリアRa2、第4エリアRa4→第3エリアRa3といった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。続いて、第1保留エリアRaのデータのシフトが行われたことを報知・演出制御装置143に認識させるための情報である作動口用のシフト時コマンドを設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

30

【0474】

設定された作動口用のシフト時コマンドは、通常処理の外部出力処理にて報知・演出制御装置143に送信される。報知・演出制御装置143においては、作動口用のシフト時コマンドを受信することで、作動口302A, 341Aに係る保留情報についてシフトが発生した旨を把握する。

【0475】

(作動口用変動開始処理)

40

次に、ステップS2505の作動口用変動開始処理について説明する。作動口用変動開始処理ではまず、今回の変動開始処理にて参照した保留情報が大当たり又は特別当たりに対応しているか否かを判定するための当否判定処理を実行する。具体的には、実行エリアAEに格納された保留情報のうち当否判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタC1から取得した情報を把握する。そして、ROM603の当否テーブル記憶エリア621に記憶された当否テーブルを参照して、上記把握した情報が大当たり又は特別当たりに対応した情報に含まれているかを特定する。

【0476】

大当たりに当選している場合には大当たり用の停止結果設定処理を実行し、今回の遊技回の当否判定結果が大当たり結果であることをMPU602にて特定するための情報とし

50

て大当たりフラグをRAM 604の各種フラグ格納エリア635にセットする。特別当りに当選している場合には特別当たり用の停止結果設定処理を実行し、今回の遊技回の当否判定結果が特別当たり結果であることをMPU 602にて特定するための情報として特別当たりフラグをRAM 604の各種フラグ格納エリア635にセットする。今回の遊技回の当否判定結果が大当たり及び特別当たりの何れでもない場合には、外れ用の停止結果設定処理を実行する。

【0477】

上記各停止結果設定処理では、主表示ユニット105Aの作動口用表示部D1、D2に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、ROM 603の停止結果テーブル記憶エリアに記憶されている停止結果テーブルを参照して特定し、その特定した情報をRAM 604に記憶する。その後は、変動表示時間の設定処理を実行する。

10

【0478】

変動表示時間の設定処理の概要については上記第1の実施の形態と同様であり、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては、完全外れの場合に変動表示時間テーブルAを参照し、外れリーチの場合に変動表示時間テーブルBを参照し、大当たり又は特別当たりの場合に変動表示時間テーブルCを参照して変動表示時間を設定する。これに対して、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて特別当たり結果となって移行した高頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては、第1作動口302Aに係る遊技回である場合には変動表示時間テーブルDを参照して変動表示時間を設定し、第2作動口341Aに係る遊技回である場合には変動表示時間テーブルEを参照して変動表示時間を設定する。また、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて特別当たり結果となって移行した高頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては、第1作動口302Aに係る遊技回である場合には変動表示時間テーブルDを参照して変動表示時間を設定し、第2作動口341Aに係る遊技回である場合には変動表示時間テーブルFを参照して変動表示時間を設定する。以下の説明の便宜上、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態を「第1通常遊技状態」、時短回数1回となる高頻度サポートモード対応の通常遊技状態及び当該遊技状態の終了後に第2作動口341Aに係る遊技回が実行される遊技状態を「第2通常遊技状態」、時短回数2回となる高頻度サポートモード対応の通常遊技状態及び当該遊技状態の終了後に第2作動口341Aに係る遊技回が実行される遊技状態を「第3通常遊技状態」と称する。

20

30

【0479】

ここで、図61を参照して、変動表示時間テーブルE及び変動表示時間テーブルFについて説明する。図61(a)は変動表示時間テーブルEを示す概略図、図61(b)は変動表示時間テーブルFを示す概略図である。変動表示時間テーブルE及び変動表示時間テーブルFは、第2通常遊技状態又は第3通常遊技状態へ移行してから何回目の遊技回であるかに基づいて変動表示時間が定められており、設定される変動表示時間が当否抽選の結果や残りの保留情報の数の影響を受けない構成となっている点で構成が一致している。

【0480】

図61(a)の変動表示時間テーブルEに示すように、第2通常遊技状態においては第2作動口341Aに係る1回目の遊技回では変動表示時間として「60sec」が設定される。遊技球の発射周期が0.6secであり1回目の遊技回の変動表示時間と比べて大幅に短く且つ高頻度サポートモード中に発射された遊技球のほとんどが第2作動口341Aに入賞し得るため、1回目の遊技回が行われている最中に第2作動口341Aに係る保留情報の数(保留数)が上限(4つ)に達することとなる。つまり、第2通常遊技状態にて大当たりや特別当たりとなることなく第1通常遊技状態に移行する場合には、第2作動口341Aに係る遊技回が最大で5回連続して実行されることとなる。これらの遊技回(2回目~5回目の遊技機)については、何れも変動表示時間として「1sec」が設定される。

40

【0481】

なお、第2通常遊技状態においては、図柄表示装置253の表示画面253aにて1回

50

目～5回目の遊技回に跨るようにして一連の表示演出が実行され、その表示演出によって当否の結果が明示されることとなる。

【0482】

図61(b)の変動表示時間テーブルFに示すように、第3通常遊技状態においては第2作動口341Aに係る1回目の遊技回では変動表示時間として「30sec」が設定され、2回目の遊技回では変動表示時間として「30sec」が設定される。遊技球の発射周期が0.6secであり1回目及び2回目の遊技回の変動表示時間と比べて大幅に短く、且つ高頻度サポートモード中に発射された遊技球のほとんどが第2作動口341Aに入賞し得るため、1回目の遊技回が行われている最中に第2作動口341Aに係る保留情報の数(保留数)が上限に達し、2回目の遊技回の開始に際して保留情報の数(保留数)が1減少しても、直ちに新たな保留情報によってその減少分が埋まることとなる。つまり、第3通常遊技状態にて大当たりや特別当たりとなることなく第1通常遊技状態に移行する場合には、第2作動口341Aに係る遊技回が最大で6回連続して実行されることとなる。これらの遊技回(3回目～6回目の遊技機)については、何れも変動表示時間として「1sec」が設定される。

10

【0483】

なお、第3通常遊技状態においては、図柄表示装置253の表示画面253aにて1回目の遊技回に亘って所定の表示演出が実行され、2回目～6回目の遊技回に跨るようにして所定の表示演出が実行され、それら所定の表示演出によって当否の結果が明示されることとなる。

20

【0484】

ちなみに、2回目の遊技回の変動表示時間を「22sec」且つ3回目～6回目の遊技回の変動表示時間を「1sec」として、更に確定表示時間を「1sec」とし、それら2回目～6回目の遊技回の変動表示時間と確定表示時間との和を1回目の遊技回の変動表示時間と確定表示時間との和(31sec)が同一となるように設定してもよい。

【0485】

次に、図62のフローチャートを参照して、本実施の形態における開閉実行モード終了時の移行処理について説明する。開閉実行モード終了時の移行処理は、主制御装置162のMPU602にて定期処理(通常処理)の一環として実行される処理である。

【0486】

30

(開閉実行モード終了時の移行処理)

開閉実行モード終了時の移行処理においては先ず、ステップS2601にて今回の開閉実行モードが大当たりを契機としているか否かを判定する。ステップS2601にて肯定判定をした場合には、ステップS2602にて開閉実行モード用の各種フラグを消去して、本開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。つまり、大当たりを契機としている場合には、開閉実行モード終了後は低頻度サポートモード対応の上記第1通常遊技状態へと移行することとなる。

【0487】

ステップS2601にて否定判定をした場合には、ステップS2603に進む。ステップS2603では、開閉実行モード中に第1可変入賞装置94Aの有利入球部414Aへの入賞(V入賞)が発生したか否かを判定する。具体的には、RAM604の各種フラグ格納エリア635にV入賞フラグが格納されているか否かを判定する。ステップS2603にて否定判定をした場合、すなわち特別当たりを契機とした開閉実行モードにてV入賞フラグが発生しなかった場合には、ステップS2602にて開閉実行モード用の各種フラグを消去した後、本開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

40

【0488】

ステップS2603にて肯定判定をした場合には、ステップS2604に進む。今回の開閉実行モードが第1作動口602Aへの入賞を契機としている場合には、ステップS2604にて肯定判定をしてステップS2605に進み、RAM604の各種カウンタエリア634に格納されている遊技回数カウンタに「1」をセットする。一方、今回の開閉実

50

行モードが第2作動口341Aへの入賞を契機としている場合には、ステップS2604に否定判定をしてステップS2606に進み、RAM604の各種カウンタエリア634に格納されている遊技回数カウンタに「2」をセットする。ステップS2605、S2606の各処理を実行した後は、ステップS2607に進む。

【0489】

ステップS2607では、RAM604の各種フラグ格納エリア635に高頻度サポートモードフラグをセットする。これにより、開閉実行モード終了後の遊技状態が、上記第2通常遊技状態又は第3通常遊技状態へ移行することとなる。ステップS2607の処理を実行した後は、ステップS2602にて開閉実行モード用の各種フラグを消去して、本開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

10

【0490】

ここで、図63を参照して、本実施の形態における遊技の流れについて補足説明する。図63は遊技の流れを示す概略図である。

【0491】

(ゲームフロー)

第1通常遊技状態(低頻度サポートモード対応の通常遊技状態)においては、右ルートよりも左ルートへ遊技球を発射した方が遊技者にとって遊技が有利に進行する。左ルートへ発射された遊技球が第1作動口302Aに入球すると、第1作動口302Aに係る保留情報が取得される。この保留情報を用いた抽選により特別当たりとなった場合には、特別当たり対応の開閉実行モードである第1特別遊技状態へと移行する。第1特別遊技状態においては第1可変入賞装置94Aが開放され、当該第1可変入賞装置94Aの有利入球部414Aへの入賞が許容される。有利入球部414Aへの入賞が発生すると、ラウンド数が「1」→「3」に増加し、第1特別遊技状態終了後に上記第2通常遊技状態へと移行する。なお、有利入球部414Aへの入賞が発生しなかった場合には、第1特別遊技状態終了後に第1通常遊技状態へ復帰することとなる。

20

【0492】

第2通常遊技状態においては、第2作動口341Aに付属の電動役物87のサポートモードが高頻度サポートモードとなり、左ルートへ遊技球を発射するよりも右ルートへ遊技球を発射した方が遊技者に有利となる。この高頻度サポートモードについては、第2作動口341Aに係る遊技回が「1」回実行されるまで継続される。第2通常遊技状態においては、図柄表示装置253による演出モードが第2通常遊技状態に対応した演出モードへと切り替わる。この演出モードについては、第2作動口341Aに係る保留情報が全て消化されるまで又は開閉実行モードへ移行するまで継続されることとなる。

30

【0493】

第2通常遊技状態にて右ルートへ発射された遊技球が第2作動口341Aへ入球すると、第2作動口341Aに係る保留情報が取得される。この保留情報を用いた抽選により特別当たりとなった場合には、再び第1特別遊技状態へと移行する。第1特別遊技状態においては第1可変入賞装置94Aが開放され、当該第1可変入賞装置94Aの有利入球部414Aへの入賞が許容される。有利入球部414Aへの入賞が発生すると、ラウンド数が「1」→「3」に増加し、第1特別遊技状態終了後に上記第3通常遊技状態へと移行する。なお、有利入球部414Aへの入賞が発生しなかった場合には、第1特別遊技状態終了後に第1通常遊技状態へ復帰することとなる。

40

【0494】

第3通常遊技状態においては、第2作動口341Aに付属の電動役物87のサポートモードが高頻度サポートモードとなり、左ルートへ遊技球を発射するよりも右ルートへ遊技球を発射した方が遊技者に有利となる。この高頻度サポートモードについては、第2作動口341Aに係る遊技回が「2」回実行されるまで継続される。第3通常遊技状態においては、図柄表示装置253による演出モードが第3通常遊技状態に対応した演出モードへと切り替わる。この演出モードについては、第2作動口341Aに係る保留情報が全て消化されるまで又は開閉実行モードへ移行するまで継続されることとなる。

50

【0495】

第2通常遊技状態又は第3通常遊技状態にて大当たり又は特別当たりの何れにも当選することなく、第2作動口341Aに係る保留情報が全て消化された場合には、第1通常遊技状態へと復帰する。また、第2通常遊技状態又は第3通常遊技状態にて大当たりとなった場合には、大当たり対応の開閉実行モードである第2特別遊技状態を経て第1通常遊技状態へ復帰することとなる。

【0496】

以上詳述した第2の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。

【0497】

設定値間での差（以下、設定差という）が設けられていない特別当たり結果となった場合には特別遊技状態を経て第2／第3通常遊技状態へ移行し、設定差が設けられた大当たり結果となった場合には特別遊技状態を経て第1通常遊技状態へ移行する。特別当たり結果及び大当たり結果については、何れも特別遊技状態への移行契機となっており、特別遊技状態へ移行することで持ち球の増加が期待できる点では同様である。しかしながら、大当たり結果となった場合には特別遊技状態終了後に相対的に不利な第1通常遊技状態へ移行するのに対して、特別当たり結果となった場合には特別遊技状態終了後に相対的に有利な第2／第3通常遊技状態へ移行する。つまり、第1通常遊技状態では少なくとも何れかの当選結果となりやすい設定3が遊技者にとって最も有利であるものの、第2／第3通常遊技状態では大当たり結果となりにくい設定1が遊技者にとって最も有利となる。言い換えれば、設定3においては第1通常遊技状態にて当選結果となること（所謂初当たり）への期待が高い（軽い）一方で第2／第3通常遊技状態への移行後は有利な状態が継続されること（所謂連荘）への期待が低くなり、設定1においては所謂初当たりが重い一方で所謂連荘への期待が高くなる。故に、例えば遊技を少しでも有利に進めたい遊技者は、第1通常遊技状態においては設定3であることに期待し、第2／第3通常遊技状態においては設定3であることに期待すると想定され、何れの通常遊技状態においても遊技への注目度の低下を抑制し得る。このように、大当たり結果となる確率に差が設けられた設定値間で遊技の流れに違いを生じさせる構成とすれば、多種多様なパラメータを設定値毎に定める必要がないため、遊技機の構成が複雑化することを抑えつつ遊技への注目度の向上に寄与できる。

【0498】

高頻度サポートモード対応の第2／第3通常遊技状態においては、第2始動入球部90Aへの入球機会が増え持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることができる。設定1では初当たりが重い反面、初当たりから第2通常遊技状態へ移行する割合が高く且つ第2通常遊技状態から第3通常遊技状態へ移行する確率が高くなる。設定3では初当たりが軽い反面、初当たりから第2通常遊技状態へ移行する割合が低く且つ第2通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行する確率が高くなる。このように、第3通常遊技状態への昇格と第2通常遊技状態からの降格との両方に設定差の影響を分散させることにより、設定値間での違いを生じさせつつ、その影響に過度の偏りが生じることを抑制できる。これは、決定されている設定値が設定1である場合に設定3であることへ期待させたり、決定されている設定値が設定3である場合に設定2であることへ期待させたりする上で好ましい。

【0499】

本実施の形態に示したように、第2／第3通常遊技状態に回数制限が設けられている構成では、制限内に特別当たり結果となって第2／第3通常遊技状態が継続されることで遊技者に最も有利な形で遊技が進む。しかしながら、回数制限が存在する以上、特別当たり結果及び大当たり結果の何れになることなく第2／第3通常遊技状態から第1通常遊技状態へ降格する可能性を否定できない。ここで、上述したように第2／第3通常遊技状態にて大当たり結果となった場合には第1通常遊技状態へ降格するものの、少なくとも特別遊技状態を経由することである程度の持ち球の増加が期待できる。つまり、大当たり結果となる確率が高くなれば継続率は低くなるものの、第2／第3通常遊技状態を駆け抜ける可能性は低くなる。故に、第2／第3通常遊技状態のみを比較して設定値間での優位性が極

端に低下することを回避できる。

【0500】

例えば遊技者が所定の設定値であることに期待して遊技を行っているにも関わらず、その挙動が想定から大きく外れてしまった場合には、遊技意欲が低下する要因になる。ここで、当選結果として特別当たり結果及び大当たり結果が設けられている場合には、設定値間にて大当たり結果となる確率に差を設ける上で、その差を第1始動入球部83Aへの入球に基づいて当選結果となる確率と第2始動入球部90Aへの入球に基づいて当選結果となる確率との差よりも小さくすることが好ましい。このように設定値間で共通となる特別当たりとの関係を利用すれば、大当たり結果について設定値間で差を設けつつも第2通常／第3遊技状態における挙動に極端な違いが生じることを抑え、上記不都合の発生を抑制できる。

10

【0501】

<変形例1>

上記第2の実施の形態では、設定1～設定3については遊技者の有利度を同一としたが、これに限定されるものではない。上述した遊技性の違いを確保しつつも上記第1の実施の形態と同様に、設定1 < 設定2 < 設定3の順に遊技者に有利となるように構成してもよい。また、設定3 < 設定2 < 設定1の順に遊技者に有利となるように構成することも可能である。

【0502】

<変形例2>

上記第2の実施の形態では、高頻度サポートモード対応の第2通常遊技状態及び第3通常遊技状態にて大当たりとなった場合には特別遊技状態終了後に低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態に移行する構成とした。つまり、大当たりとなることで高頻度サポートモードが終了する構成とした。大当たりとなることで高頻度サポートモード対応の通常遊技状態が終了に向かう構成を実現する上では、大当たりとなった場合であっても高頻度サポートモード対応の通常遊技状態へ移行するものの設定される時短回数が特別当たり→V入賞となった場合よりも少なくすることも可能である。例えば、第3通常遊技状態にて特別当たりとなった場合には時短回数として「2」が設定されるが、第3通常遊技状態にて大当たりとなった場合には時短回数として「1」が設定される構成としてもよい。

20

【0503】

<変形例3>

上記第2の実施の形態では、第2作動口341Aに係る保留情報が確保されている状況下（第2通常遊技状態又は第3通常遊技状態）にて大当たりとなった場合には、開閉実行モードを経て低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第1通常遊技状態）に移行した後も第2作動口341Aに係る保留情報の一部が残る可能性がある。第2作動口341Aに係る保留情報については、第1作動口302Aに係る保留情報よりも高い確率にて特別当たりとなるように構成されている、このため、上記状況では残りの遊技回数は僅かではあるものの第2通常遊技状態又は第3通常遊技状態へ直ちに復帰するチャンスとなる。このように、第2作動口341Aに係る保留情報が残存している場合には、当該保留情報を消化するまで、図柄表示装置253の表示画面253aにてひき戻しのチャンスである旨を示す表示（例えば「チャンスゾーン（CZ）」の表示）を行うとよい。具体的には、背景の画像を第1通常遊技状態にて表示される背景の画像（例えば「青色」の背景画像）とは異なる特殊画像（例えば「緑色」の背景画像）とするとともにスピーカ部29から出力されるBGMを特殊BGMとして第1通常遊技状態と区別するとよい。

30

40

【0504】

<変形例4>

上記第2の実施の形態に示したように設定1～設定3間の大当たり確率の違いによって初当たり重視の仕様と連荘性重視の仕様とを1の遊技機にて共存させる上では、以下の構成とすることも可能である。すなわち、作動口への入賞に基づく大当たり抽選の抽選モードとして低確率モード及び高確率モードを有しており、大当たりとなった場合には作動口

50

に係る遊技回の実行回数に制限が設けられた高確率モードへ移行する構成とし、低確率モードにおいては設定1 < 設定2 < 設定3の順に大当たりの当選確率が高くなるように差を設け且つ高確率モードにおいては設定3 < 設定2 < 設定1の順に大当たりの当選確率が高くなるように差を設けてもよい。

【0505】

＜第3の実施の形態＞

上記第2の実施の形態では、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて大当たり又は特別当たりに当選することなく当該遊技状態が終了した場合に遊技者にとって最も不利な第1通常遊技状態へ移行する構成としたが、本実施の形態では、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて大当たり又は特別当たりに当選することなく当該遊技状態が終了した場合に、当該遊技状態への復帰のチャンスとなる他の遊技状態（後述する第4通常遊技状態）へ移行する構成となっている点で第2の実施の形態と構成が相違している。以下、第2の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。なお、第2の実施の形態と共通の構成については説明を省略し、第1の実施の形態と共通の構成については適宜説明を援用する。

【0506】

先ず、図64及び図65を参照して遊技盤ユニット80Bについて説明する。図64（a）は第3の実施の形態における遊技盤ユニット80Bを示す正面図、図64（b）は主表示ユニット105Bの正面図、図65は遊技盤ユニット80Bの右ルートを拡大して示す部分拡大図である。

【0507】

（遊技盤ユニット80B）

図64（a）に示すように、遊技盤ユニット80B（遊技領域形成体80aB）に形成された遊技領域PEについても、センターフレーム122によって左ルート及び右ルートに分かれている。遊技領域PEにおける左ルートには、入球ユニット83Bが配設されている。この入球ユニット83Bについては、上記第1の実施の形態に示した入球ユニット83と同様に複数の入球部が組み合わされてなる。具体的には、スルーゲート84とその直下となる位置に上記一般入賞口85に代えて配設された第1作動入球部85Bとを有してなる。第1作動入球部85Bに形成された第1作動口302Bについては上方を向いており、スルーゲート84を通過した遊技球についてはそのまま第1作動口302Bに流入する。つまり、本実施の形態においてもスルーゲート84への入賞数（入球数）と第1作動口302Bへの入賞数（入球数）とが同数となるように構成されている。第1作動口302Bへ流入した遊技球が当該第1作動口302Bに付属の検知センサによって検知されると、所定数（3個）の賞球が遊技者に付与される。

【0508】

図65に示すように、遊技領域PEにおける右ルートには、スルーゲート82、第1可変入球ユニット86、特別入球部88、第2作動入球部90B、第1可変入賞装置94及び第2可変入賞装置95を有する第2可変入球ユニット93が配設されている。第2作動入球部90Bについては、当該第2作動入球部90Bの第2作動口341Bを開閉可能な非電動役物91Bを有している。上述した入球ユニット83Bが第1作動入球部85Bを有する構成としたことに合わせて、部材名称を変更しているものの第2作動入球部90Bについては第1の実施の形態に示した作動入球部90と同様の構成である。また、スルーゲート82、第1可変入球ユニット86、特別入球部88、第2可変入球ユニット93についても第1の実施の形態と同様であり、サポート当選となった場合の第1可変入球ユニット86と特別入球部88に付属の非電動役物89及び第2作動入球部90Bに付属の非電動役物91Bの連携についても第1の実施の形態と同様であるため、詳細な説明を省略する。

【0509】

第1作動入球部85B及び第2作動入球部90Bを併用するにあたり、主表示ユニット105Bに係る構成が第1の実施の形態に示した表示ユニット105から一部変更されて

いる。以下、図 6 4 (b) を参照して、主表示ユニット 1 0 5 B について説明する。

【0 5 1 0】

主表示ユニット 1 0 5 B の主表示部 D には、第 1 作動入球部 8 5 B (第 1 作動口 3 0 2 B) への入賞に基づいた抽選結果を表示する第 1 作動口用表示部 D 1 と、第 1 作動入球部 8 5 B (第 1 作動口 3 0 2 B) に係る保留数を表示する第 1 保留数表示部 S 1 と、第 2 作動入球部 9 0 B (第 2 作動口 3 4 1 B) への入賞に基づいた抽選結果を表示する第 2 作動口用表示部 D 2 と、第 2 作動入球部 9 0 B (第 2 作動口 3 4 1 B) に係る保留数を表示する第 2 保留数表示部 S 2 とが設けられている。

【0 5 1 1】

第 1 作動口用表示部 D 1 では、第 1 作動入球部 8 5 B (第 1 作動口 3 0 2 B) への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第 1 作動口 3 0 2 B への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第 1 作動口 3 0 2 B への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第 1 作動口用表示部 D 1 にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードへ移行される。遊技球が第 1 作動口 3 0 2 B に入賞した回数は最大 4 回まで保留され第 1 保留数表示部 S 1 の点灯によってその保留数が表示されるようになっている。

【0 5 1 2】

第 2 作動口用表示部 D 2 では、第 2 作動入球部 9 0 B (第 2 作動口 3 4 1 B) への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第 2 作動口 3 4 1 B への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第 2 作動口 3 4 1 B への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第 2 作動口用表示部 D 2 にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードへ移行される。遊技球が第 2 作動口 3 4 1 B に入賞した回数は最大 4 回まで保留され第 2 保留数表示部 S 2 の点灯によってその保留数が表示されるようになっている。

【0 5 1 3】

また、主表示部 D には上記表示部 D 1, D 2, S 1, S 2 以外に、スルーゲート 8 2, 8 4 への入賞に基づいた抽選結果を表示するスルーゲート用表示部 D 3 と、スルーゲート 8 2, 8 4 に係る保留数を表示する保留数表示部 S 3 とが設けられている。スルーゲート用表示部 D 3 及び保留数表示部 S 3 については上記第 1 の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。

【0 5 1 4】

ここで、スルーゲート 8 2, 8 4 及び作動口 3 0 2 B, 3 4 1 B への入賞に基づいてスルーゲート用表示部 D 3 及び作動口用表示部 D 1, D 2 における絵柄の変動表示が開始され、抽選結果に対応する絵柄が停止表示された後、当該絵柄が停止表示されたまま所定の停止表示時間 (停止表示期間又は確定表示期間) が経過するまで (確定表示が終了するまで) が遊技回の 1 回に相当する。

【0 5 1 5】

(各種カウンタについて)

次に、上記の如く構成されたパチンコ機 1 0 の動作について説明する。

【0 5 1 6】

M P U 6 0 2 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たりや特別当たりの抽選、主表示ユニット 1 0 5 B の表示の設定、図柄表示装置 2 5 3 の図柄表示の設定などを行うこととしており、具体的には、大当たりや特別当たりの抽選に使用する当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別を判定する際に使用する当たり種別カウンタ C 2 と、図柄表示装置 2 5 3 にて外れ変動が行われる場合のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタ C 3 と、当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、主表示ユニット 1 0 5 B における絵柄や図柄表示装置 2 5 3 における図柄の変動表示時間を決定する変動種別カウンタ C S とが設けられている。さらに、第 1 可変入球ユニット 8 6 の

電動役物 8 7 を開放させるか否かの抽選に使用する電動役物開放カウンタ C 4 が設けられている。

【0 5 1 7】

各カウンタ C 1 ~ C 3 , C I N I , C S , C 4 は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が R A M 6 0 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 6 3 1 に適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ 6 3 1 において、当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 に対応した情報は、作動入球部 8 5 B , 9 0 B (作動口 3 0 2 B , 3 4 1 B) への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての作動口用保留エリアに格納される。作動口用保留エリアには、第 1 作動口 3 0 2 B 用の第 1 保留エリアと、第 2 作動口 3 4 1 B 用の第 2 保留エリアと、実行エリアとが設けられている。

10

【0 5 1 8】

第 1 保留エリアは、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、第 4 エリアからなり、第 1 作動口 3 0 2 B への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファに格納されている当たり乱数カウンタ C 1 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報が保留情報として、第 1 エリア~第 4 エリアのいずれかに格納される。

【0 5 1 9】

この場合、第 1 エリア~第 4 エリアには、第 1 作動口 3 0 2 B への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア→第 2 エリア→第 3 エリア→第 4 エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように 4 つのエリアが設けられていることにより、第 1 作動口 3 0 2 B への入賞履歴が最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。

20

【0 5 2 0】

第 2 保留エリアは、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、第 4 エリアからなり、第 2 作動口 3 4 1 B への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファに格納されている当たり乱数カウンタ C 1 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報が保留情報として、第 1 エリア~第 4 エリアのいずれかに格納される。

【0 5 2 1】

この場合、第 1 エリア~第 4 エリアには、第 2 作動口 3 4 1 B への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア→第 2 エリア→第 3 エリア→第 4 エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように 4 つのエリアが設けられていることにより、第 2 作動口 3 4 1 B への入賞履歴が最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。

30

【0 5 2 2】

また、保留球格納エリアには保留数記憶領域が設けられており、当該保留数記憶領域には第 1 作動口 3 0 2 B 及び第 2 作動口 3 4 1 B に係る保留情報の数を特定するための情報が格納される。

【0 5 2 3】

実行エリアは、主表示ユニット 1 0 5 B の変動表示を開始する際に、第 1 保留エリアの第 1 エリア又は第 2 保留エリアの第 1 エリアに格納された保留情報を移動させるためのエリアであり、1 遊技回の開始に際しては実行エリア A E に記憶されている保留情報(各種数値情報)に基づいて当否判定などが行われる。第 1 保留エリア及び第 2 保留エリアの両方に保留情報が記憶されている場合には、第 2 保留エリアの保留情報が優先的に実行エリアへ移される。つまり、第 1 保留エリア及び第 2 保留エリアの両方に保留情報が記憶されている場合には、第 2 保留エリアの保留情報が全て消化されるまで第 1 保留エリアの保留情報が実行エリアに移ることが回避される。

40

【0 5 2 4】

当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば 0 ~ 3 5 9 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値(つまり 3 5 9 9 9)に達した後 0 に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値が当該当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、当たり

50

乱数カウンタC 1と同様のループカウンタである（値＝0～3 5 9 9 9）。当たり乱数カウンタC 1は定期的に更新され、遊技球が作動口3 0 2 B，3 4 1 Bに入賞したタイミングでRAM 6 0 4の保留球格納エリアに格納される。

【0 5 2 5】

大当たり当選となる乱数の値や特別当たり当選となる乱数の値は、ROM 6 0 3における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア6 2 1に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。当否テーブルは設定値毎に設けられており（具体的には、設定1対応の当否テーブルと、設定2対応の当否テーブルと、設定3対応の当否テーブルとが設けられており）、設定値によって大当たり確率に差が設けられている。以下、図6 6の概略図を参照して当否テーブルについて補足説明する。

10

【0 5 2 6】

上記抽選に際して設定1且つ第1作動口3 0 2 B対応の当否テーブルが参照される場合には、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」，「1 0 7」・・・「3 5 7 7 7」の3 6 0個であり、特別当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は設定されていない。つまり、「0～3 5 9 9 9」の当たり乱数カウンタC 1の値のうち「7」，「1 0 7」・・・「3 5 7 7 7」が大当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が1／1 0 0となっている。つまり、設定1且つ第1作動口3 0 2 B対応の当否テーブルが参照される場合には、確率1／1 0 0にて大当たりに当選することとなる。

【0 5 2 7】

上記抽選に際して設定1且つ第2作動口3 4 1 B対応の当否テーブルが参照される場合には、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」，「1 0 7」・・・「3 5 7 7 7」の3 6 0個であり、特別当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「5」，「1 0 5」，「1 1 5」・・・「3 5 7 5 5」の7 2 0 0個である。つまり、「0～3 5 9 9 9」の当たり乱数カウンタC 1の値のうち「7」，「1 0 7」・・・「3 5 7 7 7」が大当たり結果に対応しており、「5」，「1 0 5」，「1 1 5」・・・「3 5 7 5 5」が特別当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が1／1 0 0且つ特別当たり確率が1／5となっている。つまり、設定1且つ第2作動口3 4 1 B対応の当否テーブルが参照される場合には、合算確率約1／5にて大当たり及び特別当たりの何れかに当選することとなる。

20

30

【0 5 2 8】

上記抽選に際して設定2且つ第1作動口3 0 2 B対応の当否テーブルが参照される場合には、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」，「1 0 7」・・・「3 5 7 7 7」の2 0 0個であり、特別当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「5」，「1 0 5」・・・「3 5 5 5 5」の4 0 0個であり、特別当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は設定されていない。つまり、「0～3 5 9 9 9」の当たり乱数カウンタC 1の値のうち「7」，「1 0 7」・・・「3 5 7 7 7」が大当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が1／9 0となっている。つまり、設定2且つ第1作動口3 0 2 B対応の当否テーブルが参照される場合には、確率1／9 0にて大当たりに当選することとなる。

40

【0 5 2 9】

上記抽選に際して設定2且つ第2作動口3 4 1 B対応の当否テーブルが参照される場合には、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」，「1 0 7」・・・「3 5 7 7 7」の4 0 0個であり、特別当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「5」，「1 0 5」，「1 1 5」・・・「3 5 7 5 5」の7 2 0 0個である。つまり、「0～3 5 9 9 9」の当たり乱数カウンタC 1の値のうち「7」，「1 0 7」・・・「3 5 7 7 7」が大当たり結果に対応しており、「5」，「1 0 5」，「1 1 5」・・・「3 5 7 5 5」が特別当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が1／9 0且つ特別当たり確率が1／5となっている。つまり、設定2且つ第2作動口3 4 1 B対応の当否テーブルが参照される場合には、

50

合算確率約 $1/5$ にて大当たり及び特別当たりの何れかに当選することとなる。

【0530】

上記抽選に際して設定3且つ第1作動口302B対応の当否テーブルが参照される場合には、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「107」・・・「35777」の450個であり、特別当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は設定されていない。つまり、「0～35999」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「107」・・・「35777」が大当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が $1/80$ となっている。つまり、設定3且つ第1作動口302B対応の当否テーブルが参照される場合には、確率 $1/80$ にて大当たり又は特別当たりに当選することとなる。

10

【0531】

上記抽選に際して設定3且つ第2作動口341B対応の当否テーブルが参照される場合には、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「107」・・・「35777」の450個であり、特別当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「5」、「105」、「115」・・・「35755」の7200個である。つまり、「0～35999」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「107」・・・「35777」が大当たり結果に対応しており、「5」、「105」、「115」・・・「35755」が特別当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が $1/80$ 且つ特別当たり確率が $1/5$ となっている。つまり、設定3且つ第2作動口341B対応の当否テーブルが参照される場合には、合算確率約 $1/5$ にて大当たり及び特別当たりの何れかに当選することとなる。

20

【0532】

このように、本実施の形態においては、大当たり確率の違いによって、設定1 < 設定2 < 設定3の順に遊技者に有利となるように差が設けられている。

【0533】

当たり種別カウンタC2は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成となっている。当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が作動口302B、341Bに入賞したタイミングでRAM604の保留球格納エリアに格納される。

【0534】

当たり種別カウンタC2に対する遊技結果の振分先は、ROM603における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリア622に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。振分テーブルについては第1作動口602Bに対応する第1振分テーブルと、第2作動口641Bに対応する第2振分テーブルとに大別される。本実施の形態では、当たり種別カウンタC2及び振分テーブルを参照して、大当たり結果の種別が決定される。大当たり結果としては、大当たり結果A及び大当たり結果Bが設けられている。なお、振分テーブルについては、設定1～設定3にて共通となっている。

30

【0535】

振分テーブルでは、「0」～「99」の当たり種別カウンタC2の値のうち「0」～「79」の計80個が大当たりBに対応しており、「80」～「99」の計20個が大当たりAに対応している。つまり、大当たりとなった場合には、そのおよそ80%が大当たりBとなり、残り20%が大当たりAとなる。

40

【0536】

大当たりA及び大当たりBについては、開閉実行モードの終了後にサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。この高頻度サポートモードは、開閉実行モードの終了後に実行された遊技回数、詳しくは作動入球部90に係る遊技回数が所定の時短回数（本実施の形態では6回）となるまで継続され、当該所定の時短回数を消化した場合に、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替わる構成となっている。

【0537】

なお、大当たりA及び大当たりBについては、開閉実行モード中のラウンド数に差が設

50

けられている。前者のラウンド数が「10」であるのに対して、後者のラウンド数は「6」となっている。つまり、大当たりAに当選した場合には、持ち球を一気に増やすチャンスとなる。

