

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-47061
(P2024-47061A)

(43)公開日 令和6年4月5日(2024.4.5)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全766頁)

(21)出願番号 特願2022-152476(P2022-152476)
(22)出願日 令和4年9月26日(2022.9.26)

(71)出願人 000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2
1号
(74)代理人 110003052
弁理士法人勇智国際特許事務所
(72)発明者 北田 昇平
名古屋市千種区今池3丁目9番21号
株式会社三洋物産内
Fターム(参考) 2C088 CA19
2C333 AA11 CA08 CA14 CA25
CA26 CA51 CA58 CA79

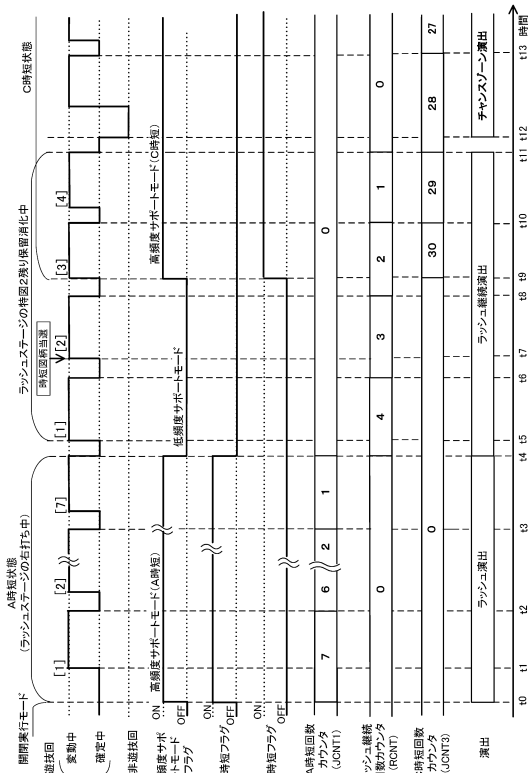
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】興趣を低下させずに好適に演出を実行する。

【解決手段】遊技機は、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件が成立した場合に、第1計数手段が減算されて特定値になるまでの所定状態中は所定の表示手段において特定演出が継続して実行される。特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件が成立した場合に、第2計数手段に特定数値情報は設定されるが、設定された第2計数手段の数値情報に対応した特定対応表示は所定の表示手段において実行されない。特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において更新条件が成立した場合に第2計数手段の数値情報は更新されるが、更新された第2計数手段の数値情報に対応した特定対応表示は所定の表示手段において実行されない。特定演出の終了に基づいて、その時点の第2計数手段の数値情報に対応した特定対応表示が所定の表示手段において実行される。

【選択図】図262



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技流域に設けられる所定の表示手段と、

第 1 始動条件の成立に基づいて前記所定の表示手段で第 1 遊技回動作を実行する第 1 実行手段と、

第 1 始動条件とは異なる第 2 始動条件の成立に基づいて前記所定の表示手段で第 2 遊技回動作を実行する第 2 実行手段と、

前記第 1 始動条件の成立を所定の上限数まで記憶する第 1 記憶手段と、

前記第 2 始動条件の成立を所定の上限数まで記憶する第 2 記憶手段と、

前記第 2 始動条件の成立を容易にする第 1 補助状態と困難にする第 2 補助状態とに状態を切り替え可能な補助手段と、 10

を備えた遊技機であって、

所定遊技状態における前記第 2 遊技回動作に対応した計数を可能な第 1 計数手段と、

減算条件の成立に基づいて前記第 1 計数手段の所定数値情報を減算する減算手段と、

前記所定遊技状態における前記第 2 遊技回動作の実行中に、対応する演出として前記所定の表示手段において特定演出を実行する手段と、

前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において、特定遊技を実行可能な特定遊技状態を発生可能な特定条件が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第 2 計数手段に特定数値情報を設定する手段と、

更新条件の成立に基づいて前記第 2 計数手段の数値情報を更新する更新手段と、 20

前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第 1 計数手段が減算されて特定値になるまでの所定状態中は前記所定の表示手段において前記特定演出を継続して実行する手段と、

前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第 2 計数手段に前記特定数値情報を設定するが設定された前記第 2 計数手段の数値情報に対応した特定対応表示を前記所定の表示手段において実行せず、前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第 2 計数手段の数値情報を更新するが更新された前記第 2 計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を前記所定の表示手段において実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第 2 計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を前記所定の表示手段 30

を備えることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理 40
負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献 1）。

【0003】

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

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2011 - 172988 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】**

【 0 0 0 5 】

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

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

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

【 0 0 0 7 】

[形態] (本形態は、主に、下記の第 6 実施形態とその変形例とに基づく)

10

遊技流域に設けられる所定の表示手段と、

第 1 始動条件の成立に基づいて前記所定の表示手段で第 1 遊技回動作を実行する第 1 実行手段と、

第 1 始動条件とは異なる第 2 始動条件の成立に基づいて前記所定の表示手段で第 2 遊技回動作を実行する第 2 実行手段と、

前記第 1 始動条件の成立を所定の上限数まで記憶する第 1 記憶手段と、

前記第 2 始動条件の成立を所定の上限数まで記憶する第 2 記憶手段と、

前記第 2 始動条件の成立を容易にする第 1 補助状態と困難にする第 2 補助状態とに状態を切り替え可能な補助手段と、

を備えた遊技機であって、

20

所定遊技状態における前記第 2 遊技回動作に対応した計数を可能な第 1 計数手段と、

減算条件の成立に基づいて前記第 1 計数手段の所定数値情報を減算する減算手段と、

前記所定遊技状態における前記第 2 遊技回動作の実行中に、対応する演出として前記所定の表示手段において特定演出を実行する手段と、

前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において、特定遊技を実行可能な特定遊技状態を発生可能な特定条件が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第 2 計数手段に特定数値情報を設定する手段と、

更新条件の成立に基づいて前記第 2 計数手段の数値情報を更新する更新手段と、

前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第 1 計数手段が減算されて特定値になるまでの所定状態中は前記所定の表示手段において前記特定演出を継続して実行する手段と、

30

前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第 2 計数手段に前記特定数値情報を設定するが設定された前記第 2 計数手段の数値情報に対応した特定対応表示を前記所定の表示手段において実行せず、前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第 2 計数手段の数値情報を更新するが更新された前記第 2 計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を前記所定の表示手段において実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第 2 計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を前記所定の表示手段において実行する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

40

【発明の効果】

【 0 0 0 8 】

上記形態によれば、上述の課題を解決することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【図 1】第 1 実施形態の説明に際し、遊技ホールに設置される島設備の一部を示す説明図である。

【図 2】第 1 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。

【図 3】パチンコ機の背面図である。

【図 4】遊技盤の正面図である。

50

- 【図 5】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 6】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 7】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
- 【図 8】特図当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 9】特図 2 小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 10】大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 11】普通電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 12】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。 10
- 【図 13】外部端子板及びデータ表示器を示すブロック図である。
- 【図 14】データ表示器が備えるデータ表示装置の表示面を示す説明図である。
- 【図 15】パチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
- 【図 16】パチンコ機において高サボ状態時に大当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
- 【図 17】パチンコ機において高サボ状態時に小当たり当選して V 入賞大当たりに当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
- 【図 18】パチンコ機において高サボ状態時に小当たり当選して V 入賞大当たりに当選しなかった場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
- 【図 19】パチンコ機において高サボ状態時の全ての遊技回で外れた場合（特 2 残保留なし）の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。 20
- 【図 20】パチンコ機において高サボ状態終了時の特 2 残保留で大当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
- 【図 21】パチンコ機において高サボ状態終了時の特 2 残保留で小当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
- 【図 22】パチンコ機において高サボ状態終了時の特 2 残保留に基づく全ての遊技回で外れた場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
- 【図 23】主側 MPU において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 24】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 25】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 26】大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 27】V 入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 28】外端出力用信号管理処理を示すフローチャートである。
- 【図 29】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 30】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 31】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 32】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図 33】当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 34】変動時間設定処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 35】変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 36】確定時間経過時処理を示すフローチャートである。
- 【図 37】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 38】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 39】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 40】延長フラグ OFF 用処理を示すフローチャートである。
- 【図 41】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 42】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 43】音光側 MPU において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 4 4】 保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】 遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】 演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】 変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】 表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】 コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】 V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】 第 2 実施形態のパチンコ機の斜視図である。
- 【図 5 2】 パチンコ機の背面図である。 10
- 【図 5 3】 遊技盤の正面図である。
- 【図 5 4】 図柄表示装置において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
- 【図 5 5】 パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 5 6】 R A M に設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。
- 【図 5 7】 特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 5 8】 特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 5 9】 特電開閉パターン選択テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 6 0】 普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 6 1】 普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。 20
- 【図 6 2】 普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 6 3】 音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である
- 【図 6 4】 演出用可動役物が最下点位置まで移動し、各花びら部が回転軸部から離間（拡大）し、最下点位置において反時計回りに回転している様子を示す説明図である。
- 【図 6 5】 演出用可動役物と、当該演出用可動役物を駆動する演出用可動役物駆動機構とを示す右側面概略図である。
- 【図 6 6】 役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。
- 【図 6 7】 役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。
- 【図 6 8】 各駆動シナリオの構成を模式的に示す説明図である。 30
- 【図 6 9】 通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 0】 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 1】 各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2】 第 1 特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 3】 第 2 特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 4】 普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 5】 特図特電制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 6】 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 7】 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 8】 特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 7 9】 特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 0】 特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 1】 特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 2】 特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 3】 普図普電制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 4】 普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 5】 普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 6】 普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 7】 普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 8】 普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 8 9】普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 0】普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 1】音声発光制御装置の M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 2】音声発光制御装置の M P U において実行される特図変動演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 3】音声発光制御装置の M P U において実行される特電開閉実行モード中演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 4】音声発光制御装置の M P U において実行される演出操作ボタン用処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 5】音声発光制御装置の M P U において実行される演出用可動役物駆動処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 6】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 7】表示制御装置の M P U において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 8】表示制御装置の M P U において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 9】表示制御装置の M P U において実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 0】変形例のパチンコ機で実行可能な役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。
- 【図 1 0 1】変形例のパチンコ機で実行可能な役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。
- 【図 1 0 2】変形例のパチンコ機で実行可能な役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。
- 【図 1 0 3】変形例のパチンコ機が備える各駆動シナリオの構成を模式的に示す説明図である。
- 【図 1 0 4】第 3 実施形態のパチンコ機の斜視図である。
- 【図 1 0 5】パチンコ機の背面図である。
- 【図 1 0 6】遊技盤の正面図である。
- 【図 1 0 7】図柄表示装置において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
- 【図 1 0 8】音 0 量光量調整画像を説明する説明図である。
- 【図 1 0 9】オブション画像を説明する説明図である。
- 【図 1 1 0】表示面 0 4 1 a に表示された遊技履歴情報を説明する説明図である。
- 【図 1 1 1】パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 1 1 2】R A M 6 4 に設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。
- 【図 1 1 3】特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 1 4】特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 1 5】特電開閉パターン選択テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 1 6】普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 1 7】普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 1 8】普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 1 9】音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 1 2 0】処理パターン P S 1 を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 1】処理パターン P S 2 を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 2】処理パターン P S 3 を示すフローチャートである。

【図 1 2 3】	処理パターン P Y 1 を示すフローチャートである。	
【図 1 2 4】	処理パターン P Y 2 を示すフローチャートである。	
【図 1 2 5】	処理パターン P Y 3 を示すフローチャートである。	
【図 1 2 6】	処理パターン P Y 4 を示すフローチャートである。	
【図 1 2 7】	処理パターン P Y 5 を示すフローチャートである。	
【図 1 2 8】	処理パターン P Y 6 を示すフローチャートである。	
【図 1 2 9】	処理パターン P Y 7 を示すフローチャートである。	
【図 1 3 0】	処理パターン C Y 1 を示すフローチャートである。	
【図 1 3 1】	処理パターン C Y 2 を示すフローチャートである。	
【図 1 3 2】	処理パターン C Y 3 を示すフローチャートである。	10
【図 1 3 3】	処理パターン C Y 4 を示すフローチャートである。	
【図 1 3 4】	処理パターン C Y 5 を示すフローチャートである。	
【図 1 3 5】	処理パターン C Y 6 を示すフローチャートである。	
【図 1 3 6】	処理パターン C Y 7 を示すフローチャートである。	
【図 1 3 7】	処理パターン C Y 8 を示すフローチャートである。	
【図 1 3 8】	処理パターン D S 1 を示すフローチャートである。	
【図 1 3 9】	処理パターン D S 2 を示すフローチャートである。	
【図 1 4 0】	処理パターン D Y 1 を示すフローチャートである。	
【図 1 4 1】	処理パターン D Y 2 を示すフローチャートである。	
【図 1 4 2】	処理パターン D Y 3 を示すフローチャートである。	20
【図 1 4 3】	処理パターン D Y 4 を示すフローチャートである。	
【図 1 4 4】	処理パターン D Y 5 を示すフローチャートである。	
【図 1 4 5】	処理パターン D Y 6 を示すフローチャートである。	
【図 1 4 6】	処理パターン D Y 7 を示すフローチャートである。	
【図 1 4 7】	処理パターン D Y 8 を示すフローチャートである。	
【図 1 4 8】	通常処理を示すフローチャートである。	
【図 1 4 9】	タイマ割込み処理を示すフローチャートである。	
【図 1 5 0】	各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。	
【図 1 5 1】	第 1 特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。	
【図 1 5 2】	第 2 特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。	30
【図 1 5 3】	普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。	
【図 1 5 4】	特図特電制御処理を示すフローチャートである。	
【図 1 5 5】	特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。	
【図 1 5 6】	特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。	
【図 1 5 7】	特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。	
【図 1 5 8】	特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。	
【図 1 5 9】	特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。	
【図 1 6 0】	特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。	
【図 1 6 1】	特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。	
【図 1 6 2】	普図普電制御処理を示すフローチャートである。	40
【図 1 6 3】	普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。	
【図 1 6 4】	普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。	
【図 1 6 5】	普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。	
【図 1 6 6】	普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。	
【図 1 6 7】	普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。	
【図 1 6 8】	普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。	
【図 1 6 9】	普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。	
【図 1 7 0】	音光側 M P U 9 2 のタイマ割込み処理を示すフローチャートである。	
【図 1 7 1】	特図変動演出設定処理を示すフローチャートである。	
【図 1 7 2】	特電開閉実行モード中演出設定処理を示すフローチャートである。	50

- 【図 1 7 3】ボタン操作対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 4】演出用可動役物駆動処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 5】待ち受け処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 6】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 7】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 8】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 9】第 4 実施形態における演出カスタム設定用画像 P S G a を説明する説明する説明図である。 10
- 【図 1 8 0】初期操作画像とも呼ぶ説明する説明図である。
- 【図 1 8 1】機種選択用画像を示した説明図である。
- 【図 1 8 2】一発告知演出頻度設定用画像を説明する説明図である。
- 【図 1 8 3】ハイビスカスフラッシュ演出を説明する説明図である。
- 【図 1 8 4】魚群演出期待度設定用画像について説明をする説明図である。
- 【図 1 8 5】泡演出期待度設定用画像について説明をする説明図である。
- 【図 1 8 6】カットイン演出設定用画像について説明をする説明図である。
- 【図 1 8 7】ラウンド楽曲設定用画像の説明をする説明図である。
- 【図 1 8 8】接続操作用画像を説明する説明図である。 20
- 【図 1 8 9】接続完了画像を説明する説明図である。
- 【図 1 9 0】遊技履歴情報受信画像を説明する説明図である。
- 【図 1 9 1】カスタム設定情報受信完了画像を説明する説明図である。
- 【図 1 9 2】パチンコ機 1 0 において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。
- 【図 1 9 3】パチンコ機 1 0 において設定する魚群演出期待度の値について説明する説明図である。
- 【図 1 9 4】パチンコ機 1 0 において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。
- 【図 1 9 5】一発告知演出頻度に関する処理の変形例を説明する説明図である。 30
- 【図 1 9 6】魚群演出期待度に関する処理の変形例を説明する説明図である。
- 【図 1 9 7】泡演出期待度に関する処理の変形例を説明する説明図である。
- 【図 1 9 8】第 5 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
- 【図 1 9 9】パチンコ機の背面図である。
- 【図 2 0 0】遊技盤の正面図である。
- 【図 2 0 1】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 2 0 2】始動口ユニットを示す説明図である。
- 【図 2 0 3】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 2 0 4】特図当たり抽選や普通電動役物開放抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。 40
- 【図 2 0 5】特図当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 0 6】大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 0 7】特図 2 小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 0 8】普通電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 0 9】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 2 1 0】パチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
- 【図 2 1 1】ラッシュステージにおける処理の一例をケース 1 として説明するためのタイムチャートである。 50

【図 2 1 2】高サボ状態への移行直後の図柄表示装置の表示面を示す説明図である。

【図 2 1 3】図柄表示装置に表示される保留格納時減算演出の前半部分を示す説明図である。

【図 2 1 4】図柄表示装置に表示される保留格納時減算演出の後半部分を示す説明図である。

【図 2 1 5】図柄表示装置に表示される変動停止時減算演出の前半部分を示す説明図である。

【図 2 1 6】図柄表示装置に表示される変動停止時減算演出の後半部分を示す説明図である。

【図 2 1 7】特 2 保留連続演出の一例を示す説明図である。

10

【図 2 1 8】ラッシュステージにおける処理の一例をケース 2 として説明するためのタイムチャートである。

【図 2 1 9】ラッシュステージにおける処理の一例をケース 3 として説明するためのタイムチャートである。

【図 2 2 0】ラッシュステージにおける処理の一例をケース 4 として説明するためのタイムチャートである。

【図 2 2 1】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 2】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 3】時短回数減算処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 4】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 2 5】大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 6】V入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 7】通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 8】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 9】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 0】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 1】当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 2】変動時間設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 3】変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 4】確定時間経過時処理を示すフローチャートである。

30

【図 2 3 5】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 6】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 7】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 8】電役サポート用処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 9】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 0】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 1】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 2】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 3】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

40

【図 2 4 4】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 5】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 6】表示制御装置の M P U において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 7】表示制御装置の M P U において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 8】第 6 実施形態のパチンコ機の斜視図である。

【図 2 4 9】パチンコ機の背面図である。

【図 2 5 0】遊技盤の正面図である。

50

- 【図 2 5 1】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 2 5 2】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 2 5 3】特図 2 当たり抽選や普通電動役物開放抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
- 【図 2 5 4】特図 1 当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 5 5】特図 2 当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 5 6】大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 5 7】特図 2 小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 5 8】特図 2 時短図柄用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 5 9】普通電動役物開放抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。 10
- 【図 2 6 0】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 2 6 1】パチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
- 【図 2 6 2】ラッシュステージから C 時短状態に移行する際の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
- 【図 2 6 3】ラッシュ継続演出の一例を示す説明図である。
- 【図 2 6 4】特図 2 残り保留消化中において時短図柄当選となった場合の最終の遊技回におけるラッシュ継続演出の一例を示す説明図である。
- 【図 2 6 5】チャンスゾーン演出の一例を示す説明図である。
- 【図 2 6 6】主制御装置の M P U によって実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 2 6 7】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 8】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 9】大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 0】V 入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 1】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 2】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 3】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 4】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 5】当たり判定処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 2 7 6】C 時短付与用設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 7】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 8】変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 9】時短回数カウンタ更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 0】確定時間経過時処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 1】B 時短付与用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 2】演出切替用設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 3】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 5】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 2 8 6】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 7】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 8】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 9】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 0】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 1】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 2】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 3】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。 50

【図 2 9 4】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 5】V 割込み処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

本発明にかかる遊技機の実施形態について、図面を参照しながら以下の順序で説明する。

《1》第1実施形態（主に特徴 c A 群に対応）：

《2》第2実施形態（主に特徴 d A 群に対応）：

《3》第3実施形態（主に特徴 e A 群に対応）：

《4》第4実施形態（主に特徴 f A 群に対応）：

10

《5》第5実施形態（主に特徴 g A 群に対応）：

《6》第6実施形態（主に特徴 h A 群に対応）：

【0 0 1 1】

《1》第1実施形態：

《1 - 0》はじめに：

【0 0 1 2】

従来の遊技機において、遊技性の向上を目的として、所定の始動口への入賞確率を変化可能な補助部材を備えたものが知られている。補助部材は、遊技における所定の条件の成立に基づいて所定の始動口への入賞確率が高くなるように制御されることで、所定の始動口への入賞が容易となる入賞容易制御モードに移行する。入賞容易制御モードへの移行後、所定の始動口への遊技球の入賞に基づく変動が所定回数行われた場合等の終了条件の成立時に、入賞容易制御モードを終了する。

20

【0 0 1 3】

入賞容易制御モードの期間中はホールコンピュータ等に対して、当該期間に該当する状態を識別するための信号を出力することで、ホール設備による演出やデータの表示を行っている。

【0 0 1 4】

しかしながら、従来の遊技機においては、入賞容易制御モードの期間の終了時点における補助部材に基づく始動保留に対しては何らの対策も取られておらず、各種遊技状態の識別性能に対して、より好適な機能が求められている。

30

【0 0 1 5】

本遊技機は、上述した従来の課題を解決するためになされたものであり、遊技状態に対する識別性能を向上させることで、遊技の興趣向上を図ること目的としている。具体的には、本遊技機は、次の通りの課題を解決する。

【0 0 1 6】

従来の遊技機において、外部端子板を備え、外部端子板からデータ表示器や遊技ホール側の管理制御装置に対して各種の信号を出力する構成が知られている。各種の信号の中には、大当たり信号 1 と呼ばれるものと、大当たり信号 2 と呼ばれるものとが含まれる。大当たり信号 1 は、大当たり遊技状態中であることを示す信号である。大当たり信号 2 は、大当たり遊技状態中、または時短遊技状態（高サボ状態とも呼ぶ）中であることを示す信号である。データ表示器は、遊技機から出力される各種の信号に基づいて当該遊技機の遊技に関する各種の情報を表示可能であり、例えば、大当たり信号 1 と大当たり信号 2 とに基づいて、初当たりから連続して大当たり当選した回数である連荘数をカウントし、当該連荘数の表示を行なうことが可能である。

40

【0 0 1 7】

また、従来の遊技機においては、高サボ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達し、高サボ状態から低サボ状態に移行した直後において、特 2 残保留が残る場合がある。この場合に、規定回数に到達した遊技回の変動停止時に大当たり信号 2 の出力が停止してしまうことから、データ表示器において連荘数のカウントが停止してしまう。このために、高サボ状態から低サボ状態に移行した直後において、特 2 残保留が残り、当該特 2

50

残保留による当たり抽選において大当たり当選した場合に、当該大当たり当選は、データ表示器において、直前の高サボ状態における連荘数にカウントされることなく、初回の大当たり当選であると認定されることになる。この結果、従来の遊技機では、データ表示器において連荘数の表示を適切に行なうことができず、遊技者に不快感を与えてしまうという課題があった。

【 0 0 1 8 】

本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも称する）は、遊技に関する情報を適切に表示することで、遊技の興趣向上を図ることを課題としている。具体的には、例えば、表示器において連荘数の表示を適切に行なうことができず遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することで、遊技の興趣向上を図ることを課題としている。以下、詳細に説明する。

10

【 0 0 1 9 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「第１の入球領域」としての「第１入球部」を備え、「第２の入球領域」としての「第２入球部」を備え、「特別情報」としての「特別乱数情報」を備え、「取得情報記憶手段」としての「取得情報記憶部」を備え、「所定条件」としての「特定条件」を備え、「制御モード切替手段」としての「制御モード切替処理」を備え、「当該期間に該当する状態を識別するための情報」としての「識別情報」を備え、「第１出力手段」としての「識別情報出力処理」を備え、「出力停止手段」としての「出力停止処理」を備え、「記憶手段」としての「記憶部」を備え、「所定の変動表示」としての「特定変動表示」を備え、「所定情報」としての「特定情報」を備え、「第２出力手段」としての「特定情報出力処理」を備え、「所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、所定情報を継続して出力する手段」としての「継続出力処理」を備え、「所定情報を情報とは異なる態様で出力する手段」としての「特別態様出力処理」を備える。また、本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「所定他条件」としての「特定他条件」を備え、「特別遊技状態情報」としての「特別遊技情報」を備え、「第３出力手段」としての「特別遊技情報出力処理」を備える構成としてもよい。

20

【 0 0 2 0 】

「第１の入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１始動口や、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる一般入賞口、大入賞口、特別入賞口、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

30

【 0 0 2 1 】

「第２の入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２始動口や、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる一般入賞口、大入賞口、特別入賞口、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

40

【 0 0 2 2 】

「特別情報」は、第１の入球領域または第２の入球領域への遊技球の入球を契機として取得される情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図当たり抽選に用いられる当たり乱数カウンタの値や、当たり種別カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動種別カウンタの値、電動役物開放カウンタの値、などが挙げられる。

【 0 0 2 3 】

「取得情報記憶手段」は、第１の入球領域に遊技球が入球したことによって取得された

50

第 1 の特別情報と、第 2 の入球領域に遊技球が入球したことによって取得された第 2 の特別情報とを、それぞれ記憶する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、RAM 内の所定エリアや、RAM に設けられるカウンタエリア、RAM に設けられるフラグエリア、RAM 内のバッファ、などが挙げられる。

【 0 0 2 4 】

「所定条件」は、取得情報記憶手段に記憶された特別情報を判定するための条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となる値と一致することや、当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すること、などが挙げられる。

【 0 0 2 5 】

「制御モード切替手段」は、特別遊技状態の終了後に、制御モードを特定期間、第 2 制御モードに維持し、特定期間の終了時に制御モードを第 2 制御モードから第 1 制御モードに切り替える手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、当たり抽選で大当たり当選したことに基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを高頻度サポートモードに規定回数だけ維持し、規定回数の終了時に制御モードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える処理や、当たり抽選で小当たり当選し、その後に V 入賞口に遊技球が入球することによって V 入賞大当たり当選したことに基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを高頻度サポートモードに規定回数だけ維持し、規定回数の終了時に制御モードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える処理、当たり抽選で大当たり当選し、振り分けられた当たり種別が特定の種別であることに基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを高頻度サポートモードに規定回数だけ維持し、規定回数の終了時に制御モードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える処理、当たり抽選で小当たり当選し、振り分けられた当たり種別が特定の種別である場合に、その後に V 入賞口に遊技球が入球することによって V 入賞大当たり当選したことに基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを高頻度サポートモードに規定回数だけ維持し、規定回数の終了時に制御モードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える処理、などが挙げられる。

【 0 0 2 6 】

「当該期間に該当する状態を識別するための情報」は、特別遊技状態である期間、または特定期間に該当する状態を識別するための情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、大当たり遊技状態中または高サポ状態中を示す通常出力態様の大当たり信号 2 や、大当たり遊技状態中を示す大当たり信号 1、変動表示されていた特別図柄（特図 1 または特図 2）が停止表示されたことを示す図柄確定信号、第 1 の入球領域に遊技球が入球したことを示す第 1 始動口入球信号、第 2 の入球領域に遊技球が入球したことを示す第 2 始動口入球信号、枠開放中であることを示す信号、扉開放中であることを示す信号、確変状態中の特有の信号、高サポ状態中の特有の信号、などが挙げられる。ここで言う「信号」とは、色・音・光・形などの一定の符号を使って表現した情報であり、当該情報としては、図表や、文字、音声、光、画像、映像、これらの組合せなどが挙げられる。

【 0 0 2 7 】

「第 1 出力手段」は、特別遊技状態である期間、または特定期間において、情報を継続して出力する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、大当たり遊技状態中または高サポ状態中において大当たり信号 2 等の情報を継続して出力する処理や、大当たり遊技状態中において情報を継続して出力する処理、高サポ状態中において情報を継続して出力する処理、確変状態中において情報を継続して出力する処理などが挙げられる。情報の出力元は、外部端子板や、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置、などが挙げられる。

【 0 0 2 8 】

「出力停止手段」は、特定期間の終了時に、情報の出力を停止する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、高サポ状態の終了時に特 2 残保留が無い場合に大当たり信号 2 等の情報の出力を停止する処理や、確変状態の終了時に情報の出力を停止する処

10

20

30

40

50

理、大当たり遊技状態の終了時に情報の出力を停止する処理、高サポ状態の終了時に情報の出力を停止する処理、などが挙げられる。

【 0 0 2 9 】

「記憶手段」は、特定期間の終了時に取得情報記憶手段に記憶されている第2の特別情報の数を記憶可能な手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、遊技の主たる制御を司る主制御装置側のRAM内の特2残保留個数記憶エリアや、主制御装置側のRAM内の保留個数記憶エリア、主制御装置側のRAMに設けられるカウンタエリア、主制御装置側のRAMに設けられるフラグエリア、主制御装置側のRAM内のバッファ、音声発光制御装置側の保留個数カウンタエリア、などが挙げられる。

【 0 0 3 0 】

「所定の変動表示」は、判定手段による判定の結果を報知するための変動表示が所定のものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、特図2当たり抽選に基づく変動表示や、特図1当たり抽選に基づく変動表示、普通電動役物開放抽選に基づく変動表示、高サポ状態時の特図2当たり抽選に基づく変動表示、高サポ状態から低サポ状態に移行した後の特2残保留による特図2当たり抽選に基づく変動表示、などが挙げられる。

【 0 0 3 1 】

「所定情報」は、所定の変動表示が実行され得る状態を識別可能な情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、通常出力態様とは別の特別出力態様の当たり信号2や、当たり信号1、通常出力態様の当たり信号2、変動表示されていた特別図柄（特図1または特図2）が停止表示されたことを示す図柄確定信号、第1の入球領域に遊技球が入球したことを示す第1始動口入球信号、第2の入球領域に遊技球が入球したことを示す第2始動口入球信号、確変状態中の特有の信号、高サポ状態中の特有の信号、などが挙げられる。

【 0 0 3 2 】

「第2出力手段」は、特定期間の終了後に、少なくとも記憶手段に記憶されている第2の特別情報の数が1以上である場合に、当該第2の特別情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、所定情報を継続して出力する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、高サポ状態の終了時に記憶されている特2残保留の数が1以上である場合に、当該特2残保留の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、当たり信号2等の所定情報を継続的に出力する処理や、高確高サポ状態の終了時に記憶されている特2残保留の数が1以上である場合に、当該特2残保留の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、所定情報を継続的に出力する処理、などが挙げられる。なお、第2出力手段は、上述した構成に加えて、特定期間の終了後に、記憶手段に記憶されている第2の特別情報の数が0である場合にも、所定情報を継続して出力する構成としてもよい。

【 0 0 3 3 】

「所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、所定情報を継続して出力する手段」は、本発明の主旨を実現可能であれば、様々な構成が挙げられる。具体的には、例えば、「所定期間」は所定条件が成立するまでの期間とし、当該所定条件としては、例えば、停止表示が終了することや、停止表示となつてからの経過時間が所定時間に達すること、停止表示となつてからの遊技球の発射数が所定数に達すること、特定の抽選の抽選結果が特定結果となること、これらの組合せ、などが挙げられる。

【 0 0 3 4 】

「所定情報を情報とは異なる態様で出力する手段」は、所定情報を特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態を識別するための情報とは異なる態様で出力する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、様々な構成が挙げられる。具体的には、「異なる態様」としては、例えば、信号の形が相違することや、信号の種類そのものが相違すること、信号の出力元が相違すること、信号の出力先が相違すること、信号が表現する情報が相違すること、これらの組合せ、などが挙げられる。

【 0 0 3 5 】

10

20

30

40

50

「所定他条件」は、取得情報記憶手段に記憶された特別情報を判定するための条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となる値と一致することや、当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すること、などが挙げられる。

【0036】

「特別遊技状態情報」は、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、大当たり遊技状態中であることを示す大当たり信号1、通常出力態様の大当たり信号2や、特別出力態様の大当たり信号2、変動表示されていた特別図柄（特図1または特図2）が停止表示されたことを示す図柄確定信号、第1の入球領域に遊技球が入球したことを示す第1始動口入球信号、第2の入球領域に遊技球が入球したことを示す第2始動口入球信号、確変状態中の特有の信号、高サボ状態中の特有の信号、などが挙げられる。

10

【0037】

「第3出力手段」は、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技状態情報を出力する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、大当たり信号1を出力する処理や、大当たり信号2を出力する処理、図柄確定信号を出力する処理、第1始動口入球信号を出力する処理、第2始動口入球信号を出力する処理、確変状態中の特有の信号を出力する処理、高サボ状態中の特有の信号を出力する処理、大当たり遊技状態中の特有の信号を出力する処理、などが挙げられる。

【0038】

20

本遊技機は、詳細は後述するが、制御モード切替処理によって、特別遊技状態の終了後に制御モードを特定期間、第2制御モードに維持し、特定期間の終了時に制御モードを第2制御モードから第1制御モードに切り替える。また、識別情報出力処理によって、特別遊技状態である期間、または特定期間において、識別情報を継続して出力し、出力停止処理によって、特定期間の終了時に識別情報の出力を停止する。さらに、記憶部によって、特定期間の終了時に取得情報記憶部に記憶されている第2の特別乱数情報の数を記憶する。特定情報出力処理によって、特定期間の終了後に、少なくとも記憶部に記憶されている第2の特別乱数情報の数が1以上である場合に、当該第2の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、特定変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報を継続して出力することが可能となっている。さらに、特定情報出力処理は、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、特定情報を継続して出力するが、当該特定情報を識別情報とは異なる態様で出力する。したがって、本特徴によれば、特定期間の終了時に識別情報の出力が一旦停止されても、特定期間の終了後に、記憶部に記憶されている第2の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、特定変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報が継続して出力されることから、特定期間の終了後において、取得情報記憶部に第2の特別乱数情報が残り、当該第2の特別乱数情報が特定条件を満たした場合、具体的には、例えば、第2の特別乱数情報が予め定めた値と一致する場合、より具体的には、例えば大当たり当選となる値と一致する場合に、識別情報および特定情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第2の特別乱数情報が特定条件を満たしたものであるとして連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本特徴では、表示装置において例えば連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【0039】

また、本遊技機によれば、特定情報を識別情報とは異なる態様で出力することから、特定情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、特定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に残った第2の特別乱数情報についての変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本遊技機では、特定情報や識別情報を受け取るデータ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上を図ることがで

50

きる。

【 0 0 4 0 】

このように、本遊技機は、特定期間の終了後において取得情報記憶部に第 2 の特別乱数情報が残った場合に、表示装置における表示を適切に行なうので、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 0 0 4 1 】

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第 1 実施形態として説明する。

【 0 0 4 2 】

《 1 - 1 》遊技機の構造：

図 1 は、遊技ホールに設置される島設備 3 の一部を示す説明図である。遊技ホールには複数の島設備 3 が設けられている。遊技ホールのフロアは、島設備 3 により複数の領域に区画されることによって、来場者及び従業員が歩行でき、遊技者が遊技を行なうのに十分な空間が確保されている。

10

【 0 0 4 3 】

島設備 3 には、複数のパチンコ機 1 0 が、正面を向くように横一列に整列した状態で設置されている。具体的には、島設備 3 には遊技機設置棚 5 が設けられている。遊技機設置棚 5 は、パチンコ機 1 0 が隙間なく組み込まれる大きさを有している。パチンコ機 1 0 を遊技機設置棚 5 に組み込むと、ほぼ前面のみが露呈される。こうして、パチンコ機 1 0 は、正面を向くように設置される。

【 0 0 4 4 】

島設備 3 には、遊技機設置棚 5 の少なくとも左右いずれかに隣接して遊技球貸出機 7 が設置されている。遊技球貸出機 7 は、遊技に使用する遊技球（パチンコ球）を貨幣などの価値媒体と引き換えに貸し出すものである。また、遊技機設置棚 5 の各パチンコ機 1 0 の上方には、当該パチンコ機 1 0 の遊技履歴を集計して表示するデータ表示器 9 が設置されている。データ表示器 9 は、詳しくは後述するが、パチンコ機 1 0 と信号線（図示省略）で接続されており、パチンコ機 1 0 から出力される各種の信号をこの信号線を介して受信する。データ表示器 9 は、これらの信号に基づいて、パチンコ機 1 0 の動作状況に関する表示や、セキュリティに関する表示等を行なう。

20

【 0 0 4 5 】

図 2 は、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 の斜視図である。図示するように、パチンコ機 1 0 は、略矩形に組み合わせられた木製の外枠 1 1 を備えている。パチンコ機 1 0 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 1 1 が島設備 3 の遊技機設置棚 5 に固定される。また、パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 1 2 を備えている。パチンコ機本体 1 2 は、内枠 1 3 と、内枠 1 3 の前面に配置された前扉枠 1 4 とを備えている。内枠 1 3 は、外枠 1 1 に対して金属製のヒンジ 1 5 によって回動可能に支持されている。前扉枠 1 4 は、内枠 1 3 に対して金属製のヒンジ 1 6 によって回動可能に支持されている。内枠 1 3 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 1 2 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 1 0 には、シリンダ錠 1 7 が設けられている。シリンダ錠 1 7 は、内枠 1 3 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 1 7 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

30

40

【 0 0 4 6 】

前扉枠 1 4 の略中央部には、開口された窓部 1 8 が形成されている。窓部 1 8 の周囲には、パチンコ機 1 0 を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LED などの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機 1 0 によって行われる当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠 1 4 の裏側には、2 枚の板ガラスからなるガラスユニット 1 9 が配置されており、開口された窓部 1 8 がガラスユニット 1 9 によって封じられている。内枠 1 3 には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられて

50

おり、パチンコ機 10 の遊技者は、パチンコ機 10 の正面からガラスユニット 19 を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【0047】

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

10

【0048】

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

20

【0049】

前扉枠 14 の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル 25 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では 0.6 秒間隔）で発射される。操作ハンドル 25 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー 25a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン 25b と、操作ハンドル 25 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 25c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を握ると、タッチセンサー 25a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 25 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 25c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 25c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル 25 の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル 25 の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

30

【0050】

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

40

50

は、操作ハンドル 25 を握ることによって少なくともタッチセンサー 25a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。なお、遊技球発射ボタン 26 を操作することなしに、遊技者が操作ハンドル 25 の回動操作量を所定以上とする操作を行なうことによって、右打ちを行なうようにしてもよい。

【0051】

次に、パチンコ機 10 の背面の構成について説明する。パチンコ機 10 の背面には、パチンコ機 10 の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【0052】

図 3 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面に設けられている。

【0053】

第 1 制御ユニット 51 は、主制御装置 60 を備えている。主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【0054】

第 2 制御ユニット 52 は、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備えている。音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機 10 の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【0055】

第 3 制御ユニット 53 は、払出制御装置 70 と、発射制御装置 80 とを備えている。払出制御装置 70 は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置 80 は、主制御装置 60 から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル 25 の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠 13 の背面には、遊技ホールの島設備 3 から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 54、タンク 54 の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール 55、タンクレール 55 の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール 56、ケースレール 56 から遊技球の供給を受け払出制御装置 70 からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装 71 など、パチンコ機 10 の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【0056】

電源ユニット 58 は、電源装置 85 と、電源スイッチ 88 とを備えている。電源装置 85 は、パチンコ機 10 の動作に必要な電力を供給する。電源装置 85 には、電源スイッチ 88 が接続されている。電源スイッチ 88 の ON / OFF 操作により、パチンコ機 10 に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機 10 に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【0057】

また、パチンコ機 10 の背面からみて右上部に外部端子板 95 が設けられている。外部端子板 95 は、複数の出力側コネクタを備えており、これらの出力側コネクタからデータ表示器 9 や遊技ホール側の管理制御装置（図示せず）に対して各種信号を出力する。

【0058】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠 13 の前面に着脱可能に取り付けられている。

【0059】

図 4 は、遊技盤 30 の正面図である。遊技盤 30 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 31a と、外レール部 31b とが取り付けられている。内レール部 31a と外レール部 31b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 31 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 31 に誘導されて遊技領域 PA の上部に放出され、その後、遊技領域 PA を流下する。遊技領域 PA には、遊技盤 30 に対して略垂直に複数の釘 42 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 42 や風車は、遊技領域 PA を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【0060】

10

遊技盤 30 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、可変入賞装置 36、及び小当たり専用可変入賞装置 57 が設けられている。可変入賞装置 36 は当たり抽選において大当たり当選（後述する V 入賞大当たり当選も含む）した場合に作動する装置であり、小当たり専用可変入賞装置 57 は当たり抽選において小当たり当選した場合に作動する装置である。すなわち、小当たり当選した場合に作動する装置は小当たり専用可変入賞装置と呼ぶのに対して、大当たり当選した場合に作動する装置は単に「可変入賞装置」と呼ぶ。

【0061】

一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、及び可変入賞装置 36、及び小当たり専用可変入賞装置 57 のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤 30 に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤 30 には、スルーゲート 35 が設けられている。さらに、遊技盤 30 には、可変表示ユニット 40 及びメイン表示部 45 が設けられている。メイン表示部 45 は、特図ユニット 37 と、普図ユニット 38 と、ラウンド表示部 39 とを有している。

20

【0062】

図示するように、一般入賞口 32 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 30 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 32 に遊技球が入球すると、1 個の遊技球が賞球として払出装置 71（図 3）から払い出される。

【0063】

第 1 始動口 33 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、第 1 入球部として機能する。第 1 始動口 33 は、遊技盤 30 の中央下方に設けられている。第 1 始動口 33 は、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。本実施形態では、第 1 始動口 33 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、特図 1 当たり抽選が実行される。特図 1 当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第 2 特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。開閉実行モードは、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とによって構成されている。オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、開閉処理期間は、実際に特別電動役物の開閉処理が実行される期間であり、エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図当たり抽選（特図 1 当たり抽選又は特図 2 当たり抽選）を実行可能とするまでの待機期間である。そして、本実施形態では、特図 1 当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第 2 特別電動役物として可変入賞装置 36 の開閉扉 36b が開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、単に「開閉実行モード」と呼んだり、「大当たりに基づく開閉実行モード」と呼んだりする）が開始される。なお、本実施形態のパチンコ機 10 では、大当たりに基づく開閉実行モードが開始されてから当該開閉実行モードが終了するまでを大当たり遊技状態中であるとして各種の処理を行なう構成とした。なお、変形例として、開閉実行モードのうちの開閉処理期間を大当たり遊技状態中として各種の処理を行なう構成としてもよい。

30

40

【0064】

第 2 始動口 34 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、第 2 入球

50

部として機能する。第2始動口34は、遊技盤30の右側の上下方向における中央に設けられている。第2始動口34は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。第2始動口34には、左右一对の可動片よりなる普通電動役物34aが設けられている。普通電動役物34aが閉鎖状態のときには、遊技球は第2始動口34に入球することはできない。一方、普通電動役物34aが開放状態のときには、遊技球は第2始動口34に入球することができる。本実施形態では、第2始動口34に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、特図2当たり抽選が実行される。特図2当たり抽選の結果、小当たり又は大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（第1特別電動役物又は第2特別電動役物）が開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。開閉実行モードは、先に説明したように、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とによって構成されている。そして、本実施形態では、特図2当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第2特別電動役物としての可変入賞装置36の開閉扉36bが開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。一方、特図2当たり抽選の結果、小当たりに当選すると、第1特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置57の開閉扉57bが開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、「小当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が開始される。

10

【0065】

第1入球部または第2入球部として機能するスルーゲート35は、遊技盤30の右側上方に設けられており、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート35は、普通電動役物34aを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルータイプのゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート35を通過すると、主制御装置60は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、普通電動役物34aは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート35は、遊技球の流下ルートにおいて第2始動口34よりも上流側に配置されているため、スルーゲート35を通過した遊技球は、通過後に遊技領域PAを流下して第2始動口34へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート35に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

20

【0066】

第1入球部または第2入球部として機能する小当たり専用可変入賞装置57は、遊技盤30の右側における遊技球の流下ルートにおいて第2始動口34よりも下流側に設けられている。小当たり専用可変入賞装置57は、第1特別電動役物であり、遊技盤30の背面側へと通じる大入賞口57aを備えるとともに、大入賞口57aを開閉する開閉扉57bを備える。開閉扉57bは、通常は遊技球が大入賞口57aに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置60による内部抽選（当たり抽選）の結果、小当たりに当選した場合には、第1特別電動役物についての開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）が開始され、小当たり専用可変入賞装置57の開閉扉57bは、遊技球が入球可能な開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。本実施形態では、小当たり専用可変入賞装置57の大入賞口57aに遊技球が入球すると、予め定められた賞球数である10個の遊技球が賞球として払出装置71によって払い出される。小当たり専用可変入賞装置57は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

30

40

【0067】

大入賞口57aの内部には、V入賞口59が設けられている。V入賞口59は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、V入賞大当たりに当選（単に「V入賞大当たり当選」とも呼ぶ）となり、V入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。上述したように、本実施形態では、大入賞口57aの内部にV入賞口59が設けられており、大入賞口57aに入球した遊技球がその後に確実にV入賞口59に入球するように構成されている。そして、V入賞口59に遊技球が入球するという条件が成立した場合に、V入賞大当たりに当選となり、第2特別電動役物が開閉動作を実行するV入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。

50

【 0 0 6 8 】

第 1 入球部または第 2 入球部として機能する可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の右側における遊技球の流下ルートにおいて小当たり専用可変入賞装置 5 7 よりも下流側に設けられている。可変入賞装置 3 6 は、第 2 特別電動役物であり、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a を備えるとともに、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b を備える。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入球できない閉鎖状態になっている。V 入賞口 5 9 に遊技球が入球することによって V 入賞大当たりに当選した場合には、第 2 特別電動役物についての開閉実行モード（以下、「V 入賞大当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が開始され、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b は、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球すると、予め定められた賞球数である 1 5 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 によって払い出される。可変入賞装置 3 6 は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

【 0 0 6 9 】

遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、可変入賞装置 3 6、または小当たり専用可変入賞装置 5 7 に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【 0 0 7 0 】

一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a、V 入賞口 5 9、及びアウト口 4 3 のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤 3 0 に形成された個別の開口部を通して遊技盤 3 0 の背面側に誘導され、遊技盤 3 0 の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤 3 0 に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【 0 0 7 1 】

なお、「入球」とは遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域 P A から排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域 P A から排出されることなく遊技領域 P A の流下を継続する態様も含まれる。

【 0 0 7 2 】

特図ユニット 3 7 は、第 1 図柄表示部 3 7 a と、第 2 図柄表示部 3 7 b とを備えている。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b は、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【 0 0 7 3 】

第 1 図柄表示部 3 7 a は第 1 の図柄を表示するための表示部である。第 1 の図柄とは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される特別図柄をいう。第 1 図柄表示部 3 7 a は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、特定変動表示としての第 1 の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 3 7 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 1 の図柄の停止表示を行わせる。

【 0 0 7 4 】

第 2 図柄表示部 3 7 b は第 2 の図柄を表示するための表示部である。第 2 の図柄とは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される特別図柄をいう。第 2 図柄表示部 3 7 b は、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、特定変動表示としての第 2 の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 2 図柄表示部 3 7 b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 2 の図柄の停止表示を行わせる。

【 0 0 7 5 】

第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄、または、第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 1 の変動時間とも呼び、第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 2 の変動時間とも呼ぶ。

【 0 0 7 6 】

特図ユニット 3 7 は、さらに、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第 1 保留表示部 3 7 c と第 2 保留表示部 3 7 d とを備えている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 1 保留表示部 3 7 c は、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口 3 3 の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 2 保留表示部 3 7 d は、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 3 4 の保留個数を表示する。

【 0 0 7 7 】

普図ユニット 3 8 は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット 3 8 は、スルーゲート 3 5 の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示部の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット 3 8 は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【 0 0 7 8 】

ラウンド表示部 3 9 は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、及び、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 3 6 に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉 3 6 b の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 3 9 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【 0 0 7 9 】

なお、特図ユニット 3 7、普図ユニット 3 8、およびラウンド表示部 3 9 は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【 0 0 8 0 】

可変表示ユニット 4 0 は、遊技領域 P A の略中央に配置されている。可変表示ユニット 4 0 は、図柄表示装置 4 1 を備える。図柄表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置 4 1 は、表示制御装置 1 0 0 によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 4 1 は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【 0 0 8 1 】

図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて第 1 図柄表示部 3 7 a が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄（装飾図柄）の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置 4 1 は、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて第 2 図柄表示部 3 7 b が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。さらに、図柄表示装置 4 1 は、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための演出（右打ち報知演出）や、遊技球発射機構

による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための演出（左打ち報知演出）、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることによってV入賞口59に遊技球を入球させることを遊技者に報知するためのV狙い報知演出なども行なう。以下、図柄表示装置41の詳細について説明する。

【0082】

図5は、図柄表示装置41において変動表示される図柄及び表示面41aを示す説明図である。図5(a)は、図柄表示装置41において変動表示される図柄（装飾図柄）を示す説明図である。図5(a)に示すように、図柄表示装置41には、装飾図柄として、数字の1～8を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の1～8を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

10

【0083】

図5(b)は、図柄表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図示するように、表示面41aには、左、中、右の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1～Z3には、図5(a)に示した数字1～8の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図5(b)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の図柄が、有効ラインL1上に停止した状態で表示される。

【0084】

具体的には、第1始動口33又は第2始動口34へ遊技球が入球すると、各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1～Z3に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL1上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL1上に形成される。なお、図柄表示装置41における装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、装飾図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

20

【0085】

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

30

40

【0086】

さらに、図5(b)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aには、第1保留表

50

示領域 D s 1 が表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第 1 始動口 3 3 に入球した遊技球の保留個数は、最大 4 つまでである。

【 0 0 8 7 】

また、図 5 (b) に示すように、表示面 4 1 a には、特図ユニット 3 7 の第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 1 同期表示部 S y n c 1 と、特図ユニット 3 7 の第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 2 同期表示部 S y n c 2 とを備える。具体的には、第 1 図柄表示部 3 7 a が変動表示をしている場合には第 1 同期表示部 S y n c 1 は点滅表示をし、第 1 図柄表示部 3 7 a が停止表示をしている場合には第 1 同期表示部 S y n c 1 は点灯表示をする。また、第 2 図柄表示部 3 7 b が変動表示をしている場合には第 2 同期表示部 S y n c 2 は点滅表示をし、第 2 図柄表示部 3 7 b が停止表示をしている場合には第 2 同期表示部 S y n c 2 は点灯表示をする。

10

【 0 0 8 8 】

なお、本実施形態においては、表示面 4 1 a は、メイン表示領域 M A 、第 1 保留表示領域 D s 1 、第 1 同期表示部 S y n c 1 、および、第 2 同期表示部 S y n c 2 を表示する構成としたが、表示面 4 1 a がこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【 0 0 8 9 】

20

《 1 - 2 》遊技機の電氣的構成：

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

【 0 0 9 0 】

図 6 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 1 0 は、主に、主制御装置 6 0 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを備えている。

【 0 0 9 1 】

主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 6 1 を備えている。主制御基板 6 1 は、複数の機能を有する素子によって構成される M P U 6 2 を備えている。M P U 6 2 は、各種制御プログラムを実行する C P U (図示せず) と、各種制御プログラムや固定値データを記録した R O M 6 3 と、R O M 6 3 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 6 4 とを備えている。M P U 6 2 は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、M P U 6 2 が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。R O M 6 3 や R A M 6 4 に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

30

【 0 0 9 2 】

主制御基板 6 1 には、入力ポート (図示せず) 及び出力ポート (図示せず) がそれぞれ設けられている。主制御基板 6 1 の入力ポートには、払出制御装置 7 0 と、電源装置 8 5 に設けられた停電監視回路 8 6 とが接続されている。主制御基板 6 1 は、停電監視回路 8 6 を介して、電源装置 8 5 から直流安定 2 4 V の電源の供給を受ける。電源装置 8 5 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 6 0 や払出制御装置 7 0 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置 8 5 は、コンデンサ (図示せず) を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ 8 8 (図 3) が O F F にされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

40

【 0 0 9 3 】

また、主制御基板 6 1 の入力ポートには、各種検知センサー 6 7 a ~ 6 7 f が接続されている。具体的には、一般入賞口 3 2 、第 1 始動口 3 3 、第 2 始動口 3 4 、スルーゲート

50

35、可変入賞装置36、V入賞口59などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板61のMPU62は、各種検知センサ67a~67fからの信号に基づいて、遊技領域PAを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート35を通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU62は、第1始動口33及び第2始動口34への遊技球の入球に基づいて特図当たり抽選（特図1当たり抽選又は特図2当たり抽選）を実行するとともに、スルーゲート35への入球に基づいて普通電動役物開放抽選を実行する。

【0094】

主制御基板61の出力ポートには、第1特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置57の開閉扉57bを開閉動作させる第1特別電動役物駆動部57cと、第2特別電動役物としての可変入賞装置36の開閉扉36bを開閉動作させる第2特別電動役物駆動部36cと、普通電動役物34aを開閉動作させる普通電動役物駆動部34bと、メイン表示部45とが接続されている。主制御基板61には各種ドライバ回路が設けられており、MPU62は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【0095】

具体的には、MPU62は、小当たりに基づく開閉実行モードにおいては、小当たり専用可変入賞装置57の開閉扉57bが開閉されるように第1特別電動役物駆動部57cの駆動制御を実行し、大当たりに基づく開閉実行モードにおいては、可変入賞装置36の開閉扉36bが開閉されるように第2特別電動役物駆動部36cの駆動制御を実行する。ここで言う「大当たりに基づく開閉実行モード」は、当たり抽選において大当たり当選した場合に実行する開閉実行モードと、当たり抽選において小当たり当選してV入賞大当たりした場合に実行するV入賞大当たりに基づく開閉実行モードとの双方が該当する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU62は、普通電動役物34aが開放されるように普通電動役物駆動部34bの駆動制御を実行する。各遊技回においては、MPU62は、メイン表示部45における第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bの表示制御を実行する。また、小当たりに基づく開閉実行モードおよび大当たり（V入賞大当たりも含む）に基づく開閉実行モードにおいては、当該開閉実行モードにおいて当たり種別が決定され当該開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部45におけるラウンド表示部39の表示制御を実行する。

【0096】

主制御基板61の出力ポートには、払出制御装置70と、音声発光制御装置90と、外部端子板95とが接続されている。払出制御装置70には、例えば、主制御装置60から入賞判定結果に基づいて識別情報としての賞球コマンドが送信される。主制御装置60が識別情報としての賞球コマンドを送信する際には、主制御基板61のMPU62は、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gを参照する。具体的には、一般入賞口32への入球を特定した場合には1個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、第1始動口33への入球を特定した場合には3個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、第2始動口34への入球を特定した場合には3個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、小当たり専用可変入賞装置57の大入賞口57a又は可変入賞装置36の大入賞口36aへの遊技球の入球を特定した場合には予め定められた賞球数の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信される。この識別情報としての賞球コマンドを送信する処理が識別情報出力処理として実行される。払出制御装置70は、主制御装置60から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装71を制御して賞球の払出を行う。

【0097】

払出制御装置70には、発射制御装置80が接続されている。発射制御装置80は、遊技球発射機構81の発射制御を行う。遊技球発射機構81は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置80には、操作ハンドル25と、遊技球発射ボタン26とが接続されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 8 】

外部端子板 9 5 には、一の入力側コネクタと複数の出力側コネクタが設けられている。外部端子板 9 5 は、入力側コネクタを介して主制御装置 6 0 から入力信号を受信し、受信した入力信号に基づいて、各種の信号を各出力側コネクタからデータ表示器 9 や遊技ホール側の管理制御装置（図示せず）に対して出力する。

【 0 0 9 9 】

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

10

【 0 1 0 0 】

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

【 0 1 0 1 】

表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間（確定時間）は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明した。

20

【 0 1 0 2 】

図 7 は、特図当たり抽選や普通電動役物開放抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 6 2 が当たり抽選、メイン表示部 4 5 の表示の設定、及び、図柄表示装置 4 1 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、特図当たり抽選（特図 1 当たり抽選又は特図 2 当たり抽選）には当たり乱数カウンタ C 1 が用いられる。大当たり当選、または小当たり当選して V 入賞口 5 9 に遊技球が入球することによって V 入賞大当たり当選した時において発生するラウンド遊技の回数等を定める当たり種別を振り分ける際には当たり種別カウンタ C 2 が用いられる。図柄表示装置 4 1 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C 3 が用いられる。

30

【 0 1 0 3 】

当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定には乱数初期値カウンタ C I N I が用いられる。また、メイン表示部 4 5 の第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b、並びに図柄表示装置 4 1 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ C S が用いられる。さらに、第 2 始動口 3 4 の普通電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C 4 が用いられる。

40

【 0 1 0 4 】

各カウンタ C 1 ~ C 4、C I N I、C S は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が RAM 6 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 6 4 a に適宜記憶される。

【 0 1 0 5 】

RAM 6 4 には、保留情報記憶エリア 6 4 b と、判定処理実行エリア 6 4 c とが設けら

50

れている。保留情報記憶エリア 6 4 b には、第 1 保留エリア R a と第 2 保留エリア R b とが設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶される。第 1 保留エリア R a には、第 1 始動口 3 3 に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した 4 個のエリア、すなわち、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、および第 4 エリアが設けられている。第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報（以下、特図 1 保留とも呼ぶ）として、第 1 ～ 第 4 エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第 1 ～ 第 4 エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第 1 エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

10

【 0 1 0 6 】

また、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶される。第 2 保留エリア R b には、第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した 4 個のエリア、すなわち、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、および第 4 エリアが設けられている。第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報（以下、特図 2 保留とも呼ぶ）として、第 1 ～ 第 4 エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第 1 ～ 第 4 エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第 1 エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

20

【 0 1 0 7 】

当たり乱数カウンタ C 1 の詳細について説明する。当たり乱数カウンタ C 1 は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば、0 ～ 1 1 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。また、当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周すると、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値が当該当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ～ 1 1 9 9 ）。

30

【 0 1 0 8 】

当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。

【 0 1 0 9 】

第 1 保留エリア R a に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動し、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たり当選または小当たり当選となるか否かが判定される。また、第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動し、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たり当選または小当たり当選となるか否かが判定される。

40

【 0 1 1 0 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、第 1 保留エリア R a に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動する。具体的には、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア 6 4 c に移動させ、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。デー

50

タのシフトは、第 1 ～ 第 4 エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【 0 1 1 1 】

また、第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動する。具体的には、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア 6 4 c に移動させ、第 2 保留エリア R b の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第 1 ～ 第 4 エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