【0538】

また、第2作動口341Bへの入賞に基づいて特別当たりとなった場合には、第1可変入賞装置94の有利入球部414への入賞に基づいて高頻度サポートモード対応の通常遊技状態へ移行した場合に設定される時短回数についても「6」回となる。そして、スルーゲート82、84への入球に基づくサポート抽選に当選し、特別入球部88への入賞→第1可変入賞装置94の有利入球部414への入賞に基づいて高頻度サポートモード対応の通常遊技状態へ移行した場合に設定される時短回数については「1」回となる。

10

【0539】

電動役物開放カウンタC4は、例えば、0～199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり199）に達した後0に戻る構成となっている。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート82、84に遊技球が入賞したタイミングでRAM604のスルーゲート用保留エリア633の保留エリアに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された電動役物開放カウンタC4の値によって第1可変入球ユニット86の電動役物87を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。

【0540】

サポート当選となる乱数の値は、ROM603における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア621に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。上述した大当たり等の当否抽選用の当否テーブルについては設定1～設定3にて個別に設けられていたのに対して、サポート抽選用の当否テーブルについては設定1～設定3で共通となっている。

20

【0541】

電動役物87によるサポートモードとして、遊技領域PEに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に当該電動役物87が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、上記低頻度サポートモード（低頻度サポート状態又は低頻度ガイド状態）と上記高頻度サポートモード（高頻度サポート状態又は高頻度ガイド状態）とが設けられている。

【0542】

30

サポート抽選に際して低頻度サポートモード対応の当否テーブルが参照される場合には、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」、「77」の2個であり、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、サポート当選確率が1/100となっている。これに対して、上記サポート抽選に際して高頻度サポートモード対応の当否テーブルが参照される場合には、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「1」、「3」、「5」、「7」・・・「199」の100個であり、それらの乱数の値以外については外れ結果に対応している。これにより、サポート当選確率が1/2となっている。

【0543】

また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでの期間、すなわちスルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間が短くなるように差別化されている。

40

【0544】

これらの構成によって、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも作動入球部90への入賞が発生する確率が高くなるように差別化されている。そして、低頻度サポートモード（開閉実行モードを除く）においては右ルートに配設されたスルーゲート82や第2作動入球部90B等を狙って遊技球を発射するよりも左ルートに配設された入球ユニット83Bを狙って遊技球を発射する方が遊技者に有利となっており、高頻度サポートモードにおいては左ルートに配設された入球ユニット83Bを狙って遊技球を発射するよりも、右ルートに配設されたスルーゲート82や第2作動入球部90Bを狙って遊技球

50

を発射する方が遊技者に有利となっている。

【0545】

なお、高頻度サポートモードにおいては第2作動入球部90Bへの入賞確率が高くなり、第2作動入球部90Bへの入賞が発生した場合には所定個数の遊技球の払出が実行される。これにより、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【0546】

リーチ乱数カウンタC3は、例えば0~238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり238）に達した後0に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、遊技球が作動口302B、431Bやスルーゲート82、84に入賞したタイミングでRAM604の作動口用保留エリア632（保留エリア）に格納される。また、スルーゲート82、84に入賞したタイミングでRAM604のスルーゲート用保留エリア633（保留エリア）に格納される。そして、ROM603のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチ表示（リーチ状態）が発生させるか否かを決定することとしている。

【0547】

変動種別カウンタCSは、例えば0~198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり198）に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、主表示ユニット105（主表示部D）の作動口用表示部D1、D2及びスルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間と、図柄表示装置253における図柄の変動表示時間とをMPU602において決定する上で用いられる。変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、作動口用表示部D1、D2及びスルーゲート用表示部D3における変動表示の開始時（図柄表示装置253による図柄の変動開始時）における変動パターン決定に際して変動種別カウンタCSのバッファ値が取得される。

【0548】

本実施の形態においても、図柄表示装置253の表示画面253a（詳しくは第3変動表示領域ME3）にて第2作動口341Bへの入球に基づく図柄の可変表示とスルーゲート82、84への入球に基づく図柄の可変表示との切り替えがなされる。この構成については基本的に第1の実施の形態と同様であるものの、本実施の形態固有となる遊技状態における各入球部との対応関係が特徴的なものとなっている。この特徴的な構成については後述する。

【0549】

ここで、図67~図70を参照して、本実施の形態における遊技の流れについて補足説明する。図67は各通常遊技状態の関係を示す概略図、図68~図70は各通常遊技状態における遊技の流れを示す概略図である。

【0550】

（ゲームフロー）

低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（以下、第1通常遊技状態という）においては、右ルートよりも左ルートへ遊技球を発射した方が遊技者にとって遊技が有利に進行する。図68に示すように、左ルートへ発射された遊技球が入球ユニット83Bのスルーゲート84に入賞すると、スルーゲート84に係る保留情報が取得される。この保留情報を用いたサポート抽選に当選した場合には、右ルートに配設された第1可変入球ユニット86に付属の電動役物87が閉状態から開状態に切り替わる。これにより第1可変入球ユニット86の入球口311への入球が可能となる。

【0551】

なお、入球ユニット83Bについてはスルーゲート84を通過した遊技球がそのまま第1作動口302Bへ入賞する構成となっている。このため、スルーゲート84への入賞数と同じ数だけ第1作動口302Bへの入賞が発生する。但し、第1通常遊技状態においては第1作動口302Bに係る遊技回については第1作動口用表示部D1における絵柄の変

動表示時間が極端に長くなり、第1作動口302Bについて記憶可能な保留情報の数（保留数）を上回る入賞が発生することとなる。このため、入賞数についてはスルーゲート84と第1作動口302Bでは差がないものの、入賞に基づいて実行される抽選回数についてはスルーゲート84への入賞に基づく抽選回数が第1作動口302Bへの入賞に基づく抽選回数を大きく上回ることとなる。つまり、第1通常遊技状態においては、遊技が主としてスルーゲート84に係る遊技回を中心に進行する。

【0552】

第1通常遊技状態にてサポート抽選に当選した場合には、第1可変入球ユニット86の流路が第1通路部313となり、入球口311へ入球した遊技球は第1通路部313へ流入することとなる。遊技球が第1通路部313に流入することにより、特別入球部88の非電動役物89が閉状態から開状態に切り替わり、特別入賞口331への入球が可能となる。特別入賞口331への入賞が発生することにより、第1可変入賞装置94を開放対象とした開閉実行モード（特別遊技状態）へと移行する。

10

【0553】

第1可変入賞装置94が閉状態から開状態に切り替わり、当該第1可変入賞装置94へ流入した遊技球が有利入球部414へ入賞することで第2可変入賞装置95を開放対象とした開閉実行モードへ移行する。なお、詳細については後述するが、第1通常遊技状態においては、第1作動口302Bに係る遊技回についてもスルーゲート82、84に係る遊技回と同時に進行する。第1作動口302Bに係る遊技回については、第1作動口用表示部D1における絵柄の変動表示時間がスルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間と比べて長くなっているため、遊技は実質的にスルーゲート84に係る遊技回を中心に進行することとなる。なお、第1通常遊技状態中に第1作動口302Bに係る遊技回にて大当たりとなった場合には、第1可変入賞装置94の開放を経由することなく、第2可変入賞装置95を開放対象とした開閉実行モードへ移行する。

20

【0554】

図67に示すように、開閉実行モード中に有利入球部414への入賞が発生した場合又は大当たりを契機として開放実行モードへ移行した場合には、開閉実行モード終了後に高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（以下、第2通常遊技状態という）へ移行する。この高頻度サポートモードについては第2作動口431Bに係る遊技回が「1」回消化するまで継続される。

30

【0555】

高頻度サポートモードにおいては、低頻度サポートモードと比べてスルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間が短縮され且つサポート抽選の当選確率が上昇する。これにより、第1可変入球ユニット86の電動役物87が開状態に切り替わる頻度が高くなる。当該高頻度サポートモード中は、第1可変入球ユニット86の流路が第2通路部314となり、入球口311へ入球した遊技球は第2通路部314へ流入することとなる。

【0556】

図69に示すように、第2通常遊技状態中は、右ルートへ発射された遊技球がスルーゲート82に入賞すると、スルーゲート82に係る保留情報が取得される。この保留情報を用いたサポート抽選に当選した場合には、右ルートに配設された第1可変入球ユニット86に付属の電動役物87が閉状態から開状態に切り替わる。これにより第1可変入球ユニット86の入球口311への入球が可能となる。入球口311を通じて第1可変入球ユニット86に流入した遊技球が第2通路部314へ案内されることにより、第2作動入球部90Bの非電動役物91Bが閉状態から開状態に切り替わり、第2作動口341Bへの入球が可能となる。第2作動口341Bへの入賞が発生することにより、第2作動口用表示部D2における絵柄の変動表示が開始される。

40

【0557】

第2通常遊技状態においては、第2作動口用表示部D2における1回目の遊技回の変動表示時間が、上記第2の実施の形態と同様に「60sec」となる。つまり、高頻度サポートモード終了まで「61sec」の猶予（変動表示時間60sec及び確定表示時間1

50

s e c の和)が生じる。高頻度サポートモードにおいては、電動役物 8 7 が開状態に切り替わる頻度が高くなるため、右ルートへの遊技球の発射を継続してさえいれば当該猶予中に第 2 作動口 3 4 1 B に係る保留情報の数が上限である「4」に達することとなる。詳細については後述するが、第 2 通常遊技状態においては図柄表示装置 2 5 3 (第 3 変動表示領域 M E 3)における演出が第 2 作動口 3 4 1 B に係る遊技回に対応づけられており、この状態は第 2 作動口 3 4 1 B に係るすべての保留情報が消化されるまで継続されることとなる。なお、第 3 変動表示領域 M E 3 においては、第 2 作動口 3 4 1 B に係る 5 回分の遊技回に跨るようにして一連の演出が実行される。

【0558】

第 2 通常遊技状態中に、第 2 作動口 3 4 1 B への入賞に基づく抽選にて大当たりとなった場合には第 2 可変入賞装置 9 5 を開放対象とする開閉実行モードへ移行する。これに対して、第 2 作動口 3 4 1 B への入賞に基づく抽選にて特別当たりとなった場合には第 1 可変入賞装置 9 4 を開放対象とする開閉実行モードへ移行する。

【0559】

第 1 可変入賞装置 9 4 が閉状態から開状態に切り替わり、当該第 1 可変入賞装置 9 4 へ流入した遊技球が有利入球部 4 1 4 へ入賞することで第 2 可変入賞装置 9 5 を開放対象とした開閉実行モードへ移行する。図 6 7 に示すように、第 2 作動口 3 4 1 B に係る抽選にて大当たりとなった場合又は特別当たりとなって有利入球部 4 1 4 への入賞が発生した場合には、開閉実行モード終了後に高頻度サポートモード対応の通常遊技状態(以下、第 3 通常遊技状態という)へ移行する。高頻度サポートモードについては第 2 作動口 4 3 1 B に係る遊技回が「6」回消化するまで継続される。

【0560】

上述したように、高頻度サポートモードにおいては、低頻度サポートモードと比べてスルーゲート用表示部 D 3 における絵柄の変動表示時間が短縮され且つサポート抽選の当選確率が上昇する。これにより、第 1 可変入球ユニット 8 6 の電動役物 8 7 が開状態に切り替わる頻度が高くなる。当該高頻度サポートモード中は、第 1 可変入球ユニット 8 6 の流路が第 2 通路部 3 1 4 となり、入球口 3 1 1 へ入球した遊技球は第 2 通路部 3 1 4 へ流入することとなる。

【0561】

図 6 9 に示すように、第 3 通常遊技状態中は、右ルートへ発射された遊技球がスルーゲート 8 2 に入賞すると、スルーゲート 8 2 に係る保留情報が取得される。この保留情報を用いたサポート抽選に当選した場合には、右ルートに配設された第 1 可変入球ユニット 8 6 に付属の電動役物 8 7 が閉状態から開状態に切り替わる。これにより第 1 可変入球ユニット 8 6 の入球口 3 1 1 への入球が可能となる。入球口 3 1 1 を通じて第 1 可変入球ユニット 8 6 に流入した遊技球が第 2 通路部 3 1 4 へ案内されることにより、第 2 作動入球部 9 0 B の非電動役物 9 1 B が閉状態から開状態に切り替わり、第 2 作動口 3 4 1 B への入球が可能となる。第 2 作動口 3 4 1 B への入賞が発生することにより、第 2 作動口用表示部 D 2 における絵柄の変動表示が開始される。

【0562】

ここで、第 3 通常遊技状態においては、当該第 3 通常遊技状態への移行後、第 2 作動口用表示部 D 2 における 1 回目～6 回目の遊技回の変動表示時間が「30 s e c」となる。高頻度サポートモードにおいては電動役物 8 7 が開状態に切り替わる頻度が高くなるため、右ルートへの遊技球の発射を継続してさえいれば 6 回目の遊技回が終了するまでの間に第 2 作動口 3 4 1 B に係る保留情報の数が上限である「4」に達することとなる。詳細については後述するが、第 2 通常遊技状態においては図柄表示装置 2 5 3 (第 3 変動表示領域 M E 3)における演出が第 2 作動口 3 4 1 B に係る遊技回に対応づけられており、この状態は第 2 作動口 3 4 1 B に係るすべての保留情報が消化されるまで継続されることとなる。なお、第 3 変動表示領域 M E 3 においては、1 回目～5 回目の各遊技回にて所定の表示演出が実行され、6 回目～10 回目の遊技回に跨るようにして上記所定の表示演出が実行される。

10

20

30

40

50

【0563】

図67に示すように、第2作動口341Bへの入賞に基づく抽選にて大当たり又は特別当たりとなって第3通常遊技状態と特別遊技状態とをループすることにより、持ち球を大きく増やすことが可能となる。

【0564】

ここで、第2通常遊技状態及び第3通常遊技状態においては高頻度サポートモードが継続される回数、すなわち実質的に第2作動口341Bに係る抽選を受けられる回数が決まっている。このため、必ずしも第2通常遊技状態中及び第3通常遊技状態中に大当たり又は特別当たり当選するとは限らない。第2通常遊技状態中及び第3通常遊技状態中に大当たり又は特別当たり当選することなく、それら第2通常遊技状態及び第3通常遊技状態が終了した場合には、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態である第4通常遊技状態へ移行する。

10

【0565】

詳細については後述するが、第4通常遊技状態においては、スルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間と第1作動口用表示部D1における絵柄の変動表示時間とが同一の変動表示時間テーブルを参照して決定され、変動表示時間の優遇度合いが同一となっている。これにより、スルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間と第1作動口用表示部D1における絵柄の変動表示時間とが同等となるように構成されている。既に説明したように、入球ユニット83Bについてはスルーゲート84を通過した遊技球がそのまま第1作動口302Bへ入賞する構成となっている。これらの構成によって、スルーゲート用表示部D3に係る遊技回と、第1作動口302Bに係る遊技回とが同程度の速さで進行することとなる。つまり、入球ユニット83Bへの1の入球によってスルーゲート84に係る抽選（サポート抽選）と第1作動口302Bに係る抽選（大当たり抽選）とが実行され、第1作動口302Bに係る抽選数とスルーゲート84に係る抽選回数とが同程度となる。

20

【0566】

図66に示すように、設定1においては当たり抽選の当選確率が1/100であり、スルーゲート84におけるサポート抽選の当選確率は1/200である。つまり、第2通常遊技状態又は第3通常遊技状態への復帰に鑑みた場合には、入球ユニット83Bへの入球に基づく当選確率（合算による当選確率）は1/67である。設定2においては当たり抽選の当選確率が1/90であり、スルーゲート84におけるサポート抽選の当選確率は1/200である。つまり、第2通常遊技状態又は第3通常遊技状態への復帰に鑑みた場合には、入球ユニット83Bへの入球に基づく当選確率（合算による当選確率）は1/62である。設定3においては当たり抽選の当選確率が1/80であり、スルーゲート84におけるサポート抽選の当選確率は1/200である。つまり、第2通常遊技状態又は第3通常遊技状態への復帰に鑑みた場合には、入球ユニット83Bへの入球に基づく当選確率（合算による当選確率）は1/57である。つまり、第2通常遊技状態又は第3通常遊技状態への復帰に鑑みた場合に、設定1～設定3の何れであっても第1通常遊技状態と比較して第4通常遊技状態の方が遊技者に有利となっている。

30

【0567】

第4通常遊技状態においては、当該第4通常遊技状態にて参照される第1作動口302B用の変動表示時間テーブルの参照回数が30回となるように規定されている。つまり、開閉実行モードへ移行することなく第1作動口302Bに係る遊技回が30回消化された場合に第1通常遊技状態へと移行する。

40

【0568】

ここで、図70を参照して第4通常遊技状態における遊技の流れについて補足説明する。第4通常遊技状態においては、左ルートへ発射された遊技球が入球ユニット83Bのスルーゲート84に入賞すると、スルーゲート84に係る保留情報が取得される。この保留情報を用いたサポート抽選に当選した場合には、右ルートに配設された第1可変入球ユニット86に付属の電動役物87が閉状態から開状態に切り替わる。これにより第1可変入

50

球ユニット 8 6 の入球口 3 1 1 への入球が可能となる。

【0569】

第 4 通常遊技状態にてスルーゲート 8 4 への入賞に基づくサポート抽選に当選した場合には、第 1 可変入球ユニット 8 6 の流路が第 1 通路部 3 1 3 となり、入球口 3 1 1 へ入球した遊技球は第 1 通路部 3 1 3 へ流入することとなる。遊技球が第 1 通路部 3 1 3 に流入することにより、特別入球部 8 8 の非電動役物 8 9 が閉状態から開状態に切り替わり、特別入賞口 3 3 1 への入球が可能となる。特別入賞口 3 3 1 への入賞が発生することにより、第 1 可変入賞装置 9 4 を開放対象とした開閉実行モード（特別遊技状態）へと移行する。第 1 可変入賞装置 9 4 が閉状態から開状態に切り替わり、当該第 1 可変入賞装置 9 4 へ流入した遊技球が有利入球部 4 1 4 へ入賞することで第 2 可変入賞装置 9 5 を開放対象とした開閉実行モードへ移行する。

10

【0570】

また、第 4 通常遊技状態においては第 1 作動口 3 0 2 B への入賞に基づく抽選にて大当たりとなった場合には、第 2 可変入賞装置 9 5 を開放対象とした開閉実行モード（特別遊技状態）へ直接移行する。

【0571】

図 6 7 に示すように、第 4 通常遊技状態にてスルーゲート 8 4 への入賞に基づく抽選にてサポート当選となり第 1 可変入賞装置 9 4 の有利入球部 4 1 4 への入賞が発生した場合、又は第 1 作動口 3 0 2 B への入賞に基づく抽選にて大当たり当選となった場合には、開閉実行モード終了後に第 2 通常遊技状態又は第 3 通常遊技状態へ移行する。これにより、持ち球を大きく増やすチャンスとなる。

20

【0572】

本実施の形態においては、作動口用表示部 D 1、D 2 及びスルーゲート用表示部 D 3 における絵柄の変動表示時間を遊技状態に応じて切り替えることにより、遊技進行の主たる対象を変化させる構成となっている。以下、主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にて実行される変動表示時間テーブルの切替処理について説明する。変動表示時間テーブルの切替処理は、定期処理である通常処理の一環として実行される処理であり、スルーゲート用変動表示時間テーブル切替処理と、作動口用変動表示時間テーブル切替処理とに大別される。

【0573】

スルーゲート用変動表示時間テーブル切替処理においては、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わる場合には参照する変動表示時間テーブルとして高頻度サポートモード対応の変動表示時間テーブルを設定し、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わる場合には参照する変動表示時間テーブルとして低頻度サポートモード対応の変動表示時間テーブルを設定する。

30

【0574】

低頻度サポートモードにおいて参照される変動表示時間テーブルは上記変動表示時間テーブル A ～変動表示時間テーブル C の何れかとなる。具体的には、スルーゲート 8 2、8 4 に係る遊技回が完全外れに対応している場合には変動表示時間テーブル A（図 4 5 参照）が参照され、外れリーチに対応している場合には変動表示時間テーブル B（図 4 6（a）参照）が参照され、サポート当選に対応している場合には変動表示時間テーブル C（図 4 6（b）参照）が参照される（図 4 4（a）参照）。高頻度サポートモードにおいて参照される変動表示時間テーブルは、完全外れ、外れリーチ、サポート当選の何れの場合であっても変動表示時間テーブル D（図 4 8 参照）となる。

40

【0575】

次に、作動口用変動表示時間テーブル切替処理を図 7 1 のフローチャート及び図 7 2 の概略図に基づいて説明する。

【0576】

（作動口用変動表示時間テーブル切替処理）

作動口用変動表示時間テーブル切替処理においては先ず、ステップ S 2 7 0 1 にて第 2 通常遊技状態への移行条件が成立したか否かを判定する。具体的には、第 1 通常遊技状態

50

におけるサポート当選を経て移行した開閉実行モード中に第1可変入賞装置94の有利入球部414への入賞（V入賞）が発生した後、当該開閉実行モードが終了するタイミングであるか否かを判定する。ステップS2701にて肯定判定をした場合には、ステップS2702～S2703にて第2通常遊技状態用の変動表示時間テーブル設定処理を実行した後、本切替処理を終了する。

【0577】

第2通常遊技状態用の変動表示時間テーブル設定処理においては、ステップS2702にて第1作動口用の変動表示時間テーブルとして変動表示時間テーブルGを設定し、ステップS2703にて第2作動口用の変動表示時間テーブルとして変動表示時間テーブルHを設定する。

10

【0578】

図72に示すように、変動表示時間テーブルGが参照される場合には、抽選結果や保留数に関係なく、変動表示時間として「1sec」がセットされる。これは、第2通常遊技状態への移行時に第1作動口302Bに係る保留情報が記憶されている場合に、第2作動口341Bに係る遊技回が開始される前にそれら保留情報に係る遊技回を速やかに消化する工夫である。

【0579】

変動表示時間テーブルHが参照される場合には、第2通常遊技状態への移行後の1回目の遊技回については変動表示時間として「60sec」がセットされ、2回目～5回目の各遊技回においては「1sec」がセットされる。

20

【0580】

図71のステップS2701の説明に戻り、当該ステップS2701にて否定判定をした場合には、ステップS2704に進む。ステップS2704では、第3通常遊技状態への移行条件が成立したか否かを判定する。具体的には、作動口302B、341Bへの入賞に基づいて移行した開閉実行モードが終了するタイミング、又は第2通常遊技状態における特別当たりを経て移行した開閉実行モード中に第1可変入賞装置94の有利入球部414への入賞（V入賞）が発生した後、当該開閉実行モードが終了するタイミングであるか否かを判定する。ステップS2704にて肯定判定をした場合には、ステップS2705～S2706にて第3通常遊技状態用の変動表示時間テーブル設定処理を実行した後、本切替処理を終了する。

30

【0581】

第3通常遊技状態用の変動表示時間テーブル設定処理においては、ステップS2705にて第1作動口用の変動表示時間テーブルとして変動表示時間テーブルGを設定し、ステップS2703にて第2作動口用の変動表示時間テーブルとして変動表示時間テーブルIを設定する。

【0582】

図72に示すように、変動表示時間テーブルGが参照される場合には、抽選結果や保留数に関係なく、変動表示時間として「1sec」がセットされる。これは、第3通常遊技状態への移行時に第1作動口302Bに係る保留情報が記憶されている場合に、第2作動口341Bに係る遊技回が開始される前にそれら第1作動口302Bに係る保留情報を速やかに消化する工夫である。

40

【0583】

変動表示時間テーブルHが参照される場合には、第2通常遊技状態への移行後の1回目～6回目の各遊技回については変動表示時間として「10sec」がセットされ、7回目～10回目の各遊技回においては「1sec」がセットされる。

【0584】

図71のステップS2704の説明に戻り、当該ステップS2704にて否定判定をした場合には、ステップS2707に進む。ステップS2707では、第4通常遊技状態への移行条件が成立したか否かを判定する。具体的には、大当たり又は特別当たりとなることなく第2通常遊技状態又は第3通常遊技状態が終了するタイミングであるか否かを判定

50

する。ステップ S 2 7 0 7 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 7 0 8 ～ S 2 7 0 9 にて第 4 通常遊技状態用の変動表示時間テーブル設定処理を実行した後、本切替処理を終了する。

【0585】

第 4 通常遊技状態用の変動表示時間テーブル設定処理においては、ステップ S 2 7 0 8 にて第 1 作動口用の変動表示時間テーブルとして変動表示時間テーブル A ～ C を設定し、ステップ S 2 7 0 9 にて第 2 作動口用の変動表示時間テーブルとして変動表示時間テーブル G を設定する。なお、変動表示時間テーブル A ～ C については第 1 の実施の形態と同様であるため説明を省略する。

【0586】

ステップ S 2 7 0 7 の説明に戻り、当該ステップ S 2 7 0 7 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2 7 1 0 に進む。ステップ S 2 7 1 0 では、第 1 通常遊技状態への移行条件が成立したか否かを判定する。具体的には、第 4 通常遊技状態にてサポート当選又は大当たりとなることなく第 1 作動口 3 0 2 B に係る遊技回が 3 0 回消化されたタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 2 7 1 0 にて否定判定をした場合には、そのまま本切替処理を終了する。ステップ S 2 7 1 0 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 7 1 1 ～ S 2 7 1 2 にて第 1 通常遊技状態用の変動表示時間テーブル設定処理を実行した後、本切替処理を終了する。

【0587】

第 1 通常遊技状態用の変動表示時間テーブル設定処理においては、ステップ S 2 7 1 1 にて第 1 作動口用の変動表示時間テーブルとして変動表示時間テーブル J を設定し、ステップ S 2 7 1 2 にて第 2 作動口用の変動表示時間テーブルとして変動表示時間テーブル J を設定する。

【0588】

図 7 2 に示すように、変動表示時間テーブル J が参照される場合には、抽選結果や保留数に関係なく、変動表示時間として「5 0 0 s e c ～ 6 0 0 s e c」がセットされる。つまり、第 1 通常遊技状態における作動口用表示部 D 1, D 2 における図柄の変動表示時間は、スルーゲート用表示部 D 3 における図柄の変動表示時間「1 s e c ～ 2 0 s e c」よりも大幅に長くなっている。これにより、遊技は主としてスルーゲート用表示部 D 3 に係る遊技回を中心に進行することとなる。図 7 3 (a) の概略図に示すように、第 1 通常遊技状態においては、図柄表示装置 2 5 3 の第 3 変動表示領域 M E 3 における図柄の変動表示がスルーゲート用表示部 D 3 に連動することとなり、第 3 変動表示領域 M E 3 にてスルーゲート 8 2, 8 4 への入賞に基づく抽選結果が明示される。

【0589】

第 2 通常遊技状態及び第 3 通常遊技状態においては、遊技は主として第 2 作動口用表示部 D 2 に係る遊技回を中心に進行することとなる。第 2 通常遊技状態においては、図柄表示装置 2 5 3 の第 3 変動表示領域 M E 3 における図柄の変動表示が第 2 作動口用表示部 D 2 に連動することとなり、第 3 変動表示領域 M E 3 にて第 2 作動口 3 4 1 B への入賞に基づく抽選結果が明示される。

【0590】

第 4 通常遊技状態においては、遊技は主としてスルーゲート用表示部 D 3 に係る遊技回及び第 1 作動口用表示部 D 1 に係る遊技回を中心に進行することとなる。第 4 通常遊技状態においては、図柄表示装置 2 5 3 の第 3 変動表示領域 M E 3 における図柄の変動表示が第 1 作動口用表示部 D 1 に連動する。図 7 3 (b) に示すように、第 3 変動表示領域 M E 3 にて第 1 作動口 3 0 2 B への入賞に基づく抽選結果が明示される。また、仮にスルーゲート用表示部 D 3 に係る遊技回にてサポート当選となった場合には、第 3 変動表示領域 M E 3 における図柄の変動表示に割り込むようにして当該サポート当選となった旨が明示される。

【0591】

以上詳述した第 3 の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。

10

20

30

40

50

【0592】

高頻度サポートモード対応の第2／第3通常遊技状態については遊技回数に上限が設定されており、当該第2／第3通常遊技状態にて大当たり結果又は特別当たり結果となることなく実行された遊技回数が規定回数に達した場合には、低頻度サポートモード対応の第4通常遊技状態に移行する。第4通常遊技状態では、スルーゲート84に係る抽選と作動入球部85Bに係る抽選とが同時並行で実行されることとなり、何れかの抽選に当選した場合には、特別遊技状態を経て第2／第3通常遊技状態へ移行する。

【0593】

第4通常遊技状態においては、第1作動入球部85に係る遊技回の変動表示時間が第1通常遊技状態における変動表示時間よりも短くなるように短縮され、第1作動入球部85Bに係る遊技回が速やかに進行することとなる。つまり、第1通常遊技状態よりも第1作動入球部85Bへの入賞に基づく判定が実行される頻度（機会）が増えることで、当該第1通常遊技状態と比べて特別遊技状態への移行（第2／第3通常遊技状態への復帰）が優遇される。このように、第2／第3通常遊技状態からの降格時に少なくとも第1通常遊技状態よりも遊技者に有利な第4通常遊技状態を経由させることで、当該降格に伴い遊技への注目度が急速に低下することを抑制できる。

【0594】

特に、第1作動入球部85Bへ向けた流路上にスルーゲート84が配設されており、スルーゲート84を通過した遊技球が第1作動入球部85Bへと入球する。このため、遊技者はスルーゲート84や第1作動入球部85Bを狙って遊技球を発射してさえいれば、スルーゲート84に係る遊技回と第1作動入球部85Bに係る遊技回との両方にて特別遊技状態や第2／第3通常遊技状態を目指すことが可能となる。つまり、第4通常遊技状態を設けたとしても、その恩恵を享受すべく特殊な発射操作等が不要となっており、遊技の多様化が遊技者を困惑させる要因になることを抑制している。また、スルーゲート84の直下に第1作動入球部85Bを配設することにより、スルーゲート84を通過した遊技球の数と第1作動入球部85Bに入球した遊技球の数とを同一又はほぼ同一とすることができる。このような構成においてはスルーゲート84及び第1作動入球部85Bをあたかも1の入球部のように見せることが可能である。このように1の入球部に擬態させることで、上記不都合の発生を抑制できる。

【0595】

<変形例1>

上記第3の実施の形態では、第2通常遊技状態及び第3通常遊技状態にて大当たり又は特別当たりとなることなくそれら第2通常遊技状態及び第3通常遊技状態が終了した場合に、第4通常遊技状態へ移行する構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、第2通常遊技状態にて大当たり又は特別当たりとなることなく当該第2通常遊技状態が終了した場合に第4通常遊技状態へ移行する一方、第3通常遊技状態にて大当たり又は特別当たりとなることなく当該第3通常遊技状態が終了した場合には第4通常遊技状態へは移行せず第1通常遊技状態へ移行する構成としてもよい。また、第3通常遊技状態にて大当たり又は特別当たりとなることなく当該第3通常遊技状態が終了した場合に第4通常遊技状態へ移行する一方、第2通常遊技状態にて大当たり又は特別当たりとなることなく当該第2通常遊技状態が終了した場合には第4通常遊技状態へは移行せず第1通常遊技状態へ移行する構成としてもよい。

【0596】

<変形例2>

上記第3の実施の形態では、第3通常遊技状態への移行契機に関係なく、当該第3通常遊技状態を駆け抜けた（大当たり又は特別当たりとなることなく当該第3通常遊技状態が終了した）場合には当該第3通常遊技状態の終了に伴い第4通常遊技状態へ移行する構成としたが、これを以下のように変更してもよい。すなわち、第3通常遊技状態への移行契機が大当たりの場合には当該第3通常遊技状態の終了に伴い第4通常遊技状態へ移行する構成とし、第3通常遊技状態への移行契機が特別当たりの場合には当該第3通常遊技状態

の終了に伴い第1通常遊技状態へ移行する構成としてもよい。また、第3通常遊技状態への移行契機が特別当たりの場合には当該第3通常遊技状態の終了に伴い第4通常遊技状態へ移行する構成とし、第3通常遊技状態への移行契機が大当たりの場合には当該第3通常遊技状態の終了に伴い第1通常遊技状態へ移行する構成としてもよい。

【0597】

<変形例3>

大当たりや特別当たりに種類が設けられている場合には、以下の構成とすることも可能である。すなわち、第3通常遊技状態への移行契機が大当たりXの場合には当該第3通常遊技状態の終了に伴い第4通常遊技状態へ移行する構成とし、第3通常遊技状態への移行契機が大当たりYの場合には当該第3通常遊技状態の終了に伴い第1通常遊技状態へ移行する構成としてもよい。また、第3通常遊技状態への移行契機が特別当たりXの場合には当該第3通常遊技状態の終了に伴い第4通常遊技状態へ移行する構成とし、第3通常遊技状態への移行契機が特別当たりYの場合には当該第3通常遊技状態の終了に伴い第1通常遊技状態へ移行する構成としてもよい。

10

【0598】

<変形例4>

上記第3の実施の形態では、第4通常遊技状態中は図柄表示装置253の第3変動表示領域ME3における図柄の変動表示を主として第1作動口用表示部D1における絵柄の変動表示に連動させる構成としたが、第4通常遊技状態中は図柄表示装置253の第3変動表示領域ME3における図柄の変動表示を主としてスルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示に連動させる構成とすることも可能である。

20

【0599】

<変形例5>

上記第3の実施の形態では、第4通常遊技状態においては第1作動口用表示部D1における絵柄の変動表示時間と、スルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間とを同じ変動表示時間テーブルを参照して決定する構成としたが、これに限定されるものではない。少なくとも第4通常遊技状態においては、第1作動口用表示部D1における絵柄の変動表示時間が短縮され、同じく低頻度サポートモードに対応する第1通常遊技状態と比較してスルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間との差が小さくなるのであれば足りる。このような事情に鑑みれば、第4通常遊技状態においては第1作動口用表示部D1における絵柄の変動表示時間を決定する場合に参照する変動表示時間テーブルと、スルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間を決定する場合に参照する変動表示時間テーブルとを個別に設けてもよい。

30

【0600】

なお、上述の如く設定される変動表示時間に差を設ける場合には、第4通常遊技状態にて第1作動口用表示部D1における絵柄の変動表示時間を決定する場合に参照する変動表示時間テーブルの方が、スルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間を決定する場合に参照する変動表示時間テーブルよりも変動表示時間が短くなるように構成してもよいし、第4通常遊技状態にて第1作動口用表示部D1における絵柄の変動表示時間を決定する場合に参照する変動表示時間テーブルの方が、スルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示時間を決定する場合に参照する変動表示時間テーブルよりも変動表示時間が長くなるように構成してもよい。

40

【0601】

<変形例6>

上記第3の実施の形態では、第1作動口302Bへの入賞に基づく抽選では特別当たりとならない構成としたが、これに限定されるものではない。第1作動口302Bへの入賞に基づく抽選にて特別当たりとなる構成としてもよい。この場合、特別当たりとなる確率については、第2作動口への入賞に基づく抽選にて特別当たりとなる確率よりも低くすることが好ましい。

【0602】

50

特に、第1作動口302Bへの入賞に基づく抽選について特別当たりに種類が設けられている場合には、以下の構成とすることも可能である。すなわち、第2通常遊技状態への移行契機が特別当たりXの場合には当該第2通常遊技状態の終了に伴い第4通常遊技状態へ移行する構成とし、第2通常遊技状態への移行契機が特別当たりYの場合には当該第2通常遊技状態の終了に伴い第1通常遊技状態へ移行する構成としてもよい。

【0603】

<変形例7>

上記第3の実施の形態では、第4通常遊技状態にてサポート当選→V入賞となった場合及び特別当たり→V入賞となった場合の何れについても第2通常遊技状態へ移行する構成としたが、それら2つのルートで移行先となる通常遊技状態を相違させてもよい。例えば、第4通常遊技状態にてサポート当選→V入賞となった場合には第2通常遊技状態へ移行する一方、特別当たり→V入賞となった場合には第3通常遊技状態へ移行する構成としてもよい。