10

【 0 1 1 2 】

そして、第 2 保留エリア R b に当たり乱数カウンタ C 1 の値が記憶されている場合には、第 1 保留エリア R a に当たり乱数カウンタ C 1 の値が記憶されているか否かにかかわらず、第 2 保留エリア R b に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値を、判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動する対象とする。これにより、第 1 保留エリア R a 及び第 2 保留エリア R b の両方に当たり乱数カウンタ C 1 の値が記憶されている場合には、第 2 始動口 3 4 に対応した第 2 保留エリア R b に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値が優先される。すなわち、本実施形態では、第 1 保留エリア R a 及び第 2 保留エリア R b の両方に当たり乱数カウンタ C 1 の値が記憶されている場合には、第 2 始動口 3 4 に対応した第 2 保留エリア R b に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値が優先され、第 2 保留エリア R b に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値の中では、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア 6 4 c に移動させ、第 2 保留エリア R b の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第 2 保留エリア R b に当たり乱数カウンタ C 1 の値が記憶されていない場合には、第 1 保留エリア R a に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値の中では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア 6 4 c に移動させ、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。

20

30

【 0 1 1 3 】

なお、上述した説明では、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値がどのような順序で判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタ C 1 の値に限るものではなく、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 以外のカウンタ（当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C 5）の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動される。

【 0 1 1 4 】

なお、第 1 保留エリア R a には保留個数記憶エリアが設けられている。第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球する毎に第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアに格納された値が値 1 だけ加算され、上記第 1 保留エリア R a についてのデータをシフトさせる処理が行われる毎に第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアに格納された値が値 1 だけ減算される。なお、第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアに格納された値は最大値である値 4 を超えることのないように制限されている。この結果、第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアには、第 1 保留エリア R a に記憶された保留情報の最新の個数が記憶される。また、同様に、第 2 保留エリア R b には保留個数記憶エリアが設けられている。第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球する毎に第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された値が値 1 だけ加算され、上記第 2 保留エリア R b についてのデータをシフトさせる処理が行われる毎に第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された値が値 1 だけ減算される。なお、第

40

50

2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された値は最大値である値 4 を超えることのないように制限されている。この結果、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアには、第 2 保留エリア R b に記憶された保留情報の最新の個数が記憶される。

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで取得情報記憶部としての保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで取得情報記憶部としての保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。

【 0 1 1 7 】

上述したように、M P U 6 2 は、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たり又は小当たりである場合には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて当たり種別を判定する。さらに、M P U 6 2 は、これらの当たり乱数カウンタ C 1 の値及び当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、R O M 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【 0 1 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

リーチ乱数カウンタ C 3 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。第 1 保留エリア R a に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第 2 保留エリア R b に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選となり、大当たりに基づく開閉実行モードまたは小当たりに基づく開閉実行モードに移行する場合には、M P U 6 2 は、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【 0 1 2 0 】

リーチとは、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図 5 (b) の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において、最初に図柄列 Z 1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 3 において Z 1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、小当た

10

20

30

40

50

りが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

【 0 1 2 1 】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画像において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

10

【 0 1 2 2 】

リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの 3 種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度（信頼度）が高いリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行される。

【 0 1 2 3 】

次に、変動種別カウンタ C S の詳細について説明する。変動種別カウンタ C S は、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間と、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間とを、M P U 6 2 において決定する際に用いられる。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

20

【 0 1 2 4 】

変動種別カウンタ C S は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。第 1 保留エリア R a に記憶された変動種別カウンタ C S の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、第 1 図柄表示部 3 7 a における変動表示の開始時及び図柄表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第 2 保留エリア R b に記憶された変動種別カウンタ C S の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示の開始時及び図柄表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間の決定に際しては、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容（すなわちリーチの種類）を特定できる。

30

【 0 1 2 5 】

次に、電動役物開放カウンタ C 4 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 4 6 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球したタイミングで R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d に記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている電動役物開放カウンタ C 4 の値が電役実行エリア 6 4 e に移動した後、電役実行エリア 6 4 e において電動役物開放カウンタ C 4 の値を用いて普通電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア 6 4 e において、R O M 6 3 の役物抽選用テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタ C 4 の値とが照合され、普通電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かが決定される。

40

【 0 1 2 6 】

なお、取得された当たり乱数カウンタ C 1 の値、当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ

50

乱数カウンタ C 3 の値、変動種別カウンタ C 5、および電動役物開放カウンタ C 4 の値の内の少なくとも一つが本発明における特別乱数情報に相当する。また、第 1 保留エリア R a および第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値、当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値、および変動種別カウンタ C 5 の値の内の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【0127】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタ C 1 に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタ C 1 と照合するためのテーブルデータである。本実施形態においては、パチンコ機 10 は、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア 64 b の第 1 保留エリア R a に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 と照合するための当否テーブルと、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア 64 b の第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機 10 は、前者の当否テーブル、すなわち特図 1 当たり抽選用の当否テーブルと、後者の当否テーブル、すなわち特図 2 当たり抽選用の当否テーブルとを、ROM 63 の当否テーブル記憶エリア 63 a に記憶している。

10

【0128】

図 8 は、特図 1 当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図 8 (a) は特図 1 当たり抽選用の当否テーブルを示し、図 8 (b) は特図 2 当たり抽選用の当否テーブルを示している。

20

【0129】

図 8 (a) に示すように、特図 1 当たり抽選用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 19 の 20 個の値が設定されている。そして、0 ~ 3979 の 3980 個の値のうち、0 ~ 19 の 20 個の値以外の値 (20 ~ 3979) が外れである。すなわち、特図 1 当たり抽選用の当否テーブルによれば、3980 個のうちの 20 個が出現する確率、すなわち $1 / 199$ となるように、大当たりの当選確率が設定されている。「大当たり」とは、第 2 特別電動役物である可変入賞装置 36 の開閉扉 36 b の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機となる当否結果である。

【0130】

図 8 (b) に示すように、特図 2 当たり抽選用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 19 の 20 個の値が設定されている。また、特図 2 当たり抽選用の当否テーブルには、小当たりとなる当たり乱数カウンタ C 1 の値として、20 ~ 309 の 290 個の値が設定されている。そして、0 ~ 3979 の 3980 個の値のうち、0 ~ 309 の 310 個の値以外の値 (310 ~ 3979) が外れである。すなわち、特図 2 当たり抽選用の当否テーブルによれば、3980 個のうちの 20 個が出現する確率、すなわち、 $1 / 199$ となるように大当たりの当選確率が設定され、3980 個のうちの 290 個が出現する確率、すなわち、 $29 / 398$ となるように小当たりの当選確率が設定されている。

30

【0131】

「小当たり」とは、第 1 特別電動役物である小当たり専用可変入賞装置 57 の開閉扉 57 b の開閉が実行される小当たりに基づく開閉実行モードへの移行契機となる当否結果である。本実施形態では、小当たりに基づく開閉実行モードにおける開放状態となる回数 (ラウンド回数) は 1 回に限定されており、その 1 回の開閉扉 57 b の開放時間は、例えば 1 . 8 秒である。なお、変形例として、開閉扉 57 b の開閉が実行されるモードにおける開放状態となる回数は、1 回に換えて、2 回以上としてもよい。小当たりの際の小当たり専用可変入賞装置 57 の 1 回の開閉扉 57 b の開放時間は、1 . 8 秒に換えて 2 . 2 秒等の他の時間としてもよい。

40

【0132】

「外れ」は、可変入賞装置 36 の開閉扉 36 b の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機、および小当たり専用可変入賞装置 57 の開閉扉 57 b の開閉が実行される小当

50

たりに基づく開閉実行モードへの移行契機のいずれにもならない当否結果である。

【 0 1 3 3 】

図 8 (a) の特図 1 当たり抽選用の当否テーブルと図 8 (b) の特図 2 当たり抽選用の当否テーブルとを比較すると、図 8 (b) の特図 2 当たり抽選用の当否テーブルの方が、小当たりに当選する確率がある分だけ、図 8 (a) の特図 1 当たり抽選用の当否テーブルよりも遊技者にとっての有利性が高いものとなっている。なお、特図 2 当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定される小当たりの当選確率は、 $29 / 398$ に限る必要はなく、他の値としてもよい。取得された特別乱数情報としての当たり乱数カウンタ C 1 の値が図 8 の特図 2 当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定されている大当たり当選となる値と一致することが、特定条件を満たすことに相当する。取得された特別乱数情報としての当たり乱数カウンタ C 1 の値が図 8 (b) に示す特図 2 当たり抽選用の当否テーブルにおいて小当たり当選として設定されている数値範囲と一致することが、特別乱数情報が特定他条件を満たすことに該当する

10

【 0 1 3 4 】

次に、当たり種別について説明する。パチンコ機 1 0 には、複数種類の当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の 2 つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の当たりを設定することができる。

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様

(2) 開閉実行モード終了後の第 2 始動口 3 4 の普通電動役物 3 4 a のサポートモード

【 0 1 3 5 】

パチンコ機 1 0 には、上記の (1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 3 6 への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 3 6 b の開閉が 1 又は複数回 (例えば 1 6 回) 行われるとともに、1 回の開放は 3 0 s e c が経過するまで又は開閉扉 3 6 b への入球個数が 1 0 個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 3 6 b の開閉が 2 回行われるとともに、1 回の開放は 0 . 2 s e c が経過するまで又は開閉扉 3 6 b への入球個数が 6 個となるまで継続するよう設定可能である。

20

30

【 0 1 3 6 】

遊技者により操作ハンドル 2 5 が操作されている場合、0 . 6 s e c に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に向けて発射されるように遊技球発射機構 8 1 が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1 回の開閉扉 3 6 b の開放時間は 0 . 2 s e c である。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも 1 回の開閉扉 3 6 b の開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【 0 1 3 7 】

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

40

【 0 1 3 8 】

パチンコ機 1 0 には、上記の (2) 開閉実行モード終了後の第 2 始動口 3 4 の普通電動役物 3 4 a のサポートモードの態様として、遊技領域 P A に対して同様の態様で遊技球の

50

発射が継続されている状況で比較した場合に、第2始動口34の普通電動役物34aが単位時間当たりには開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【0139】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC4を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に普通電動役物34aの1回の開放時間が長く設定されていてもよい。

10

【0140】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に普通電動役物34aが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、普通電動役物34aの1回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり普通電動役物34aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

20

【0141】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2始動口34への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別乱数情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。なお、本実施形態のパチンコ機10は、いわゆる一種二種混合機であり、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードを、当たり抽選における当選確率を高くする高確率モードに移行させる構成を採用していない。

【0142】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりとなった場合には、当たり種別カウンタC2を用いて、当たり種別を振り分ける。当たり種別カウンタC2の値に対応する当たり種別の振り分けは、ROM63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルとして記憶されている。

30

【0143】

図9は、特図2小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。特図2小当たり用の振分テーブルは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選で小当たりに当選した際に参照される。なお、本実施形態では、特図1当たり抽選の抽選結果には小当たりが存在しないことから、特図1小当たり用の振分テーブルは用意されていない。

【0144】

図9に示すように、特図2小当たり用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選で小当たりに当選した際の当たり種別として、「1R小当たり」が設定されている。具体的には、「0～99」の当たり種別カウンタC2の値のうちの全てが1R小当たりに対応している。

40

【0145】

小当たりは、小当たりに基づく開閉実行モードにおける小当たり専用可変入賞装置57の開閉扉57bの開閉制御の態様が高頻度入賞モードとなる当否結果である。1R小当たりは、小当たりに基づく開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が1回(1ラウンド)となっている。なお、小当たりに基づく開閉実行モードの開閉制御の対象は、第1特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置57の開閉扉57bである。変形例として、小当たりに基づく開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開

50

閉扉 3 6 b の開放回数は、1 回 (1 ラウンド) に換えて、2 回以上としてもよい。

【 0 1 4 6 】

本実施形態では、特図 2 当たり抽選で小当たりに当選し、その後に V 入賞口 5 9 に遊技球が入球することによって V 入賞大当たりに当選した場合にも、小当たりに当選した際に取得された当たり種別カウンタ C 2 を用いて、当たり種別を振り分ける。当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する当たり種別の振り分けは、ROM 6 3 の振分テーブル記憶エリア 6 3 b に振分テーブルとして記憶されている。

【 0 1 4 7 】

図 1 0 は、大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図 1 0 (a) は特図 1 大当たり用の振分テーブルを示し、図 1 0 (b) は特図 2 大当たり用の振分テーブルを示している。特図 1 大当たり用の振分テーブルは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりに当選した際に参照される。特図 2 大当たり用の振分テーブルは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選で大当たりに当選した際、または、当該特図 2 当たり抽選で小当たりに当選し、その後に V 入賞口 5 9 に遊技球が入球することによって V 入賞大当たりに当選した際に参照される。

10

【 0 1 4 8 】

図 1 0 (a) に示すように、特図 1 大当たり用の振分テーブルには、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりに当選した際の当たり種別として、「8 R 大当たり A」と「8 R 大当たり B」とが設定されている。具体的には、「0 ~ 9 9」の当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、0 ~ 4 9 の 5 0 個の値が「8 R 大当たり A」であり、0 ~ 4 9 の 5 0 個の値以外の値 (5 0 ~ 9 9) が「8 R 大当たり B」である。これによって、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選において大当たりに当選した場合のうち、1 / 2 の確率で 8 R 大当たり A に当選し、残りの 1 / 2 の確率で 8 R 大当たり B に当選する。

20

【 0 1 4 9 】

「大当たり」は、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、当該開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなり得る当否結果である。「8 R 大当たり」は、当該開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数が 8 回 (8 ラウンド) となっている。「8 R 大当たり」に続く「A」は、当該開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって高サポ状態に遊技状態が移行することを示す。なお、この場合の高サポ状態が継続する遊技回の実行回数は規定回数である 2 0 回までに制限されている。「8 R 大当たり」に続く「B」は、当該開閉実行モード終了後にサポートモードは高頻度サポートモードに移行せずに低サポ状態に遊技状態が維持されることを示す。当該開閉実行モードの開閉制御の対象は、第 2 特別電動役物である。

30

【 0 1 5 0 】

図 1 0 (b) に示すように、特図 2 大当たり用の振分テーブルには、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選で大当たりに当選した際、または、当該特図 2 当たり抽選で小当たりに当選し、その後に V 入賞口 5 9 に遊技球が入球することによって V 入賞大当たりに当選した際の当たり種別として、「1 5 R 大当たり A」が設定されている。具体的には、「0 ~ 9 9」の当たり種別カウンタ C 2 の値のうちの全てが「1 5 R 大当たり A」である。これによって、2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選で大当たりに当選した際、または、当該特図 2 当たり抽選で小当たりに当選し、その後に V 入賞口 5 9 に遊技球が入球することによって V 入賞大当たりに当選した際には、1 0 0 % の確率で、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、その開閉扉 3 6 b の開放回数が 1 5 回 (1 5 ラウンド) となり、当該開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって高サポ状態に遊技状態が移行する。なお、この場合の高サポ状態が継続する遊技回の実行回数は規定回数である 2 0 回までに制限されている。当該開閉実行モードの開閉制御の対象は、第 2 特別電動役物である。

40

50

【 0 1 5 1 】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たりして V 入賞大当たりとなった場合も含む）とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。すなわち、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たりして V 入賞大当たりとなった場合も含む）の方が、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合よりも、高サポ状態への移行が可能となる大当たり A となる確率が高く、かつラウンド数が多くなり、遊技者にとっての有利性が高いものとなっている。

10

【 0 1 5 2 】

なお、本実施形態では、図 1 0 (a) の特図 1 大当たり用の振分テーブルにおいて、上述したように、大当たりの種別として、8 R 大当たり A、8 R 大当たり B の 2 種類が設定されているが、2 種類に限る必要はなく、例えば 4 R 大当たり A を含む 3 種類としてもよいし、4 種類や、5 種類以上の数としてもよい。さらに、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数は、8 R に限る必要はなく、他の回数としてもよい。また、図 1 0 (b) の特図 2 大当たり用の振分テーブルにおいても、同様に、振り分ける種類の数を変形してもよく、また、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数について 1 5 R に換えて、他の回数としてもよい。要は、特図 2 当たり抽選で大当たりに当選した際または小当たりに当選して V 入賞大当たりに当選した際の方が、特図 1 当たり抽選で大当たりに当選した際よりも遊技者にとっての有利性が高いものであれば、特図 1 大当たり用の振分テーブルおよび特図 2 大当たり用の振分テーブルにおける振り分ける種類の数や、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数、開閉実行モード終了後の遊技状態はいずれであってもよい。

20

【 0 1 5 3 】

上述のように、M P U 6 2 は、実行エリア A E に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリア A E に記憶されている当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、M P U 6 2 は、これらの当たり乱数カウンタ C 1 の値及び当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、R O M 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

30

【 0 1 5 4 】

図 1 1 は、普通電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（普通電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【 0 1 5 5 】

図 1 1 (a) は、低頻度サポートモード時に用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図 1 1 (a) に示すように、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0 ~ 1 の 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 2 ~ 4 6 5 の 4 6 4 個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 3 5 を通過し普通電動役物開放抽選が実行された場合には、1 / 2 3 3 の確率で電役短開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、低頻度サポートモード時に電役短開放に当選したこととなった場合には、普通電動役物 3 4 a が 1 回開放し、その開放時間は 0 . 6 秒である。

40

【 0 1 5 6 】

図 1 1 (b) は、高頻度サポートモード時に用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図 1 1 (b) に示すように、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役長開放に当選したこ

50

ととなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0 ~ 4 6 1 の 4 6 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 4 6 2 ~ 4 6 5 の 4 個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 3 5 を通過し普通電動役物開放抽選が実行された場合には、2 3 1 / 2 3 3 の確率で電役長開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、高頻度サポートモード時に電役長開放に当選したこととなった場合には、普通電動役物 3 4 a が 1 回開放し、その開放時間は 5 . 0 秒である。

【 0 1 5 7 】

このように、普通電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。この結果、高頻度サポートモード時には、第 2 始動口 3 4 に向かって流下した遊技球は、1 0 0 % の確率に近い確率で第 2 始動口 3 4 に入球することになる。なお、電役短開放に当選した場合、電役長開放に当選した場合の各開放時間は、上記の例に限る必要はなく、他の時間としてもよい。

10

【 0 1 5 8 】

《 1 - 3 》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

次に、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成について説明する。

【 0 1 5 9 】

図 1 2 は、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 8 5 (図 6) 等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置 9 0 に設けられた音声発光制御基板 9 1 には、M P U 9 2 が搭載されている。M P U 9 2 は、C P U 、R O M 9 3 、R A M 9 4 、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

20

【 0 1 6 0 】

R O M 9 3 には、M P U 9 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、R O M 9 3 のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a 、変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b 等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【 0 1 6 1 】

R A M 9 4 は、R O M 9 3 内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、R A M 9 4 のエリアの一部には、記憶部として機能する各種フラグ記憶エリア 9 4 a 、記憶部として機能する各種カウンタエリア 9 4 b 、記憶部として機能する抽選用カウンタエリア 9 4 c 等が設けられている。なお、M P U 9 2 に対して R O M 9 3 及び R A M 9 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

30

【 0 1 6 2 】

M P U 9 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 9 2 の入力側には、主制御装置 6 0 と演出操作ボタン 2 4 が接続されている。主制御装置 6 0 からは、各種コマンドを受信する。M P U 9 2 の出力側には、スピーカー 4 6 や各種ランプ 4 7 が接続されているとともに、表示制御装置 1 0 0 が接続されている。

40

【 0 1 6 3 】

表示制御装置 1 0 0 に設けられた表示制御基板 1 0 1 には、プログラム R O M 1 0 3 及びワーク R A M 1 0 4 が複合的にチップ化された素子である M P U 1 0 2 と、ビデオディスプレイプロセッサ (V D P) 1 0 5 と、キャラクタ R O M 1 0 6 と、ビデオ R A M 1 0 7 とが搭載されている。なお、M P U 1 0 2 に対してプログラム R O M 1 0 3 及びワーク R A M 1 0 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【 0 1 6 4 】

M P U 1 0 2 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、V D P 1 0 5 の制御 (具体的には V

50

D P 1 0 5 に対する内部コマンドの生成) を実施する。

【 0 1 6 5 】

プログラム R O M 1 0 3 は、M P U 1 0 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の J P E G 形式画像データも併せて記憶されている。

【 0 1 6 6 】

ワーク R A M 1 0 4 は、M P U 1 0 2 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【 0 1 6 7 】

V D P 1 0 5 は、一種の描画回路であり、図柄表示装置 4 1 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。V D P 1 0 5 は、I C チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。V D P 1 0 5 は、M P U 1 0 2、ビデオ R A M 1 0 7 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M 1 0 7 に記憶させる画像データを、キャラクタ R O M 1 0 6 から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 4 1 に表示させる。

10

【 0 1 6 8 】

キャラクタ R O M 1 0 6 は、図柄表示装置 4 1 に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ R O M 1 0 6 には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタ R O M 1 0 6 を複数設け、各キャラクタ R O M 1 0 6 に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラム R O M 1 0 3 に記憶した背景画像用の J P E G 形式画像データをキャラクタ R O M 1 0 6 に記憶する構成とすることも可能である。

20

【 0 1 6 9 】

ビデオ R A M 1 0 7 は、図柄表示装置 4 1 に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ R A M 1 0 7 の内容を書き替えることにより図柄表示装置 4 1 の表示内容が変更される。

【 0 1 7 0 】

30

音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 が、遊技の進行に対応させて、表示制御装置 1 0 0 に向けて識別情報としてのコマンド (演出コマンド) を送信する。この識別情報としての演出コマンドを送信する処理が識別情報出力処理として実行される。表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 は、音声発光制御装置 9 0 から演出コマンドを受信すると、当該演出コマンドに規定されている演出内容に応じて、使用する表示データテーブルをワーク R A M 1 0 4 から選定して、選定した表示データテーブルをワーク R A M 1 0 4 内の表示データテーブルバッファに格納する共に、表示データテーブルにおける現在の実行位置を把握するためのポインタを初期位置を示す「 0 」に設定する。そして、1 フレーム分の描画処理が完了する度にポインタを 1 加算することで更新して、表示データテーブルにおいてポインタが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像データの種類や、画像データの表示位置、画像データの拡大縮小率等 (描画リスト) を更新して、その更新した描画リストを V D P 1 0 5 に対して送信する。

40

【 0 1 7 1 】

V D P 1 0 5 は、描画リストを受信すると、受信した描画リストに基づいてキャラクタ R O M 1 0 6 から画像データを読み出し、その読み出した画像データを描画リストに基づく位置や表示方法で 1 フレーム分の画像を描画して、ビデオ R A M 1 0 7 内の第 1 フレームバッファ 1 0 7 a および第 2 フレームバッファ 1 0 7 b のいずれか一方のフレームバッファに上記描画した画像を展開するとともに、他方のフレームバッファにおいて先に展開された 1 フレーム分の画像を図柄表示装置 4 1 へ出力することによって、図柄表示装置 4 1 に画像を表示させる。V D P 1 0 5 は、この 1 フレーム分の画像の描画処理と 1 フレーム

50

ム分の画像の表示処理とを、図柄表示装置 4 1 における 1 フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、約 20 ミリ秒。以下、「20 ミリ秒」と表現する）の中で並列処理する。

【0172】

VDP 105 は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に、表示制御装置 100 の MPU 102 に対して垂直同期割込信号（以下、「V 割込信号」と呼ぶ）を送信する。MPU 102 は、この V 割込信号を検出する度に、V 割込処理を実行し、VDP 105 に対して、次の 1 フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、VDP 105 は、次の 1 フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を図柄表示装置 4 1 に表示させる表示処理を実行する。

【0173】

このように、表示制御装置 100 の MPU 102 は、VDP 105 からの V 割込信号に伴って V 割込処理を実行し、VDP 105 に対して描画指示を行うので、VDP 105 は、画像の描画処理および表示処理間隔（20 ミリ秒）毎に、画像の描画指示を MPU 102 より受け取ることができる。よって、VDP 105 では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ 107a, 107b に、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【0174】

上記のようにして、表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から各種演出に対応するコマンド（演出コマンド）を受信した後、音声発光制御装置 90 とは独立して、演出コマンドに対応する識別情報としての画像を図柄表示装置 4 1 に表示することが可能となる。

【0175】

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

【0176】

本実施形態のパチンコ機 10 では、音声発光制御装置 90 から各種演出に対応するコマンド（演出コマンド）を受信した表示制御装置 100 が、図柄表示装置 4 1 の表示面 41a に、変動・停止する図柄列 Z1 ~ Z3 と、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出と、図柄列 Z1 ~ Z3 の背面側（後ろ側）にあらわれる背景画像とをそれぞれ必要に応じて表示する処理を行っている。

【0177】

図柄列 Z1 ~ Z3 は、図 5 を用いて先に説明したものである。具体的には、図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 60 による当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L1 上に形成される。例えば、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たり当選し、振り分けられた当たり種別が 8 R 大当たり A である場合には、7 を除いた奇数図柄並び（111、333、または 555）が有効ライン L1 上に形成される。例えば、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たり当選し、振り分けられた当たり種別が 8 R 大当たり B である場合には、8 を除いた偶数図柄並び（222、444、666）が有効ライン L1 上に形成される。第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選で大当たりまたは小当たり当選し、振り分けられた当たり種別が 15 R 大当たり A である場合には、7 図柄並び（777）が有効ライン L1 上に形成される。第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選で小当たり当選し、振り分けられた当たり種別が 15 R 大当たり A である場合には、8 図柄並び（888）が有効ライン L1 上に形成される。なお、これは一例であり、他の同一図柄の並び（組み合わせ）としてもよい。さらに、同一図柄

10

20

30

40

50

の並びに換えて、他の特定の規則（例えば、連番）に則った図柄の組み合わせとしてもよい。

【0178】

次に、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出について説明する。本実施形態のパチンコ機10では、先に説明したように、リーチの種別として、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとが用意されている。

【0179】

本実施形態では、ノーマルリーチは、図柄表示装置41に表示される画面演出の切り替えを伴わないリーチである。3つの図柄列Z1～Z3のうちの2つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生し、3つ目の図柄がそれまでよりもスピードを落として変動し、3つ目の図柄が停止する直前ではさらにスピードが落ちる。この結果、そのまま停止して大当たりになるのではないかと期待感を遊技者に対して抱かせることができる。ノーマルリーチの演出中にスーパーリーチやスペシャルリーチに変化したり、図柄が揃わない外れの状態でいったん停止した後に再始動し、リーチに再度、突入することもある。

10

【0180】

スーパーリーチまたはスペシャルリーチは、図柄表示装置41に表示される画面演出の切り替えを伴うリーチである。スーパーリーチまたはスペシャルリーチの際には、ノーマルリーチと同様に、3つの図柄列Z1～Z3のうちの2つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生してから、画面演出が変わる。このときの画面演出は、予め用意された戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される。詳しくは、上記主人公としての戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）と、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかを告知する結果告知演出とによって、画面演出は構成される。戦士キャラクターとは、戦闘を行うことのできるキャラクターである。キャラクターとは、小説、漫画、ゲームなどの作品に登場する人物や動物などのことである。なお、キャラクターは、生物のみならず無機物（ロボットや、自動車、戦艦等）までも含むものとしてもよい。さらに、キャラクターは、主体的思考に基づいて行動していると判断されればよく、擬人化を用いることにより概念的なもの（国家、都道府県、地域、領土、藩）なども含むものとしてもよい。

20

【0181】

バトル演出は、遊技者に有利な結果（例えば、当たり抽選において大当たりに当選）と不利な結果（例えば、当たり抽選において外れ）のうちのいずれの結果となるかを遊技者に対して告知する前の演出であり、有利、不利のいずれの結果となるかを遊技者に対して示唆する演出（示唆演出）である。結果告知演出は、遊技者に有利な結果と不利な結果のうちのいずれの結果となったかを、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかによって告知する演出である。結果告知演出の終了後に、各図柄列Z1～Z3が停止した図柄の並びが表示される。

30

【0182】

上記スペシャルリーチまたはスーパーリーチの際に実行される画面演出は、先に説明した動画像を表示するものであるが、当該動画像に伴った音声や光をスピーカ46や各種ランプ47に出力させるように構成してもよい。

40

【0183】

背景画像について、次に説明する。背景画像は、図柄列Z1～Z3の特定の変動表示中（例えばスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出等に係る変動表示中）にあらわれ得る変動背景と、図柄列Z1～Z3の変動表示中だけでなく変動停止後にもあらわれ得る状態背景とに分類される。

【0184】

変動背景は、具体的には、例えば、2つが同じ図柄で停止したリーチ状態から切り替わった上記スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出等の全画面動画演出として図柄列Z1～Z3の背面側（かつ上記状態背景よりも前面のレイヤー）にあらわれ得る特有の背景演出である。

50

【 0 1 8 5 】

状態背景は、遊技状態に対応した特有の背景演出であり、変動表示中及び変動停止後の図柄列 Z 1 ~ Z 3 の背面側（後ろ側）にあらわれる。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、複数の演出モードが用意されており、各演出モードに対応した状態背景として、先に説明した戦士キャラクターが登場するストーリー性のある動画像が用意されている。本実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技状態が遷移するに伴って、演出モードが切り替わるように構成されている。具体的には、サポートモードが低頻度サポートモードである低サボ状態（通常状態とも呼ぶ）では、通常時演出モードが設定され、例えば、先に説明した戦士キャラクターとしての美少女キャラクターがゆっくりと歩く様子が示される状態背景が図柄表示装置 4 1 に表示される。サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行して遊技状態が高サボ状態に切り替わった場合には、ラッシュ時演出モードが設定され、例えば、美少女キャラクターが全速力で走る様子が示される状態背景が図柄表示装置 4 1 に表示される。なお、通常時演出モードで表示される状態背景は、特図 1 当たり抽選に基づく変動表示が実行され得る状態を識別可能な背景画像である。ラッシュ時演出モードにおいて表示される状態背景は、特図 2 当たり抽選に基づく変動表示が実行され得る状態を識別可能な識別情報として機能する高サボ状態中の状態背景である。

10

【 0 1 8 6 】

また、高サボ状態の終了時には、ラッシュ時演出モードによる状態背景の表示が停止され、引き続き、ラッシュ時演出モードによる状態背景とは相違する状態背景が表示される。当該状態背景としては、先に説明した通常状態時の状態背景、具体的には、例えば、戦士キャラクターとしての美少女キャラクターがゆっくりと歩く様子が示される状態背景であってもよいし、当該通常状態時の状態背景とは異なる固有の状態背景であってもよい。当該固有の状態背景としては、例えば、戦士キャラクターとしての美少女キャラクターが膝をついて落胆した状態から立ち上がる復活の様子が示される動画像であってもよい。当該固有の状態背景は、高サボ状態の終了時に特 2 残保留がある場合に選択され得る構成としてもよいし、保留の有無にかかわらず選択されてもよい。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、当該固有の状態背景は、当該特 2 残保留に係る変動表示が終了するまで継続して表示される構成とした。このため、高サボ状態の終了時に特 2 残保留がある場合に実行される特 2 残保留に基づく変動表示は、高サボ状態の終了時に表示された固有の状態背景の下で表示されることになる。

20

30

【 0 1 8 7 】

上記の各種背景画像は、最初から最後まで途切れることなく継続して表示される構成としてもよいし、途中で表示が一時的に中断し、その後に表示が復帰する構成としてもよい。例えば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となる変動において、変動表示中の図柄列 Z 1 ~ Z 3 の背面側（後ろ側）に状態背景が表示される場合を考えて見る。この場合には、大当たり当選に係る遊技回において、状態背景を変動開始時から変動停止時まで途中で中断することなく継続して表示する構成であってもよいし、変動開始時から変動停止時までの途中で、例えばスーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の変動背景等が差し込まれることにより、状態背景の表示が一時的に中断し、その後には状態背景の表示が復帰する構成としてもよい。当たり抽選の当否結果が外れである場合にも、同様に、変動開始時から変動停止時までの途中で、例えばスーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の変動背景等が差し込まれることにより、状態背景の表示が一時的に中断し、その後には状態背景の表示が復帰する構成としてもよい。要は、変動停止後に状態背景の表示が復帰する構成であれば、変動開始時から変動停止時までの間に表示が途切れる構成であってもよい。

40

【 0 1 8 8 】

上記の各種背景画像は、先に説明した動画像を表示するものであるが、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー 4 6 や各種ランプ 4 7 に出力させるように構成してもよい。

【 0 1 8 9 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、表示制御装置 1 0 0 が、図柄表示装置 4 1 の

50

表示面 4 1 a に、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の画面演出と、当該画面演出の背面側（後ろ側）にあらわれる、当該画面演出に対応した大当たり遊技中の背景画像と、をそれぞれ必要に応じて表示する処理を行っている。

【0190】

《1-4》外部端子板の構成：

図 1 3 は、外部端子板 9 5 及びデータ表示器 9 を示すブロック図である。外部端子板 9 5 には、一の入力側コネクタ 9 5 a と複数の出力側コネクタ 9 5 b が設けられている。外部端子板 9 5 は、主制御装置 6 0 が出力する信号（外端出力用信号）を入力側コネクタ 9 5 a を介して受信し、受信した信号に基づいて、各種の信号を各出力側コネクタ 9 5 b からデータ表示器 9 や遊技ホール側の管理制御装置（図示せず）に対して出力する。

10

【0191】

外部端子板 9 5 には、外部出力用の複数のチャンネル（CN）が設けられている。各チャンネル（CN）に対応する各出力側コネクタ 9 5 b と、データ表示器 9 が備える各入力側コネクタ 9 a とはケーブル 9 6 によって接続されている。そして、各出力側コネクタ 9 5 b からはそれぞれ一つの信号が外部に出力されるようになっている。

【0192】

外部端子板 9 5 では、CN 1 に対応する出力側コネクタ 9 5 b から大当たり信号 1 が出力され、CN 2 に対応する出力側コネクタ 9 5 b から大当たり信号 2 が出力され、CN 3 に対応する出力側コネクタ 9 5 b から図柄確定信号が出力され、CN 4 に対応する出力側コネクタ 9 5 b から第 1 始動口入球信号が出力され、CN 5 に対応する出力側コネクタ 9 5 b から第 2 始動口入球信号が出力される。

20

【0193】

大当たり信号 1 は、識別情報として機能する信号であり、大当たり遊技状態中であることを示す。外部端子板 9 5 は、大当たりに基づく開閉実行モードの開始時に大当たり信号 1 の出力（一定電圧の出力）を開始し、当該開閉実行モードの終了時に大当たり信号 1 の出力を停止する。

【0194】

大当たり信号 2 は、識別情報として機能する信号であり、大当たり遊技状態中、または時短遊技状態（高サポ状態とも呼ぶ）中であることを示す。

【0195】

30

具体的には、外部端子板 9 5 は、大当たり遊技状態中であることを示す信号として、大当たりに基づく開閉実行モードの開始時に大当たり信号 2 の出力（一定電圧の出力）を開始し、当該開閉実行モードの終了時に大当たり信号 2 の出力を停止する。

【0196】

また、外部端子板 9 5 は、時短遊技状態（高サポ状態）中であることを示す信号として、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行した時に大当たり信号 2 の出力（一定電圧の出力）を開始し、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時に大当たり信号 2 の出力を停止する。サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行する時としては、当たり抽選で大当たり当選し、振り分けられた当たり種別が 8 R 大当たり A または 1 5 R 大当たり A である場合に実行される大当たりに基づく開閉実行モードの終了時が該当する。サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する時としては、i）高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では 20 回）に到達した遊技回の変動停止時（すなわち停止表示の開始時）、または、ii）大当たりに基づく開閉実行モードの開始時または小当たりに基づく開閉実行モードの開始時が該当する。

40

【0197】

図柄確定信号は、識別情報として機能する信号であり、変動表示されていた特別図柄（特図 1 または特図 2）が停止表示されたことを示す。本実施形態では、変動表示が終了して停止表示となったときに出力が開始され、所定時間（例えば、0.1 秒間）経過後に、出力を停止する。

50

【 0 1 9 8 】

第 1 始動口入球信号は、識別情報として機能する信号であり、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したことを示す。外部端子板 9 5 は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として第 1 始動口入球信号を出力する。

【 0 1 9 9 】

第 2 始動口入球信号は、識別情報として機能する信号であり、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したことを示す。外部端子板 9 5 は、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として第 2 始動口入球信号を出力する。

【 0 2 0 0 】

また、外部端子板 9 5 は、これらの信号の他にも、識別情報として機能する、例えば、所定数（例えば 1 0 球）の賞球が払い出されたことを示す賞球信号や、普通電動役物や特別電動役物の未作動時にこれらの電動役物に係る入球口に入球があったことを示すセキュリティ信号等を、各チャネルから出力できるようになっている。

【 0 2 0 1 】

なお、外部端子板 9 5 に対して主制御装置 6 0 が出力する信号（外端出力用信号）は、複数ビットの情報量をもつシリアルデータである。このシリアルデータが、図示しない S / P 変換回路（シリアル / パラレル変換回路）によってパラレルデータに変換されて、外部端子板 9 5 の入力側コネクタ 9 5 a に入力される。シリアルデータは、例えば 1 ビット目が大当たり信号 1 に対応しており（1 ビット目が「 1 」であれば大当たり信号 1 を出力し、「 0 」であれば大当たり信号 1 を出力しない）、2 ビット目が大当たり信号 2 に対応している（2 ビット目が「 1 」であれば大当たり信号 2 を出力し、「 0 」であれば大当たり信号 2 を出力しない）といった形態のデータである。よって、このようなシリアルデータがパラレルデータに変換されて外部端子板 9 5 に入力されると、各 C N に対応して設けられているフォトリレー等の信号伝達素子は、それぞれの入力信号に応じて導通 / 非導通を切り変える。その結果、フォトリレーが導通状態となったチャネルからは通常のレベル信号の形態で各種の信号が出力されることとなる。

【 0 2 0 2 】

《 1 - 5 》データ表示器の構成：

図 1 3 に示すように、データ表示器 9 は、外部端子板 9 5 が出力する各種の信号を受信する。データ表示器 9 は、データ表示制御装置 9 7 と、データ表示装置 9 8 とを備え、接続されているパチンコ機 1 0 の動作状況に関する表示や、セキュリティに関する表示等を行う。データ表示装置 9 8 は、液晶ディスプレイを備えている。データ表示装置 9 8 は、データ表示制御装置 9 7 によって表示内容が制御される。なお、データ表示装置 9 8 は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機 E L 表示装置又は C R T など、種々の表示装置に換えてもよい。

【 0 2 0 3 】

図 1 4 は、データ表示器 9 が備えるデータ表示装置 9 8 の表示面 9 9 を示す説明図である。図示するように、表示面 9 9 には、スタート回数表示部 9 9 a、大当たり回数表示部 9 9 b、大当たり履歴表示部 9 9 c 等を備える。

【 0 2 0 4 】

スタート回数表示部 9 9 a には、前回の的大当たり遊技状態の終了後に図柄の変動がスタートして当該図柄の変動が停止して確定した回数（以下、スタート回数とも呼ぶ）が表示される。具体的には、データ表示制御装置 9 7 は、朝一番の電源立ち上げ時、または大当たり信号 1 の受信から非受信への切り変わり（O F F エッジ）を起点として、図柄確定信号の非受信から受信への切り変わり（O N エッジ）に基づいて図柄変動の回数をカウントし、そのカウント値をデータ表示装置 9 8 が備える表示面 9 9 のスタート回数表示部 9 9 a に表示する。また、データ表示制御装置 9 7 は、大当たり信号 1 の受信から非受信への切り変わり（O F F エッジ）を起点として、図柄確定信号の非受信から受信への切り変わり（O N エッジ）に基づいて図柄変動の回数をカウントし、そのカウント値をデータ表示装置 9 8 が備える表示面 9 9 のスタート回数表示部 9 9 a に表示する。

【0205】

大当たり回数表示部 99b には、本日の大当たり当選の回数が表示される。具体的には、データ表示制御装置 97 は、大当たり信号 1 の非受信から受信への切り変わり（ON エッジ）に基づいて大当たり回数をカウントし、そのカウント値をデータ表示装置 98 が備える表示面 99 の大当たり回数表示部 99b に表示する。

【0206】

大当たり履歴表示部 99c には、初当たりまでに要したスタート回数が棒グラフによって表示される。また、棒グラフの下方には連荘（連チャン）数が表示される。棒グラフの一目盛りは 100 回である。連荘数は、初当たりからの連続して大当たり当選する回数である。ここで、「大当たり当選」とは、当たり抽選において大当たり当選する場合はもとより、当たり抽選において小当たりに当選して、その後に V 入賞大当たり当選する場合も含む。「連続して大当たり当選」とは、高頻度サポートモードが開始されてから低頻度サポートモードに移行するまでの間（以下、ラッシュ中とも呼ぶ）の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選することである。「初当たり」とは、高サポ状態ではない通常状態での大当たり当選（小当たり当選して、その後に V 入賞大当たり当選する場合も含む）のことである。棒グラフは、右側から左側に進むにつれて新しくなっている。

【0207】

図 14 に例示した大当たり履歴表示部 99c の内容によれば、最も右側の 5 回前の初当たりについての棒グラフは 6 目盛りであることから、5 回前の初当たりには 500 ~ 599 回の図柄変動を要したことがわかる。そして、当該棒グラフの下の数字は 6 であることから、5 回前の初当たりから 6 連荘したことがわかる。また、4 回前の初当たりについての棒グラフは 2 目盛りであることから、4 回前の初当たりには 100 ~ 199 回の図柄変動を要したことがわかる。そして、当該棒グラフの下の数字は 1 であることから、4 回前の初当たりは連荘せずに単発であったことがわかる。3 回前の初当たりについての棒グラフは 3 目盛りであることから、3 回前の初当たりには 200 ~ 299 回の図柄変動を要したことがわかる。そして、当該棒グラフの下の数字は 4 であることから、3 回前の初当たりから 4 連荘したことがわかる。2 回前の初当たりについての棒グラフは 5 目盛りであることから、2 回前の初当たりには 400 ~ 499 回の図柄変動を要したことがわかる。そして、当該棒グラフの下の数字は 3 であることから、2 回前の初当たりから 3 連荘したことがわかる。最も左側の 1 回前の初当たりについての棒グラフは 5 目盛りであることから、1 回前の初当たりには 400 ~ 499 回の図柄変動を要したことがわかる。そして、当該棒グラフの下の数字は 1 であることから、1 回前の初当たりは連荘せずに単発であったことがわかる。

【0208】

具体的には、データ表示制御装置 97 は、大当たり信号 2 が非受信の状態から最初に大当たり信号 1 が受信状態となった場合に、当該大当たり信号 1 の受信から非受信への切り変わり（OFF エッジ）を起点として、図柄確定信号の非受信から受信への切り変わり（ON エッジ）に基づいて図柄変動の回数をカウントし、そのカウント値に基づいて棒グラフをデータ表示装置 98 が備える表示面 99 の大当たり履歴表示部 99c に表示する。大当たり信号 1 の非受信から受信への切り変わり（ON エッジ）を終点とし、棒グラフを完成する。

【0209】

また、データ表示制御装置 97 は、大当たり信号 2 の非受信から受信への切り変わり（ON エッジ）を起点として、大当たり信号 1 の非受信から受信への切り変わり（ON エッジ）に基づいて大当たり回数をカウントし、大当たり信号 2 の受信から非受信への切り変わり（OFF エッジ）である終点までのそのカウント値に値 1 を加算した値を連荘数として、データ表示装置 98 が備える表示面 99 の大当たり履歴表示部 99c に表示する。カウント値に値 1 を加算したのは、大当たり信号 2 の出力が開始された契機となった大当たり当選を連荘の 1 回目と数えるためである。

【0210】

10

20

30

40

50

データ表示器 9 は、特定情報として機能する図柄確定信号や、特定情報として機能する大当たり信号 1、大当たり信号 2 以外にも、特定情報として機能する第 1 始動口入球信号、第 2 始動口入球信号、賞球信号灯を受信して、接続されているパチンコ機 10 の動作状況に関する表示を行い、また、セキュリティ信号を受信して、セキュリティに関する表示等を行う。

【0211】

《1-6》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機 10 が実行する処理の概要について、図 10、図 15 ~ 図 22 を用いて説明する。

【0212】

《1-6-1》サポートモードの高低の移行：

サポートモードの高低が移行する場合について、まず説明する。本実施形態のパチンコ機 10 において、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が 8 R 大当たり A である場合には、開閉実行モードの終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに移行する（図 10（a）参照）。一方、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が 8 R 大当たり B である場合には、サポートモードは低頻度サポートモードを継続し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない（図 10（a）参照）。

【0213】

また、本実施形態のパチンコ機 10 において、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選で大当たりに当選した場合、または、当該特図 2 当たり抽選で小当たりに当選し、その後に V 入賞口 59 に遊技球が入球することによって V 入賞大当たりに当選した場合には、開閉実行モードの終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに移行する（図 10（b）参照）。なお、本実施形態では、特図 2 当たり抽選で小当たりに当選し、その後に V 入賞口 59 に遊技球が入球しなかった場合には、サポートモードは低頻度サポートモードを継続し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない。

【0214】

サポートモードが高頻度サポートモードに移行した後においては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が規定回数に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。本実施形態のパチンコ機 10 では、規定回数は例えば 20 回である。すなわち、パチンコ機 10 では、高頻度サポートモードに移行した後において、規定回数である 20 回まで高頻度サポートモードは継続される。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が規定回数である 20 回に達した場合に、当該遊技回の変動停止時（すなわち、変動表示が開始されてから当該変動表示が終了して停止表示に切り替わった時）に、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。なお、規定回数は、上記の 20 回に限る必要はなく、他の回数としてもよい。

【0215】

サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート 35 を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる確率が $231/233$ と極めて高いことから、普通電動役物 34a が高い頻度で電役開放状態となる。このため、遊技者は、サポートモードが高頻度サポートモードである場合に、右打ちを行い、普通電動役物 34a が備えられた第 2 始動口 34 へ遊技球を入球させるように遊技を行なう。

【0216】

《1-6-2》遊技の流れ：

本実施形態のパチンコ機 10 では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、サポートモードの高低による高サボ状態と低サボ状態を取り得る。さらに、本実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置 57 の開閉扉 57

10

20

30

40

50

bが開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、「小当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）と、第2特別電動役物としての可変入賞装置36の開閉扉36bを開閉動作する開閉実行モード（以下、「大当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）とを遊技状態として取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。なお、大当たりに基づく開閉実行モードとしては、当たり抽選で大当たり当選したことにに基づく開閉実行モードと、当たり抽選で小当たりに当選し、その後にV入賞口59に遊技球が入球することによってV入賞大当たり当選したことにに基づく開閉実行モード（V入賞大当たりに基づく開閉実行モード）との双方が該当する。

【0217】

本実施形態のパチンコ機10では、RAM64の記憶部として機能する各種フラグ記憶エリア64gに、サポートモードを特定する高頻度サポートモードフラグが記憶される。高頻度サポートモードフラグがOFFであるときにサポートモードが低頻度サポートモードであると特定され、高頻度サポートモードフラグがONであるときにサポートモードが高頻度サポートモードであると特定される。このため、上述した低サポ状態および高サポ状態のそれぞれは、高頻度サポートモードフラグによって特定されることになる。この結果、本実施形態のパチンコ機10では、高頻度サポートモードフラグが切り替わることによって、低サポ状態（以下、通常状態とも呼ぶ）と高サポ状態が切り替わりながら、遊技の流れが進行する。

【0218】

図15は、パチンコ機10における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は、サポートモードが低頻度サポートモードである低サポ状態（通常状態とも呼ぶ）H1である。低サポ状態H1では、推奨される発射態様が左打ちであり、遊技者は左打ちで遊技を行なうことによって遊技領域PAの左側に遊技球を流下させ、第1入球部としての第1始動口33に遊技球を入球させる。第1始動口33に遊技球が入球すると、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて取得された特別乱数情報についての当たり抽選（特図1当たり抽選）がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。図中の「左打ち中」と記した破線の矩形H1a内に記載した内容が、ここまでの左打ちによる遊技の態様に該当する。図中の「特2残保留消化中」と記した破線の矩形H1b内に記載した内容については後述する。

【0219】

低サポ状態H1で実行される遊技回は、第1始動口33への遊技球の入球を契機として実行されるものである。低サポ状態H1で実行された遊技回における特図1当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、低サポ状態H1が継続され、遊技者は第1始動口33に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【0220】

低サポ状態H1における左打ち中の態様H1aで実行された遊技回における特図1当たり抽選において大当たり当選し、振り分けられた当たり種別が8R大当たりBである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。すなわち、低サポ状態H1から大当たりに基づく開閉実行モードH2に移行する。

【0221】

パチンコ機10は、大当たりに基づく開閉実行モードH2において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域PAの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口36aに遊技球を入球させて、賞球を得る。大当たりに基づく開閉実行モードH2において発生するラウンド遊技の回数は8ラウンドである。

【0222】

大当たりに基づく開閉実行モードH2が終了すると、低サポ状態H1に移行する。すなわち、サポートモードとして低頻度サポートモードを継続する。なお、低サポ状態H1から移行した大当たりに基づく開閉実行モードH2では、サポートモードが低頻度サポート

10

20

30

40

50

モードであることから第2始動口34へ遊技球が入球することがほとんどないことから、大当たりに基づく開閉実行モードH2が終了すると、低サポ状態H1における特2残保留消化中の態様H1bには移行せずに、低サポ状態H1における左打ち中の態様H1aに移行する。

【0223】

一方、低サポ状態H1において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が8R大当たりAである場合にも、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。すなわち、低サポ状態H1から大当たりに基づく開閉実行モードH3に移行する。

【0224】

パチンコ機10は、大当たりに基づく開閉実行モードH3において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して、右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は、これらの示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域PAの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口36aに遊技球を入球させて賞球を得る。8R大当たりAに当選したことを契機として大当たりに基づく開閉実行モードH3に移行した場合において発生するラウンド遊技の回数は8回（8ラウンド）である。

【0225】

大当たりに基づく開閉実行モードH3が終了すると、高サポ状態H4に移行する。すなわち、サポートモードは高頻度サポートモード（規定回数である20回限定）となる。

【0226】

高サポ状態H4では、パチンコ機10は、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。高サポ状態H4では、遊技者は、当該示唆演出に従って右打ちを実行することによって、遊技領域PAの右側へ遊技球を流下させ、第2入球部としての第2始動口34へ遊技球を入球させる。高サポ状態H4ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート35を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が231/233と極めて高いことから、第2始動口34の電動役物34aが高い頻度で電役開放状態となる。このため、高サポ状態H4では、第2始動口34に遊技球は容易に入球する。第2始動口34に遊技球が入球すると、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて取得された特別乱数情報についての当たり抽選（特図2当たり抽選）がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。すなわち、高サポ状態H4では、第2始動口34の電動役物34aが高い頻度で電役開放状態となり、第2始動口34に遊技球が容易に入球することで、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、当たり抽選を受けることができる。

【0227】

高サポ状態H4で第2始動口34への遊技球の入球に基づいて実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合には、振り分けられた当たり種別が15R大当たりAに限られる（図10（b）の特図2大当たり用の振分テーブルを参照）ことから、高サポ状態H4から大当たりに基づく開閉実行モードH3に移行される。15R大当たりAに当選したことを契機として大当たりに基づく開閉実行モードH3に移行した場合において発生するラウンド遊技の回数は15回（15ラウンド）である。

【0228】

高サポ状態H4で実行された遊技回における当たり抽選において小当たりに当選した場合には、第1特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置57の大入賞口57aを開閉動作する開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）H5に移行する。

【0229】

小当たりに基づく開閉実行モードH5では、パチンコ機10は、遊技者に対して右打ちで遊技を行うことによってV入賞口59に遊技球を入球させることを推奨するV狙い報知演出を実行する。小当たりに基づく開閉実行モードH5では、遊技者は、当該V狙い報知演出に従って右打ちを実行することによって、遊技領域PAの右側へ遊技球を流下させ、V入賞口59へ遊技球を入球させる。なお、小当たりに基づく開閉実行モードH5におい

10

20

30

40

50

て小当たり専用可変入賞装置 5 7 の開閉扉 5 7 b が開放状態となる回数は 1 回 (1 ラウンド) である。

【 0 2 3 0 】

小当たりに基づく開閉実行モード H 5 において、右打ちで遊技がなされることで、小当たりに基づく開閉実行モード H 5 の作動により開放された大入賞口 5 7 a に遊技球が入球して大入賞口 5 7 a の内部に設けられた V 入賞口 5 9 に遊技球が入球した場合、V 入賞大当たりに当選となり、第 2 特別電動役物としての可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b を開閉動作する大当たりに基づく開閉実行モード H 3 に移行する。なお、小当たりに基づく開閉実行モード H 5 の作動により開放された大入賞口 5 7 a に遊技球が入球することによって、予め定められた賞球数の遊技球を賞球として得ることができる。

10

【 0 2 3 1 】

一方、小当たりに基づく開閉実行モード H 5 において、小当たり当選後、所定期間 (例えば 6 秒) の間に、V 入賞口 5 9 に遊技球が入球しなかった場合には、V 入賞大当たりに当選せずに、大当たりに基づく開閉実行モード H 3 が実行されない。この結果、V 入賞口 5 9 に遊技球が入球しなかった場合には、高サポ状態 H 4 に戻る。

【 0 2 3 2 】

高サポ状態 H 4 で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、高サポ状態 H 4 が継続され、遊技者は第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。先に説明したように、サポートモードが高頻度サポートモードの遊技状態は、規定回数である 2 0 回の遊技回まで継続する。

20

【 0 2 3 3 】

高サポ状態 H 4 において、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずに、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の実行回数が規定回数である 2 0 回に達した場合に、当該遊技回の変動停止時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、高サポ状態 H 4 から低サポ状態 H 1 に移行する。

【 0 2 3 4 】

本実施形態では、上述したように、8 R 大当たり A または 1 5 R 大当たり A に基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを高頻度サポートモードに規定回数だけ維持し、規定回数の終了時に制御モードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える処理を実行するが、この一連の処理が制御モード切替処理として機能する。

30

【 0 2 3 5 】

本実施形態では、先に説明したように、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球は、それぞれ最大 4 個まで保留され、その上で、取得情報記憶部としての保留情報記憶エリア 6 4 b (図 7) の第 1 保留エリア R a 及び第 2 保留エリア R b の両方に保留情報が記憶されている場合には、第 2 始動口 3 4 に対応した第 2 保留エリア R b に記憶されている保留情報についての当たり抽選が優先的に実行される構成とした。このために、低サポ状態 H 1 では、高サポ状態 H 4 から低サポ状態 H 1 に移行した直後において、第 2 保留エリア R b に保留情報が残っている場合に、この残った保留情報 (以下、特 2 残保留と呼ぶ) による当たり抽選が優先的になされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。図中の「特 2 残保留消化中」と記した破線の矩形 H 1 b 内に記載した内容が、当該特 2 残保留による遊技の態様に該当する。すなわち、高サポ状態 H 4 から低サポ状態 H 1 に移行した直後において、特 2 残保留がある場合に、特 2 残保留消化中の態様 H 1 b に移行することになる。なお、高サポ状態 H 4 から低サポ状態 H 1 に移行した直後において、特 2 残保留がない場合には、左打ち中の態様 H 1 a に移行する。

40

【 0 2 3 6 】

低サポ状態 H 1 における特 2 残保留消化中の態様 H 1 b では、特 2 残保留による当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。なお、特 2 残保留による当たり抽選は、図 8 (b) に示す特図 2 当たり抽選用の当否テーブルが用いられることから、大当たりはもとより小当たりに当選することもある。

50

【 0 2 3 7 】

特 2 残保留消化中の態様 H 6 a は、特 2 残保留の個数に対応した回数（最大 4 回）の遊技回まで継続するが、この回数に達する以前の遊技回における当たり抽選において小当たりに当選した場合には、第 1 特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置 5 7 の大入賞口 5 7 a を開閉動作する開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）H 5 に移行する。

【 0 2 3 8 】

《 1 - 6 - 3 》継続率について：

以上のような遊技の流れを持つ本実施形態のパチンコ機 1 0 において、低サポ状態 H 1 で当たり抽選において大当たり当選し、8 R 大当たり A に振り分けられたことによって高サポ状態 H 4 に移行した場合に、次回も大当たり当選（小当たり当選して、その後に V 入賞大当たりに当選する場合も含む）する確率（以下、「継続率」と呼ぶ）について、次に説明する。

【 0 2 3 9 】

上記継続率は、次の手順によって求めることができる。まず、高サポ状態 H 4 において実行される特図 2 当たり抽選において、大当たりにも小当たりにも当選しない確率 A を、図 8（b）に示した特図 2 当たり抽選用の当否テーブルから求める。当該確率 A は、 $(3980 - 310) / 3980$ と求まる。

【 0 2 4 0 】

次いで、確率 A から規定回数（20 回）内の遊技回の全てにおいて特図 2 当たり抽選で

$$B = \{ (3980 - 310) / 3980 \} ^{20} \dots (1)$$

ただし、「 \wedge 」はべき算をあらわす演算子である。

【 0 2 4 1 】

次いで、確率 B を 1 から減算することによって継続率を計算する。まとめると、次式（2）に従って継続率を計算することができる。

【 0 2 4 2 】

$$\text{継続率} = 1 - \{ (3980 - 310) / 3980 \} ^{20} \dots (2)$$

【 0 2 4 3 】

式（2）を計算すると、継続率は、約 80 % となる。

【 0 2 4 4 】

なお、式（2）に従って求められた継続率は、高サポ状態 H 4 の終了時において特 2 残保留がない場合のものである。実際には、高サポ状態 H 4 の終了時に特 2 残保留がある場合が多く、この場合には、式（2）に従って求められた値よりも継続率は高いものとなる。特 2 残保留の個数が最大の 4 個であるとした場合には、継続率は次式（3）に従って計算することができる。

【 0 2 4 5 】

$$\text{継続率} = 1 - \{ (3980 - 310) / 3980 \} ^{24} \dots (3)$$

【 0 2 4 6 】

式（3）を計算すると、継続率は、約 86 % となる。このように、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、約 80 % ~ 約 86 % という高い継続率を実現することができる。

【 0 2 4 7 】

ここで、従来の遊技機における課題について説明し、本実施形態のパチンコ機 1 0 が当該課題をどのように解決したかについて詳細に説明する。

【 0 2 4 8 】

従来の遊技機において、遊技性の向上を目的として、所定の始動口への入賞確率を変化可能な補助部材を備えたものが知られている。補助部材は、遊技における所定の条件の成立に基づいて所定の始動口への入賞確率が高くなるように制御されることで、所定の始動口への入賞が容易となる入賞容易制御モードに移行する。入賞容易制御モードへの移行後

、所定の始動口への遊技球の入賞に基づく変動が所定回数行われた場合等の終了条件の成立時に、入賞容易制御モードを終了する。

【 0 2 4 9 】

入賞容易制御モードの期間中はホールコンピュータ等に対して、当該期間に該当する状態を識別するための信号を出力することで、ホール設備による演出やデータの表示を行っている。

【 0 2 5 0 】

しかしながら、従来の遊技機においては、入賞容易制御モードの期間の終了時点における補助部材に基づく始動保留に対しては何らの対策も取られておらず、各種遊技状態の識別性能に対して、より好適な機能が求められている。

10

【 0 2 5 1 】

本遊技機は、上述した従来の課題を解決するためになされたものであり、遊技状態に対する識別性能を向上させることで、遊技の興趣向上を図ること目的としている。具体的には、本遊技機は、次の通りの課題を解決する。

【 0 2 5 2 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、先に説明したように、データ表示装置 9 8 が備える表示面 9 9 の大当たり履歴表示部 9 9 c に連荘数が表示されている。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、上述したように、約 8 0 % ~ 約 8 6 % という高い継続率を実現していることから、連荘が比較的容易に続き、連荘数が大きくなることが期待できる。遊技者にとって、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

【 0 2 5 3 】

しかしながら、従来のパチンコ機の構成では、大当たり当選して開閉実行モードの終了後に移行した高サボ状態 H 4 において取得した特別乱数情報についての当たり抽選において大当たり当選したにもかかわらず、データ表示器 9 において当該高サボ状態 H 4 に係る連荘として当該大当たり当選が数えられない虞があった。具体的には、次の通りである。

【 0 2 5 4 】

高サボ状態 H 4 が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では 2 0 回）に到達し、高サボ状態 H 4 から低サボ状態 H 1 に移行した直後において、特 2 残保留がある場合を考えて見る。この場合に、規定回数に到達した遊技回の変動停止時に大当たり信号 2 の出力が停止してしまうことから、データ表示器 9 において連荘数のカウントが停止してしまう。このために、高サボ状態 H 4 から低サボ状態 H 1 に移行した直後において、特 2 残保留が残り、当該特 2 残保留による当たり抽選において大当たり当選（小当たりに当選して V 入賞大当たりに当選した場合も含む）した場合に、当該大当たり当選は、データ表示器 9 において、直前の高サボ状態 H 4 における連荘数にカウントされることなく、初回の大当たり当選であると認定されることになる。この結果、従来のパチンコ機の構成では、時短遊技に基づく特 2 変動による大当たり当選であるにもかかわらずデータ表示器 9 において連荘数の表示を適切に行なうことができず、遊技者に不快感を与えてしまうという課題があった。

30

【 0 2 5 5 】

これに対して、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別な構成を有することで、大当たり当選して開閉実行モードの終了後に移行した高サボ状態 H 4 において取得した特 2 残保留についての当たり抽選において大当たり当選した場合に、当該高サボ状態 H 4 に係る連荘として当該大当たり当選をカウントできる構成とすることによって、データ表示器 9 において連荘数の表示を適切に行なうことを可能とし、遊技者に不快感を与えてしまうことを防止できるようにした。以下、本実施形態の構成について詳細に説明する。

40

【 0 2 5 6 】

《 1 - 6 - 4 》タイムチャート：

図 1 6 は、本実施形態のパチンコ機 1 0 において高サボ状態時に大当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かっ

50

て、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号 1、大当たり信号 2 が時間経過とともにどのように変化するかを示した。

【0257】

図柄変動の表示態様は、以下の (i) ~ (iii) の表示態様を取り得る。

【0258】

(i) 遊技回における変動中：第 1 図柄表示部 37 a または第 2 図柄表示部 37 b の変動表示が開始されてから当該変動表示が停止して停止表示となるまでの表示態様

(ii) 遊技回における確定中：第 1 図柄表示部 37 a または第 2 図柄表示部 37 b の停止表示が開始されてから当該停止表示が終了するまでの表示態様

(iii) 非遊技回：第 1 図柄表示部 37 a または第 2 図柄表示部 37 b の停止表示が終了してから次の変動表示が開始されるまでの表示態様 10

【0259】

サポートモードは、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとを取り得る。大当たり信号 1 は出力と停止とを取り得る。大当たり信号 2 は出力と停止とを取り得る。

【0260】

低サポ状態 H 1 において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が 8 R 大当たり A である場合に、第 2 特別電動役物としての可変入賞装置 36 の開閉扉 36 b が開閉動作を実行する開閉実行モード（大当たりに基づく開閉実行モード）の終了時に、サポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモード（規定回数である 20 回限定）に移行する（時刻 t 1）。なお、図中の [] 内に示した数字（例えば [1]、[1 2]）は、高頻度サポートモードが開始されてから（高サポ状態が開始されてから）の遊技回の実行回数を示す。 20

【0261】

大当たり信号 1 は、時刻 t 1（開閉実行モードの終了時）まで出力されて、時刻 t 1 で停止する。特別遊技情報としての大当たり信号 1 を出力する処理が、特別遊技情報出力処理として機能する。

【0262】

一方、時刻 t 1 において、大当たり信号 2 の出力を開始する。すなわち、高サポ状態が開始された時刻 t 1 において、識別情報としての大当たり信号 2 の出力を開始する。識別情報としての大当たり信号 2 を継続して出力する処理が、識別情報出力処理として機能する。 30

【0263】

図 16 には、高頻度サポートモードが開始されてから規定回数以内の遊技回（図示の例は 12 回目の遊技回）で当たり抽選において大当たり当選した場合を示している。大当たり当選した 12 回目に行われる遊技回における確定中が終了した（確定時間が経過した）タイミングで、可変入賞装置 36 の開閉扉 36 b が開閉動作を実行する開閉実行モード（大当たりに基づく開閉実行モード）を開始すると共に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する（時刻 t 2）。

【0264】

また、時刻 t 2 において、大当たり信号 1 の出力を開始する。すなわち、大当たりに基づく開閉実行モードの開始時である時刻 t 2 において、大当たり信号 1 の出力を開始する。 40

【0265】

一方、時刻 t 2 において、大当たり信号 2 の出力を停止する。すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻 t 2 において、識別情報としての大当たり信号 2 の出力を停止する。ただし、時刻 t 2 において、高頻度サポートモードが開始されてから 12 回目に行われる遊技回で当たり抽選において大当たり当選したことによって実行される開閉実行モードが開始されることから、識別情報としての大当たり信号 2 の出力を再び開始する。このために、時刻 t 2 において、識別情報としての大当たり信号 2 の出力は途切れることがない。 50

【 0 2 6 6 】

サポートモードが高頻度サポートモードである時刻 t_1 から時刻 t_2 までの期間において、識別情報としての大当たり信号 2 を継続して出力する処理が、識別情報出力処理として機能する。サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時に大当たり信号 2 の出力を停止する処理が、出力停止処理として機能する。

【 0 2 6 7 】

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機 10 では、図 16 に例示するように、高頻度サポートモードが開始されてから規定回数以内の遊技回（すなわち、高サポ状態時の遊技回）で当たり抽選において大当たり当選した場合に、大当たり信号 2 の出力が途切れることがない。このために、データ表示器 9 において、当該大当たり当選を高サポ状態中（ラッシュ中）の連荘数としてカウントすることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 では、高サポ状態時の遊技回で当たり抽選において大当たり当選した場合に、連荘が途切れることなく大当たり当選が続くとデータ表示器 9 に認識させ表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【 0 2 6 8 】

図 17 は、本実施形態のパチンコ機 10 において高サポ状態時に小当たり当選して V 入賞大当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号 1、大当たり信号 2、比較例の大当たり信号 2 が時間経過とともにどのように変化するかを示した。

20

【 0 2 6 9 】

図 17 には、高頻度サポートモードが開始されてから規定回数以内の遊技回（図示の例は 12 回目の遊技回）で当たり抽選において小当たり当選し、その後に V 入賞口 59 に遊技球が入球することにより V 入賞大当たり当選した場合を示している。小当たり当選した 12 回目に実行される遊技回における確定中が終了した（確定時間が経過した）タイミングで、第 1 特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置 57 の開閉扉 57b が開閉動作を実行する開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）を開始すると共に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する（時刻 t_1 2）。

30

【 0 2 7 0 】

時刻 t_{12} において、大当たり信号 2 の出力を停止する。すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻 t_{12} において、大当たり信号 2 の出力を停止する。図 17 の最下段に比較例の大当たり信号 2 を示したが、この比較例も時刻 t_{12} において大当たり信号 2 の出力を停止する構成とした。この比較例の構成によれば、時刻 t_{12} から V 入賞口 59 に遊技球が入球して V 入賞大当たり当選する時（時刻 t_{13} ）まで大当たり信号 2 の出力を停止し、V 入賞大当たり当選した時刻 t_{13} において、大当たり信号 2 の出力を開始することになる。このために、比較例の構成によれば、時刻 t_{12} から時刻 t_{13} までの間で大当たり信号 2 の出力が途切れることとなり、データ表示器 9 において、当該 V 入賞大当たり当選を高サポ状態中（ラッシュ中）の連荘数としてカウントすることができなかった。この結果、比較例によれば、遊技者に不快感を与えてしまい、遊技者の遊技に対する興趣を低下させてしまう虞があった。

40

【 0 2 7 1 】

これに対して、本実施形態のパチンコ機 10 では、さらに、
a) 高サポ状態時に小当たり当選した場合に、小当たりに基づく開閉実行モードの開始時（時刻 t_{12} ）に大当たり信号 2 の出力を開始し、
b) その後に、V 入賞口 59 に遊技球が入球することにより V 入賞大当たり当選した場合に、開閉実行モード（V 入賞大当たりに基づく開閉実行モード）の開始時（時刻 t_{13} ）に、大当たり信号 1 の出力を開始するとともに、大当たり信号 2 の出力を開始する

50

構成とした。

【 0 2 7 2 】

なお、b)の時刻 t_{13} における大当たり信号2の出力の開始は、時刻 t_{12} で既に大当たり信号2の出力が開始されていることから、大当たり信号2の出力を再び開始するものである。したがって、時刻 t_{12} から時刻 t_{13} までの期間において、大当たり信号2の出力は途切れることがない。

【 0 2 7 3 】

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機10では、図17に例示するように、高頻度サポートモードが開始されてから規定回数以内の遊技回(すなわち、高サポ状態時の遊技回)で当たり抽選において小当たり当選し、その後にV入賞口59に遊技球が入球することによりV入賞大当たり当選した場合に、小当たりに基づく開閉実行モードの開始時(時刻 t_{12})からV入賞大当たりに基づく開閉実行モードの開始時(時刻 t_{13})までの期間において大当たり信号2の出力が途切れることがない。このために、データ表示器9において、当該大当たり当選を高サポ状態中(ラッシュ中)の連荘数としてカウントすることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10では、高サポ状態時の遊技回で当たり抽選において小当たりしV入賞大当たり当選となった場合に、連荘が途切れることなく大当たり当選が続くとデータ表示器9に認識させ表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 2 7 4 】

図18は、本実施形態のパチンコ機10において高サポ状態時に小当たり当選してV入賞大当たり当選しなかった場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号1、大当たり信号2が時間経過とともにどのように変化するかを示した。

【 0 2 7 5 】

図18には、高頻度サポートモードが開始されてから規定回数以内の遊技回(図示の例は12回目の遊技回)で当たり抽選において小当たり当選し、その後にV入賞口59に遊技球が入球せずにV入賞大当たり当選しなかった場合を示している。図17で示した場合と同様に、小当たり当選した12回目に行われる遊技回における確定中が終了した(確定時間が経過した)タイミングで、第1特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置57の開閉扉57bが開閉動作を実行する開閉実行モード(小当たりに基づく開閉実行モード)を開始すると共に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する(時刻 t_{12})。

【 0 2 7 6 】

時刻 t_{12} において、大当たり信号2の出力を停止する。すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻 t_{12} において、大当たり信号2の出力を停止する。本実施形態のパチンコ機10では、さらに、図17で示した場合と同様に、高サポ状態時において小当たり当選した場合に、小当たりに基づく開閉実行モードの開始時(時刻 t_{12})に大当たり信号2の出力を開始する。

【 0 2 7 7 】

図18の場合、その後に、小当たりに基づく開閉実行モードH5において小当たり専用可変入賞装置57の開閉扉57bが開放状態となる1ラウンドの間に、V入賞口59に遊技球が入球せずにV入賞大当たり当選しないため、小当たりに基づく開閉実行モードH5の終了時である時刻 t_{23} において、大当たり信号2の出力を停止する。なお、時刻 t_{23} においては、第2特別電動役物としての可変入賞装置36の開閉扉36bを開閉動作する開閉実行モード(V入賞大当たりに基づく開閉実行モード)が実行されないことから、サポートモードは高頻度サポートモードに復帰する。

【 0 2 7 8 】

また、時刻 t_{23} において、高頻度サポートモードへの復帰に伴い、大当たり信号2の出力を再び開始する。したがって、時刻 t_{12} から時刻 t_{23} までの期間において、大当

10

20

30

40

50

たり信号 2 の出力は途切れることがない。

【 0 2 7 9 】

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、図 1 8 に例示するように、高頻度サポートモードが開始されてから規定回数以内（図示の例は 1 2 回目の遊技回）の遊技回で当たり抽選において小当たりに当選し、その後に V 入賞口 5 9 に遊技球が入球せずに V 入賞大当たり当選しなかった場合に、小当たりに基づく開閉実行モードの期間（時刻 t 1 2 ~ 時刻 t 2 3 ）において大当たり信号 2 の出力が途切れることがない。このために、1 2 回目の遊技回で当選した小当たりは V 入賞大当たり当選しなかったので、高サポ状態中（ラッシュ中）の連荘数としてカウントされないが、その後の規定回数以内の遊技回で当たり抽選において大当たり当選した場合（当該当たり抽選において小当たりして V 入賞大当たり当選した場合も含む）に、当該大当たり当選を高サポ状態中（ラッシュ中）の連荘数としてカウントすることが可能となる。したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、高サポ状態時の遊技回で当たり抽選において小当たりに当選せずに V 入賞大当たり当選とならずに、その後の規定回数以内の遊技回で大当たり当選した場合に、連荘が途切れることなく大当たり当選が続くとデータ表示器 9 に認識させ表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【 0 2 8 0 】

図 1 9 は、本実施形態のパチンコ機 1 0 において高サポ状態時の全ての遊技回で外れた場合（特 2 残保留なし）の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号 1、大当たり信号 2 延長フラグ、大当たり信号 2 が時間経過とともにどのように変化するかを示した。大当たり信号 2 延長フラグは、高サポ状態 H 4 の終了時に特 2 残保留がある場合に、大当たり信号 2 の出力期間を延長するためのフラグである。大当たり信号 2 延長フラグは、RAM 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g（図 6）に記憶される。

20

【 0 2 8 1 】

高サポ状態が継続する規定回数（本実施形態では 2 0 回）以内の遊技回の全てで当たり抽選の当否結果が外れとなった場合に、規定回数に到達した遊技回（2 0 回目の遊技回）の変動表示が停止して停止表示となった時（すなわち、変動停止時）に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する（時刻 t 3 2）。

30

【 0 2 8 2 】

また、時刻 t 3 2 において、大当たり信号 2 の出力を停止する。すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻 t 3 2 において、大当たり信号 2 の出力を停止する。サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻 t 3 2、すなわち、高サポ状態の終了時に識別情報としての大当たり信号 2 の出力を停止する処理が、出力停止処理として機能する。

【 0 2 8 3 】

高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では 2 0 回）に到達して高サポ状態 H 4 から低サポ状態 H 1 に移行した直後において、特 2 残保留がない場合には、大当たり信号 2 延長フラグは、OFF から ON に切り替わることはない。このために、大当たり信号 2 の出力は時刻 t 3 2 から延長されることはない。

40

【 0 2 8 4 】

時刻 t 3 2 の経過後、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達した遊技回（2 0 回目の遊技回）の確定中を経て当該遊技回を終了し、次いで、非遊技回の期間を経て、低サポ状態 H 1 の左打ち中の態様 H 1 a（図 1 5）において左打ちにて遊技が再開される。この結果、時刻 t 3 3 より、特図 1 の遊技回が始まる。

【 0 2 8 5 】

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、図 1 9 に例示するように、高サポ状態時の全ての遊技回で外れた場合（特 2 残保留なし）に、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では 2 0 回）に到達した遊技回の変動停止時であ

50

る、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻 t_{32} において、大当たり信号 2 の出力を停止する。このために、時刻 t_{32} 以降の特図 1 の遊技回の当たり抽選において大当たり当選したとしても、当該大当たり当選を高サポ状態中（ラッシュ中）の連荘数としてカウントすることはない。当該ラッシュの状態は時刻 t_{32} において終了していることから、当該大当たり当選を当該ラッシュ中の連荘数とカウントしないことは正しいことである。このために、時刻 t_{32} 以降の特図 1 の遊技回の当たり抽選において大当たり当選してラッシュ中の連荘数とカウントされなかったとしても、遊技者の遊技に対する興趣を低下させることもない。

【0286】

図 20 は、本実施形態のパチンコ機 10 において高サポ状態終了時の特 2 残保留で大当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号 1、大当たり信号 2 延長フラグ、大当たり信号 2、比較例の大当たり信号 2 が時間経過とともにどのように変化するかを示した。図示の例は、高サポ状態終了時の特 2 残保留は 3 つあり、3 つ目の特 2 残保留で大当たり当選した場合のものである。高サポ状態終了時の特 2 残保留の数は、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された値（第 2 始動保留個数 R b N）から判定できる。上段に示した図柄変動の表示態様は、特図 2 当たり抽選に基づく変動表示であり、特定変動表示として機能する。

【0287】

高サポ状態が継続する規定回数（本実施形態では 20 回）以内の遊技回の全てで当たり抽選の当否結果が外れとなった場合に、規定回数に到達した遊技回（20 回目の遊技回）の変動表示が停止して停止表示となった時（すなわち、変動停止時）に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する（時刻 t_{42} ）。

【0288】

高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では 20 回）に到達して高サポ状態 H 4 から低サポ状態 H 1 に移行した直後において、特 2 残保留がある場合には、大当たり信号 2 延長フラグを OFF から ON に切り替える（時刻 t_{42} ）。

【0289】

大当たり信号 2 延長フラグは、先に説明したように、高サポ状態 H 4 の終了時に特 2 残保留がある場合に、大当たり信号 2 の出力期間を延長するためのフラグである。具体的には、大当たり信号 2 延長フラグは、a) 高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では 20 回）に到達して高サポ状態 H 4 から低サポ状態 H 1 に移行した直後において特 2 残保留がある場合に、当該規定回数（本実施形態では 20 回）に到達した遊技回の変動停止時に ON に切り替わり、b) 特 2 残保留の最後の 1 つに基づく遊技回の終了時（確定時間の終了時）、または、特 2 残保留で大当たり当選した場合または小当たりして V 入賞大当たり当選した場合に移行する第 2 特別電動役物としての可変入賞装置 36 の開閉扉 36 b が開閉動作を実行する開閉実行モードの開始時に OFF に切り替わる。なお、本実施形態では、詳しくは後述するが、高サポ状態 H 4 の終了時に特 2 残保留がある場合に、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに記憶された値（第 2 始動保留個数 R b N）を特 2 残保留個数記憶エリアに特 2 残保留個数 \times R b N としてセットし、特 2 残保留個数 \times R b N の値を変動表示が実行開始される毎に 1 だけ減算し、特 2 残保留個数 \times R b N の値が 1 以上である場合に、大当たり信号 2 は継続して出力される構成とした。

【0290】

ここで、大当たり信号 2 延長フラグを備えない構成を比較例として考えてみる。比較例の構成によれば、時刻 t_{42} において、大当たり信号 2 の出力を停止することになる。すなわち、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では 20 回）に到達した遊技回の変動停止時である、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻 t_{42} において、大当たり信号 2 の出力を停止する。大当たり信号 2 の出力停止の状態は、特 2 残保留で大当たり当選するまで継続する。

【 0 2 9 1 】

これに対して、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり信号 2 延長フラグを備え、大当たり信号 2 延長フラグが O F F から O N に切り替わった場合に、特 2 残保留に対する変動の実行期間中は、大当たり信号 2 の出力を延長する機能を備える構成とする。このために、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、時刻 t 4 2 において大当たり信号 2 延長フラグが O F F から O N に切り替わることから、特 2 残保留がある場合、すなわち、高サボ状態から低サボ状態への移行のタイミングにおける特 2 残保留の数をセットした特 2 残保留個数 X R b N が 1 以上である場合に、時刻 t 4 2 以降も大当たり信号 2 の出力が延長されることになる。

【 0 2 9 2 】

時刻 t 4 2 を経過後、特 2 残保留に基づく当たり抽選の当否結果が大当たり当選した場合に、大当たり当選した 3 つ目の特 2 残保留に基づく遊技回における確定中が終了した（確定時間が経過した）タイミングで、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b が開閉動作を実行する開閉実行モードを開始すると共に、大当たり信号 1 の出力を開始する（時刻 t 4 3 ）

【 0 2 9 3 】

さらに、時刻 t 4 3 において、大当たり信号 2 延長フラグを O F F する。大当たり信号 2 延長フラグが O F F にされたことに基づいて、時刻 t 4 3 において、大当たり信号 2 の出力を停止する。ただし、時刻 t 4 3 において、開閉実行モードが開始されることから、大当たり信号 2 の出力を再び開始する。

【 0 2 9 4 】

すなわち、高サボ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では 2 0 回）に到達した遊技回の変動停止時（時刻 t 4 2 ）から、特 2 残保留に係る遊技回で当たり抽選において大当たり当選したことによって実行される開閉実行モードの開始時（時刻 t 4 3 ）までの期間において、大当たり信号 2 は途切れることなく継続的に出力されることになる。

【 0 2 9 5 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、上記時刻 t 4 2 から時刻 t 4 3 までの期間における大当たり信号 2 の出力の態様は、時刻 t 4 2 までの大当たり信号 2 の出力の態様とは異なった態様となっている。具体的には、時刻 t 4 2 までの大当たり信号 2 の出力の態様は一定電圧を継続して出力する通常のレベル信号の態様（以下、「通常出力態様」と呼ぶ）であったのに対して、時刻 t 4 2 から時刻 t 4 3 までの期間における大当たり信号 2 の出力の態様は短期間で繰り返し一定電圧の出力と出力停止とを切り替えて出力するパルス信号の態様（以下、「特別出力態様」と呼ぶ）とした。特別出力態様の大当たり信号 2 は、高サボ状態終了時の特 2 残保留に基づく変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報として機能する。

【 0 2 9 6 】

データ表示器 9 は、受信した大当たり信号 2 について、通常出力態様と特別出力態様との両方を、大当たり信号 2 の出力があると判定でき、かつ、両方がいずれの態様であるかを区別できる場合は、2 つを異なる状態として判別することができる。具体的には、データ表示器 9 は、大当たり信号 2 の受信から非受信への切り変わり（O F F エッジ）を検出してから、大当たり信号 2 の非受信から受信への切り変わり（O N エッジ）を検出するまでの期間が所定時間以下である場合に、大当たり信号 2 の出力が継続しているとみなし、かつ、当該期間が所定回数以上、繰り返される場合に、大当たり信号 2 の出力が特別出力態様であると判定する。この構成とした場合に、データ表示器 9 は、時刻 t 4 2 から時刻 t 4 3 までの期間において、大当たり信号 2 が通常出力態様から特別出力態様に変化して出力が継続していると判定することができる。また、データ表示器 9 は、大当たり信号 2 が特別出力態様で出力されている期間において、特別な演出を実行することも可能である。特別な演出としては、大当たり信号 2 の出力が通常出力態様から特別出力態様に切り替わったと判定した場合に（時刻 t 4 2 の後に）、例えば、女性キャラクターが登場し、女

10

20

30

40

50

性キャラクターが「まだまだ特２残保留によるチャンスが有るよ！」と叫ぶ画像（動画像）をデータ表示装置 98 に表示させる構成としてもよい。さらに、当該動画像に伴った音声をデータ表示器 9 が備えるスピーカーから出力させるように構成してもよい。

【0297】

なお、データ表示器 9 は、受信した大当たり信号 2 について、通常出力態様と特別出力態様との両方を、大当たり信号 2 の出力があると判定できるが、両方がいずれの態様であるかを区別できない仕様である場合には、上述した特別な演出を行なうことはできないが、大当たり信号 2 の出力が延長されることによって、時刻 t_{42} から時刻 t_{43} までの期間において、大当たり信号 2 の出力が継続していると判定することができる。このために、この場合にも、特２残保留による当たり抽選において大当たり当選した場合に、当該大当たり当選は、直前の高サボ状態 H4 における連荘数にカウントされるべきものであると、データ表示器 9 に認識させ、表示させることができる。

10

【0298】

また、データ表示器 9 は、大当たり信号 1 と大当たり信号 2 との出力態様に基づいて、高サボ状態終了時の特２残保留に基づいて実行される当たり抽選において大当たり当選したと判定した場合（小当たり当選して、その後に V 入賞大当たり当選した場合を含む）に、特別な演出を実行することも可能である。この場合の特別な演出としては、大当たり信号 2 が特別出力態様で出力されている最中に、大当たり信号 1 の非受信から受信への切り変わり（ON エッジ）が検出された場合に（時刻 t_{43} の後に）、特定画像、例えば、女性キャラクターが登場し、女性キャラクターが「ぎりぎり連荘だよ、良かったね！」と叫ぶ画像（動画像）をデータ表示装置 98 に表示させる構成としてもよい。さらに、当該動画像に伴った音声をデータ表示器 9 が備えるスピーカーに出力させるように構成してもよい。なお、上記構成に換えて、パチンコ機 10 が、高サボ状態終了時の特２残保留に基づいて実行される当たり抽選において大当たり当選したと判定した場合（小当たり当選して、その後に V 入賞大当たり当選した場合を含む）、すなわち、大当たり信号 2 の出力を特別出力態様から通常出力態様に移行するとともに、大当たり信号 1 を停止状態から出力を開始したタイミングで（時刻 t_{43} ）、特定画像、例えば、女性キャラクターが登場し、女性キャラクターが「ぎりぎり連荘だよ、良かったね！」と叫ぶ画像（動画像）を表示させるための信号（特定画像表示指示信号）を、外部端子板 95 からデータ表示器 9 に出力する構成としてもよい。さらに、当該動画像に伴った特定音声をデータ表示器 9 が備えるスピーカーから出力させる信号を、外部端子板 95 からデータ表示器 9 に出力する構成としてもよい。これらの構成によれば、データ表示器 9 に多様な表示や多様な音声の出力を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

30

【0299】

以上詳述したように、比較例の構成では、図 20 の最下段に例示するように、高サボ状態終了時の特２残保留で大当たり当選した場合に、高サボ状態の終了時にサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行した時（時刻 t_{42} ）から、特２残保留に係る遊技回で当たり抽選において大当たり当選して開閉実行モードが開始される時（時刻 t_{43} ）までの期間において、大当たり信号 2 の出力が停止する。データ表示制御装置 97 は、先に説明したように、大当たり信号 2 の出力が継続している期間における、大当たり信号 1 の非受信から受信への切り変わり（ON エッジ）に基づいてカウントされる大当たり回数に基づいて連荘数を計算している。このために、比較例の構成では、高サボ状態 H4 から低サボ状態 H1 に移行した直後において特２残保留が残り、当該特２残保留による当たり抽選において大当たり当選した場合に、当該大当たり当選は、一旦、大当たり信号 2 の出力が停止した後のものであることから、データ表示器 9 において、直前の高サボ状態 H4 における連荘数にカウントされることなく、初回の大当たり当選であると認定されることになる。この結果、比較例の構成では、データ表示器 9 において連荘数の表示を適切に行なうことができず、遊技者に不快感を与えてしまうという課題があった。

40

【0300】

50

これに対して、本実施形態のパチンコ機 10 では、図 20 に例示するように、高サポ状態終了時の特 2 残保留で大当たり当選した場合に、高サポ状態の終了時にサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したとき（時刻 t_{42} ）から、特 2 残保留に係る遊技回で当たり抽選において大当たり当選して開閉実行モードが開始される時（時刻 t_{43} ）までの期間において、大当たり信号 2 が前述した特別出力態様で出力されることから、データ表示器 9 は、時刻 t_{42} までの期間に続いて時刻 t_{42} から時刻 t_{43} までの期間においても、大当たり信号 2 の出力が継続していると判定することができる。このために、本実施形態のパチンコ機 10 では、特 2 残保留による当たり抽選において大当たり当選した場合に、当該大当たり当選は、直前の高サポ状態 H 4 における連荘数にカウントされるべきものであると、データ表示器 9 に認識させ、表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【0301】

さらに、本実施形態のパチンコ機 10 では、時刻 t_{42} から時刻 t_{43} までの期間において、大当たり信号 2 が特別出力態様で出力される構成としたことから、データ表示器 9 に対して、当該期間において先に説明したような特別な演出、すなわち、女性キャラクターが「まだまだ特 2 残保留によるチャンスが有るよ！」と叫ぶ動画像や、女性キャラクターが「ぎりぎり連荘だよ、良かったね！」と叫ぶ動画像をデータ表示装置 98 に表示させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 では、遊技の興趣向上をいっ

20

【0302】

図 21 は、本実施形態のパチンコ機 10 において高サポ状態終了時の特 2 残保留で小当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号 1、大当たり信号 2 延長フラグ、大当たり信号 2、比較例の大当たり信号 2 が時間経過とともにどのように変化するかを示した。図示の例は、高サポ状態終了時の特 2 残保留は 3 つあり、3 つ目の特 2 残保留で小当たり当選した場合のものである。高サポ状態終了時の特 2 残保留の数は、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された値（第 2 始動保留個数 R_{bN} ）をセットした特 2 残保留個

30

【0303】

時刻 t_{42} の前後における図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号 1、大当たり信号 2 延長フラグ、大当たり信号 2、比較例の大当たり信号 2 の各変化は、図 20 に示した特 2 残保留で大当たり当選した場合と同一である。

【0304】

時刻 t_{42} を経過後、時刻 t_{53} で特 2 残保留に基づく当たり抽選の当否結果が小当たり当選した場合に、小当たり当選した 3 つ目の特 2 残保留に係る遊技回における確定中が終了した（確定時間が経過した）タイミングで、第 1 特別電動役物である小当たり専用可変入賞装置 57 の開閉扉 57 b が開閉動作を実行する小当たりに基づく開閉実行モードを開始する（時刻 t_{53} ）。

40

【0305】

時刻 t_{53} を経過後、V 入賞口 59 に遊技球が入球することにより V 入賞大当たり当選した場合に、第 2 特別電動役物としての可変入賞装置 36 の開閉扉 36 b が開閉動作を実行する開閉実行モード（V 入賞大当たりに基づく開閉実行モード）を開始する（時刻 t_{54} ）。

【0306】

さらに、時刻 t_{54} において、大当たり信号 1 の出力を開始するとともに、大当たり信

50

号 2 延長フラグを OFF する。大当たり信号 2 延長フラグが OFF にされたことに基づいて、時刻 t 5 4 において、大当たり信号 2 の出力を停止する。ただし、時刻 t 5 4 において、開閉実行モードが開始されることから、大当たり信号 2 の出力を再び開始する。

【 0 3 0 7 】

すなわち、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では 2 0 回）に到達した遊技回の変動停止時（時刻 t 4 2）から、特 2 残保留に係る遊技回で当たり抽選において小当たり当選して V 入賞大当たり当選したことによって実行される開閉実行モードの開始時（時刻 t 5 4）までの期間において、大当たり信号 2 は継続して出力されることになる。

【 0 3 0 8 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、上記時刻 t 4 2 から時刻 t 5 4 までの期間における大当たり信号 2 の出力の態様は、特 2 残保留で大当たり当選した場合（図 2 0）と同様に、時刻 t 4 2 までの大当たり信号 2 の出力の態様とは異なった態様となっている。具体的には、時刻 t 4 2 までの大当たり信号 2 の出力の態様は一定電圧を継続して出力する通常出力態様となっているのに対して、時刻 t 4 2 から時刻 t 5 4 までの期間における大当たり信号 2 の出力の態様は短期間で繰り返し一定電圧の出力と出力停止とを切り替えて出力する上述した特別出力態様となっている。

【 0 3 0 9 】

データ表示器 9 は、先に説明したように、受信した大当たり信号 2 について、通常出力態様と特別出力態様との両方を、大当たり信号 2 の出力があると判定でき、かつ、両方がいずれの態様であるかを区別できる構成である。この構成によって、データ表示器 9 は、時刻 t 4 2 から時刻 t 5 4 までの期間において、大当たり信号 2 が通常出力態様から特別出力態様に変化して出力が継続していると判定することができる。また、データ表示器 9 は、大当たり信号 2 が特別出力態様で出力されている期間において、特別な演出を実行することも可能である。特別な演出の例も、先に説明したとおりである。

【 0 3 1 0 】

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、図 2 1 に例示するように、高サポ状態終了時の特 2 残保留で小当たり当選した場合に、高サポ状態の終了時にサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したとき（時刻 t 4 2）から、特 2 残保留に係る遊技回で当たり抽選において小当たり当選して V 入賞大当たり当選することによって V 入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される時（時刻 t 5 4）までの期間において、特定情報としての大当たり信号 2 が前述した特別出力態様で出力されることから、データ表示器 9 は、時刻 t 4 2 までの期間に続いて時刻 t 4 2 から時刻 t 5 4 までの期間においても、大当たり信号 2 が継続して出力していると判定することができる。このために、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、特 2 残保留による当たり抽選において小当たり当選して V 入賞大当たり当選した場合に、当該大当たり当選（V 入賞大当たり当選）は、直前の高サポ状態 H 4 における連荘数にカウントされるべきものであると、データ表示器 9 に認識させ、表示させることができる。この結果、時短遊技に基づく特 2 変動による大当たり当選であるにもかかわらず連荘が途切れるということもなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【 0 3 1 1 】

さらに、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、時刻 t 4 2 から時刻 t 5 4 までの期間において、大当たり信号 2 が特別出力態様で出力される構成としたことから、データ表示器 9 に対して、当該期間において先に説明したような特別な演出、すなわち、女性キャラクターが「まだまだ特 2 残保留によるチャンスが有るよ！」と叫ぶ動画像や、女性キャラクターが「ぎりぎり連荘だよ、良かったね！」と叫ぶ動画像をデータ表示装置 9 8 に表示させることができる。さらに、当該動画像に伴った音声をデータ表示器 9 が備えるスピーカーに出力させるように構成してもよい。したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技の興味向上をいっそう図ることができる。

10

20

30

40

50

【 0 3 1 2 】

図 2 2 は、本実施形態のパチンコ機 1 0 において高サポ状態終了時の特 2 残保留に基づく全ての遊技回で外れた場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号 1、大当たり信号 2 延長フラグ、大当たり信号 2、比較例の大当たり信号 2 が時間経過とともにどのように変化するかを示した。図示の例は、高サポ状態終了時の特 2 残保留は 3 つあり、3 つの特 2 残保留に基づく全ての遊技回で外れた場合のものである。高サポ状態終了時の特 2 残保留の数は、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された値（第 2 始動保留個数 R b N）から判定できる。

10

【 0 3 1 3 】

時刻 t 4 2 の前後における図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号 1、大当たり信号 2 延長フラグ、大当たり信号 2、比較例の大当たり信号 2 の各変化は、図 2 0 に示した特 2 残保留で大当たり当選した場合と同一です。

【 0 3 1 4 】

時刻 t 4 2 を経過後、特 2 残保留に基づく当たり抽選の当否結果が全て外れであった場合に、最後の 1 つである 3 つ目の特 2 残保留に基づく遊技回の終了時（確定時間の終了時）に、大当たり信号 2 延長フラグを O F F から O N に切り替える（時刻 t 6 3）。

【 0 3 1 5 】

大当たり信号 2 延長フラグが O F F にされたことに基づいて、時刻 t 6 3 において、大当たり信号 2 の出力を停止する。すなわち、大当たり信号 2 は、高サポ状態 H 4 の終了時に残った特 2 残保留の数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に確定中が終了するまで（確定時間が終了するまで）継続して出力し、当該確定中が経過した時刻 t 6 3 において、出力を停止する。

20

【 0 3 1 6 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、上記時刻 t 4 2 から時刻 t 6 3 までの期間における大当たり信号 2 の出力の態様は、特 2 残保留で大当たり当選した場合（図 2 0）と同様に、時刻 t 4 2 までの大当たり信号 2 の出力の態様とは異なった態様となっている。具体的には、時刻 t 4 2 までの大当たり信号 2 の出力の態様は一定電圧を継続して出力する態様（以下、「通常出力態様」と呼ぶ）となっているのに対して、時刻 t 4 2 から時刻 t 6 3 までの期間における大当たり信号 2 の出力の態様は短期間で繰り返し一定電圧の出力と出力停止とを切り替えて出力する態様（以下、「特別出力態様」と呼ぶ）となっている。

30

【 0 3 1 7 】

データ表示器 9 は、先に説明したように、受信した大当たり信号 2 について、通常出力態様と特別出力態様との両方を、大当たり信号 2 の出力があると判定でき、かつ、両方がいずれの態様であるかを区別できる構成である。この構成によって、データ表示器 9 は、大当たり信号 2 が通常出力態様に続いて特別出力態様となった場合に、大当たり信号 2 が途切れることなく連続していると判定することができる。また、データ表示器 9 は、時刻 t 4 2 から時刻 t 6 3 までの期間において、大当たり信号 2 が通常出力態様から特別出力態様に変化して出力が継続していると判定することができる。大当たり信号 2 が特別出力態様で出力されている期間において、特別な演出を実行することも可能である。例えば、女性キャラクターが登場し、女性キャラクターが「まだまだ特 2 残保留によるチャンスが有るよ！」と叫ぶ動画像をデータ表示装置 9 8 に表示させる構成としてもよい。

40

【 0 3 1 8 】

時刻 t 6 3 の経過後、非遊技回の期間を経て、低サポ状態 H 1 の左打ち中の態様 H 1 a（図 1 5）において左打ちにて遊技が再開される。この結果、時刻 t 6 4 より、特図 1 の遊技回が始まる。

【 0 3 1 9 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別出力態様の大当たり信号 2 は、高サポ状

50

態終了時である時刻 t_{42} から、高サボ状態の終了時に残った特 2 残保留の数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に確定中が終了する時刻 t_{63} まで、途切れることなく継続して出力される構成としたが、この構成に換えて、時刻 t_{42} から時刻 t_{63} までの間の途中で出力が一時的に停止され、その後に出力が復帰される構成としてもよい。要は、高サボ状態終了時の特 2 残保留に基づく各遊技回における確定表示の終了時において、大当たり信号 2 が出力されている構成であれば、各遊技回における当該確定表示の終了時以外の期間の全部または一部で、大当たり信号 2 の出力が停止する構成であってもよい。具体的には、例えば、高サボ状態終了時の特 2 残保留に基づく各遊技回における変動表示中に大当たり信号 2 の出力を停止し、特 2 残保留に基づく各遊技回における確定表示中に大当たり信号 2 を出力する構成としてもよい。

10

【0320】

同様に、図 20 に例示した高サボ状態終了時の特 2 残保留で大当たり当選した場合、および、図 21 に例示した高サボ状態終了時の特 2 残保留で小当たり当選した場合においても、特別出力態様の大当たり信号 2 は、必ずしも最初（時刻 t_{42} ）から最後（図 20 の時刻 t_{43} 、図 21 の時刻 t_{54} ）まで途切れることなく継続して出力される必要はなく、最初から最後まで間の途中で出力が一時的に停止され、その後に出力が復帰される構成としてもよい。要は、高サボ状態終了時の特 2 残保留に基づく各遊技回における確定表示の終了時において、大当たり信号 2 が出力されている構成であれば、各遊技回における当該確定表示の終了時以外の期間の全部または一部で、大当たり信号 2 の出力が停止する構成であってもよい。具体的には、例えば、高サボ状態終了時の特 2 残保留に基づく各遊技回における変動表示中に大当たり信号 2 の出力を停止し、特 2 残保留に基づく各遊技回における確定表示中に大当たり信号 2 を出力する構成としてもよい。

20

【0321】

まとめると、大当たり信号 2 を継続して出力する態様としては、出力が一時的に停止され、その後に出力が復帰される態様を含むように構成してもよい。出力が一時的に停止され、その後に出力が復帰される態様は、所定の継続態様に含まれる一態様でもある。なお、ここで言う「大当たり信号 2」は、特定情報としての特別出力態様の大当たり信号 2 に限らず、識別情報としての通常出力態様の大当たり信号 2 についても同様のことが言える。すなわち、識別情報または特定情報を継続して出力する態様としては、出力が一時的に停止され、その後に出力が復帰される態様を含むように構成してもよい。

30

【0322】

これらの変形例では、データ表示器 9 を、連続する複数の遊技回において、変動表示中に大当たり信号 2 の出力が停止され、確定表示中に大当たり信号 2 が出力されている場合に、当該複数の遊技回に亘って大当たり信号 2 は継続して出力されるものと判定する仕様とすることで、例えば、変動表示中にノイズ等によって大当たり信号 2 の出力が途切れてしまい、データ表示器 9 による識別性能が低下してしまうことを抑制することができる。

【0323】

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機 10 では、図 22 に例示するように、高サボ状態終了時の特 2 残保留に基づく全ての遊技回で外れた場合に、最後の 1 つの特 2 残保留に基づく遊技回の終了時（確定時間の終了時）において、大当たり信号 2 の出力を停止する。このために、時刻 t_{63} 以降の特図 1 の遊技回の当たり抽選において大当たり当選したとしても、当該大当たり当選を高サボ状態中（ラッシュ中）の連荘数としてカウントすることはない。当該ラッシュの状態は時刻 t_{42} において終了していることから、当該大当たり当選を当該ラッシュ中の連荘数とカウントしないことは正しいことである。このために、遊技者の遊技に対する興趣を低下させることもない。

40

【0324】

すなわち、本実施形態のパチンコ機 10 では、制御モード切替処理によって、特別遊技状態の終了後に制御モードを特定期間、第 2 制御モードに維持し、特定期間の終了時に制御モードを第 2 制御モードから第 1 制御モードに切り替える。また、識別情報出力処理によって、特別遊技状態である期間、または特定期間において、識別情報を継続して出力し

50

、出力停止処理によって、特定期間の終了時に識別情報の出力を停止する。さらに、記憶部によって、特定期間の終了時に取得情報記憶部に記憶されている第2の特別乱数情報の数を記憶する。特定情報出力処理によって、特定期間の終了後に、少なくとも記憶部に記憶されている第2の特別乱数情報の数が1以上である場合に、当該第2の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、特定変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報を継続して出力することが可能となっている。さらに、特定情報出力処理は、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、特定情報を継続して出力するが、当該特定情報を識別情報とは異なる態様で出力する。具体的には、例えば、遊技回における当たり抽選において大当たり当選し、振り分けられた当たり種別が8R大当たりAである場合に、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを規定回数、高頻度サポートモードに維持し、規定回数の終了時にサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える。このサポートモードが高頻度サポートモードに維持される高サポ状態中に、大当たり信号2を継続して出力し、高サポ状態の終了時に大当たり信号2の出力を停止する。さらに、高サポ状態の終了時に第2保留エリアRbの保留個数記憶エリアに記憶された値(第2始動保留個数RbN)を特2残保留個数記憶エリアに特2残保留個数X R b Nとしてセットする。高サポ状態の終了後に、少なくとも当該特2残保留個数X R b Nの値が1以上である場合に、当該特2残保留個数X R b Nの値と一致する所定数の変動表示が終了するまで、大当たり信号2を継続して出力することが可能となる。さらに、特2残保留個数X R b Nのうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、大当たり信号2を継続して出力する。

【0325】

したがって、本実施形態のパチンコ機10では、特定期間の終了時に識別情報の出力が一旦停止されても、特定期間の終了後に、記憶部に記憶されている第2の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、特定変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報が継続して出力されることから、特定期間の終了後において、取得情報記憶部に第2の特別乱数情報が残り、当該第2の特別乱数情報が特定条件を満たした場合、具体的には、例えば、第2の特別乱数情報が予め定めた値と一致する場合、例えば大当たり当選した場合に、識別情報および特定情報を受け取る表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第2の特別乱数情報が特定条件を満たしたものであるとして適切な表示を行なうことが可能となる。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に大当たり信号2の出力が一旦停止されても、高サポ状態の終了後に、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて保留個数記憶エリアに記憶された値(第2始動保留個数RbN)をセットした特2残保留個数X R b Nの値と一致する所定数の変動表示が終了するまで、大当たり信号2が継続して出力されることから、高サポ状態の終了後において、第2始動保留個数RbNの特2残保留があり、当該特2残保留の内の一つに基づいて大当たり当選した場合に、データ表示器9において、直前の高サポ状態に関係して取得された特2残保留に基づいて大当たり当選したものであるとして連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本実施形態のパチンコ機10では、データ表示器9において例えば連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0326】

また、本実施形態のパチンコ機10では、特定情報を識別情報とは異なる態様で出力する。具体的には、例えば、特2残保留に基づく変動中において継続して出力する大当たり信号2を、高サポ状態中に出力する通常出力態様の大当たり信号2とは異なる態様(特別出力態様)で出力する。

【0327】

したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、特定情報を受け取る表示装置において、特定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に残った第2の特別乱数情報についての変

動表示中である旨の表示を行なうことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機 10 では、特定情報や識別情報を受け取る表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。具体的には、例えば、特 2 残保留に基づく変動中において、大当たり信号 2 を高サボ状態中に出力される通常出力態様とは異なる特別出力態様で出力することから、データ表示器 9 において、特別出力態様の大当たり信号 2 を受け取った場合に、特有の演出、例えば、女性キャラクターが「まだまだ特 2 残保留によるチャンスが有るよ！」と叫ぶ動画像をデータ表示装置 98 に表示させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 では、データ表示器 9 に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0328】

さらに、本実施形態のパチンコ機 10 では、特定期間の終了時に記憶されている第 2 の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示の停止表示が終了した後まで継続して特定情報を出力する。具体的には、例えば、高サボ状態から低サボ状態への移行のタイミングにおける第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに記憶された値（第 2 始動保留個数 R b N）をセットした特 2 残保留個数 X R b N の値と一致する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示の停止表示が終了した後まで継続して大当たり信号 2 を出力する。

【0329】

したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間においても、特定情報の出力が継続する。このために、特定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶部に記憶されている第 2 の特別乱数情報に基づく遊技回の実行中の期間に、高い精度で一致させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 では、特定情報や識別情報を受け取る表示装置において、例えば特 2 残保留消化中である旨を表示する場合に、当該表示の精度を向上することができる。具体的には、例えば、最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間においても、大当たり信号 2 の出力が継続する。このために、大当たり信号 2 を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶部に記憶されている第 2 の特別乱数情報に基づく遊技回の実行中の期間に、高い精度で一致させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり信号 2 を受け取るデータ表示器 9 において、例えば特 2 残保留消化中である旨を表示する場合に、当該表示の精度を向上することができる。

【0330】

本実施形態のパチンコ機 10 では、識別情報と特定情報とは、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報である。具体的には、例えば、高サボ状態中に出力される識別情報と特 2 残保留消化中に出力される特定情報とは、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報としての大当たり信号 2 である。なお、別態様として、識別情報と特定情報とは、異なる出力用端子から出力される異なる種類の情報としてもよいし、同一の出力用端子から出力される異なる種類の情報としてもよい。

【0331】

したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態を識別するための識別情報を、特定期間の終了後に、記憶部に記憶されている第 2 の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで継続して、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報として出力することができる。この結果、簡単な構造によって、当該識別情報を適切な期間、表示装置に出力することができる。具体的には、例えば、大当たり遊技である期間または高サボ状態である期間に該当する状態を識別するための大当たり信号 2 を、高サボ状態の終了後に、高サボ状態の終了時に第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに記憶された値（第 2 始動保留個数 R b N）をセットした特 2 残保留個数 X R b N の値と一致する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで継続して、同一の出力用端子から出力される同一

10

20

30

40

50

種類の情報として出力することができる。この結果、簡単な構造によって、大当たり信号 2 を適切な期間、データ表示器等の表示装置に出力することができる。

【0332】

本実施形態のパチンコ機 10 では、特定期間の終了後に記憶部に記憶されている第 2 の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで実行される特定変動表示は、第 2 入球部への遊技球の入球を契機として取得された第 2 の特別乱数情報についての判定に対応した変動表示である。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に特 2 残保留個数 $\times RbN$ の値と一致する所定数の変動表示が終了するまで実行される特定変動表示は、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機として取得された特 2 保留情報についての判定に対応した変動表示である。

10

【0333】

したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、特定期間の終了時に取得情報記憶部に記憶されていた第 2 の特別乱数情報についての変動表示であることを、特別乱数情報から識別することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機 10 では、特定情報を受け取る表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に第 2 保留エリア Rb に格納されていた特 2 残保留についての変動表示であることを、大当たり信号 2 から識別することができる。この結果、データ表示器 9 に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【0334】

本実施形態のパチンコ機 10 では、特定情報は、データの出力を所定周期で繰り返し行なう態様である。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号 2 は、データの出力を所定周期で繰り返し行なう態様である。

20

【0335】

したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、簡単な構成によって、特定情報を識別情報出力処理によって出力される識別情報と異なった態様とすることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、構造の簡素化を図ることができる。具体的には、例えば、簡単な構成によって、特別出力態様の大当たり信号 2 を通常出力態様の大当たり信号 2 と異なった態様とすることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、構造の簡素化を図ることができる。

30

【0336】

本実施形態のパチンコ機 10 では、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第 2 の特別乱数情報が特定条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、特定情報を所定の継続態様で出力する。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号 2 の出力中に実行されている遊技回に係る特 2 残保留で大当たり当選となると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで、特別出力態様の大当たり信号 2 を所定の継続態様で出力する。

【0337】

したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第 2 の特別乱数情報が特別条件を満たすと判定された場合に、特定情報を所定の継続態様で出力する期間を、第 2 の特別乱数情報が特定条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機 10 では、特定情報を受け取る表示装置において、例えば特 2 残保留消化中である旨を表示する場合に、特 2 残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号 2 の出力中に実行されている遊技回に係る特 2 残保留が大当たり当選となる条件を満たすと判定された場合に、特別出力態様の大当たり信号 2 を所定の継続態様で出力する期間を、特 2 残保留が大当たり当選となる条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり信号 2 を受け取るデータ表示器 9 において、例えば特 2 残保留消化中である旨を表示する場合に、特 2 残

40

50

保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。

【 0 3 3 8 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別乱数情報が特定条件とは相違する特定他条件を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第 2 の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、特定情報を所定の継続態様で出力する。具体的には、例えば、保留情報に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致することを満たし、当該満たした後に、V 入賞口に遊技球が入球することが成立した場合に、大当たり遊技状態発生条件が成立したと判定し、特別出力態様の 10 大当たり信号 2 の出力中に実行されている遊技回に係る特 2 残保留に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで、特別出力態様の 10 大当たり信号 2 を所定の継続態様で出力する。

【 0 3 3 9 】

したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第 2 の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特定情報を所定の継続態様で出力する期間を、第 2 の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。このために、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第 2 の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合にも、特定情報や識別情報を受け取る表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第 2 の特別乱数情報が特定他条件を満たしたものであるとして適切な表示を行なうことが可能となる。具体的には、例えば、特別出力態様の 20 大当たり信号 2 の出力中に実行されている遊技回に係る特 2 残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された場合に、特別出力態様の 20 大当たり信号 2 を所定の継続態様で出力する期間を、特 2 残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。このために、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別出力態様の 20 大当たり信号 2 の出力中に実行されている遊技回に係る特 2 残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された場合にも、データ表示器 9 において、直前の高サボ状態に関係して取得された特 2 残保留が小当たり当選したものであるとして連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、特 2 残保留が小当たり当選した場合に、表示装置において連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。 30

【 0 3 4 0 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別乱数情報が特定条件とは相違する特定他条件を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第 2 の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、識別情報を継続して出力する。具体的には、例えば、保留情報に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致することを満たし、当該満たした後に、V 入賞口に遊技球が入球することが成立した場合に、大当たり遊技状態発生条件が成立したと判定し、通常出力態様の 40 大当たり信号 2 の出力中に実行されている遊技回に係る特 2 保留情報に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで、通常出力態様の 40 大当たり信号 2 を継続して出力する。

【 0 3 4 1 】

ここで、「識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第 2 の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、識別情報を継続して出力する」構成を備えない比較例を考えてみる。比較例によれば、識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第 2 の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、当該遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の 50

遊技条件が成立するまでの間、識別情報の出力が停止されてしまう。このために、制御モードが第2制御モードに維持された特定期間において、第2の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合であっても、識別情報の出力が途切れることとなり、データ表示器等の表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第2の特別乱数情報が特定他条件を満たしたものであるとして連荘数をカウントすることができなかった。この結果、比較例によれば、遊技者に不快感を与えてしまい、遊技者の遊技に対する興趣を低下させてしまう虞があった。

【0342】

これに対して、本実施形態のパチンコ機10によれば、識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第2の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、識別情報を継続して出力することから、第2の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間に、識別情報の出力が途切れることがない。このために、制御モードが第2制御モードである特定期間の終了後において、第2の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特定情報や識別情報を受け取る表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第2の特別乱数情報が特定他条件を満たしたものであり、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立したことによって特別遊技状態発生条件が成立したものであるとして適切な表示を行なうことが可能となる。具体的には、例えば、通常出力態様の当たり信号2の出力中に実行されている遊技回に係る特2残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された場合に、当たり遊技状態が発生するまで通常出力態様の当たり信号2を継続して出力することから、特2保留情報が小当たり当選する値と一致すると判定された遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間に、通常出力態様の当たり信号2の出力が途切れることがない。このために、制御モードが第2制御モードである特定期間の終了後において、特2保留情報が小当たり当選する値と一致すると判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、連荘が途切れることなく当たり当選が続くとデータ表示器9に認識させ表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣をいっそう向上させることができる。

【0343】

本実施形態のパチンコ機10では、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技情報を出力する特別遊技情報出力処理を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理の各出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、当たり遊技状態である期間に該当する状態を識別するための当たり信号1を出力する特別遊技情報出力処理を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理の各出力先は、同一のデータ表示器9である。

【0344】

したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、識別情報および特定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、特別遊技情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理の各出力先に該当する表示装置において、遊技の状況を適切に表示することができる。具体的には、例えば、当たり信号2によって、当たり遊技状態である期間または高サボ状態である期間に該当する状態であることを識別でき、当たり信号1によって、当たり遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を

重ね合わせることによって、高サボ状態である期間が連続する場合に、その連続する高サボ状態である期間の間で何回大当たり遊技状態が発生したかをデータ表示器 9 が把握することが可能となる。このために、データ表示器 9 において、いわゆる連荘数を表示することができる。

【 0 3 4 5 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技情報を出力する特別遊技情報出力処理を備え、特別遊技情報は、特定情報とは異なる態様である。具体的には、例えば、大当たり遊技状態である期間に該当する状態を識別するための大当たり信号 1 を出力する特別遊技情報出力処理を備え、大当たり信号 1 は、特別出力態様の大当たり信号 2 とは異なる態様である。

10

【 0 3 4 6 】

したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、識別情報および特定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、特別遊技情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理から情報を受け取る表示装置において、遊技の状況を適切に表示することが可能となる。さらに、特別遊技情報は特定情報とは異なる態様であることから、特定情報を受け取る表示装置において、特定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に第 2 の特別乱数情報についての変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本実施形態では、特定情報や識別情報を受け取る表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、大当たり信号 2 によって、大当たり遊技状態である期間または高サボ状態である期間に該当する状態であることを識別でき、大当たり信号 1 によって、大当たり遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、高サボ状態である期間が連続する場合に、その連続する高サボ状態である期間の間で何回大当たり遊技状態が発生したかをデータ表示器 9 が把握することが可能となる。このために、データ表示器 9 において、いわゆる連荘数を表示することが可能となる。さらに、大当たり信号 1 は特別出力態様の大当たり信号 2 とは異なる態様であることから、データ表示器 9 において、特別出力態様の大当たり信号 2 を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、高サボ状態の終了後に特 2 残保留に基づく変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、データ表示器 9 に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

30

【 0 3 4 7 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技情報を出力する特別遊技情報出力処理を備え、特別遊技情報は、識別情報とは異なる態様である。具体的には、例えば、大当たり遊技状態である期間に該当する状態を識別するための大当たり信号 1 を出力する特別遊技情報出力処理を備え、大当たり信号 1 は、通常出力態様の大当たり信号 2 とは異なる態様である。

40

【 0 3 4 8 】

したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、識別情報および特定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、特別遊技情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理から情報を受け取る表示装置において、遊技の状況を適切に表示することが可能となる

50

。さらに、特別遊技情報は識別情報出力処理によって出力される識別情報とは異なる態様であることから、表示装置における情報の把握が容易となる。このために、表示装置において、遊技の状況の表示を確実に行なうことが可能となる。具体的には、例えば、大当たり信号 2 によって、大当たり遊技状態である期間または高サボ状態である期間に該当する状態であることを識別でき、大当たり信号 1 によって、大当たり遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、高サボ状態である期間が連続する場合に、その連続する高サボ状態である期間の間で何回大当たり遊技状態が発生したかをデータ表示器 9 が把握することが可能となる。このために、データ表示器 9 において、いわゆる連荘数を表示することができる。さらに大当たり信号 1 は通常出力態様の 10 大当たり信号 2 とは異なる態様であることから、データ表示器 9 における情報の把握が容易となる。このために、データ表示器 9 において、例えば連荘数の表示を確実に行なうことが可能となる。

【0349】

本実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 入球部への遊技球の入球を契機として第 1 入球情報を出力する第 1 入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第 1 入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機として第 1 始動口入球信号を出力する第 1 入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第 1 入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一のデータ表示器 9 である。

【0350】

したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、表示装置において、例えば遊技の状況の表示と共に、第 1 入球部への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、データ表示器 9 において、例えば連荘数の表示と共に、第 1 始動口 33 への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、データ表示器 9 に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【0351】

本実施形態のパチンコ機 10 では、第 2 入球部への遊技球の入球を契機として第 2 入球情報を出力する第 2 入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第 2 入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機として第 2 始動口入球信号を出力する第 2 入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第 2 入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一のデータ表示器 9 である。

【0352】

したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、表示装置において、例えば遊技の状況の表示と共に、第 2 入球部への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、データ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、データ表示器 9 において、例えば連荘数の表示と共に、第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、データ表示器 9 に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【0353】

本実施形態のパチンコ機 10 では、変動表示が終了して停止表示となったことを示す停止表示情報を出力する停止表示情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および停止表示情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、変動表示されていた特別図柄が停止表示となったことを示す図柄確定信号を出力する図柄確定信号出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および図柄確定信号出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。