10

【0604】

<変形例8>

上記第3の実施の形態では、第4通常遊技状態となっている場合に図柄表示装置253の第3変動表示領域ME3における図柄の変動表示を第1作動口用表示部D1における絵柄の変動表示に連動させる構成としたが、これに限定されるものではない。第4通常遊技状態となっている場合に図柄表示装置253の第3変動表示領域ME3における図柄の変動表示をスルーゲート用表示部D3における絵柄の変動表示に連動させる構成とすることも可能である。

20

【0605】

<変形例9>

上記第3の実施の形態に示した入球ユニット83Bについては、スルーゲート84を通過した遊技球の全てが第1作動口302Bに入賞する構成としたが、これに限定されるものではない。スルーゲート84を通過した遊技球のほとんどが第1作動口302Bに入賞する構成となっているのであれば足り、スルーゲート84を通過した遊技球の一部について第1作動口302Bへの入賞が回避される構成を否定するものではない。

【0606】

例えば、第1作動口302Bと一般入賞口とを並設し、スルーゲート84を通過した遊技球をそれら第1作動口302B及び一般入賞口に振り分ける振分手段を設け、スルーゲート84への入賞数と第1作動口302Bへの入賞数とに差を生じさせる構成とするとよい。振分手段を用いて入賞数に差を設ける場合には、例えば遊技球が第1作動口302B及び一般入賞口に振り分けられる割合を1:1とすることにより、共通の変動表示時間テーブルを参照しつつもスルーゲート84に係る遊技回の消化速度を第1作動口302Bに係る遊技回の消化速度よりも速くすることができる。つまり、第1作動口302Bに係る遊技回が規定数(30回)に達する前に、スルーゲート84に係る遊技回を多く進行させることで遊技が少しでも有利に進む構成を実現することができ、遊技の単調化を好適に抑制できる。

30

【0607】

なお、このような変形例を適用する場合であっても、入球ユニット83Bを1の入球部であるように見せる上では、第1作動口302Bへの入賞に基づく賞球と、上記追加した一般入賞口への入賞に基づく賞球とを同数とすることが好ましい。

40

【0608】

<変形例10>

上記第3の実施の形態に示した入球ユニット83Bにおいては、スルーゲート84と第1作動入球部85Bとの間に隙間を設けたが、当該隙間を削除することも可能である。

【0609】

<第4の実施の形態>

本実施の形態では、報知・演出制御装置に設けられた音量調整用操作部を操作する際の

50

作業負荷を軽減する工夫がなされていることを特徴の1つとしている。以下、図74及び図75を参照して、第1の実施の形態との相違点を中心に当該工夫について説明する。図74はパチンコ機10の背面図、図75(a)は図74の部分拡大図、図75(b)は図75(a)のX-X線部分断面図、図75(c)は図75(a)のY-Y線部分断面図である。

【0610】

図74に示すように、本実施の形態に示すパチンコ機10Cについても、上記第1の実施の形態に示したパチンコ機10と同様に、報知・演出制御装置143が裏パックユニット15C（裏パック201C）の保護カバー部212Cによって遊技機背面側から覆われている。裏パックユニット15Cの上部、詳しくは報知・演出制御装置143Cの上側に配設されたタンク221やタンクレール222から遊技球が零れた場合であっても、それら遊技球が報知・演出制御装置143C（特に音量調整用操作部801C）に衝突することが保護カバー部212Cによって抑制されている。

10

【0611】

裏パック201C（保護カバー部212C）にて報知・演出制御装置143と対向している部分（以下、対向部811Cという）には、放熱用の多数のスリットと、それらスリットよりも大きな横長状の開口821Cとが形成されている。開口821Cは、対向部811Cの厚さ方向に貫通しており、対向部811Cにて音量調整用操作部801Cと対峙する箇所に設けられている。

【0612】

図75に示すように、対向部811Cと報知・演出制御装置143C（基板ボックス145C）との間には、開口821Cを開閉可能な開閉部材825Cが配設されている。開閉部材825Cは、開口821Cと同じ方向（横方向、水平方向）に延びる長板状をなしており、保護カバー部212Cによって当該方向、詳しくは内枠13の回動中心軸線と交差する方向にスライド移動可能に保持されている。

20

【0613】

具体的には、対向部811Cにて報知・演出制御装置143C側を向いている部分（内面812C）には、開閉部材825Cの上下の端部（長辺部）が挿入される上下一対のガイド溝822Cが形成されている。これらガイド溝822Cは開口821Cの上端縁及び下端縁に沿って延びており、両ガイド溝822Cによって開閉部材825Cのスライド方向が規定されている。なお、ガイド溝822Cについては、開口821Cの左右の縁部に跨っており、開閉部材825Cの少なくとも一部が開口821Cと重なっている場合には、当該開閉部材825Cとの掛かりが維持される構成となっている。

30

【0614】

対向部811Cの内面812Cには、開閉部材825Cに対して内枠13の回動先端側（左側）から当選することにより当該開閉部材825Cの閉位置を規定するストッパ部823Cが形成されている。ストッパ部823Cは、上下に延びる突条をなしており上記ガイド溝822Cとともに内面812Cから突設されている。ストッパ部823Cの上端及び下端は、上下の各ガイド溝822Cと繋がっており、ストッパ部823C及びガイド溝822Cが補強されている。裏パック201Cには、開閉部材825Cをストッパ部823C側へ付勢する付勢手段としてのバネが配設されており、開閉部材825Cはこのバネの付勢力によってストッパ部823Cに押し付けられた状態、すなわち閉位置に維持される構成となっている。

40

【0615】

開閉部材825Cにて開口821C側（後方）を向いている板面には、開閉部材825Cを開閉させる場合に指を掛けることが可能な指掛け部826Cが設けられている。指掛け部826Cは、スライド方向と交差する方向（縦方向）に延びる突条をなしており、開閉部材825Cが閉位置に配置されている状態にて、開口821Cの中間に位置している。つまり、スライド方向にて指掛け部826Cと開口821Cの縁部との間には隙間が形成されており、当該縁部と指掛け部826Cとの間に指を挿入可能となっている。

50

【0616】

また、指掛け部826Cは、開口821Cからの突出が回避されている。すなわち、開口821C内に収容されている。これにより、タンク221等から落下した遊技球が指掛け部826Cに衝突することを抑制している。

【0617】

基板ボックス145Cには、音量調整用操作部801Cを囲むようにして環状の周壁部802Cが突設されている。周壁部802Cの突出量は音量調整用操作部801Cよりも大きくなっており、周壁部802Cによって囲まれた空間に音量調整用操作部801Cが収容されている。開閉部材825Cが閉位置に配置された状態では、周壁部802Cの先端縁が開閉部材825Cと近接しており、開閉部材825Cによって周壁部802Cの開

10

【0618】

開閉部材825Cが閉位置に配置されている状態では、裏パックユニット15Cの正面視にて指掛け部826Cが周壁部802Cと重なっている。指掛け部826Cに指を掛ける際に開閉部材825Cが報知・演出制御装置143側へ押された場合に開閉部材825Cに撓み等の変形が生じた場合には開閉部材825Cが周壁部802Cに当たり、それ以上の変形が抑制される。このようにして開閉部材825Cの変形を抑えることにより、開閉部材825Cをスライドさせる際の操作負荷が増加することを抑えている。

20

【0619】

報知・演出制御装置143Cの基板ボックス145Cには、開閉部材825Cの開位置を規定するストッパ部805Cが形成されている。ストッパ部805Cは基板ボックス145Cから対向部811C側へ突出している。ストッパ部805Cの先端部分は、裏パック201Cの対向部811Cと隙間を隔てて対峙している。

【0620】

報知・演出制御装置143Cは、報知・演出制御基板の素子搭載面が遊技機後方を向くようにして配設されており、透明性を有する合成樹脂製の基板ボックス145Cを通じて当該素子搭載面が視認可能となっている。ストッパ部805Cは基板ボックス145Cの端部、詳しくは基板ボックス145Cにて遊技機後方から見て報知・演出制御基板との重なりが回避される部分に配設されており、報知・演出制御基板の素子搭載面の視認性の低下が回避されている。

30

【0621】

開閉部材825Cの端部であって開位置へ向けたスライド方向（開方向）の先端側の端部には基板ボックス145C側へ凸となるフランジ部827Cが形成されている。フランジ部827Cがストッパ部805Cに当たることにより、それ以上の開方向への変位が阻止されることとなる。

【0622】

ここで、音量調整用操作部の操作の流れについて説明する。本実施の形態に示すパチンコ機10Cにおいては、内枠13を開位置へ回動させた状態とすることで音量調整用操作部801Cの操作が可能となっているだけでなく、内枠13を閉位置に待機させたままの状態であっても音量調整用操作部801Cの操作が可能となっている。

40

【0623】

内枠13を閉位置に待機させたままの状態でも音量調整用操作部801Cを操作する場合には、図76(a)→図76(b)に示すように、開閉部材825Cの指掛け部826Cに指を掛けて上記パネの付勢力に抗して開閉部材825Cをスライド移動させる。報知・演出制御装置143Cのストッパ部805Cに開閉部材825Cのフランジ部827Cが当たることにより、それ以上のスライド移動が阻止される。

【0624】

開閉部材825Cが開位置へ到達することにより、開口821Cを通じて音量調整用操

50

作部 801 へアクセス可能となる。その後は、一方の手で開閉部材 825C を開位置に保持したまま、他方の手で音量調整用操作部 801C を操作して音量を調整する。調整後は開閉部材 825C から手を離すことで、図 76 (b) → 図 76 (a) に示すように、上記バネの付勢力によって開閉部材 825C が開位置から閉位置へ復帰することとなる。

【0625】

次に、内枠 13 を開位置へ回動させた場合について説明する。内枠 13 を開位置へ回動させた場合には、パチンコ機 10 の正面側から音量調整用操作部 801C の操作が可能となる。この場合、片方の手で内枠 13 をつかんだ状態で開閉部材 825C をスライドさせることで、内枠 13 の姿勢の変化を回避できる。しかしながら、このような対応が必要となることは、作業性を低下させる要因になるため好ましくない。なぜならば、一方の手で内枠 13 をつかみ、他方の手で開閉部材 825C を開位置に保持し、且つ音量調整用操作部 801C を操作することは難しいからである。

【0626】

本実施の形態においては、開閉部材 825C と外枠 11 とが紐状部材 831C (線状部材) によって連結されている。外枠 11 に対する紐状部材 831C の取付箇所は内枠 13 の軸支箇所から外れており、当該取付箇所と上記開口 821C との距離については、内枠 13 が閉位置から開位置へ移動することで大きくなる。つまり、内枠 13 が閉位置から開位置へ移動する場合には上記距離の変化に伴って開閉部材 825C が開位置へ引っ張られることとなり、上記バネの付勢力に抗して開閉部材 825C が閉位置から開位置へ向けて移動する。詳しくは、内枠 13 については開放時の回動角度が最大で 120° となっている。内枠 13 を 90° まで回動させることで、音量調整用操作部 801C の操作が可能となり、最大 120° まで回動させることで開閉部材 825C の開位置への移動が完了する。つまり、内枠 13 の回動角度が 90° ~ 120° の範囲では、開閉部材 825C を指でスライドさせる必要がない。音量調整用操作部 801C を操作した後は、内枠 13 を開位置から閉位置へ回動させることにより、上記バネの付勢力によって開閉部材 825C が閉位置へ復帰するため、開閉部材 825C の閉め忘れを好適に抑制できる。

【0627】

なお、紐状部材 831C については弾性変形による伸縮性を有しており、仮に 120° を超えて内枠 13 が回動する場合には当該紐状部材 831C が伸長する。これにより、紐状部材 831C の存在が内枠 13 の回動を妨げる要因となることを回避している。因みに、紐状部材 831C を弾性変形させるために必要な力は、上記バネの付勢力よりも大きくなっている。このため、開閉部材 825C が開位置へ到達するまでは主としてバネが弾性変形し、紐状部材 831C の弾性変形については抑制されている。

【0628】

図 75 に示したように、本実施の形態に示す開口 821C 及び開閉部材 825C については、音量調整用操作部 801C よりも十分に大きくなっており、且つ開閉部材 825C の開位置を規定するストッパ部 805C については報知・演出制御装置 143C に配設されている。以下、図 77 を参照して、そのような構成とした理由について説明する。図 77 (a) はパチンコ機 10X の一部を拡大して示す概略図、図 77 (b) はパチンコ機 10Y とは仕様の異なるパチンコ機 10Y の一部を拡大して示す概略図である。

【0629】

パチンコ機 10X 及びパチンコ機 10Y は、内枠 13 や裏パックユニット 15C を備えている点では構成が一致している。但し、仕様の違いからパチンコ機 10X よりもパチンコ機 10Y の方がランプ部やスピーカ部等の演出装置の数が多くなるように演出装置が増設されている。また、演出装置の増設に合わせてパチンコ機 10X の報知・演出制御装置 143X よりもパチンコ機 10Y の報知・演出制御装置 143Y の方が大型となっている。報知・演出制御装置 143X 及び報知・演出制御装置 143Y についてはともに内枠 13 と裏パックユニット 15 との隙間に配慮して厚さについては共通となっているものの、報知・演出制御基板の大きさの違いによって裏パックユニット 15 の正面視における面積に差が生じている。具体的には、図 77 に示すように報知・演出制御装置 143X の横幅

よりも報知・演出制御装置 1 4 3 Y の横幅の方が大きくなっている。

【0 6 3 0】

このような大きさの違いによって音量調整用操作部 8 0 1 X, 8 0 1 Y の位置についても若干の違いが生じている。ここで、開閉部材 8 2 5 C の開位置を規定するストッパ部 8 0 5 X, 8 0 5 Y については、報知・演出制御装置 1 4 3 X, 1 4 3 Y に各々配設されている。つまり、大きさに差が生じる報知・演出制御装置側に開閉部材 8 2 5 C の開位置を規定する機能が付与されている。このような構成とすれば、開閉部材 8 2 5 C を無駄に大きく開放させることなく、音量調整用操作部の操作を許容することができる。例えば、開口や開閉部材を大型とし且つ開閉部材のスライド量を最大としておけば、仕様の異なる複数のパチンコ機にて裏バックユニットの流用を促進できる。しかしながら、開閉部材が無駄に大きく開放されることは、パチンコ機の防犯機能等を向上させる上では好ましくない。この点、開位置を規定する機能を機種毎に固有となる報知・演出制御装置に委ねる構成とすれば、開閉部材のスライド量を機種毎に適した量となるように制限することができる。故に、仕様の異なるパチンコ機間での裏バックユニット等の流用を促進しつつ、それに起因した防犯機能の低下を抑制できる。

10

【0 6 3 1】

以上詳述した第 4 の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。

【0 6 3 2】

遊技球用の貯留部（タンク 2 2 1）の下側に配設されている出力制御手段としての報知・演出制御装置 1 4 3 C（詳しくは音量調整用操作部 8 0 1 C）を裏バック 2 0 1 C で覆うことにより、タンク 2 2 1 から零れた遊技球が音量調整用操作部 8 0 1 C に当たることを回避できる。これにより、遊技中に突如として音量が大きくなったり小さくなったりすることを抑制できる。このような構成については、遊技機の信頼性を向上させる上では好ましいものの、上記保護機能によって音量調節を行う際の作業性が低下すると懸念される。この点、本実施の形態に示した構成では、裏バック 2 0 1 C に配設された開閉部材 8 2 5 C を規制位置から許容位置へ移動させることにより、裏バック 2 0 1 C の開口 8 2 1 C を通じた音量調整用操作部 8 0 1 C の操作が可能となる。これにより、上述した保護機能を担保しつつそれに起因した音量調整時の作業性の低下を好適に抑制できる。

20

【0 6 3 3】

開閉部材 8 2 5 C は裏バック 2 0 1 C にて内枠 1 3 側を向いている部分（内側）に配設されているため、開閉部材 8 2 5 C や当該開閉部材 8 2 5 C の取り付け箇所（例えばガイド溝 8 2 2 C）へ遊技球が当たる機会を少なくすることができ、上記保護機能を強化できる。また、裏バック 2 0 1 C に大きな開口を形成した場合には、遊技機の防犯機能が低下することが懸念される。ここで、開閉部材 8 2 5 C を裏バック 2 0 1 C の内側に配設すれば、開閉部材 8 2 5 C を不正に取り外すといった行為を難しくすることができ、防犯機能の低下を抑制することができる。

30

【0 6 3 4】

報知・演出制御装置 1 4 3 C については機種毎に固有となる。このため、報知・演出制御装置の配置を機種間で共通としたとしても音量調整用操作部の位置については機種間で相違し得る。開閉部材 8 2 5 C 用のストッパ部 8 2 3 C を裏バック 2 0 1 C 側に配設した場合には、機種毎にストッパ部 8 2 3 C の位置を変更する必要性が生じ、機種間での裏バック 2 0 1 C の流用が困難となる。この点、本実施の形態に示したように、報知・演出制御装置側に許容位置を規定するストッパ部を設けることにより、すなわち機種毎に固有となる報知・演出制御装置側に許容位置を規定する機能を付与することにより、開閉部材 8 2 5 C が付属する裏バック 2 0 1 C の機種間での流用を促進できる。つまり、上記各種効果を享受する上で生じる新たな課題（裏バック 2 0 1 C の流用が困難になるという課題）を好適に克服できる。

40

【0 6 3 5】

ストッパ部 8 2 3 C を報知・演出制御装置 1 4 3 C に設けた場合には、ストッパ部 8 2 3 C に大きな力が加わる等して当該ストッパ部 8 2 3 C が変形／破損した場合に、その影

50

響が報知・演出制御装置 1 4 3 C に及ぶと懸念される。このような不都合が生じる可能性は、ストッパ部 8 2 3 C の突出量が大きくなることで高くなると想定される。そこで、本実施の形態に示したように、報知・演出制御装置 1 4 3 側のストッパ部 8 2 3 C と開閉部材 8 2 5 C 側のフランジ 8 2 7 C とが当たる構成とすれば、ストッパ部 8 2 3 C の突出量が過度に大きくなることを抑制できる。これにより、上記不都合の発生を抑制できる。

【0 6 3 6】

開閉部材 8 2 5 C に指掛け部 8 2 6 C を形成することで操作性を向上させることができる。しかしながら、仮に指掛け部 8 2 6 C に対して遊技球が当たりやすくなると、意図せず開閉部材 8 2 5 C が移動して上述した各種効果を上手く発揮させる上で妨げになる。そこで、本実施の形態に示したように開口 8 2 1 C からの指掛け部 8 2 6 C の突出を回避することにより（開口 8 2 1 C 内に収めることにより）、そのような不都合の発生を抑制できる。

10

【0 6 3 7】

<変形例 1>

上記第 4 の実施の形態では、報知・演出制御装置 1 4 3 C に開閉部材 8 2 5 C の開位置を規定するストッパ部 8 0 5 C を配設したが、これに限定されるものではない。例えば、ストッパ部の配設対象を内枠 1 3 側で遊技機固有となる他の構成（例えば表示制御装置）とすることも可能である。但し、遊技部品の搭載位置のばらつき等の誤差が生じ得る点を考慮する上では、当該ストッパ部を音量調整用操作部が配設されている対象と同じ対象に配設し、誤差の累積等の影響を抑えることが好ましい。

20

【0 6 3 8】

<変形例 2>

上記第 4 の実施の形態では、裏パック 2 0 1 C に開閉部材 8 2 5 C の閉位置を規定するストッパ部 8 2 3 C を設けたが、閉位置を規定するストッパ部 8 0 5 C と同様にストッパ部 8 2 3 C の配設対象を報知・演出制御装置 1 4 3 C とすることも可能である。

【0 6 3 9】

<変形例 3>

上記第 4 の実施の形態では、紐状部材 8 3 1 C（「連動手段」に相当）によって内枠 1 3 の開閉と開閉部材 8 2 5 C の開閉とを連動させる構成としたが、内枠 1 3 の開閉と開閉部材 8 2 5 C との開閉とを連動させるための具体的構成については任意である。例えば、内枠 1 3 の動きをリンク機構を用いて開閉部材 8 2 5 C 用の動力に変換したり、ソレノイド等のアクチュエータを用いて内枠 1 3 の開閉に合わせて開閉部材 8 2 5 C を開閉せたりする構成を否定するものではない。

30

【0 6 4 0】

<変形例 4>

上記第 4 の実施の形態では、保護カバー部 2 1 2 C（対向部 8 1 1 C）の内面 8 1 2 C 側に開閉部材 8 2 5 C を配設したが、これに代えて、開閉部材 8 2 5 C を保護カバー部 2 1 2 C（対向部 8 1 1 C）の外側面に開閉部材 8 2 5 C を配設してもよい。但し、このような構成では、報知・演出制御装置 1 4 3 C 側に配設されたストッパ部 8 0 5 C と開閉部材 8 2 5 C との当接機能を担保する上で開口 8 2 1 C を拡張する必要性が生じる。これはパチンコ機の防犯機能を向上させる上で妨げになり得る。故に、望ましくは開閉部材 8 2 5 C を内面 8 1 2 C 側に配設するとよい。

40

【0 6 4 1】

<変形例 5>

上記第 4 の実施の形態では、開閉部材 8 2 5 C に指掛け部 8 2 6 C を設けたが、この指掛け部 8 2 6 C については省略することも可能である。

【0 6 4 2】

<変形例 6>

上記第 4 の実施の形態では、開閉部材 8 2 5 C のスライド方向を内枠 1 3 の回動中心軸線と交差する方向（水平方向）としたが、これに限定されるものではない開閉部材のスラ

50

イド方向を内枠 1 3 の回動中心軸線と同じ方向（鉛直方向）とすることも可能である。

【0643】

＜変形例 7＞

報知・演出制御装置 1 4 3 C のストッパ部 8 0 5 C によって開閉部材 8 2 5 C の開方向へのスライド移動が阻止されない場合に、開閉部材 8 2 5 C に当接することで上記ガイド溝 8 2 2 C からの当該開閉部材 8 2 5 C の脱落を阻止する阻止部を設けてもよい。阻止部の具体的形状については任意である。例えば対向部 8 1 1 C の内面 8 1 2 C に突起を形成し、開閉部材 8 2 5 C が開方向における限界位置に達した場合に当該開閉部材 8 2 5 C の端部に上記突起が当接することで、開閉部材 8 2 5 C の脱落が回避される構成とするともよい。

10

【0644】

＜変形例 8＞

上記第 4 の実施の形態では、開閉部材 8 2 5 C をスライド式としたが開閉部材 8 2 5 C を回動式とすることも可能である。

【0645】

＜変形例 9＞

上記第 4 の実施の形態では、ストッパ部 8 0 5 の先端部が裏バック 2 0 1 C の対向部 8 1 1 C（内面 8 1 2 C）に対して隙間を隔てて対峙する構成としたが、対向部 8 1 1 C に対して当接する構成としてもよい。

20

【0646】

＜変形例 10＞

上記第 4 の実施の形態に示した技術的思想を他の操作部に適用することも可能である。例えば、主制御装置 1 6 2 に設定値変更用の操作部が配設されている遊技機においては、裏バックの保護カバー部にてこの設定値変更用の操作部と対峙している部分に開口を形成し、この開口を開閉するシャッタを保護カバー部の内面側に配設することも可能である。

【0647】

＜変形例 11＞

上記第 4 の実施の形態では、内枠 1 3 によって裏バックユニット 1 5 C を回動可能（開閉可能）に保持する構成としたが、裏バックユニット 1 5 C の開閉機能については任意であり、当該開閉機能を省略することも可能である。

30

【0648】

＜その他の実施の形態＞

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

【0649】

（1）上記各実施の形態では、大当たり確率の異なる設定 1～設定 3 の 3 つの設定値を選択可能な構成としたが、設定値の数については任意である。例えば大当たり確率の異なる設定 1～設定 6 の 6 つの設定値を選択可能な構成としてもよい。

40

【0650】

（2）上記各実施の形態では、報知・演出制御装置 1 4 3 に配設された音量調整用操作部を操作することで、スピーカ部 2 9 から出力される BGM や効果音等の音量を調整可能とした。この音量調整用操作部については遊技ホールの管理者等による操作を目的としたものであり、遊技者が操作することは困難である。そこで、遊技者が自身の好みに合わせて音量調整を可能とするための音量調整用の操作部を前扉枠 1 4 等に別途配設することも可能である。この場合、ホール管理者用の音量調整用操作部の操作及び遊技者用の音量調

50

整用操作部の操作について音量調整への影響力を同一してもよいし、差を設けてもよい。例えば、ホール管理者用の音量調整用操作部の操作の影響力を、遊技者用の音量調整用操作部の操作の影響力よりも大きくしてもよい。また、ホール管理者用の音量調整用操作部の操作による調整範囲と遊技者用の音量調整用操作部の操作による調整範囲とを同一としてもよいし、差を設けてもよい。例えば、ホール管理者用の音量調整用操作部の操作による調整範囲に遊技者用の音量調整用操作部の操作による調整範囲が含まれる構成とすることも可能である。

【0651】

(3) 上記各実施の形態では、主制御装置162にて作動口に係る保留情報に基づいて抽選を行う場合に当該抽選と同時（詳しくは抽選の直後）に主表示ユニット105の作動口用表示部における絵柄の変動表示及び図柄表示装置253における図柄の変動表示を開始する構成としたが、これに限定されるものではない。当該抽選に先立って作動口用表示部における絵柄の変動表示や図柄表示装置253における図柄の変動表示を開始する構成とすることも可能である。

10

【0652】

また、主制御装置162にてスルーゲートに係る保留情報に基づいて抽選を行う場合に当該抽選と同時（詳しくは抽選の直後）に主表示ユニット105のスルーゲート用表示部における絵柄の変動表示及び図柄表示装置253における図柄の変動表示を開始する構成としたが、これに限定されるものではない。当該抽選に先立ってスルーゲート用表示部における絵柄の変動表示や図柄表示装置253における図柄の変動表示を開始する構成とすることも可能である。

20

【0653】

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

【0654】

(5) 上記各実施の形態では、報知・演出制御装置143と表示制御装置255とを別々に設けたが、これら各制御装置143、255の機能を統合した1の制御装置を設けてもよい。

30

【0655】

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

【0656】

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

40

【0657】

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

【0658】

<上記各実施の形態から抽出される発明群について>

以下、上述した各実施の形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施の形態におい

50

て対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【0659】

<特徴A群>

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

10

【0660】

特徴A1. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動入球部90）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU602にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、

20

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のMPU602にて保留情報を記憶する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置162のMPU602にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU602にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能となる受入状態（開状態）と、当該受入状態よりも入球が困難又は入球が不可となる非受入状態（閉状態）とに切替可能な第1可変入球部（第1可変入賞装置94）と、

30

前記特別遊技状態にて、前記第1可変入球部を前記受入状態及び前記非受入状態に切り替える第1切替手段（主制御装置162のMPU602にて第1可変入賞装置94の開閉制御を行う機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能となる受入状態（開状態）と、当該受入状態よりも入球が困難又は入球が不可となる非受入状態（閉状態）とに切替可能な第2可変入球部（第2可変入賞装置95）と、

前記特別遊技状態にて、前記第2可変入球部を前記受入状態及び前記非受入状態に切り替える第2切替手段（主制御装置162のMPU602にて第2可変入賞装置95の開閉制御を行う機能）と、

40

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定1～設定3）備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段（主制御装置162のMPU602にて抽選テーブルの切り替えを行う機能）と、

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置162に付属の設定変更スイッチ）とを備え、

前記特別判定情報として、第1判定情報（特別当たりとなる数値情報）及び第2判定情報（大当たりとなる数値情報）を有し、

前記設定値として、第1設定値（例えば設定1）と、前記設定値決定手段によって前記第1設定値が決定されている場合に前記第1判定情報に対応する判定結果となる確率が当

50

該第 1 設定値と同一であり、前記第 2 判定情報に対応する判定結果となる確率が当該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値（例えば設定 2）とが設けられており、

第 1 切替手段は、前記判定手段による判定結果が前記第 1 判定情報に対応しているとする第 1 判定結果（特別当たり結果）である場合に、前記第 1 可変入球部を前記受入状態に切り替える構成となっており、

前記第 2 切替手段は、前記判定手段による判定結果が前記第 2 判定情報に対応しているとする第 2 判定結果（大当たり結果）である場合、又は前記第 1 判定結果となって前記第 1 可変入球部の所定領域（有利入球部 4 1 4）を遊技球が通過した場合に、前記第 2 可変入球部を前記受入状態に切り替える構成となっていることを特徴とする遊技機。

【0661】

特徴 A 1 によれば、始動入球部への入球に基づく判定結果が第 1 判定結果となった場合には、第 1 可変入球部が受入状態に切り替わり、当該第 1 可変入球部の所定領域を遊技球が通過した場合に第 2 可変入球部が受入状態に切り替わる。また、始動入球部への入球に基づく判定結果が第 2 判定結果となった場合には第 2 可変入球部が受入状態に切り替わる。ここで、第 1 設定値と第 2 設定値とを比較した場合、第 1 判定結果となる確率が同一であり、第 2 判定結果となる確率が異なっている。つまり、第 1 判定結果となる頻度は何れの設定値においても共通とする一方、第 2 判定結果となる頻度を設定値毎に相違させることにより、遊技の流れに設定値に応じた差を生じさせることができる。遊技者に少しでも有利な設定値であることに期待する遊技者に対して、特別遊技状態への移行の流れから何れの設定値であるかを推測するように促すことができ、遊技への注目度の向上に寄与できる。また、第 2 可変入球部を受入状態に切り替えるまでの流れが相対的に複雑な一方ではなく相対的に簡素な他方に設定値による差を設ける構成とすることは、上記注目度の向上を図る上で遊技進行の円滑さが低下する上で好ましい。

【0662】

特徴 A 2. 前記始動入球部への入球を許容する第 1 状態（開状態）と、当該第 1 状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第 2 状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（第 1 可変入球ユニット 8 6 の電動役物 8 7、作動入球部 9 0 の非電動役物 9 1、リンク機構 3 5 2）と、

前記可変機構を前記第 1 状態及び前記第 2 状態に切り替える切替制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にて電役サポート用の処理を実行する機能）とを備え、

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

前記通常遊技状態として、前記第 1 切替モードに対応する第 1 通常遊技状態（低頻度サポートモード対応の通常遊技状態）、前記第 2 切替モードに対応する第 2 通常遊技状態（高頻度サポートモード対応の通常遊技状態）とが設けられており、

所定の移行条件が成立した場合に、遊技状態を前記第 2 通常遊技状態へ移行させる手段を備えていることを特徴とする特徴 A 1 に記載の遊技機。

【0663】

第 1 通常遊技状態から第 2 通常遊技状態へ移行することで特徴 A 1 に示した設定値の推測が可能となる。このような構成とすれば、設定値を推測したい遊技者に先ずは第 2 通常遊技状態への移行を促すことができる。このようにして設定値の推測が可能な遊技状態を限定することにより、第 1 通常遊技状態中は第 2 通常遊技状態への移行に期待して遊技が行われることとなる。これにより、遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【0664】

また、設定値による差が遊技者に相対的に有利となる第 2 通常遊技状態にて発生する構成とすれば、相対的に不利な第 1 通常遊技状態にて設定値の差が遊技意欲を低下させる要因になることを抑制する上で好ましい。

【0665】

特徴 A 3. 前記遊技領域（遊技領域 P E）に設けられ、遊技球が通過可能な通過部（スルーゲート 8 4）と、

前記通過部を遊技球が通過したことに基づいて所定情報（スルーゲート 8 4 に係る保留情報）を取得する所定情報取得手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にてスルーゲート 8 4 に係る保留情報を取得する機能）と、

前記所定情報取得手段により取得された所定情報を記憶可能な所定情報記憶手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にてスルーゲート 8 4 に係る保留情報を記憶する機能）と、

前記所定情報記憶手段に記憶されている所定情報が所定判定情報（例えばサポート当選情報）と対応しているか否かを判定する所定情報判定手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にてサポート抽選を実行する機能）と

を備え、

前記特別遊技状態移行手段は、遊技状態を前記特別遊技状態へ移行させる第 1 特別遊技状態移行手段であり、

前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となり、所定条件（特別入球部 8 8 への入球）が成立した場合に遊技状態を前記特別遊技状態へ移行させる第 2 特別遊技状態移行手段と、

前記第 2 特別遊技状態移行手段によって前記特別遊技状態へ移行した後に遊技状態を前記第 2 通常遊技状態へ移行させる手段と

を備え、

前記通過部は、少なくとも前記始動入球部へ向かう流路（右ルート）とは異なる流路（左ルート）に配設されていることを特徴とする特徴 A 2 に記載の遊技機。

【0 6 6 6】

特徴 A 3 によれば、第 1 通常遊技状態においては、遊技球が通過部を通過して所定情報判定手段による判定にて当選し且つ所定条件が成立した場合に遊技状態が特別遊技状態へと移行する。その後は、遊技者に相対的に有利な第 2 通常遊技状態へ移行し、始動入球部への入球が容易化される。このような構成とすれば、特徴 A 2 に示した技術的思想、すなわち第 1 通常遊技状態においては設定値の差の影響を抑え、第 2 通常遊技状態にて設定値の差が生じる構成を好適に実現できる。

【0 6 6 7】

特徴 A 4. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域 P E）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット 8 0 B）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構 1 1 0）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域 P E）に設けられ、遊技球が通過可能な通過部（スルーゲート 8 4）と、

前記通過部を遊技球が通過したことに基づいて所定情報（スルーゲート 8 4 に係る保留情報）を取得する所定情報取得手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にてスルーゲート 8 4 に係る保留情報を取得する機能）と、

前記所定情報取得手段により取得された所定情報を記憶可能な所定情報記憶手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にてスルーゲート 8 4 に係る保留情報を記憶する機能）と、

前記所定情報記憶手段に記憶されている所定情報が所定判定情報（例えばサポート当選情報）と対応しているか否かを判定する所定情報判定手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にてサポート抽選を実行する機能）と、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動入球部 9 0）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特

10

20

30

40

50

別当たりの当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となり所定条件（例えば特別入球部 88 への入球）が成立した場合、又は前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）とを備え、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能となる受入状態（開状態）と、当該受入状態よりも入球が困難又は入球が不可となる非受入状態（閉状態）とに切替可能な第 1 可変入球部（第 1 可変入賞装置 94）と、

前記特別遊技状態にて、前記第 1 可変入球部を前記受入状態及び前記非受入状態に切り替える第 1 切替手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて第 1 可変入賞装置 94 の開閉制御を行う機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能となる受入状態（開状態）と、当該受入状態よりも入球が困難又は入球が不可となる非受入状態（閉状態）とに切替可能な第 2 可変入球部（第 2 可変入賞装置 95）と、

前記特別遊技状態にて、前記第 2 可変入球部を前記受入状態及び前記非受入状態に切り替える第 2 切替手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて第 2 可変入賞装置 95 の開閉制御を行う機能）と、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定 1～設定 3）備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて抽選テーブルの切り替えを行う機能）と、

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置 162 に付属の設定変更スイッチ）とを備え、

前記通過部として、前記始動入球部が設けられた第 1 流路（右ルート）上に配設された第 1 通過部（スルーゲート 82）と、前記第 1 流路とは異なる第 2 流路（左ルート）に配設された第 2 通過部（スルーゲート 84）とを有し、

前記始動入球部への入球を許容する第 1 状態（開状態）と、当該第 1 状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第 2 状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（第 1 可変入球ユニット 86 の電動役物 87、作動入球部 90 の非電動役物 91、リンク機構 352）と、