【0354】

10

20

30

40

50

したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、表示装置において、例えば遊技の状況の表示と共に、高サボ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サボ状態から低サボ状態に移行した直後において、特 2 残保留がある場合に、特 2 残保留の変動が終了して停止表示となった旨の表示を行なうことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機 10 には、表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、データ表示器 9 において、例えば連荘数の表示と共に、高サボ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サボ状態から低サボ状態に移行した直後において、特 2 残保留がある場合に、特 2 残保留の変動が終了して停止表示となり特 2 図柄が確定した旨の表示を行なうことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機 10 には、データ表示器 9 に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【0355】

《1-7》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機 10 において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置 60 において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置 90 及び表示制御装置 100 において実行される処理について説明する。

【0356】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置 60 の M P U 62 は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。M P U 62 は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動される N M I 割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

20

【0357】

<タイマ割込み処理>

図 23 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置 60 の M P U 62 によって定期的（例えば 2 m s e c 周期）に起動される。

【0358】

ステップ S c 0 1 0 1 では、各種検知センサ 67 a ~ 67 f の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 60 に接続されている各種検知センサ 67 a ~ 67 f の状態を読み込み、当該センサの状態を判定して識別情報としての検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップ S c 0 1 0 2 に進む。

30

【0359】

ステップ S c 0 1 0 2 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 64 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S c 0 1 0 3 に進む。

【0360】

ステップ S c 0 1 0 3 では、当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、電動役物開放カウンタ C 4、および変動種別カウンタ C S の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、電動役物開放カウンタ C 4、および変動種別カウンタ C S にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4 の更新値を、R A M 64 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S c 0 1 0 4 に進む。なお、変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理（図 28）において、その値を更新する。

40

【0361】

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

50

【0362】

ステップSc0105では、スルーゲート35への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップSc0105のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップSc0105を実行した後、ステップSc0106に進む。

【0363】

ステップSc0106では、小当たり専用可変入賞装置57の大入賞口57aまたは可変入賞装置36の大入賞口36aへの入球に伴う大入賞口用の入球処理を実行する。ステップSc0106の大入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップSc0106を実行した後、ステップSc0107に進む。

【0364】

ステップSc0107では、V入賞口59への入球に伴うV入賞口用の入球処理を実行する。ステップSc0107のV入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップSc0107を実行した後、ステップSc0108に進む。

【0365】

ステップSc0108では、主制御装置60から外部端子板95に対して出力する信号（外端出力用信号）を管理する外端出力用信号管理処理を実行する。ステップSc0108の外端出力用信号管理処理の詳細については後述する。ステップSc0108を実行した後、MPU62はタイマ割込み処理を終了する。

【0366】

< 始動口用の入球処理 >

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図23：Sc0104）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0367】

図24は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSc0201では、遊技球が第1始動口33に入球（始動入球）したか否かを、第1始動口33に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップSc0201において、遊技球が第1始動口33に入球したと判定した場合には（Sc0201：YES）、ステップSc0202に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための識別情報としての賞球コマンドをセットする。その後、ステップSc0203に進む。

【0368】

ステップSc0203では、第1始動口33に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップSc0204に進む。

【0369】

ステップSc0204では、第1保留エリアRaの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数RaN（以下、第1始動保留個数RaNともいう）を読み出し、当該第1始動保留個数RaNを後述する処理の対象として設定する。第1始動保留個数RaNは、第1始動口33への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップSc0209に進む。

【0370】

ステップSc0201において、遊技球が第1始動口33に入球していないと判定した場合には（Sc0201：NO）、ステップSc0205に進み、遊技球が第2始動口34に入球したか否かを第2始動口34に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【0371】

ステップSc0205において、遊技球が第2始動口34に入球したと判定した場合には（Sc0205：YES）、ステップSc0206に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための識別情報としての賞球コマンドをセットする。その後、ステップSc0207に進む。一方、ステップSc0205において、遊技球が第2始動口34に入球していないと判定した場合には（Sc0205：NO）、本始動口用の入球処理を

10

20

30

40

50

終了する。

【 0 3 7 2 】

ステップ S c 0 2 0 7 では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S c 0 2 0 8 に進む。

【 0 3 7 3 】

ステップ S c 0 2 0 8 では、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数 R b N (以下、第 2 始動保留個数 R b N ともいう)を読み出し、当該第 2 始動保留個数 R b N を後述する処理の対象として設定する。第 2 始動保留個数 R b N は、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S c 0 2 0 9 に進む。

10

【 0 3 7 4 】

ステップ S c 0 2 0 9 では、上述したステップ S c 0 2 0 4 又はステップ S c 0 2 0 8 において設定された始動保留個数 N (R a N 又は R b N) が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。ステップ S c 0 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満でない場合には (S c 0 2 0 9 : N O)、本始動口用の入球処理を終了する。

【 0 3 7 5 】

一方、ステップ S c 0 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満である場合には (S c 0 2 0 9 : Y E S)、ステップ S c 0 2 1 0 に進み、対応する保留エリアの始動保留個数 N に 1 を加算した後、ステップ S c 0 2 1 1 に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値 (以下、合計保留個数 C R N と言う) に 1 を加算する。合計保留個数 C R N は、第 1 始動保留個数 R a N と第 2 始動保留個数 R b N との合計値を示す。その後、ステップ S c 0 2 1 2 に進む。

20

【 0 3 7 6 】

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

30

【 0 3 7 7 】

ステップ S c 0 2 1 3 では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の情報 (保留情報) に基づいて、当たり抽選の当否判定結果 (抽選結果)、当たり抽選で大当たり当選する場合または小当たりして V 入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップ S c 0 2 1 3 を実行した後、ステップ S c 0 2 1 4 に進む。

40

【 0 3 7 8 】

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

50

。

【 0 3 7 9 】

保留コマンドは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 2 9：ステップ S c 0 7 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

【 0 3 8 0 】

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

【 0 3 8 1 】

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

【 0 3 8 2 】

< スルー用の入球処理 >

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

【 0 3 8 3 】

図 2 5 は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S c 0 3 0 1 では、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したか否かを判定する。ステップ S c 0 3 0 1 において、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したと判定した場合には（S c 0 3 0 1：Y E S）、ステップ S c 0 3 0 2 に進み、役物保留個数 S N が上限値（本実施形態では 4）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 S N は、普通電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S c 0 3 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（S c 0 3 0 1：N O）、本スルー用の入球処理を終了する。

【 0 3 8 4 】

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

【 0 3 8 5 】

ステップ S c 0 3 0 4 では、ステップ S c 0 1 0 3（図 2 3）において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【 0 3 8 6 】

一方、ステップ S c 0 3 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合（S c 0 3 0 2：N O）、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 3 8 7 】

< 大入賞口用の入球処理 >

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

【 0 3 8 8 】

図 2 6 は、大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S c 0 4 0 1 では、小当たり専用可変入賞装置 5 7 に備えられた大入賞口（以下、小当たり用の大入賞口とも呼ぶ）5 7 a に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S c 0 4 0 1 において、小当たり用の大入賞口 5 7 a に遊技球が入球したと判定した場合には（S c 0 4 0 1 : Y E S）、ステップ S c 0 4 0 2 に進む。一方、ステップ S c 0 4 0 1 において、小当たり用の大入賞口 5 7 a に遊技球が入球したと判定しなかった場合には（S c 0 4 0 1 : N O）、ステップ S c 0 4 0 4 に進む。

10

【 0 3 8 9 】

ステップ S c 0 4 0 2 では、小当たり用の大入賞口 5 7 a に入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、小当たり用の大入賞口 5 7 a に 1 個の遊技球が入球した場合には、1 0 個の遊技球が賞球として払い出される。ステップ S c 0 4 0 2 を実行した後、ステップ S c 0 4 0 3 に進む。

【 0 3 9 0 】

ステップ S c 0 4 0 3 では、第 1 大入賞口入球コマンドを設定する。第 1 大入賞口入球コマンドは、小当たり用の大入賞口 5 7 a に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 2 9：ステップ S c 0 7 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S c 0 4 0 3 を実行した後、ステップ S c 0 4 0 4 に進む。

20

【 0 3 9 1 】

ステップ S c 0 4 0 4 では、可変入賞装置 3 6 に備えられた大入賞口（以下、大当たり用の大入賞口とも呼ぶ）3 6 a に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S c 0 4 0 4 において、大当たり用の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球したと判定した場合には（S c 0 4 0 4 : Y E S）、ステップ S c 0 4 0 5 に進む。一方、ステップ S c 0 4 0 4 において、大当たり用の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球したと判定しなかった場合には（S c 0 4 0 4 : N O）、そのまま大入賞口用の入球処理を終了する。

30

【 0 3 9 2 】

ステップ S c 0 4 0 5 では、大当たり用の大入賞口 3 6 a に入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、大当たり用の大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した場合には、1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。ステップ S c 0 4 0 5 を実行した後、ステップ S c 0 4 0 6 に進む。

【 0 3 9 3 】

ステップ S c 0 4 0 6 では、第 2 大入賞口入球コマンドを設定する。第 2 大入賞口入球コマンドは、大当たり用の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 2 9：ステップ S c 0 7 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S c 0 4 0 6 を実行した後、大入賞口用の入球処理を終了する。

40

【 0 3 9 4 】

< V 入賞口用の入球処理 >

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

【 0 3 9 5 】

図 2 7 は、V 入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S c 0 5 0 1 では、V 入賞口 5 9 に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S c 0 5 0 1 におい

50

て、V入賞口59に遊技球が入球したと判定した場合には(S c 0 5 0 2 : Y E S)、ステップS c 0 5 0 2に進む。

【0396】

ステップS c 0 5 0 2では、V入賞フラグがONであるか否かを判定する。V入賞フラグは、V入賞口59に遊技球が入球した場合にONとなり、当該V入賞フラグがONとなったことを契機としてV入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始され、当該V入賞大当たりに基づく開閉実行モードの終了の際にOFFとなるフラグである。V入賞フラグは、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶される。ステップS c 0 5 0 2では、既にV入賞フラグがONとなっているか否かを判定することによって、複数の遊技球がV入賞口59に入球した場合であっても後述するステップS c 0 5 0 3およびステップS c 0 5 0 4の処理が重複して実行されない構成を採用している。

10

【0397】

ステップS c 0 5 0 2において、V入賞フラグがONではないと判定した場合には(S c 0 5 0 2 : N O)、ステップS c 0 5 0 3に進み、V入賞フラグをONにする。その後、ステップS c 0 5 0 4に進み、V入賞コマンドを設定する。V入賞コマンドは、V入賞口59に遊技球が入球してV入賞大当たり当選したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。V入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理(図29:ステップS c 0 7 0 3)において音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、V入賞コマンドを受信すると、遊技球がV入賞口59に入球してV入賞大当たり当選したこと、当該V入賞に基づいて特電開閉実行モードが開始されることを示唆する演出であるV入賞演出を実行する。

20

【0398】

ステップS c 0 5 0 4を実行した後、本V入賞口用の入球処理を終了する。

【0399】

一方、ステップS c 0 5 0 1においてV入賞口59に遊技球が入球していないと判定した場合(S c 0 5 0 1 : N O)、およびステップS c 0 5 0 2においてV入賞フラグがONであると判定した場合(S c 0 5 0 2 : Y E S)には、上述したステップS c 0 5 0 3およびステップS c 0 5 0 4を実行することなく、本V入賞口用の入球処理を終了する。

【0400】

< 外端出力用信号管理処理 >

30

次に、外端出力用信号管理処理について説明する。外端出力用信号管理処理は、タイム割込み処理のサブルーチン(図23:ステップS c 0 1 0 8)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0401】

図28は、外端出力用信号管理処理を示すフローチャートである。ステップS c 0 6 0 1では、大当たりに基づく開閉実行モード中であるか否かを判定する。ここで言う「大当たりに基づく開閉実行モード」は、当たり抽選において大当たり当選した場合に実行する開閉実行モードと、当たり抽選において小当たり当選してV入賞大当たりした場合に実行するV入賞大当たりに基づく開閉実行モードとの双方が該当する。ステップS c 0 6 0 1では、具体的に、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶された大当たり開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。大当たり開閉実行モードフラグは、後述する確定時間経過処理および遊技状態移行処理において遊技状態を大当たりに基づく開閉実行モードまたはV入賞大当たりに基づく開閉実行モードに移行させる場合にONにされ、遊技状態移行処理において当該開閉実行モードを終了させる場合にOFFにされる。

40

【0402】

ステップS c 0 6 0 1において、大当たりに基づく開閉実行モード中であると判定した場合には(S c 0 6 0 1 : Y E S)、ステップS c 0 6 0 2に進み、通常のレベル信号の形態の大当たり信号1の出力を行なう大当たり信号1出力処理を実行する。大当たり信号1は、先に説明したように、外部端子板95が出力する複数種類の信号の一つであって、大当たり遊技状態中であることを示す。ステップS c 0 6 0 2では、具体的に、大

50

当たり信号 1 が出力状態となるように、大当たり信号 1 が出力状態となる情報を持つ外端出力用信号を外部端子板 9 5 に対して送信する。ステップ S c 0 6 0 2 を実行した後、ステップ S c 0 6 0 3 に進む。ステップ S c 0 6 0 2 の特別遊技情報としての大当たり信号 1 の出力を継続して行なう処理が、特別遊技情報出力処理として機能する。

【 0 4 0 3 】

ステップ S c 0 6 0 3 では、識別情報としての通常出力態様の大当たり信号 2 の出力を行なう大当たり信号 2 出力処理を実行する。大当たり信号 2 は、先に説明したように、外部端子板 9 5 が出力する複数種類の信号のうちの一つであって、大当たり遊技状態中、または時短遊技状態（高サポ状態とも呼ぶ）中であることを示す。ステップ S c 0 6 0 3 では、具体的に、大当たり信号 2 が通常出力態様の出力状態となるように、大当たり信号 2 が当該出力状態となる情報を持つ外端出力用信号を外部端子板 9 5 に対して送信する。ステップ S c 0 6 0 3 を実行した後、本外端出力用信号管理処理を終了する。ステップ S c 0 6 0 3 の通常出力態様の大当たり信号 2 の出力を継続して行なう処理が、識別情報出力処理として機能する。

10

【 0 4 0 4 】

一方、ステップ S c 0 6 0 1 において大当たりに基づく開閉実行モード中でないと判定した場合には（ S c 0 6 0 1 : N O ）、ステップ S c 0 6 0 4 に進み、大当たり信号 1 出力停止処理を実行する。具体的には、ステップ S c 0 6 0 2 によって出力を開始した特別遊技情報としての大当たり信号 1 の出力を停止する。大当たり信号 1 の出力を継続して行なう処理は、特定情報出力処理として機能する。ステップ S c 0 6 0 4 を実行した後、ステップ S c 0 6 0 5 に進む。

20

【 0 4 0 5 】

ステップ S c 0 6 0 5 では、大当たり信号 2 延長フラグが O N であるか否かを判定する。大当たり信号 2 延長フラグは、先に説明したように、高サポ状態 H 4 の終了時に特 2 残保留がある場合、すなわち、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける特 2 残保留の数をセットした特 2 残保留個数 X R b N が 1 以上である場合に、大当たり信号 2 の出力期間を延長するためのフラグで、 R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶される。大当たり信号 2 延長フラグは、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では 2 0 回）に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後において特 2 残保留がある場合に、当該規定回数に到達した遊技回の変動停止時に O N に切り替わる。そして、大当たり信号 2 延長フラグは、特 2 残保留の最後の 1 つに基づく遊技回の終了時（確定時間の終了時）、または、特 2 残保留で大当たり当選した場合または小当たりして V 入賞大当たり当選した場合に移行する第 2 特別電動役物としての可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b が開閉動作を実行する開閉実行モード（大当たりに基づく開閉実行モード）の開始時に O F F に切り替わる。

30

【 0 4 0 6 】

ステップ S c 0 6 0 5 において、大当たり信号 2 延長フラグが O N であると判定した場合には（ S c 0 6 0 5 : Y E S ）、ステップ S c 0 6 0 6 に進み、特定情報としての特別出力態様（パルス信号の態様）の大当たり信号 2 の出力を行なう大当たり信号 2 出力処理を実行する。具体的には、大当たり信号 2 が特別出力態様の出力状態となるように、大当たり信号 2 が当該出力状態となる情報を持つ外端出力用信号を外部端子板 9 5 に対して送信する。ステップ S c 0 6 0 6 の特別出力態様の大当たり信号 2 の出力を継続して行なう処理が、特定情報出力処理として機能する。ステップ S c 0 6 0 6 を実行した後、本外端出力用信号管理処理を終了する。

40

【 0 4 0 7 】

一方、ステップ S c 0 6 0 5 において、大当たり信号 2 延長フラグが O N でないと判定した場合には（ S c 0 6 0 5 : N O ）、ステップ S c 0 6 0 7 に進み、小当たりに基づく開閉実行モード中であるか否かを判定する。小当たりに基づく開閉実行モードとは、当たり抽選において小当たり当選した場合に、第 1 特別電動役物としての小当たり専用可変入

50

賞装置 5 7 の開閉扉 5 7 b が開閉動作を実行する開閉実行モードである。ステップ S c 0 6 0 7 では、具体的に、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶された小当たり開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。小当たり開閉実行モードフラグは、後述する確定時間経過処理において遊技状態を小当たりに基づく開閉実行モードに移行させる場合に O N にされ、後述する遊技状態移行処理において当該開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされる。

【 0 4 0 8 】

ステップ S c 0 6 0 7 において、小当たり開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には (S c 0 6 0 7 : Y E S)、先に説明したステップ S c 0 6 0 3 に進み、通常出力態様の小当たり信号 2 の出力を行なう大当たり信号 2 出力処理を実行する。

10

【 0 4 0 9 】

一方、ステップ S c 0 6 0 7 において、小当たり開閉実行モードフラグが O N でないと判定した場合には (S c 0 6 0 7 : N O)、ステップ S c 0 6 0 8 に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。高頻度サポートモードフラグは特定情報としても機能する。

【 0 4 1 0 】

ステップ S c 0 6 0 8 において、サポートモードが高頻度サポートモードであると判定した場合には (S c 0 6 0 8 : Y E S)、先に説明したステップ S c 0 6 0 3 に進み、通常出力態様の小当たり信号 2 の出力を行なう大当たり信号 2 出力処理を実行する。

20

【 0 4 1 1 】

一方、ステップ S c 0 6 0 8 において、サポートモードが高頻度サポートモードでないと判定した場合には (S c 0 6 0 8 : N O)、ステップ S c 0 6 0 9 に進み、大当たり信号 2 出力停止処理を実行する。具体的には、ステップ S c 0 6 0 3 またはステップ S c 0 6 0 6 によって出力を開始した大当たり信号 2 の出力を停止する。ステップ S c 0 6 0 9 の大当たり信号 2 の出力を停止する処理が、出力停止処理として機能する。ステップ S c 0 6 0 9 を実行した後、本外端出力用信号管理処理を終了する。

【 0 4 1 2 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと (以下、「電源投入」とも呼ぶ) に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

30

【 0 4 1 3 】

図 2 9 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S c 0 7 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定や必要に応じて初期化設定などが実行される。その後、ステップ S c 0 7 0 2 に進む。

【 0 4 1 4 】

ステップ S c 0 7 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S c 0 7 0 3 に進む。

40

【 0 4 1 5 】

ステップ S c 0 7 0 3 では、ステップ S c 0 7 0 2 において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S c 0 7 0 3 を実行した後、ステップ S c 0 7 0 4 に進む。

50

【 0 4 1 6 】

ステップ S c 0 7 0 4 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S c 0 7 0 5 に進む。

【 0 4 1 7 】

ステップ S c 0 7 0 5 では、払出制御装置 7 0 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ S c 0 7 0 6 に進む。ステップ S c 0 7 0 6 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、第 1 図柄表示部 3 7 a , 第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S c 0 7 0 6 を実行した後、ステップ S c 0 7 0 7 に進む。

10

【 0 4 1 8 】

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

【 0 4 1 9 】

ステップ S c 0 7 0 8 では、第 2 始動口 3 4 に設けられた普通電動役物 3 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、普通電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S c 0 7 0 9 に進む。

20

【 0 4 2 0 】

ステップ S c 0 7 0 9 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S c 0 7 0 3 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S c 0 7 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（ 4 m s e c ）が経過していないと判定した場合には（ S c 0 6 0 9 : N O ）、ステップ S c 0 7 1 0 及びステップ S c 0 7 1 1 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S c 0 7 1 0 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップ S c 0 7 1 1 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップ S c 0 7 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（ 4 m s e c ）が経過していると判定した場合には（ S c 0 6 0 9 : Y E S ）、ステップ S c 0 7 0 3 に戻り、ステップ S c 0 7 0 3 からステップ S c 0 7 0 8 までの各処理を実行する。

30

【 0 4 2 1 】

なお、ステップ S c 0 7 0 3 からステップ S c 0 7 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

40

【 0 4 2 2 】

< 遊技回制御処理 >

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 2 9 : S c 0 7 0 6 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 4 2 3 】

50

図 30 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S c 0 8 0 1 では、大当たりに基づく開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の大当たり開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 0 4 2 4 】

ステップ S c 0 8 0 1 において、大当たりに基づく開閉実行モード中であると判定した場合には (S c 0 8 0 1 : Y E S)、ステップ S c 0 8 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、大当たりに基づく開閉実行モード中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S c 0 8 0 1 において、大当たりに基づく開閉実行モード中でないと判定した場合には (S c 0 8 0 1 : N O)、ステップ S c 0 8 0 2 に進む。

10

【 0 4 2 5 】

ステップ S c 0 8 0 2 では、小当たりに基づく開閉実行モード中であると判定した場合には (S c 0 8 0 2 : Y E S)、ステップ S c 0 8 0 3 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、小当たりに基づく開閉実行モード中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S c 0 8 0 2 において、小当たりに基づく開閉実行モード中でないと判定した場合には (S c 0 8 0 2 : N O)、ステップ S c 0 8 0 3 に進む。

20

【 0 4 2 6 】

ステップ S c 0 8 0 3 では、特図ユニット 3 7 が遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が遊技回の実行中であるか否かを判定する。ここで、遊技回の実行中とは、変動中または確定中に該当することである。ステップ S c 0 8 0 3 の判定は、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動中フラグ記憶エリアの特図変動中フラグ、および各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図確定中フラグ記憶エリアに記憶されている特図確定中フラグのいずれか一方が O N であるか否かを判定することにより行われる。

【 0 4 2 7 】

ステップ S c 0 8 0 3 において、特図ユニット 3 7 が遊技回の実行中でないと判定した場合には (S c 0 8 0 3 : N O)、ステップ S c 0 8 0 4 に進む。

30

【 0 4 2 8 】

ステップ S c 0 8 0 4 では、特図ユニット 3 7 における変動及び図柄表示装置 4 1 における変動を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップ S c 0 8 0 4 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 0 4 2 9 】

一方、ステップ S c 0 8 0 3 において、特図ユニット 3 7 が遊技回の実行中であると判定した場合には (S c 0 8 0 3 : Y E S)、ステップ S c 0 8 0 5 に進む。

【 0 4 3 0 】

ステップ S c 0 8 0 5 では、特図ユニット 3 7 における変動及び図柄表示装置 4 1 における変動を停止させるための変動停止処理を実行する。なお、変動停止処理の詳細は後述する。ステップ S c 0 8 0 5 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

40

【 0 4 3 1 】

< 変動開始処理 >

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 30 : S c 0 8 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 4 3 2 】

図 31 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S c 0 9 0 1 では、合計保留個数 C R N が「 0 」を上回るか否かを判定する。合計保留個数 C R N が「 0 」以下

50

である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップ S c 0 9 0 1 において、合計保留個数 C R N が「0」以下であると判定した場合には (S c 0 9 0 1 : N O)、本変動開始処理を終了する。一方、ステップ S c 0 9 0 1 において、合計保留個数 C R N が「0」を上回ると判定した場合には (S c 0 9 0 1 : Y E S)、ステップ S c 0 9 0 2 に進む。

【 0 4 3 3 】

ステップ S c 0 9 0 2 では、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップ S c 0 9 0 3 に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【 0 4 3 4 】

ステップ S c 0 9 0 3 では、当たり抽選において大当たり又は小当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップ S c 0 9 0 3 を実行した後、ステップ S c 0 9 0 4 に進む。

【 0 4 3 5 】

ステップ S c 0 9 0 4 では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無や、小当たりの有無、リーチの発生の有無等に基づいて、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S c 0 9 0 4 を実行した後、ステップ S c 0 9 0 5 に進む。

【 0 4 3 6 】

ステップ S c 0 9 0 5 では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S c 0 9 0 6 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S c 0 9 0 5 を実行した後、ステップ S c 0 9 0 6 に進む。

【 0 4 3 7 】

ステップ S c 0 9 0 6 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、振分け判定の結果が 8 R 大当たり A と 8 R 大当たり B と 1 5 R 大当たり A と 1 R 小当たりとのいずれであるかを特定する情報とが含まれている。

【 0 4 3 8 】

ステップ S c 0 9 0 5 およびステップ S c 0 9 0 6 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理 (図 2 9) におけるステップ S c 0 7 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S c 0 9 0 6 を実行した後、ステップ S c 0 9 0 7 に進む。

【 0 4 3 9 】

ステップ S c 0 9 0 7 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 1 図柄表示部 3 7 a であると特定して特定変動表示としての変動表示を開始させ、第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 2 図柄表示部 3 7 b であると特定して特定変動表示としての変動表示を開始させる。ステップ S c 0 9 0 7 を実行した後、ステップ S c 0 9 0 8 に進む。

【 0 4 4 0 】

ステップ S c 0 9 0 8 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動中フラグを O N する。ステップ S c 0 9 0 8 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 4 4 1 】

< 保留情報シフト処理 >

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 3 1 : S c 0 9 0 2）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 4 4 2 】

図 3 2 は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 0 0 1 では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であるか否かを判定する。具体的には、第 1 保留エリア R a（図 7）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されている保留情報）の方が、第 2 保留エリア R b（図 7）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 1 保留エリア R a であると判定する。一方、第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 2 保留エリア R b であると判定する。すなわち、ステップ S c 1 0 0 1 の処理を実行することにより、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【 0 4 4 3 】

ステップ S c 1 0 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a であると判定した場合には（S c 1 0 0 1 : Y E S）、ステップ S c 1 0 0 2 ~ ステップ S c 1 0 0 7 の第 1 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップ S c 1 0 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には（S c 1 0 0 1 : N O）、ステップ S c 1 0 0 8 ~ ステップ S c 1 0 1 5 の第 2 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【 0 4 4 4 】

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

【 0 4 4 5 】

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

【 0 4 4 6 】

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

【 0 4 4 7 】

ステップ S c 1 0 0 7 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記

10

20

30

40

50

憶エリア 6 3 g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 始動口 3 3 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップ S c 1 0 0 7 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 2 9）におけるステップ S c 0 7 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。

【 0 4 4 8 】

ステップ S c 1 0 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には（S c 1 0 0 1 : N O）、ステップ S c 1 0 0 8 に進む。

10

【 0 4 4 9 】

ステップ S c 1 0 0 8 では、第 2 保留エリア R b の第 2 始動保留個数 R b N を 1 減算する。その後、ステップ S c 1 0 0 9 に進む。ステップ S c 1 0 0 9 では、合計保留個数 C R N を 1 減算し、ステップ S c 1 0 1 0 に進み、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S c 1 0 1 1 に進む。

【 0 4 5 0 】

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

20

【 0 4 5 1 】

ステップ S c 1 0 1 2 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には当該フラグを O N にし、O N である場合にはその状態を維持する。その後、ステップ S c 1 0 1 3 に進む。

【 0 4 5 2 】

ステップ S c 1 0 1 3 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 2 保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 始動口 3 4 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。

30

【 0 4 5 3 】

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

40

【 0 4 5 4 】

ステップ S c 1 0 1 4 では、大当たり信号 2 延長フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S c 1 0 1 4 において、大当たり信号 2 延長フラグが O N であると判定した場合には（S c 1 0 1 4 : Y E S）、ステップ S c 1 0 1 5 に進み、特 2 残保留個数 X R b N を 1 減算する。特 2 残保留個数 X R b N は、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された値（第 2 始動保留個数 R b N）と一致する値であり、記憶部として機能する主側 R A M 6 4 の特 2 残保留個

50

数記憶エリア（図示せず）に格納される。

【 0 4 5 5 】

本実施形態において、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第2保留エリアR bの保留個数記憶エリアに格納された値（第2始動保留個数R b N）を特2残保留個数記憶エリアに特2残保留個数X R b Nとして記憶しているのは、第2保留エリアR bの保留個数記憶エリアに格納された値（第2始動保留個数R b N）を用いて大当たり信号2が継続して出力される期間（以下、継続出力期間と呼ぶ）を決定する構成では、次のような不具合が発生するためである。

【 0 4 5 6 】

高サポ状態から移行した低サポ状態でも、スルーゲート3 5に遊技球が入球し、スルーゲート3 5を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選し、普通電動役物3 4 aが開放されることはあり得る。このときに、開放された普通電動役物3 4 aに遊技球が拾われて第2始動口3 4に遊技球が入球した場合に、保留情報記憶エリア6 4 b（図7）の第2保留エリアR bに第2の保留情報が記憶されてしまうことになる。このために、第2保留エリアR bの保留個数記憶エリアに格納された値（第2始動保留個数R b N）を用いて大当たり信号2の継続出力期間を決定する構成では、上述したような、高サポ状態から低サポ状態へ移行した直後における電役開放当選に起因して第2始動口3 4に遊技球が入球して記憶された第2の保留情報を、高サポ状態終了時の特2残保留と誤判定してしまうことになり、この結果、正確な特2残保留の変動期間で、大当たり信号2を継続出力することができないという不具合が発生し得る。これに対して、本実施形態のパチンコ機1 0では、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第2保留エリアR bの保留個数記憶エリアに格納された値（第2始動保留個数R b N）を特2残保留個数X R b Nとして記憶していることから、高サポ状態終了時の特2残保留数を正確に把握することができ、特2残保留個数X R b Nを用いて大当たり信号2の継続出力期間を正確に決定することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機1 0では、時短遊技に基づく特2変動による大当たり当選である場合に、データ表示器9等の表示装置において表示を適切に行なうことが可能となる。

【 0 4 5 7 】

本実施形態のパチンコ機1 0では、図1 1（a）に示すように、低頻度サポートモード時に用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）において、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタC 4の値と、外れとなる電動役物開放カウンタC 4の値とが設定されていた。これに対して、変形例として、低頻度サポートモード時に用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）において、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタC 4の値と、電役長開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタC 4の値と、外れとなる電動役物開放カウンタC 4の値とが設定される構成としてもよい。この構成を採用することで、通常状態において、特図2当たり抽選を行なうことが可能となる。本実施形態では、当たり抽選において小当たり当選する確率は、第2始動口3 4への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選の方が、第1始動口3 3への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選より高いことから、特図2当たり抽選の方が特図1当たり抽選よりも遊技者にとっての有利性が高い。このため、本変形例では、通常状態時に、普通電動役物開放抽選において長開放に当選した場合に、有利な状態となったことを遊技者に示唆するための特殊演出を行なう構成としてもよい。

【 0 4 5 8 】

ここで、上述した変形例の構成において、第2保留エリアR bの保留個数記憶エリアに格納された値（第2始動保留個数R b N）を用いて大当たり信号2の継続出力期間を決定する構成を採用した場合を考えてみる。この構成では、先に説明したように、高サポ状態から低サポ状態へ移行した直後における電役開放当選に起因して第2始動口3 4に遊技球が入球して記憶された第2の保留情報を、高サポ状態終了時の特2残保留と誤判定してしまうことになる。この結果、先に説明したように、正確な特2残保留の変動期間で、大当

たり信号2を継続出力することができないという不具合が発生し得たが、さらに、上記誤判定から、高サボ状態終了時の特2残保留に基づいて上記特殊演出を行ってしまう虞があることから、通常状態時に、普通電動役物開放抽選において長開放に当選した場合の上述した特殊演出を行なう構成を採用することができなくなってしまう。これに対して、本変形例でも、高サボ状態から低サボ状態への移行のタイミングにおける第2始動保留個数RbNを特2残保留個数記憶エリアに特2残保留個数X RbNとして記憶し、特2残保留個数X RbNを用いて大当たり信号2の継続出力期間を決定する構成を採用することで、通常状態時に、普通電動役物開放抽選において長開放に当選した場合の上述した特殊演出を行なうことも可能となる。

【0459】

10

さらに、本変形例における本発明に係る構成を、図柄揃いで大当たりが発生するいわゆる一種タイプのパチンコ機に採用することによって、確変状態や時短状態ではない通常状態において、電役開放当選に起因して第2始動口34に遊技球が入球した場合に、上記特殊演出を行なう構成とすることも可能となる。

【0460】

ステップSc1015を実行した後、本保留情報シフト処理を終了する。

【0461】

ステップSc1014において、大当たり信号2延長フラグがONでないと判定した場合には(Sc1014:NO)、ステップSc1015を実行することなく、本保留情報シフト処理を終了する。

20

【0462】

< 当たり判定処理 >

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン(図30:Sc0804)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0463】

図33は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップSc1101では、RAM64の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップSc1101において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には(Sc1101:NO)、ステップSc1102に進み、特図1当たり抽選用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている当たり乱数カウンタC1の値が、図8(a)に示す特図1当たり抽選用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている数値範囲と一致しているか否かを判定する。その後、ステップSc1104に進む。

30

【0464】

一方、ステップSc1101において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には(Sc1101:YES)、ステップSc1103に進み、特図2当たり抽選用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている当たり乱数カウンタC1の値が、図8(b)に示す特図2当たり抽選用の当否テーブルにおいて大当たり当選または小当たり当選として設定されている数値範囲と一致しているか否かを判定する。その後、ステップSc1104に進む。

40

【0465】

ステップSc1104では、ステップSc1102又はステップSc1103における当否判定(当たり抽選)の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップSc1104において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には(Sc1104:YES)、ステップSc1105に進む。

【0466】

ステップSc1105では、RAM64の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップSc1105において、第2図柄表示部フラグがONでないと判定した場合には(Sc1105:NO)、ステップSc1106に進み、特図1小当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている

50

当たり種別カウンタC 2の値が、図9 (a)に示す特図1小当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップSc 1 1 0 6を実行した後、ステップSc 1 1 0 7に進む。

【0467】

ステップSc 1 1 0 5では、RAM 6 4の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップSc 1 1 0 5において、第2図柄表示部フラグがONでないと判定した場合には (Sc 1 1 0 5 : NO)、ステップSc 1 1 0 6に進み、特図1大当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている当たり種別カウンタC 2の値が、図10 (a)に示す特図1大当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップSc 1 1 0 6を実行した後、ステップSc 1 1 1 0に進む。

10

【0468】

一方、ステップSc 1 1 0 5において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には (Sc 1 1 0 5 : YES)、ステップSc 1 1 0 7に進み、特図2大当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている当たり種別カウンタC 2の値が、図10 (b)に示す特図2大当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップSc 1 1 0 7を実行した後、ステップSc 1 1 1 0に進む。

【0469】

一方、ステップSc 1 1 0 4において、当否判定の結果が大当たり当選でない場合には (Sc 1 1 0 4 : NO)、ステップSc 1 1 0 8に進む。

20

【0470】

ステップSc 1 1 0 8では、ステップSc 1 1 0 2又はステップSc 1 1 0 3における当否判定 (当たり抽選) の結果が小当たり当選であるか否かを判定する。ステップSc 1 1 0 8において、当否判定の結果が小当たり当選である場合には (Sc 1 1 0 8 : YES)、ステップSc 1 1 0 9に進み、特図2小当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている当たり種別カウンタC 2の値が、図9に示す特図2小当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップSc 1 1 0 9を実行した後、先に説明したステップSc 1 1 0 7に進む。

30

【0471】

ステップSc 1 1 1 0では、ステップSc 1 1 0 6又はステップSc 1 1 0 7と、ステップSc 1 1 0 9とによって得られた振分判定の結果から当たりの種別に対応したフラグ (当たりフラグ) をONにする。本実施形態のパチンコ機10では、図9および図10から判るように、当たりの種別として、1R小当たり、8R大当たりA、8R大当たりB、15R大当たりAの4種類が用意されていることから、当たりフラグとしては、1R小当たりフラグ、8R大当たりAフラグ、8R大当たりBフラグ、15R大当たりAフラグの4種類のフラグが用意されている。ステップSc 1 1 0 6の振分判定の結果が8R大当たりAである場合には、8R大当たりAフラグをONにする。当たりフラグはRAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gに記憶される。ステップSc 1 1 0 6の振分判定の結果が8R大当たりBである場合には、8R大当たりBフラグをONにする。ステップSc 1 1 0 7の振分判定の結果が15R大当たりAである場合には、15R大当たりAフラグをONにする。一方、ステップSc 1 1 0 9の振分判定の結果が1R小当たりであり、ステップSc 1 1 0 7の振分判定の結果が15R大当たりAである場合には、1R小当たりフラグをONにし、15R大当たりAフラグをONにする。

40

【0472】

当たりフラグにおける1R小当たりフラグのON / OFFによって、当たり抽選における小当たり当選の有無を特定することができる。当たりフラグにおける8R大当たりAフラグのON / OFFと8R大当たりAフラグのON / OFFと15R大当たりAフラグのON / OFFとによって、当たり抽選における大当たり当選の有無と振分判定の結果とを

50

特定することができる。ステップ S c 1 1 1 0 を実行した後、ステップ S c 1 1 1 1 に進む。

【 0 4 7 3 】

ステップ S c 1 1 1 1 では、当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たり又は小当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f (図 6) に記憶されている当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S c 1 1 0 6 又はステップ S c 1 1 0 7 と、ステップ S c 1 1 0 9 とにおいて振り分けた当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S c 1 1 1 1 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

10

【 0 4 7 4 】

ステップ S c 1 1 0 8 において、ステップ S c 1 1 0 2 又はステップ S c 1 1 0 3 における当たり抽選の当否結果が小当たり当選でない場合には (S c 1 1 0 8 : N O)、ステップ S c 1 1 1 2 に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c (図 6) に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S c 1 1 1 3 に進む。

20

【 0 4 7 5 】

ステップ S c 1 1 1 3 において、ステップ S c 1 1 1 0 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には (S c 1 1 1 3 : Y E S)、ステップ S c 1 1 1 4 に進み、リーチ発生フラグを O N する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを O N する。ステップ S c 1 1 1 4 を実行した後、ステップ S c 1 1 1 5 に進む。

【 0 4 7 6 】

一方、ステップ S c 1 1 1 3 において、ステップ S c 1 1 1 2 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には (S c 1 1 1 3 : N O)、ステップ S c 1 1 1 4 を実行することなく、ステップ S c 1 1 1 5 に進む。

30

【 0 4 7 7 】

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

【 0 4 7 8 】

40

< 変動時間設定処理 >

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 3 1 : S c 0 9 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 4 7 9 】

図 3 4 は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 2 0 1 では、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S c 1 2 0 2 に進む。

【 0 4 8 0 】

50

ステップ S c 1 2 0 2 では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタ C S の値とをデータ要素とする表形式のデータである。R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d には、遊技状態や、小当たりの有無、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無等に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップ S c 1 2 0 2 では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、当たりフラグから特定される今回の遊技回に係る当否判定の判定結果と振分判定の判定結果や、リーチ発生フラグから特定されるリーチ判定の判定結果等に基づいて、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d の中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップ S c 1 2 0 2 を実行した後、ステップ S c 1 2 0 3 に進む。

【 0 4 8 1 】

ステップ S c 1 2 0 3 では、ステップ S c 1 2 0 2 で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S c 1 2 0 1 で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S c 1 2 0 3 を実行した後、ステップ S c 1 2 0 4 に進む。

【 0 4 8 2 】

ステップ S c 1 2 0 4 では、ステップ S c 1 2 0 3 で取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。

【 0 4 8 3 】

< 変動停止処理 >

次に、変動停止処理について説明する。変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 3 0 : S c 0 8 0 4 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 4 8 4 】

図 3 5 は、変動停止処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 3 0 1 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動中フラグ記憶エリアの特図変動中フラグが O N であるか否かを判定する。特図変動中フラグは、上述したように、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始させる場合に O N にされ、その変動表示が終了する場合に O F F にされる。このため、ステップ S c 1 3 0 1 の処理によれば、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が変動表示中であるか否かの判定が行なわれる。

【 0 4 8 5 】

ステップ S c 1 3 0 1 において、特図変動中フラグが O N であると判定した場合には（S c 1 3 0 1 : Y E S ）、ステップ S c 1 3 0 2 に進む。

【 0 4 8 6 】

ステップ S c 1 3 0 2 では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップ S c 1 3 0 2 では、R A M 6 4 の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア 6 4 f ）に格納されている変動時間情報の値が「 0 」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図 3 4 ）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割り込み処理が起動される度に 1 減算される。

【 0 4 8 7 】

ステップ S c 1 3 0 2 において、変動時間が経過していると判定した場合には（S c 1 3 0 2 : Y E S ）、ステップ S c 1 3 0 3 に進む。ステップ S c 1 3 0 3 ~ ステップ S c 1 3 1 4 は、第 1 図柄表示部 3 7 a または第 2 図柄表示部 3 7 b の停止表示が開始される場合に実行される。

【 0 4 8 8 】

ステップ S c 1 3 0 2 において、変動時間が経過していないと判定した場合には (S c 1 3 0 2 : N O)、ステップ S c 1 3 0 3 ~ ステップ S c 1 3 1 4 を実行することなく、ステップ S c 1 3 1 5 に進む。また、ステップ S c 1 3 0 1 において、特図変動中フラグが O N でないと判定した場合には (S c 1 3 0 1 : N O)、ステップ S c 1 3 0 2 ~ ステップ S c 1 3 1 4 を実行することなく、ステップ S c 1 3 1 5 に進む。

【 0 4 8 9 】

ステップ S c 1 3 0 3 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。ステップ S c 1 3 0 3 を実行した後、ステップ S c 1 3 0 4 に進む。

【 0 4 9 0 】

ステップ S c 1 3 0 4 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動中フラグを O F F する。ステップ S c 1 3 0 4 を実行した後、ステップ S c 1 3 0 5 に進む。

【 0 4 9 1 】

ステップ S c 1 3 0 5 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図確定中フラグ記憶エリアに記憶されている特図確定中フラグを O N する。特図確定中フラグは、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について停止表示を開始させる場合に O N にされ、その停止表示が終了する場合に O F F にされる。ステップ S c 1 3 0 5 を実行した後、ステップ S c 1 3 0 6 に進む。

【 0 4 9 2 】

ステップ S c 1 3 0 6 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が外れであるかを判定する。具体的には、R A M 6 4 の 1 R 小当たりフラグ、8 R 大当たり A フラグ、8 R 大当たり B フラグ、および 1 5 R 大当たり A フラグの全てが O F F であるかを判定する。ステップ S c 1 3 0 6 において、全てが O F F である、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が外れであると判定した場合には (S c 1 3 0 6 : Y E S)、ステップ S c 1 3 0 7 に進む。

【 0 4 9 3 】

ステップ S c 1 3 0 7 では、サポートモードが高頻度サポートモードであるかを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高頻度サポートモードフラグが O N であるかを判定する。

【 0 4 9 4 】

ステップ S c 1 3 0 7 において、高頻度サポートモードフラグが O N であると判定した場合には (S c 1 3 0 7 : Y E S)、ステップ S c 1 3 0 8 に進み、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るかを判定する。遊技回数カウンタ P N C は、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタ P N C に値が設定され、高頻度サポートモード時において遊技回が実行される毎にカウンタ値が 1 だけデクリメントされるカウンタである。遊技回数カウンタ P N C は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に記憶される。

【 0 4 9 5 】

ステップ S c 1 3 0 8 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回ると判定した場合には (S c 1 3 0 8 : Y E S)、ステップ S c 1 3 0 9 に進み、遊技回数カウンタ P N C の値を 1 だけデクリメントする。ステップ S c 1 3 0 9 を実行した後、ステップ S c 1 3 1 0 に進む。一方、ステップ S c 1 3 0 8 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 以下であると判定した場合には (S c 1 3 0 8 : N O)、ステップ S c 1 3 0 9 を実行することなく、ステップ S c 1 3 1 0 に進む。

【 0 4 9 6 】

ステップ S c 1 3 1 0 では、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るかを判定する。ステップ S c 1 3 1 0 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていないと判定した場合には (S c 1 3 1 0 : N O)、ステップ S c 1 3 1 1 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。ステップ S c 1 3 1 1 を実行した後、ステップ S c 1 3

10

20

30

40

50

1 2 に進む。

【 0 4 9 7 】

ステップ S c 1 3 1 2 では、第 2 始動保留個数 R b N の値が 0 を上回るか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶された第 2 始動保留個数 R b N の値が 0 を上回るか否かを判定する。これによって、第 2 保留エリア R b に記憶されている第 2 の保留情報（特 2 残保留）が有るか否かを判定することができる。ステップ S c 1 3 1 2 において、第 2 始動保留個数 R b N の値が 0 を上回っていると判定した場合には（S c 1 3 1 2 : Y E S）、ステップ S c 1 3 1 3 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶される大当たり信号 2 延長フラグを O N する。ステップ S c 1 3 1 3 を実行した後、ステップ S c 1 3 1 4 に進む。

10

【 0 4 9 8 】

ステップ S c 1 3 1 4 では、主側 R A M 6 4 の特 2 残保留個数記憶エリアに記憶された値である特 2 残保留個数 X R b N に第 2 始動保留個数 R b N の値をセットする。特 2 残保留個数記憶エリアは、記憶部として機能する。ステップ S c 1 3 1 4 を実行した後、ステップ S c 1 3 1 5 に進む。

【 0 4 9 9 】

ステップ S c 1 3 1 2 において、第 2 始動保留個数 R b N の値が 0 であると判定した場合には（S c 1 3 1 2 : N O）、ステップ S c 1 3 1 3 およびステップ S c 1 3 1 4 を実行することなく、ステップ S c 1 3 1 5 に進む。ステップ S c 1 3 1 0 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていると判定した場合には（S c 1 3 1 0 : Y E S）、ステップ S c 1 3 1 1 ~ ステップ S c 1 3 1 4 を実行することなく、ステップ S c 1 3 1 5 に進む。ステップ S c 1 3 0 7 において、高頻度サポートモードフラグが O N でないと判定した場合には（S c 1 3 0 7 : N O）、ステップ S c 1 3 0 8 ~ ステップ S c 1 3 1 4 を実行することなく、ステップ S c 1 3 1 5 に進む。また、ステップ S c 1 3 0 6 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が外れでないと判定した場合には（S c 1 3 0 6 : N O）、ステップ S c 1 3 0 7 ~ ステップ S c 1 3 1 4 を実行することなく、ステップ S c 1 3 1 5 に進む。

20

【 0 5 0 0 】

ステップ S c 1 3 1 5 では、確定時間経過時の処理である確定時間経過時処理を実行する。確定時間経過時処理の詳細については後述する。ステップ S c 1 3 1 5 を実行した後、本変動停止処理を終了する。

30

【 0 5 0 1 】

< 確定時間経過時処理 >

次に、確定時間経過時処理について説明する。確定時間経過時処理は、変動停止処理のサブルーチン（図 3 5 : S c 1 3 1 5）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 5 0 2 】

図 3 6 は、確定時間経過時処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 4 0 1 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図確定中フラグ記憶エリアの特図確定中フラグが O N であるか否かを判定する。特図確定中フラグは、上述したように、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について停止表示を開始させる場合に O N にされ、その停止表示が終了する場合に O F F にされる。このため、ステップ S c 1 4 0 1 の処理によれば、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が確定中であるか否かの判定が行なわれる。

40

【 0 5 0 3 】

ステップ S c 1 4 0 1 において、特図確定中フラグが O N であると判定した場合には（S c 1 4 0 1 : Y E S）、ステップ S c 1 4 0 2 に進む。

【 0 5 0 4 】

ステップ S c 1 4 0 2 では、今回の遊技回の確定時間が経過したか否かを判定する。具

50

体的には、ステップ S c 1 4 0 2 では、予め定められた確定時間（例えば、1 秒）が初期値として設定された確定時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該確定時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

【0505】

ステップ S c 1 4 0 2 において、確定時間が経過していると判定した場合には（S c 1 4 0 2 : Y E S）、ステップ S c 1 4 0 3 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図確定中フラグ記憶エリアに記憶されている特図確定中フラグを O F F する。ステップ S c 1 4 0 3 を実行した後、ステップ S c 1 4 0 4 に進む。

【0506】

ステップ S c 1 4 0 4 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の 8 R 大当たり A フラグ、8 R 大当たり B フラグ、および 1 5 R 大当たり A フラグのうちのいずれかが O N であるか否かを判定する。ステップ S c 1 4 0 4 において、8 R 大当たり A フラグ、8 R 大当たり B フラグ、および 1 5 R 大当たり A フラグのうちのいずれかが O N である、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には（S c 1 4 0 4 : Y E S）、ステップ S c 1 4 0 5 に進む。

10

【0507】

ステップ S c 1 4 0 5 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶された大当たり開閉実行モードフラグを O N する。ステップ S c 1 4 0 5 の実行後、本確定時間経過時処理を終了する。

20

【0508】

一方、ステップ S c 1 4 0 4 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には（S c 1 4 0 4 : N O）、ステップ S c 1 4 0 6 に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の 1 R 小当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S c 1 4 0 6 において、1 R 小当たりフラグが O N である、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選であると判定した場合には（S c 1 4 0 6 : Y E S）、ステップ S c 1 4 0 7 に進む。

【0509】

ステップ S c 1 4 0 7 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶された小当たり開閉実行モードフラグを O N する。ステップ S c 1 4 0 7 の実行後、本確定時間経過時処理を終了する。

30

【0510】

一方、ステップ S c 1 4 0 6 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選でないと判定した場合には（S c 1 4 0 6 : N O）、ステップ S c 1 4 0 8 に進む。

【0511】

ステップ S c 1 4 0 8 では、特 2 残保留個数 X R b N の値が 0 であるか否かを判定する。すなわち、高サボ状態から低サボ状態への移行のタイミングにおいて第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された値と一致する値である特 2 残保留個数 X R b N の値が、その後、変動が実行される毎に減算されて 0 となったか否かを判定する。ステップ S c 1 4 0 8 において、特 2 残保留個数 X R b N の値が 0 であると判定した場合には（S c 1 4 0 8 : Y E S）、ステップ S c 1 4 0 9 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶される大当たり信号 2 延長フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S c 1 4 0 9 において、大当たり信号 2 延長フラグが O N であると判定した場合には（S c 1 4 0 9 : Y E S）、ステップ S c 1 4 1 0 に進み、大当たり信号 2 延長フラグを O F F する。ステップ S c 1 4 1 0 を実行した後、本確定時間経過時処理を終了する。

40

【0512】

ステップ S c 1 4 0 9 において、大当たり信号 2 延長フラグが O N でない場合には（S c 1 4 0 9 : N O）、ステップ S c 1 4 1 0 を実行することなく、本確定時間経過時処理

50

を終了する。ステップ S c 1 4 0 8 において、特 2 残保留個数 X R b N の値が 0 ではないと判定した場合には (S c 1 4 0 8 : N O)、ステップ S c 1 4 0 9 およびステップ S c 1 4 1 0 を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。

【 0 5 1 3 】

また、ステップ S c 1 4 0 1 において、特図確定中フラグが O N でないと判定した場合には (S c 1 4 0 1 : N O)、ステップ S c 1 4 0 2 ~ ステップ S c 1 4 1 0 を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。ステップ S c 1 4 0 2 において、確定時間が経過していないと判定した場合には (S c 1 4 0 2 : N O)、ステップ S c 1 4 0 3 ~ ステップ S c 1 4 1 0 を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。

【 0 5 1 4 】

< 遊技状態移行処理 >

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン (図 2 9 : S c 0 7 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 5 1 5 】

図 3 7 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 5 0 1 では、エンディング期間フラグが O N であるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時 (エンディング期間の開始時) に O N にされ、エンディング期間の終了時に O F F にされるフラグである。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。ここで、開閉実行モードとは、小当たりに基づく開閉実行モードおよび大当たり (小当たりして V

【 0 5 1 6 】

ステップ S c 1 5 0 1 において、エンディング期間フラグが O N でないと判定した場合には (S c 1 5 0 1 : N O)、ステップ S c 1 5 0 2 に進み、開閉処理期間フラグが O N であるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、小当たり専用可変入賞装置 5 7 の開閉扉 5 7 b または可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングで O N にされ、当該開閉動作が終了するタイミングで O F F にされるフラグである。

【 0 5 1 7 】

ステップ S c 1 5 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N でないと判定した場合には (S c 1 5 0 2 : N O)、ステップ S c 1 5 0 3 に進み、オープニング期間フラグが O N であるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時に O N にされ、オープニング期間の終了時に O F F にされるフラグである。

【 0 5 1 8 】

ステップ S c 1 5 0 3 において、オープニング期間フラグが O N でないと判定した場合には (S c 1 5 0 3 : N O)、ステップ S c 1 5 0 4 に進み、大当たり開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S c 1 5 0 4 において、大当たり開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には (S c 1 5 0 4 : Y E S)、ステップ S c 1 5 0 5 以降の大当たりに基づく開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。

【 0 5 1 9 】

ステップ S c 1 5 0 5 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶される大当たり信号 2 延長フラグを O F F する。ステップ S c 1 5 0 5 を実行した後、ステップ S c 1 5 0 6 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。ステップ S c 1 5 0 6 を実行した後、ステップ S c 1 5 0 7 に進む。

【 0 5 2 0 】

ステップ S c 1 5 0 7 では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における小当たり専用可変入賞装置 5 7 に備えられた開閉扉 5 7 b または可変入賞装置 3 6 に備えられた開閉扉 3 6 b の開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉 5 7 b , 3 6 b を閉鎖状態から開放状態へ移行する

10

20

30

40

50

条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉 5 7 b , 3 6 b を開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。

【 0 5 2 1 】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機 1 0 の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記 1 つの項目が成立した場合に開閉扉 5 7 b , 3 6 b は閉鎖状態から開放状態に移行する。

【 0 5 2 2 】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば 1 5 秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口 5 7 a , 3 6 a へ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記 2 つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉 5 7 b , 3 6 b は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【 0 5 2 3 】

開閉シナリオは、ROM 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 h に予め記憶されている。ステップ S c 1 5 0 8 の開閉シナリオ設定処理は、当たりの種別に対応したフラグ（当たりフラグ）と、実行契機判定フラグと等に基づいて、開閉シナリオ記憶エリア 6 3 h の中から開閉シナリオを選択することによって設定する。ステップ S c 1 5 0 7 を実行した後、ステップ S c 1 5 0 8 に進む。

【 0 5 2 4 】

ステップ S c 1 5 0 8 では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定するオープニング期間タイマカウンタエリアに「 3 0 0 0 」（すなわち、6 s e c）をセットする。なお、オープニング期間タイマカウンタエリアは、RAM 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S c 1 5 0 8 を実行した後、ステップ S c 1 5 0 9 に進む。

【 0 5 2 5 】

ステップ S c 1 5 0 9 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 2 9）におけるステップ S c 0 7 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S c 1 5 0 9 を実行した後、ステップ S c 1 5 1 0 に進み、オープニング期間フラグを ON にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 5 2 6 】

一方、ステップ S c 1 5 0 4 において、大当たり開閉実行モードフラグが ON ではないと判定した場合には（S c 1 5 0 4 : NO）、ステップ S c 1 5 1 1 に進み、小当たり開閉実行モードフラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S c 1 5 1 1 において、小当たり開閉実行モードフラグが ON であると判定した場合には（S c 1 5 1 1 : YES）、ステップ S c 1 5 0 5 を実行することなく、ステップ S c 1 5 0 6 に進み、ステップ S c 1 5 0 6 ~ ステップ S c 1 5 1 0 の処理を行なう。

【 0 5 2 7 】

ステップ S c 1 5 1 1 において、小当たり開閉実行モードフラグが ON ではないと判定した場合には（S c 1 5 1 1 : NO）、ステップ S c 1 5 1 2 に進み、V 入賞フラグが O

10

20

30

40

50

Nであるか否かを判定する。

【0528】

ステップSc1512において、V入賞フラグがONであると判定した場合には（ステップSc1512：YES）、ステップSc1513に進み、大当たり開閉実行モードフラグをONにし、その後、ステップSc1514に進み、実行契機判定フラグをONする。実行契機判定フラグは、今回の大当たり開閉実行モードの実行の契機がV入賞大当たり当選によるものであるか否かを判別するためのフラグである。ステップSc1514を実行した後、ステップSc1505に進み、ステップSc1505～ステップSc1510の処理を行なう。

【0529】

一方、ステップSc1512において、V入賞フラグがONではないと判定した場合には（ステップSc1512：NO）、本遊技状態移行処理を終了する。すなわち、本実施形態では、当たり抽選において大当たり当選した場合（大当たり開閉実行モードフラグがONになった場合）だけでなく、V入賞口59に遊技球が入球してV入賞大当たり当選した場合（V入賞フラグがONになった場合）にも、大当たり開閉実行モードが開始されることになる。

【0530】

ステップSc1503において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には（Sc1503：YES）、ステップSc1515に進む。

【0531】

ステップSc1515では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング期間タイマカウンタエリアの値が「0」であるか否かを判定する。ステップSc1515において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Sc1515：YES）、ステップSc1516に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSc1517に進む。

【0532】

ステップSc1517では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、RAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ROM63に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部45におけるラウンド表示部39に出力する。これにより、ラウンド表示部39では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップSc1517を実行した後、ステップSc1518に進む。

【0533】

ステップSc1518では、開閉処理期間フラグをONにする。続くステップSc1519では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図29：ステップSc0703）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSc1519を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【0534】

ステップSc1502において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には（Sc1502：YES）、ステップSc1520に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップSc1520を実行した後、ステップSc1521に進む。

【0535】

ステップSc1521では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉57b、36bが開放された回数をカウントするための第1ラウンドカウンタエリアの値が「0」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定す

10

20

30

40

50

る。ステップ S c 1 5 2 1 において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には (S c 1 5 2 1 : Y E S)、ステップ S c 1 5 2 2 に進む。一方、ステップ S c 1 5 2 1 において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には (S c 1 5 2 1 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 5 3 6 】

ステップ S c 1 5 2 2 では、開閉処理期間フラグを O F F にし、その後、ステップ S c 1 5 2 3 に進む。

【 0 5 3 7 】

ステップ S c 1 5 2 3 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。ステップ S c 1 5 2 3 を実行した後、ステップ S c 1 5 2 4 に進む。