前記可変機構を前記第 1 状態及び前記第 2 状態に切り替える切替制御手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて電役サポート用の処理を実行する機能）とを備え、

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

前記通常遊技状態として、前記第 1 切替モードに対応する第 1 通常遊技状態（低頻度サポートモード対応の通常遊技状態）と、前記第 2 切替モードに対応する第 2 通常遊技状態（高頻度サポートモード対応の通常遊技状態）とが設けられており、

前記特別判定情報として、第 1 判定情報（特別当たりとなる数値情報）及び第 2 判定情報（大当たりとなる数値情報）を有し、

前記設定値として、第 1 設定値（例えば設定 1）と、前記設定値決定手段によって前記第 1 設定値が決定されている場合に前記第 1 判定情報に対応する判定結果となる確率が当該第 1 設定値と同一であり、前記第 2 判定情報に対応する判定結果となる確率が当該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値（例えば設定 2）とが設けられており、

第 1 切替手段は、前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となり且つ前記所定条件が成立した場合、又は前記特別情報判定手段による判定

10

20

30

40

50

結果が前記第 1 判定情報に対応しているとする第 1 判定結果（特別当たり結果）である場合に前記第 1 可変入球部を前記受入状態に切り替える構成となっており、

前記第 2 切替手段は、前記判定手段による判定結果が前記第 2 判定情報に対応しているとする第 2 判定結果（大当たり結果）である場合、又は前記第 1 可変入球部の所定領域（有利入球部 4 1 4）を遊技球が通過した場合に、前記第 2 可変入球部を前記受入状態に切り替える構成となっており、

前記第 1 通常遊技状態において前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となり前記所定条件が成立した場合に前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第 2 通常遊技状態へ移行させる移行手段を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【0668】

特徴 A 4 によれば、第 1 切替モード対応の第 1 通常遊技状態となっている場合に、通過部を遊技球が通過し、所定情報判定手段による判定にて当選することで第 2 切替モード対応の第 2 通常遊技状態へ移行する。第 2 通常遊技状態においては始動入球部への入球が容易となり、始動入球部への入球によって第 1 判定結果又は第 2 判定結果となることで特別遊技状態へ移行する。ここで、第 1 設定値と第 2 設定値とを比較した場合、第 1 判定結果となる確率が同一であり、第 2 判定結果となる確率が異なっている。つまり、第 1 判定結果となる頻度は何れの設定値においても共通とする一方、第 2 判定結果となる頻度を設定値毎に相違させることにより、遊技の流れに設定値に応じた差を生じさせることができる。遊技者に少しでも有利な設定値であることに期待する遊技者に対して、特別遊技状態への移行の流れから何れの設定値であるかを推測するように促すことができ、遊技への注目度の向上に寄与できる。また、第 2 可変入球部を受入状態に切り替えるまでの流れが相対的に複雑な一方ではなく相対的に簡素な他方に設定値による差を設ける構成とすることは、上記注目度の向上を図る上で遊技進行の円滑さが低下する上で好ましい。

20

【0669】

特徴 A 5. 前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように第 2 報知手段（作動口用表示部 D 1, D 2）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 の MPU 6 0 2 にて作動口用表示部 D 1, D 2 の表示制御を実行する機能）を備え、

30

前記移行手段は、第 1 移行手段であり、

前記第 2 通常遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記第 1 判定結果となり前記第 1 可変入球部の前記所定領域を遊技球が通過した場合又は前記特別情報判定手段による判定結果が前記第 2 判定結果となった場合に、前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第 2 通常遊技状態へ移行させる第 2 移行手段と、

前記第 2 通常遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記第 1 判定結果及び前記第 2 判定結果の何れにもなることなく実行された前記遊技回制御手段による遊技回数が規定回数（時短回数）となった場合に、遊技状態を前記第 2 通常遊技状態から前記第 1 通常遊技状態へ移行させる第 2 移行手段とを備えていることを特徴とする特徴 A 4 に記載の遊技機。

40

【0670】

特徴 A 5 によれば、第 2 通常遊技状態への移行後は第 2 通常遊技状態にて実行された遊技回数が規定回数となるまで当該第 2 通常遊技状態が継続される。この間に第 1 判定結果又は第 2 判定結果となることで特徴 A 4 に示した設定値の推測が可能となるため、第 2 通常遊技状態における遊技者の遊技意欲を好適に向上させることができる。また、第 2 通常遊技状態においては必ずしも第 1 判定結果及び第 2 判定結果の何れかとなるわけではないため、第 1 判定結果及び第 2 判定結果となることなく第 2 通常遊技状態が終了した場合で

50

あってもそれが設定値が相対的に不利であることにつながるわけではない。このような事象が発生した場合であっても、設定値に対する遊技者の期待が大きく低下することを抑制できる。

【0671】

特徴A6．前記第2可変入球部への入球に基づいて所定数の遊技球を払い出す払出手段を備え、

前記第1判定結果となった場合に前記払出手段によって遊技者に払い出される遊技球の上限は、前記第2判定結果となった場合に前記払出手段によって遊技者に払い出される遊技球の上限よりも低くなるように構成されていることを特徴とする特徴A4又は特徴A5に記載の遊技機。

10

【0672】

特徴A6に示す構成によれば、獲得できる遊技球が多い側の判定結果（第2判定結果）となった場合には、同時に設定値が遊技者に有利である可能性が高まるため、遊技者の遊技意欲を好適に向上させることができる。

【0673】

特徴A7．前記第2可変入球部への入球に基づいて所定数の遊技球を払い出す払出手段を備え、

前記第1判定結果となった場合に前記払出手段によって遊技者に払い出される遊技球の上限は、前記第2判定結果となった場合に前記払出手段によって遊技者に払い出される遊技球の上限よりも高くなるように構成されていることを特徴とする特徴A4又は特徴A5に記載の遊技機。

20

【0674】

獲得できる遊技球が少ない判定結果（第2判定結果）と獲得できる遊技球が多い判定結果（第1判定結果）とを併用することは遊技の単調化を抑制する上で好ましい。しかしながら、獲得できる遊技球が少ない側の判定結果（第2判定結果）となった場合には、獲得できる遊技球が多い側の判定結果（第1判定結果）となった場合と比較して、遊技者の満足度が低くなりやすいという懸念がある。この点、本特徴に示す構成によれば、第2判定結果となることで設定値を推測するための情報が得られることとなり、そのような満足度の低下を好適に抑制できる。

【0675】

特徴A8．前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）と、当該受入状態よりも入球が困難又は入球が不可となる非受入状態（閉状態）とに切替可能な第3可変入球部（第1可変入球ユニット86）と、

前記第3可変入球部に入球した遊技球を第1通路部（第1通路部313）及び第2通路部（第2通路部314）へ振り分ける振分手段（電動役物87における振分機能）と、

前記振分手段を制御する振分制御手段（主制御装置162のMPU602にて電役サポート用の処理を実行する機能）とを備え、

前記第1可変入球部に入球した遊技球が前記第1通路部を通過することで前記所定条件が成立し、前記第1可変入球部に入球した遊技球が前記第2通路部を通過することで前記可変機構が前記第1状態に切り替わる構成となっており、

40

前記振分制御手段は、前記第1切替モードにおいては前記第3可変入球部に入球した遊技球が前記第1通路部に振り分けられ、前記第2切替モードにおいては前記第3可変入球部に入球した遊技球が前記第2通路部に振り分けられるように前記振分手段を制御する手段を有していることを特徴とする特徴A4乃至特徴A7のいずれか1つに記載の遊技機。

【0676】

特徴A8によれば、第3可変入球部及び振分手段を用いて第1通路部及び第2通路部への遊技球の振り分けを行うことにより、遊技者に相対的に有利な第2通常遊技状態にて設定差を発生させることができる。

【0677】

50

なお、特徴 A 4～特徴 A 8 に示した各技術的思想を特徴 A 1～特徴 A 3 に適用することも可能である。

【0678】

<特徴 B 群>

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

10

【0679】

特徴 B 1. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域 P E）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット 80 A）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構 110）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動入球部 83 A, 90 A）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて保留情報を記憶する機能）と、

20

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（例えば設定 1～設定 3）備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて当否抽選テーブルの切り替えを行う機能）と、

30

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置 162 に付属の設定変更スイッチ）とを備え、

前記特別判定情報として、第 1 判定情報（大当たりとなる数値情報）及び第 2 判定情報（特別当たりとなる数値情報）を有し、

前記設定値として、第 1 設定値（例えば設定 1）と、前記第 2 判定情報に対応する判定結果となる確率が前記第 1 設定値と同一であり且つ前記第 1 判定情報に対応する判定結果となる確率が当該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値（例えば設定 2）とが設けられており、

40

前記通常遊技状態として、第 1 通常遊技状態（低頻度サポートモード対応の第 1 通常遊技状態）及び第 2 通常遊技状態（高頻度サポートモード対応の第 2 通常遊技状態又は第 3 通常遊技状態）が設けられており、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記第 1 判定情報に対応する判定結果となった場合に前記特別遊技状態を経て前記第 1 通常遊技状態へ移行させる第 1 通常遊技状態移行手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて第 1 通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記第 2 判定情報に対応する判定結果となった場合に前記特別遊技状態を経て前記第 2 通常遊技状態へ移行させる第 2 通常遊技状態移行手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて第 2 通常遊技状態や第 3 通常遊技状態への移

50

行用の処理を実行する機能)と
を備えていることを特徴とする遊技機。

【0680】

特徴B1によれば、設定値間での差(以下、設定差という)が設けられていない第2判定情報に対応する判定結果(以下、第2当選結果という)となった場合には特別遊技状態を経て第2通常遊技状態へ移行し、設定差が設けられた第1判定情報に対応する判定結果(以下、第1当選結果という)となった場合には特別遊技状態を経て第1通常遊技状態へ移行する。このような構成とすれば、決定された設定値によって通常遊技状態の移り変わりに違いを生じさせることができる。このようにして遊技の多様化を実現することで、遊技への注目度の向上に寄与できる。

10

【0681】

特徴B2. 遊技球が流下する遊技領域(遊技領域PE)が形成された遊技盤(遊技盤ユニット80A)と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段(遊技球発射機構110)とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部(作動入球部83A, 90A)と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報(作動口に係る保留情報)を取得する特別情報取得手段(主制御装置162のMPU602にて作動口に係る保留情報を取得する機能)と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な特別情報記憶手段(主制御装置162のMPU602にて保留情報を記憶する機能)と、

20

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報(例えば当選情報)と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段(主制御装置162のMPU602にて当否判定処理等を実行する機能)と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態(開閉実行モード)へ移行させる特別遊技状態移行手段(主制御装置162のMPU602にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能)と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態(開状態)と、当該受入状態よりも入球が困難又は入球が不可となる非受入状態(閉状態)とに切替可能な可変入球部(可変入賞装置94, 95)と、

30

前記可変入球部への入球に基づいて所定数の遊技球(賞球)を払い出す払出手段(払出装置224)と、

前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部を前記受入状態に切り替える切替手段(主制御装置162のMPU602にて可変入賞装置94, 95の開閉制御を行う機能)と、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階(例えば設定1~設定3)備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段(主制御装置162のMPU602にて抽選テーブルの切り替えを行う機能)と、

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段(主制御装置162に付属の設定変更スイッチ)と
を備え、

40

前記特別判定情報として、第1判定情報(大当たりとなる数値情報)及び第2判定情報(特別当たりとなる数値情報)を有し、

前記設定値として、第1設定値(例えば設定1)と、前記第2判定情報に対応する判定結果となる確率が前記第1設定値と同一であり且つ前記第1判定情報に対応する判定結果となる確率が前記第1設定値よりも高い第2設定値(例えば設定2)とが設けられており、

前記通常遊技状態として、第1通常遊技状態(低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態)と当該第1通常遊技状態よりも遊技者に有利な第2通常遊技状態(高頻度サポートモード対応の第2通常遊技状態又は第3通常遊技状態)とが設けられており、

50

前記特別情報判定手段による判定結果が前記第 1 判定情報に対応する判定結果となった場合に前記特別遊技状態を経て前記第 1 通常遊技状態へ移行させる第 1 通常遊技状態移行手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて第 1 通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記第 2 判定情報に対応する判定結果となった場合に前記特別遊技状態を経て前記第 2 通常遊技状態へ移行させる第 2 通常遊技状態移行手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて第 2 通常遊技状態や第 3 通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。

【0682】

特徴 B2 によれば、設定値間での差（以下、設定差という）が設けられていない第 2 判定情報に対応する判定結果（以下、第 2 当選結果という）となった場合には特別遊技状態を経て第 2 通常遊技状態へ移行し、設定差が設けられた第 1 判定情報に対応する判定結果（以下、第 1 当選結果という）となった場合には特別遊技状態を経て第 1 通常遊技状態へ移行する。第 1 当選結果及び第 2 当選結果については、何れも特別遊技状態への移行契機となっており、特別遊技状態へ移行することで持ち球の増加が期待できる点では同様である。しかしながら、第 1 当選結果となった場合には特別遊技状態終了後に相対的に不利な第 1 通常遊技状態へ移行するのに対して、第 2 当選結果となった場合には特別遊技状態終了後に相対的に有利な第 2 通常遊技状態へ移行する。つまり、第 1 通常遊技状態では少なくとも何れかの当選結果となりやすい第 2 設定値が遊技者にとって有利であるものの、第 2 通常遊技状態では第 1 当選結果となりにくい第 1 設定値が遊技者にとって有利となる。言い換えれば、第 1 設定値においては第 1 通常遊技状態にて当選結果となること（所謂初当たり）への期待が高い（軽い）一方で第 2 通常遊技状態への移行後は有利な状態が継続されること（所謂連荘）への期待が低くなり、第 2 設定値においては所謂初当たりが重い一方で所謂連荘への期待が高くなる。故に、例えば遊技を少しでも有利に進めたい遊技者は、第 1 通常遊技状態においては第 1 設定値であることに期待し、第 2 通常遊技状態においては第 2 設定値であることに期待すると想定され、何れの通常遊技状態においても遊技への注目度の低下を抑制し得る。このように、第 1 当選結果となる確率に差が設けられた設定値間で遊技の流れに違いを生じさせる構成とすれば、多種多様なパラメータを設定値毎に定める必要がないため、遊技機の構成が複雑化することを抑えつつ遊技への注目度の向上に寄与できる。

【0683】

特徴 B3. 前記始動入球部への入球に基づいて遊技球が払い出される構成となっており、

前記始動入球部として、第 1 始動入球部（第 1 作動入球部 83A）及び第 2 始動入球部（第 2 作動入球部 90A）を有し、

前記第 2 始動入球部は、第 1 状態（開状態）と、当該第 1 状態よりも入球が困難又は入球が不可となる第 2 状態（閉状態）とに切替可能となっており、

前記第 2 始動入球部を前記第 1 状態及び前記第 2 状態に切り替える切替制御手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて電役サポート用の処理を実行する機能）を備え、

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

前記第 1 通常遊技状態では前記切替制御手段による切替制御モードが前記第 1 切替モードとなり、前記第 2 通常遊技状態では前記切替制御手段による切替制御モードが前記第 2 切替モードとなるように構成されていることを特徴とする特徴 B2 に記載の遊技機。

【0684】

特徴 B3 によれば、第 2 切替制御モードでは第 2 始動入球部への入球機会が増え持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることができる。第 1 設定値では初当たりが重い反面、初当たりから第 2 通常遊技状態へ移行する割合が高く且つ第 2 通常遊技状態から第 1 通常遊

10

20

30

40

50

技状態へ移行する確率が低くなる。第2設定値では初当たりが軽い反面、初当たりから第2通常遊技状態へ移行する割合が低く且つ第2通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行する確率が高くなる。このように、第2通常遊技状態への昇格と第2通常遊技状態からの降格との両方に設定差の影響を分散させることにより、設定値間での違いを生じさせつつ、その影響に過度の偏りが生じることを抑制できる。これは、決定されている設定値が第1設定値である場合に第2設定値であることへ期待させたり、決定されている設定値が第2設定値である場合に第1設定値であることへ期待させたりする上で好ましい。

【0685】

特徴B4. 前記第2通常遊技状態へ移行する場合に規定回数(時短回数)を設定する回数設定手段(主制御装置162のMPU602にて時短回数を設定する機能)と、

前記第2通常遊技状態にて実行された遊技回数が前記規定回数となった場合に、遊技状態を前記第1通常遊技状態に移行させる手段(主制御装置162のMPU602にて第1通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能)と
を備えていることを特徴とする特徴B3に記載の遊技機。

【0686】

本特徴に示すように、第2通常遊技状態に回数制限が設けられている構成では、規定回数内に第2当選結果となって第2通常遊技状態が継続されることで遊技者に最も有利な形で遊技が進む。しかしながら、回数制限が存在する以上、第2当選結果及び第1当選結果の何れになることなく第2通常遊技状態から第1通常遊技状態へ降格する可能性を否定できない。ここで、上述したように第2通常遊技状態にて第1当選結果となった場合には第1通常遊技状態へ降格するものの、少なくとも特別遊技状態を経由することである程度の持ち球の増加が期待できる。つまり、第1当選結果となる確率が高くなれば継続率は低くなるものの、第2通常遊技状態を駆け抜ける可能性は低くなる。故に、第2通常遊技状態のみを比較して設定値間での優位性が極端に低下することを回避できる。

【0687】

特徴B5. 遊技球が流下する遊技領域(遊技領域PE)が形成された遊技盤(遊技盤ユニット80A)と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段(遊技球発射機構110)とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部(作動入球部83A, 90A)と、

前記始動入球部への入球に基づいて遊技球を払い出す第1払出手段(払出装置224にて作動口への入賞に基づく賞球を払い出す機能)と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報(作動口に係る保留情報)を取得する特別情報取得手段(主制御装置162のMPU602にて作動口に係る保留情報を取得する機能)と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な特別情報記憶手段(主制御装置162のMPU602にて保留情報を記憶する機能)と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報(例えば当選情報)と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段(主制御装置162のMPU602にて当否判定処理等を実行する機能)と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態(開閉実行モード)へ移行させる特別遊技状態移行手段(主制御装置162のMPU602にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能)と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態(開状態)と、当該受入状態よりも入球が困難又は入球が不可となる非受入状態(閉状態)とに切替可能な可変入球部(可変入賞装置94, 95)と、

前記可変入球部への入球に基づいて所定数の遊技球を払い出す第2払出手段(払出装置224にて大入賞口への入賞に基づく賞球を払い出す機能)と、

前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部を前記受入状態に切り替える可変入球部用切替手段(主制御装置162のMPU602にて可変入賞装置94, 95の開閉

10

20

30

40

50

制御を行う機能)と、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階(例えば設定1～設定3)備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段(主制御装置162のMPU602にて抽選テーブルの切り替えを行う機能)と、

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段(主制御装置162に付属の設定変更スイッチ)とを備え、

前記特別判定情報として、第1判定情報(大当たりとなる数値情報)及び第2判定情報(特別当たりとなる数値情報)を有し、

前記設定値として、第1設定値(例えば設定1)と、前記第2判定情報に対応する判定結果となる確率が前記第1設定値と同一であり且つ前記第1判定情報に対応する判定結果となる確率が前記第1設定値よりも高い第2設定値(例えば設定2)とが設けられており、

10

前記始動入球部として、第1始動入球部(第1作動入球部83A)及び第2始動入球部(第2作動入球部90A)を有し、

前記第2始動入球部は、第1状態(開状態)と、当該第1状態よりも入球が困難又は入球が不可となる第2状態(閉状態)とに切替可能となっており、

前記第2始動入球部を前記第1状態及び前記第2状態に切り替える切替制御手段(主制御装置162のMPU602にて電役サポート用の処理を実行する機能)を備え、

前記切替制御手段による切替制御モードとして、第1切替モード(低頻度サポートモード)と当該第1切替モードよりも前記第1状態になりやすい第2切替モード(高頻度サポートモード)とが設けられており、

20

前記通常遊技状態として、前記切替制御手段による切替制御モードが前記第1切替モードとなる第1通常遊技状態(低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態)と前記切替制御手段による切替制御モードが前記第2切替モードとなる第2通常遊技状態(高頻度サポートモード対応の第2通常遊技状態又は第3通常遊技状態)とが設けられており、

前記第2通常遊技状態にて実行された遊技回数が規定回数となった場合に、遊技状態を前記第1通常遊技状態に移行させる第1移行手段(主制御装置162のMPU602にて第1通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能)と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記第2判定情報に対応する判定結果となった場合に前記特別遊技状態を経て前記第2通常遊技状態へ移行させる第2移行手段(主制御装置162のMPU602にて特別当たりを契機とした移行用の処理を実行する機能)と、

30

前記第2移行手段により前記第2通常遊技状態へ移行する場合に、前記規定回数として第1規定回数(例えば「2」回)を設定する第1設定手段(主制御装置162のMPU602にて時短回数として「2」回を設定する機能)と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記第1判定情報に対応する判定結果となった場合に前記特別遊技状態を経て前記第2通常遊技状態へ移行させる第3移行手段(主制御装置162のMPU602にて大当たりを契機とした移行用の処理を実行する機能)と、

前記第3移行手段により前記第2通常遊技状態へ移行する場合に、前記規定回数として前記第1規定回数よりも少ない第2規定回数(例えば「1」回)を設定する第2設定手段(主制御装置162のMPU602にて時短回数として「1」回を設定する機能)とを備えていることを特徴とする遊技機。

40

【0688】

特徴B5によれば、設定値間での差(以下、設定差という)が設けられていない第2判定情報に対応する判定結果(以下、第2当選結果という)となった場合には特別遊技状態を経て第2通常遊技状態へ移行する際に第1規定回数がセットされ、設定差が設けられた第1判定情報に対応する判定結果(以下、第1当選結果という)となった場合には特別遊技状態を経て第1通常遊技状態へ移行する際に第2規定回数がセットされる。第1当選結果及び第2当選結果については、何れも特別遊技状態への移行契機となっており、特別遊

50

技状態へ移行することで持ち球の増加が期待できる点では同様である。しかしながら、第2通常遊技状態には回数制限が設けられており、当該回数制限については第1当選結果となった場合よりも第2当選結果となった場合の方が優遇されている。つまり、第1通常遊技状態では何れかの当選結果となりやすい第2設定値が遊技者にとって有利であるものの、第2通常遊技状態では第1当選結果となりにくい第1設定値が遊技者にとって有利となる。言い換えれば、第1設定値においては第1通常遊技状態にて当選結果となること（所謂初当たり）への期待が高い（軽い）一方で第2通常遊技状態への移行後は有利な状態が継続されること（所謂連荘）への期待が低くなり、第2設定値においては所謂初当たりが重い一方で所謂連荘への期待が高くなる。故に、例えば遊技を少しでも有利に進めたい遊技者は、第1通常遊技状態においては第1設定値であることに期待し、第2通常遊技状態においては第2設定値であることに期待すると想定され、何れの通常遊技状態においても遊技への注目度の低下を抑制し得る。このように、第1当選結果となる確率に差が設けられた設定値間で遊技の流れに違いを生じさせる構成とすれば、多種多様なパラメータを設定値毎に定める必要がないため、遊技機の構成が複雑化することを抑えつつ遊技への注目度の向上に寄与できる。

【0689】

特徴B6. 前記第2始動入球部への入球に基づく前記特別情報の判定では、前記第1始動入球部への入球に基づく前記特別情報の判定よりも前記第2判定情報に対応する判定結果となる確率が高くなるように設定されており、

前記第1設定値にて前記第1判定情報に対応する判定結果となる確率と前記第2設定値にて前記第1判定情報に対応する判定結果となる確率との差は、前記第1始動入球部への入球に基づいて前記第2判定情報に対応する判定結果となる確率と前記第2始動入球部への入球に基づいて前記第2判定情報に対応する判定結果となる確率との差よりも小さいことを特徴とする特徴B3乃至特徴B5のいずれか1つに記載の遊技機。

【0690】

例えば遊技者が第2設定値であることに期待して遊技を行っているにも関わらず、その挙動が想定から大きく外れてしまった場合には、遊技意欲が低下する要因になる。ここで、特徴B2等に応じたように、当選結果として第1当選結果及び第2当選結果が設けられている場合には、設定値間で第1当選結果となる確率に差を設ける上で、その差を第1始動入球部への入球に基づいて第2当選結果となる確率と第2始動入球部への入球に基づいて第2当選結果となる確率との差よりも小さくすることが好ましい。このように設定値間で共通となる第2判定情報との関係を利用すれば、第1判定情報について設定値間で差を設けつつも第2通常遊技状態における挙動に極端な違いが生じることを抑え、上記不都合の発生を抑制できる。

【0691】

特徴B7. 前記第2設定値は前記第1設定値よりも遊技球の獲得期待値が高くなるように構成されていることを特徴とする特徴B2乃至特徴B6のいずれか1つに記載の遊技機。

【0692】

特徴B7によれば、不利な設定値（第1設定値）であっても相対的に有利な第2通常遊技状態にさえ移行できれば一気に持ち球を増やすことができる。故に、初当たりが重い→設定に期待できない→でも当たった場合には一気に逆転できる余地があるため、初当たりが遅かった場合に遊技意欲が極端に低下することを好適に抑制できる。

【0693】

特徴B8. 前記特別遊技状態として、前記第1判定情報に対応する判定結果となった場合に移行する第1特別遊技状態と、前記第2判定情報に対応する判定結果となった場合に移行する第2特別遊技状態とが設けられており、

前記第1特別遊技状態にて前記可変入球部が前記受入状態に維持される期間は、前記第2特別遊技状態にて前記可変入球部が前記受入状態に維持される期間よりも短くなっていることを特徴とする特徴B2乃至特徴B7のいずれか1つに記載の遊技機。

【0694】

特徴B8に示すように受入状態に維持される期間が相違すれば、遊技者が獲得できる遊技球の数も相違することとなる。このような構成においては、出球が比較的少ない特別遊技状態（第1当選結果）によって設定値の推測が可能となる。故に、出球が少ない当選結果となった場合であっても、少なくとも設定値の推測を行う遊技者については推測用のサンプルデータを得られることとなり、出球が少ないことへの不満を軽減できる。

【0695】

特徴B9. 前記特別遊技状態として、前記第1判定情報に対応する判定結果となった場合に移行する第1特別遊技状態と、前記第2判定情報に対応する判定結果となった場合に移行する第2特別遊技状態とが設けられており、

前記第1特別遊技状態にて前記可変入球部が前記受入状態に維持される期間は、前記第2特別遊技状態にて前記可変入球部が前記受入状態に維持される期間よりも長くなっていることを特徴とする特徴B2乃至特徴B7のいずれか1つに記載の遊技機。

【0696】

特徴B9によれば、設定差の影響が及ぶ第1特別遊技状態においてはまとまった出球が期待できるため、第1通常遊技状態及び第2通常遊技状態の双方にて第1特別遊技状態へ移行した場合の残念さが増すことを抑制できる。これは、設定値による遊技機の挙動の違いを担保しつつも、設定値間での有利度の過度の偏りを抑える上で好ましい。

【0697】

なお、特徴B2～特徴B9に示した各技術的思想を特徴B1に適用することも可能である。

【0698】

また、以上詳述した特徴B1～特徴B9に特徴A群に示した各技術的思想を適用することも可能である。この場合、特徴A群に示す「第2判定情報」を本特徴群に示す「第1判定情報」と同一のものとし、特徴A群に示す「第1判定情報」を本特徴群に示す「第2判定情報」と同一のものとするように構成を置換するとよい。

【0699】

<特徴C群>

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

【0700】

特徴C1. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80B）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域PE）に設けられ、遊技球が通過可能な通過部（スルーゲート84）と、

前記通過部を遊技球が通過したことに基づいて所定情報（スルーゲート84に係る保留情報）を取得する所定情報取得手段（主制御装置162のMPU602にてスルーゲート84に係る保留情報を取得する機能）と、

前記所定情報取得手段により取得された所定情報を記憶可能な所定情報記憶手段（主制御装置162のMPU602にてスルーゲート84に係る保留情報を記憶する機能）と、

前記所定情報記憶手段に記憶されている所定情報が所定判定情報（例えばサポート当選情報）と対応しているか否かを判定する所定情報判定手段（主制御装置162のMPU602にてサポート抽選を実行する機能）と、

前記所定情報判定手段による判定に先立って又は前記所定情報判定手段により前記判定

10

20

30

40

50

が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように第1報知手段（スルーゲート用表示部D3）を制御する第1制御手段（主制御装置162のMPU602にてスルーゲート用表示部D3の表示制御を実行する機能）と、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動入球部85B、90B）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置162のMPU602にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置162のMPU402にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように第2報知手段（作動口用表示部D1、D2）を制御する第2制御手段（主制御装置162のMPU602にて作動口用表示部D1、D2の表示制御を実行する機能）と、

前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となり所定条件（例えば特別入球部88への入球）が成立した場合、又は前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU602にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と、

前記始動入球部への入球を許容する第1状態（開状態）と、当該第1状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第2状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（第1可変入球ユニット86の電動役物87、作動入球部90の非電動役物91、リンク機構352）と、

前記可変機構を前記第1状態及び前記第2状態に切り替える切替制御手段（主制御装置162のMPU602にて電役サポート用の処理を実行する機能）とを備え、

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

前記通常遊技状態として、前記第1切替モードに対応する第1通常遊技状態（低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態）及び第2通常遊技状態（低頻度サポートモード対応の第4通常遊技状態）と、前記第2切替モードに対応する第3通常遊技状態（高頻度サポートモード対応の第2通常遊技状態及び第3通常遊技状態）とが設けられており、

前記第1通常遊技状態において前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となり前記所定条件が成立した場合又は前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第3通常遊技状態へ移行させる第1移行手段（主制御装置162のMPU602にて第2通常遊技状態又は第3通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第3通常遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となることなく実行された前記2制御手段による遊技回数が規定回数（時短回数）となった場合に、遊技状態を前記第3通常遊技状態から前記第2通常遊技状態へ移行させる第2移行手段（主制御装置162のMPU602にて第4通常遊技状態

10

20

30

40

50

への移行用の処理を実行する機能)と、

前記第2通常遊技状態において前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となり前記所定条件が成立した場合又は前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第3通常遊技状態へ移行させる第3移行手段(主制御装置162のMPU602にて第2通常遊技状態又は第3通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能)とを備え、

前記第2制御手段は、前記第2通常遊技状態における前記第2報知手段の遊技回動作期間が前記第1通常遊技状態における前記第2報知手段の遊技回動作期間よりも短くなるように遊技回動作期間を短縮する期間短縮手段(主制御装置162のMPU602にて変動表示時間テーブルを切り替える機能)を有していることを特徴とする遊技機。

【0701】

第2切替モード対応の第3通常遊技状態については遊技回数に上限が設定されており、当該第3通常遊技状態にて特別判定情報に対応する判定結果となることなく実行された遊技回数が規定回数に達した場合には、第1切替モード対応の第2通常遊技状態に移行する。第2通常遊技状態では、所定情報判定手段による判定結果が所定判定情報に対応する判定結果となり所定条件が成立した場合又は特別情報判定手段による判定結果が特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、特別遊技状態を経て第3通常遊技状態へ移行する。ここで、第2通常遊技状態においては、第2報知手段の遊技回動作期間が第1通常遊技状態における当該第2報知手段の遊技回動作期間よりも短くなるように遊技回動作期間が短縮され、始動入球部に係る遊技回が速やかに進行することとなる。つまり、第1通常遊技状態よりも始動入球部に基づく判定が実行される頻度(機会)が増えることで、当該第1通常遊技状態と比べて特別遊技状態への移行(第3通常遊技状態への復帰)が優遇される。このように、第3通常遊技状態からの降格時に少なくとも第1通常遊技状態よりも遊技者に有利な第2通常遊技状態を経由させることで、当該降格に伴い遊技への注目度が急速に低下することを抑制できる。

【0702】

特徴C2. 遊技球が流下する遊技領域(遊技領域PE)が形成された遊技盤(遊技盤ユニット80B)と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段(遊技球発射機構110)とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域(遊技領域PE)に設けられ、遊技球が通過可能な通過部(スルーゲート84)と、

前記通過部を遊技球が通過したことに基づいて所定情報(スルーゲート84に係る保留情報)を取得する所定情報取得手段(主制御装置162のMPU602にてスルーゲート84に係る保留情報を取得する機能)と、

前記所定情報取得手段により取得された所定情報を記憶可能な所定情報記憶手段(主制御装置162のMPU602にてスルーゲート84に係る保留情報を記憶する機能)と、

前記所定情報記憶手段に記憶されている所定情報が所定判定情報(例えばサポート当選情報)と対応しているか否かを判定する所定情報判定手段(主制御装置162のMPU602にてサポート抽選を実行する機能)と、

前記所定情報判定手段による判定に先立って又は前記所定情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作(絵柄表示)が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように第1報知手段(スルーゲート用表示部D3)を制御する第1制御手段(主制御装置162のMPU602にてスルーゲート用表示部D3の表示制御を実行する機能)と、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部(作動入球部85B, 90B)と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報(作動口に係る保留情報)を取得する特別

10

20

30

40

50

情報取得手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように第 2 報知手段（作動口用表示部 D1, D2）を制御する第 2 制御手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて作動口用表示部 D1, D2 の表示制御を実行する機能）と、

前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となり所定条件（特別入球部 88 への入球）が成立した場合、又は前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）とを備え、

前記通過部は前記始動入球部へ向けて遊技球が流下する流路上に配設され、前記通過部を通過した遊技球が前記始動入球部へ入球する構成となっており、

前記始動入球部への入球を許容する第 1 状態（開状態）と、当該第 1 状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第 2 状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（第 1 可変入球ユニット 86 の電動役物 87、作動入球部 90 の非電動役物 91、リンク機構 352）と、

前記可変機構を前記第 1 状態及び前記第 2 状態に切り替える切替制御手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて電役サポート用の処理を実行する機能）とを備え、

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

前記通常遊技状態として、前記第 1 切替モードに対応する第 1 通常遊技状態（低頻度サポートモード対応の第 1 通常遊技状態）及び第 2 通常遊技状態（低頻度サポートモード対応の第 4 通常遊技状態）と、前記第 2 切替モードに対応する第 3 通常遊技状態（高頻度サポートモード対応の第 2 通常遊技状態及び第 3 通常遊技状態）とが設けられており、

前記第 1 通常遊技状態において前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となり前記所定条件が成立した場合又は前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第 3 通常遊技状態へ移行させる第 1 移行手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて第 2 通常遊技状態又は第 3 通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第 3 通常遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となることなく実行された前記 2 制御手段による遊技回数が規定回数（時短回数）となった場合に、遊技状態を第 3 通常遊技状態から前記第 2 通常遊技状態へ移行させる第 2 移行手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて第 4 通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能）とを備え、

前記第 2 制御手段は、前記第 2 通常遊技状態における前記第 2 報知手段の遊技回動作期間が前記第 1 通常遊技状態における前記第 2 報知手段の遊技回動作期間よりも短くなるように遊技回動作期間を短縮する期間短縮手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて変動

10

20

30

40

50

表示時間テーブルを切り替える機能)を有し、

前記期間短縮手段により前記第2報知手段の遊技回動作期間が短縮されることにより、前記第2通常遊技状態における前記第1報知手段の遊技回動作期間と前記第2報知手段の遊技回動作期間との差が、前記第1通常遊技状態における前記第1報知手段の遊技回動作期間と前記第2報知手段の遊技回動作期間との差よりも小さくなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【0703】

第2切替モード対応の第3通常遊技状態については遊技回数に上限が設定されており、当該第3通常遊技状態にて特別判定情報に対応する判定結果となることなく実行された遊技回数が規定回数に達した場合には、第1切替モード対応の第2通常遊技状態に移行する。第2通常遊技状態では、所定情報判定手段による判定結果が所定判定情報に対応する判定結果となり所定条件が成立した場合又は特別情報判定手段による判定結果が特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、特別遊技状態を経て第3通常遊技状態へ移行する。ここで、第2通常遊技状態においては、第2報知手段の遊技回動作期間が第1通常遊技状態における当該第2報知手段の遊技回動作期間よりも短くなるように遊技回動作期間が短縮され、始動入球部に係る遊技回が速やかに進行することとなる。つまり、第1通常遊技状態よりも始動入球部に基づく判定が実行される頻度(機会)が増えることで、当該第1通常遊技状態と比べて特別遊技状態への移行(第3通常遊技状態への復帰)が優遇される。このように、第3通常遊技状態からの降格時に少なくとも第1通常遊技状態よりも遊技者に有利な第2通常遊技状態を経由させることで、当該降格に伴い遊技への注目度が急速に低下することを抑制できる。

【0704】

特に、始動入球部へ向けた流路上に通過部が配設されており、通過部を通過した遊技球が始動入球部へと入球する。このため、遊技者は通過部や始動入球部を狙って遊技球を発射してさえいれば、通過部に係る遊技回と始動入球部に係る遊技回との両方にて特別遊技状態や第3通常遊技状態を目指すことが可能となる。つまり、第2通常遊技状態を設けたとしても、その恩恵を享受すべく特殊な発射操作等が不要となっており、遊技の多様化が遊技者を困惑させる要因になることを抑制している。

【0705】

特徴C3. 前記第1通常遊技状態においては、前記第2報知手段における遊技回動作期間よりも前記第1報知手段における遊技回動作期間の方が短くなっていることを特徴とする特徴C2に記載の遊技機。

【0706】

特徴C3に示す構成によれば、第1通常遊技状態においては第1報知手段(通過部)に係る遊技回がメインとなるようにして遊技が進行することとなる。つまり、第2報知手段(始動入球部)に係る遊技回については遊技進行への寄与率が低い。第2通常遊技状態においては第2報知手段における遊技回動作期間が短縮されることにより第2報知手段に係る遊技回の寄与率が上昇する。このようにして各判定手段による判定頻度を実質的に引き上げることで、第1通常遊技状態と比べて特別遊技状態へ移行する確率が高くなる。第3通常遊技状態から第1通常遊技状態へ移行する際に第2通常遊技状態を経由させることで、上述した注目度の低下を抑制する効果を好適に発揮させることができる。

【0707】

特徴C4. 前記第1通常遊技状態及び前記第2通常遊技状態においては、前記特別情報判定手段による判定にて前記特別判定情報に対応する判定結果となる確率が、前記所定情報判定手段による判定にて前記所定判定情報に対応する判定結果となる確率よりも高くなるように構成されていることを特徴とする特徴C2又は特徴C3に記載の遊技機。

【0708】

第1報知手段(通過部)に係る遊技回と比べて第2報知手段(始動入球部)に係る遊技回の方が特別遊技状態や第3通常遊技状態への移行確率(当選確率)が高くなっているものの、第1通常遊技状態においては第1報知手段に係る遊技回がメインとなって遊技が進

行し、第2報知手段に係る遊技回については第1報知手段に係る遊技回のおまけとなる。これに対して、第2通常遊技状態においては第2報知手段に係る遊技回が実行される頻度（機会）が増え、その寄与率が高くなる。このような構成とすれば、第1通常遊技状態と第2通常遊技状態との有利度の差を創出する上で遊技機に係る構成が過度に複雑になることを抑制できる。

【0709】

特徴C5．前記始動入球部として、前記通過部の直下に配設され当該通過部を通過した遊技球が入球する第1始動入球部（作動入球部85B）と、前記第1始動入球部とは別の流路に配設され前記可変機構が付属する第2始動入球部（作動入球部90B）とを有し、

前記第2報知手段は、前記第1始動入球部用の第1始動入球部用報知手段（第1作動口用表示部D1）と、前記第2始動入球部用の第2始動入球部用報知手段（第2作動口用表示部D2）とを有してなり、

前記期間短縮手段は、前記第2通常遊技状態へ移行する場合に前記第1通常遊技状態と比べて前記第1始動入球部用報知手段における遊技回動作期間を短縮させる構成となっており、

前記第2通常遊技状態においては、前記第1始動入球部用報知手段における遊技回動作期間が前記第1報知手段における遊技回動作期間と同一又は前記第1報知手段における遊技回動作期間よりも長くなっていることを特徴とする特徴C2乃至特徴C4のいずれか1つに記載の遊技機。

【0710】

第1報知手段（通過部）に係る遊技回と第2報知手段（始動入球部）に係る遊技回との関係を工夫することにより第2通常遊技状態を創出し、第3通常遊技状態から第1通常遊技状態への降格時にクッションを設ける構成とすれば、遊技への注目度の低下を好適に抑制できる。しかしながら、このような構成を実現する上で遊技機の仕様が複雑になり、それが遊技者を困惑させる要因になり得る。ここで、本特徴に示すように、通過部の直下に第1始動入球部を配設することにより、通過部を通過した遊技球の数と第1始動入球部に入球した遊技球の数とを同一又はほぼ同一とすることができる。このような構成においては通過部及び第1始動入球部をあたかも1の入球部のように見せることが可能である。このように1の入球部に擬態させることで、上記不都合の発生を抑制できる。

【0711】

特徴C6．前記通過部と前記第1始動入球部との隙間を遊技機前方から覆うカバー部を備えていることを特徴とする特徴C5に記載の遊技機。

【0712】

本特徴に示すように通過部と第1始動入球部との隙間をカバー部によって覆うことにより、特徴C5に示した擬態効果を好適に発揮させることができる。

【0713】

特徴C7．前記第1報知手段における遊技回動作期間と前記第2報知手段における遊技回動作期間とに対応する期間情報（変動表示時間テーブル）を期間情報群として記憶する期間情報記憶手段（主制御装置162のROM603）を備え、

前記第1制御手段は、前記期間情報記憶手段に記憶された期間情報に基づいて前記第1報知手段における遊技回動作期間を決定する第1決定手段を有し、

前記第2制御手段は、前記期間情報記憶手段に記憶された期間情報に基づいて前記第2報知手段における遊技回動作期間を決定する第2決定手段を有し、

前記第1決定手段は、前記第2通常遊技状態となっている場合に前記期間情報群のうち所定の期間情報に基づいて前記第1報知手段における遊技回動作期間を決定する構成となっており、

前記第2決定手段は、前記第2通常遊技状態となっている場合に前記所定の期間情報に基づいて前記第2報知手段における遊技回動作期間を決定する構成となっていることを特徴とする特徴C2乃至特徴C6のいずれか1つに記載の遊技機。

【0714】

特徴Ｃ１等に示した技術的思想を具現化する上では、遊技機に記憶させる情報量が過度に多くなることが遊技の多様化を実現する上で妨げになり得る。この点、本特徴に示すように、第１報知手段と第２報知手段とで期間情報を共用とすることにより、遊技の多様化を好適に促進できる。

【０７１５】

特徴Ｃ８．前記第１報知手段における遊技回動作期間及び前記第２報知手段における遊技回動作期間に対応する期間情報（変動表示時間テーブル）を期間情報群として記憶する期間情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＯＭ６０３）を備え、

前記第１制御手段は、前記期間情報記憶手段に記憶された期間情報に基づいて前記第１報知手段における遊技回動作期間を決定する第１決定手段を有し、

前記第２制御手段は、前記期間情報記憶手段に記憶された期間情報に基づいて前記第２報知手段における遊技回動作期間を決定する第２決定手段を有し、

前記第１決定手段は、前記第１通常遊技状態となっている場合に前記期間情報群のうち所定の期間情報に基づいて前記第１報知手段における遊技回動作期間を決定する構成となっており、

前記第２決定手段は、前記第２通常遊技状態となっている場合に前記所定の期間情報に基づいて前記第２報知手段における遊技回動作期間を決定する構成となっていることを特徴とする特徴Ｃ２乃至特徴Ｃ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【０７１６】

特徴Ｃ１等に示した技術的思想を具現化する上では、遊技機に記憶させる情報量が過度に多くなることが遊技の多様化を実現する上で妨げになる。この点、本特徴に示すように、第１報知手段と第２報知手段とで期間情報を共用とすることにより、遊技の多様化を好適に促進できる。

【０７１７】

特徴Ｃ９．表示部（表示画面２５３ａの第３変動表示領域ＭＥ３）を有し、当該表示部にて絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置２５３）と、

前記表示部にて前記第１報知手段における遊技回動作及び前記第２報知手段における遊技回動作の何れかに連動した絵柄表示が行われるように前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４３及び表示制御装置２５５）とを備え、

前記表示制御手段は、前記第２通常遊技状態及び前記第３通常遊技状態においては前記表示部にて前記第２報知手段における遊技回動作に連動した絵柄表示を行う手段を有していることを特徴とする特徴Ｃ２乃至特徴Ｃ８のいずれか１つに記載の遊技機。

【０７１８】

第３通常遊技状態から第２通常遊技状態へは特別遊技状態を経ずに移行する。第１報知手段による遊技回動作と第２報知手段による遊技回動作とが互いに独立して実行される場合には、第２通常遊技状態への移行タイミングにて両遊技回動作が都合よく終了／開始するとは限らない。そこで、第３通常遊技状態及び第２通常遊技状態ではともに第２報知手段による遊技回動作に連動した絵柄表示を行う構成とすることで、表示部における絵柄表示に違和感が生じることを抑制できる。

【０７１９】

特徴Ｃ１０．前記規定回数は第１規定回数であり、

前記第２通常遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となることなく実行された前記第２制御手段による遊技回数が第２規定回数となった場合に、遊技状態を前記第２通常遊技状態から前記第１通常遊技状態へ前記特別遊技状態を経由することなく移行させる手段と、

表示部（表示画面２５３ａの第３変動表示領域ＭＥ３）を有し、当該表示部にて絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置２５３）と、

前記表示部にて前記第１報知手段における遊技回動作及び前記第２報知手段における遊技回動作の何れかに連動した絵柄表示が行われるように前記絵柄表示手段の表示制御を行

10

20

30

40

50

う表示制御手段（報知・演出制御装置１４３及び表示制御装置２５５）とを備え、

前記表示制御手段は、前記第２通常遊技状態及び前記第１通常遊技状態においては前記表示部にて前記第１報知手段の遊技回動作に対応した絵柄表示を行う手段を有していることを特徴とする特徴Ｃ２乃至特徴Ｃ８のいずれか１つに記載の遊技機。

【０７２０】

第２通常遊技状態から第１通常遊技状態へは特別遊技状態を経ずに移行する。第１報知手段による遊技回動作と第２報知手段による遊技回動作とが互いに独立して実行される場合には、第１通常遊技状態への移行タイミングにて両遊技回動作が都合よく終了／開始するとは限らない。そこで、第２通常遊技状態及び第１通常遊技状態ではともに第１報知手段による遊技回動作に連動した絵柄表示を行う構成とすることで、表示部における絵柄表示に違和感が生じることを抑制できる。

【０７２１】

特徴Ｃ１１．前記始動入球部として、前記通過部の直下に配設され当該通過部を通過した遊技球が入球する第１始動入球部（作動入球部８５Ｂ）と、前記第１始動入球部とは別の流路に配設され前記可変機構が付属する第２始動入球部（作動入球部９０Ｂ）とを有し、

前記第２報知手段は、前記第１始動入球部用の第１始動入球部用報知手段（第１作動口用表示部Ｄ１）と、前記第２始動入球部用の第２始動入球部用報知手段（第２作動口用表示部Ｄ２）とを有してなり、

前記期間短縮手段は、前記第２通常遊技状態へ移行する場合に前記第１通常遊技状態と比べて前記第１始動入球部用報知手段における遊技回動作期間を短縮させる構成となっており、

前記特別情報記憶手段は、第１所定数を上限として前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶するように構成されていることを特徴とする特徴Ｃ２乃至特徴Ｃ１０のいずれか１つに記載の遊技機。

【０７２２】

通過部の直下に第１始動入球部を配設することにより、通過部を通過した遊技球の数と第１始動入球部に入球した遊技球の数とを同一又はほぼ同一とすることができる。ここで、第１始動入球部について記憶可能な特別情報の数に上限を設けることにより、第１始動入球部用報知手段に係る遊技回の実行頻度（機会）を実質的に制限することができる。このような構成は、第１通常遊技状態と第２通常遊技状態との差別化を図る上で好ましい。

【０７２３】

特徴Ｃ１２．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット８０Ｂ）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられ、遊技球が通過可能な通過部（スルーゲート８４）と、

前記通過部を遊技球が通過したことに基づいて所定情報（スルーゲート８４に係る保留情報）を取得する所定情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にてスルーゲート８４に係る保留情報を取得する機能）と、

前記所定情報取得手段により取得された所定情報を記憶可能な所定情報記憶手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にてスルーゲート８４に係る保留情報を記憶する機能）と、

前記所定情報記憶手段に記憶されている所定情報が所定判定情報（例えばサポート当選情報）と対応しているか否かを判定する所定情報判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にてサポート抽選を実行する機能）と、

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

10

20

30

40

50

第 1 報知手段（スルーゲート用表示部 D 3）を制御する第 1 制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にてスルーゲート用表示部 D 3 の表示制御を実行する機能）と、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動入球部 8 5 B, 9 0 B）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように第 2 報知手段（作動口用表示部 D 1, D 2）を制御する第 2 制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にて作動口用表示部 D 1, D 2 の表示制御を実行する機能）と、

前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となり所定条件（特別入球部 8 8 への入球）が成立した場合、又は前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）とを備え、

前記通過部は前記始動入球部へ向けて遊技球が流下する流路上に配設され、前記通過部を通過した遊技球が前記始動入球部へ入球する構成となっており、

前記始動入球部への入球を許容する第 1 状態（開状態）と、当該第 1 状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第 2 状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（第 1 可変入球ユニット 8 6 の電動役物 8 7、作動入球部 9 0 の非電動役物 9 1、リンク機構 3 5 2）と、

前記可変機構を前記第 1 状態及び前記第 2 状態に切り替える切替制御手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にて電役サポート用の処理を実行する機能）とを備え、

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

前記通常遊技状態として、前記第 1 切替モードに対応する第 1 通常遊技状態（低頻度サポートモード対応の第 1 通常遊技状態）及び第 2 通常遊技状態（低頻度サポートモード対応の第 4 通常遊技状態）と、前記第 2 切替モードに対応する第 3 通常遊技状態（高頻度サポートモード対応の第 2 通常遊技状態及び第 3 通常遊技状態）とが設けられており、

前記第 1 通常遊技状態において前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となり前記所定条件が成立した場合又は前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第 3 通常遊技状態へ移行させる第 1 移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にて第 2 通常遊技状態又は第 3 通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第 3 通常遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となることなく実行された前記 2 制御手段による遊技回数が規定回数（時短回数）となった場合に、遊技状態を前記第 3 通常遊技状態から前記第 2 通常遊技状態へ移行させる第 2 移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にて第 4 通常遊技状態

10

20

30

40

50

への移行用の処理を実行する機能)と、

前記第2通常遊技状態において所定の移行条件が成立した場合に、遊技状態を前記第2通常遊技状態から前記第1通常遊技状態へ移行させる第3移行手段(主制御装置162のMPU602にて第1通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能)とを備え、

前記第2制御手段は、前記第3移行手段によって前記第2通常遊技状態から前記第1通常遊技状態へ移行する場合に、前記第1通常遊技状態における前記第2報知手段の遊技回動作期間が前記第2通常遊技状態における前記第2報知手段の遊技回動作期間よりも長くなるように遊技回動作期間を延長する期間延長手段(主制御装置162のMPU602にて変動表示時間テーブルを切り替える機能)を有し、

10

前記期間延長手段により前記第2報知手段の遊技回動作期間が延長されることにより、前記第1通常遊技状態における前記第1報知手段の遊技回動作期間と前記第2報知手段の遊技回動作期間との差が、前記第2通常遊技状態における前記第1報知手段の遊技回動作期間と前記第2報知手段の遊技回動作期間との差よりも大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【0724】

第2切替モード対応の第3通常遊技状態については遊技回数に上限が設定されており、当該第3通常遊技状態にて特別判定情報に対応する判定結果となることなく実行された遊技回数が規定回数に達した場合には、第1切替モード対応の第2通常遊技状態に移行する。第2通常遊技状態では、所定情報判定手段による判定結果が所定判定情報に対応する判定結果となり所定条件が成立した場合又は特別情報判定手段による判定結果が特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、特別遊技状態を経て第3通常遊技状態へ移行する。ここで、第1通常遊技状態と第2通常遊技状態とを比較した場合、第1通常遊技状態における第2報知手段の遊技回動作期間が第2通常遊技状態における当該第2報知手段の遊技回動作期間よりも長くなるように遊技回動作期間が延長され、始動入球部に係る遊技回が遅延されることとなる。つまり、第2通常遊技状態よりも始動入球部に基づく判定が実行される頻度(機会)が減ることで、当該第2通常遊技状態と比べて特別遊技状態への移行(第3通常遊技状態への復帰)が遠くなる。このように、第3通常遊技状態からの降格時に少なくとも第1通常遊技状態よりも遊技者に有利な第2通常遊技状態を経由させることで、当該降格に伴い遊技への注目度が急速に低下することを抑制できる。

20

30

【0725】

なお、特徴C1～特徴C11に示した各技術的思想を特徴C12に適用することも可能である。

【0726】

因みに、特徴C2～特徴C12に示した各技術的思想を特徴C1に適用することも可能である。

【0727】

また、以上詳述した特徴C1～特徴C12に特徴A群～特徴B群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【0728】

40

<特徴D群>

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

【0729】

特徴D1. 遊技球が流下する遊技領域(遊技領域PE)が形成された遊技盤(遊技盤ユ

50

ニット 80B) と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段 (遊技球発射機構 110) とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部 (作動入球部 90B) と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報 (作動口に係る保留情報) を取得する特別情報取得手段 (主制御装置 162 の MPU 602 にて作動口に係る保留情報を取得する機能) と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な特別情報記憶手段 (主制御装置 162 の MPU 602 にて保留情報を記憶する機能) と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報 (例えば当選情報) と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段 (主制御装置 162 の MPU 602 にて当否判定処理等を実行する機能) と、

10

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態 (開閉実行モード) へ移行させる特別遊技状態移行手段 (主制御装置 162 の MPU 602 にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能) と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態 (開状態) と、当該受入状態よりも入球が困難又は入球が不可となる非受入状態 (閉状態) とに切替可能な第 1 可変入球部 (第 1 可変入賞装置 94) と、

前記第 1 可変入球部を前記非受入状態及び受入状態に切り替える第 1 切替手段 (主制御装置 162 の MPU 602 にて第 1 可変入賞装置 94 の開閉制御を行う機能) と、

20

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態 (開状態) と、当該受入状態よりも入球が困難又は入球が不可となる非受入状態 (閉状態) とに切替可能な第 2 可変入球部 (第 2 可変入賞装置 95) と、

前記第 2 可変入球部を前記非受入状態及び前記受入状態に切り替える第 2 切替手段 (主制御装置 162 の MPU 602 にて第 2 可変入賞装置 95 の開閉制御を行う機能) とを備え、

前記特別判定情報として、第 1 判定情報 (特別当たりとなる数値情報) 及び第 2 判定情報 (大当たりとなる数値情報) を有し、

第 1 切替手段は、前記判定手段による判定結果が前記第 1 判定情報に対応しているとする第 1 判定結果 (特別当たり結果) となって前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記第 1 可変入球部を前記受入状態に切り替える構成となっており、

30

前記第 2 切替手段は、前記判定手段による判定結果が前記第 2 判定情報に対応しているとする第 2 判定結果 (大当たり結果) となって前記特別遊技状態へ移行した場合、又は前記第 1 判定結果となって前記第 1 可変入球部の所定領域 (有利入球部 414) を遊技球が通過した場合に、前記第 2 可変入球部を前記受入状態に切り替える構成となっており、

前記通常遊技状態として、第 1 通常遊技状態 (低頻度サポートモード対応の第 1 通常遊技状態) と、当該第 1 通常遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 通常遊技状態 (低頻度サポートモード対応の第 4 通常遊技状態) と、当該第 2 通常遊技状態よりも更に遊技者に有利な第 3 通常遊技状態 (高頻度サポートモード対応の第 2 通常遊技状態や第 3 通常遊技状態) とが設けられており、

40

前記第 1 通常遊技状態にて前記特別情報判定手段による判定結果が前記第 2 判定結果となった場合に前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第 3 通常遊技状態へ移行させる第 1 移行手段 (主制御装置 162 の MPU 602 にて特別当りを契機とした第 2 通常遊技状態又は第 3 通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能) と、

前記第 3 通常遊技状態へ移行する場合に第 1 規定回数 (時短回数) を設定する回数設定手段 (主制御装置 162 の MPU 602 にて時短回数を設定する機能) と、

前記第 3 通常遊技状態にて前記第 2 判定結果となった場合又は第 1 判定結果となり前記所定領域を遊技球が通過した場合に前記特別遊技状態を経て再び前記第 3 通常遊技状態に移行させる第 2 移行手段 (主制御装置 162 の MPU 602 にて大当たり又は特別当たり

50

を契機とした第2通常遊技状態又は第3通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能)と、

前記第3通常遊技状態にて実行された遊技回数が前記第1規定回数となった場合に、遊技状態を前記第2通常遊技状態に移行させる第3移行手段(主制御装置162のMPU602にて第4通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能)と、

前記第1通常遊技状態にて前記特別情報判定手段による判定結果が前記第2判定結果となった場合に前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第3通常遊技状態へ移行させる第4移行手段(主制御装置162のMPU602にて大当たりを契機とした第3通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能)と、

前記第2通常遊技状態へ移行する場合に第2規定回数(時短回数)を設定する回数設定手段(主制御装置162のMPU602にて時短回数を設定する機能)と、

前記第2通常遊技状態にて実行された遊技回数が前記第2規定回数となった場合に、遊技状態を前記第1通常遊技状態に移行させる第5移行手段(主制御装置162のMPU602にて第1通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能)とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0730】

特徴D1によれば、第1通常遊技状態にて第1判定結果となることで特別遊技状態を経由して第3通常遊技状態へ移行する。第3通常遊技状態には遊技回数に上限が設けられており、遊技回数が規定回数に達する前に第1判定結果→所定領域の通過又は第2判定結果となることで第3通常遊技状態が継続される。第3通常遊技状態にて第1判定結果及び第2判定結果となることなく実行された遊技回数が規定回数に達した場合には、第1通常遊技状態よりも遊技者に有利且つ第3通常遊技状態よりも遊技者に不利な第2通常遊技状態へ移行する。第2通常遊技状態にて第2判定結果となることなく実行された遊技回数が第2規定回数に達した場合には、第1通常遊技状態へ移行する。このように、最も遊技者に有利な第3通常遊技状態となった場合には、一気に第1通常遊技状態へ降格するのではなく、当該第1通常遊技状態よりも遊技者に有利な第2通常遊技状態を経由する構成とすることで、遊技者への注目度が急速に低下することを抑制できる。

【0731】

特徴D2. 遊技球が流下する遊技領域(遊技領域PE)が形成された遊技盤(遊技盤ユニット80B)と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段(遊技球発射機構110)とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部(作動入球部83B, 90B)と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報(作動口に係る保留情報)を取得する特別情報取得手段(主制御装置162のMPU602にて作動口に係る保留情報を取得する機能)と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な特別情報記憶手段(主制御装置162のMPU602にて保留情報を記憶する機能)と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報(例えば大当たりや特別当たりの当選情報)と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段(主制御装置162のMPU602にて当否判定処理等を実行する機能)と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態(開閉実行モード)へ移行させる特別遊技状態移行手段(主制御装置162のMPU602にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能)と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態(開状態)と、当該受入状態よりも入球が困難又は入球が不可となる非受入状態(閉状態)とに切替可能な第1可変入球部(第1可変入賞装置94)と、

前記第1可変入球部を前記非受入状態及び受入状態に切り替える第1切替手段(主制御装置162のMPU602にて第1可変入賞装置94の開閉制御を行う機能)と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態(開状態)と、当該受入状態より

10

20

30

40

50

も入球が困難又は入球が不可となる非受入状態（閉状態）とに切替可能な第2可変入球部（第2可変入賞装置95）と、

前記第2可変入球部を前記非受入状態及び前記受入状態に切り替える第2切替手段（主制御装置162のMPU602にて第2可変入賞装置95の開閉制御を行う機能）とを備え、

前記特別判定情報として、第1判定情報（特別当たりとなる数値情報）及び第2判定情報（大当たりとなる数値情報）を有し、

第1切替手段は、前記判定手段による判定結果が前記第1判定情報に対応しているとする第1判定結果（特別当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記第1可変入球部を前記受入状態に切り替える構成となっており、

10

前記第2切替手段は、前記判定手段による判定結果が前記第2判定情報に対応しているとする第2判定結果（大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合、又は前記第1可変入球部の所定領域（有利入球部414）を遊技球が通過した場合に、前記第2可変入球部を前記受入状態に切り替える構成となっており、

前記始動入球部として、第1始動入球部（第1作動入球部83B）及び第2始動入球部（第2作動入球部90B）を有し、

前記第2始動入球部は、第1状態（開状態）と、当該第1状態よりも入球が困難又は入球が不可となる第2状態（閉状態）とに切替可能となっており、

前記第2始動入球部を前記第1状態及び前記第2状態に切り替える切替制御手段（主制御装置162のMPU602にて電動サポート用の制御を実行する機能）を備え、

20

前記切替制御手段による切替制御モードとして、第1切替モード（低頻度サポートモード）と当該第1切替モードよりも前記第1状態になりやすい第2切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記通常遊技状態として、前記切替制御手段による切替制御モードが前記第1切替モードとなる第1通常遊技状態（低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態）と、前記切替制御手段による切替制御モードが前記第1切替モード且つ前記第1通常遊技状態よりも遊技者に有利な第2通常遊技状態（低頻度サポートモード対応の第4通常遊技状態）と、前記切替制御手段による切替制御モードが前記第2切替モードとなる第3通常遊技状態（高頻度サポートモード対応の第2通常遊技状態や第3通常遊技状態）とが設けられており、

30

前記第1通常遊技状態にて前記特別情報判定手段による判定結果が前記第2判定結果となった場合に前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第3通常遊技状態へ移行させる第1移行手段（主制御装置162のMPU602にて特別当たりを契機とした第2通常遊技状態又は第3通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第3通常遊技状態へ移行する場合に第1規定回数（時短回数）を設定する回数設定手段（主制御装置162のMPU602にて時短回数を設定する機能）と、

前記第3通常遊技状態にて前記第2判定結果となった場合又は第1判定結果となり前記所定領域を遊技球が通過した場合に前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第3通常遊技状態に移行させる第2移行手段（主制御装置162のMPU602にて大当たり又は特別当たりを契機とした第2通常遊技状態又は第3通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

40

前記第3通常遊技状態にて実行された遊技回数が前記第1規定回数となった場合に、遊技状態を前記第2通常遊技状態に移行させる第3移行手段（主制御装置162のMPU602にて第4通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第1通常遊技状態にて前記特別情報判定手段による判定結果が前記第2判定結果となった場合に前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第3通常遊技状態へ移行させる第4移行手段（主制御装置162のMPU602にて大当たりを契機とした第3通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第2通常遊技状態へ移行する場合に第2規定回数（時短回数）を設定する回数設定

50

手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて時短回数を設定する機能）と、

前記第 2 通常遊技状態にて実行された遊技回数が前記第 2 規定回数となった場合に、遊技状態を前記第 1 通常遊技状態に移行させる第 5 移行手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて第 1 通常遊技状態への移行用の処理を実行する機能）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0732】

特徴 D2 によれば、第 1 通常遊技状態にて第 1 判定結果となることで特別遊技状態を経由して第 3 通常遊技状態へ移行する。第 3 通常遊技状態には遊技回数に上限が設けられており、遊技回数が規定回数に達する前に第 1 判定結果→所定領域の通過又は第 2 判定結果となることで第 3 通常遊技状態が継続される。第 3 通常遊技状態にて第 1 判定結果及び第 2 判定結果となることなく実行された遊技回数が規定回数に達した場合には、第 1 通常遊技状態よりも遊技者に有利且つ第 3 通常遊技状態よりも遊技者に不利な第 2 通常遊技状態へ移行する。第 2 通常遊技状態にて第 2 判定結果となることなく実行された遊技回数が第 2 規定回数に達した場合には、第 1 通常遊技状態へ移行する。このように、最も遊技者に有利な第 3 通常遊技状態となった場合には、一気に第 1 通常遊技状態へ降格するのではなく、当該第 1 通常遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 通常遊技状態を経由する構成とすることで、遊技者への注目度が急速に低下することを抑制できる。

【0733】

特徴 D3. 前記第 2 通常遊技状態では、前記第 1 通常遊技状態と比べて前記第 3 通常遊技状態への移行条件が成立しやすい構成となっていることを特徴とする特徴 D1 又は特徴 D2 に記載の遊技機。

【0734】

第 2 通常遊技状態では第 1 通常遊技状態と比べて第 3 通常遊技状態への復帰のチャンスとなる。第 2 通常遊技状態では第 3 通常遊技状態への移行への期待が高まることで、上述した注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

【0735】

特徴 D4. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域 PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット 80B）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構 110）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域 PE）に設けられ、遊技球が通過可能な通過部（スルーゲート 82, 84）と、

前記通過部を遊技球が通過したことに基づいて所定情報（スルーゲート 84 に係る保留情報）を取得する所定情報取得手段（主制御装置 162 の MPU 602 にてスルーゲート 84 に係る保留情報を取得する機能）と、

前記所定情報取得手段により取得された所定情報を記憶可能な所定情報記憶手段（主制御装置 162 の MPU 602 にてスルーゲートに係る保留情報を記憶する機能）と、

前記所定情報記憶手段に記憶されている所定情報が所定判定情報（例えばサポート当選情報）と対応しているか否かを判定する所定情報判定手段（主制御装置 162 の MPU 602 にてサポート抽選を実行する機能）と、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）と、当該受入状態よりも入球が困難又は入球が不可となる非受入状態（閉状態）とに切替可能な第 1 可変入球部（第 1 可変入球ユニット 86）と、

前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となった場合に前記第 1 可変入球部を前記非受入状態から前記受入状態に切り替える第 1 可変入球部用切替手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて開閉部材 321 の開閉処理を実行する機能）と、

前記第 1 可変入球部に入球した遊技球を第 1 通路部（第 1 通路部 313）及び第 2 通路部（第 2 通路部 314）へ振り分ける振分手段（電動役物 87 における振分機能）と、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）と、当該受入状態よりも入球が困難又は入球が不可となる非受入状態（閉状態）とに

10

20

30

40

50

切替可能な特別入球部（特別入球部 88）と、

前記振分手段によって前記第 1 通路部へ遊技球が振り分けられた場合に、前記特別入球部を前記非受入状態から前記受入状態に切り替える特別入球部用切替手段（第 1 球受け部材 315 やリンク機構 351）と、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）と、当該受入状態よりも入球が困難又は入球が不可となる非受入状態（閉状態）とに切替可能な第 2 可変入球部（第 1 可変入賞装置 94）と、

前記特別入球部への入球に基づいて前記第 2 可変入球部を前記非受入状態から前記受入状態に切り替える第 2 可変入球部用切替手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて第 1 可変入賞装置 94 の開閉処理を実行する機能）と、

10

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）と、当該受入状態よりも入球が困難又は入球が不可となる非受入状態（閉状態）とに切替可能な第 3 可変入球部（第 2 可変入賞装置 95）と、

前記第 3 可変入球部を前記非受入状態から前記受入状態に切り替える第 3 可変入球部用切替手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて第 1 可変入賞装置 94 の開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動入球部 85B、90B）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、

20

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する判定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と

30

を備え、

前記特別判定情報として、第 1 判定情報（特別当たりとなる数値情報）及び第 2 判定情報（大当たりとなる数値情報）を有し、

前記始動入球部として、第 1 始動入球部と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）と当該受入状態よりも入球が困難又は入球が不可となる非受入状態（閉状態）とに切替可能な第 2 始動入球部（作動入球部 90B）とを有し、

前記通過部は、前記第 1 始動入球部へ向けて遊技球が流下する流路（左ルート）及び前記第 2 始動入球部へ向けて遊技球が流下する流路（右ルート）に各々配設されており、

前記第 1 可変入球部用切替手段による切替制御モードとして、第 1 切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第 1 切替モードよりも前記受入状態になりやすい第 2 切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

40

前記振分手段は、前記第 1 切替モードにて前記第 1 可変入球部が前記受入状態に切り替わる場合には当該第 1 可変入球部に入球した遊技球を前記第 1 通路部へ振り分け、前記第 2 切替モードにて前記第 1 可変入球部が前記受入状態に切り替わる場合には当該第 1 可変入球部に入球した遊技球を前記第 2 通路部へ振り分ける構成となっており、

前記振分手段によって前記第 2 通路部へ遊技球が振り分けられた場合に、前記第 2 始動入球部を前記非受入状態から前記受入状態に切り替える第 2 始動入球部用切替手段（第 2 球受け部材 316 やリンク機構 352）を備え、

前記第 2 可変入球部用切替手段は、前記特別情報判定手段による判定結果が前記第 1 判

50

定情報に対応する第1判定結果となって前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記第2可変入球部を前記非受入状態から前記受入状態に切り替える手段を有し、

前記第3可変入球部用切替手段は、前記特別情報判定手段による判定結果が前記第1判定結果となって移行した前記特別遊技状態にて前記第2可変入球部における所定領域（有利入球部414）を遊技球が通過した場合、又は前記特別情報判定手段による判定結果が前記第2判定情報に対応する第2判定結果となって前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記第3可変入球部を前記非受入状態から前記受入状態に切り替える手段を有し、

前記通常遊技状態として、前記第1可変入球部用切替手段による切替制御モードが前記第1切替モードとなる第1通常遊技状態（低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態）と、前記第1可変入球部用切替手段による切替制御モードが前記第1切替モード且つ前記第1通常遊技状態よりも遊技者に有利な第2通常遊技状態（低頻度サポートモード対応の第4通常遊技状態）と、前記第1可変入球部用切替手段による切替制御モードが前記第2切替モード且つ前記第2通常遊技状態よりも遊技者に有利な第3通常遊技状態（高頻度サポートモード対応の第2通常遊技状態や第3通常遊技状態）とが設けられており、

前記1通常遊技状態にて前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となり、前記第1可変入球部の前記第1通路部へ遊技球が振り分けられ、前記特別入球部への入球が発生し、前記第2可変入球部の前記所定領域を遊技球が通過した場合に、前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第3通常遊技状態へ移行させる第1移行手段（主制御装置162のMPU602にてサポート当選を契機として第2通常遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記第3通常遊技状態にて前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となり、前記第1可変入球部の前記第2通路部へ遊技球が振り分けられ、前記第2始動入球部への入球が発生し、前記特別情報判定手段による判定結果が前記第2判定結果となった場合、又は当該判定結果が前記第1判定結果となり前記第2可変入球部の前記所定領域を遊技球が通過した場合に、前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第3通常遊技状態へ移行させる第2移行手段（主制御装置162のMPU602にて大当たり又は特別当たりを契機として第3通常遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記第3通常遊技状態にて前記第1判定情報に対応する判定結果及び前記第2判定情報に対応する判定結果の何れの判定結果となることなく実行された遊技回数が規定回数（例えば「1」回）となった場合に、遊技状態を前記第2通常遊技状態に移行させる第3移行手段（主制御装置162のMPU602にて第4通常遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記第2通常遊技状態にて前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となり、前記第1可変入球部の前記第1通路部へ遊技球が振り分けられ、前記特別入球部への入球が発生し、前記第2可変入球部の前記所定領域を遊技球が通過した場合に、前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第3通常遊技状態に移行させる第4移行手段（主制御装置162のMPU602にて特別当たりを契機として第4通常遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記第2通常遊技状態にて前記特別情報判定手段による判定結果が前記第2判定結果となった場合、又は当該判定結果が前記第1判定結果となり前記第2可変入球部の前記所定領域を遊技球が通過した場合に、前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第3通常遊技状態へ移行させる第2移行手段（主制御装置162のMPU602にて大当たり又は特別当たりを契機として第3通常遊技状態への移行処理を実行する機能）と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【0736】