10

【 0 5 3 8 】

ステップ S c 1 5 2 4 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ (以下、エンディング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定するエンディング期間タイマカウンタエリアに「 3 0 0 0 」 (すなわち、 6 s e c) をセットする。なお、エンディング期間タイマカウンタエリアは、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S c 1 5 2 4 を実行した後、ステップ S c 1 5 2 5 に進む。

20

【 0 5 3 9 】

ステップ S c 1 5 2 5 では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理 (図 2 9) におけるステップ S c 0 7 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップ S c 1 5 2 5 を実行した後、ステップ S c 1 5 2 6 に進む。

【 0 5 4 0 】

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

30

【 0 5 4 1 】

ステップ S c 1 5 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には (S c 1 5 0 1 : Y E S)、ステップ S c 1 5 2 7 に進む。

【 0 5 4 2 】

ステップ S c 1 5 2 7 では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理 (S c 1 5 2 4) において、エンディング時間として設定したエンディング期間タイマカウンタエリアの値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S c 1 5 2 4 において、エンディング時間として設定したエンディング期間タイマカウンタエリアの値が「 0 」であると判定した場合には (S c 1 5 2 7 : Y E S)、ステップ S c 1 5 2 8 に進む。

40

【 0 5 4 3 】

ステップ S c 1 5 2 8 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S c 1 5 2 9 に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の 8 R 大当たり A フラグ、8 R 大当たり B フラグ、および 1 5 R 大当たり A フラグのうちのいずれかが O N であるか否かを判定する。ステップ S c 1 5 2 9 において、8 R 大当たり A フラグ、8 R 大当たり B フラグ、および 1 5 R 大当たり A フラグのいずれも O F F である、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には (S c 1 5 2 9 : N O)、ステップ S c 1 5 3 0 に進み、実行契機判定フラグが O N であるか否かを判定する。

【 0 5 4 4 】

50

ステップ S c 1 5 3 0 において、実行契機判定フラグが O N であると判定された場合には (S c 1 5 3 0 : Y E S)、今回の開閉実行モードの実行の契機が V 入賞大当たり当選によるものであることから、ステップ S c 1 5 3 1 に進む。

【 0 5 4 5 】

ステップ S c 1 5 3 1 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の V 入賞フラグを O F F する。ステップ S c 1 5 3 1 を実行した後、ステップ S c 1 5 3 2 に進み、実行契機判定フラグを O F F にする。ステップ S c 1 5 3 2 を実行した後、ステップ S c 1 5 3 3 に進む。

【 0 5 4 6 】

一方、ステップ S c 1 5 2 9 において、8 R 大当たり A フラグ、8 R 大当たり B フラグ、および 1 5 R 大当たり A フラグのうちのいずれかが O N である、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には (S c 1 5 2 9 : Y E S)、ステップ S c 1 5 3 0 ~ ステップ S c 1 5 3 2 を実行することなく、ステップ S c 1 5 3 3 に進む。

【 0 5 4 7 】

ステップ S c 1 5 3 3 では、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、大当たり又は小当たりに基づく開閉実行モードにおけるエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S c 1 5 3 3 を実行した後、ステップ S c 1 5 3 4 に進む。

【 0 5 4 8 】

一方、ステップ S c 1 5 3 0 において、実行契機判定フラグが O N でないと判定された場合には (S c 1 5 3 0 : N O)、今回の開閉実行モードの実行の契機が V 入賞大当たり当選によるものではないことから、ステップ S c 1 5 3 7 に進み、延長フラグ O F F 用処理を実行し、その後、ステップ S c 1 5 3 4 に進む。延長フラグ O F F 用処理の詳細については後述する。

【 0 5 4 9 】

ステップ S c 1 5 3 4 では、開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された開閉実行モード終了コマンドは、通常処理 (図 2 9) におけるコマンド出力処理 (ステップ S c 0 7 0 3) にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、開閉実行モード終了コマンドを受信したことに基づいて、エンディング演出を終了するように設定する。ステップ S c 1 5 3 4 を実行した後、ステップ S c 1 5 3 5 に進む。

【 0 5 5 0 】

ステップ S c 1 5 3 5 では、小当たり開閉実行モード用終了処理を実行する。小当たり開閉実行モード用終了処理では、小当たり開閉実行モードフラグが O N であった場合には当該フラグを O F F にし、小当たりに基づく開閉実行モードの開始時に高頻度サポートモードフラグが O N であった場合には当該高頻度サポートモードフラグを O N にする。その後、ステップ S c 1 5 3 6 に進み、大当たり開閉実行モードフラグを O F F する。ステップ S c 1 5 3 6 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 5 5 1 】

ステップ S c 1 5 2 7 において、エンディング期間が終了していないと判定された場合には、ステップ S c 1 5 2 8 ~ ステップ S c 1 5 3 6 を実行することなく、本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 5 5 2 】

< 大入賞口開閉処理 >

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 3 7 : S c 1 5 2 0) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 5 5 3 】

図 3 8 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 6 0 1 では

10

20

30

40

50

、小当たり専用可変入賞装置 5 7 に備えられた開閉扉（以下、小当たり用の開閉扉とも呼ぶ）5 7 b は開放中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 特別電動役物駆動部 5 7 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S c 1 6 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放中ではないと判定した場合には（S c 1 6 0 1 : N O）、ステップ S c 1 6 0 2 に進む。

【 0 5 5 4 】

ステップ S c 1 6 0 2 では、小当たり用の開閉扉 5 7 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、小当たり用の開閉扉 5 7 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S c 1 6 0 2 において、小当たり用の開閉扉 5 7 b の開放条件が成立したと判定した場合には（S c 1 6 0 2 : Y E S）、ステップ S c 1 6 0 3 に進む。

10

【 0 5 5 5 】

ステップ S c 1 6 0 3 では、小当たり用の開閉扉 5 7 b を開放する。その後、ステップ S c 1 6 0 4 に進む。

【 0 5 5 6 】

ステップ S c 1 6 0 4 では、第 1 開閉扉開放コマンドを設定する。第 1 開閉扉開放コマンドは、小当たり用の開閉扉 5 7 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 9 : ステップ S c 0 7 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S c 1 6 0 4 を実行した後、ステップ S c 1 6 0 8 に進む。

20

【 0 5 5 7 】

ステップ S c 1 6 0 2 において、小当たり用の開閉扉 5 7 b の開放条件が成立していないと判定した場合には（S c 1 6 0 2 : N O）、ステップ S c 1 6 0 3 およびステップ S c 1 6 0 4 を実行することなく、ステップ S c 1 6 0 8 に進む。

【 0 5 5 8 】

ステップ S c 1 6 0 1 において、小当たり用の開閉扉 5 7 b は開放中であると判定した場合には（S c 1 6 0 1 : Y E S）、ステップ S c 1 6 0 5 に進む。

【 0 5 5 9 】

ステップ S c 1 6 0 5 では、小当たり用の開閉扉 5 7 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、小当たり用の開閉扉 5 7 b の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S c 1 6 0 5 において、小当たり用の開閉扉 5 7 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S c 1 6 0 5 : Y E S）、ステップ S c 1 6 0 6 に進む。

30

【 0 5 6 0 】

ステップ S c 1 6 0 6 では、小当たり用の開閉扉 5 7 b を閉鎖する。その後、ステップ S c 1 6 0 7 に進む。

【 0 5 6 1 】

ステップ S c 1 6 0 7 では、第 1 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 1 開閉扉閉鎖コマンドは、小当たり用の開閉扉 5 7 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 9 : ステップ S c 0 7 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S c 1 6 0 7 を実行した後、ステップ S c 1 6 0 8 に進む。

40

【 0 5 6 2 】

ステップ S c 1 6 0 5 において、小当たり用の開閉扉 5 7 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S c 1 6 0 5 : N O）、ステップ S c 1 6 0 6 およびステップ S c 1 6 0 7 を実行することなく、ステップ S c 1 6 0 8 に進む。

【 0 5 6 3 】

ステップ S c 1 6 0 8 では、可変入賞装置 3 6 に備えられた開閉扉（以下、大当たり用の開閉扉とも呼ぶ）3 6 b は開放中であるか否かを判定する。具体的には、第 2 特別電動役物駆動部 3 6 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S c 1 6 0 8 において、大

50

当たり用の開閉扉 3 6 b は開放中ではないと判定した場合には (S c 1 6 0 8 : N O) 、ステップ S c 1 6 0 9 に進む。

【 0 5 6 4 】

ステップ S c 1 6 0 9 では、大当たり用の開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、大当たり用の開閉扉 3 6 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S c 1 6 0 2 において、大当たり用の開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したと判定した場合には (S c 1 6 0 9 : Y E S) 、ステップ S c 1 6 1 0 に進む。

【 0 5 6 5 】

ステップ S c 1 6 1 0 では、大当たり用の開閉扉 3 6 b を開放する。その後、ステップ S c 1 6 1 1 に進む。 10

【 0 5 6 6 】

ステップ S c 1 6 1 1 では、第 2 開閉扉開放コマンドを設定する。第 2 開閉扉開放コマンドは、大当たり用の開閉扉 3 6 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 9 : ステップ S c 0 7 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S c 1 6 1 1 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 0 5 6 7 】

ステップ S c 1 6 0 9 において、大当たり用の開閉扉 3 6 b の開放条件が成立していないと判定した場合には (S c 1 6 0 9 : N O) 、ステップ S c 1 6 1 0 およびステップ S c 1 6 1 1 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。 20

【 0 5 6 8 】

ステップ S c 1 6 0 8 において、大当たり用の開閉扉 3 6 b は開放中であると判定した場合には (S c 1 6 0 8 : Y E S) 、ステップ S c 1 6 1 2 に進む。

【 0 5 6 9 】

ステップ S c 1 6 1 2 では、大当たり用の開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、大当たり用の開閉扉 3 6 b の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S c 1 6 1 2 において、大当たり用の開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S c 1 6 1 2 : Y E S) 、ステップ S c 1 6 1 3 に進む。 30

【 0 5 7 0 】

ステップ S c 1 6 1 3 では、大当たり用の開閉扉 3 6 b を閉鎖する。その後、ステップ S c 1 6 1 4 に進む。

【 0 5 7 1 】

ステップ S c 1 6 1 4 では、第 2 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 2 開閉扉閉鎖コマンドは、大当たり用の開閉扉 3 6 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 9 : ステップ S c 0 7 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S c 1 6 1 4 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 0 5 7 2 】

ステップ S c 1 6 1 2 において、大当たり用の開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S c 1 6 1 2 : N O) 、ステップ S c 1 6 1 3 およびステップ S c 1 6 1 4 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。 40

【 0 5 7 3 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 3 7 : S c 1 5 3 3) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 5 7 4 】

図 3 9 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ 50

S c 1 7 0 1では、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア 6 4 gに記憶されている 8 R 大当たり A フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S c 1 7 0 1において、8 R 大当たり A フラグが O N でないと判定した場合には (S c 1 7 0 1 : N O)、ステップ S c 1 7 0 2に進み、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア 6 4 gに記憶されている 1 5 R 大当たり A フラグが O N であるか否かを判定する。

【 0 5 7 5 】

ステップ S c 1 7 0 1において 8 R 大当たり A フラグが O N であると判定した場合 (S c 1 7 0 1 : Y E S)、またはステップ S c 1 7 0 2において 1 5 R 大当たり A フラグが O N であると判定した場合 (S c 1 7 0 2 : Y E S)には、ステップ S c 1 7 0 3に進む。

10

【 0 5 7 6 】

ステップ S c 1 7 0 3では、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア 6 4 gに記憶されている当たりフラグ (1 R 小当たりフラグ、8 R 大当たり A フラグ、8 R 大当たり B フラグ、および 1 5 R 大当たり A フラグ) を O F F する。その後、ステップ S c 1 7 0 4に進み、高頻度サポートモードフラグを O N にする。これによって、遊技状態は高サポ状態に移行される。その後、ステップ S c 1 7 0 5に進み、遊技回数カウンタ P N C に 2 0 がセットされる。これによって、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数は 2 0 回に設定される。その後、ステップ S c 1 7 0 6に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S c 1 7 0 6を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。高頻度サポートモードコマンドの出力を継続して行なう処理は、特定情報出力処理として機能する。

20

【 0 5 7 7 】

一方、ステップ S c 1 7 0 2において、1 5 R 大当たり A フラグが O N でないと判定した場合には (S c 1 7 0 2 : N O)、ステップ S c 1 7 0 7に進み、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア 6 4 gに記憶されている当たりフラグ (1 R 小当たりフラグ、8 R 大当たり A フラグ、8 R 大当たり B フラグ、および 1 5 R 大当たり A フラグ) を O F F する。その後、ステップ S c 1 7 0 8に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。その後、ステップ S c 1 7 0 9に進み、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S c 1 7 0 9を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

30

【 0 5 7 8 】

< 延長フラグ O F F 用処理 >

次に、延長フラグ O F F 用処理について説明する。延長フラグ O F F 用処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 3 7 : S c 1 5 3 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 5 7 9 】

図 4 0 は、延長フラグ O F F 用処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 8 0 1では、特 2 残保留個数 X R b N の値が 0 であるか否かを判定する。すなわち、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された値と一致する値である特 2 残保留個数 X R b N の値が、その後、変動が実行される毎に減算されて 0 となったか否かを判定する。ステップ S c 1 8 0 1において、特 2 残保留個数 X R b N の値が 0 であると判定した場合には (S c 1 8 0 1 : Y E S)、ステップ S c 1 8 0 2に進み、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア 6 4 gに記憶される大当たり信号 2 延長フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S c 1 8 0 2において、大当たり信号 2 延長フラグが O N であると判定した場合には (S c 1 8 0 2 : Y E S)、ステップ S c 1 8 0 3に進み、大当たり信号 2 延長フラグを O F F する。ステップ S c 1 8 0 3を実行した後、本延長フラグ O F F 用処理を終了する。

40

【 0 5 8 0 】

50

一方、ステップ S c 1 8 0 2 において、大当たり信号 2 延長フラグが O N でない場合には (S c 1 8 0 2 : N O)、ステップ S c 1 8 0 3 を実行することなく、本延長フラグ O F F 用処理を終了する。また、ステップ S c 1 8 0 1 において、特 2 残保留個数 X R b N の値が 0 でないと判定した場合には (S c 1 8 0 1 : N O)、ステップ S c 1 8 0 2 およびステップ S c 1 8 0 3 を実行することなく、本延長フラグ O F F 用処理を終了する。

【 0 5 8 1 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン (図 2 9 : S c 0 7 0 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

10

【 0 5 8 2 】

図 4 1 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 9 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート中フラグが O N であるか否かを判定する。サポート中フラグは、第 2 始動口 3 4 の普通電動役物 3 4 a を開放状態にさせる場合に O N にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に O F F にされるフラグである。ステップ S c 1 9 0 1 において、サポート中フラグが O N ではないと判定した場合には (S c 1 9 0 1 : N O)、ステップ S c 1 9 0 2 に進む。

【 0 5 8 3 】

ステップ S c 1 9 0 2 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート当選フラグが O N であるか否かを判定する。サポート当選フラグは、普通電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの普通電動役物開放抽選において開放当選となった場合に O N にされ、サポート中フラグが O N である場合に O F F にされるフラグである。ステップ S c 1 9 0 2 において、サポート当選フラグが O N ではないと判定した場合には (S c 1 9 0 2 : N O)、ステップ S c 1 9 0 3 に進む。

20

【 0 5 8 4 】

ステップ S c 1 9 0 3 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。第 2 タイマカウンタエリア T 2 にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。

30

【 0 5 8 5 】

ステップ S c 1 9 0 3 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S c 1 9 0 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S c 1 9 0 3 : Y E S)、ステップ S c 1 9 0 4 に進む。

【 0 5 8 6 】

ステップ S c 1 9 0 4 では、普図ユニット 3 8 における特定変動表示としての図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップ S c 1 9 0 4 において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には (S c 1 9 0 4 : Y E S)、ステップ S c 1 9 0 5 に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップ S c 1 9 0 4 において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には (S c 1 9 0 4 : N O)、ステップ S c 1 9 0 6 に進む。

40

【 0 5 8 7 】

ステップ S c 1 9 0 6 では、役物保留個数 S N の値が「 0 」より大きいと判定する。ステップ S c 1 9 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「 0 」であると判定した場合には (S c 1 9 0 6 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S c 1 9 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「 0 」より大きいと判定した場合には (S c 1 9 0 6 : Y E S)、ステップ S c 1 9 0 7 に進む。

50

【0588】

ステップSc1907では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップSc1908に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップSc1907において開閉実行モードではなく（Sc1907：NO）、且つ、ステップSc1908において高頻度サポートモードである場合には（Sc1908：YES）、ステップSc1909に進み、普通電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC5の値が0～190であった場合に、普通電動役物開放抽選に当選となる。また、普通電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「750」（すなわち1.5sec）をセットする。第2タイマカウンタエリアT2は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップSc1910に進む。

【0589】

ステップSc1910では、ステップSc1909の普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSc1910において、普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Sc1910：YES）、ステップSc1911に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた第2ラウンドカウンタエリアRC2に「3」をセットする。第2ラウンドカウンタエリアRC2は、普通電動役物34aが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【0590】

一方、ステップSc1910において、普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Sc1910：NO）、ステップSc1911の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【0591】

ステップSc1907において開閉実行モードであると判定した場合（Sc1907：YES）、又は、ステップSc1908において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Sc1908：NO）、ステップSc1912に進み、普通電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC5の値が0～190であった場合に、普通電動役物開放抽選に当選となる。また、普通電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「14750」（すなわち29.5sec）をセットする。その後、ステップSc1913に進む。

【0592】

ステップSc1913では、ステップSc1912の普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSc1913において、サポート当選でないと判定した場合には（Sc1913：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSc1913において、サポート当選であると判定した場合には（Sc1913：YES）、ステップSc1914に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、第2ラウンドカウンタエリアRC2に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【0593】

ステップSc1902において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には（Sc1902：YES）、ステップSc1915に進み、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSc1915において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Sc1915：NO）、普図ユニット38における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSc1915において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（Sc1915：YES）、ステップSc1916に進む。

【 0 5 9 4 】

ステップ S c 1 9 1 6 では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S c 1 9 1 7 に進み、サポート中フラグを O N にするとともに、サポート当選フラグを O F F にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 0 5 9 5 】

ステップ S c 1 9 0 1 において、サポート中フラグが O N であると判定した場合には (S c 1 9 0 1 : Y E S)、ステップ S c 1 9 1 8 に進み、普通電動役物 3 4 a を開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 0 5 9 6 】

< 電役開閉制御処理 >

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン (図 4 1 : S c 1 9 1 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 5 9 7 】

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

【 0 5 9 8 】

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

【 0 5 9 9 】

ステップ S c 2 0 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S c 2 0 0 2 : Y E S)、ステップ S c 2 0 0 3 に進み、普通電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」 (すなわち 0 . 5 s e c) をセットする。すなわち、普通電動役物 3 4 a の開放継続時間の計測手段としての第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」である場合には、普通電動役物 3 4 a を閉鎖するとともに、今度は第 2 タイマカウンタエリア T 2 を普通電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」をセットする。ステップ S c 2 0 0 3 を実行した後、ステップ S c 2 0 0 4 に進む。

【 0 6 0 0 】

ステップ S c 2 0 0 4 では、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値を 1 減算した後に、ステップ S c 2 0 0 5 に進み、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S c 2 0 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S c 2 0 0 5 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S c 2 0 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S c 2 0 0 5 : Y E S)、ステップ S c 2 0 0 6 に進み、サポート中フラグを O F F にする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 0 6 0 1 】

ステップ S c 2 0 0 1 において、普通電動役物 3 4 a が開放中でないと判定した場合には (S c 2 0 0 1 : N O)、ステップ S c 2 0 0 7 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普通

10

20

30

40

50

電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S c 2 0 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「0」でないと判定した場合には (S c 2 0 0 7 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S c 2 0 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「0」であると判定した場合には (S c 2 0 0 7 : Y E S)、ステップ S c 2 0 0 8 に進み、普通電動役物 3 4 a を開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップ S c 2 0 0 9 に進む。

【 0 6 0 2 】

ステップ S c 2 0 0 9 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には (S c 2 0 0 9 : N O)、ステップ S c 2 0 1 0 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

10

【 0 6 0 3 】

ステップ S c 2 0 1 0 において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には (S c 2 0 1 0 : Y E S)、ステップ S c 2 0 1 1 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「800」(すなわち 1 . 6 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 0 6 0 4 】

一方、ステップ S c 2 0 0 9 において開閉実行モード中であると判定した場合 (S c 2 0 0 9 : Y E S)、又は、ステップ S c 2 0 1 0 において高頻度サポートモードではないと判定した場合には (S c 2 0 1 0 : N O)、ステップ S c 2 0 1 2 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「100」(すなわち 0 . 2 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

20

【 0 6 0 5 】

《 1 - 8 》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 9 0 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【 0 6 0 6 】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

30

最初に、音光側 M P U 9 2 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【 0 6 0 7 】

図 4 3 は、音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期 (例えば 2 m s e c) で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 0 6 0 8 】

ステップ S c 2 1 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側 M P U 6 2 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 R A M 9 4 に記憶するための処理である。音光側 R A M 9 4 には、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップ S c 2 1 0 1 を実行した後、ステップ S c 2 1 0 2 に進む。

40

【 0 6 0 9 】

ステップ S c 2 1 0 2 では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップ S c 2 1 0 1 で記憶したコマンドのうちの第 1 保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S c 2 1 0 2 を実行した後、ステップ S c 2 1 0 3 に進む。

【 0 6 1 0 】

ステップ S c 2 1 0 3 では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では

50

、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S c 2 1 0 3 を実行した後、ステップ S c 2 1 0 4 に進む。

【 0 6 1 1 】

ステップ S c 2 1 0 4 では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップ S c 2 1 0 4 を実行した後、ステップ S c 2 1 0 5 に進む。

【 0 6 1 2 】

ステップ S c 2 1 0 5 では、報知演出用処理を実行する。報知演出用処理は、様々な報知演出を実現するための処理である。報知演出としては、例えば、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出や、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための左打ち報知演出、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることによって V 入賞口 5 9 に遊技球を入球させることを遊技者に報知するための V 狙い報知演出などを実現する。また、ステップ S c 2 1 0 5 を実行した後、ステップ S c 2 1 0 6 に進む。

【 0 6 1 3 】

ステップ S c 2 1 0 6 では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側 M P U 6 2 から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景画像（背景動画）を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。例えば、低サボ状態時の通常時演出モードに対応した背景画像や、高サボ状態時のラッシュ時演出モードに対応した背景画像等を表示させる処理を行う。さらに、高サボ状態から低サボ状態への移行時に特 2 残保留がある場合に、ラッシュ時演出モードに対応した背景画像や低サボ状態時の通常時演出モードに対応した背景画像とは相違する特有の背景画像を表示させる特定情報出力処理も行う。当該特有の背景画像が、特 2 残保留消化時演出モードに対応した特定情報としての背景画像となり得る。また、高サボ状態から低サボ状態への移行時に、特 2 残保留の有無にかかわらず、ラッシュ時演出モードに対応した背景画像や低サボ状態時の通常時演出モードに対応した背景画像とは相違する特定情報としての特有の背景画像を表示させる特定情報出力処理を行う構成としてもよい。この構成を採用する場合、当該特有の背景画像は、例えば、高サボ状態から低サボ状態へ移行後に 1 0 回の変動が実行されるまで継続する構成としてもよい。この場合において、高サボ状態から低サボ状態への移行時に特 2 残保留が存在する場合には、当該特 2 残保留に基づく特 2 変動は、当該特有の背景画像が表示されている期間において実行されることになる。ステップ S c 2 1 0 6 を実行した後、ステップ S c 2 1 0 7 に進む。

【 0 6 1 4 】

ステップ S c 2 1 0 7 では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理等である。さらに、本実施形態では、特別遊技情報としての大当たり遊技状態中の大当たり遊技演出モードに対応した背景画像を表示させる特別遊技情報出力処理を行ったりもする。ステップ S c 2 1 0 7 を実行した後、ステップ S c 2 1 0 8 に進む。

【 0 6 1 5 】

ステップ S c 2 1 0 8 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S c 2 1 0 8 を実行した後、ステップ S c 2 1 0 9 に進む。

【 0 6 1 6 】

ステップ S c 2 1 0 9 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の B G M 用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S c 2 1 0 9 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 6 1 7 】

< 保留コマンド対応処理 >

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 4 3 : S c 2 1 0 2）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 6 1 8 】

図 4 4 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップ S c 2 2 0 1 では、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S c 2 2 0 1 において、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信していると判定した場合には（S c 2 2 0 1 : Y E S）、ステップ S c 2 2 0 2 に進む。

10

【 0 6 1 9 】

ステップ S c 2 2 0 2 では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップ S c 2 2 0 2 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（S c 2 2 0 2 : Y E S）、ステップ S c 2 2 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 1 保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 1 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S c 2 2 0 3 を実行した後、ステップ S c 2 2 0 5 に進む。

20

【 0 6 2 0 】

ステップ S c 2 2 0 2 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（S c 2 2 0 2 : N O）、すなわち、当該保留コマンドが第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップ S c 2 2 0 4 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 2 保留個数カウンタエリアは、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアであり、記憶部として機能する。第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 2 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S c 2 2 0 4 を実行した後、ステップ S c 2 2 0 5 に進む。

30

【 0 6 2 1 】

ステップ S c 2 2 0 3 及びステップ S c 2 2 0 4 の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機 1 0 の電源遮断中において、主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 の R A M 9 4 に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球に係る保留情報が主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置 6 0 では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 では保留情報が 0 個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置 9 0 において保留コマンドを受信する度に第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置 6 0 において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置 9 0 において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置 6 0 は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置 9 0 では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

40

【 0 6 2 2 】

50

ステップ S c 2 2 0 5 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第 1 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第 2 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップ S c 2 2 0 5 を実行した後、ステップ S c 2 2 0 6 に進む。

【 0 6 2 3 】

ステップ S c 2 2 0 1 において、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信していないと判定した場合には (S c 2 2 0 1 : N O)、ステップ S c 2 2 0 2 ~ ステップ S c 2 2 0 5 を実行することなく、ステップ S c 2 2 0 6 に進む。 10

【 0 6 2 4 】

ステップ S c 2 2 0 6 では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップ S c 2 2 0 3 において特定された第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第 1 保留表示部 3 7 c の表示態様 (点灯させる L E D ランプの色や組み合わせ) を制御するとともに、ステップ S c 2 2 0 4 において特定された第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第 2 保留表示部 3 7 d の表示態様 (点灯させる L E D ランプの色や組み合わせ) を制御する。ステップ S c 2 2 0 6 を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。 20

【 0 6 2 5 】

< 遊技回演出設定処理 >

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 4 3 : S c 2 1 0 3) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 6 2 6 】

図 4 5 は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S c 2 3 0 1 では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S c 2 3 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には (S c 2 3 0 1 : N O)、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップ S c 2 3 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には (S c 2 3 0 1 : Y E S)、ステップ S c 2 3 0 2 に進む。 30

【 0 6 2 7 】

ステップ S c 2 3 0 2 では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、小当たりの有無、大当たり当選する場合 (当たり抽選で小当たりして V 入賞大当たり当選する場合も含む) の大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S c 2 3 0 3 に進む。

【 0 6 2 8 】

ステップ S c 2 3 0 3 では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン (予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング) を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S c 2 3 0 3 を実行した後、ステップ S c 2 3 0 4 に進む。 40

【 0 6 2 9 】

ステップ S c 2 3 0 4 では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であった場合には、有効ライン L 1 (図 5 (b) 参照) 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が 8 R 大当たり A である場合には、 50

7を除いた同一の奇数図柄の組合せ、すなわち、1 1 1、3 3 3、または5 5 5が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が8 R大当たりBである場合には、8を除いた同一の偶数図柄の組合せ、すなわち、2 2 2、4 4 4、または6 6 6が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が1 5 R大当たりAである場合には、「7」図柄の組合せ、すなわち、7 7 7が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選で小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が1 5 R大当たりAである場合には、「8」図柄の組合せ、すなわち、7 7 7が選択され得る。なお、これは一例であり、他の同一図柄の組合せとしてもよい。さらに、同一図柄の組み合わせに換えて、他の特定の規則（例えば、連番）に則った図柄の組み合わせとしてもよい。

10

【0 6 3 0】

ステップS c 2 3 0 4では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の振分判定の結果が、8 R大当たりA、8 R大当たりB、1 5 R大当たりAである場合には、有効ラインL 1（図5（b）参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が8 R大当たりAである場合には、7を除いた同一の奇数図柄の組合せ、すなわち、1 1 1、3 3 3、または5 5 5が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が8 R大当たりBである場合には、8を除いた同一の偶数図柄の組合せ、すなわち、2 2 2、4 4 4、または6 6 6が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が1 5 R大当たりAである場合には、「7」図柄の組合せ、すなわち、7 7 7が選択され得る。なお、これは一例であり、例えば、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が8 R大当たりAである場合には同一の図柄の組合せとして6 6 6または8 8 8が選択され、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が8 R大当たりBである場合には同一の図柄の組合せとして2 2 2または4 4 4が選択され、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が1 5 R大当たりAである場合には同一の図柄の組合せとして同一の奇数図柄の組合せが選択され得る構成等、他の同一図柄の組合せとしてもよい。さらに、同一図柄の組み合わせに換えて、他の特定の規則（例えば、連番）に則った図柄の組み合わせとしてもよい。

20

【0 6 3 1】

今回の遊技回の大当たり抽選の当否結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL 1上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL 1上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL 1上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL 1上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

30

【0 6 3 2】

ステップS c 2 3 0 5では、今回の遊技回の変動パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップS c 2 3 0 4において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動パターンを選択する。なお、変動パターンを選択する際には、音光側ROM 9 3の変動表示パターンテーブル記憶エリア9 3 bに記憶されている変動パターンテーブルが参照される。その後、ステップS c 2 3 0 6に進む。

40

【0 6 3 3】

ステップS c 2 3 0 6では、今回の遊技回においてステップS c 2 3 0 3で設定された演出パターン、ステップS c 2 3 0 4で設定された停止図柄、ステップS c 2 3 0 5で設定された変動パターンの情報、保留表示の情報等を演出コマンドに設定する。その後、ステップS c 2 3 0 7に進み、当該演出コマンドを表示側MPU 1 0 2に送信する。表示側MPU 1 0 2は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置4 1に表示さ

50

せる処理を実行する。ステップ S c 2 3 0 7 を実行した後、ステップ S c 2 3 0 8 に進む。

【 0 6 3 4 】

ステップ S c 2 3 0 8 では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置 4 1 の第 1 始動口保留用領域 D s 1 または第 2 始動口保留用領域 D s 2 における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップ S c 2 3 0 8 を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【 0 6 3 5 】

< 演出パターン設定処理 >

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図 4 5 : S c 2 3 0 3 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 6 3 6 】

図 4 6 は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S c 2 4 0 1 では、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数 R N を取得する。その後、ステップ S c 2 4 0 2 に進む。

【 0 6 3 7 】

ステップ S c 2 4 0 2 では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数 R N とをデータ要素とする 3 次元の表形式のデータである。R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a には、小当たりの有無、時短付与の有無、当たり抽選で小当たりして V 入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップ S c 2 4 0 2 では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図 4 5 ）のステップ S c 2 3 0 2 で把握した、小当たりの有無、時短付与の有無、当たり抽選で小当たりして V 入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a の中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップ S c 2 4 0 2 を実行した後、ステップ S c 2 4 0 3 に進む。

【 0 6 3 8 】

ステップ S c 2 4 0 3 では、S c 2 4 0 2 で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図 4 5 ）のステップ S c 2 3 0 2 で把握した変動時間と、ステップ S c 2 4 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値とに対応した演出パターンを取得する。ステップ S c 2 4 0 3 を実行した後、ステップ S c 2 4 0 4 に進む。

【 0 6 3 9 】

ステップ S c 2 4 0 4 では、ステップ S c 2 4 0 3 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S c 2 4 0 4 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【 0 6 4 0 】

< 変動開始時の更新処理 >

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図 4 5 : S c 2 3 0 8 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 6 4 1 】

図 4 7 は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S c 2 5 0 1 では、今回受信した変動用コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップ S c 2 5 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（S c 2 5 0 1 : Y E S）、ステップ S c 2 5 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の第 1 保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が 1 減算されるように、

10

20

30

40

50

当該第 1 保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップ S c 2 5 0 4 に進む。

【 0 6 4 2 】

一方、ステップ S c 2 5 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には (S c 2 5 0 1 : N O)、ステップ S c 2 5 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の第 2 保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が 1 減算されるように、当該第 2 保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップ S c 2 5 0 4 に進む。

【 0 6 4 3 】

ステップ S c 2 5 0 4 では、音光側 R A M 9 4 の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が 1 減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【 0 6 4 4 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 0 6 4 5 】

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

【 0 6 4 6 】

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

【 0 6 4 7 】

< メイン処理 >

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

【 0 6 4 8 】

図 4 8 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 0 6 4 9 】

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

【 0 6 5 0 】

ステップ S c 2 6 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込信号の検出に合わせて、以

10

20

30

40

50

下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【0651】

<コマンド割込み処理>

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

【0652】

図49は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップSc2701では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

10

【0653】

<V割込み処理>

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

【0654】

図50は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。V割込み処理が実行される毎に、ワークRAM104内の表示データテーブルバッファに記憶されている表示データテーブルの実行位置を示すポインタを1加算して更新することによって、図柄表示装置41に表示させる画像の特定を行なう。

20

【0655】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ107a、107bに、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

30

【0656】

ステップSc2801では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理(図49)によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。具体的には、例えば、低サボ状態時の通常時演出モードに対応した背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。高サボ状態時のラッシュ時演出モードに対応した背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、高サボ状態から低サボ

40

50

状態に移行した後の背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。さらに、大当たり遊技状態中に大当たり遊技演出モードに対応した背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【0657】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

10

【0658】

なお、コマンド対応処理 (S c 2 8 0 1) では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や、停止図柄、変動表示パターン、演出モードに対応した背景画像等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。このように、本実施形態では、高サポ状態中にラッシュ時演出モードに対応した背景画像を表示する識別情報出力処理を実行し、高サポ状態の終了時にラッシュ時演出モードに対応した背景画像の表示を停止する出力停止処理を実行する。

20

【0659】

ステップ S c 2 8 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理 (S c 2 8 0 1) などによって設定された図柄表示装置 4 1 に表示すべき画面の種類に基づき、図柄表示装置 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。例えば、演出モードに対応した背景画像を例に挙げると、高サポ状態中にラッシュ時演出モードに対応した背景画像を継続して表示し、高サポ状態の終了時に特 2 残保留がある場合に第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに記憶された値 (第 2 始動保留個数 R b N) をセットした特 2 残保留個数 X R b N が 1 以上である場合には、特 2 残保留消化時演出モードに対応し得る背景画像を表示する。なお、当該背景画像は、特 2 残保留による変動表示が全て終了した後に通常時演出モードにモードチェンジされるまで表示され得る。この結果、高サポ状態の終了時に特 2 残保留がある場合に、図柄表示装置 4 1 における演出モードに対応した背景画像の表示を適切に行なうことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。特に、各演出モードに対応した背景画像は特有のものであることから、図柄表示装置 4 1 に多様な背景画像の表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。その後、ステップ S c 2 8 0 3 に進む。

30

40

【0660】

ステップ S c 2 8 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (S c 2 8 0 2) によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータは描画リストの形でワーク R A M 1 0 4 に格納される。その後、ステップ S c 2 8 0 4 に進む。

50

【 0 6 6 1 】

ステップ S c 2 8 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (S c 2 8 0 3) によって生成された描画リストを、 V D P 1 0 5 に対して送信する。 V D P 1 0 5 は、描画リストに基づいて 1 フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、 1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した 1 フレーム分の画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S c 2 8 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、本 V 割込み処理を終了する。上記特 2 残保留消化時演出モードに対応した背景画像は、特 2 残保留による変動表示が全て終了した後に通常時演出モードにモードチェンジされるまで表示される構成に換えて、最後の変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまで継続して表示する継続出力処理を実行する構成としてもよい。また、最後の変動表示の停止表示が終了して次の変動が開始するまで継続して表示する構成としてもよい。例えば、上述した特 2 残保留消化時演出モードに対応した背景画像の表示中においては、特 2 残保留に基づいて大当たり当選した遊技回を例に挙げると、女性キャラクターが「まだまだ特 2 残保留によるチャンスが有るよ！」と叫ぶ動画像や、女性キャラクターが「ぎりぎり連荘だよ、良かったね！」と叫ぶ動画像を図柄表示装置 4 1 に表示させることができる。さらに、当該動画像に伴った音声をデータ表示器 9 が備えるスピーカー 4 6 に出力させるように構成してもよい。例えば、大当たり当選に係る遊技回を例に挙げると、当該遊技回では、初期状態から更新終了状態となるまで、すなわち、同一図柄の組み合わせとなる停止図柄用の表示データテーブルにおいてポインタが初期位置に設定されてから最後まで到達するまで、本 V 割込み処理が実行されることになる。この結果、大当たり当選に係る変動表示が開始されてから停止表示の確定時間が終了するまでの描画が完了する。この描画完了後の予め定められたタイミングで開閉実行モードが実行され、賞球が遊技者に付与される。

10

20

【 0 6 6 2 】

以上、パチンコ機 1 0 において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【 0 6 6 3 】

《 1 - 9 》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、制御モード切替処理によって、特別遊技状態の終了後に制御モードを特定期間、第 2 制御モードに維持し、特定期間の終了時に制御モードを第 2 制御モードから第 1 制御モードに切り替える。また、識別情報出力処理によって、特別遊技状態である期間、または特定期間において、識別情報を継続して出力し、出力停止処理によって、特定期間の終了時に識別情報の出力を停止する。さらに、記憶部によって、特定期間の終了時に取得情報記憶部に記憶されている第 2 の特別乱数情報の数を記憶する。特定情報出力処理によって、特定期間の終了後に、少なくとも記憶部に記憶されている第 2 の特別乱数情報の数が 1 以上である場合に、当該第 2 の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、特定変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報を継続して出力することが可能となっている。さらに、特定情報出力処理は、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、特定情報を継続して出力するが、当該特定情報を識別情報とは異なる態様で出力する。具体的には、例えば、遊技回における当たり抽選において大当たり当選し、振り分けられた当たり種別が 8 R 大当たり A である場合に、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを規定回数、高頻度サポートモードに維持し、規定回数の終了時にサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える。このサポートモードが高頻度サポートモードに維持される高サボ状態中に、大当たり信号 2 を継続して出力し、高サボ状態の終了時に大当たり信号 2 の出力を停止する。さらに、高サボ状態の終了時に第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに記憶された値 (第 2 始動保留個数 R b N) を特 2 残保留個数記憶エリアに特 2 残保留個数 X R b N としてセットする。高サボ状態の終了後に、少なくとも当該特 2 残保留個数 X R b N の値が 1 以上である場合に、当該特 2 残保留個数 X R b N の値と一致する所定数の変動表

30

40

50

示が終了するまで、大当たり信号2を継続して出力することが可能となる。さらに、特2残保留個数 $\times RbN$ のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、大当たり信号2を継続して出力する。

【0664】

したがって、本実施形態のパチンコ機10では、特定期間の終了時に識別情報の出力が一旦停止されても、特定期間の終了後に、記憶部に記憶されている第2の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、特定変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報が継続して出力されることから、特定期間の終了後において、取得情報記憶部に第2の特別乱数情報が残り、当該第2の特別乱数情報が特定条件を満たした場合、具体的には、例えば、第2の特別乱数情報が予め定めた値と一致する場合、例えば大当たり当選した場合に、識別情報および特定情報を受け取る表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第2の特別乱数情報が特定条件を満たしたものであるとして適切な表示を行なうことが可能となる。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に大当たり信号2の出力が一旦停止されても、高サポ状態の終了後に、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて保留個数記憶エリアに記憶された値(第2始動保留個数 RbN)をセットした特2残保留個数 $\times RbN$ の値と一致する所定数の変動表示が終了するまで、大当たり信号2が継続して出力されることから、高サポ状態の終了後において、第2始動保留個数 RbN の特2残保留があり、当該特2残保留の内の一つに基づいて大当たり当選した場合に、データ表示器9において、直前の高サポ状態に関係して取得された特2残保留に基づいて大当たり当選したものであるとして連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本実施形態のパチンコ機10では、データ表示器9において例えば連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

【0665】

また、本実施形態のパチンコ機10では、特定情報を識別情報とは異なる態様で出力する。具体的には、例えば、特2残保留に基づく変動中において継続して出力する大当たり信号2を、高サポ状態中に出力する通常出力態様の大当たり信号2とは異なる態様(特別出力態様)で出力する。

【0666】

したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、特定情報を受け取る表示装置において、特定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に残った第2の特別乱数情報についての変動表示中である旨の表示を行なうことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機10では、特定情報や識別情報を受け取る表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。具体的には、例えば、特2残保留に基づく変動中において、大当たり信号2を高サポ状態中に出力される通常出力態様とは異なる特別出力態様で出力することから、データ表示器9において、特別出力態様の大当たり信号2を受け取った場合に、特有の演出、例えば、女性キャラクターが「まだまだ特2残保留によるチャンスが有るよ!」と叫ぶ動画像をデータ表示装置98に表示させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10では、データ表示器9に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【0667】

さらに、本実施形態のパチンコ機10では、特定期間の終了時に記憶されている第2の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示の停止表示が終了した後まで継続して特定情報を出力する。具体的には、例えば、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第2保留エリア Rb の保留個数記憶エリアに記憶された値(第2始動保留個数 RbN)をセットした特2残保留個数 $\times RbN$ の値と一致する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示の停止表示が終了した後まで継続して大当たり信号2を出力する。

【0668】

50

したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間においても、特定情報の出力が継続する。このために、特定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶部に記憶されている第 2 の特別乱数情報に基づく遊技回の実行中の期間に、高い精度で一致させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 では、特定情報や識別情報を受け取る表示装置において、例えば特 2 残保留消化中である旨を表示する場合に、当該表示の精度を向上することができる。具体的には、例えば、最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間においても、大当たり信号 2 の出力が継続する。このために、大当たり信号 2 を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶部に記憶されている第 2 の特別乱数情報に基づく遊技回の実行中の期間に、高い精度で一致させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり信号 2 を受け取るデータ表示器 9 において、例えば特 2 残保留消化中である旨を表示する場合に、当該表示の精度を向上することができる。

10

【0669】

本実施形態のパチンコ機 10 では、識別情報と特定情報とは、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報である。具体的には、例えば、高サポ状態中に出力される識別情報と特 2 残保留消化中に出力される特定情報とは、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報としての大当たり信号 2 である。なお、別態様として、識別情報と特定情報とは、異なる出力用端子から出力される異なる種類の情報としてもよいし、同一の出力用端子から出力される異なる種類の情報としてもよい。

20

【0670】

したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態を識別するための識別情報を、特定期間の終了後に、少なくとも記憶部に記憶されている第 2 の特別乱数情報の数が 1 以上である場合に、当該第 2 の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで継続して、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報として出力することができる。この結果、簡単な構造によって、当該識別情報を適切な期間、表示装置に出力することができる。具体的には、例えば、大当たり遊技である期間または高サポ状態である期間に該当する状態を識別するための大当たり信号 2 を、高サポ状態の終了後に、高サポ状態の終了時に第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに記憶された値（第 2 始動保留個数 R b N）をセットした特 2 残保留個数 X R b N の値が 1 以上である場合に、当該特 2 残保留個数 X R b N の値と一致する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで継続して、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報として出力することができる。この結果、簡単な構造によって、大当たり信号 2 を適切な期間、データ表示器等の表示装置に出力することができる。

30

【0671】

本実施形態のパチンコ機 10 では、特定期間の終了後に、記憶部に記憶されている第 2 の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで実行される特定変動表示は、第 2 入球部への遊技球の入球を契機として取得された第 2 の特別乱数情報についての判定に対応した変動表示である。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に特 2 残保留個数 X R b N の値と一致する所定数の変動表示が終了するまで実行される特定変動表示は、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として取得された特 2 保留情報についての判定に対応した変動表示である。

40

【0672】

したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、特定期間の終了時に取得情報記憶部に記憶されていた第 2 の特別乱数情報についての変動表示であることを、特別乱数情報から識別することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機 10 では、特定情報を受け取る表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に第 2 保留エリア R b に格納され

50

ていた特２残保留についての変動表示であることを、大当たり信号２から識別することができる。この結果、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０６７３】

本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報は、データの出力を所定周期で繰り返し行なう態様である。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号２は、データの出力を所定周期で繰り返し行なう態様である。

【０６７４】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、簡単な構成によって、特定情報を識別情報出力処理によって出力される識別情報と異なった態様とすることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、構造の簡素化を図ることができる。具体的には、例えば、簡単な構成によって、特別出力態様の大当たり信号２を通常出力態様の大当たり信号２と異なった態様とすることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、構造の簡素化を図ることができる。

10

【０６７５】

本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、特定情報を所定の継続態様で出力する。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留で大当たり当選となると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで、特別出力態様の大当たり信号２を所定の継続態様で出力する。

20

【０６７６】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特別条件を満たすと判定された場合に、特定情報を所定の継続態様で出力する期間を、第２の特別乱数情報が特定条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報を受け取る表示装置において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留が大当たり当選となる条件を満たすと判定された場合に、特別出力態様の大当たり信号２を所定の継続態様で出力する期間を、特２残保留が大当たり当選となる条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり信号２を受け取るデータ表示器９において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。

30

【０６７７】

本実施形態のパチンコ機１０では、特別乱数情報が特定条件とは相違する特定他条件を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、特定情報を所定の継続態様で出力する。具体的には、例えば、保留情報に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致することを満たし、当該満たした後に、Ｖ入賞口に遊技球が入球することが成立した場合に、大当たり遊技状態発生条件が成立したと判定し、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで、特別出力態様の大当たり信号２を所定の継続態様で出力する。

40

【０６７８】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特定情報

50

を所定の継続態様で出力する期間を、第2の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。このために、本実施形態のパチンコ機10では、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第2の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合にも、特定情報や識別情報を受け取る表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第2の特別乱数情報が特定他条件を満たしたものであるとして適切な表示を行なうことが可能となる。具体的には、例えば、特別出力態様の当たり信号2の出力中に実行されている遊技回に係る特2残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された場合に、特別出力態様の当たり信号2を所定の継続態様で出力する期間を、特2残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。このために、本実施形態のパチンコ機10では、特別出力態様の当たり信号2の出力中に実行されている遊技回に係る特2残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された場合にも、データ表示器9において、直前の高サボ状態に関係して取得された特2残保留が小当たり当選したものであるとして連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本実施形態のパチンコ機10では、特2残保留が小当たり当選した場合に、表示装置において連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

10

【0679】

本実施形態のパチンコ機10では、特別乱数情報が特定条件とは相違する特定他条件を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第2の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合にも、特別遊技状態が発生するまで、識別情報を継続して出力する。具体的には、例えば、保留情報に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致することを満たし、当該満たした後に、V入賞口に遊技球が入球することが成立した場合に、大当たり遊技状態発生条件が成立したと判定し、通常出力態様の当たり信号2の出力中に実行されている遊技回に係る特2保留情報に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すると判定された場合にも、大当たり遊技状態が発生するまで、通常出力態様の当たり信号2を継続して出力する。

20

【0680】

ここで、「識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第2の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合にも、特別遊技状態が発生するまで、識別情報を継続して出力する」構成を備えない比較例を考えてみる。比較例によれば、識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第2の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合にも、当該遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間、識別情報の出力が停止されてしまう。このために、制御モードが第2制御モードに維持された特定期間において、第2の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合であっても、識別情報の出力が途切れることとなり、データ表示器等の表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第2の特別乱数情報が特定他条件を満たしたものであるとして連荘数をカウントすることができなかった。この結果、比較例によれば、遊技者に不快感を与えてしまい、遊技者の遊技に対する興趣を低下させてしまう虞があった。

30

40

【0681】

これに対して、本実施形態のパチンコ機10によれば、識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第2の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合にも、特別遊技状態が発生するまで、識別情報を継続して出力することから、第2の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間に、識別情報の出力が途切れることがない。このために、制御モードが第2制御モードである特定期間の終了後において、第2の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定され、その後に遊技者による所定の遊技操

50

作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特定情報や識別情報を受け取る表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第2の特別乱数情報が特定他条件を満たしたものであり、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立したことによって特別遊技状態発生条件が成立したものと適切に表示を行なうことが可能となる。具体的には、例えば、通常出力態様の当たり信号2の出力中に実行されている遊技回に係る特2残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された場合に、当たり遊技状態が発生するまで通常出力態様の当たり信号2を継続して出力することから、特2保留情報が小当たり当選する値と一致すると判定された遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間に、通常出力態様の当たり信号2の出力が途切れることがない。このために、制御モードが第2制御モードである特定期間の終了後において、特2保留情報が小当たり当選する値と一致すると判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、連荘が途切れることなく当たり当選が続くとデータ表示器9に認識させ表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく当たり当選が続く連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興味をいっそう向上させることができる。

10

【0682】

本実施形態のパチンコ機10では、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技情報を出力する特別遊技情報出力処理を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理の各出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、当たり遊技状態である期間に該当する状態を識別するための当たり信号1を出力する特別遊技情報出力処理を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理の各出力先は、同一のデータ表示器9である。

20

【0683】

したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、識別情報および特定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、特別遊技情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理の各出力先に該当する表示装置において、遊技の状況を適切に表示することができる。具体的には、例えば、当たり信号2によって、当たり遊技状態である期間または高サボ状態である期間に該当する状態であることを識別でき、当たり信号1によって、当たり遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、高サボ状態である期間が連続する場合に、その連続する高サボ状態である期間の途中で何回当たり遊技状態が発生したかをデータ表示器9が把握することが可能となる。このために、データ表示器9において、いわゆる連荘数を表示することができる。

30

【0684】

本実施形態のパチンコ機10では、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技情報を出力する特別遊技情報出力処理を備え、特別遊技情報は、特定情報とは異なる態様である。具体的には、例えば、当たり遊技状態である期間に該当する状態を識別するための当たり信号1を出力する特別遊技情報出力処理を備え、当たり信号1は、特別出力態様の当たり信号2とは異なる態様である。

40

【0685】

したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、識別情報および特定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、特別遊技情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能

50

となる。このために、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理から情報を受け取る表示装置において、遊技の状況を適切に表示することが可能となる。さらに、特別遊技情報は特定情報とは異なる態様であることから、特定情報を受け取る表示装置において、特定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に第2の特別乱数情報についての変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本実施形態では、特定情報や識別情報をを受け取る表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、大当たり信号2によって、大当たり遊技状態である期間または高サポ状態である期間に該当する状態であることを識別でき、大当たり信号1によって、大当たり遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、高サポ状態である期間が連続する場合に、その連続する高サポ状態である期間の間で何回大当たり遊技状態が発生したかをデータ表示器9が把握することが可能となる。このために、データ表示器9において、いわゆる連荘数を表示することができる。さらに、大当たり信号1は特別出力態様の大当たり信号2とは異なる態様であることから、データ表示器9において、特別出力態様の大当たり信号2を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、高サポ状態の終了後に特2残保留に基づく変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10では、データ表示器9に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

20

【0686】

本実施形態のパチンコ機10では、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技情報を出力する特別遊技情報出力処理を備え、特別遊技情報は、識別情報とは異なる態様である。具体的には、例えば、大当たり遊技状態である期間に該当する状態を識別するための大当たり信号1を出力する特別遊技情報出力処理を備え、大当たり信号1は、特別出力態様の大当たり信号2とは異なる態様である。

【0687】

したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、識別情報および特定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、特別遊技情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理から情報を受け取る表示装置において、遊技の状況を適切に表示することが可能となる。さらに、特別遊技情報は識別情報出力処理によって出力される識別情報とは異なる態様であることから、表示装置における情報の把握が容易となる。このために、表示装置において、遊技の状況の表示を確実に行なうことが可能となる。具体的には、例えば、大当たり信号2によって、大当たり遊技状態である期間または高サポ状態である期間に該当する状態であることを識別でき、大当たり信号1によって、大当たり遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、高サポ状態である期間が連続する場合に、その連続する高サポ状態である期間の間で何回大当たり遊技状態が発生したかをデータ表示器9が把握することが可能となる。このために、データ表示器9において、いわゆる連荘数を表示することができる。さらに大当たり信号1は通常出力態様の大当たり信号2とは異なる態様であることから、データ表示器9における情報の把握が容易となる。このために、データ表示器9において、例えば連荘数の表示を確実に行なうことが可能となる。

30

40

【0688】

本実施形態のパチンコ機10では、第1入球部への遊技球の入球を契機として第1入球情報を出力する第1入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第1入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。具体的には

50

、例えば、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として第 1 始動口入球信号を出力する第 1 入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第 1 入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一のデータ表示器 9 である。

【 0 6 8 9 】

したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、表示装置において、例えば遊技の状況の表示と共に、第 1 入球部への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、データ表示器 9 において、例えば連荘数の表示と共に、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、データ表示器 9 に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【 0 6 9 0 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 入球部への遊技球の入球を契機として第 2 入球情報を出力する第 2 入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第 2 入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として第 2 始動口入球信号を出力する第 2 入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第 2 入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一のデータ表示器 9 である。

【 0 6 9 1 】

したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、表示装置において、例えば遊技の状況の表示と共に、第 2 入球部への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、データ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、データ表示器 9 において、例えば連荘数の表示と共に、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、データ表示器 9 に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【 0 6 9 2 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動表示が終了して停止表示となったこと示す停止表示情報を出力する停止表示情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および停止表示情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、変動表示されていた特別図柄が停止表示となったことを示す図柄確定信号を出力する図柄確定信号出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および図柄確定信号出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。

30

【 0 6 9 3 】

したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、表示装置において、例えば遊技の状況の表示と共に、高サボ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サボ状態から低サボ状態に移行した直後において、特 2 残保留がある場合に、特 2 残保留の変動が終了して停止表示となった旨の表示を行なうことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機 1 0 にでは、表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、データ表示器 9 において、例えば連荘数の表示と共に、高サボ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サボ状態から低サボ状態に移行した直後において、特 2 残保留がある場合に、特 2 残保留の変動が終了して停止表示となり特 2 図柄が確定した旨の表示を行なうことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機 1 0 にでは、データ表示器 9 に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

【 0 6 9 4 】

このように、本遊技機によれば、特定期間の終了後において取得情報記憶部に第 2 の特別乱数情報が残った場合に、表示装置における表示を適切に行なうので、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 0 6 9 5 】

50

《 1 - 1 0 》第 1 実施形態の変形例：

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

【 0 6 9 6 】

《 1 - 1 0 - 1 》変形例 1：

上記第 1 実施形態及び各変形例では、高サボ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サボ状態から低サボ状態に移行した直後（図 2 2 の時刻 t 4 2 ）において、特 2 残保留がある場合に、特 2 残保留の最後の 1 つに基づく変動表示が終了して停止表示となった後に確定時間が終了するまで（時刻 t 6 3 ）、大当たり信号 2 を継続して出力するが、時刻 t 4 2 から時刻 t 6 3 までの期間における大当たり信号 2 の出力の態様は、時刻 t 4 2 までの大当たり信号 2 の出力の態様である一定電圧を継続して出力する通常出力態様とは異なった特別出力態様であった。具体的には、特別出力態様は、短期間で繰り返し一定電圧の出力と出力停止とを切り替えて行なう態様となっていた。これに対して、変形例として、特別出力態様を、信号の電圧値が通常出力態様の際の一定電圧（第 1 電圧と呼ぶ）よりも低い一定電圧（第 2 電圧と呼ぶ）であり、第 1 電圧はもとより第 2 電圧も、大当たり信号 2 の出力 / 停止を判定するための基準値よりも高い信号（ハイレベル信号）である構成としても良い。要は、特別出力態様の大当たり信号 2 は、通常出力態様の大当たり信号 2 と異なった態様でありながら、大当たり信号 2 の受け手であるデータ表示器 9 において大当たり信号 2 が ON 状態にあると判断することができれば、いずれの形態の信号であっても良い。

【 0 6 9 7 】

《 1 - 1 0 - 2 》変形例 2：

上記第 1 実施形態及び各変形例では、高サボ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サボ状態から低サボ状態に移行した直後（図 2 2 の時刻 t 4 2 ）において、特 2 残保留がある場合に、特 2 残保留の最後の 1 つに基づく変動表示が終了して停止表示となった後に確定時間が終了するまで（時刻 t 6 3 ）、大当たり信号 2 を特別出力態様で出力する構成とした。これに対して、変形例として、時刻 t 4 2 から時刻 t 6 3 までの期間において、特別出力態様としての大当たり信号 2 を出力する構成に換えて、大当たり信号 2 が出力される出力側コネクタ 9 5 b（図 1 3 参照）とは異なる出力側コネクタ 9 5 b から特有な信号（特 2 残保留消化中信号）を出力する構成としてもよい。すなわち、時刻 t 4 2 から時刻 t 6 3 までの期間において、大当たり信号 2 の出力を停止し、大当たり信号 2 とは相違する特 2 残保留消化中信号を、大当たり信号 2 が出力される出力側コネクタ 9 5 b（図 1 3 参照）とは異なる出力側コネクタ 9 5 b から出力する。この特 2 残保留消化中信号も大当たり信号 1 および大当たり信号 2 と同様にデータ表示器 9 に送信される。大当たり信号 2 の受け手であるデータ表示器 9 は、特 2 残保留消化中信号を受信したときに、特別出力態様である大当たり信号 2 と同様に、高サボ状態終了時の特 2 残保留に基づく遊技回の実行中、すなわち、特 2 残保留消化中であると判断する。こうした構成によれば、第 1 実施形態と同様に、データ表示器 9 において、例えば連荘数の表示を適切に行なうことが可能となる。したがって、本変形例では、データ表示器 9 において例えば連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【 0 6 9 8 】

《 1 - 1 0 - 3 》変形例 3：

上記第 1 実施形態及び各変形例では、高サボ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サボ状態から低サボ状態に移行した直後（図 2 0 の時刻 t 4 2 ）において、特 2 残保留がある場合に、特 2 残保留の最後の 1 つに基づく変動表示が終了して停止表示となった後に確定時間が終了するまで（時刻 t 6 3 ）、大当たり信号 2 を継続して出力する構成とした。これに対して、変形例として、特 2 残保留がある場合に、特 2 残保留の