特徴D4によれば、第1切替モード対応の第1通常遊技状態では、遊技球が通過部を通過→所定情報判定手段による判定に当選→第1可変入球部の第1通路部への遊技球の振り分け→特別入球部への入球→第2可変入球部の所定領域を通過により第3可変入球部への

10

20

30

40

50

入球が許容され、特別遊技状態終了後は第3通常遊技状態へ移行する。つまり、第1通常遊技状態では通過部への入球をメインに遊技が進行する。第2切替モード対応の第3通常遊技状態については遊技回数に上限が設けられている。この第3通常遊技状態では通過部の通過によって第2始動入球部への入球が容易化され、第2始動入球部への入球をメインに遊技が進行する。つまり、遊技球が通過部を通過→第1可変入球部の第2通路部への遊技球の振り分け→第2始動入球部への入球→（第2可変入球部の所定領域を通過）→第3可変入球部への入球が許容され、特別遊技状態終了後は第3通常遊技状態へ移行する。第3通常遊技状態にて実行された遊技回が上記上限（規定回数）に達することで第2通常遊技状態へ移行する。第2通常遊技状態では、遊技球が通過部を通過→所定情報判定手段による判定に当選→第1可変入球部の第1通路部への遊技球の振り分け→特別入球部への入球→第2可変入球部の所定領域を通過により第3可変入球部への入球が許容され、特別遊技状態終了後は第3通常遊技状態へ移行するだけでなく、第1始動入球部への入球→（第2可変入球部の所定領域を通過）→第3可変入球部への入球が許容され、特別遊技状態終了後は第3通常遊技状態へ移行する。つまり、第2通常遊技状態では、通過部への入球に係る遊技と第1始動入球部への入球に係る遊技とを実質的に同時進行させることが可能となる。このように、遊技者に最も有利な第3通常遊技状態となった場合には、一気に第1通常遊技状態へ降格するのではなく、当該第1通常遊技状態よりも遊技者に有利な第2通常遊技状態を経由する構成とすることで、遊技者への注目度が急速に低下することを抑制できる。

10

【0737】

20

特徴D5．前記第2通常遊技状態では、前記第1通常遊技状態と比べて前記第3通常遊技状態への移行条件が成立しやすい構成となっていることを特徴とする特徴D4に記載の遊技機。

【0738】

第2通常遊技状態では第1通常遊技状態と比べて第3通常遊技状態への復帰のチャンスとなる。第2通常遊技状態では第3通常遊技状態への移行への期待が高まることで、上述した注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

【0739】

特徴D6．前記遊技領域には、前記通過部としての第1通過部（スルーゲート84）及び前記第1始動入球部が配設された第1流路（左ルート）と、前記通過部としての第2通過部（スルーゲート82）、前記第1可変入球部、前記第2可変入球部、前記第3可変入球部、前記特別入球部及び前記第2始動入球部が配設された第2流路（右ルート）とが形成されていることを特徴とする特徴D4又は特徴D5に記載の遊技機。

30

【0740】

特徴D4等に示したように多数の入球部等を併用して遊技の多様化を図る場合であっても、それに起因して遊技が難しくなることで、上記注目度向上効果を発揮させる機会が損なわれると想定される。この点、本特徴によれば、第1通常遊技状態及び第2通常遊技状態では第1流路へ遊技球を発射することで第1通過部及び第1始動入球部への入球が発生する。通過部及び第1始動入球部に係る抽選に当選した場合には、第2流路へ遊技球を発射することで第3可変入球部の開放へと進めることができる。第3通常遊技状態では第2流路へ遊技球を発射することで第2通過部や第2始動入球部等への入球が発生し第2始動入球部に係る抽選に当選した場合には、第2流路への遊技球の発射を継続することで第3可変入球部の開放へと進めることができる。このように、遊技球の発射先を第1流路／第2流路で切り替えるだけで遊技を進めることができる構成とすれば、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

40

【0741】

特徴D7．前記第1始動入球部は前記第1通過部の直下となる位置に配設されていることを特徴とする特徴D6に記載の遊技機。

【0742】

第1通過部を通過した遊技球が第1始動入球部に入球する。第2通常遊技状態において

50

は、第3可変入球部の開放を目標とした場合の実質的な抽選機会を好適に増やすことができる。

【0743】

特徴D8．前記第1通常遊技状態にて前記特別情報判定手段による判定結果が前記第2判定結果となった場合、又は前記特別情報判定手段による判定結果が前記第1判定結果となり前記所定領域を遊技球が通過した場合に、前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第3通常遊技状態へ移行させる第5移行手段（主制御装置162のMPU602にて第2通常遊技状態又は第3通常遊技状態への移行処理を実行する機能）を備え、

前記第1通常遊技状態では、前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となって前記第3通常遊技状態へ移行する割合よりも前記特別情報判定手段による判定結果が前記第2判定情報に対応する判定結果となり前記第2可変入球部への入球が発生して、又は前記特別情報判定手段による判定結果が前記第1判定情報に対応する判定結果となって前記第3通常遊技状態へ移行する割合の方が低く、

前記第2通常遊技状態では、前記所定情報判定手段による判定結果が前記所定判定情報に対応する判定結果となって前記第3通常遊技状態へ移行する割合よりも前記特別情報判定手段による判定結果が前記第2判定情報に対応する判定結果となり前記第2可変入球部への入球が発生して、又は前記特別情報判定手段による判定結果が前記第1判定情報に対応する判定結果となって前記第3通常遊技状態へ移行する割合の方が高くなっていることを特徴とする特徴D7に記載の遊技機。

【0744】

本特徴に示すように特別遊技状態や第3通常遊技状態への主たる移行契機が第1通常遊技状態／第2通常遊技状態にて相違させることにより、第1通過部及び第1始動入球部への入球機会を確保しつつ、特徴D4等に示した技術的思想を好適に具現化できる。

【0745】

特徴D9．前記所定情報判定手段は、前記第1通常遊技状態及び前記第2通常遊技状態では前記特別情報判定手段による判定にて前記第1判定結果及び前記第2判定結果の何れかとなる確率よりも前記所定判定情報に対応する判定結果となる確率の方が低く、前記第3通常遊技状態では前記特別情報判定手段による判定にて前記第1判定結果及び前記第2判定結果の何れかとなる確率よりも前記所定判定情報に対応する判定結果となる確率の方が高くなるように構成されていることを特徴とする特徴D4乃至特徴D8のいずれか1つに記載の遊技機。

【0746】

本特徴に示す構成では、第3通常遊技状態へ移行することで所定情報判定手段における当選確率が大幅に上昇することとなる。但し、第3通常遊技状態では第1可変入球部へ入球した遊技球は第2通路部へ振り分けられ、当該振り分けを契機として始動入球部（第2始動入球部）への入球が容易化される。このような構成とすれば、通過部を遊技球が通過したことが特別遊技状態への移行に直接的に作用することを抑制しつつ（寄与率を引き下げつつ）、始動入球部への入球機会（特別遊技状態への移行に係る抽選機会）を増やすことができる。

【0747】

特徴D10．前記規定回数は第1規定回数であり、

前記第2通常遊技状態にて実行された前記第1始動入球部への入球に基づく遊技回の回数が第2規定回数（例えば「30回」）となった場合に前記第1通常遊技状態へ移行させる手段を備えていることを特徴とする特徴D4乃至特徴D9のいずれか1つに記載の遊技機。

【0748】

特徴D10によれば、実行された遊技回数が第2規定回数に達することで第2通常遊技状態→第1通常遊技状態へ移行することとなる。このようにして第2通常遊技状態の間延びを抑えることにより、第2通常遊技状態の追加によって遊技への注目度の低下を抑制す

る効果を一層好適に発揮させることができる。

【0749】

特徴D11．前記第2規定回数は、前記第1規定回数よりも多いことを特徴とする特徴D10に記載の遊技機。

【0750】

第3通常遊技状態については第2切替モードに対応しているため遊技が速やかに進行する。このような構成では、遊技の進行スピードを速くして遊技の爽快感を高める上では好ましいものの、当選結果とならなかった場合には当該第3通常遊技状態があつという間に終わってしまうという課題が生じる。そこで、第1切替モード対応の第2通常遊技状態では敢えて規定回数を多く設定し、第3通常遊技状態を駆け抜けた場合であっても、有利な状態が未だ続いていると遊技者に実感させる猶予を設けることにより、特徴D4等に示した効果を一層好適に発揮させることができる。

10

【0751】

なお、特徴D3～特徴D11に示した各技術的思想を特徴D1～特徴D3に適用することも可能である。

【0752】

また、以上詳述した特徴D1～特徴D11に特徴A群～特徴C群に示した各技術的思想を適用することも可能である。この場合、他の特徴群に示す「第2判定情報」を本特徴群に示す「第1判定情報」と同一のものとし、他の特徴群に示す「第1判定情報」を本特徴群に示す「第2判定情報」と同一のものとするように構成を置換するとよい。

20

【0753】

<特徴E群>

以下の特徴E群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口を遊技球が通過したことを契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献1：特開2005-074175号公報）。この種の遊技機においては、表示画面における表示演出等に合わせてスピーカ部からBGMや効果音等を出力することで演出機能の強化が図られている。近年では、音声制御用の制御装置に音量調節用の操作部を設け、遊技ホール等の管理者が音量を任意に調節可能とした遊技機が提案されている。」という背景技術について、「しかしながら、このような音量調整機能を有する遊技機においては、音量調節機能に対する信頼性の向上と音量調節を行う際の作業性の向上とを実現する上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

30

【0754】

特徴E1．可聴音を出力可能な音出力手段（スピーカ部29）と、

遊技機本体（内枠13）に設けられ、遊技の進行に伴って前記音出力手段の出力制御を行う出力制御手段（報知・演出制御装置143C）と、

前記遊技機本体の背面側であって前記出力制御手段よりも上側に設けられ、遊技球を貯留する貯留部（タンク221）と、

40

前記出力制御手段を遊技機後方から覆う背面カバー（裏パック201Cの保護カバー部212C）と、

前記出力制御手段に設けられ、前記音出力手段の音量を調節可能な音量調節用操作部（音量調整用操作部801C）と

を備え、

前記背面カバーにて前記音量調節用操作部と対峙している部分には前後に貫通する開口（開口821C）が形成されており、当該開口を通じて前記音量調節用操作部の操作が可能となる遊技機であって、

前記背面カバーには、前記開口を通じた前記音量調節用操作部の操作を許容する許容位

50

置（開位置）と、当該開口を通じた前記音量調節用操作部の操作を規制する規制位置（閉位置）とに移動可能なシャッタ（開閉部材 8 2 5 C）が配設されていることを特徴とする遊技機。

【0755】

特徴 E 1 に示す構成においては、遊技球用の貯留部の下側に配設されている出力制御手段（音量調節用操作部）を背面カバーで覆うことにより、貯留部から零れた遊技球が音量調節用操作部に当たることを回避できる。これにより、遊技中に突如として音量が大きくなったり小さくなったりすることを抑制できる。このような構成については、遊技機の信頼性を向上させる上では好ましいものの、上記保護機能によって音量調節を行う際の作業性が低下すると懸念される。この点、本特徴に示す構成では、背面カバーに配設されたシャッタを規制位置から許容位置へ移動させることにより、背面カバーの開口を通じた音量調節用操作部の操作が可能となる。これにより、上述した保護機能を担保しつつそれに起因した音量調節時の作業性の低下を好適に抑制できる。

10

【0756】

なお、本特徴における「前記背面カバーには、前記開口を通じた前記音量調節用操作部の操作を許容する許容位置（開位置）と、当該開口を通じた前記音量調節用操作部の操作を規制する規制位置（閉位置）とに移動可能なシャッタ（開閉部材 8 2 5 C）が配設されている」との記載を、「前記背面カバーには、前記開口を開放する開位置と、当該開口を覆う閉位置とに移動可能な開閉体（開閉部材 8 2 5 C）が配設されている」としてもよい。

20

【0757】

また、本特徴に示す構成を「遊技機本体（内枠 1 3）に設けられ、遊技に関する制御を行う制御手段（報知・演出制御装置 1 4 3 C）と、前記遊技機本体を当該遊技機本体の背面側から覆う背面カバー（裏バック 2 0 1 C の保護カバー部 2 1 2 C）と、前記制御手段に設けられた操作部（音量調整用操作部 8 0 1 C）とを備え、前記背面カバーにて前記操作部と対峙している部分には前後に貫通する開口（開口 8 2 1 C）が形成されており、当該開口を通じて前記操作部の操作が可能となる遊技機であって、前記背面カバーには、前記開口を通じた前記操作部の操作を許容する許容位置（開位置）と、当該開口を通じた前記操作部の操作を規制する規制位置（閉位置）とに移動可能なシャッタ（開閉部材 8 2 5 C）が配設されていることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

30

【0758】

特徴 E 2. 可聴音を出力可能な音出力手段（スピーカ部 2 9）と、

遊技機本体（内枠 1 3）に設けられ、遊技の進行に伴って前記音出力手段の出力制御を行う出力制御基板（報知・演出制御基板）及び当該出力制御基板を収容する基板ケース（基板ボックス 1 4 5 C）を有する出力制御手段（報知・演出制御装置 1 4 3）と、

前記遊技機本体の背面側であって前記出力制御手段よりも上側に設けられ、遊技球を貯留する貯留部（タンク 2 2 1）と、

前記出力制御手段を遊技機後方から覆う背面カバー（裏バック 2 0 1 C の保護カバー部 2 1 2 C）と、

前記出力制御手段に設けられ、前記音出力手段の音量を調節可能な音量調節用操作部（音量調整用操作部 8 0 1 C）とを備え、

40

前記背面カバーにて前記音量調節用操作部と対峙している部分には前後に貫通する開口（開口 8 2 1 C）が形成されており、当該開口を通じて前記音量調節用操作部の操作が可能となる遊技機であって、

前記背面カバーには、前記開口を通じた前記音量調節用操作部の操作を許容する許容位置（開位置）と、当該開口を通じた前記音量調節用操作部の操作を規制する規制位置（閉位置）とに移動可能なシャッタ（開閉部材 8 2 5 C）が配設されていることを特徴とする遊技機。

【0759】

50

特徴 E 2 に示す構成においては、遊技球用の貯留部の下側に配設されている出力制御手段（音量調節用操作部）を背面カバーで覆うことにより、貯留部から零れた遊技球が音量調節用操作部に当たることを回避できる。これにより、遊技中に突如として音量が大きくなったり小さくなったりすることを抑制できる。このような構成については、遊技機の信頼性を向上させる上では好ましいものの、上記保護機能によって音量調節を行う際の作業性が低下すると懸念される。この点、本特徴に示す構成では、背面カバーに配設されたシャッタを規制位置から許容位置へ移動させることにより、背面カバーの開口を通じた音量調節用操作部の操作が可能となる。これにより、上述した保護機能を担保しつつそれに起因した音量調節時の作業性の低下を好適に抑制できる。

【0760】

なお、本特徴における「前記背面カバーには、前記開口を通じた前記音量調節用操作部の操作を許容する許容位置（開位置）と、当該開口を通じた前記音量調節用操作部の操作を規制する規制位置（閉位置）とに移動可能なシャッタ（開閉部材 825C）が配設されている」との記載を、「前記背面カバーには、前記開口を開放する開位置と、当該開口を覆う閉位置とに移動可能な開閉体（開閉部材 825C）が配設されている」としてもよい。

【0761】

特徴 E 3．前記シャッタは、前記背面カバーにて前記遊技機本体側を向いている部分に配設されていることを特徴とする特徴 E 1 又は特徴 E 2 に記載の遊技機。

【0762】

特徴 E 3 によれば、シャッタは背面カバーにて遊技機本体側を向いている部分（内側）に配設されているため、シャッタやシャッタの取り付け箇所へ遊技球が当たる機会を少なくすることができ、上記保護機能を強化できる。また、背面カバーに大きな開口を形成した場合には、遊技機の防犯機能が低下することが懸念される。ここで、シャッタを背面カバーの内側に配設すれば、シャッタを不正に取り外すといった行為を難しくすることができ、防犯機能の低下を抑制することができる。

【0763】

なお、本特徴に示す構成を「前記シャッタは、前記背面カバーと前記出力制御手段との間に配設されていることを特徴とする特徴 E 1 又は特徴 E 2 に記載の遊技機」とすることも可能である。

【0764】

特徴 E 4．前記出力制御手段には、前記シャッタの前記許容位置を規定するストッパ部（ストッパ部 805C）が形成されていることを特徴とする特徴 E 1 乃至特徴 E 3 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0765】

出力制御手段については機種毎に固有となる。このため、出力制御手段の配置を機種間で共通としたとしても音量調節用操作部の位置については機種間で相違し得る。ストッパ部を背面カバー側に配設した場合には、機種毎にストッパ部の位置を変更する必要性が生じ、機種間での背面カバーの流用が困難となる。この点、本特徴に示すように、出力制御手段側に許容位置を規定するストッパ部を設け、機種毎に固有となる出力制御手段側に許容位置を規定する機能を付与することにより、シャッタが付属する背面カバーの機種間での流用を促進できる。つまり、特徴 E 1 等に示した各種効果を楽しむ上で生じる新たな課題（背面カバーの流用が困難になるという課題）を好適に克服できる。

【0766】

特徴 E 5．前記シャッタ及び前記開口は、当該シャッタの移動方向と同じ方向に延びていることを特徴とする特徴 E 4 に記載の遊技機。

【0767】

本特徴に示すようにシャッタ及び開口をシャッタの移動方向に長い構成とすることにより、特徴 E 4 に示した背面カバーの流用を好適に促進できる。

【0768】

特徴 E 6. 前記出力制御手段は、出力制御基板（報知・演出制御基板）と、当該出力制御基板を収容する基板ケース（基板ボックス 1 4 5 C）とを有し、前記出力制御基板における素子搭載面が遊技機後方を向くようにして配設されており、

前記基板ケースは透明性を有し、当該基板ケースを通じて前記出力制御基板を視認可能となっており、

前記ストッパ部は、遊技機背面視において前記基板ケースにて前記出力制御基板との重なりが回避されている部分に設けられていることを特徴とする特徴 E 4 又は特徴 E 5 に記載の遊技機。

【0769】

出力制御手段（基板ケース）にストッパ部を設ける上では、遊技機背面視（出力制御基板の正面視）にて当該出力制御基板との重なりが回避される位置にストッパ部を配設することで、出力制御基板の視認性の低下を抑制できる。

【0770】

特徴 E 7. 前記ストッパ部は、当該ストッパ部の先端部分が前記背面カバーに当接するように形成されていることを特徴とする特徴 E 4 乃至特徴 E 6 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0771】

特徴 E 4 に示したように、背面カバー側に配設されたシャッタ用のストッパ部を出力制御手段側に配設する場合には、ストッパ部の先端部分を背面カバーに当接させることで、ストッパ部の変形を好適に抑制できる。

【0772】

特徴 E 8. 前記シャッタには、前記出力制御手段側に突出し、前記許容位置へ移動した場合に前記ストッパ部に当接する当接部（フランジ部 8 2 7）が形成されていることを特徴とする特徴 E 4 乃至特徴 E 7 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0773】

ストッパ部を出力制御手段に設けた場合には、ストッパ部に大きな力が加わる等して当該ストッパ部が変形／破損した場合に、その影響が出力制御手段に及ぶと懸念される。このような不都合が生じる可能性は、ストッパ部の突出量が大きくなることで高くなると想定される。そこで、本特徴に示すように、出力制御手段側のストッパ部とシャッタ側の当接部とが当たる構成とすれば、ストッパ部の突出量が過度に大きくなることを抑制できる。これにより、上記不都合の発生を抑制できる。

【0774】

特徴 E 9. 前記背面カバーにて前記出力制御手段側を向いている部分には、

前記シャッタを移動可能に保持する保持部（ガイド溝 8 2 2 C）と、

前記シャッタの移動が前記ストッパ部によって阻止されない場合に、当該シャッタの移動を阻止することで前記保持部からの脱落を阻止する阻止手段とが設けられていることを特徴とする特徴 E 4 乃至特徴 E 8 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0775】

本特徴に示すように、背面カバーにて出力制御手段側を向いている部分に保持部や阻止手段を配設することにより、それら保持部や阻止手段を好適に保護できる。これは、防犯機能の低下を抑制する上でも好ましい。

【0776】

特に特徴 E 3（シャッタが背面カバーの内側に配設されている構成）との組み合わせにおいては、操作ミス等に起因したシャッタの脱落を抑制することで、シャッタの再取付が困難となって作業効率が低下することを好適に抑制できる。

【0777】

特徴 E 10. 前記遊技機本体は支持対象（外枠 1 1）によって開閉可能に支持されており、

前記遊技機本体を閉位置から開位置へ移動させる場合に、当該遊技機本体の動きに連動

10

20

30

40

50

するようにして前記シャッタを前記規制位置から前記許容位置へ移動させる連動手段（紐状部材 8 3 1）を備えていることを特徴とする特徴 E 1 乃至特徴 E 9 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0778】

特徴 E 1 0 によれば、遊技機本体を閉位置から開位置に移動させることでシャッタが阻止位置から許容位置へ移動する。このような構成とすれば、音量調節用操作部の操作を行う際の作業効率を好適に向上させることができる。

【0779】

特徴 E 1 1．前記支持対象は、前記遊技機本体を回動可能に支持しており、前記シャッタの移動方向は、前記遊技機本体の回動中心軸線の軸線方向と交差する方向となっており、

10

前記開口は、前記回動中心軸線から外れた位置に形成されており、

前記連動手段は、前記シャッタと前記支持対象にて前記回動中心軸線から外れている部分とを繋ぐ連結部材であることを特徴とする特徴 E 1 0 に記載の遊技機。

【0780】

特徴 E 1 1 によれば、遊技機本体を回動させて閉位置から開位置へ移動させることにより、背面カバーにて開口が形成されている部分と支持対象にて連結部材が取り付けられている部分との距離が変化する。このような距離の変化を利用することで、簡易な構成によって特徴 E 1 0 に示した技術的思想を具現化できる。

【0781】

20

特徴 E 1 2．前記シャッタは、当該シャッタの本体部分に突設された指掛け部（指掛け部 8 2 6 C）を有し、

前記指掛け部は、前記開口からの突出が回避されるように形成されていることを特徴とする特徴 E 1 乃至特徴 E 1 1 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0782】

特徴 E 1 2 に示すようにシャッタに指掛け部を形成することで操作性を向上させることができる。しかしながら、仮に指掛け部に対して遊技球が当たりやすくなると、意図せずシャッタが移動して特徴 E 1 に示した効果を上手く発揮させる上で妨げになる。そこで、本特徴に示すように開口からの指掛け部の突出を回避することにより（開口内に収めることにより）、そのような不都合の発生を抑制できる。

30

【0783】

また、以上詳述した特徴 E 1 ～特徴 E 1 2 に特徴 A ～D 群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【0784】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【0785】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル 4 1）と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段（遊技球発射機構 1 1 0）と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路（誘導レール 1 0 0）と、遊技領域内に配置された各遊技部品（釘等）とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部（一般入賞口 8 1 等）を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

40

【0786】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【0787】

球使用ベルト式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され

50

、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【符号の説明】

【0788】

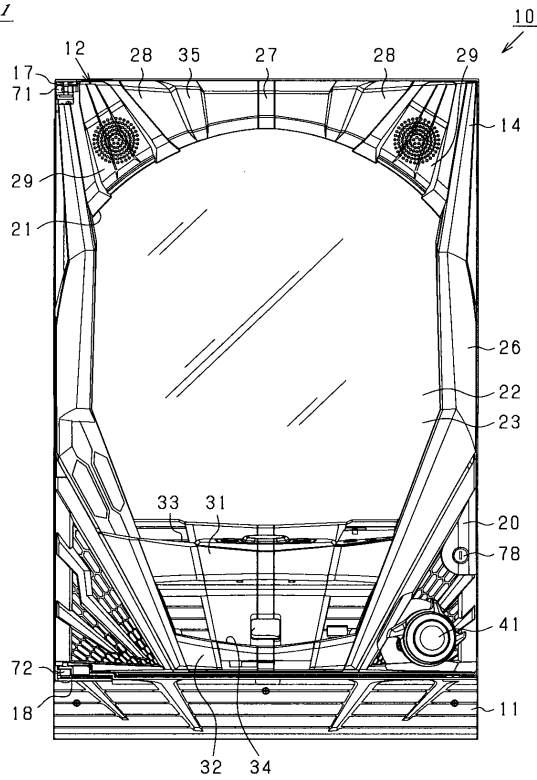
10…遊技機としてのパチンコ機、11…外枠、13…内枠、15…裏パックユニット、80…遊技盤ユニット、80a…遊技盤、82…スルーゲート、83…入球ユニット、84…スルーゲート、85…一般入賞口、86…第1可変入球ユニット、87…電動役物、88…特別入球部、89…非電動役物、90…作動入球部、91…非電動役物、93…第2可変入球ユニット、94…第1可変入賞装置、95…第2可変入賞装置、105…主表示ユニット、110…遊技球発射機構、121…可変表示ユニット、143…報知・演出制御装置、145…基板ボックス、162…主制御装置、201…裏パック、212…保護カバー部、221…タンク、224…払出装置、242…払出制御装置、253…図柄表示装置、255…表示制御装置、313…第1通路部、314…第2通路部、315…第1球受け部材、316…第2球受け部材、321…開閉部材、325…振分部材、331…特別入賞口、332…開閉部材、341…作動口、342…開閉部材、351、352…リンク機構、411…第1大入賞口、413…第1分岐通路部、414…第2分岐通路部、415…流路切替部材、421…第1シャッタ、431…第2大入賞口、441…第2シャッタ、601…主制御基板、602…MPU、603…ROM、604…RAM、651…報知・演出制御基板、652…MPU、810C…音量調整用操作部、802C…周壁部、805C…ストッパ部、811C…対向部、812C…内面、821C…開口、822C…ガイド溝、823C…ストッパ部、825…開閉部材、826C…指掛け部、827C…フランジ部、831C…紐状部材、PE…遊技領域。