最後の1つに基づく変動表示が終了して停止表示となった後に確定時間が終了し（時刻 t 6 3）、当該終了時から、予め定められた最短の変動時間以内の時間が経過するまでの間、大当たり信号2を継続して出力する構成としてもよい。「最短の変動時間」は、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 dの変動時間テーブルに記録された変動時間情報のうちの最も短い変動時間である。「最短の変動時間以内の時間」は、最短の変動時間を含んで、それよりも前であればいずれの時間であってもよい。

【0 6 9 9】

この変形例によれば、特2残保留の最後の変動表示の停止表示が終了して、パチンコ機 1 0において予め定められた最短の変動時間以内の時間が経過するまで、大当たり信号2の出力が継続する。このために、大当たり信号2を継続して出力する期間を、高サボ状態の終了後に特2残保留に基づく遊技回が終了して、次の特1保留情報に基づく変動表示が終了する以前まで延長させることができる。したがって、この変形例によれば、大当たり信号2を継続して出力する期間を、高サボ状態の終了後に特2残保留に基づく遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、この変形例では、データ表示器9において、例えば特2残保留消化中である旨を表示する場合に、特2残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。なお、確定時間の終了時からの延長の期間を最短の変動時間よりも長くすると、大当たり信号2の出力中に、特2残保留でない特別乱数情報（特1保留情報）に基づく次の変動が停止して確定時間が経過してしまい、当該変動で大当たりした場合に、この大当たりが直前の高サボ状態における連荘数にカウントされてしまう虞があった。この結果、データ表示器9において連荘数の表示を適切に行なうことができなくなってしまう。これを防止するために、この変形例では、確定時間の終了時からの大当たり信号2の延長の期間を、最短の変動時間以内の時間を加えた期間とした。さらに他の変形例として、確定時間の終了時からの大当たり信号2の延長の期間を、最短の変動時間を上回る時間を加えた期間としてもよい。

【0 7 0 0】

《1 - 1 0 - 4》変形例4：

上記第1実施形態及び各変形例では、高サボ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サボ状態から低サボ状態に移行した直後（図20の時刻 t 4 2）において、特2残保留がある場合に、特2残保留の最後の1つに基づく変動表示が終了して停止表示となった後に確定時間が終了するまで（時刻 t 6 3）、大当たり信号2を継続して出力する構成とした。これに対して、変形例として、特2残保留がある場合に、特2残保留の最後の1つに基づく変動表示が終了して停止表示となった後に確定時間が終了し（時刻 t 6 3）、当該終了時から次の変動表示が開始されるまで（時刻 t 6 4）、大当たり信号2を継続して出力する構成としてもよい。

【0 7 0 1】

この変形例によれば、特2残保留の最後の変動表示の停止表示（確定表示）が終了して次の変動が開始されるまで、大当たり信号2の出力が継続する。このために、大当たり信号2を継続して出力する期間を、高サボ状態の終了後に特2残保留に基づく遊技回が終了して、特2残保留でない特別乱数情報（特1保留情報）に基づく次の変動表示が開始されるまで延長させることができる。したがって、この変形例によれば、大当たり信号2を継続して出力する期間を、高サボ状態の終了後に特2残保留に基づく遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、この変形例では、データ表示器9において、例えば特2残保留消化中である旨を表示する場合に、特2残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。なお、確定時間の終了時からの延長の期間を特1保留情報に基づく次の変動が終了する時間よりも長くすると、大当たり信号2の出力中に、特2残保留でない特別乱数情報（特1保留情報）に基づく次の変動が停止して確定時間が経過してしまい、当該変動で大当たりした場合に、この大当たりが直前の高サボ状態における連荘数にカウントされてしまう虞があった。この結果、データ表示器9において連荘数の表示を適切に行なうことができなくなってしまう。これを防止するために、この変形例では、特2残保留でない特別乱数情報（特1保留情報）に基づく次

の変動表示が開始されるまで大当たり信号 2 を延長させることとした。

【 0 7 0 2 】

《 1 - 1 0 - 5 》変形例 5 :

上記第 1 実施形態及び各変形例では、高サボ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達したことによる高サボ状態から低サボ状態への移行のタイミング（図 20 の時刻 t 4 2）において、特 2 残保留がある場合、すなわち、保留情報記憶エリア 6 4 b（図 7）の第 2 保留エリア R b に記憶されている第 2 の保留情報（特 2 残保留）がある場合に、高サボ状態から低サボ状態への移行のタイミングにおける特 2 残保留の数をセットした特 2 残保留個数 X R b N の値と一致する所定数の変動表示が終了するまで、大当たり信号 2 が出力される構成とした。一般に、高サボ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サボ状態から低サボ状態に移行した直後のタイミングで、閉じかけた普通電動役物 3 4 a に拾われて第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球する場合があります。この場合のような特定の条件下では、第 2 保留エリア R b から実行エリア A E に第 2 の特別乱数情報を取り出すタイミングによっては、高サボ状態から低サボ状態への移行のタイミングにおいて第 2 保留エリア R b に記憶されている第 2 の特別乱数情報の数（最大で 4 個）よりも多い数（1 または多くても 2 程度多い数）の変動表示が高サボ状態の終了後に実行されることがある。このために、上記所定数を、高サボ状態から低サボ状態への移行のタイミングにおいて第 2 保留エリア R b に記憶されている第 2 の特別乱数情報の数をセットした特 2 残保留個数 X R b N の値と一致する値とした上記第 1 実施形態では、上述した、高サボ状態から低サボ状態への移行のタイミングにおいて第 2 保留エリア R b に記憶されている第 2 の特別乱数情報の数よりも多い分（所定数を決定した後に第 2 始動口 3 4 に入球した分）の変動表示を実行する際に、大当たり信号 2 の出力が停止してしまう虞があった。

【 0 7 0 3 】

これに対して、変形例として、高サボ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サボ状態から低サボ状態に移行した後の所定期間内（例えば 1 秒以内）のタイミングで第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が検出された場合に、高サボ状態から低サボ状態への移行のタイミングにおいて第 2 保留エリア R b に記憶されていた第 2 の特別乱数情報の数をセットした特 2 残保留個数 X R b N に 1 を加算した値を所定数と定め、当該所定数の変動表示が終了するまで、大当たり信号 2 が出力される構成としてもよい。この構成によれば、上述した、高サボ状態から低サボ状態への移行のタイミングにおいて第 2 保留エリア R b に記憶されていた第 2 の特別乱数情報の数よりも多い分の変動表示のうちの 1 つの変動表示を実行する際に大当たり信号 2 の出力が停止してしまうことを抑制することができる。このために、本変形例によれば、大当たり信号 2 を継続して出力する期間を、高サボ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サボ状態から低サボ状態に移行した後の所定期間内のタイミングで第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したことによって取得された第 2 の特別乱数情報についての変動表示を終えるまで、可能な限り確保することができる。したがって、本変形例では、大当たり信号 2 を受け取るデータ表示器 9 において、例えば特 2 残保留消化中である旨を表示する場合に、特 2 残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。

【 0 7 0 4 】

《 1 - 1 0 - 6 》変形例 6 :

上記第 1 実施形態及び各変形例では、高サボ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達したことによる高サボ状態から低サボ状態への移行のタイミング（図 20 の時刻 t 4 2）において、保留情報記憶エリア 6 4 b（図 7）の第 2 保留エリア R b に記憶されている第 2 の保留情報（特 2 残保留）がある場合に、高サボ状態から低サボ状態への移行のタイミングにおける第 2 始動保留個数 R b N の数を特 2 残保留個数 X R b N にセットし、特 2 残保留個数 X R b N の値を変動表示が実行開始される毎に 1 だけ減算し、変動表示の終了後の確定時間の経過時点における特 2 残保留個数 X R b N の値が 0 となるまで、大当たり信号 2 が出力される構成とした。これに対して変形例として、特 2 残保留個数 X R b N といった変数を用いることなく、第 2 始動保留個数 R b N の数をそのまま用いて、変

動表示の終了後の確定時間の経過時点における第2始動保留個数 R b N の数が 0 となるまで、大当たり信号 2 が出力される構成としてもよい。具体的には、図 3 2 においてステップ S c 1 0 1 4 およびステップ S c 1 0 1 5 の各処理を削除し、図 3 5 においてステップ S c 1 3 1 4 の処理を削除し、図 3 6 においてステップ S c 1 4 0 8 の処理を第2始動保留個数 R b N の数が 0 であるか否かを判定する処理に換え、図 4 0 においてステップ S c 1 8 0 1 の処理を第2始動保留個数 R b N の数が 0 であるか否かを判定する処理に換える構成としてもよい。この構成によれば、通常時における普通電動役物開放抽選において開放当選し普通電動役物 3 4 a が開放したことによる第2始動口 3 4 への遊技球の入球との区別ができない事による問題は有るが、上記第1実施形態と同様に、高サポ状態の終了後において特2残保留が残った場合に、特2残保留に基づく変動表示に対する識別性能を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【0705】

《1-10-7》変形例7：

上記第1実施形態及び各変形例では、高サポ状態の終了時において、RAM 6 4 の保留情報記憶エリア 6 4 b の第2保留エリア R b に記憶された第2始動保留個数 R b N の数が 0 を上回る場合（すなわち、1 以上である場合）に、大当たり信号 2 延長フラグを ON するとともに、RAM 6 4 の保留情報記憶エリア 6 4 b の第2保留エリア R b に記憶されている第2始動保留個数 R b N の値を特2残保留個数 X R b N にセットする構成とした（図 3 5 を参照）。これに対して、変形例として、高サポ状態の終了時において、第2保留エリア R b に記憶されている第2始動保留個数 R b N の値を特2残保留個数 X R b N にセッ

20

【0706】

《1-10-8》変形例8：

上記第1実施形態及び各変形例では、高サポ状態の終了時において、RAM 6 4 の保留情報記憶エリア 6 4 b の第2保留エリア R b に記憶された第2始動保留個数 R b N の数が 0 を上回る場合（すなわち、1 以上である場合）に、第2始動保留個数 R b N の値を特2残保留個数 X R b N にセットし、特2残保留個数 X R b N の値を変動表示が実行開始される毎に 1 だけ減算し、特2残保留個数 X R b N の値が 0 となるまで、特定情報としての大当たり信号 2 を継続して出力する構成とした。これに対して変形例として、高サポ状態の終了時において、特定情報としての大当たり信号 2 を継続して出力し、高サポ状態の終了時に第2保留エリア R b に記憶された第2始動保留個数 R b N の数が 0 を上回る場合（すなわち、1 以上である場合）に、第2始動保留個数 R b N の数を特2残保留個数 X R b N にセットし、特2残保留個数 X R b N の値を変動表示が実行開始される毎に 1 だけ減算し、特2残保留個数 X R b N の値が 0 となった場合に、特定情報の出力を停止する構成としてもよい。この構成によっても、上記第1実施形態と同様に、高サポ状態の終了後において特2残保留が残った場合に、特2残保留に基づく変動表示に対する識別性能を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【0707】

《1-10-9》変形例9：

上記第1実施形態及び各変形例（特に変形例7）では、高サポ状態の終了時において、第2保留エリア R b に記憶されている第2始動保留個数 R b N の値を特2残保留個数記憶エリア内の特2残保留個数 X R b N にセットし、特2残保留個数 X R b N の値が 0 を上回る場合（すなわち、1 以上である場合）に、特定情報としての大当たり信号 2 を継続して出力し、特2残保留個数 X R b N の値が 0 となった場合に、大当たり信号 2 の出力を停止する構成とした。これに対して変形例として、高サポ状態の終了時において、特定情報としての大当たり信号 2 を継続して出力するとともに、第2保留エリア R b に記憶されている第2始動保留個数 R b N の値を特2残保留個数記憶エリア内の特2残保留個数 X R b N に

50

セットし、特2残保留個数×R b Nの値が0を上回る場合（すなわち、1以上である場合）に、特2残保留個数×R b Nの値を変動表示が実行開始される毎に1だけ減算し、特2残保留個数×R b Nの値が0となった場合に、特定情報の出力を停止する構成としてもよい。この構成によっても、上記第1実施形態と同様に、高サポ状態の終了後において特2残保留が残った場合に、特2残保留に基づく変動表示に対する識別性能を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0708】

本変形例では、特定期間の終了時に記憶部に記憶されている第2の特別乱数情報の数が0である場合でも、特定情報を出力する出力処理が実行され得る。具体的には、例えば、上述したように、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第2保留エリアR bの保留個数記憶エリアに記憶された値（第2始動保留個数R b N）をセットした特2残保留個数×R b Nの値が0である場合でも、大当たり信号2を出力する出力処理が実行され得る。

10

【0709】

したがって、本変形例によれば、特定期間の終了時に記憶部に記憶されている第2の特別乱数情報の数が0である場合でも、特定情報を出力する出力処理が実行され得ることから、特定期間の終了時に記憶部に記憶されている第2の特別乱数情報の数が0であるか1以上の数であるかにかかわらず、特定情報が出力される。このために、特定期間の終了時における特定情報の継続的な出力を確実に担保することができることから、例えば、特定期間の終了時から記憶部に記憶されている第2の特別乱数情報の数が1以上であるか否かの判定がなされるまでの間でノイズ等によって特定情報の出力が途切れてしまい、データ表示器等の表示装置による識別性能が低下してしまうことを抑制することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に第2保留エリアR bの保留個数記憶エリアに記憶された値（第2始動保留個数R b N）をセットした特2残保留個数記憶エリア内の特2残保留個数×R b Nの値が0である場合でも、大当たり信号2を出力する出力処理が実行され得ることから、高サポ状態の終了時に特2残保留個数記憶エリアに記憶されている特2残保留個数×R b Nの値が0であるか1以上の数であるかにかかわらず、大当たり信号2が出力される。このために、高サポ状態終了時における大当たり信号2の継続的な出力を確実に担保することができることから、例えば、高サポ状態の終了時から特2残保留個数記憶エリアに記憶されている特2残保留個数×R b Nの数が1以上であるか否かの判定がなされるまでの間でノイズ等によって特定情報の出力が途切れてしまい、データ表示器等の表示装置による識別性能が低下してしまうことを抑制することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

30

【0710】

さらに、上記第1実施形態の構成、すなわち、高サポ状態の終了時において、大当たり信号2を継続して出力する前に、第2保留エリアR bに記憶されている第2始動保留個数R b Nの値を特2残保留個数記憶エリア内の特2残保留個数×R b Nにセットし、特2残保留個数×R b Nの値が0を上回る場合に大当たり信号2を継続して出力し、一方、特2残保留個数×R b Nの値が0である場合に大当たり信号2の出力を取り止める構成では、上記特2残保留個数×R b Nの値の判定で0であると判定される場合に、高サポ状態を終えて、特2残保留個数×R b Nの値が0であると判定されて大当たり信号2の出力を取り止めるまでの流れの途中で、閉動作中の普通電動役物34aに遊技球が拾われて第2始動口34へ遊技球が入球することがあり得る。当該第2始動口34への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たり当選した場合、当該大当たり当選は、直前の高サポ状態における連荘数にカウントされなくなる虞があった。これに対して、この変形例では、直前の高サポ状態における連荘数にカウントできる範囲を広げることができ、当該大当たり当選も直前の高サポ状態における連荘数にカウントすることができる可能性がある。

40

【0711】

《1-10-10》変形例10：

50

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンに当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用し

10

20

30

40

50

てもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機 E L 表示装置、LED 表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は 3 つに限らず、例えば、2 つ以下であってもよく、4 つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が 1 つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「7」）が停止した場合に大当たりや当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が 2 つ又は 4 つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりや当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回転軸が設けられ、当該回転軸を中心として当該板状部材が前方側に回転することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一对の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回転軸が設けられ、当該回転軸を中心として当該板状部材が前方側に回転することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【0712】

《1-10-11》変形例 11：

上記実施形態およびその変形例では、パチンコ機 10 は、主制御装置 60、音声発光制御装置 90、表示制御装置 100 といった 3 つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった 2 つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、上記実施形態において音声発光制御装置 90 と表示制御装置 100 とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記実施形態およびその変形例において、3 つの制御装置 60、90、100 のそれぞれで実行される各種処理は、上記実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3 つの制御装置 60、90、100 の全体として、上記実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【0713】

《1-11》他の構成への適用：

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

【0714】

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

【0715】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作

されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【0716】

また、上記実施形態及び上記各変形例においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【0717】

《1-12》上記実施形態及び上記各変形例等から抽出される発明群について：

以下、上述した実施形態及び各変形例から抽出される発明群の特徴（特徴群）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施形態又は上記各変形例において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【0718】

<特徴c A群>

特徴c A群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第1実施形態とその変形例から抽出される。

【0719】

[特徴c A1]

遊技球が入球可能な入球口を有する第1の入球領域（第1入球部、第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な入球口を有する第2の入球領域（第2入球部、第2始動口34）と、

前記第1の入球領域または前記第2の入球領域への遊技球の入球を契機として特別情報（特別乱数情報、当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、

前記第1の入球領域に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球領域に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段（取得情報記憶部、保留情報記憶エリア64b内の第1保留エリアRaと第2保留エリアRb）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（特定条件、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知するための変動表示が開始されてから当該変動表示が終了して停止表示となり当該停止表示が終了するまでを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記第2の入球領域への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記第2の入球領域への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球領域への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球領域への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

遊技球が入球した場合に特典として賞球を付与する特典入球手段（大入賞口36a）と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすことを少なくとも含む特別遊技状態発生条件が成立した場合に、前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備える遊技機において、

前記制御手段は、

10

20

30

40

50

前記特別遊技状態の終了後に、前記制御モードを特定期間、前記第2制御モードに維持し、前記特定期間の終了時に前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードに切り替える制御モード切替手段（制御モード切替処理、大当たりに基づく開閉実行モード（V入賞大当たりに基づく開閉実行モードも含む）の終了後にサポートモードを高頻度サポートモードに規定回数だけ維持し、規定回数の終了時に制御モードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える処理）を備え、

当該遊技機は、

前記特別遊技状態である期間、または前記特定期間において、当該期間に該当する状態を識別するための情報（識別情報、通常出力態様の大当たり信号2）を継続して出力する第1出力手段（識別情報出力処理、外部端子板から大当たり信号2を出力する処理）と、

前記特定期間の終了時に、前記情報の出力を停止する出力停止手段（出力停止処理、高サポ状態の終了時に特2残保留が無い場合に大当たり信号2の出力を停止する処理）と、

前記特定期間の終了時に前記取得情報記憶手段に記憶されている前記第2の特別情報の数を記憶する記憶手段（記憶部、特2残保留個数×RbNを記憶する主側RAM64の特2残保留個数記憶エリア）と、

前記特定期間の終了後に、少なくとも前記記憶手段に記憶されている前記第2の特別情報の数が1以上である場合に、当該第2の特別情報の数に対応する所定数の前記変動表示が終了するまで、所定の変動表示（特定変動表示、特図2当たり抽選に基づく変動表示）が実行され得る状態を識別可能な所定情報（特定情報、通常出力態様とは別の特別出力態様の大当たり信号2）を継続して出力可能な第2出力手段（特定情報出力処理、高サポ状態の終了時に記憶されている特2残保留の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで大当たり信号2を継続的に出力する出力処理）と、

を備え、

前記第2出力手段は、

前記所定数の前記変動表示のうちの最後の前記変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、前記所定情報を継続して出力する手段（継続出力処理、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に停止表示が終了するまで（確定時間が経過するまで）大当たり2信号を継続的に出力する出力処理）と、

前記所定情報を前記情報とは異なる態様で出力する手段（特別態様出力処理、特2残保留消化中の大当たり信号2を大当たり遊技状態中または高サポ状態中の大当たり信号2とは異なる特別出力態様で出力する処理）と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【0720】

本特徴によれば、制御モード切替手段によって、特別遊技状態の終了後に制御モードを特定期間、第2制御モード（高頻度サポートモード）に維持し、特定期間の終了時に制御モードを第2制御モードから第1制御モード（低頻度サポートモード）に切り替える。また、第1出力手段によって、特別遊技状態である期間、または特定期間において、当該期間に該当する状態を識別するための情報（通常出力態様の大当たり信号2）を継続して出力し、出力停止手段によって、特定期間の終了時に情報の出力を停止する。さらに、記憶手段によって、特定期間の終了時に取得情報記憶手段（保留情報記憶エリア64b内の第1保留エリアRaと第2保留エリアRb）に記憶されている第2の特別情報の数を記憶する。第2出力手段によって、特定期間の終了後に、少なくとも記憶手段（保留情報記憶エリア64b内の第1保留エリアRaと第2保留エリアRb）に記憶されている第2の特別情報の数が1以上である場合に、当該第2の特別情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、所定の変動表示（特図2当たり抽選に基づく変動表示）が実行され得る状態を識別可能な所定情報（通常出力態様とは別の特別出力態様の大当たり信号2）を継続して出力することが可能となる。さらに、第2出力手段は、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、所定情報を継続して出力する（所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後

に停止表示が終了するまで（確定時間が経過するまで）大当たり 2 信号を継続的に出力する出力処理）が、当該所定情報を情報（特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態を識別するための情報）とは異なる態様で出力する。

【 0 7 2 1 】

したがって、本特徴によれば、特定期間の終了時に情報の出力が一旦停止されても、特定期間の終了後に、記憶手段に記憶されている第 2 の特別情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、所定の変動表示が実行され得る状態を識別可能な所定情報が継続して出力されることになることから、特定期間の終了後において、取得情報記憶手段に第 2 の特別情報が残り、当該第 2 の特別情報が所定条件を満たした場合、具体的には、例えば大当たり当選した場合に、情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第 2 の特別情報が所定条件を満たしたものであるとして連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本特徴では、表示装置において例えば連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 0 7 2 2 】

また、本特徴によれば、所定情報を第 1 出力手段によって出力される情報とは異なる態様で出力することから、所定情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、所定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に取得情報記憶手段に記憶されていた第 2 の特別情報についての変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【 0 7 2 3 】

[特徴 c A 2]

特徴 c A 1 に記載の遊技機であって、

前記特定期間の終了時に前記記憶手段に記憶されている前記第 2 の特別情報の数が 0 である場合でも、前記所定情報を出力する出力処理（変形例 9 における、高サボ状態の終了時において大当たり信号 2 を継続して出力する処理）が実行され得る

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 2 4 】

本特徴によれば、特定期間の終了時に記憶手段に記憶されている第 2 の特別情報の数が 0 である場合でも、所定情報を出力する出力処理が実行され得ることから、特定期間の終了時に、記憶手段に記憶されている第 2 の特別情報の数が 0 であるか 1 以上の数であるかにかかわらず、所定情報が出力される。このために、特定期間の終了時における所定情報の継続的な出力を確実に担保することができることから、例えば、特定期間の終了時から記憶手段に記憶されている第 2 の特別情報の数が 1 以上であるか否かの判定がなされるまでの間でノイズ等によって所定情報の出力が途切れてしまい、データ表示器等の表示装置による識別性能が低下してしまうことを抑制することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【 0 7 2 5 】

[特徴 c A 3]

特徴 c A 1 または特徴 c A 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 出力手段は、前記最後の変動表示の前記停止表示が終了した後まで継続して前記所定情報を出力する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 2 6 】

本特徴によれば、第 2 出力手段は、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示の停止表示が終了した後まで継続して所定情報を出力することから、最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間においても、所定情報の出力が継続する。このために、所定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情

40

50

報記憶手段に記憶されている第2の特別情報に基づく遊技回の実行中の期間に、高い精度で一致させることができる。したがって、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、例えば特2残保留消化中である旨を表示する場合に、当該表示の精度を向上することができる。

【0727】

[特徴cA4]

特徴cA1から特徴cA3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記情報と前記所定情報とは、同一の出力用端子（出力側コネクタ95b）から出力される同一種類の情報（大当たり信号2）である

ことを特徴とする遊技機。

10

【0728】

本特徴によれば、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態を識別するための情報を、特定期間の終了後に、記憶手段に記憶されている第2の特別情報の数に対応する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで継続して、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報として出力することができる。したがって、簡単な構造によって、当該情報を適切な期間、データ表示器等の表示装置に出力することができる。

【0729】

[特徴cA5]

特徴cA1から特徴cA4までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定の変動表示は、前記第2の入球領域への遊技球の入球を契機として取得された前記第2の特別情報についての前記判定に対応した前記変動表示である

ことを特徴とする遊技機。

20

【0730】

本特徴によれば、特定期間の終了時に取得情報記憶手段に記憶されていた第2の特別情報についての変動表示であることを、所定情報から識別することができる。したがって、本特徴では、所定情報を受け取るデータ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【0731】

[特徴cA6]

特徴cA1から特徴cA5までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定情報は、データの出力を所定周期で繰り返し行なう態様（大当たり信号2の特別出力態様）である

ことを特徴とする遊技機。

30

【0732】

本特徴によれば、所定情報はデータの出力を所定周期で繰り返し行なう態様であることから、簡単な構成によって、所定情報を第1出力手段によって出力される情報と異なった態様とすることができる。したがって、本特徴によれば、構造の簡素化を図ることができる。

【0733】

[特徴cA7]

特徴cA1から特徴cA6までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、特定画像（女性キャラクターが「ぎりぎり連荘だよ、良かったね！」と叫ぶ画像）を表示させるための信号（特定画像表示指示信号）を出力する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

40

【0734】

本特徴によれば、所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る特別情報が所定条件を満たすと判定された場合に、特定画像を表示させるための信号を出力する手段を備える

50

ことから、当該信号を受信した表示装置において、例えば連荘数の表示と共に特２残保留で大当たり当選した旨の表示を行なうことができる。したがって、本特徴では、データ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０７３５】

[特徴 c A 8]

特徴 c A 1 から特徴 c A 7 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、特定音声出力させるための信号を出力する手段を備えることを特徴とする遊技機。

10

【０７３６】

本特徴によれば、所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る特別情報が所定条件を満たすと判定された場合に、特定音声出力させるための信号を出力する手段を備えることから、当該信号を受信した装置において、例えば連荘数の表示と共に、特２残保留で大当たり当選した旨の音声出力することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０７３７】

[特徴 c A 9]

特徴 c A 1 から特徴 c A 8 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る前記第２の特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記第２出力手段は、前記特別遊技状態発生手段によって前記特別遊技状態が発生するまで、前記所定情報を所定の継続態様で出力することを特徴とする遊技機。

20

【０７３８】

本特徴によれば、所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別情報が所定条件を満たすと判定された場合に、第２出力手段は、特別遊技状態発生手段によって特別遊技状態が発生するまで、前記所定情報を所定の継続態様で出力する。このために、所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別情報が所定条件を満たすと判定された場合に、所定情報を所定の継続態様で出力する期間を、第２の特別情報が所定条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。

30

【０７３９】

[特徴 c A 10]

特徴 c A 1 から特徴 c A 9 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態発生手段は、前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件とは相違する所定他条件（当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すること）を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件（V入賞口５９に遊技球が入球すること）が成立した場合に、前記特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、

40

前記所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る前記第２の特別情報が前記所定他条件を満たすと判定された場合に、前記第２出力手段は、前記特別遊技状態発生手段によって前記特別遊技状態が発生するまで、前記所定情報を所定の継続態様で出力する

ことを特徴とする遊技機。

【０７４０】

本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、判定手段によって特別情報が所定条件とは相違する所定他条件を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定さ

50

れた場合に、第2出力手段は、特別遊技状態発生手段によって特別遊技状態が発生するまで、所定情報を所定の継続態様で出力する。このために、所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第2の特別情報が所定他条件を満たすと判定された場合に、具体的には、例えば小当たり当選した場合に、所定情報を所定の継続態様で出力する期間を、第2の特別情報が所定他条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本特徴では、小当たり当選した場合にも、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第2の特別情報が所定他条件を満たしたものであるとして連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本特徴では、例えば小当たり当選した場合に、表示装置において連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

10

【0741】

[特徴cA11]

特徴cA1から特徴cA10までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態発生手段は、前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件とは相違する所定他条件（特定他条件、当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すること）を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件（V入賞口59に遊技球が入球すること）が成立した場合に、前記特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、

前記情報の出力中に実行されている遊技回に係る前記第2の特別情報が前記所定他条件を満たすと判定された場合に、前記第1出力手段は、前記特別遊技状態発生手段によって前記特別遊技状態が発生するまで、前記情報を継続して出力する

20

ことを特徴とする遊技機。

【0742】

本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、判定手段によって特別情報が所定条件とは相違する所定他条件を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、情報の出力中に実行されている遊技回に係る第2の特別情報が所定他条件を満たすと判定された場合に、第1出力手段は、特別遊技状態発生手段によって特別遊技状態が発生するまで、情報を継続して出力する。ここで、「情報の出力中に実行されている遊技回に係る第2の特別情報が所定他条件を満たすと判定された場合に、第1出力手段は、特別遊技状態発生手段によって特別遊技状態が発生するまで、情報を継続して出力する」構成を備えない比較例を考えてみる。比較例によれば、情報の出力中に実行されている遊技回に係る第2の特別情報が所定他条件を満たすと判定された場合に、当該遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間、第1出力手段において情報の出力が停止されてしまう。このために、情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、制御モードが第2制御モードに維持された特定期間において、第2の特別情報が所定他条件を満たすと判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、第1出力手段による情報の出力が途切れることとなり、データ表示器等の表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第2の特別情報が所定他条件を満たしたものであるとして連荘数をカウントすることができなかった。この結果、比較例によれば、遊技者に不快感を与えてしまい、遊技者の遊技に対する興趣を低下させてしまう虞があった。

30

40

【0743】

これに対して、本変形例によれば、情報の出力中に実行されている遊技回に係る第2の特別情報が所定他条件を満たすと判定された場合に、第1出力手段は、特別遊技状態発生手段によって特別遊技状態が発生するまで、情報を継続して出力することから、第2の特別情報が所定他条件を満たすと判定された遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間に、第1出力手段による情報の出力が途切れることがない。このために、制御モードが第2制御モードである特定

50

期間の終了後において、第2の特別情報が所定他条件を満たすと判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、連荘が途切れることなく大当たり当選が続くとデータ表示器等の表示装置に認識させ表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣をいっそう向上させることができる。

【0744】

[特徴cA12]

特徴cA1から特徴cA11までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

特定の条件下で（高サボ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サボ状態から低サボ状態に移行した後の所定期間内のタイミングで第2始動口34への遊技球の入球が検出された場合）前記第2の入球領域への遊技球の入球が検出された場合における前記所定数は、前記特定期間の終了時に前記記憶手段に記憶されている前記第2の特別情報の数に1を加算した値となる（変形例5の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【0745】

本特徴によれば、特定の条件下で第2の入球領域への遊技球の入球が検出された場合における所定数は、特定期間の終了時に記憶手段に記憶されている第2の特別情報の数に1を加算した値となる。一般に、特別遊技状態の終了後に制御モードが第2制御モードに維持される特定期間が終了するちょうどのタイミングで、第2の入球領域に遊技球が入球する場合があり得る。この場合のような特定の条件下では、取得情報記憶手段から第2の特別情報を取り出すタイミングによっては、特定期間の終了時に制御モードを第2制御モードから第1制御モードに切り替えた後に、取得情報に記憶されている第2の特別情報の数よりも多い数（1または多くても2程度多い数）の変動表示が実行されることがある。このために、上記所定数を、特定期間の終了時に記憶手段に記憶されている第2の特別情報の数と一致する値とした比較例では、上述した、取得情報に記憶されている第2の特別情報の数よりも多い分の変動表示を実行する際に、所定情報の出力が停止してしまう虞があった。

【0746】

これに対して、本特徴によれば、特定の条件下で第2の入球領域への遊技球の入球が検出された場合における所定数は、特定期間の終了時に記憶手段に記憶されている第2の特別情報の数に1を加算した値となることから、上述した、取得情報に記憶されている第2の特別情報の数よりも多い分の変動表示のうちの1つの変動表示を実行する際に所定情報の出力が停止してしまうことを抑制することができる。したがって、本特徴によれば、所定情報を継続して出力する期間を、特定期間が終了するタイミングで遊技球が入球したことによって取得された第2の特別情報についての変動表示を終えるまで、可能な限り確保することができる。この結果、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、例えば特2残保留消化中である旨を表示する場合に、特2残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。

【0747】

[特徴cA13]

特徴cA1から特徴cA12までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技状態情報（特別遊技情報、大当たり信号1）を出力する第3出力手段（特別遊技情報出力処理、大当たり信号1を出力する処理）を備え、

前記第1出力手段、前記第2出力手段、および前記第3出力手段の各出力先は、同一の表示装置（データ表示器）である

ことを特徴とする遊技機。

【0748】

本特徴によれば、第1出力手段と第2出力手段とから出力される情報および所定情報に

10

20

30

40

50

よって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、第3出力手段から出力される特別遊技状態情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、第1出力手段、第2出力手段、および第3出力手段の各出力先に該当する表示装置において、いわゆる連荘数を表示することができる。

【0749】

[特徴c A 1 4]

特徴c A 1 から特徴c A 1 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

10

前記特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技状態情報（特別遊技情報、大当たり信号1）を出力する第3出力手段（特別遊技情報出力処理、大当たり信号1を出力する処理）を備え、

前記特別遊技状態情報は、前記所定情報とは異なる態様である（大当たり信号1は、特別出力態様の当たり信号2とは異なる態様）

ことを特徴とする遊技機。

【0750】

本特徴によれば、第1出力手段と第2出力手段とから出力される情報および所定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、第3出力手段から出力される特別遊技状態情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、第1出力手段、第2出力手段、および第3出力手段から情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、連荘数をカウントすることが可能となる。さらに、特別遊技状態情報は所定情報とは異なる態様であることから、所定情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、所定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に取得情報記憶手段に記憶されていた第2の特別情報に基づく変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

30

【0751】

[特徴c A 1 5]

特徴c A 1 から特徴c A 1 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技状態情報（特別遊技情報、大当たり信号1）を出力する第3出力手段（特別遊技情報出力処理、大当たり信号1を出力する処理）を備え、

前記特別遊技状態情報は、前記情報とは異なる態様（大当たり信号1は、通常出力態様の当たり信号2とは異なる態様）である

ことを特徴とする遊技機。

40

【0752】

本特徴によれば、第1出力手段と第2出力手段とから出力される情報および所定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、第3出力手段から出力される特別遊技状態情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、第1出力手段、第2出力手段、および第3出力手段から情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、連荘数をカウントすることが可能となる。さらに、特別遊技状態情報は第1出力手段によって出力される情報とは異なる態様であることから、表示装置における情報の把握が容易となる

50

。このために、表示装置において、例えば連荘数の表示を確実に行なうことが可能となる。

【 0 7 5 3 】

[特徴 c A 1 6]

特徴 c A 1 から特徴 c A 1 5 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 の入球領域（第 1 入球部、第 1 始動口 3 3）への遊技球の入球を契機として第 1 入球情報（第 1 始動口入球信号）を出力する第 1 入球情報出力手段を備え、

前記第 1 出力手段、前記第 2 出力手段、および前記第 1 入球情報出力手段のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置（データ表示器）である

ことを特徴とする遊技機。

10

【 0 7 5 4 】

本特徴によれば、第 1 の入球領域への遊技球の入球を契機として第 1 入球情報を出力し、この出力先、第 1 出力手段による情報の出力先、および第 2 出力手段による所定情報の出力先は同一の表示装置であることから、当該表示装置において、例えば連荘数の表示と共に、第 1 の入球領域への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。したがって、本特徴では、データ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 0 7 5 5 】

[特徴 c A 1 7]

特徴 c A 1 から特徴 c A 1 6 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 2 の入球領域（第 2 入球部、第 2 始動口 3 4）への遊技球の入球を契機として第 2 入球情報（第 2 始動口入球信号）を出力する第 2 入球情報出力手段を備え、

前記第 1 出力手段、前記第 2 出力手段、および前記第 2 入球情報出力手段のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置（データ表示器）である

ことを特徴とする遊技機。

20

【 0 7 5 6 】

本特徴によれば、第 2 の入球領域への遊技球の入球を契機として第 2 入球情報を出力し、この出力先は、第 1 出力手段による情報の出力先と第 2 出力手段による所定情報の出力先との双方に対して同一の表示装置であることから、当該表示装置において、例えば連荘数の表示と共に、第 2 の入球領域への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。したがって、本特徴では、データ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【 0 7 5 7 】

[特徴 c A 1 8]

特徴 c A 1 から特徴 c A 1 7 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記変動表示が終了して停止表示となったこと示す停止表示情報（図柄確定信号）を出力する停止表示情報出力手段を備え、

前記第 1 出力手段、前記第 2 出力手段、および前記停止表示情報出力手段のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置（データ表示器）である

ことを特徴とする遊技機。

40

【 0 7 5 8 】

本特徴によれば、変動表示が終了して停止表示となったこと示す停止表示情報を出力する停止表示情報出力手段を備え、第 1 出力手段、第 2 出力手段、および停止表示情報出力手段のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置であることから、当該表示装置において、例えば連荘数の表示と共に、高サボ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サボ状態から低サボ状態に移行した直後において、特 2 残保留がある場合に、特 2 残保留の変動が終了して停止表示となったことを示す表示を行なうことができる。したがって、本特徴では、データ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 0 7 5 9 】

50

[特徴 c A 1 9]

特徴 c A 1 から特徴 c A 1 8 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定期間は、前記最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間に、当該遊技機において予め定められた最短の変動時間以内の時間を加えた期間である（変形例 3 の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 6 0 】

本特徴によれば、所定期間は、前記最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間に、当該遊技機において予め定められた最短の変動時間以内の時間を加えた期間であることから、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示の停止表示が終了して、予め定められた最短の変動時間以内の時間が経過するまで、所定情報の出力が継続する。このために、所定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に記憶手段に記憶されている第 2 の特別情報に基づく遊技回が終了して、次の第 1 の特別情報に基づく変動表示が終了する以前まで延長させることができる。したがって、本特徴によれば、所定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶手段に記憶されている第 2 の特別情報に基づく遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、例えば特 2 残保留消化中である旨を表示する場合に、特 2 残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうこと抑制することができる。なお、停止表示の終了時からの延長の時間を最短の変動時間よりも長くすると、所定情報の出力中に、特 2 残保留でない第 1 の特別情報に基づく次の変動が停止し停止表示が終了してしまい、当該変動で大当たりした場合に、この大当たりが直前の特定期間における連荘数にカウントされてしまう虞があった。この結果、所定情報を受信した表示装置において、例えば連荘数の表示を適切に行なうことができなくなってしまう。これを防止するために、本特徴では、所定情報の延長の期間を、最短の変動時間以内の時間を加えた期間とした。

【 0 7 6 1 】

[特徴 c A 2 0]

特徴 c A 1 から特徴 c A 1 9 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 2 出力手段は、少なくとも前記最後の変動表示の前記停止表示が終了して次の変動が開始するまで継続して前記所定情報を出力する（変形例 4 の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 6 2 】

本特徴によれば、所定数の変動表示のうちの少なくとも最後の変動表示の停止表示が終了して次の変動が開始するまで、所定情報を継続して出力することから、所定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶手段に記憶されている第 2 の特別情報に基づく遊技回が終了して、次の第 1 の特別情報に基づく変動が開始するまで延長させることができる。したがって、本特徴によれば、所定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶手段に記憶されている第 2 の特別情報に基づく遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、例えば特 2 残保留消化中である旨を表示する場合に、特 2 残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。なお、停止表示の終了時からの延長の期間を次の変動が終了する時間よりも長くすると、所定信号の出力中に、特 2 残保留でない第 1 の特別情報に基づく次の変動が停止し停止表示が終了してしまい、当該変動で大当たりした場合に、この大当たりが直前の特定期間における連荘数にカウントされてしまう虞があった。この結果、所定情報を受信した表示装置において、例えば連荘数の表示を適切に行なうことができなくなってしまう。これを防止するために、この変形例では、最後の変動表示の停止表示が終了して次の変動が開始するまで継続して所定情報を出力する構成とした。

【 0 7 6 3 】

[特徴 c A 2 1]

特徴 c A 1 から特徴 c A 2 0 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記継続して出力する態様は、出力が一時的に停止され、その後出力が復帰される態様を含む

ことを特徴とする遊技機。

【0764】

本特徴によれば、継続して出力する態様は、出力が一時的に停止され、その後出力が復帰される態様を含むことから、当該出力を受け付けるデータ表示等の表示装置を、例えば、連続する複数の遊技回において、変動表示中に出力が停止され、確定表示中に出力されている場合に、当該複数の遊技回に亘って継続して出力されるものと判定する仕様とすることで、例えば変動表示中においてノイズ等によって出力が途切れてしまい、データ表示等の表示装置において識別性能が低下してしまうことを抑制することができる。

10

【0765】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【0766】

パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特開 2 0 1 1 - 1 7 2 9 8 8 号公報）。

【0767】

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

20

【0768】

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

【0769】

なお、上記各特徴群に含まれる 1 又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【0770】

以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。

30

【0771】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【0772】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

40

【0773】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可

50

能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【0774】

《2》第2実施形態：

《2-0》はじめに：

従来、遊技の演出を盛り上げるために、液晶表示装置において表示演出を実行するとともに、当該表示演出の実行中に動作する各種の可動役物を備えるパチンコ機が知られている。近年では、各種の可動役物の装飾を豪華なものとしたり、各種の可動役物に多様な動作を実行させることによって遊技の演出の多様化や興趣の向上が図られている。

【0775】

しかしながら、各種の可動役物に実行させる動作が多種多様なものになると、当該多種多様な動作を各種の可動役物に実行させるための駆動プログラムが膨大なものとなり、ROMの使用容量が増大してしまうといった課題が生じた。

【0776】

そこで、各種の可動役物の一連の動作が規定されたプログラムである駆動シナリオをROMに記憶させ、当該一連の動作を実行する際に、当該駆動シナリオをROMから読み出してRAMに格納し、当該RAMに格納された駆動シナリオに基づいて各種の可動役物に一連の動作を実行させるパチンコ機が開発された。このような駆動シナリオを搭載したパチンコ機によれば、一連の動作が規定された駆動シナリオを複数の演出において利用したり（使い回したり）、一の演出の実行中に同一の駆動シナリオを複数回利用する構成を採用することによって、ROMに記憶すべきプログラムを少なくし、ROMの使用容量を低減することが可能となった。

【0777】

また、一連の動作が規定された駆動シナリオをROMから読み出して一度RAMに格納し、当該RAMに格納された駆動シナリオを実行することによって一連の動作を各種の可動役物に実行させるといった構成や、一度RAMに格納した駆動シナリオを繰り返し実行することによって各種の可動役物に当該一連の動作を繰り返し実行させる構成を採用することによって、従来のように各種の可動役物に一の単一の動作を実行させる毎に当該一の単一の動作が規定された駆動プログラムを毎回ROMから読み出してRAMに格納するといった膨大な数の処理を実行する必要がなくなり、この結果、ROMからのデータの読み出し回数を大幅に低減することが可能となり、パチンコ機の処理負荷の低減が図られた。

【0778】

しかしながら、従来の駆動シナリオでは、一度RAMに駆動シナリオが格納され、当該駆動シナリオに基づいて各種の可動役物の制御が開始された場合には、当該駆動シナリオに規定された一連の動作の全てが終了するまで、当該駆動シナリオに基づいた制御を終了させることができなかった。このため、従来の駆動シナリオは、一連の動作を各種の可動役物に最後まで実行させることを前提とした演出に利用されていた。このような演出としては、例えば、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するか否かの期待感を遊技者に抱かせる発展演出が挙げられる。

【0779】

発展演出では、例えば、ノーマルリーチが実行されている所定期間、一連の動作（例えば上下に複数回移動する動作）を各種の可動役物に繰り返し実行させ、当該所定期間の経過時に当該一連の動作を終了させ、スーパーリーチに発展する場合には、当該スーパーリーチに対応する動作を各種の可動役物に実行させ、一方、スーパーリーチに発展しない場合には、スーパーリーチに発展しない場合に対応した動作を各種の可動役物に実行させる。この構成の場合、駆動シナリオは、一連の動作が当該所定期間の経過時に終了するように設定され、また、当該終了時の各種の可動役物の位置や状態も予め設定されている。このため、一連の動作の終了後に、スーパーリーチに対応する動作も、スーパーリーチに発展しない場合に対応した動作も、各種の可動役物にスムーズに実行させることが可能となる。

10

20

30

40

50

【 0 7 8 0 】

このように、従来の駆動シナリオを、一連の動作を各種の可動役物に最後まで実行させることを前提とした演出に利用する場合には問題は生じないが、例えば、従来の駆動シナリオを、一連の動作を終了させるタイミングが不定となる演出（例えばボタン演出）に利用する場合には、次の課題が生じ得る。

【 0 7 8 1 】

例えば、一連の動作を終了させるタイミングが不定となるボタン演出としては、演出操作ボタンが押下されたタイミングで当該変動に係る抽選結果を告知するボタン告知演出が挙げられる。ボタン告知演出では、例えば、図柄の変動中に一連の動作（例えば上下に複数回移動する動作）を各種の可動役物に繰り返し実行させ、当該一連の動作の実行中に、ボタン受付有効期間を開始し、当該ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合には、当該演出操作ボタンが押されたタイミングで当該一連の動作を終了させ、当該変動に係る抽選結果が大当たり当選である場合には、当該大当たり当選に対応した動作（例えば落下して回転する動作）を各種の可動役物に実行させ、一方、当該変動に係る抽選結果がはずれである場合には、当該はずれに対応した動作（例えばその場で待機する動作）を各種の可動役物に実行させる。

10

【 0 7 8 2 】

しかしながら、従来の駆動シナリオを上述したボタン告知演出に利用する場合には、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合であっても、駆動シナリオに規定された一連の動作の全てが終了するまで、当該駆動シナリオに基づいた制御を終了させることができないため、演出操作ボタンが押下されてから、一連の動作の全てが終了して抽選結果に対応した動作が開始されるまでにタイムラグが生じてしまい、この結果、遊技者に違和感や不快感を与えてしまうとともに、ボタン演出の爽快感を損ねてしまうといった課題が生じ得る。

20

【 0 7 8 3 】

さらに、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合には、演出操作ボタンが押下されたタイミングから遅延することなく即座に、液晶表示装置には当該変動に係る抽選結果に対応した画像が表示され、スピーカーからは当該画像に対応した音声が遅延することなく出力されることになる。したがって、各種の可動役物の動作のタイムラグが目立ってしまい、遊技者により一層の違和感や不快感を与えてしまうといった課題が生じ得る。

30

【 0 7 8 4 】

本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも称する）は、制御プログラムや制御データを有効に活用しつつ、可動役物の一連の動作を適切な制御で終了させることを目的としている。以下、詳細に説明する。

【 0 7 8 5 】

本遊技機は、

遊技領域に設けられた入球手段と、

前記入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選を行なう当否抽選手段と、

前記当否抽選手段の前記当否抽選の抽選結果に応じて表示手段で実行する一の特定演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する表示制御手段と、

40

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段における前記特定演出の表示中に動作する可動手段の一の動作態様を複数のの中から決定して実行する可動制御手段と、

を備え、

前記可動制御手段は、所定の作動条件の成立に基づいて、前記複数のの中から決定された一の前記動作態様に対応して設定された特定情報に基づいて前記可動手段に一連の特定動作を行なわせるものであり、

前記可動手段は、前記一連の特定動作において初期位置側である第 1 位置と、最も駆動された位置である第 2 位置との間で駆動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第 1 位置または前記第 1 位置の近傍に位置

50

させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段は、

前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段に基づいて前記終了条件が成立していると判定された場合に、前記第1位置または前記第1位置の近傍に位置する前記可動手段を停止させて前記一連の特定動作を終了する終了手段と、

を備える

ことによって、上記目的を達成している。

【0786】

「入球手段」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に第1特別図柄の変動表示が実行されることになる第1特図始動口や、遊技球が入球した場合に第2特別図柄の変動表示が実行されることになる第2特図始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に遊技状態が高確率モードに移行するV確領域、遊技球が入球した場合に特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）に移行するV領域、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる一般入賞口、大入賞口、大入賞口内の賞球付与領域、遊技盤の最下部に設けられたアウト口、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

【0787】

「当否抽選」は、入球手段に遊技球が入球した場合に実行される抽選であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第1特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第1特図抽選や、第2特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第2特図抽選、普図始動ゲートに遊技球が入球した場合に実行される普図抽選、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選、などが挙げられる。

【0788】

「当否抽選手段」は、入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選を行なうものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第1特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理や、第2特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理、普図始動ゲートを遊技球が通過したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって普図抽選の結果を判定する抽選処理、などが挙げられる。

【0789】

「表示手段」は、当否抽選手段の当否抽選の抽選結果に応じた演出を表示可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、図柄表示装置を構成する液晶ディスプレイや、有機ELディスプレイ、プラズマディスプレイ、ブラウン管（CRT）、ビデオプロジェクタ、などが挙げられる。

【0790】

「特定演出」は、当否抽選手段の当否抽選の抽選結果に応じて表示手段で実行可能な演出であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第1特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特図変動演出を構成する表示演出や、第2特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特図変動演出を構成する表示演出、普図始動ゲートへの遊技球の入球に基づいて実行される普図変動演出を構成する表示演出、普電オープニング期間中に実行される表示演出、普電開閉期間中に実行される表示演出、普電エンディング期間中に実行される表示演出、特電オープニング期間中に実行される表示演出、特電開閉期間中に実行される表示演出、特電エンディング期間中に実行される表示演出、デモ状態

10

20

30

40

50

中に実行される表示演出、などが挙げられる。また、これらの表示演出の内容としては、例えば、予告演出や、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出、バトル演出、一発告知演出、などが挙げられる。

【0791】

「表示制御手段」は、表示手段で実行する一の特定演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、や、図柄表示装置で実行する一の特図変動演出を複数の演出パターンの中から決定して実行する処理や、表示手段で実行する一の特定演出の内容を複数の演出内容の中から決定して実行する処理、などが挙げられる。

【0792】

「可動手段」は、表示手段における特定演出の表示中に動作可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技盤の中央に位置する図柄表示装置の上部に設けられ、上下移動動作、拡大動作、回転動作及び縮小動作が可能な演出用可動役物や、図柄表示装置の下部に設けられ、上昇動作及び下降動作が可能な可動役物、演出操作ボタンの内部に設けられ、板状部材を回転可能な可動役物、遊技球の流下経路上に設けられる板状部材を回動可能な可動役物、板状部材をスライド移動可能な可動役物、などが挙げられる。

【0793】

「動作態様」は、可動手段の動作の態様として特定可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、移動動作における移動方向、移動速度、移動量、回転動作における回転方向、回転速度、回転量、回動動作における回動方向、回動速度、回動量、スライド動作におけるスライド方向、スライド速度、スライド量、これら動作の実行順序、実行タイミング、実行間隔、実行回数などを規定する動作パターン、が挙げられる。

【0794】

「特定情報」は、所定の作動条件の成立に基づいて、複数の中から決定された一の動作態様に対応して1回の設定処理によって設定される情報であって、当該1回の設定処理によって設定された情報に基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、演出用可動役物に一連の上下移動動作を実行させるための情報が規定された駆動シナリオや、所定の動作の内容や実行タイミングが予め規定されたスケジュールデータ、実行すべき処理内容や実行すべきタイミング、回数、終了すべきタイミング等を規定するための各種カウンタ、各種カウンタ値と比較するために格納された値、制御の進行に伴って更新される各種ポインタ、などが挙げられる。

【0795】

「一連の特定動作」は、可動手段が実行可能な一連の動作であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、一連の上下移動動作や、一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作、一連の落下・回転・上昇動作、一連の右移動・左移動・回転動作、一連の回動動作、一連のスライド動作、一連の左移動・回転動作・右移動、一連の右移動・回転動作・左移動、などが挙げられる。

【0796】

「可動制御手段」は、所定の作動条件の成立に基づいて、複数の中から決定された一の動作態様に対応して設定された特定情報に基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、複数の中から決定された一の役物動作パターンに対応して設定された駆動シナリオに基づいて演出用可動役物に一連の上下移動動作を行なわせる処理や、複数の中から決定された一の役物動作パターンに対応して設定された駆動シナリオに基づいて演出用可動役物に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を行なわせる処理、複数の中から決定された一の動作態様に対応して設定されたスケジュールデータに基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせる処理、複数の中から決定された一の動作態様に対応して設定された各種カウンタ値に基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせる処理、複数の中から決定された一の動作態様に対応し

10

20

30

40

50

て設定された所定の値に基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせる処理、複数の中から決定された一の動作態様に対応して設定された各種ポイントに基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせる処理、などが挙げられる。

【0797】

「初期位置」は、可動手段が駆動されていない状況における初期の位置や状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、可動役物が駆動されていない状況において位置している原点位置や、可動役物が駆動されていない状況における初期状態、などが挙げられる。

【0798】

「第1位置」は、可動手段が一連の特定動作において初期位置側に戻った位置であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、可動役物が一連の動作において最も戻った位置でもある原点位置や、可動役物が一連の動作において最も戻った位置であるW位置（後述する変形例）、可動役物が一連の動作において最も戻った状態、可動役物が一連の動作において最も戻った状態でもある初期状態、などが挙げられる。

【0799】

「第2位置」は、可動手段が一連の特定動作において最も駆動された位置であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、可動役物が一連の動作において最も駆動された位置である最下点位置や、可動役物が一連の動作において最も駆動された状態、などが挙げられる。

【0800】

「所定動作」は、可動手段を初期位置側である第1位置または第1位置の近傍に位置させる動作であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、演出用可動役物を後述するA位置から初期位置に移動させる上昇動作や、演出用可動役物を後述するB位置から初期位置に移動させる上昇動作、演出用可動役物を後述するA位置からW位置に移動させる上昇動作、演出用可動役物を後述するB位置からW位置に移動させる上昇動作、可動役物を変位した位置から変位前の位置に戻す動作、可動役物を最も駆動された状態から駆動されていない状態に戻す動作、可動役物を最も駆動された状態から初期状態に戻す動作、などが挙げられる。

【0801】

「判定手段」は、所定動作を実行した場合に、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、上昇動作を実行して演出用可動役物が初期位置に位置した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定する処理や、上昇動作を実行して演出用可動役物がW位置に位置した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定する処理、可動役物を駆動されていない状態に戻す動作を実行して当該可動役物が駆動されていない状態となった場合に一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定する処理、可動役物を初期状態に戻す動作を実行して当該可動役物が初期状態となった場合に一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定する処理、などが挙げられる。

【0802】

「終了手段」は、判定手段に基づいて終了条件が成立していると判定された場合に、第1位置または第1位置の近傍に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、初期位置に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了させる処理や、W位置に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了させる処理、駆動されていない状態となった可動役物を停止させて一連の特定動作を終了させる処理、初期状態となった可動役物を停止させて一連の特定動作を終了させる処理、などが挙げられる。

【0803】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「入球手段」としての「入球部」を備え、「当否抽選」としての「内部抽選」を備え、「当否抽選手段」としての「抽選処理」を備え、「表示手段」としての「表示部」を備え、「特定演出」としての「所定演出」を備え

10

20

30

40

50

、「表示制御手段」としての「表示制御処理」を備え、「可動手段」としての「可動役物」を備え、「動作態様」としての「動作パターン」を備え、「可動制御手段」としての「可動制御処理」を備え、「所定の作動条件」としての「所定の開始条件」を備え、「特定情報」としての「設定情報」を備え、「一連の特定動作」としての「一連の動作」を備え、「初期位置」としての「非駆動時初期位置」を備え、「第1位置」としての「駆動時最戻り位置」を備え、「第2位置」としての「駆動時最大変位位置」を備え、「所定動作」としての「戻り動作」を備え、「終了条件」としての「動作終了条件」を備え、「判定手段」としての「判定処理」を備え、「終了手段」としての「終了処理」を備える。また、本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「第1の期間」としての「短動作期間」を備え、「第2の期間」としての「長動作期間」を備え、「第1の制御期間」としての「短制御期間」を備え、「第2の制御期間」としての「長制御期間」を備え、「第1の制御」としての「第1制御」を備え、「第2の制御」としての「第2制御」を備え、「所定の遊技操作」としての「遊技用操作」を備え、「待機期間」としての「動作待機期間」を備え、「非駆動期間」としての「開始前非駆動期間」を備え、「音出力手段」としての「音声出力部」を備え、「発光手段」としての「発光部」を備え、「所定期間」としての「所定のインターバル期間」を備えてもよい。

10

【0804】

本遊技機によれば、詳細は後述するが、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に内部抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、内部抽選の抽選結果に応じて表示部で実行する一の所定演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する表示制御処理を実行可能であり、遊技領域に設けられ、表示部における所定演出の表示中に動作する可動役物の一の動作パターンを複数のの中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。そして、本遊技機によれば、所定の開始条件の成立に基づいて、複数のの中から決定された一の動作パターンに対応して設定された設定情報に基づいて可動役物に一連の動作を行なわせることが可能である。

20

【0805】

そして、本遊技機によれば、可動役物は、一連の動作において非駆動時初期位置側である駆動時最戻り位置と、最も駆動された位置である駆動時最大変位位置との間で駆動制御され、一連の動作は、可動役物を駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置させる戻り動作を複数回実行するように構成されており、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する終了処理を実行可能である。

30

【0806】

したがって、本遊技機によれば、当該一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置した状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【0807】

ここで、仮に、本遊技機とは異なり、一連の動作の動作終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、可動役物が駆動時最戻り位置と駆動時最大変位位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける可動役物の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

40

【0808】

これに対して、本遊技機によれば、上述したように、戻り動作を実行した場合に、一連

50

の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。この結果、一連の動作の終了時には、可動役物は駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置することになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【 0 8 0 9 】

さらに、本遊技機によれば、表示部に表示される画像と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることができるので、遊技者に与える違和感や不快感を低減することが可能となる。

10

【 0 8 1 0 】

このように、本遊技機によれば、制御プログラムや制御データを有効に活用しつつ、可動役物の一連の動作を適切な制御で終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が所定の状態となっていることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【 0 8 1 1 】

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第 2 実施形態として説明する。

【 0 8 1 2 】

《 2 - 1 》遊技機の構造：

図 5 1 は、第 2 実施形態のパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」とも称する）の斜視図である。図示するように、パチンコ機 1 0 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 1 1 を備えている。パチンコ機 1 0 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 1 1 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 1 2 を備えている。パチンコ機本体 1 2 は、内枠 1 3 と、内枠 1 3 の前面に配置された前扉枠 1 4 とを備えている。内枠 1 3 は、外枠 1 1 に対して金属製のヒンジ 1 5 によって回動可能に支持されている。前扉枠 1 4 は、内枠 1 3 に対して金属製のヒンジ 1 6 によって回動可能に支持されている。内枠 1 3 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 1 2 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 1 0 には、シリンダ錠 1 7 が設けられている。シリンダ錠 1 7 は、内枠 1 3 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 1 7 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