10

20

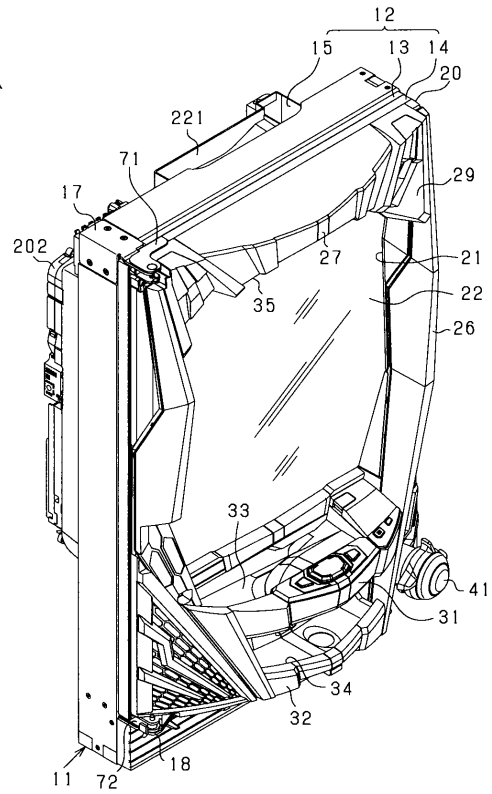
【図 1】

Fig.1



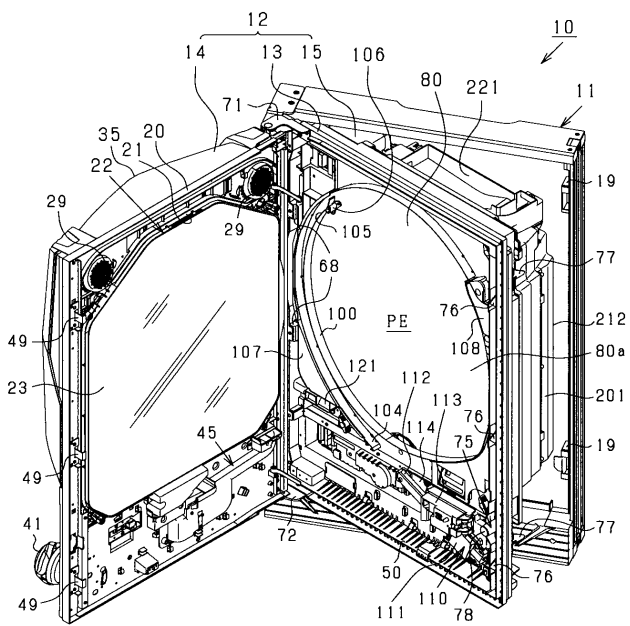
【図 2】

Fig.2



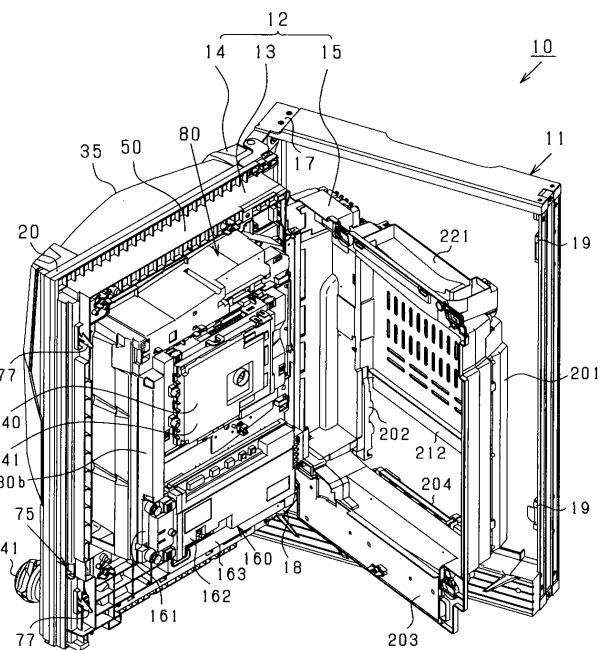
【図 3】

Fig.3



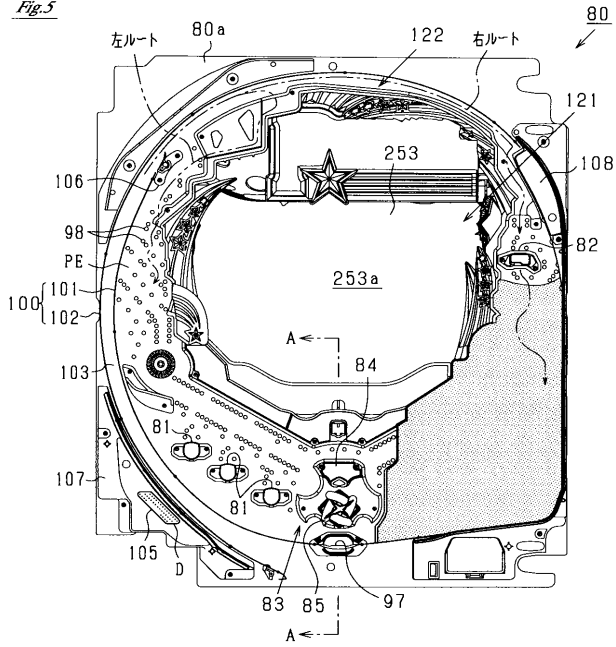
【図 4】

Fig.4



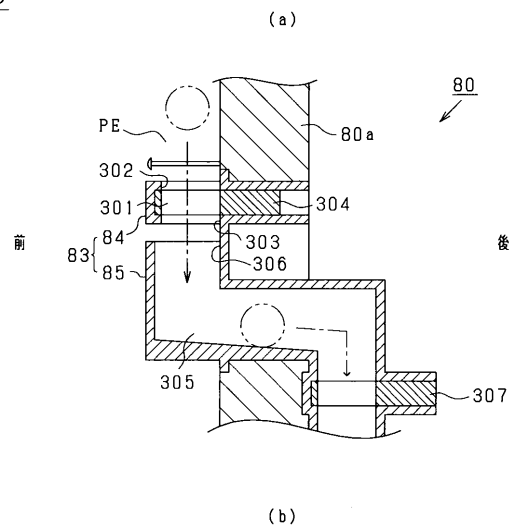
【図 5】

Fig. 5



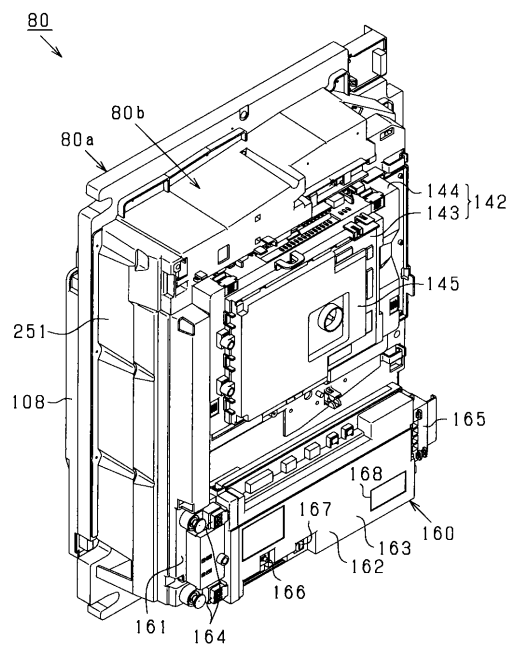
【図 6】

Fig. 6



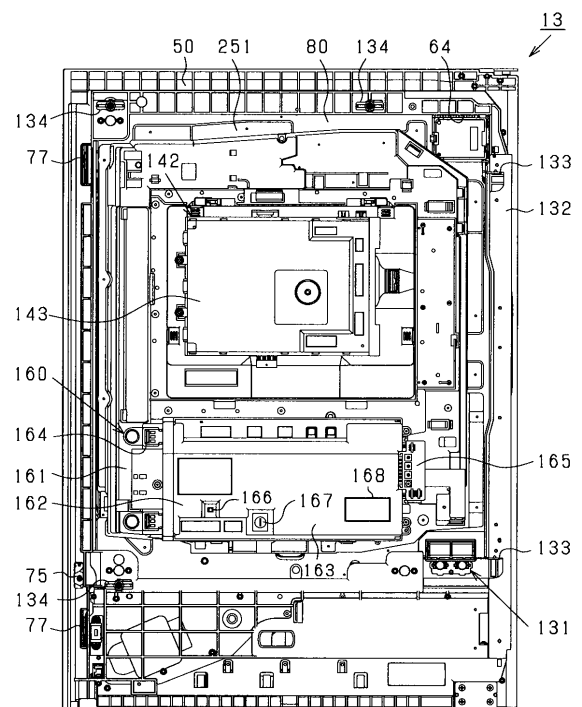
【図 7】

Fig. 7



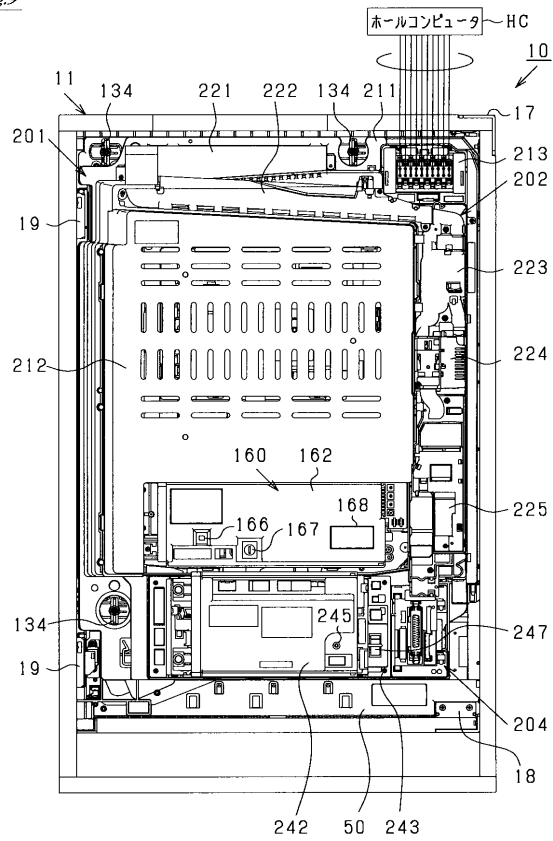
【図 8】

Fig. 8



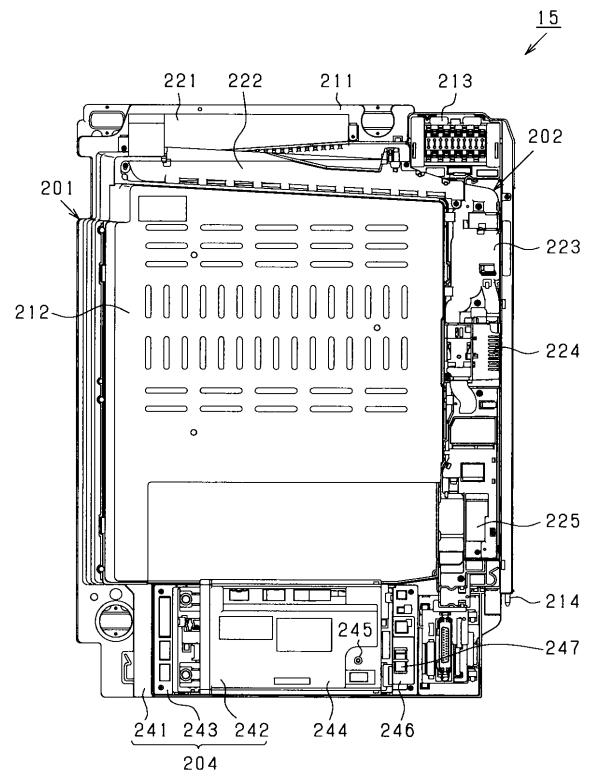
【図 9】

Fig.9



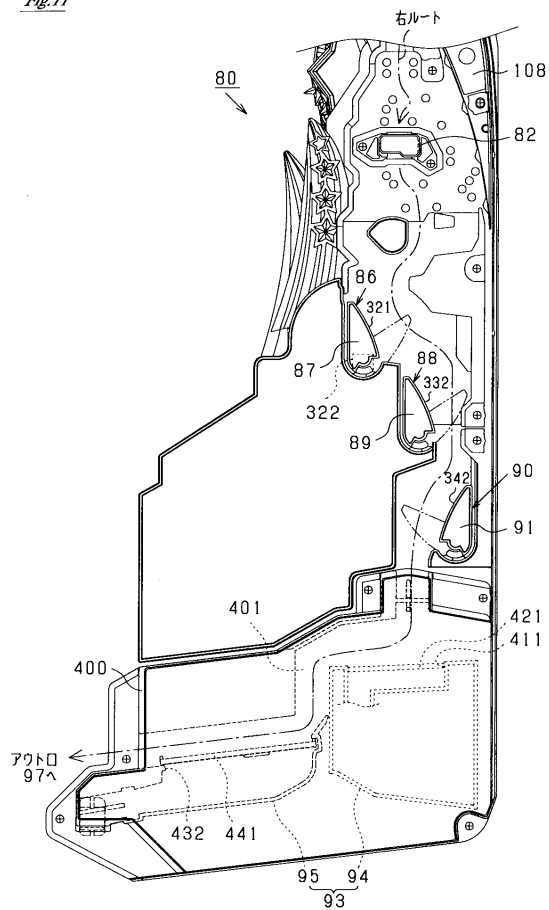
【図 10】

Fig.10



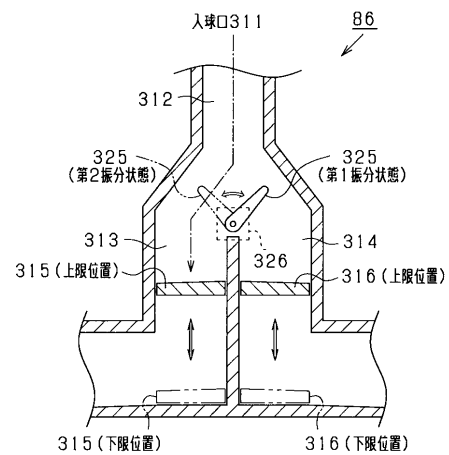
【図 11】

Fig.11

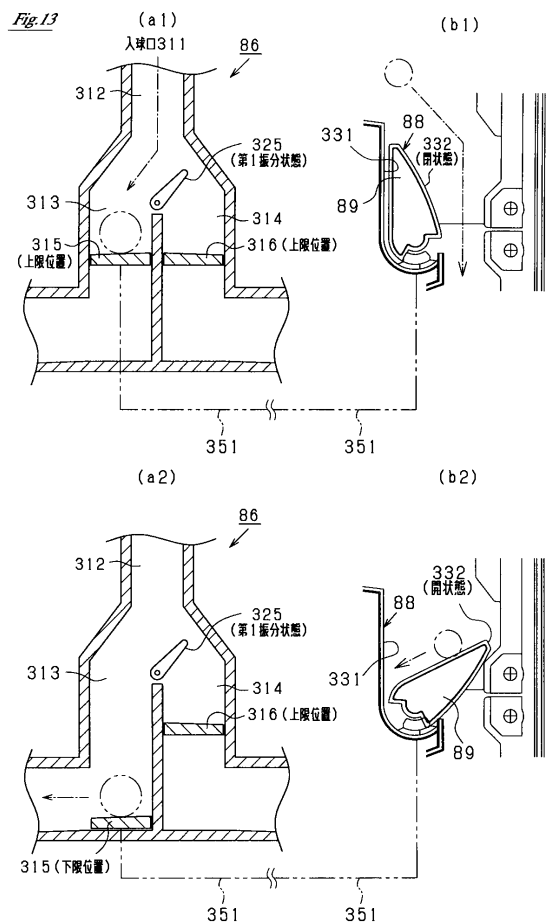


【図 12】

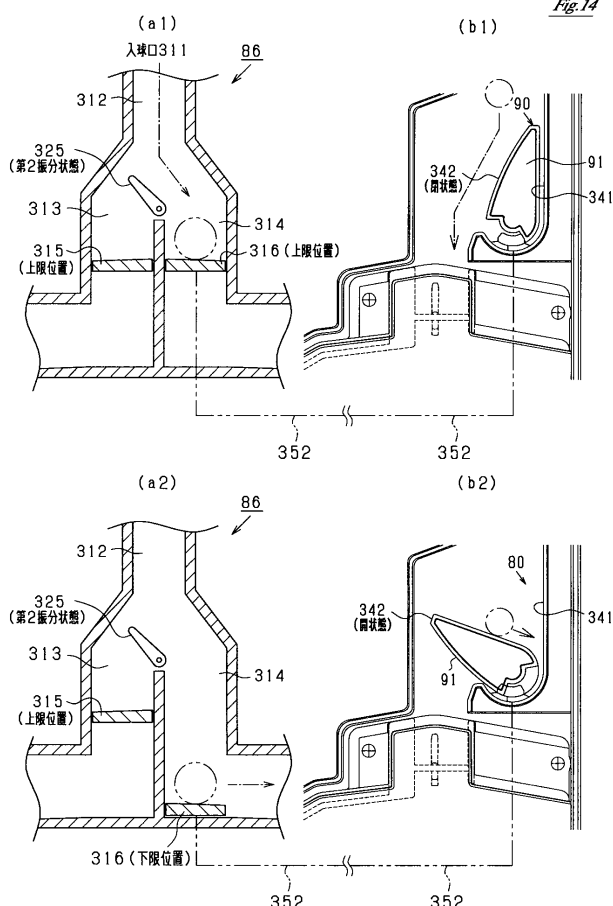
Fig.12



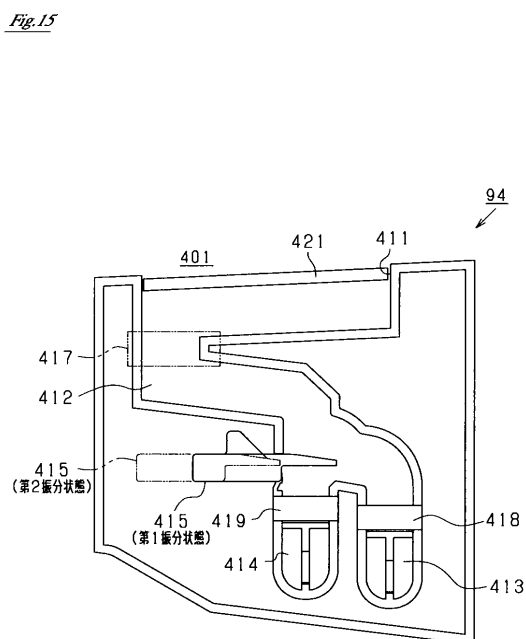
【图 1 3】



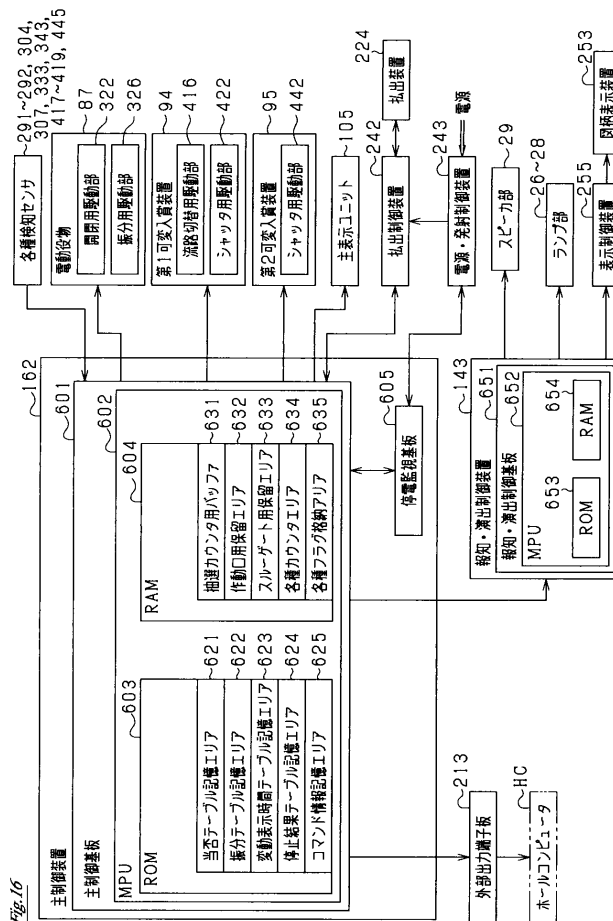
【图 14】



【图 15】

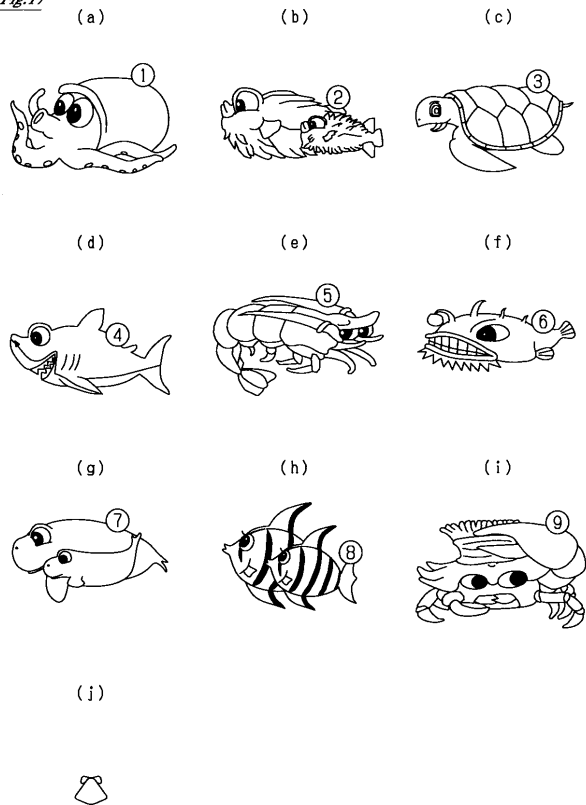


【图 16】



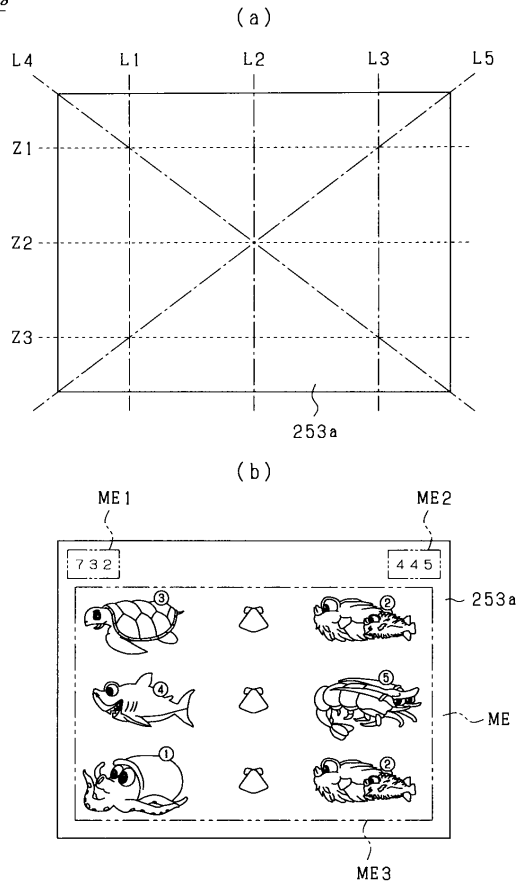
【図 17】

Fig.17



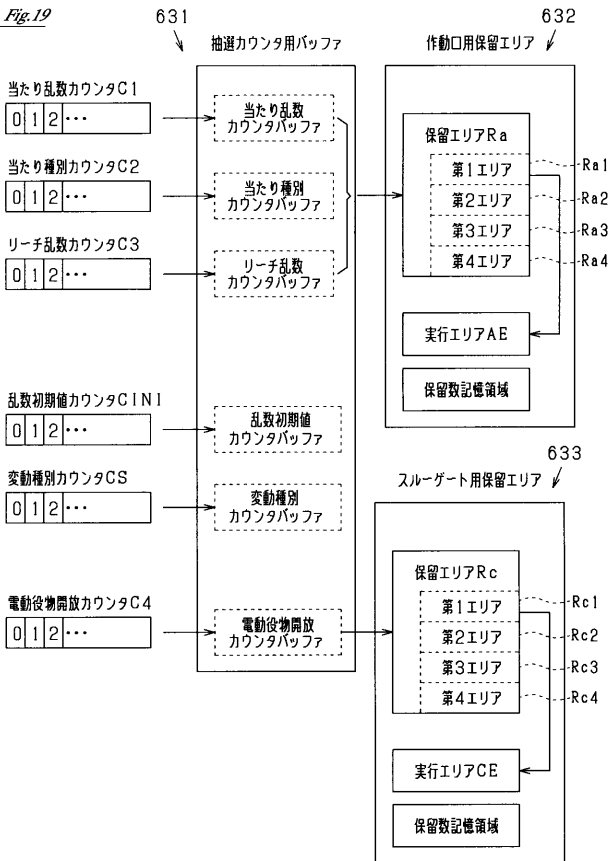
【図 18】

Fig.18



【図 19】

Fig.19



【図 20】

設定	サポート抽選における当選確率				特別入賞口への入賞			
	低額度サポートモード	高額度サポートモード	通常度サポートモード	特別当選	合算	大当たり	特別当選	特別当選
1	1/100	98/100	1/200	1/200	1/100	1/200	-	1/1
2	1/100	98/100	1/180	1/200	1/95	1/200	-	1/1
3	1/100	98/100	1/160	1/200	1/89	1/200	-	1/1

対象	当選確率				賞状	入賞率
	流額	左ルット	右ルット	高額度サポートモード/高額度サポートモード		
第1スルーゲート	1/100	98/100	98/100	(3)	-	1/12
第2スルーゲート	1/100	98/100	98/100	-	-	1/10

Fig.20

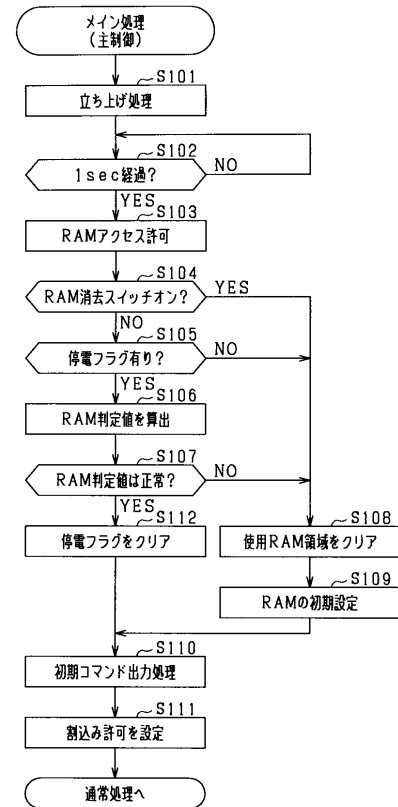
【図 21】

Fig.21

当たり種別	ラウンド数	時短回数
大当たりA (BB)	16R	80回
大当たりB (BB)	10R	80回
特別当たり (RB)	1+3R	80回

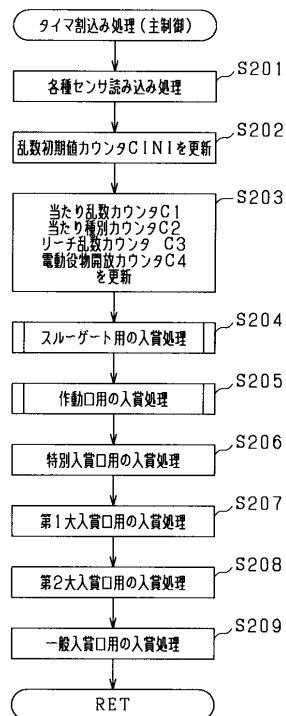
【図 22】

Fig.22



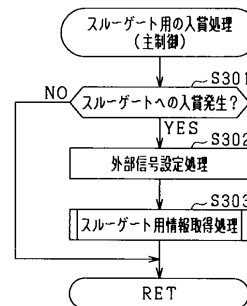
【図 23】

Fig.23



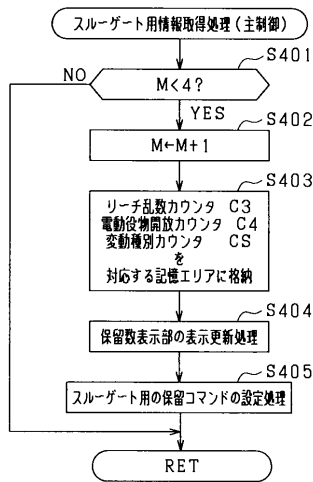
【図 24】

Fig.24



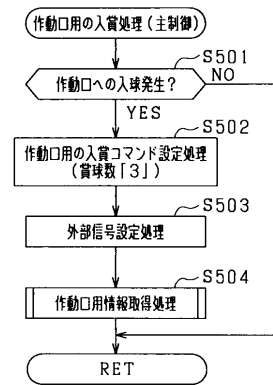
【図 25】

Fig.25



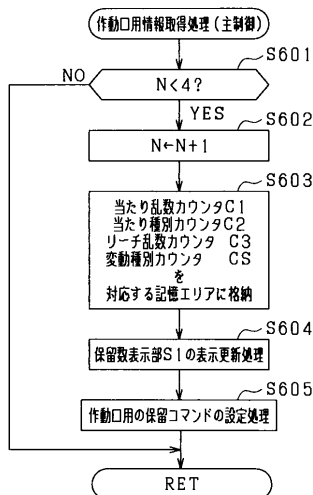
【図 26】

Fig.26



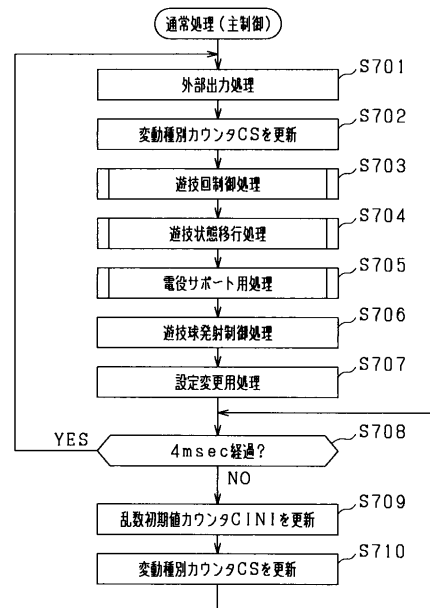
【図 27】

Fig.27



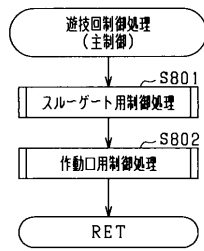
【図 28】

Fig.28



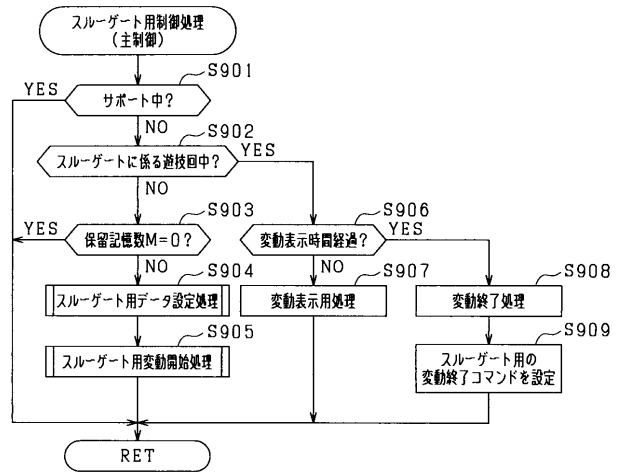
【図 29】

Fig.29



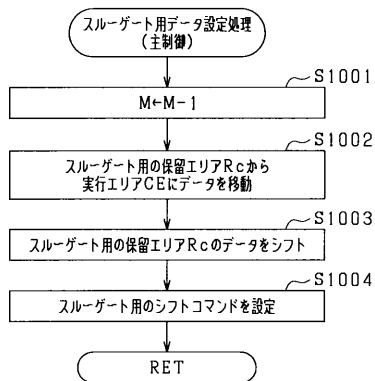
【図 30】

Fig.30



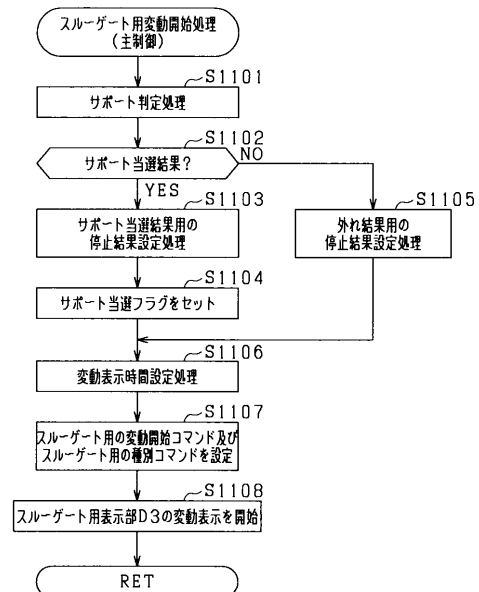
【図 31】

Fig.31



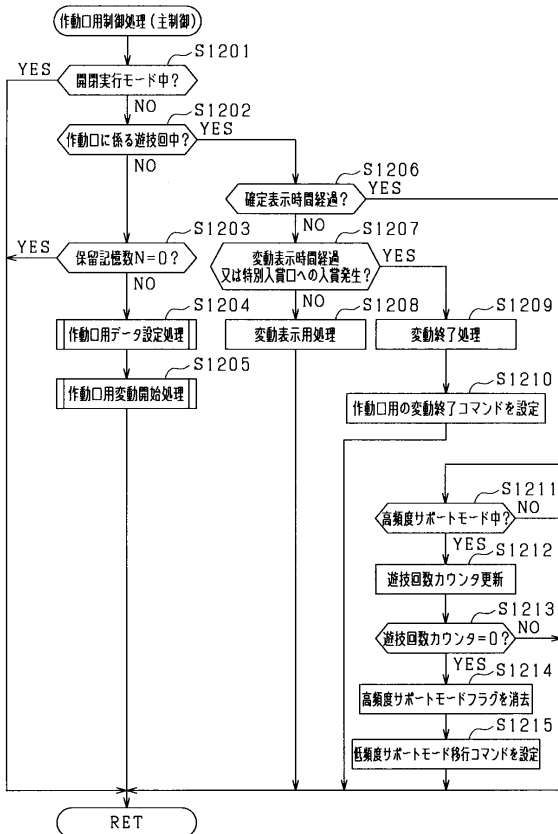
【図 32】

Fig.32



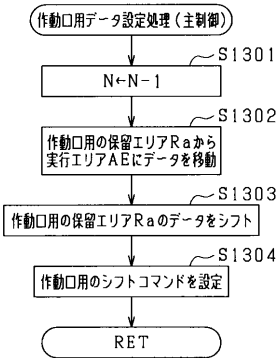
【図 33】

Fig.33



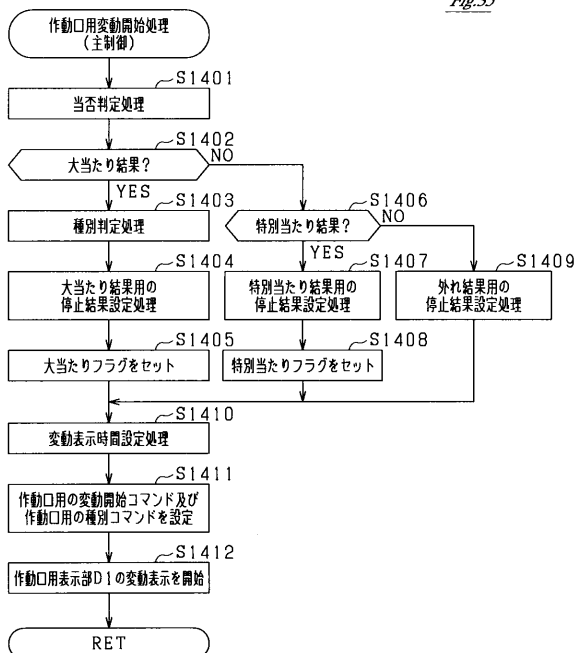
【図 34】

Fig.34



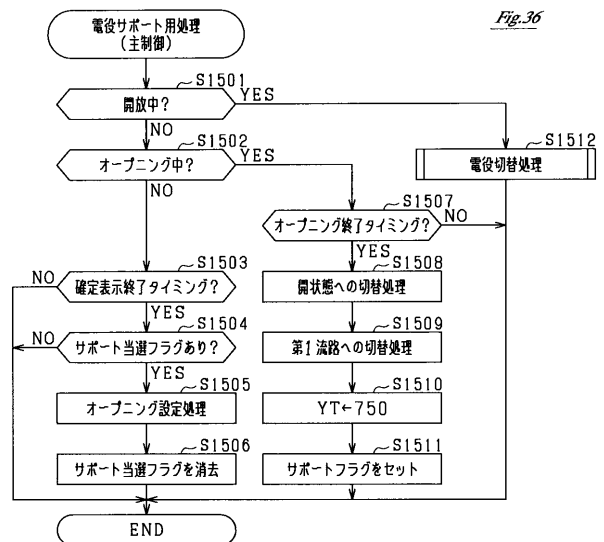
【図 35】

Fig.35



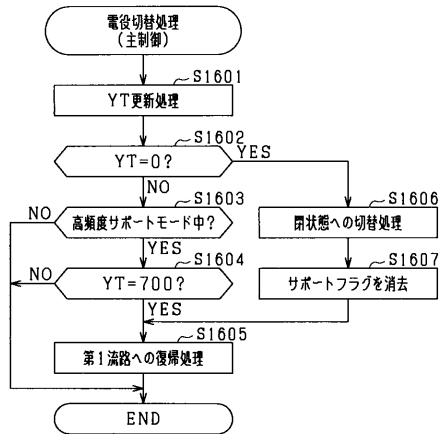
【図 36】

Fig.36



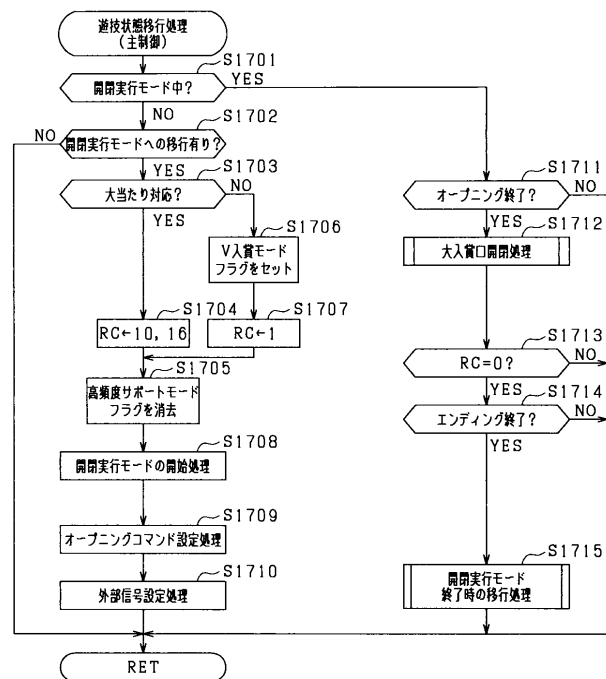
【図 37】

Fig.37



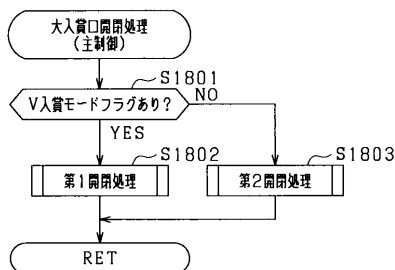
【図 38】

Fig.38



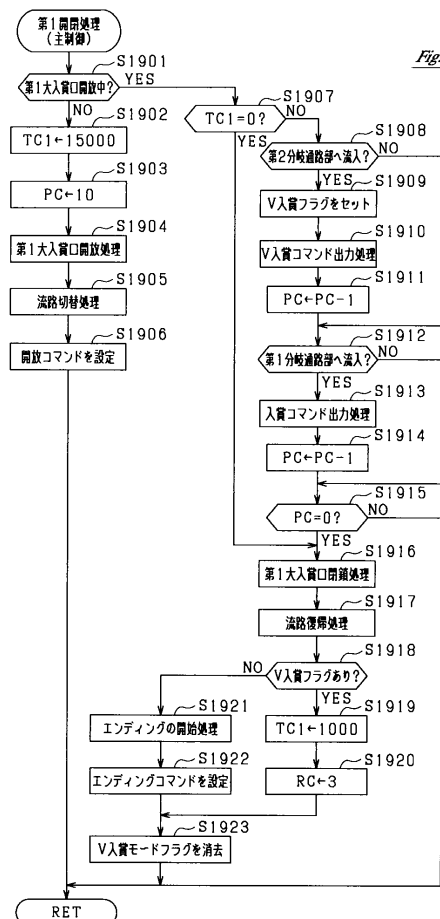
【図 39】

Fig.39

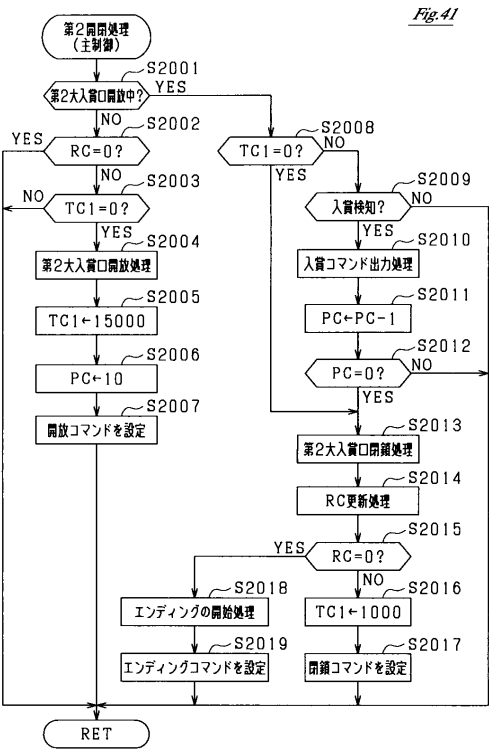


【図 40】

Fig.40

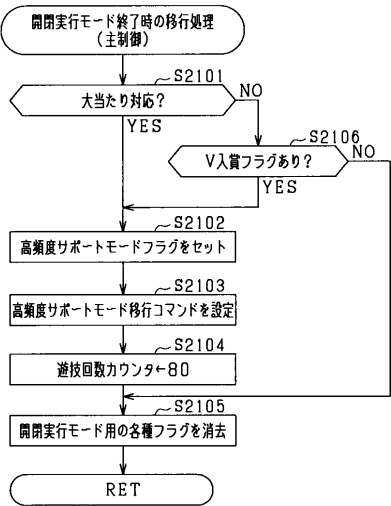


【図 4 1】



【図 4 2】

Fig. 42



【図 4 3】

Fig. 43

(a)

遊技回数	種別
182	REG
(53)	REG
(37)	BIG
(32)	REG
(70)	REG
(51)	BIG
235	REG

設定3への期待 (低)

(b)

遊技回数	種別
182	REG
(53)	BIG
(37)	REG
(32)	BIG
(70)	BIG
(51)	BIG
235	REG

設定3への期待 (高)

【図 4 4】

Fig. 44

(a)

変動表示 時間テーブル	スルーゲート					
	低頻度サポートモード			高頻度サポートモード		
	完全外れ	外れリーチ	当たり	完全外れ	外れリーチ	当たり
	A	B	C	D	D	D

(b)

変動表示 時間テーブル	作動口					
	低頻度サポートモード			高頻度サポートモード		
	完全外れ	外れリーチ	当たり	完全外れ	外れリーチ	当たり
	A	B	C	A	B	C

【図 4 5】

Fig.45

変動表示時間テーブルA

保留数	変動表示時間	変動種別カウンタCS
0	10sec	0~9
	9sec	10~14
	8sec	15~19
1	7sec	0~9
	6sec	10~14
	5sec	15~19
2	4sec	0~9
	3sec	10~14
	2sec	15~19
3~4	1sec	0~19