20

30

【 0 8 1 3 】

前扉枠 1 4 の略中央部には、開口された窓部 1 8 が形成されている。前扉枠 1 4 の窓部 1 8 の周囲には、パチンコ機 1 0 を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LED などの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機 1 0 によって行われる特図抽選時、当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠 1 4 の裏側には、2 枚の板ガラスからなるガラスユニット 1 9 が配置されており、開口された窓部 1 8 がガラスユニット 1 9 によって封じられている。内枠 1 3 には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機 1 0 の遊技者は、パチンコ機 1 0 の正面からガラスユニット 1 9 を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

40

【 0 8 1 4 】

前扉枠 1 4 には、遊技球を貯留するための上皿 2 0 と下皿 2 1 とが設けられている。上皿 2 0 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 1 2 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 2 0 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 1 2 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 2 5 の操作によって駆動し、上皿 2 0 から供給された

50

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

【0815】

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

10

【0816】

さらに、前扉枠 14 の正面視右側には、遊技者が遊技のための操作である遊技球の発射操作をするための操作ハンドル 25 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では 0.6 秒間隔）で発射される。操作ハンドル 25 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー 25a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン 25b と、操作ハンドル 25 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 25c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を握ると、タッチセンサー 25a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 25 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 25c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 25c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル 25 の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル 25 の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

20

30

【0817】

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

40

【0818】

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

50

で、遊技者が、操作ハンドル 25、ウェイトボタン 25b、遊技球発射ボタン 26を、右手のみで操作することを可能にする。

【0819】

次に、パチンコ機 10の背面の構成について説明する。パチンコ機 10の背面には、パチンコ機 10の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【0820】

図 52は、パチンコ機 10の背面図である。図示するように、パチンコ機 10は、第 1制御ユニット 51と、第 2制御ユニット 52と、第 3制御ユニット 53と、電源ユニット 58とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13の背面側に設けられている。

10

【0821】

第 1制御ユニット 51は、主制御装置 60を備えている。主制御装置 60は、遊技の主たる制御である第 1制御を司る機能を有する主制御基板を有しており、主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。具体的には、本実施形態では、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【0822】

第 2制御ユニット 52は、音声発光制御装置 90と、表示制御装置 100とを備えている。音声発光制御装置 90は、主制御装置 60から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機 10の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の制御を行う。表示制御装置 100は、音声発光制御装置 90から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する第 2制御を実行する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

20

【0823】

第 3制御ユニット 53は、払出制御装置 70と、発射制御装置 80とを備えている。払出制御装置 70は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置 80は、主制御装置 60から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル 25の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠 13の背面側には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 54、タンク 54の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール 55、タンクレール 55の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール 56、ケースレール 56から遊技球の供給を受け、払出制御装置 70からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装 71など、パチンコ機 10の動作に必要な複数の機器が設けられている。

30

【0824】

電源ユニット 58は、電源装置 85と、電源スイッチ 88とを備えている。電源装置 85は、外部の商用電源から供給された電力を、パチンコ機 10の動作に必要な電力に変換して供給する。電源装置 85には、電源スイッチ 88が接続されている。電源スイッチ 88の ON / OFF 操作により、パチンコ機 10に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機 10に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

40

【0825】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠 13の前面に着脱可能に取り付けられている。

【0826】

図 53は、遊技盤 30の正面図である。遊技盤 30は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 31a と、外レール部 31b とが取り付けられている。内レール部 31a と外レール部 31b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 31が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 31に誘導

50

されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 3 0 に対して略垂直に複数の釘 4 2 が植設されるとともに、風車 9 6 が配設されている。これら釘 4 2 や風車 9 6 は、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向に変化を与える。本実施形態では、遊技領域 P A は、「左打ち」によって発射された遊技球が流通可能な左側遊技領域 P A L と、左側遊技領域 P A L を流通してきた遊技球が到達可能な中央下部遊技領域 P A C と、「右打ち」によって発射された遊技球が流通可能な右側遊技領域 P A R とによって構成されている。

【 0 8 2 7 】

遊技盤 3 0 には、一般入賞口 3 2、第 1 特図始動口 3 3、第 2 特図始動口 3 4、普通電動役物 3 4 b、普図始動ゲート 3 5、特電入賞装置 5 7、アウト口 4 3 が設けられている。本実施形態では、「左打ち」によって発射された遊技球が到達可能な中央下部遊技領域 P A C に第 1 特図始動口 3 3 が設けられており、「右打ち」によって発射された遊技球が到達可能な右側遊技領域 P A R の上流側から順に、普図始動ゲート 3 5、第 2 特図始動口 3 4 及び普通電動役物 3 4 b、特電入賞装置 5 7 が設けられている。そして、遊技盤 3 0 の最下部にアウト口 4 3 が設けられている。遊技盤 3 0 の中央の開口部には、遊技を盛り上げる演出を実行する装置として、可変表示ユニット 4 0 と、演出用可動役物 1 7 0 とが設けられている。以下、遊技盤 3 0 に設けられている各構成について説明する。

【 0 8 2 8 】

一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、5 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 から払い出される。本実施形態では、一般入賞口 3 2 は、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。

【 0 8 2 9 】

第 1 特図始動口 3 3 は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、3 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 から払い出されるとともに、主制御装置 6 0 による内部抽選である第 1 特図抽選が実行される。第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく抽選処理が実行され、第 1 特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（特別電動役物 5 7 b）が開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。特電開閉実行モードは、特電オープニング期間と、特電開閉期間と、特電エンディング期間とによって構成されている。特電オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、特電開閉期間は、実際に特別電動役物の開閉が実行される期間であり、特電エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図抽選が実行可能となるまでの待機期間である。

【 0 8 3 0 】

特電入賞装置 5 7 は、遊技球が入球可能な大入賞口 5 7 a と、当該大入賞口 5 7 a の入口を開閉する機能を有する特別電動役物 5 7 b とを備える。

【 0 8 3 1 】

特別電動役物 5 7 b は、通常は遊技球が大入賞口 5 7 a に入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が大入賞口 5 7 a に入球可能な開放状態となる可動役物である。

【 0 8 3 2 】

本実施形態では、特別電動役物 5 7 b は、右側遊技領域 P A R における遊技球が到達し得る（接し得る）位置に配置されており、横長の矩形の板状部材と、当該板状部材の下辺の両端に設けられ、当該板状部材を前方側（手前側）に回動可能に支持する支持部とを備えている。特別電動役物 5 7 b は、閉鎖状態では、当該板状部材が遊技盤 3 0 と同一平面となるように収納された状態となっており、特別電動役物 5 7 b の上方から流通してきた遊技球が特別電動役物 5 7 b の前方側（手前側）を通過可能な状態となっている。一方、開放状態では、特別電動役物 5 7 b は、当該板状部材が支持部を中心として前方側（手前側）に回動した状態となっており、特別電動役物 5 7 b の上方から流通してきた遊技球が大入賞口 5 7 a に入球可能な状態となる。なお、本実施形態では、特別電動役物 5 7 b は、透明または半透明の部材を含んで構成されているため、板状部材の裏側を流通する遊技

10

20

30

40

50

球を遊技者が当該板状部材を通して視認可能な構成となっている。

【0833】

大入賞口57aは、特別電動役物57bが開放状態となっている状況において遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には、10個の遊技球が賞球として払出装置71から払い出される。

【0834】

普図始動ゲート35は、遊技球が入球可能な入球口を有する貫通孔型の入球部であり、普図始動ゲート35に入球した遊技球は、遊技領域PAに残って流通可能である。そして、普図始動ゲート35に遊技球が入球した場合には、主制御装置60によって普図抽選が実行される。普図抽選の結果には、後述する普通電動役物34bを入球可能状態に移行させる「普図当たり」と、普通電動役物34bを入球可能状態に移行させない「普図外れ」とが含まれている。普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、普通電動役物34bを開放状態に移行させる可動制御処理を含む普電開閉実行モードが実行される。普電開閉実行モードは、普電オープニング期間と、普電開閉処理期間と、普電エンディング期間とによって構成されている。普電オープニング期間は、普通電動役物34bの開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、普電開閉期間は、実際に普通電動役物34bの開閉処理が実行される期間であり、普電エンディング期間は、普通電動役物34bの開閉処理が終了した後、次の普図抽選を実行可能とするまでの待機期間である。なお、普図始動ゲート35を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

10

【0835】

普図始動ゲート35の下流には、普通電動役物34bを有する第2特図始動口34が配置されており、普図始動ゲート35に入球した遊技球は、普通電動役物34bを備える第2特図始動口34に導かれる。

20

【0836】

普通電動役物34bは、通常は遊技球が第2特図始動口34に入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した普電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第2特図始動口34に入球可能な開放状態となる。

【0837】

第2特図始動口34は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、本実施形態では、右側遊技領域PARに設けられている。第2特図始動口34に遊技球が入球した場合には、1個の遊技球が賞球として払出装置71から払い出されるとともに、主制御装置60による内部抽選である第2特図抽選が実行される。本実施形態では、第2特図抽選の結果として、「特図大当たり」と、「特図外れ」とが設定情報として設定されている。第2特図始動口34への遊技球の入球に基づく抽選処理が実行され、第2特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（特別電動役物57b）を開放状態に移行させる処理を含む特電開閉実行モードが開始される。なお、本実施形態では、第2特図始動口34が右側遊技領域PARに設けられている構成としたが、第2特図始動口34の位置はこれに限定されず、本発明の主旨を実現可能であれば、他の位置に設けられていてもよい。例えば、第2特図始動口34は、左側遊技領域PALに設けられていてもよい。

30

40

【0838】

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

【0839】

第1特図始動口33の上方には、ステージ36xが設けられている。ステージ36xは、到達した遊技球を振り分ける場合に、中央ルートよりも右側ルート及び左側ルートに多くの遊技球を振り分けるように構成されている。すなわち、中央ルートに振り分けられた遊技球の個数よりも、右側ルートに振り分けられた遊技球と左側ルートに振り分けられた遊技球とを合計した個数の方が多くなるように構成されている。本実施形態では、ステージ36xの下方に第1特図始動口33が設けられており、中央ルートに振り分けられた遊

50

技球は第 1 特図始動口 3 3 に入球する可能性が高い。このため、中央ルートの方が右側ルート及び左側ルートよりも遊技者にとっての価値が高い。なお、本実施形態では、振分ステージ 3 6 × 2 は、樹脂製である。

【 0 8 4 0 】

なお、「入球」とは、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域 P A から排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域 P A から排出されることなく遊技領域 P A に残存して流通（流下）を継続する態様も含まれる。また、一般入賞口 3 2、第 1 特図始動口 3 3、第 2 特図始動口 3 4 及び大入賞口 5 7 a への遊技球の入球を「入賞」と表現する場合もある。

10

【 0 8 4 1 】

次に、遊技盤 3 0 に設けられている各種の表示部について説明する。

【 0 8 4 2 】

遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 と、メイン表示器 4 5 とが設けられている。メイン表示器 4 5 は、特図ユニット 3 7 と、普図ユニット 3 8 と、ラウンド表示器 3 9 とを有している。

【 0 8 4 3 】

特図ユニット 3 7 は、第 1 特別図柄表示器 3 7 a と、第 2 特別図柄表示器 3 7 b と、第 1 特図保留表示器 3 7 c と、第 2 特図保留表示器 3 7 d とを備えている。

【 0 8 4 4 】

第 1 特別図柄表示器 3 7 a は、第 1 特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。第 1 特別図柄とは、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として第 1 特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として第 1 特図抽選が実行されると、第 1 特別図柄表示器 3 7 a は、当該第 1 特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 1 特別図柄の変動表示を実行する。その後、第 1 特別図柄表示器 3 7 a は、当該第 1 特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第 1 特別図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、第 1 特別図柄表示器 3 7 a において第 1 特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 1 特図変動時間とも呼ぶ。

20

【 0 8 4 5 】

本実施形態では、第 1 特別図柄表示器 3 7 a は、7 個のセグメント発光部が 8 の字型に配列された 7 セグメント表示器によって構成されている。第 1 特図始動口 3 3 に遊技球が入球すると、第 1 特別図柄表示器 3 7 a を構成する 7 セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第 1 特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第 1 特別図柄表示器 3 7 a は、7 セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

30

【 0 8 4 6 】

なお、第 1 特別図柄表示器 3 7 a における第 1 特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第 1 特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第 1 特図遊技回は、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて実行される第 1 特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の 1 単位である。換言すれば、パチンコ機 1 0 は、1 回の第 1 特図遊技回毎に、1 回の第 1 特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、1 回の第 1 特図遊技回に要する時間を第 1 特図遊技時間とも呼ぶ。第 1 特図遊技時間は、第 1 特別図柄表示器 3 7 a における第 1 特別図柄の変動表示が開始されてから第 1 特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第 1 特図変動時間と、第 1 特図抽選の結果が停止表示されている時間である第 1 特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第 1 特図停止時間は一定（1.0 秒）である。したがって、第 1 特図変動時間が決定されることによって、第 1 特図遊技時間は一意に決定される。

40

【 0 8 4 7 】

50

第 2 特別図柄表示器 3 7 b は、第 2 特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。第 2 特別図柄とは、第 2 特図始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として第 2 特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第 2 特図始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として第 2 特図抽選が実行されると、第 2 特別図柄表示器 3 7 b は、当該第 2 特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 2 特別図柄の変動表示を実行する。その後、第 2 特別図柄表示器 3 7 b は、当該第 2 特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第 2 特別図柄の停止表示を実行する。以下では、第 2 特別図柄表示器 3 7 b において第 2 特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 2 特図変動時間とも呼ぶ。

【 0 8 4 8 】

10

本実施形態では、第 2 特別図柄表示器 3 7 b は、7 個のセグメント発光部が 8 の字型に配列された 7 セグメント表示器によって構成されている。第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球すると、第 2 特別図柄表示器 3 7 b を構成する 7 セグメント表示器は所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第 2 特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第 2 特別図柄表示器 3 7 b は、7 セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【 0 8 4 9 】

なお、第 2 特別図柄表示器 3 7 b における第 2 特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第 2 特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第 2 特図遊技回は、第 2 特図始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて実行される第 2 特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の 1 単位である。換言すれば、パチンコ機 1 0 は、1 回の第 2 特図遊技回毎に、1 回の第 2 特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、1 回の第 2 特図遊技回に要する時間を第 2 特図遊技時間とも呼ぶ。第 2 特図遊技時間は、第 2 特別図柄表示器 3 7 b における第 2 特別図柄の変動表示が開始されてから第 2 特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第 2 特図変動時間と、第 2 特図抽選の結果が停止表示されている時間である第 2 特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第 2 特図停止時間は一定である。したがって、第 2 特図変動時間が決定されることによって、第 2 特図遊技時間は一意に決定される。

20

【 0 8 5 0 】

また、本実施形態では、特電開閉実行モードの実行中又は特別図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の変動表示中に遊技球が第 1 特図始動口 3 3 又は第 2 特図始動口 3 4 に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく第 1 特図抽選又は第 2 特図抽選の実行を保留する機能（特図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された第 1 特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第 1 特図保留表示器 3 7 c と、保留された第 2 特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第 2 特図保留表示器 3 7 d とを備えている。

30

【 0 8 5 1 】

第 1 特図保留表示器 3 7 c は、保留された第 1 特図抽選の保留個数に対応した情報（第 1 特図始動口 3 3 に入球した遊技球の個数に関する情報）を表示する表示部である。本実施形態では、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく第 1 特図抽選は、最大 4 個（4 回）まで保留される。なお、本実施形態では、第 1 特図保留表示器 3 7 c は、4 個の L E D ランプによって構成されており、第 1 図抽選の保留個数に対応した数の L E D ランプが点灯する。

40

【 0 8 5 2 】

第 2 特図保留表示器 3 7 d は、保留された第 2 特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、第 2 特図始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく第 2 特図抽選は、最大 4 個（4 回）まで保留される。なお、本実施形態では、第 2 特図保留表示器 3 7 d は、4 個の L E D ランプによって構成されており、第 2 図抽選の保留個数に対応した数の L E D ランプが点灯する。

【 0 8 5 3 】

また、本実施形態では、第 1 特図抽選と第 2 特図抽選の両方が保留されている場合には

50

、第 2 特図抽選が優先して実行され、第 2 特図抽選の保留が全て無くなった後に、第 1 特図抽選が実行されるように構成されている（いわゆる特 2 優先機）。具体的には、例えば、第 1 特図抽選が 2 個（2 回）保留されており、第 2 特図抽選が 3 個（3 回）保留されている場合には、第 2 特図抽選が 3 回実行されて保留が無くなった後に、第 1 特図抽選が 2 回実行されることになる。ただし、保留されていた最後の第 2 特図抽選が終了する前に第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球して第 2 特図抽選が再び保留された場合には、当該保留された第 2 特図抽選が終了するまで、第 1 特図抽選は実行されない。

【 0 8 5 4 】

普図ユニット 3 8 は、普通図柄表示器 3 8 a と、普図保留表示器 3 8 b とを備えている。

10

【 0 8 5 5 】

普通図柄表示器 3 8 a は、普通図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。普通図柄とは、普図始動ゲート 3 5 への遊技球の入球を契機として内部抽選である普図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。普図始動ゲート 3 5 への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行されると、普通図柄表示器 3 8 a は、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、普通図柄の変動表示を実行する。その後、普通図柄表示器 3 8 a は、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で普通図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、普通図柄表示器 3 8 a において普通図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を普図変動時間とも呼ぶ。

【 0 8 5 6 】

20

本実施形態では、普通図柄表示器 3 8 a は、7 個のセグメント発光部が 8 の字型に配列された 7 セグメント表示器によって構成されている。普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球すると、普通図柄表示器 3 8 a を構成する 7 セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、普図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、普通図柄表示器 3 8 a は、7 セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【 0 8 5 7 】

なお、普通図柄表示器 3 8 a における普通図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを普図遊技回とも呼ぶ。すなわち、普図遊技回は、普図始動ゲート 3 5 への遊技球の入球に基づいて実行される普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の 1 単位である。換言すれば、パチンコ機 1 0 は、1 回の普図遊技回毎に、1 回の普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、1 回の普図遊技回に要する時間を普図遊技時間とも呼ぶ。普図遊技時間は、普通図柄表示器 3 8 a における普通図柄の変動表示が開始されてから普図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である普図変動時間と、普図抽選の結果が停止表示されている時間である普図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、普図停止時間は一定（0.1 秒）である。したがって、普図変動時間が決定されることによって、普図遊技時間は一意に決定される。

30

【 0 8 5 8 】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中又は普通図柄の変動表示中に遊技球が普図始動ゲート 3 5 に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく普図抽選の実行を保留する機能（普図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する上述した普図保留表示器 3 8 b を備えている。

40

【 0 8 5 9 】

普図保留表示器 3 8 b は、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、普図始動ゲート 3 5 への遊技球の入球に基づく普図抽選は、最大 4 個（4 回）まで保留される。なお、本実施形態では、普図保留表示器 3 8 b は、4 個の L E D ランプによって構成されており、普図抽選の保留個数に対応した数の L E D ランプが点灯する。

【 0 8 6 0 】

50

ラウンド表示器 39 は、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対応した情報を表示する表示部である。ラウンド遊技とは、予め定められた所定時間（最大開放時間）が経過すること、又は、予め定められた上限個数（最大入球個数）の遊技球が大入賞口に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、特別電動役物の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、特電開閉実行モードの移行の契機となった特図当たりの種別に応じて異なる。ラウンド表示器 39 は、特電開閉実行モードにおける特電開閉期間の開始の際にラウンド遊技の回数に対応した表示を開始し、特電開閉期間の終了の際に当該表示を終了する。本実施形態では、ラウンド表示器 39 は、7 個のセグメント発光部が 8 の字型に配列された 7 セグメント表示器を 2 つ並べることによって構成されている。ただし、ラウンド表示器 39 は、2 つの 7 セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

10

【0861】

なお、上述したメイン表示器 45 を構成する各表示部は、セグメント表示器や LED ランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機 EL 表示装置、CRT 又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【0862】

可変表示ユニット 40 は、遊技領域 PA の略中央に配置されている。可変表示ユニット 40 は、図柄表示装置 41 を備える。本実施形態では、図柄表示装置 41 として、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）が採用されている。図柄表示装置 41 の表示内容は、後述する表示制御装置 100 によって制御される。なお、図柄表示装置 41 としては、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置や、有機 EL 表示装置、CRT など、種々の表示装置が採用されてもよい。

20

【0863】

図柄表示装置 41 は、第 1 特別図柄表示器 37a における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄表示器 37b における第 2 特別図柄が変動表示及び停止表示をする場合に、それに合わせて装飾図柄の変動表示及び停止表示を行なう表示部である。また、図柄表示装置 41 は、装飾図柄の変動表示及び停止表示に限らず、予告演出や特電開閉実行モード中の演出の表示など、各種の演出の表示も行なう表示部である。図柄表示装置 41 の上方には、演出用可動役物 170 が設けられている。

30

【0864】

演出用可動役物 170 は、図柄表示装置 41 の表示面 41a の手前（前方）上側に配置された可能役物であり、遊技盤 30 の正面視（以下、単に「正面視」と呼んだ場合、遊技盤 30 の正面視を意味する）において、回転軸部 171 の周囲に 5 枚の花びら部 172 が配置されるように構成されている。各花びら部 172 は、板状の透明または半透明の樹脂製部材であり、正面視において、花びらの形状を有している。回転軸部 171 は、遊技盤 30 の前後方向（遊技盤 30 の表面に対して垂直な方向）に延在した棒状部材に連結されており、当該棒状部材を中心に回転可能に構成されている。回転軸部 171 に連結された各花びら部 172 は、回転軸部 171 の回転運動に伴って回転可能に構成されている。さらに、演出用可動役物 170 は、図示した原点位置から下方に移動可能に構成されている。演出用可動役物 170 の構成及び動作の詳細については後述する。

40

【0865】

図 54 は、図柄表示装置 41 において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置 41 の表示面 41a を示す説明図である。図 54 (A) は、図柄表示装置 41 の表示面 41a において変動表示される装飾図柄の一例を示す説明図である。

【0866】

図 54 (A) に示すように、図柄表示装置 41 には、装飾図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【0867】

50

図 5 4 (B) は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a の一例を示す説明図である。図示するように、表示面 4 1 a の中央には、メイン表示領域 M A が表示される。なお、変形例として、表示面 4 1 a の右側上方に、メイン表示領域 M A よりも小さい領域であるサブ表示領域 S A が表示される構成としてもよい。

【 0 8 6 8 】

メイン表示領域 M A には、左、中、右の 3 つの装飾図柄列 Z 1、Z 2、Z 3 が表示される。各装飾図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、図 5 4 (A) に示した数字 1 ~ 8 の装飾図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各装飾図柄列 Z 1 ~ Z 3 のそれぞれにおいて装飾図柄が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。そして、図 5 4 (B) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各装飾図柄列毎に 1 個の装飾図柄が、有効ライン L 1 上に停止した状態で表示される。

10

【 0 8 6 9 】

本実施形態では、第 1 特図始動口 3 3 又は第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球し、第 1 特別図柄表示器 3 7 a 又は第 2 特別図柄表示器 3 7 b において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示が開始されると、各装飾図柄列 Z 1 ~ Z 3 の装飾図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各装飾図柄が、装飾図柄列 Z 1、装飾図柄列 Z 3、装飾図柄列 Z 2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わる。その後、第 1 特別図柄表示器 3 7 a 又は第 2 特別図柄表示器 3 7 b において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に 1 個の装飾図柄が停止表示した状態となる。主制御装置 6 0 による第 1 特図抽選又は第 2 特図抽選の結果が特図大当たりであった場合には、各装飾図柄列における装飾図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる際に、予め定められた所定の装飾図柄の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される。例えば、同一の装飾図柄の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される。なお、各装飾図柄列の装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、装飾図柄列の数、有効ラインの数、各装飾図柄列における装飾図柄のスクロールの方向、各装飾図柄列の装飾図柄の数など、装飾図柄の変動表示の態様としては種々の態様を採用可能である。

20

【 0 8 7 0 】

次に、装飾図柄におけるリーチについて説明する。リーチとは、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示される複数の装飾図柄列のうち一部の装飾図柄列において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される可能性がある装飾図柄の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示が行われている表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせとは、同一の装飾図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、例えば、図 5 4 (B) の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において、最初に装飾図柄列 Z 1 において装飾図柄「 7 」が停止表示され、次に装飾図柄列 Z 3 において装飾図柄列 Z 1 と同じ装飾図柄「 7 」が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状態で、装飾図柄列 Z 2 において装飾図柄がスクロールしている（変動表示している）状態をリーチという。そして、当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している装飾図柄と同一の装飾図柄が装飾図柄列 Z 2 に停止表示される。

30

40

【 0 8 7 1 】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することにより所定演出であるリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された装飾図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【 0 8 7 2 】

図 5 4 (B) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 特図保留表示

50

領域 D s 1 と、第 2 特図保留表示領域 D s 2 とが表示される。

【 0 8 7 3 】

第 1 特図保留表示領域 D s 1 には、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて保留された第 1 特図抽選の個数（保留第 1 特図抽選の個数）が表示される。保留第 1 特図抽選とは、未実行の第 1 特図抽選であって、当該第 1 特図抽選の抽選結果を報知するための第 1 特別図柄の変動表示が開始されていない第 1 特図抽選を言う。本実施形態では、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて保留可能な第 1 特図抽選の数は 4 個である。したがって、図示するように、第 1 特図保留表示領域 D s 1 には 4 個の保留第 1 特図抽選に対応した保留表示が可能である。

【 0 8 7 4 】

第 2 特図保留表示領域 D s 2 には、第 2 特図始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて保留された第 2 特図抽選の個数（保留第 2 特図抽選の個数）が表示される。保留第 2 特図抽選とは、未実行の第 2 特図抽選であって、当該第 2 特図抽選の抽選結果を報知するための第 2 特別図柄の変動表示が開始されていない第 2 特図抽選を言う。本実施形態では、第 2 特図始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて保留可能な第 2 特図抽選の数は 4 個である。したがって、図示するように、第 2 特図保留表示領域 D s 2 には 4 個の保留第 2 特図抽選に対応した保留表示が可能である。

【 0 8 7 5 】

また、図 5 4 (B) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 特別図柄表示器 3 7 a に表示される第 1 特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 1 特図同期表示部 S y n c 1 と、第 2 特別図柄表示器 3 7 b に表示される第 2 特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 2 特図同期表示部 S y n c 2 とを備える。具体的には、第 1 特別図柄表示器 3 7 a において第 1 特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部 S y n c 1 は点滅表示をし、第 1 特別図柄表示器 3 7 a において第 1 特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部 S y n c 1 は点灯表示をする。また、第 2 特別図柄表示器 3 7 b において第 2 特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部 S y n c 2 は点滅表示をし、第 2 特別図柄表示器 3 7 b において第 2 特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部 S y n c 2 は点灯表示をする。

【 0 8 7 6 】

なお、本実施形態においては、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、メイン表示領域 M A、第 1 特図保留表示領域 D s 1、第 2 特図保留表示領域 D s 2、第 1 特図同期表示部 S y n c 1、および、第 2 特図同期表示部 S y n c 2 が表示される構成としたが、表示面 4 1 a にこれらの表示の一部または全部が表示されない構成を採用してもよい。

【 0 8 7 7 】

《 2 - 2 》遊技機の電氣的構成：

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

【 0 8 7 8 】

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

【 0 8 7 9 】

主制御基板 6 1 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。

【 0 8 8 0 】

主制御基板 6 1 の入力側には、払出制御装置 7 0 と、電源装置 8 5 に設けられた停電監視回路 8 6 とが接続されている。主制御基板 6 1 は、停電監視回路 8 6 を介して、電源装置 8 5 から直流安定 2 4 V の電源の供給を受ける。電源装置 8 5 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 6 0 や払出制御装置 7 0 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

【 0 8 8 1 】

また、主制御基板 6 1 の入力側には、上述した各種の入球口のそれぞれに設けられた検知センサーが接続されている。主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域 P A を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて第 1 特図抽選を実行し、第 2 特図始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて第 2 特図抽選を実行する。

10

【 0 8 8 2 】

主制御基板 6 1 の出力側には、メイン表示器 4 5 と、特別電動役物 5 7 b を開閉動作させる特別電動役物駆動部 5 7 c と、普通電動役物 3 4 b を開閉動作させる普通電動役物駆動部 3 4 c とが接続されている。主制御基板 6 1 には各種ドライバ回路が設けられており、M P U 6 2 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【 0 8 8 3 】

20

具体的には、M P U 6 2 は、第 1 特図抽選を実行した際には、メイン表示器 4 5 における第 1 特別図柄表示器 3 7 a の表示制御を実行し、第 2 特図抽選を実行した際には、メイン表示器 4 5 における第 2 特別図柄表示器 3 7 b の表示制御を実行し、普通図柄抽選を実行した際には、メイン表示器 4 5 における普通図柄表示器 3 8 a の表示制御を実行し、特電開閉実行モードを実行した際には、メイン表示器 4 5 におけるラウンド表示器 3 9 の表示制御を実行する。さらに、M P U 6 2 は、特電開閉実行モードにおいては、特別電動役物 5 7 b が開閉されるように特別電動役物駆動部 5 7 c の駆動制御を実行し、普通電開閉実行モードにおいては、普通電動役物 3 4 b が開閉されるように普通電動役物駆動部 3 4 c の駆動制御を実行する。

【 0 8 8 4 】

30

また、主制御基板 6 1 の出力側には、払出制御装置 7 0 と、音声発光制御装置 9 0 とが接続されている。主制御装置 6 0 は、払出制御装置 7 0 に対して、入球判定結果に基づいて、各入球口毎に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信する。なお、主制御装置 6 0 が賞球コマンドを送信する際には、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 b を参照する。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装 7 1 を制御して賞球の払出を行う。

【 0 8 8 5 】

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

40

【 0 8 8 6 】

音声発光制御装置 9 0 は、主制御装置 6 0 から送信された各種コマンドを受信し、受信

50

した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置 60 が各種コマンドを送信する際には、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63 b を参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する。

【0887】

その他、音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 14 に配置された LED などの発光部である各種ランプ 47 の駆動制御や、音声出力部であるスピーカー 46 の駆動制御を行うとともに、表示制御装置 100 の制御を行う。また、音声発光制御装置 90 には、演出操作ボタン 24 が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン 24 が操作された場合には、当該操作を反映した所定演出である遊技演出を行うように各種ランプ 47、スピーカー 46、表示制御装置 100 等の制御を行う。

10

【0888】

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

20

【0889】

図 56 は、RAM 64 に設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。図 56 に示すように、RAM 64 には、MPU 62 による内部抽選に用いられる各種のカウンタが設けられている。具体的には、本実施形態では、RAM 64 には、特図当否判定カウンタ Cs1 と、特図種別判定カウンタ Cs2 と、特図リーチ判定カウンタ Cs3 と、特図変動種別判定カウンタ Cs4 と、普図当否判定カウンタ Cn1 と、普図種別判定カウンタ Cn2 と、乱数初期値カウンタ Cini とが設けられている。特図当否判定カウンタ Cs1 及び特図種別判定カウンタ Cs2 は、特図抽選の抽選結果を判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタ Cs3 は、図柄表示装置 41 に表示される装飾図柄を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かを判定する特図リーチ判定に用いられる。また、特図変動種別判定カウンタ Cs4 は、第 1 特別図柄表示器 37a 又は第 2 特別図柄表示器 37b における特別図柄の変動時間を決定する際に用いられる。また、普図当否判定カウンタ Cn1 及び普図種別判定カウンタ Cn2 は、普図抽選に用いられる。乱数初期値カウンタ Cini は、特図当否判定カウンタ Cs1 の値が 1 周した際の初期値を設定情報として設定する際に用いられる。

30

【0890】

各カウンタ Cs1 ~ Cs4、Cn1、Cn2、Cini は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が RAM 64 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 64a に適宜記憶される。

40

【0891】

また、RAM 64 には、特図保留エリア 64b と、特図判定エリア 64c と、普図保留エリア 64d と、普図判定エリア 64e とが設けられている。本実施形態では、第 1 特図始動口 33 に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタ Cs1、特図種別判定カウンタ Cs2、特図リーチ判定カウンタ Cs3 の各値が特図保留エリア 64b の第 1 特図保留エリア Ra に時系列的に記憶され、第 2 特図始動口 34 に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタ Cs1、特図種別判定カウンタ Cs2、特図リーチ判定カウンタ Cs3 の各値が特図保留エリア 64b の第 2 特図保留エリア Rb に時系列的に記憶される。また、普図始動ゲート 35 に遊技球が

50

入球すると、当該入球のタイミングにおける普図当否判定カウンタC n 1、普図種別判定カウンタC n 2の各値が普図保留エリア6 4 dに時系列的に記憶される。

【0 8 9 2】

次に、特図当否判定カウンタC s 1の詳細について説明する。特図当否判定カウンタC s 1は、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する際に用いられる。この特図当たりに当選するか否かの判定である特図当否判定は、上述した特図抽選の一部である。特図当否判定カウンタC s 1は、0～6 5 5 3 5の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後は0に戻るよう構成されている。また、特図当否判定カウンタC s 1が1周すると、その時点の乱数初期値カウンタC i n iの値が当該特図当否判定カウンタC s 1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタC i n iは、特図当否判定カウンタC s 1と同様のループカウンタである（値＝0～6 5 5 3 5）。

10

【0 8 9 3】

特図当否判定カウンタC s 1の値は定期的に更新され、第1特図始動口3 3に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタC s 1の値が特図保留エリア6 4 bの第1特図保留エリアR aに記憶される。同様に、第2特図始動口3 4に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタC s 1の値が特図保留エリア6 4 bの第2特図保留エリアR bに記憶される。

【0 8 9 4】

特図当否判定カウンタC s 1の値は、第1特図始動口3 3に遊技球が入球する毎に4個まで特図保留エリア6 4 bの第1特図保留エリアR aに記憶される。同様に、特図当否判定カウンタC s 1の値は、第2特図始動口3 4に遊技球が入球する毎に4個まで特図保留エリア6 4 bの第2特図保留エリアR bに記憶される。本実施形態では、第2特図保留エリアR bに記憶された特図当否判定カウンタC s 1の値は、第1特図保留エリアR aに記憶された特図当否判定カウンタC s 1の値よりも優先的に、そして記憶された順に特図判定エリア6 4 cに移動される。そして、特図判定エリア6 4 cに移動した特図当否判定カウンタC s 1の値は、ROM 6 3の各種テーブル記憶エリア6 3 aに記憶されている特図当否判定テーブルと照合され、特図当たりに当選するか否かが判定される。

20

【0 8 9 5】

次に、特図種別判定カウンタC s 2の詳細について説明する。特図種別判定カウンタC s 2は、特別図柄の種別を判定する際に用いられる。この特別図柄の種別の判定である特図種別判定は、上述した特図抽選の一部である。特図種別判定カウンタC s 2は、0～9 9の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後は0に戻るよう構成されている。

30

【0 8 9 6】

特図種別判定カウンタC s 2は定期的に更新され、第1特図始動口3 3に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタC s 2の値が、上述した特図当否判定カウンタC s 1の値とともに特図保留エリア6 4 bの第1特図保留エリアR aに記憶される。同様に、第2特図始動口3 4に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタC s 2の値が特図保留エリア6 4 bの第2特図保留エリアR bに記憶される。

40

【0 8 9 7】

特図種別判定カウンタC s 2の値は、第1特図始動口3 3に遊技球が入球する毎に4個まで特図保留エリア6 4 bの第1特図保留エリアR aに記憶される。同様に、特図種別判定カウンタC s 2の値は、第2特図始動口3 4に遊技球が入球する毎に4個まで特図保留エリア6 4 bの第2特図保留エリアR bに記憶される。本実施形態では、第2特図保留エリアR bに記憶された特図種別判定カウンタC s 2の値は、第1特図保留エリアR aに記憶された特図種別判定カウンタC s 2の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタC s 1とともに特図判定エリア6 4 cに移動される。

【0 8 9 8】

M P U 6 2は、上述したように、特図判定エリア6 4 eに記憶されている特図当否判定

50

カウンタCs1の値を用いて特図当否判定を行なう。そして、ROM63の各種テーブル記憶エリア63aに記憶されている複数の特図種別判定テーブルの中から、特図当否判定の結果に対応した一の特図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア64eに記憶されている特図種別判定カウンタCs2の値を、当該選択した特図種別判定テーブルと照合し、特別図柄の種別を判定する。そして、MPU62は、判定した特別図柄の種別に基づいて、特別図柄表示部38aに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【0899】

次に、特図リーチ判定カウンタCs3の詳細について説明する。特図リーチ判定カウンタCs3は、特図当否判定の結果が特図当たりではない場合においてリーチが発生するかどうかを判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタCs3は、例えば0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後は0に戻るよう構成されている。

10

【0900】

特図リーチ判定カウンタCs3は定期的に更新され、第1特図始動口33に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタCs3の値が、上述した特図当否判定カウンタCs1及び特図種別判定カウンタCs2の値とともに特図保留エリア64bの第1特図保留エリアRaに記憶される。同様に、第2特図始動口34に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタCs3の値が、上述した特図当否判定カウンタCs1及び特図種別判定カウンタCs2の値とともに特図保留エリア64bの第2特図保留エリアRbに記憶される。

【0901】

20

特図リーチ判定カウンタCs3の値は、第1特図始動口33に遊技球が入球する毎に4個まで特図保留エリア64bの第1特図保留エリアRaに記憶される。同様に、特図リーチ判定カウンタCs3の値は、第2特図始動口34に遊技球が入球する毎に4個まで特図保留エリア64bの第2特図保留エリアRbに記憶される。本実施形態では、第2特図保留エリアRbに記憶された特図リーチ判定カウンタCs3の値は、第1特図保留エリアRaに記憶された特図リーチ判定カウンタCs3の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタCs1及び特図種別判定カウンタCs2の値とともに特図判定エリア64cに移動される。

【0902】

MPU62は、特図当否判定において特図当たりではないと判定した場合に、特図判定エリア64cに記憶されている特図リーチ判定カウンタCs3の値を、ROM63の各種テーブル記憶エリア63aに記憶されている特図リーチ判定テーブルと照合し、リーチが発生するかどうかを判定する。なお、特図抽選における特図当否判定の結果が特図大当たりである場合には、MPU62は、特図リーチ判定カウンタCs3の値に関係なくリーチ発生と判定する。

30

【0903】

次に、特図変動種別判定カウンタCs4の詳細について説明する。特図変動種別判定カウンタCs4は、特別図柄表示部38aにおける特別図柄の変動時間及び図柄表示装置41における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。特図変動種別判定カウンタCs4は、例えば0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後は0に戻るよう構成されている。

40

【0904】

特図変動種別判定カウンタCs4は、定期的に更新され、その更新値は、特別図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された特図変動種別判定カウンタCs4の値は、ROM63の各種テーブル記憶エリア63aに記憶されている特図変動時間テーブルと照合され、特図変動時間が決定される。

【0905】

次に、普図当否判定カウンタCn1の詳細について説明する。普図当否判定カウンタCn1は、普図当りに当選するかどうかを判定する際に用いられる。この普図当りに当選するかどうかの判定である普図当否判定は、上述した普図抽選の一部である。普図当否判定

50

カウンタC n 1は、0～65535の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。また、普図当否判定カウンタC n 1が1周すると、その時点の乱数初期値カウンタC i n iの値が当該普図当否判定カウンタC n 1の初期値として読み込まれる。

【0906】

普図当否判定カウンタC n 1は定期的に更新され、普図始動ゲート35を遊技球が通過した場合には、その更新値は、当該通過のタイミングで普図保留エリア64dに記憶される。

【0907】

普図当否判定カウンタC n 1の値は、普図始動ゲート35に遊技球が入球する毎に4個まで普図保留エリア64dに記憶され、記憶された順に普図判定エリア64eに移動する。そして、普図判定エリア64eに移動した普図当否判定カウンタC n 1の値は、ROM63の各種テーブル記憶エリア63aに記憶されている普図当否判定テーブルと照合され、普図当たりか否かが判定される。

【0908】

次に、普図種別判定カウンタC n 2の詳細について説明する。普図種別判定カウンタC n 2は、普通図柄の種別を判定する際に用いられる。この普通図柄の種別の判定である普図種別判定は、上述した普図抽選の一部である。普図種別判定カウンタC n 2は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【0909】

普図種別判定カウンタC n 2は定期的に更新され、普図始動ゲート35に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタC n 1の値とともに普図保留エリア64dに記憶される。

【0910】

普図種別判定カウンタC n 2の値は、普図始動ゲート35に遊技球が入球する毎に4個まで普図保留エリア64dに記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタC n 1の値とともに普図判定エリア64eに移動する。

【0911】

MPU62は、上述したように、普図判定エリア64eに記憶されている普図当否判定カウンタC n 1の値を用いて普図当否判定を行なう。そして、ROM63の各種テーブル記憶エリア63aに記憶されている複数の普図種別判定テーブルの中から、普図当否判定の結果に対応した一の普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア64eに記憶されている普図種別判定カウンタC n 2の値を、当該選択した普図種別判定テーブルと照合し、普通図柄の種別を判定する。そして、MPU62は、判定した普通図柄の種別に基づいて、普通図柄表示器38aに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【0912】

次に、特図当否判定テーブルについて説明する。

【0913】

図57は、特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【0914】

上述したように、第1特図始動口33又は第2特図始動口34に遊技球が入球すると、特図当否判定カウンタC s 1における0から65535までの範囲内の値から1つの値が取得される。そして、取得された特図当否判定カウンタC s 1の値と特図当否判定テーブルとによって、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かの判定である特図当否判定が行なわれる。ただし、本実施形態では、特図当たりの一種別として特図小当たりは設定情報として設定されていない。

【0915】

本実施形態のパチンコ機10は、特図当否判定（特図抽選）の抽選モードとして、特図大当たりに当選する確率の低い低確率モードと、当該低確率モードよりも特図大当たりに当選する確率の高い高確率モードとを実行可能に構成されており、低確率モード中の特図

10

20

30

40

50

抽選において利用される低確率モード用の特図当否判定テーブルと、高確率モード中の特図抽選において利用される高確率モード用の特図当否判定テーブルとを備えている。さらに、本実施形態では、第1特図抽選と第2特図抽選とにおいても異なる特図当否判定テーブルを備えている。すなわち、本実施形態では、特図抽選において利用する特図当否判定テーブルとして、以下の4種類の特図当否判定テーブルを備えている。

- ・第1特図当否判定テーブル（低確率モード用）
- ・第2特図当否判定テーブル（低確率モード用）
- ・第1特図当否判定テーブル（高確率モード用）
- ・第2特図当否判定テーブル（高確率モード用）

【0916】

10

図57(A)に示すように、低確率モード中の第1特図抽選において利用される第1特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタCs1の0から65535までの65536個の値のうち、0から204までの205個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第1特図抽選（第1特図当否判定）の結果は、約319.7分の1の確率で特図大当たりに当選となる。

【0917】

図57(B)に示すように、低確率モード中の第2特図抽選において利用される第2特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタCs1の0から65535までの65536個の値のうち、0から204までの205個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第2特図抽選（第2特図当否判定）の結果は、約319.7分の1の確率で特図大当たりに当選となる。

20

【0918】

図57(C)に示すように、高確率モード中の第1特図抽選において利用される第1特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタCs1の0から65535までの65536個の値のうち、0から1728までの1729個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第1特図抽選（第1特図当否判定）の結果は、約37.9分の1の確率で特図大当たりに当選となる。

30

【0919】

図57(D)に示すように、高確率モード中の第2特図抽選において利用される第2特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタCs1の0から65535までの65536個の値のうち、0から1728までの1729個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第2特図抽選（第2特図当否判定）の結果は、約37.9分の1の確率で特図大当たりに当選となる。

【0920】

次に、特図種別判定テーブルについて説明する。

【0921】

40

図58は、特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、第1特図始動口33又は第2特図始動口34に遊技球が入球すると、特図種別判定カウンタCs2における0から99までの範囲内の値から1つの値が取得される。そして、上述した特図当否判定の結果と、取得された特図種別判定カウンタCs2の値とによって、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する特図種別判定が行なわれる。

【0922】

本実施形態のパチンコ機10は、第1特図抽選において利用される第1特図種別判定テーブルと、第2特図抽選において利用される第2特図種別判定テーブルとを備えている。

【0923】

図58(A)に示すように、本実施形態の第1特図種別判定テーブルによれば、特図当

50

否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタCs2の値が0～19までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄A（16R確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタCs2の値が20～39までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄B（8R確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタCs2の値が40～59までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄C（4R確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタCs2の値が60～99までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄D（8R通常大当たり）と判定される。一方、特図当否判定の結果が特図外れである場合には、取得された特図種別判定カウンタCs2の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Z（外れ）と判定される。

10

【0924】

図58（B）に示すように、本実施形態の第2特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタCs2の値が0～51までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄A（16R確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタCs2の値が52～55までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄B（8R確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタCs2の値が56～59までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄C（4R確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタCs2の値が60～99までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄D（8R通常大当たり）と判定される。一方、特図当否判定の結果が特図外れである場合には、取得された特図種別判定カウンタCs2の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Z（外れ）と判定される。

20

【0925】

特別図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、特別図柄A（16R確変大当たり）、特別図柄B（8R確変大当たり）、特別図柄C（4R確変大当たり）及び特別図柄D（8R通常大当たり）は、いずれも特電開閉実行モードの実行の契機となる点において共通しているが、特電開閉実行モードが実行される際に選択される特電開閉シナリオの種別が異なっている。

30

【0926】

特電開閉シナリオは、特電開閉実行モードにおける特別電動役物57bの制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される特電開閉シナリオの種別によって、特電開閉実行モードにおける特別電動役物57bの開閉の態様が異なることになる。

【0927】

次に、特電開閉パターン選択テーブルについて説明する。

【0928】

図59は、特電開閉パターン選択テーブルの内容を示す説明図である。特電開閉パターン選択テーブルは、特図大当たりに当選した場合に、特別図柄の種別に対応した特電開閉パターン及び当該特電開閉パターンを実現するための特電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。特電開閉パターンは、特別電動役物57bに一連の動作、具体的には一連の開閉動作を実行させるための動作パターンである。特別電動役物57bは、一連の開閉動作が実行されていない非駆動時には、非駆動時初期位置である初期閉鎖状態となっており、一連の開閉動作が実行されると、駆動時最戻り位置である駆動時閉鎖状態と、最も駆動された駆動時最大変位位置である開放状態との間で駆動制御される。そして、一連の開閉動作は、特別電動役物57bを駆動時閉鎖状態に移行させる閉鎖動作を複数回実行するように構成されている。なお、本実施形態では、一連の開閉動作に含まれる閉鎖動作によって特別電動役物57bを閉鎖した際の駆動時閉鎖状態は、初期閉鎖状態と同じ状態で

40

50

あるが、駆動時閉鎖状態は、初期閉鎖状態と完全に同じ状態であってもよい。すなわち、閉鎖動作によって特別電動役物 5 7 b が初期閉鎖状態までは完全に戻っていない場合があってもよい。換言すれば、閉鎖動作は、特別電動役物 5 7 b が初期閉鎖状態側に近づく動作であればよく、初期閉鎖状態及び駆動時閉鎖状態のいずれも、遊技球が大入賞口 5 7 a に入球することが不可能な状態であればよい。以下、本実施形態では、初期閉鎖状態と駆動時閉鎖状態とを区別しない場合には、単に閉鎖状態と呼ぶ。

【0929】

図 5 9 に示すように、特電開閉パターン選択テーブルには、特別図柄の種別（停止図柄の種別）に対応した特電開閉パターンがそれぞれ設定されており、当該特電開閉パターンを実現するための制御プログラムである特電開閉シナリオが特電開閉パターン毎にそれぞれ設定されている。具体的には、本実施形態では、特別図柄 A に対応して特電開閉パターン A（特電開閉シナリオ A）が設定されており、特別図柄 B に対応して特電開閉パターン B（特電開閉シナリオ B）が設定されており、特別図柄 C に対応して特電開閉パターン C（特電開閉シナリオ C）が設定されており、特別図柄 D に対応して特電開閉パターン D（特電開閉シナリオ D）が設定されている。すなわち、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄 A となった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターン A（特電開閉シナリオ A）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄 B となった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターン B（特電開閉シナリオ B）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄 C となった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターン C（特電開閉シナリオ C）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄 D となった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターン D（特電開閉シナリオ D）が選択されることになる。

【0930】

特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、3.0 秒間の特電オープニング期間が開始される。すなわち、本実施形態では、特電開閉実行モードの開始条件の成立後、一連の開閉動作（特電開閉期間）の開始前に、特別電動役物 5 7 b が初期閉鎖状態から駆動されない特電オープニング期間が存在する。3.0 秒間の特電オープニング期間が終了すると、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、特別電動役物 5 7 b が開放するラウンド遊技が 1 6 回（1 6 ラウンド）実行される。そして、1 回のラウンド遊技における特別電動役物 5 7 b の開放回数は 1 回であり、1 回のラウンド遊技は、特別電動役物 5 7 b が最大開放時間である 2 9.0 秒間開放すること、または最大入球個数である 1 0 個の遊技球が大入賞口 5 7 a に入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間のインターバル期間（特電インターバル期間）は、2.0 秒に設定されている。すなわち、本実施形態では、一連の開閉動作には、特別電動役物 5 7 b が駆動時閉鎖状態で待機する特電インターバル期間が含まれている。特電開閉期間が終了すると、3.0 秒間の特電エンディング期間が開始される。特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードの終了後の遊技状態については、抽選モードは、高確率モードとなり、後述するサポートモードは、高頻度サポートモードとなる。そして、本実施形態では、高確率モード及び高頻度サポートモードは、特図抽選において次に特図大当たりに当選するまで継続する。

【0931】

特電開閉シナリオ B に基づいた特電開閉実行モード及び特電開閉シナリオ C に基づいた特電開閉実行モードは、上述した特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードと比較して、ラウンド遊技の実行回数が異なる（特電開閉シナリオ B では 8 R、特電開閉シナリオ C では 4 R）のみで、その他の制御態様については同じである。すなわち、本実施形態では、一連の開閉動作を実行する期間として、短い動作期間となる 4 R や 8 R の特電開閉期間と、4 R や 8 R の特電開閉期間よりも長い動作期間となる 1 6 R の特電開閉期間と、を備える。

10

20

30

40

50

【0932】

特電開閉シナリオDに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、3.0秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、特別電動役物57bが開放するラウンド遊技が8回(8ラウンド)実行される。そして、1回のラウンド遊技における特別電動役物57bの開放回数は1回であり、1回のラウンド遊技は、特別電動役物57bが最大開放時間である29.0秒間開放すること、または最大入球個数である10個の遊技球が大入賞口57aに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間の特電インターバル期間は、2.0秒に設定されている。特電開閉期間が終了すると、3.0秒間の特電エンディング期間が開始される。特電開閉シナリオDに基づいた特電開閉実行モードの終了後の遊技状態については、抽選モードは、低確率モードとなり、後述するサポートモードは、高頻度サポートモードとなる。そして、本実施形態では、低確率モード及び高頻度サポートモードは、特図抽選において特図大当たりに当選した場合、または特図抽選において特図大当たりに当選せずに100回の特図変動が終了した場合に終了する。

10

【0933】

次に、普図当否判定テーブルについて説明する。

【0934】

図60は、普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【0935】

20

上述したように、普図始動ゲート35に遊技球が入球すると、普図当否判定カウンタCn1における0~65535の範囲内の値から1つの値が取得される。そして、取得された普図当否判定カウンタCn1の値と普図当否判定テーブルとによって、普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定が行なわれる。

【0936】

本実施形態のパチンコ機10は、普図抽選における普図当たりの当選確率、普通図柄の変動時間及び普通電動役物の動作モードを規定するサポートモードとして、低頻度サポートモード(低サポ状態)と、同条件において低頻度サポートモードよりも普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモード(高サポ状態)とを実行可能に構成されており、低頻度サポートモード中の普図抽選において利用される低頻度サポートモード用の普図当否判定テーブルと、高頻度サポートモード中の普図抽選において利用される高頻度サポートモード用の普図当否判定テーブルとを備えている。すなわち、本実施形態では、普図抽選において利用される普図当否判定テーブルとして、以下の2種類の普図当否判定テーブルを備えている。

30

- ・普図当否判定テーブル(低頻度サポートモード用)
- ・普図当否判定テーブル(高頻度サポートモード用)

【0937】

図60(A)に示すように、低頻度サポートモード中の普図抽選において利用される普図当否判定テーブル(低頻度サポートモード用)には、普図当否判定カウンタCn1の0~65535の65536個の値のうち、0~2の3個の値が普図当たりに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低頻度サポートモード中の普図当否判定の結果は、1/21845.66の確率で普図当たりに当選となる。

40

【0938】

「普図当たり」とは、普電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。一方、「普図外れ」とは、普電開閉実行モードの開始の契機とはならない判定結果である。

【0939】

図60(B)に示すように、高頻度サポートモード中の普図抽選において利用される普図当否判定テーブル(高頻度サポートモード用)には、普図当否判定カウンタCn1の0~65535の65536個の値のうち、0~65534の65535個の値が普図当

50

りに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高頻度サポートモード中の普図当否判定の結果は、1 / 1 . 0 0 0 0 1 5 3 の確率で普図当たりに当選となる。

【0940】

次に、普図種別判定テーブルについて説明する。

【0941】

図61は、普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート35に遊技球が入球すると、普図種別判定カウンタCn2における0～99の範囲内の値から1つの値が取得される。そして、取得された普図種別判定カウンタCn2の値と、上述した普図当否判定の結果と、普図種別判定テーブルとによって、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する普図種別判定が行なわれる。

10

【0942】

図61に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブルによれば、普図当否判定の結果が普図当たり当選であり、取得された普図種別判定カウンタCn2の値が0～49までの値である場合には、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄A（普図当たりA）と判定され、普図当否判定の結果が普図当たり当選であり、取得された普図種別判定カウンタCn2の値が50～99までの値である場合には、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄B（普図当たりB）と判定される。一方、普図当否判定の結果が普図外れである場合には、取得された普図種別判定カウンタCn2の値に関わらず、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Z（普図外れ）と判定される。

20

【0943】

普通図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、普通図柄A（普図当たりA）及び普通図柄B（普図当たりB）は、普電開閉実行モードの実行の契機となり、普電開閉実行モードが実行される際に普電開閉シナリオが読み込まれる。普電開閉シナリオは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの制御の態様が記憶された制御プログラムである。

【0944】

次に、普電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。

【0945】

図62は、普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。普電開閉シナリオ選択テーブルは、普図当たりに当選した場合に、普通図柄の種別に対応した普電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。

30

【0946】

図62に示すように、普電開閉シナリオ選択テーブルには、普通図柄の種別（停止図柄の種別）に対応した普電開閉シナリオがそれぞれ設定されている。具体的には、本実施形態では、普通図柄Aに対応して普電開閉シナリオAが設定されており、普通図柄Bに対応して普電開閉シナリオBが設定されている。すなわち、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果が普通図柄Aとなった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオAが選択され、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果が普通図柄Bとなった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオBが選択されることになる。

40

【0947】

普電開閉シナリオAに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、2.0秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉期間が開始される。当該普電開閉期間においては、普通電動役物34bが1回開放し、1回の開放時間は0.8秒に設定されている。普電開閉期間が終了すると、2.0秒間の普電エンディング期間が開始される。

【0948】

普電開閉シナリオBに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、2.0秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉期間が開始される。当該普電開閉期間においては、普通電動役物34bが2回開放し、1回の開放時間は0.8秒に設定さ

50

れている。また、開放と開放の間に閉鎖しているインターバル期間（普電インターバル期間）は、１．０秒に設定されている。普電開閉期間が終了すると、２．０秒間の普電エンディング期間が開始される。

【０９４９】

なお、以下の説明では、例えば、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定において特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）と判定されたことを、「特図抽選において１６Ｒ確変大当たりに当選した」とも表現する。また、例えば、普図当否判定において普図大当たりに当選し、普図種別判定において普通図柄Ａと判定されたことを、「普図抽選において普図大当たりＡに当選した」とも表現する。

【０９５０】

また、上述した特図抽選の抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態を「低確低サポ状態」又は「通常状態」とも称し、特図抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態を「高確低サポ状態」又は「潜伏確変状態（潜確状態）」とも称し、特図抽選の抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態を「低確高サポ状態」又は「時短状態」とも称し、特図抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態を「高確高サポ状態」又は「確変状態」とも称する。

【０９５１】

《２－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

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

【０９５２】

図６３は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。

【０９５３】

音声発光制御装置９０は、音声発光制御基板９１を備えている。音声発光制御基板９１には、音声発光制御装置９０の全体の制御を司る演算装置であるＭＰＵ９２と、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカ４６を駆動して音を出力する音出力ＬＳＩ９８と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用ＲＯＭ９８ａとが搭載されている。

【０９５４】

ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３には、演出パターンテーブル９３ａや、役物動作パターンテーブル９３ｂ、後述する駆動シナリオ９３ｃ等が記憶されている。ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ、駆動シナリオ格納エリア９４ｄ、駆動シナリオ用カウンタエリア９４ｅ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【０９５５】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートが設けられている。

【０９５６】

ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０、演出操作ボタン２４等が接続されており、ＭＰＵ９２は、主制御装置６０から送信される各種コマンドや、演出操作ボタン２４の操作態様を示す信号等を受信可能に構成されている。

【０９５７】

ＭＰＵ９２の出力側には、各種ランプ４７、演出用可動役物駆動機構９７、音出力ＬＳ

10

20

30

40

50

I 9 8、表示制御装置 1 0 0 が接続されている。

【 0 9 5 8 】

演出用可動役物駆動機構 9 7 は、上述した演出用可動役物 1 7 0 を駆動するための機構であり、上下移動用モーター 1 7 4 と、回転用モーター 1 7 6 と、拡大縮小機構 1 7 7 とを備えている。上下移動用モーター 1 7 4 は、演出用可動役物 1 7 0 を上下に移動させるためのモーターであり、回転用モーター 1 7 6 は、演出用可動役物 1 7 0 の回転軸部 1 7 1 を回転させるためのモーターであり、拡大縮小機構 1 7 7 は、演出用可動役物 1 7 0 の各花びら部 1 7 2 を回転軸部 1 7 1 から離間させる（拡大させる）ための機構である。上述した駆動シナリオ 9 3 c は、上下移動用モーター 1 7 4、回転用モーター 1 7 6、拡大縮小機構 1 7 7 の動作パターン（後述する役物動作パターンの一部）が規定されたプログラムである。演出用可動役物 1 7 0、演出用可動役物駆動機構 9 7、及び、駆動シナリオ 9 3 c の詳細については後述する。