【図 4 6】

Fig.46

(a) 変動表示時間テーブルB

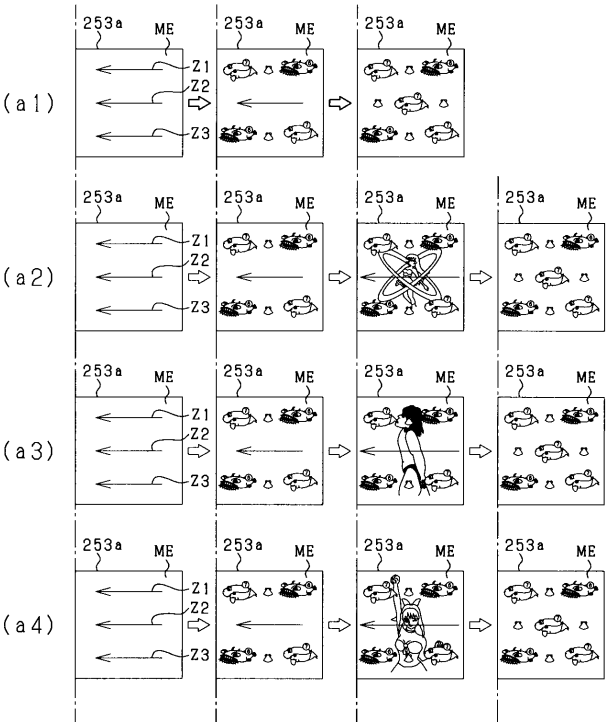
変動表示態様	変動表示時間	変動種別カウンタCS
ノーマルリーチA	12sec	0~9
ノーマルリーチB	17sec	10~14
スーパーリーチA	18sec	15~17
スーパーリーチB	19sec	18~19
スーパーリーチC	20sec	-

(b) 変動表示時間テーブルC

変動表示態様	変動表示時間	変動種別カウンタCS
ノーマルリーチA	12sec	0
ノーマルリーチB	17sec	1~3
スーパーリーチA	18sec	4~8
スーパーリーチB	19sec	9~18
スーパーリーチC	20sec	19

【図 4 7】

Fig.47



【図 4 8】

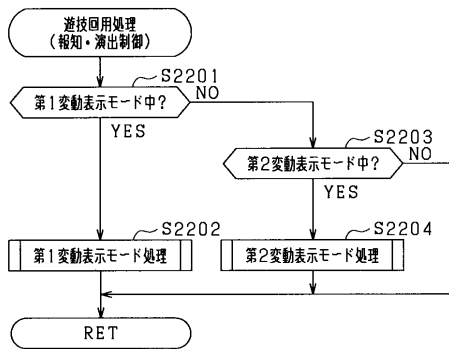
Fig.48

変動表示時間テーブルD

保留数	変動表示時間	変動種別カウンタCS
0	6	0~4
	5	5~9
	4	10~19
1~2	3	0~4
	2	5~9
	1	10~19
3	0.5	0~19

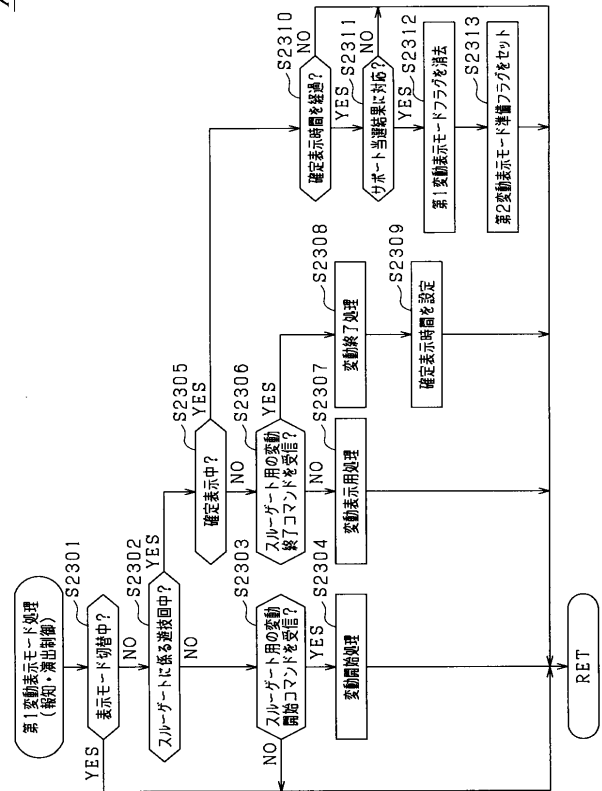
【图 4 9】

Fig. 49



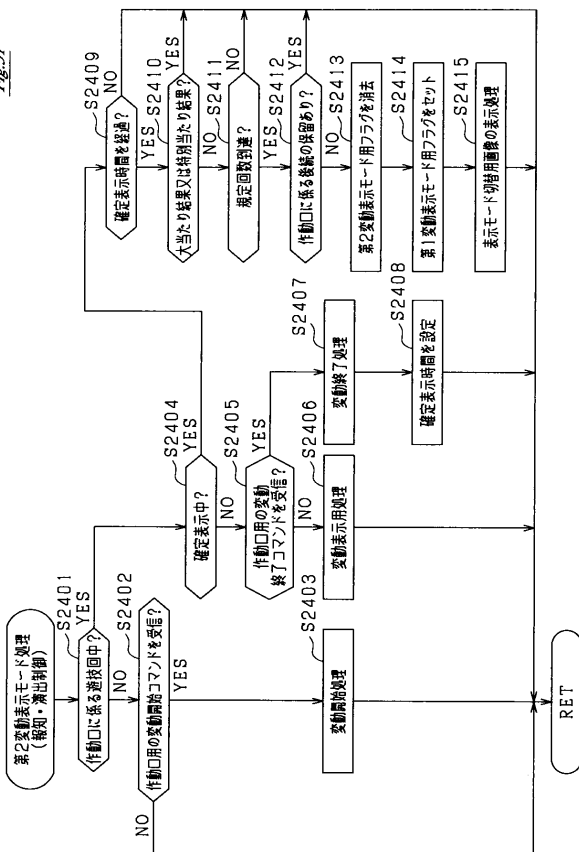
【 図 5 0 】

Fig. 50



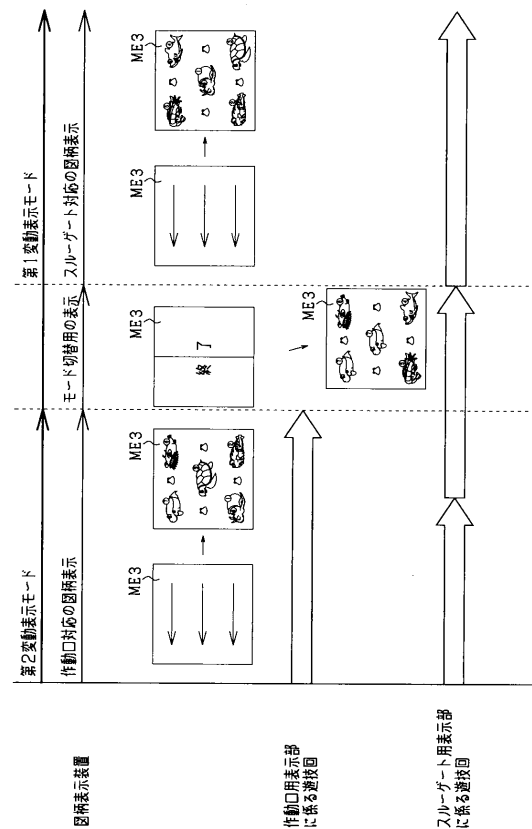
【図 5 1】

Fig. 51



【図 5 2】

Fig. 52



【図 5 4】

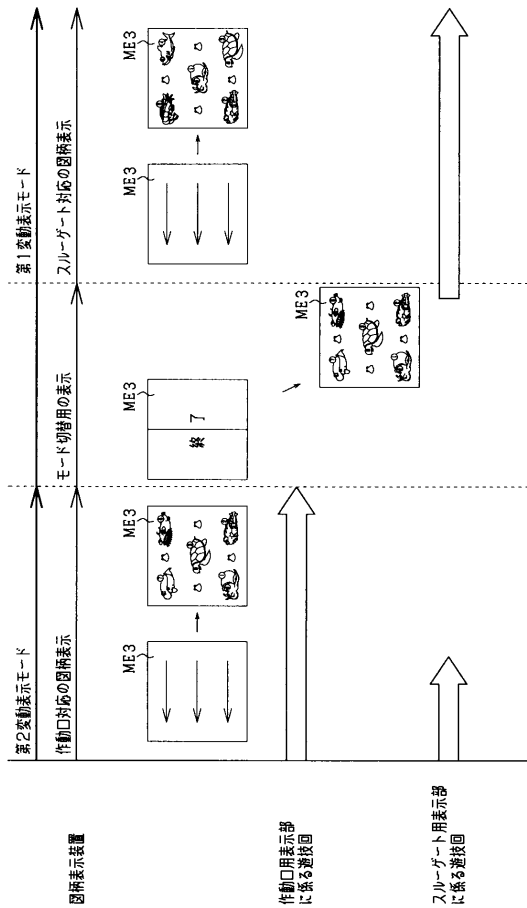


Fig. 53

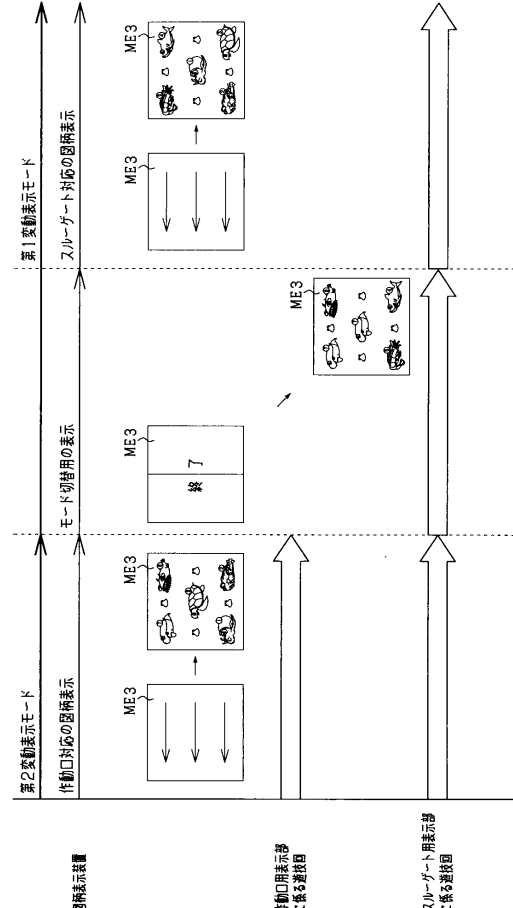


Fig. 54

【图 5 6】

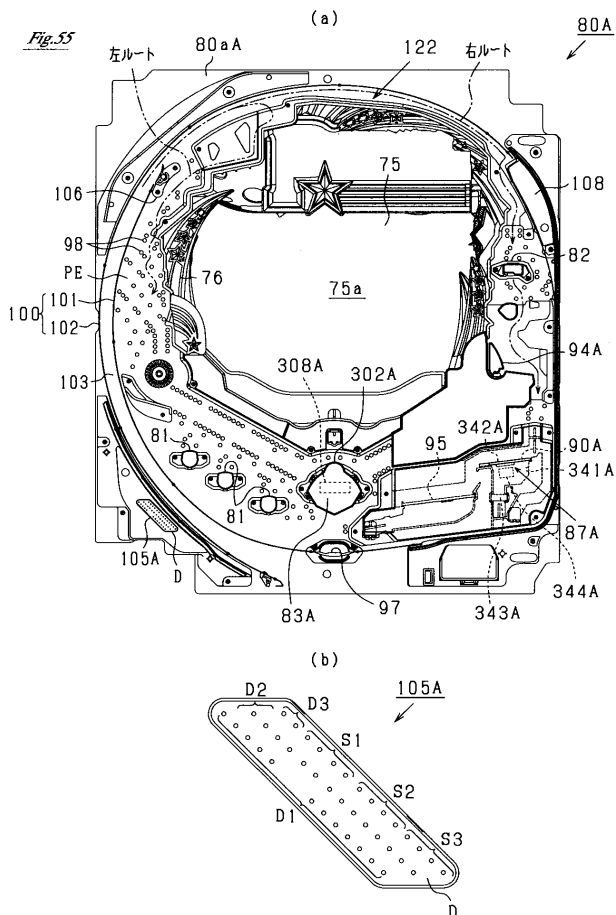
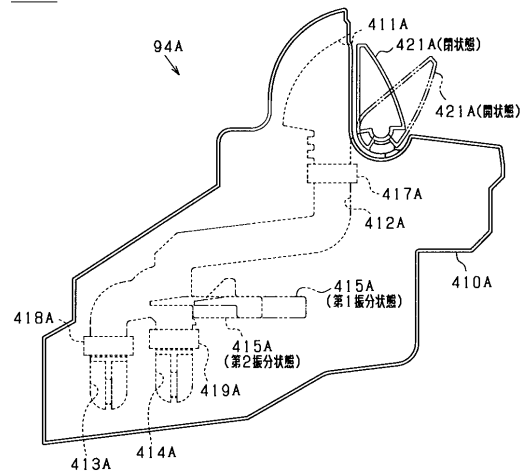
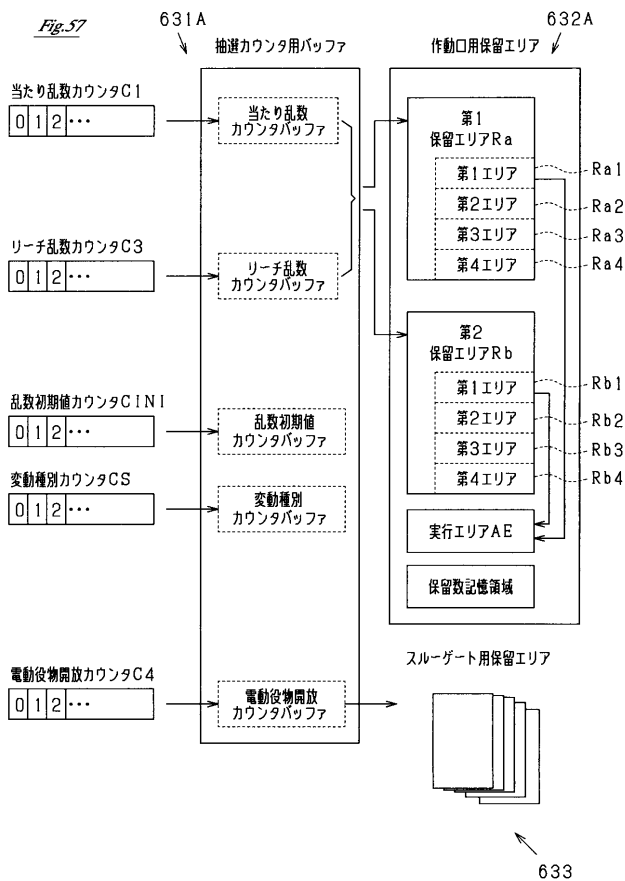


Fig.56



【図 57】



【図 58】

Fig. 58

設定	対象	大当たり確率	特別大当たり確率	初当たり確率	初当たり時突入率	継続率
1	第1作動口	2/300 (時短0回)	3/300 (時短1回)	1/60	60%	74%
	第2作動口	2/300 (時短0回)	60/300 (時短2回)			
2	第1作動口	3/300 (時短0回)	3/300 (時短1回)	1/50	50%	72%
	第2作動口	3/300 (時短0回)	60/300 (時短2回)			
3	第1作動口	4/300 (時短0回)	3/300 (時短1回)	1/43	43%	70%
	第2作動口	4/300 (時短0回)	60/300 (時短2回)			

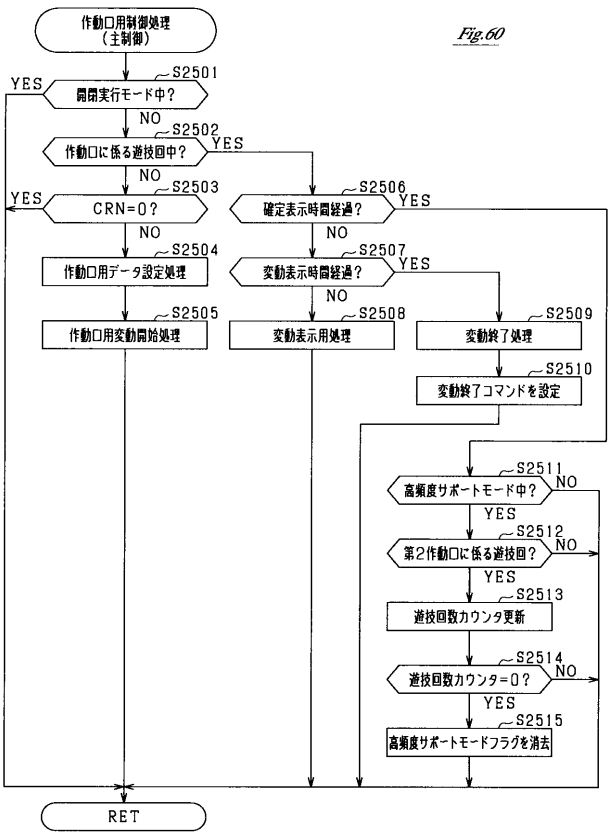
【図 59】

Fig. 59

当たり種別	ラウンド数	時短回数
大当たり	3R	0回
特別大当たり	1+2R	1回/2回

【図 60】

Fig. 60



【図 6 1】

(a)

変動表示時間テーブルE

遊技回	変動表示時間
1	60sec
2	1sec
3	1sec
4	1sec
5	1sec

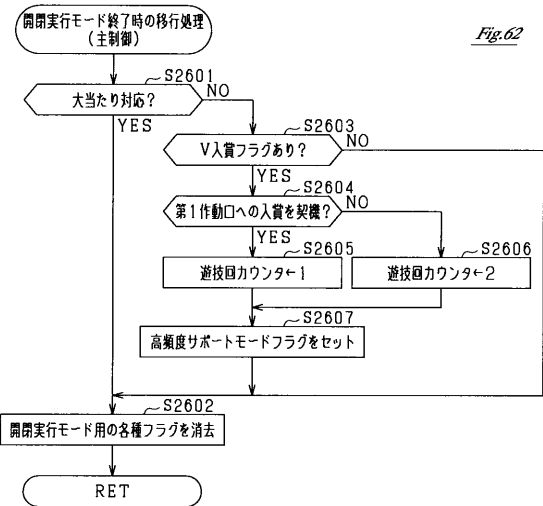
(b)

変動表示時間テーブルF

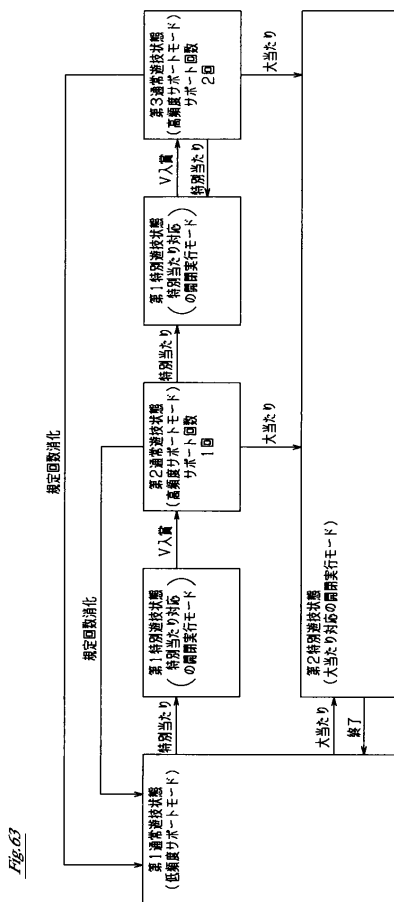
遊技回	変動表示時間
1	30sec
2	30sec
3	1sec
4	1sec
5	1sec
6	1sec

Fig.61

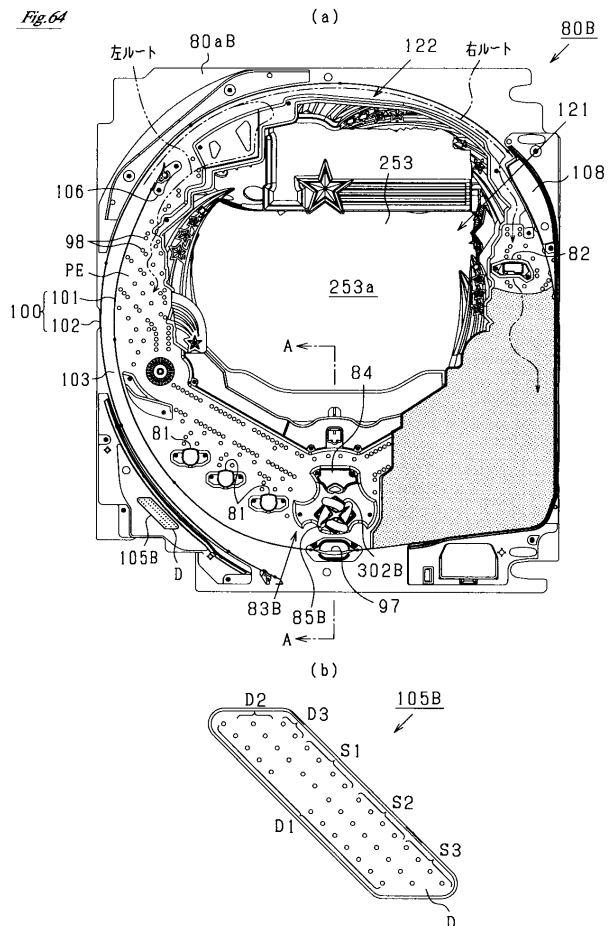
【図 6 2】



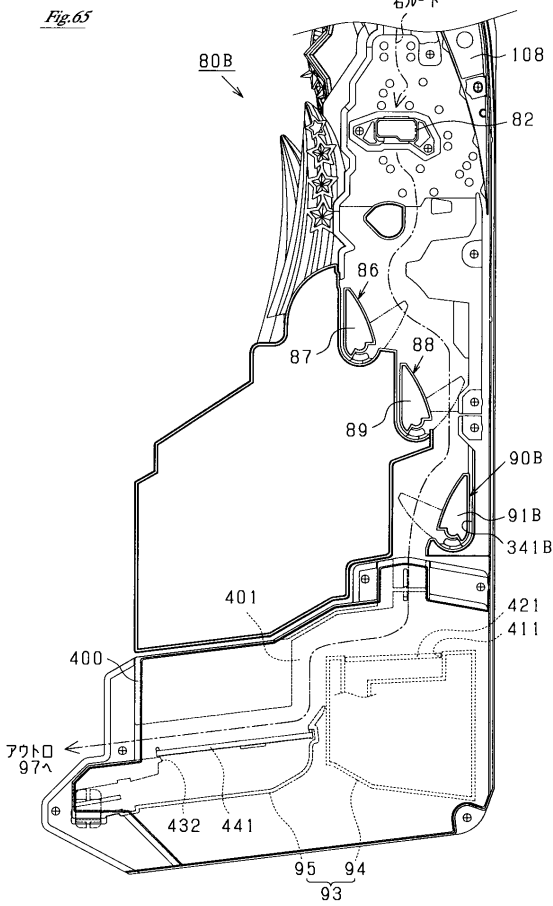
【図 6 3】



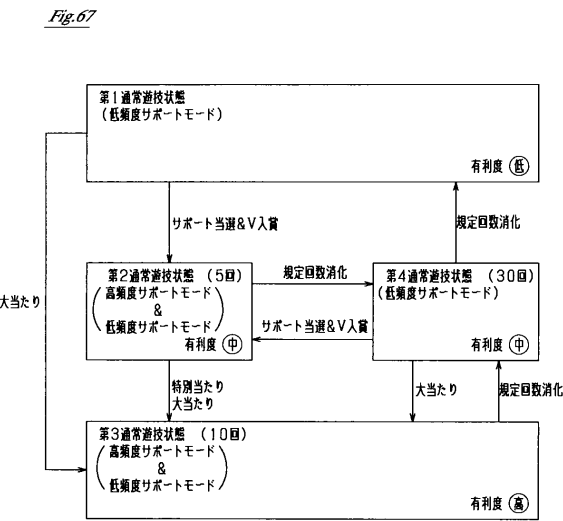
【図 6 4】



【図 65】



【図 67】



【図 66】

Fig.66

(a)

設定	サポート当選における当選確率 (スルーゲート)		当選抽選における当選確率 (第1作動口)		当選抽選における当選確率 (第2作動口)		第4通常遊技状態における引戻し
	低頻度サポートモード	高頻度サポートモード	大当たり	特別当選	大当たり	特別当選	
1	1/200	100/200	1/100	-	1/100	20/100	低 ↑ 高
2	1/200	100/200	1/90	-	1/90	20/100	
3	1/200	100/200	1/80	-	1/80	20/100	

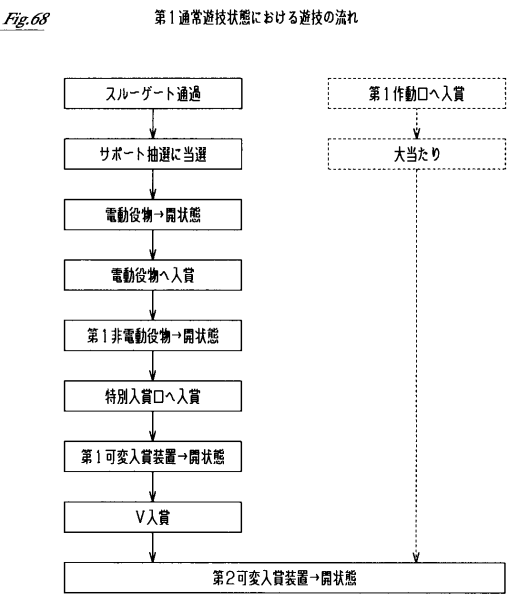
(b)

契機	当たり種別	ラウンド数	時間回数
特別入賞口	-	4R	1回
	大当たりA	10R	6回
第2作動口	大当たりB	6R	6回
	特別当選B	4R	6回
第1作動口	大当たりA	10R	6回
	大当たりB	6R	6回

スルーゲート & 第1作動口 合算

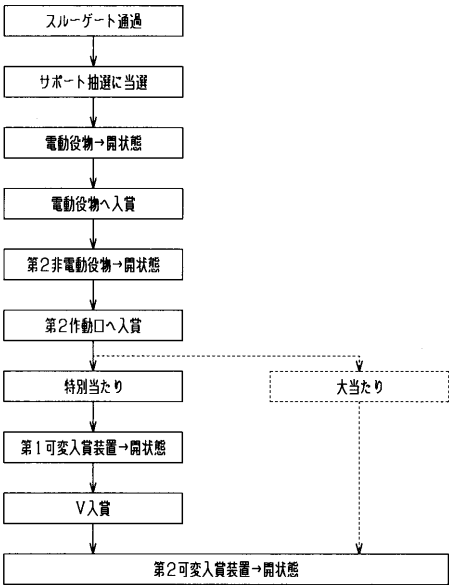
設定	1	2	3
1	1/67	1/62	1/57

【図 68】



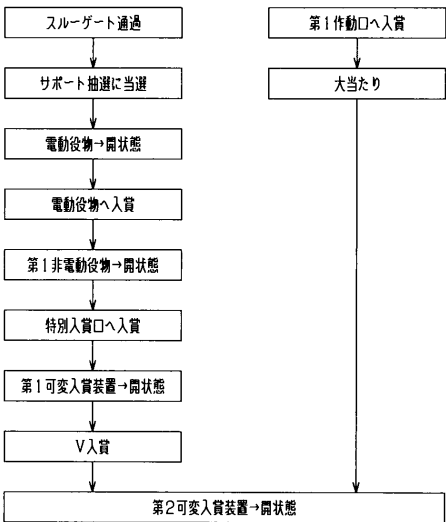
【図 69】

Fig.69 第2通常遊技状態及び第3通常遊技状態における遊技の流れ



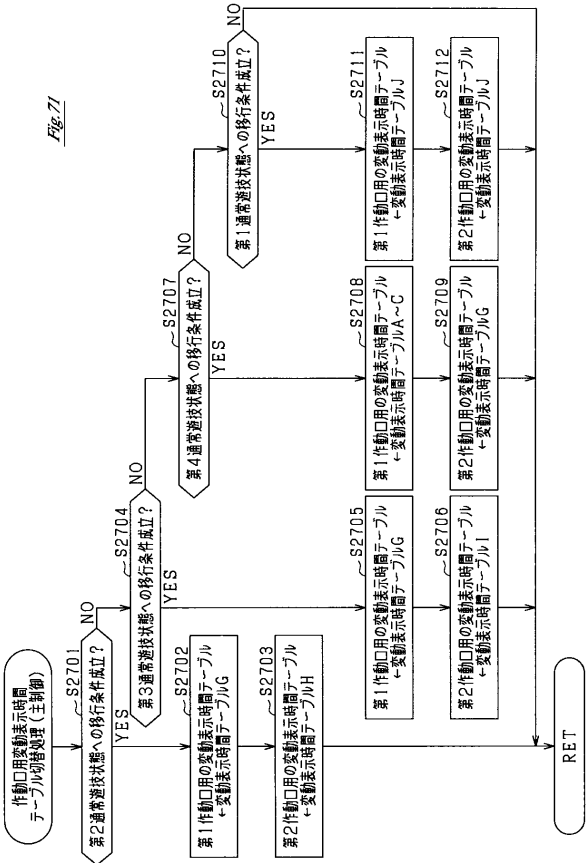
【図 70】

Fig.70 第4通常遊技状態における遊技の流れ



【図 71】

Fig.71



【図 72】

Fig.72

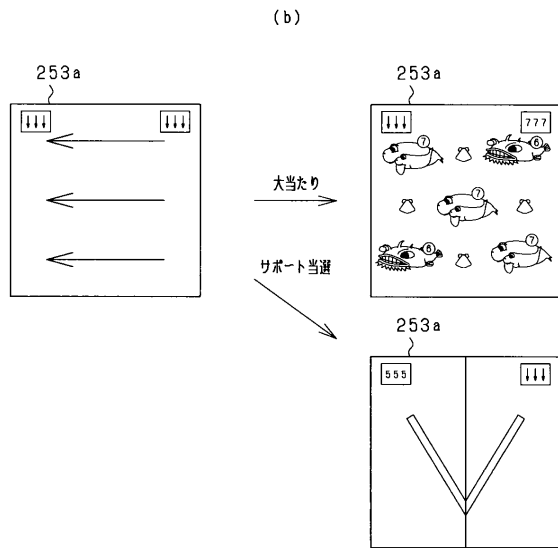
対象	第1通常遊技状態 (低頻度サポートモード)	第2通常遊技状態 (高頻度サポートモード) ↓ (低頻度サポートモード)	第3通常遊技状態 (高頻度サポートモード) ↓ (低頻度サポートモード)	第4通常遊技状態 (低頻度サポートモード)
スルーゲート用 表示部	変動表示時間テーブルA～C 1～20sec	変動表示時間テーブルD 0.5～6sec 変動表示時間テーブルA～C 1～20sec	変動表示時間テーブルD 0.5～6sec 変動表示時間テーブルA～C 1～20sec	変動表示時間テーブルA～C 1～20sec
第1作動口用 表示部	変動表示時間テーブルJ 500～600sec	変動表示時間テーブルG 1sec	変動表示時間テーブルG 1sec	変動表示時間テーブルA～C 1～20sec
第2作動口用 表示部	変動表示時間テーブルJ 500～600sec	変動表示時間テーブルH 1回目:60sec 2～5回目:1sec	変動表示時間テーブルI 1～6回目:10sec 7～10回目:1sec	変動表示時間テーブルG 1sec

【図 7 3】

Fig.73

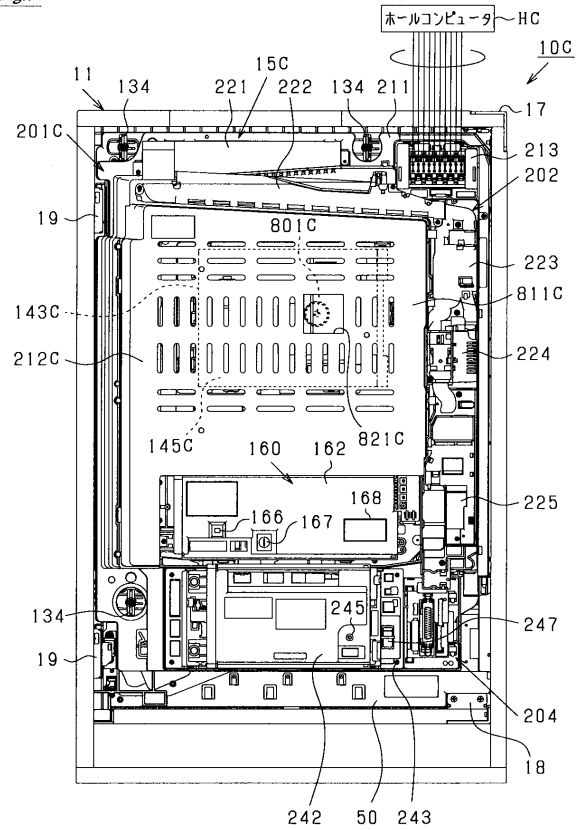
(a)

遊技状態	図柄表示装置における演出の主たる契機
第1通常遊技状態	スルーゲートへの入賞
第2通常遊技状態	第2作動口への入賞
第3通常遊技状態	第2作動口への入賞
第4通常遊技状態	第1作動口への入賞



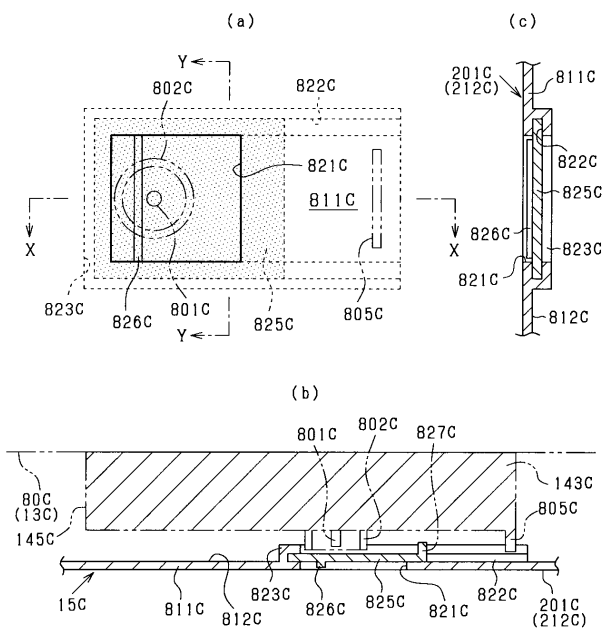
【図 7 4】

Fig.74



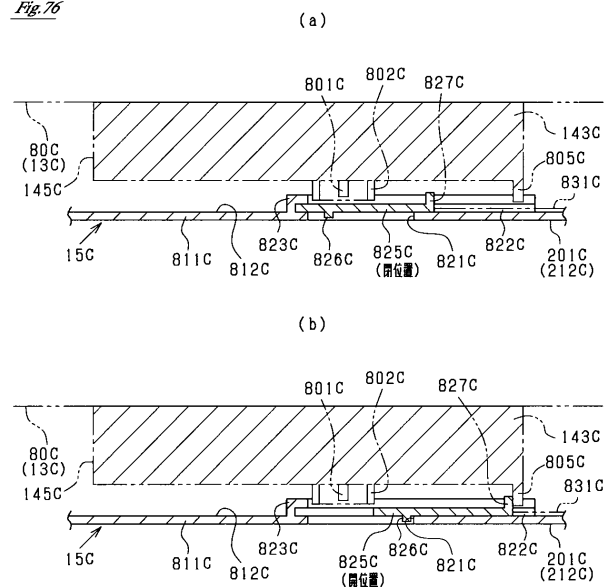
【図 7 5】

Fig.75



【図 7 6】

Fig.76



【図 77】

Fig. 77