10

【 0 9 5 9 】

音出力 L S I 9 8 は、M P U 9 2 からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカ 4 6 から出力する D S P (D i g i t a l S i g n a l P r o c e s s o r) である。具体的には、音出力 L S I 9 8 は、M P U 9 2 から再生開始指令を受信すると、その再生開始指令によって指示された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用 R O M 9 8 a から読み出し、再生すべき音を生成する。そして、音出力 L S I 9 8 は、生成した音をスピーカ 4 6 から出力する。また、音出力 L S I 9 8 は、M P U 9 2 から再生終了指令を受信すると、その再生終了指令により指示された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了させる終了処理を実行する

20

【 0 9 6 0 】

音出力 L S I 9 8 は、1 6 チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大 1 6 の音を同時に生成し、合成（ミキシング）した上で、スピーカ 4 6 から出力する。また、音出力 L S I 9 8 は、M P U 9 2 からの指示に従って、音声チャンネル毎に再生中の音の出力を消音（ミュート）に設定し、また、その消音設定を解除することができる。消音に設定された音声チャンネルは、音出力 L S I 9 8 にて該当する音声データを読み出して再生すべき音を生成するものの、他の音声チャンネルの音とミキシングする場合は、消音設定の対象の音声チャンネルの音のレベルを 0 にするか、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシング回路に非入力とすることによって、消音設定の対象の音声チャンネルの音がスピーカ 4 6 から出力されない。

30

【 0 9 6 1 】

表示制御装置 1 0 0 は、表示制御基板 1 0 1 を備えている。表示制御基板 1 0 1 には、プログラム R O M 1 0 3 及びワーク R A M 1 0 4 が複合的にチップ化された素子である M P U 1 0 2 と、ビデオディスプレイプロセッサ（V D P）1 0 5 と、キャラクタ R O M 1 0 6 と、ビデオ R A M 1 0 7 とが搭載されている。なお、M P U 1 0 2 に対してプログラム R O M 1 0 3 及びワーク R A M 1 0 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

40

【 0 9 6 2 】

M P U 1 0 2 は、音声発光制御装置 9 0 から送信された各種コマンドを受信して解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、V D P 1 0 5 の制御（具体的には V D P 1 0 5 に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【 0 9 6 3 】

プログラム R O M 1 0 3 は、M P U 1 0 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の J P E G 形式画像データも併せて記憶されている。

【 0 9 6 4 】

ワーク R A M 1 0 4 は、M P U 1 0 2 による各種プログラムの実行時に使用されるワー

50

クデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【0965】

VDP105は、一種の描画回路であり、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

【0966】

キャラクタROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

【0967】

ビデオRAM107は、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【0968】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

【0969】

《2-4》本実施形態のパチンコ機10の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10の概要について説明する。

【0970】

《2-4-1》演出用可動役物の構成及び動作：

演出用可動役物170は、図53に示したように、図柄表示装置41の表示面41aの手前（前方）上側に配置されており、図53に示した原点位置から下方に移動可能に構成されているとともに、各花びら部172が回転軸部171から離間して拡大可能に構成されており、さらに、正面視において回転軸部171を中心として回転可能に構成されている。

【0971】

図64は、演出用可動役物170が最も下方の位置（以下、最下点位置と呼ぶ）まで移動し、各花びら部172が回転軸部171から離間（拡大）し、最下点位置において矢印RLの方向、すなわち、正面視において左回り（反時計回り）に回転している様子を示す説明図である。図示するように、演出用可動役物170は、駆動時最大変位位置である最下点位置まで移動すると、図柄表示装置41の表示面41aの中央より少し下側に位置することになる。

【0972】

演出用可動役物170は、図53に示したように、後述する拡大動作が実行されていない状態では、5枚の花びら部172のそれぞれが回転軸部171に集まるように構成されており、正面視において閉じた花のような形状となる。一方、演出用可動役物170は、図64に示すように拡大動作が実行されると、5枚の花びら部172のそれぞれが回転軸部171から離間し、正面視において開いた花のような形状となる。

10

20

30

40

50

【0973】

まとめると、演出用可動役物170は、下記の動作を実行可能に構成されている。

- ・上下移動動作：図53に示した原点位置と図64に示した最下点位置との間において上下に移動する動作
- ・拡大動作：各花びら部172が回転軸部171から離間して拡大する動作
- ・縮小動作：回転軸部171から離間した状態の各花びら部172が元の位置に戻って縮小する動作
- ・回転動作：回転軸部171を中心として各花びら部172が回転する動作

本実施形態では、演出用可動役物170は、各種演出の実行に伴って、上下移動動作、拡大動作、縮小動作及び回転動作を実行可能に構成されている。

10

【0974】

図65は、演出用可動役物170と、当該演出用可動役物170を駆動する演出用可動役物駆動機構97とを示す右側面概略図である。演出用可動役物170は、先に説明したように、回転軸部171と、5枚の花びら部172とを備える。演出用可動役物駆動機構97は、上下移動用モーター174と、ラック&ピニオン機構175と、回転用モーター176と、拡大縮小機構177とを備える。

【0975】

上下移動用モーター174及びラック&ピニオン機構175は、演出用可動役物170の上述した上下移動動作を司るユニットである。ラック&ピニオン機構175は、上下移動用モーター174の回転運動を直線運動に変換する機構であり、ラック175aと、ピニオン175bとを備えている。図65に示すように、ピニオン175bの中心軸には上下移動用モーター174が連結されており、ラック175aの片側端部には回転用モーター176の取付部174aが連結されている。回転用モーター176及び演出用可動役物170は、一体となって、上下移動用モーター174の駆動力によって、遊技盤30の上下方向Yに沿って上下移動が可能に構成されている。本実施形態では、上下移動用モーター174は、ステッピングモーターによって構成される。

20

【0976】

回転用モーター176は、演出用可動役物170の回転動作を司るユニットであり、本実施形態では、ステッピングモーターによって構成される。回転用モーター176は、回転軸部171における花びら部172が連結されている側とは反対側の端部に連結されており、回転軸部171及び5枚の花びら部172は、回転用モーター176の駆動力によって、矢印RLの方向、すなわち、正面視において左回りに回転可能に構成されている。

30

【0977】

拡大縮小機構177は、演出用可動役物170の上述した拡大動作及び縮小動作を司るユニットであり、回転軸部171に取り付けられるとともに、各花びら部172と連結されている。拡大縮小機構177は、ソレノイドを有しており、当該ソレノイドが通電していない状態では、各花びら部172が回転軸部171に集まり閉じた花のような形状（以下、花びら閉状態と呼ぶ）となり、一方、当該ソレノイドが通電している状態では、各花びら部172が回転軸部171から離間し開いた花のような形状（以下、花びら開状態と呼ぶ）となるように構成されている。

40

【0978】

演出用可動役物駆動機構97が備える上述した上下移動用モーター174、回転用モーター176、および拡大縮小機構177は、音声発光制御装置90のMPU92から制御信号を受信可能であり、これによって、回転用モーター176、上下移動用モーター174、および拡大縮小機構177は、音声発光制御装置90によって制御される。

【0979】

《2-4-2》演出用可動役物の動作を伴う役物連動演出

本実施形態のパチンコ機10は、特図抽選の結果に対する遊技者の期待感を高めるために、特別図柄の変動中の期間（特図遊技回の実行中）において各種の演出を実行可能に構成されており、特に、本実施形態では、遊技者の期待感を大きく高める演出として、上述

50

した演出用可動役物 170 の動作が伴う役物連動演出を実行可能に構成されている。

【0980】

役物連動演出は、図柄表示装置 41 の表示面 41a の表示による表示演出や、当該表示演出に対応した演出用可動役物 170 の動作による役物演出、その他スピーカ 46 による音声演出や各種ランプ 47 による発光演出等が連携して実行されることによって構成される。

【0981】

本実施形態では、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に内部抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、内部抽選の抽選結果に応じて表示部で実行する一の所定演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する表示制御処理を実行可能であり、遊技領域に設けられ、表示部における所定演出の表示中に動作する可動役物の一の動作パターンを複数のの中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。

10

【0982】

具体的には、例えば、本実施形態では、遊技領域 PA に設けられた第 1 特図始動口 33 又は第 2 特図始動口 34 に遊技球が入球した場合に特図抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、特図抽選の抽選結果に応じて図柄表示装置 41 で実行する一の特図変動演出を構成する所定演出である表示演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御処理を実行可能である。そして、図柄表示装置 41 における特図変動演出を構成する表示演出の表示中に動作する演出用可動役物 170 の一の役物動作パターンを複数のの中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。

20

【0983】

より具体的には、例えば、本実施形態では、パチンコ機 10 の主制御装置 60 は、第 1 特図始動口 33 又は第 2 特図始動口 34 への遊技球の入球に基づいて各種の乱数情報（各種の抽選用のカウンタの値）を取得し、当該取得した各種の乱数情報に基づいて特図抽選の抽選結果を決定する。そして、主制御装置 60 は、当該特図抽選の抽選結果及び取得した各種のカウンタの値に基づいて、一の特図変動パターンを決定し、当該決定した一の特図変動パターンに対応した特図変動パターンコマンドを音声発光制御装置 90 に送信する。

【0984】

音声発光制御装置 90 は、受信した特図変動パターンコマンドに基づいて、一の特図変動演出を構成する表示演出を複数の演出パターンの中から決定し、当該決定した一の演出パターンに対応した一の音声発光パターン及び一の役物動作パターンをそれぞれ複数のの中から決定するとともに、当該決定した一の音声発光パターンに基づいて音声発光制御を実行し、当該決定した一の役物動作パターンに基づいて演出用可動役物 170 の動作制御を実行する。また、音声発光制御装置 90 は、決定した一の演出パターンに対応した表示演出パターンコマンドを表示制御装置 100 に送信する。

30

【0985】

表示制御装置 100 は、受信した表示用演出パターンコマンドから一の演出パターンを特定し、当該特定した一の演出パターンに基づいて図柄表示装置 41 の表示制御を実行する。

40

【0986】

このように、演出パターンに基づいて実行される表示演出と、役物動作パターンに基づいて実行される役物演出と、音声発光パターンに基づいて実行される音声演出及び発光演出とが連携して組み合わせられて実行されることによって、上述した役物連動演出が実現されることになる。なお、演出用可動役物 170 が連動しない演出が実行される場合には、役物動作パターンは決定されない。

【0987】

役物動作パターンには、使用する駆動シナリオ 93c の種別や、駆動シナリオ 93c の実行タイミングが規定されている。駆動シナリオ 93c は、演出用可動役物 170 の一連の動作が規定された制御プログラムであり、本実施形態では音光側 ROM 93 に記憶され

50

ている。

【 0 9 8 8 】

役物動作パターンに規定された駆動シナリオ 9 3 c の実行タイミングが到来すると、音声発光制御装置 9 0 の音光側 M P U 9 2 は、音光側 R O M 9 3 に記憶されている駆動シナリオ 9 3 c の中から、役物動作パターンに規定されている一の駆動シナリオを読み出して音光側 R A M 9 4 の駆動シナリオ格納エリア 9 4 d に格納し、駆動シナリオ用カウンタエリア 9 4 e に格納されている駆動シナリオ用カウンタの値に対応した処理を順次実行する。このようにして、演出用可動役物 1 7 0 は、駆動シナリオ 9 3 c に規定された一連の動作を実行可能となる。

【 0 9 8 9 】

《 2 - 4 - 3 》役物連動演出の一例：

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 で実行可能な役物連動演出の一例について説明する。

【 0 9 9 0 】

図 6 6 及び図 6 7 は、本実施形態のパチンコ機 1 0 で実行可能な役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。本実施形態では、役物連動バトル演出は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a において装飾図柄によるリーチが成立し、所定の開始条件である役物連動バトル演出の開始条件が成立した場合に、開始される演出である。

【 0 9 9 1 】

図 6 6 及び図 6 7 には、演出用可動役物 1 7 0 の上下の移動範囲に含まれる位置として、非駆動時初期位置であり、駆動時最戻り位置でもある原点位置と、原点位置より下方の A 位置と、A 位置より下方の B 位置と、B 位置より下方で駆動時最大変位位置である最下点位置とが示されている。なお、これらの位置は、演出用可動役物 1 7 0 の回転軸部 1 7 1 の中心を基準としている。ここで、非駆動時初期位置とは、演出用可動役物 1 7 0 が駆動していない状態における初期位置であり、駆動時最戻り位置とは、演出用可動役物 1 7 0 が駆動している期間（後述する一連の上下移動動作を実行している期間）において、最も初期位置側に戻った場合の位置である。駆動時最大変位位置とは、演出用可動役物 1 7 0 が駆動している期間（後述する一連の上下移動動作を実行している期間）において、最も駆動して初期位置から最も離れた位置である。本実施形態では、後述するように、演出用可動役物 1 7 0 は、一連の上下移動動作において、最も初期位置側に戻る場合には原点位置まで戻るように制御される。したがって、本実施形態では、駆動時最戻り位置は、非駆動時初期位置と同じ原点位置となっている。

【 0 9 9 2 】

図 6 6 (A) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a において装飾図柄によるリーチが成立すると、図 6 6 (B) に示すように、装飾図柄が非表示となり、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a において遊技者側のキャラクター（本実施形態では女性キャラクター）と敵側のキャラクター（本実施形態では男性キャラクター）とがバトルをする動画像（以下、バトル動画像とも呼ぶ）の表示が開始される。そして、演出用可動役物 1 7 0 は、バトル動画像の表示の開始に伴って、原点位置と A 位置との間を 2 往復した後、原点位置と B 位置との間を 2 往復するといった一連の動作である一連の上下移動動作を開始するとともに、当該一連の上下移動動作を繰り返し実行する。本実施形態では、この一連の上下移動動作の 1 回の実行が完了するまでに要する時間は 3 . 0 秒であり、当該 1 回の一連の上下移動動作には、演出用可動役物 1 7 0 が A 位置または B 位置から原点位置に復帰する戻り動作である上昇動作が 4 回含まれている。

【 0 9 9 3 】

本実施形態では、この一連の上下移動動作が規定された駆動シナリオ 9 3 c 1 が音光側 R O M 9 3 に記憶されており、この一連の上下移動動作が開始される際に、当該駆動シナリオ 9 3 c 1 が音光側 R O M 9 3 から読み出されて駆動シナリオ格納エリア 9 4 d に格納され（設定され）、当該設定された設定情報である駆動シナリオ 9 3 c 1 に沿った制御が音声発光制御装置 9 0 によって繰り返し実行されることになる。設定情報である駆動シナ

10

20

30

40

50

リオ 9 3 c 1 の詳細については後述する。

【 0 9 9 4 】

そして、バトル動画像が 3 0 . 0 秒間表示されると、換言すれば、一連の上下移動動作が開始されてから 3 0 . 0 秒が経過してこの一連の上下移動動作が 1 0 回実行されると、図 6 6 (C) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に「ボタンを押せ!」といった文字列及び演出操作ボタン 2 4 の押下を受け付ける有効期間であるボタン受付有効期間の残時間を示すゲージが表示される。本実施形態では、ボタン受付有効期間は 6 . 0 秒に設定されている。なお、このボタン受付有効期間の 6 . 0 秒間においても上述した一連の上下移動動作が継続して実行されている。

【 0 9 9 5 】

このボタン受付有効期間中に遊技用操作である演出操作ボタン 2 4 の押下操作がされると、本演出に係る特図抽選の抽選結果が大当たり当選である場合には、図 6 7 (A) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、演出操作ボタン 2 4 が押下されたタイミングからタイムラグなく、「勝利!!」といった文字列が表示されることになる。

【 0 9 9 6 】

一方、演出用可動役物 1 7 0 については、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン 2 4 が押下されると、本演出に係る特図抽選の結果が大当たり当選である場合には、図 6 7 (A) に示すように、演出用可動役物 1 7 0 を原点位置から最下点位置まで高速で移動させ、最下点位置において各花びら部 1 7 1 を拡大させ、回転軸部 1 7 1 を中心として各花びら部 1 7 1 を 5 . 0 秒間、矢印 R L の方向に回転させ、その後、各花びら部 1 7 1 を縮小させた後、演出用可動役物 1 7 0 を最下点位置から原点位置まで移動させるといった一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作が実行されることになる。

【 0 9 9 7 】

本実施形態では、この一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作が規定された駆動シナリオ 9 3 c 2 が音光側 R O M 9 3 に記憶されており、この一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作が開始される際に、当該駆動シナリオ 9 3 c 2 が音光側 R O M 9 3 から読み出されて駆動シナリオ格納エリア 9 4 d に格納され、音声発光制御装置 9 0 によって当該駆動シナリオ 9 3 c 2 に沿った制御が実行されることになる。駆動シナリオ 9 3 c 2 の詳細については後述する。

【 0 9 9 8 】

ここで、ボタン受付有効期間中において、演出用可動役物 1 7 0 については、駆動シナリオ 9 3 c 1 に規定された一連の上下移動動作が実行されていることから、演出用可動役物 1 7 0 は、原点位置と A 位置との間で移動中、又は原点位置と B 位置との間で移動中であり、当該移動中に、演出操作ボタン 2 4 が押下されることになる。

【 0 9 9 9 】

しかしながら、一般的な駆動シナリオでは、一連の動作が規定された駆動シナリオが一度実行されると、当該駆動シナリオに規定された一連の動作の途中で当該駆動シナリオを終了させる条件が成立したとしても、当該駆動シナリオに規定された一連の動作が最後まで完了するまで当該駆動シナリオを終了させることができず、当該駆動シナリオを終了させる条件が成立してから、次の駆動シナリオの実行を開始させるまでにタイムラグが生じてしまうといった課題が生じ得る。

【 1 0 0 0 】

本演出の例では、ボタン受付有効期間中において、演出用可動役物 1 7 0 の一連の上下移動動作の途中で演出操作ボタン 2 4 が押下されたとしても、駆動シナリオに規定された一連の上下移動動作が最後まで完了するまで当該駆動シナリオを終了させることができず、演出操作ボタン 2 4 が押下されてから、次の駆動シナリオに規定されている一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を開始させるまでにタイムラグが生じてしまうといった課題が生じ得る。

【 1 0 0 1 】

さらに、本演出の例では、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン 2 4 が押下されると

10

20

30

40

50

、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には「勝利！！」といった文字列が演出操作ボタン 2 4 が押下されてから遅滞なく表示されるため、より一層、一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作の開始の遅れが際立ってしまい、演出操作ボタン 2 4 を押下することの爽快感を損ねてしまうといった課題が生じ得る。

【1002】

そこで、本実施形態の駆動シナリオ 9 3 c 1 では、演出用可動役物 1 7 0 が原点位置に復帰する戻り動作である上昇動作を実行する毎に、当該駆動シナリオ 9 3 c 1 を終了させる動作終了条件である上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定する判定処理を実行し、当該上下移動動作終了条件が成立していると判定した場合には、当該駆動シナリオ 9 3 c 1 に規定されているその後の動作を実行することなく、当該駆動シナリオ 9 3 c 1 を終了し、次の駆動シナリオ 9 3 c 2 を実行する構成を採用した。具体的には、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン 2 4 が押下された場合には上下移動動作終了条件成立フラグを ON にし、演出用可動役物 1 7 0 が原点位置に復帰する毎に、上下移動動作終了条件成立フラグが ON であるか否かを判定し、ON であると判定した場合には、原点位置に位置する演出用可動役物 1 7 0 を停止させ、駆動シナリオ 9 3 c 1 を終了させることによって当該一連の上下移動動作を終了させる終了処理を実行する構成を採用した。

10

【1003】

したがって、本実施形態によれば、ボタン受付有効期間中において、演出用可動役物 1 7 0 の一連の上下移動動作の途中で演出操作ボタン 2 4 が押下された場合には、演出操作ボタン 2 4 が押下された後に演出用可動役物 1 7 0 が最初に原点位置に移動したタイミングで上下移動動作終了条件が成立したと判定し、当該駆動シナリオ 9 3 c 1 に規定されているその後の動作を実行することなく、当該駆動シナリオ 9 3 c 1 を終了し、次の駆動シナリオ 9 3 c 2 に規定されている一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を開始させることが可能となる。この結果、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に「勝利！！」といった文字列が表示されてから、次の駆動シナリオ 9 3 c 2 に規定されている一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を開始させるまでのタイムラグを短くすることが可能となり、演出操作ボタン 2 4 を押下することの爽快感を向上させることが可能となる。

20

【1004】

なお、図 6 7 (A) では、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン 2 4 が押下された場合について説明したが、本実施形態では、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン 2 4 が押下されなかった場合には、ボタン受付有効期間（本実施形態では 6 . 0 秒）の終了を契機として上下移動動作終了条件成立フラグを ON にする構成が採用されているので、ボタン受付有効期間の終了後、演出用可動役物 1 7 0 が原点位置に復帰すると、上下移動動作終了条件成立フラグが ON であると判定し、駆動シナリオ 9 3 c 1 を終了させ、次の駆動シナリオ 9 3 c 2 に規定されている一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を開始することになる。

30

【1005】

次に、本演出に係る特図抽選の結果がはずれであった場合について説明する。

【1006】

図 6 6 (C) に示すボタン受付有効期間中に演出操作ボタン 2 4 が押下されると、本演出に係る特図抽選の結果がはずれである場合には、図 6 7 (B) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、演出操作ボタン 2 4 が押下されたタイミングからタイムラグなく、「敗北...」といった文字列が表示されることになる。

40

【1007】

一方、演出用可動役物 1 7 0 については、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン 2 4 が押下されると、本演出に係る特図抽選の結果がはずれである場合には、図 6 7 (B) に示すように、演出用可動役物 1 7 0 を原点位置で 5 . 0 秒間待機させる待機動作が実行されることになる。

【1008】

本実施形態では、この待機動作が規定された駆動シナリオ 9 3 c 3 が音光側 ROM 9 3

50

に記憶されており、この待機動作が開始される際に、当該駆動シナリオ 9 3 c 3 が音光側 ROM 9 3 から読み出されて駆動シナリオ格納エリア 9 4 d に格納され、音声発光制御装置 9 0 によって当該駆動シナリオ 9 3 c 3 に沿った制御が実行されることになる。駆動シナリオ 9 3 c 3 の詳細については後述する。

【 1 0 0 9 】

ここで、本演出に係る特図抽選の結果がはずれであった場合も、上述した大当たり当選であった場合と同様に、ボタン受付有効期間中において、演出用可動役物 1 7 0 については、駆動シナリオ 9 3 c 1 に規定された一連の上下移動動作が実行されていることから、演出用可動役物 1 7 0 は、原点位置と A 位置との間で移動中、又は原点位置と B 位置との間で移動中であり、当該移動中に、演出操作ボタン 2 4 が押下されることになる。

10

【 1 0 1 0 】

仮に、上述した一般的な駆動シナリオが採用されていた場合には、ボタン受付有効期間中において、演出用可動役物 1 7 0 の一連の上下移動動作の途中で演出操作ボタン 2 4 が押下されたとしても、駆動シナリオに規定された一連の上下移動動作が最後まで完了するまで当該駆動シナリオを終了させることができず、演出操作ボタン 2 4 が押下されてから、次の駆動シナリオに規定されている待機動作を開始させるまでにタイムラグが生じてしまうといった課題が生じ得る。

【 1 0 1 1 】

さらに、本演出の例では、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン 2 4 が押下されると、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には「敗北...」といった文字列が演出操作ボタン 2 4 が押下されてから遅滞なく表示されるにもかかわらず、演出用可動役物 1 7 0 の一連の上下移動動作が「敗北...」といった文字列が表示された後にもしばらく継続してしまうため、遊技者は、当該特図抽選のはずれといった好ましくない結果を知った後にも演出用可動役物 1 7 0 の一連の上下移動動作が継続していることに不快感を抱いてしまうといった課題が生じ得る。

20

【 1 0 1 2 】

そこで、本実施形態の駆動シナリオ 9 3 c 1 では、上述したように、演出用可動役物 1 7 0 が原点位置に復帰する毎に、当該駆動シナリオ 9 3 c 1 を終了させる上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、当該上下移動動作終了条件が成立していると判定した場合には、当該駆動シナリオ 9 3 c 1 に規定されているその後の動作を実行することなく、当該駆動シナリオ 9 3 c 1 を終了し、次の駆動シナリオ 9 3 c 3 を実行する構成を採用した。

30

【 1 0 1 3 】

したがって、本実施形態によれば、ボタン受付有効期間中において、演出用可動役物 1 7 0 の一連の上下移動動作の途中で演出操作ボタン 2 4 が押下された場合には、演出操作ボタン 2 4 が押下された後に演出用可動役物 1 7 0 が最初に原点位置に移動したタイミングで上下移動動作終了条件が成立したと判定し、当該駆動シナリオ 9 3 c 1 に規定されているその後の動作を実行することなく、当該駆動シナリオ 9 3 c 1 を終了し、次の駆動シナリオ 9 3 c 3 に規定されている待機動作を開始させることが可能となる。この結果、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に「敗北...」といった文字列が表示された後にも演出用可動役物 1 7 0 の一連の上下移動動作が長期に亘って継続してしまうといった事態の発生を抑制することができるので、遊技者に不快感を抱かせてしまうといったことを回避することが可能となる。

40

【 1 0 1 4 】

なお、図 6 7 (B) では、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン 2 4 が押下された場合について説明したが、本実施形態では、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン 2 4 が押下されなかった場合には、ボタン受付有効期間（本実施形態では 6 . 0 秒）の終了を契機として上下移動動作終了条件成立フラグを ON にする構成が採用されているので、ボタン受付有効期間の終了後、演出用可動役物 1 7 0 が原点位置に復帰すると、上下移動動作終了条件成立フラグが ON であると判定し、駆動シナリオ 9 3 c 1 を終了させ、次の駆動

50

シナリオ 9 3 c 3 に規定されている待機動作を開始することになる。

【 1 0 1 5 】

このように、駆動シナリオ 9 3 c 1 に基づく一連の上下移動動作の実行期間は、演出操作ボタン 2 4 が押下された場合には短い短動作期間となり、演出操作ボタン 2 4 が押下されなかった場合には短動作期間よりも長い長動作期間となる。換言すれば、一連の上下移動動作が、演出操作ボタン 2 4 が押下された場合の短動作期間の長さで終了する場合と、演出操作ボタン 2 4 が押下されなかった場合の長動作期間の長さで終了する場合とがある。

【 1 0 1 6 】

次に、上述した各駆動シナリオ 9 3 c 1、9 3 c 2、9 3 c 3 の詳細について説明する

10

【 1 0 1 7 】

図 6 8 は、各駆動シナリオ 9 3 c 1、9 3 c 2、9 3 c 3 の構成を模式的に示す説明図である。図 6 8 (A) に示す駆動シナリオ 9 3 c 1 は、上述した一連の上下移動動作を演出用可動役物 1 7 0 に実行させるための情報が規定されたプログラムである。図 6 8 (B) に示す駆動シナリオ 9 3 c 2 は、上述した一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を演出用可動役物 1 7 0 に実行させるための情報が規定されたプログラムである。図 6 8 (C) に示す駆動シナリオ 9 3 c 3 は、上述した待機動作を演出用可動役物 1 7 0 に実行させるための情報が規定されたプログラムである。

【 1 0 1 8 】

20

各駆動シナリオ 9 3 c 1、9 3 c 2、9 3 c 3 のそれぞれには、駆動シナリオ用カウンタエリア 9 4 e に格納されている駆動シナリオ用カウンタの値に対応して、駆動対象（上下移動用モーター 1 7 4、回転用モーター 1 7 6、拡大縮小機構 1 7 7）及び当該駆動対象に対して設定する動作内容、又は実行すべき処理内容が規定されている。

【 1 0 1 9 】

具体的には、駆動対象としてモーター（上下移動用モーター 1 7 4、回転用モーター 1 7 6）が規定されている場合には、それぞれのモーターを制御するモータドライバに設定する動作内容として、励磁時間（ms）、ステップ数、および動作方向が規定されている。また、駆動対象としてソレノイド（拡大縮小機構 1 7 7 のソレノイド）が規定されている場合には、当該ソレノイドに対する通電を開始するか、または当該ソレノイドに対する通電を終了するかといった内容が規定されている。

30

【 1 0 2 0 】

図 6 8 (A) に示す駆動シナリオ 9 3 c 1 について説明する。上述したように、駆動シナリオ 9 3 c 1 は、上述した一連の上下移動動作を演出用可動役物 1 7 0 に実行させるための情報が規定されたプログラムである。

【 1 0 2 1 】

図 6 8 (A) に示す駆動シナリオ 9 3 c 1 では、駆動シナリオ用カウンタの値「1」に対応して、演出用可動役物 1 7 0 を原点位置から A 位置まで移動（変位）させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として上下移動用モーター 1 7 4 が規定され、励磁時間として 2 5 0 ms が規定され、ステップ数として 1 0 0 が規定され、動作方向として正方向が規定されている。この動作内容が上下移動用モーター 1 7 4 のモータドライバに対して出力（設定）される。なお、本実施形態において、1 0 0 ステップは、演出用可動役物 1 7 0 が原点位置から A 位置まで移動するために必要な上下移動用モーター 1 7 4 のステップ数となっている。また、2 5 0 ms の励磁時間とは、2 5 0 ms の間に 1 0 0 パルス（ステップ）を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、上下移動用モーター 1 7 4 が 1 0 0 ステップ動作して演出用可動役物 1 7 0 が原点位置から A 位置まで移動するために要する時間が 2 5 0 ms ということになる。

40

【 1 0 2 2 】

ここで、駆動シナリオ用カウンタは、駆動シナリオに規定されている動作内容又は処理内容が完了する毎に 1 加算されるカウンタである。したがって、駆動シナリオ用カウンタ

50

の値「1」に対応した動作内容又は処理内容が完了すると、具体的には、上下移動用モーター174が100ステップ動作して(250msが経過して)演出用可動役物170が原点位置からA位置まで移動すると、駆動シナリオ用カウンタの値「1」に1が加算されて「2」となる。

【1023】

駆動シナリオ93c1では、駆動シナリオ用カウンタの値「2」に対応して、演出用可動役物170をA位置から原点位置まで移動(変位)させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として上下移動用モーター174が規定され、励磁時間として250msが規定され、ステップ数として100が規定され、動作方向として負方向が規定されている。この動作内容が上下移動用モーター174のモータドライバに対して出力(設定)される。なお、本実施形態において、100ステップは、演出用可動役物170がA位置から原点位置まで移動するために必要な上下移動用モーター174のステップ数となっている。また、250msの励磁時間とは、250msの間に100パルス(ステップ)を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、上下移動用モーター174が100ステップ動作して演出用可動役物170がA位置から原点位置まで移動するために要する時間が250msということになる。

10

【1024】

上下移動用モーター174が100ステップ動作して(250msが経過して)演出用可動役物170がA位置から原点位置まで移動すると、駆動シナリオ用カウンタの値「2」に1が加算されて「3」となる。

20

【1025】

駆動シナリオ93c1では、駆動シナリオ用カウンタの値「3」に対応して、当該駆動シナリオの実行を終了させる上下移動動作終了条件が成立したか否かを判定する終了条件判定処理の実行が規定されている。

【1026】

本実施形態では、上下移動動作終了条件は、設定されている演出パターンに規定されているボタン押下有効期間内に演出操作ボタン24の押下が検出されて上下移動動作終了条件成立フラグがONとなっていること、または、設定されている演出パターンに規定されているボタン押下有効期間内に演出操作ボタン24の押下が検出されずに当該ボタン押下有効期間が経過することによって上下移動動作終了条件成立フラグがONとなっていることである。

30

【1027】

終了条件判定処理によって上下移動動作終了条件が成立していないと判定した場合には、そのまま駆動シナリオ用カウンタの値「3」に1が加算されて「4」となる。

【1028】

一方、終了条件判定処理によって上下移動動作終了条件が成立したと判定した場合には、その後に規定されている動作内容又は処理内容を実行することなく、駆動シナリオ格納エリア94dに格納されている駆動シナリオ93c1の内容がクリアされ、設定されている役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていれば、当該次の駆動シナリオが駆動シナリオ格納エリア94dに格納され、当該次の駆動シナリオが実行されることになる。

40

【1029】

駆動シナリオ93c1の駆動シナリオ用カウンタの値「4」、「5」、「6」に対応して規定されている内容は、駆動シナリオ93c1の駆動シナリオ用カウンタの値「1」、「2」、「3」に対応して規定されている内容とそれぞれ同一であるため、説明を省略する。

【1030】

駆動シナリオ93c1では、駆動シナリオ用カウンタの値「7」に対応して、演出用可動役物170を原点位置からB位置まで移動(変位)させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として上下移動用モーター174が規定され、励磁

50

時間として500msが規定され、ステップ数として200が規定され、動作方向として正方向が規定されている。この動作内容が上下移動用モーター174のモータドライバに対して出力（設定）される。なお、本実施形態において、200ステップは、演出用可動役物170が原点位置からB位置まで移動するために必要な上下移動用モーター174のステップ数となっている。また、500msの励磁時間とは、500msの間に200パルス（ステップ）を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、上下移動用モーター174が200ステップ動作して演出用可動役物170が原点位置からB位置まで移動するために要する時間が500msということになり、駆動シナリオ用カウンタの値「7」に対応した演出用可動役物170の移動速度は、駆動シナリオ用カウンタの値「1」に対応した演出用可動役物170の移動速度と同じになる。

10

【1031】

上下移動用モーター174が200ステップ動作して（500msが経過して）演出用可動役物170が原点位置からB位置まで移動すると、駆動シナリオ用カウンタの値「7」に1が加算されて「8」となる。

【1032】

駆動シナリオ93c1では、駆動シナリオ用カウンタの値「8」に対応して、演出用可動役物170をB位置から原点位置まで移動（変位）させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として上下移動用モーター174が規定され、励磁時間として500msが規定され、ステップ数として200が規定され、動作方向として負方向が規定されている。この動作内容が上下移動用モーター174のモータドライバに対して出力（設定）される。なお、本実施形態において、200ステップは、演出用可動役物170がB位置から原点位置まで移動するために必要な上下移動用モーター174のステップ数となっている。また、500msの励磁時間とは、500msの間に200パルス（ステップ）を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、上下移動用モーター174が200ステップ動作して演出用可動役物170がB位置から原点位置まで移動するために要する時間が500msということになり、駆動シナリオ用カウンタの値「8」に対応した演出用可動役物170の移動速度は、駆動シナリオ用カウンタの値「2」に対応した演出用可動役物170の移動速度と同じになる。

20

【1033】

上下移動用モーター174が200ステップ動作して（500msが経過して）演出用可動役物170がB位置から原点位置まで移動すると、駆動シナリオ用カウンタの値「8」に1が加算されて「9」となる。

30

【1034】

駆動シナリオ93c1では、駆動シナリオ用カウンタの値「9」に対応して、上述した終了条件判定処理の実行が規定されている。

【1035】

駆動シナリオ93c1の駆動シナリオ用カウンタの値「10」、「11」、「12」に対応して規定されている内容は、駆動シナリオ93c1の駆動シナリオ用カウンタの値「7」、「8」、「9」に対応して規定されている内容とそれぞれ同一であるため、説明を省略する。

40

【1036】

そして、駆動シナリオ93c1の駆動シナリオ用カウンタの値「13」に対応して、当該駆動シナリオ用カウンタの値を「0」に設定する繰り返し用処理の実行が規定されている。この繰り返し用処理が完了すると、駆動シナリオ用カウンタの値「0」に1が加算されて「1」となり、再び上述した駆動シナリオ用カウンタの値「1」に対応した内容が実行される。すなわち、上述した上下移動動作終了条件が成立するまで、駆動シナリオ93c1に規定されている内容が繰り返し実行されることになる。

【1037】

このように、駆動シナリオ93c1には、演出用可動役物170が原点位置からA位置まで移動し、A位置から原点位置まで移動する上下移動動作を2回実行し、その後、演出

50

用可動役物 170 が原点位置から B 位置まで移動し、B 位置から原点位置まで移動する上下移動動作を 2 回実行する動作が規定されている。そして、この一連の上下移動動作が完了すると、駆動シナリオ用カウンタの値を「0」に設定する処理が実行され、当該処理の完了後に駆動シナリオ用カウンタの値「0」に 1 が加算されて「1」となり、駆動シナリオ 93c1 に規定されている内容が繰り返し実行されることになる。

【1038】

ただし、原点位置に戻ったタイミングで上下移動動作終了条件が成立していた場合には、その後に規定されている動作内容又は処理内容を実行することなく、駆動シナリオ格納エリア 94d に格納されている駆動シナリオ 93c1 の内容がクリアされ、役物動作パターンに新たな駆動シナリオの実行が規定されていれば、当該新たな駆動シナリオが駆動シナリオ格納エリア 94d に格納されて実行されることになる。

10

【1039】

なお、以上説明した駆動シナリオ 93c1 によれば、演出用可動役物 170 が最下点位置側に制御されている期間（演出用可動役物 170 が原点位置を離れてから原点位置に戻るまでの制御期間）として、原点位置と A 位置との間を往復させる短制御期間（500ms）と、原点位置と B 位置との間を往復させる長制御期間（1000ms）と、を備えることになる。すなわち、本実施形態では、演出用可動役物 170 が原点位置に戻るまでに短制御期間を要する場合と、短制御期間よりも長い長制御期間を要する場合とがあることになる。

【1040】

次に、図 68（B）に示す駆動シナリオ 93c2 の詳細について説明する。上述したように、駆動シナリオ 93c2 は、上述した一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を演出用可動役物 170 に実行させるための情報が規定されたプログラムである。そして、演出用可動役物 170 に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御は、上述した一連の上下移動動作を終了した後に実行され得る第 1 制御の一例である。

20

【1041】

図 68（B）に示す駆動シナリオ 93c2 では、駆動シナリオ用カウンタの値「1」に対応して、演出用可動役物 170 を原点位置から最下点位置まで移動（変位）させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として上下移動用モーター 174 が規定され、励磁時間として 200ms が規定され、ステップ数として 400 が規定され、動作方向として正方向が規定されている。この動作内容が上下移動用モーター 174 のモータドライバに対して出力（設定）される。なお、本実施形態において、400 ステップは、演出用可動役物 170 が原点位置から最下点位置まで移動するために必要な上下移動用モーター 174 のステップ数となっている。また、200ms の励磁時間とは、200ms の間に 400 パルス（ステップ）を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、上下移動用モーター 174 が 400 ステップ動作して演出用可動役物 170 が原点位置から最下点位置まで移動するために要する時間が 200ms ということになり、駆動シナリオ 93c2 の駆動シナリオ用カウンタの値「1」に対応した演出用可動役物 170 の移動速度は、駆動シナリオ 93c1 の駆動シナリオ用カウンタの値「1」に対応した演出用可動役物 170 の移動速度の 5 倍となる。

30

40

【1042】

上下移動用モーター 174 が 400 ステップ動作して（200ms が経過して）演出用可動役物 170 が原点位置から最下点位置まで移動すると、駆動シナリオ用カウンタの値「1」に 1 が加算されて「2」となる。

【1043】

駆動シナリオ 93c2 では、駆動シナリオ用カウンタの値「2」に対応して、演出用可動役物 170 の花びら部 172 を拡大させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として拡大縮小機構 177 が規定され、拡大縮小機構 177 のソレノイドに対して通電を開始することが規定されている。

【1044】

50

拡大縮小機構 177 のソレノイドへの通電が開始されて演出用可動役物 170 の花びら部 172 が拡大すると、駆動シナリオ用カウンタの値「2」に 1 が加算されて「3」となる。

【1045】

駆動シナリオ 93c2 では、駆動シナリオ用カウンタの値「3」に対応して、演出用可動役物 170 の花びら部 172 を回転軸部 171 を中心として回転させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として回転用モーター 176 が規定され、励磁時間として 5000ms が規定され、ステップ数として 1800 が規定され、動作方向として正方向が規定されている。この動作内容が回転用モーター 176 のモータドライバに対して出力（設定）される。なお、本実施形態において、1800 ステップは、演出用可動役物 170 の回転軸部 171 が 5 回転するために必要な回転用モーター 176 のステップ数となっている。また、5000ms の励磁時間とは、5000ms の間に 1800 パルス（ステップ）を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、回転用モーター 176 が 1800 ステップ動作して演出用可動役物 170 の回転軸部 171 が 5 回転するために要する時間が 5000ms ということになる。

10

【1046】

回転用モーター 176 が 1800 ステップ動作して（5000ms が経過して）演出用可動役物 170 の花びら部 172 が回転軸部 171 を中心として 5 回転すると、駆動シナリオ用カウンタの値「3」に 1 が加算されて「4」となる。

【1047】

20

駆動シナリオ 93c2 では、駆動シナリオ用カウンタの値「4」に対応して、演出用可動役物 170 の花びら部 172 を縮小させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として拡大縮小機構 177 が規定され、拡大縮小機構 177 のソレノイドに対して通電を終了することが規定されている。

【1048】

拡大縮小機構 177 のソレノイドへの通電を終了して演出用可動役物 170 の花びら部 172 が縮小すると、駆動シナリオ用カウンタの値「4」に 1 が加算されて「5」となる。

【1049】

駆動シナリオ 93c2 では、駆動シナリオ用カウンタの値「5」に対応して、演出用可動役物 170 を最下点位置から原点位置まで移動（変位）させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として上下移動用モーター 174 が規定され、励磁時間として 3000ms が規定され、ステップ数として 400 が規定され、動作方向として負方向が規定されている。この動作内容が上下移動用モーター 174 のモータドライバに対して出力（設定）される。なお、本実施形態において、400 ステップは、演出用可動役物 170 が最下点位置から原点位置まで移動するために必要な上下移動用モーター 174 のステップ数となっている。また、3000ms の励磁時間とは、3000ms の間に 400 パルス（ステップ）を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、上下移動用モーター 174 が 400 ステップ動作して演出用可動役物 170 が最下点位置から原点位置まで移動するために要する時間が 3000ms ということになる。すなわち、演出用可動役物 170 は、3 秒間かけてゆっくりと、最下点位置から原点位置まで移動することになる。

30

40

【1050】

上下移動用モーター 174 が 400 ステップ動作して（3000ms が経過して）演出用可動役物 170 が最下点位置から原点位置まで移動すると、駆動シナリオ用カウンタの値「5」に 1 が加算されて「6」となる。

【1051】

そして、駆動シナリオ 93c2 の駆動シナリオ用カウンタの値「6」に対応して、当該駆動シナリオの終了を示す「終了（END）」の情報が格納されている。この「END」データが読み出されることにより、当該駆動シナリオ 93c2 に規定された全ての動作が

50

完了したと判別される。

【 1 0 5 2 】

このように、駆動シナリオ 9 3 c 2 には、演出用可動役物 1 7 0 が原点位置から最下点位置まで高速で (2 0 0 m s で) 移動し、最下点位置において花びら部 1 7 2 が拡大し、5 秒間かけて花びら部 1 7 2 が 5 回転した後、花びら部 1 7 2 が縮小し、3 秒間かけて演出用可動役物 1 7 0 が最下点位置から原点位置に移動する動作 (一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作) が規定されている。なお、この駆動シナリオ 9 3 c 2 には、各動作間に上述した終了条件判定処理は設定されていない。この理由は、一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作については、一度実行が開始されると途中で終了させることがないからである。

10

【 1 0 5 3 】

次に、図 6 8 (C) に示す駆動シナリオ 9 3 c 3 の詳細について説明する。上述したように、駆動シナリオ 9 3 c 3 は、上述した待機動作を演出用可動役物 1 7 0 に実行させるための情報が規定されたプログラムである。そして、演出用可動役物 1 7 0 に待機動作を実行させる制御は、上述した一連の上下移動動作を終了した後に実行され得る第 2 制御の一例である。

【 1 0 5 4 】

図 6 8 (C) に示す駆動シナリオ 9 3 c 3 では、駆動シナリオ用カウンタの値「 1 」に対応して、演出用可動役物 1 7 0 を 5 秒間そのまま待機させるための情報が格納されている。具体的には、5 0 0 0 m s の待機処理を実行することが規定されている。したがって、この待機処理が実行されると、演出用可動役物 1 7 0 は 5 秒間そのままの位置で待機することになる。

20

【 1 0 5 5 】

5 0 0 0 m s の待機処理の実行が完了すると、駆動シナリオ用カウンタの値「 1 」に 1 が加算されて「 2 」となる。

【 1 0 5 6 】

そして、駆動シナリオ 9 3 c 3 の駆動シナリオ用カウンタの値「 2 」に対応して、当該駆動シナリオの終了を示す「終了 (E N D)」の情報が格納されている。この「 E N D 」データが読み出されることにより、当該駆動シナリオ 9 3 c 3 に規定された全ての動作が完了したと判別される。

30

【 1 0 5 7 】

このように、駆動シナリオ 9 3 c 3 には、演出用可動役物 1 7 0 が 5 秒間、そのままの位置で待機する待機動作が規定されている。

【 1 0 5 8 】

次に、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機 1 0 の利点について具体的に説明する。

【 1 0 5 9 】

従来、遊技の演出を盛り上げるために、液晶表示装置において表示演出を実行するとともに、当該表示演出の実行中に動作する各種の可動役物を備えるパチンコ機が知られている。近年では、各種の可動役物の装飾を豪華なものとしたり、各種の可動役物に多様な動作を実行させることによって遊技の演出の多様化や興趣の向上が図られている。

40

【 1 0 6 0 】

しかしながら、各種の可動役物に実行させる動作が多種多様なものになると、当該多種多様な動作を各種の可動役物に実行させるための駆動プログラムが膨大なものとなり、R O M の使用容量が増大してしまうといった課題が生じた。

【 1 0 6 1 】

そこで、各種の可動役物の一連の動作が規定されたプログラムである駆動シナリオを R O M に記憶させ、当該一連の動作を実行する際に、当該駆動シナリオを R O M から読み出して R A M に格納し、当該 R A M に格納された駆動シナリオに基づいて各種の可動役物に一連の動作を実行させるパチンコ機が開発された。このような駆動シナリオを搭載したパ

50

チンコ機によれば、一連の動作が規定された駆動シナリオを複数の演出において利用したり（使い回したり）、一の演出の実行中に同一の駆動シナリオを複数回利用する構成を採用することによって、ROMに記憶すべきプログラムを少なくし、ROMの使用容量を低減することが可能となった。

【1062】

また、一連の動作が規定された駆動シナリオをROMから読み出して一度RAMに格納し、当該RAMに格納された駆動シナリオを実行することによって一連の動作を各種の可動役物に実行させるといった構成や、一度RAMに格納した駆動シナリオを繰り返し実行することによって各種の可動役物に当該一連の動作を繰り返し実行させる構成を採用することによって、従来のように各種の可動役物に一の単一の動作を実行させる毎に当該一の単一の動作が規定された駆動プログラムを毎回ROMから読み出してRAMに格納するといった膨大な数の処理を実行する必要がなくなり、この結果、ROMからのデータの読み出し回数を大幅に低減することが可能となり、パチンコ機の処理負荷の低減が図られた。

10

【1063】

しかしながら、従来の駆動シナリオでは、一度RAMに駆動シナリオが格納され、当該駆動シナリオに基づいて各種の可動役物の制御が開始された場合には、当該駆動シナリオに規定された一連の動作の全てが終了するまで、当該駆動シナリオに基づいた制御を終了させることができなかった。このため、従来の駆動シナリオは、一連の動作を各種の可動役物に最後まで実行させることを前提とした演出に利用されていた。このような演出としては、例えば、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するか否かの期待感を遊技者に抱かせる発展演出が挙げられる。

20

【1064】

発展演出では、例えば、ノーマルリーチが実行されている所定期間、一連の動作（例えば上下に複数回移動する動作）を各種の可動役物に繰り返し実行させ、当該所定期間の経過時に当該一連の動作を終了させ、スーパーリーチに発展する場合には、当該スーパーリーチに対応する動作を各種の可動役物に実行させ、一方、スーパーリーチに発展しない場合には、スーパーリーチに発展しない場合に対応した動作を各種の可動役物に実行させる。この構成の場合、駆動シナリオは、一連の動作が当該所定期間の経過時に終了するように設定され、また、当該終了時の各種の可動役物の位置や状態も予め設定されている。このため、一連の動作の終了後に、スーパーリーチに対応する動作も、スーパーリーチに発展しない場合に対応した動作も、各種の可動役物にスムーズに実行させることが可能となる。

30

【1065】

このように、従来の駆動シナリオを、一連の動作を各種の可動役物に最後まで実行させることを前提とした演出に利用する場合には問題は生じないが、例えば、従来の駆動シナリオを、一連の動作を終了させるタイミングが不定となる演出（例えばボタン演出）に利用する場合には、次の課題が生じ得る。

【1066】

例えば、一連の動作を終了させるタイミングが不定となるボタン演出としては、演出操作ボタンが押下されたタイミングで当該変動に係る抽選結果を告知するボタン告知演出が挙げられる。ボタン告知演出では、例えば、図柄の変動中に一連の動作（例えば上下に複数回移動する動作）を各種の可動役物に繰り返し実行させ、当該一連の動作の実行中に、ボタン受付有効期間を開始し、当該ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合には、当該演出操作ボタンが押されたタイミングで当該一連の動作を終了させ、当該変動に係る抽選結果が大当たり当選である場合には、当該大当たり当選に対応した動作（例えば落下して回転する動作）を各種の可動役物に実行させ、一方、当該変動に係る抽選結果がはずれである場合には、当該はずれに対応した動作（例えばその場で待機する動作）を各種の可動役物に実行させる。

40

【1067】

しかしながら、従来の駆動シナリオを上記したボタン告知演出に利用する場合には、ボ

50

タン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合であっても、駆動シナリオに規定された一連の動作の全てが終了するまで、当該駆動シナリオに基づいた制御を終了させることができないため、演出操作ボタンが押下されてから、一連の動作の全てが終了して抽選結果に対応した動作が開始されるまでにタイムラグが生じてしまい、この結果、遊技者に違和感や不快感を与えてしまうとともに、ボタン演出の爽快感を損ねてしまうといった課題が生じ得る。

【 1 0 6 8 】

さらに、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合には、演出操作ボタンが押下されたタイミングから遅延することなく即座に、液晶表示装置には当該変動に係る抽選結果に対応した画像が表示され、スピーカーからは当該画像に対応した音声が遅延することなく出力されることになる。したがって、各種の可動役物の動作のタイムラグが目立ってしまい、遊技者により一層の違和感や不快感を与えてしまうといった課題が生じ得る。

10

【 1 0 6 9 】

以上の課題に対して本実施形態のパチンコ機 1 0 が採用した構成について以下に具体的に説明する。

【 1 0 7 0 】

本実施形態によれば、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に内部抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、内部抽選の抽選結果に応じて表示部で実行する一の所定演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する表示制御処理を実行可能であり、遊技領域に設けられ、表示部における所定演出の表示中に動作する可動役物の一の動作パターンを複数のの中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。

20

【 1 0 7 1 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技領域 P A に設けられた第 1 特図始動口 3 3 又は第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球した場合に特図抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、特図抽選の抽選結果に応じて図柄表示装置 4 1 で実行する役物連動演出を構成する表示演出を複数の表示演出パターンの中から決定して実行する表示制御処理を実行可能である。そして、遊技領域 P A に設けられ、図柄表示装置 4 1 における役物連動演出を構成する表示演出の表示中に動作する演出用可動役物 1 7 0 の一の役物動作パターンを複数のの中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。

30

【 1 0 7 2 】

そして、本実施形態によれば、所定の開始条件の成立に基づいて、複数のの中から決定された一の動作パターンに対応して設定された設定情報に基づいて可動役物に一連の動作を行なわせることが可能である。したがって、本実施形態によれば、一連の動作が規定された設定情報を、一度、所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納すれば、当該一連の動作が実行されるので、可動役物に一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができるので、遊技機の処理負荷を低減することができる。

【 1 0 7 3 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、役物連動演出の一種である役物連動バトル演出の開始条件の成立に基づいて、複数のの中から決定された一の役物動作パターンに対応して設定された駆動シナリオ 9 3 c 1 に基づいて演出用可動役物 1 7 0 に一連の上下移動動作を行なわせることが可能である。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作が規定された駆動シナリオ 9 3 c 1 を、一度、音光側 R O M 9 3 から読み出して実行用の領域である音光側 R A M 9 4 の駆動シナリオ格納エリア 9 4 d に格納すれば、当該一連の上下移動動作が実行されるので、演出用可動役物 1 7 0 に一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができるので、遊技機の処理負荷を低減することができる。

40

【 1 0 7 4 】

50

さらに、本実施形態によれば、可動役物は、一連の動作において非駆動時初期位置側である駆動時最戻り位置と、最も駆動された位置である駆動時最大変位位置との間で駆動制御され、一連の動作は、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させる戻り動作を複数回実行するように構成されており、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する終了処理を実行可能である。したがって、本実施形態によれば、当該一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物が駆動時最戻り位置に位置した状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

10

【1075】

ここで、仮に、本実施形態とは異なり、一連の動作の動作終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、可動役物が駆動時最戻り位置と駆動時最大変位位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける可動役物の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

20

【1076】

これに対して、本実施形態によれば、上述したように、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。この結果、一連の動作の終了時には、可動役物は駆動時最戻り位置に位置することになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【1077】

このように、本実施形態によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

30

【1078】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物170は、一連の上下移動動作において非駆動時初期位置であり駆動時最戻り位置でもある原点位置と、最も駆動された位置である最下点位置との間で駆動制御され、一連の上下移動動作は、演出用可動役物170を原点位置に位置させる上昇動作を複数回実行するように構成されており、上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物170を停止させて一連の上下移動動作を終了する終了処理を実行可能である。したがって、本実施形態によれば、当該一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物170が原点位置に位置した状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物170が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

40

【1079】

ここで、仮に、本実施形態とは異なり、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、上下移動動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の上下移動動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、演出用

50

可動役物 170 が原点位置と最下点位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の上下移動動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける演出用可動役物 170 の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物 170 が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【1080】

これに対して、本実施形態によれば、上述したように、上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物 170 を停止させて一連の上下移動動作を終了する。この結果、一連の上下移動動作の終了時には、演出用可動役物 170 は原点位置に位置することになる。したがって、一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物 170 が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

10

【1081】

このように、本実施形態によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物 170 を原点位置に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物 170 が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【1082】

20

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を実行する期間として、短動作期間と、短動作期間よりも長い長動作期間と、を備える。すなわち、一連の動作が短動作期間の長さで終了する場合と、長動作期間の長さで終了する場合とがあり、換言すれば、本実施形態によれば、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在するので、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【1083】

ここで、仮に、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成を採用した場合、例えば、一連の動作を終了させるタイミングが当該一連の動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の動作の実行中に動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまうといったこともない。

30

【1084】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在する、すなわち、当該タイミングが不定であるので、上述したように、一連の動作の開始から所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の動作を終了させるタイミングが不定であるので、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまう、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

40

【1085】

そこで、本実施形態によれば、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させる戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連

50

の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【 1 0 8 6 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を実行する期間は、演出操作ボタン 2 4 が押下された場合には短動作期間となり、演出操作ボタン 2 4 が押下されなかった場合には短動作期間よりも長い長動作期間となる。すなわち、一連の上下移動動作が演出操作ボタン 2 4 が押下された場合の短動作期間の長さで終了する場合と、演出操作ボタン 2 4 が押下されなかった場合の長動作期間の長さで終了する場合とがあり、換言すれば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在するので、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

10

【 1 0 8 7 】

ここで、仮に、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成を採用した場合、例えば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが当該一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の上下移動動作の実行中に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の上下移動動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に演出用可動役物 1 7 0 が所定の位置に存在するように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物 1 7 0 の位置が不定となってしまうといったこともない。

20

【 1 0 8 8 】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在する、すなわち、当該タイミングが不定であるので、上述したように、一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に演出用可動役物 1 7 0 が所定の位置に存在するように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが不定であるので、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物 1 7 0 の位置が不定となってしまう、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物 1 7 0 が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

30

【 1 0 8 9 】

そこで、実施形態によれば、演出用可動役物 1 7 0 を原点位置に位置させる上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物 1 7 0 を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物 1 7 0 を原点位置に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物 1 7 0 が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

40

【 1 0 9 0 】

さらに、本実施形態によれば、可動役物が駆動時最大変位位置側に制御されている期間として、短制御期間と、短制御期間よりも長い長制御期間と、を備えるので、可動役物が駆動時最戻り位置に戻るまでに短制御期間を要する場合と、当該短制御期間よりも長い長制御期間を要する場合とがある。本実施形態によれば、可動役物が駆動時最大変位位置側に制御されている期間として、短制御期間よりも長い長制御期間を要した場合であっても、その後必ず当該一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定するので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることが可能となる。

【 1 0 9 1 】

50

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物 170 が最下点位置側に制御されている期間（演出用可動役物 170 が原点位置を離れてから原点位置に戻るまでの制御期間）として、原点位置と A 位置との間を往復させる短制御期間と、当該短制御期間よりも長い制御期間であって原点位置と B 位置との間を往復させる長制御期間と、を備えるので、演出用可動役物 170 が原点位置に戻るまでに短制御期間を要する場合と、短制御期間よりも長い長制御期間を要する場合とがある。本実施形態によれば、演出用可動役物 170 が最下点位置側に制御されている期間として、短制御期間よりも長い長制御期間を要した場合であっても、その後に必ず当該一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定するので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることが可能となる。

10

【1092】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御として、第 1 制御と、第 1 制御とは異なる第 2 制御と、を実行可能であり、一連の動作を終了した後に実行される制御が第 1 制御と第 2 制御とのいずれの場合であっても、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で実行される。そして、本実施形態では、可動役物は、動作終了条件が成立したことによって一連の動作を終了した場合には、当該一連の動作を終了した時点において、駆動時最戻り位置に位置している。したがって、一連の動作を終了した後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置しておらずに第 1 制御または第 2 制御といった次の制御を実行することができないといった不具合の発生を回避することが可能となる。

【1093】

20

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御として、演出用可動役物 170 に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御と、演出用可動役物 170 に待機動作を実行させる制御と、を実行可能であり、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御が演出用可動役物 170 に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御と演出用可動役物 170 に待機動作を実行させる制御とのいずれの場合であっても、演出用可動役物 170 を原点位置に位置させた状態で実行される。そして、本実施形態では、演出用可動役物 170 は、上下移動動作終了条件が成立したことによって一連の上下移動動作を終了した場合には、当該一連の上下移動動作を終了した時点において、原点位置に位置している。したがって、一連の上下移動動作を終了した後に、演出用可動役物 170 が原点位置に位置しておらずに演出

30

【1094】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングは、遊技者の遊技用操作に基づいて変化し得るので、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【1095】

ここで、仮に、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成を採用した場合、例えば、一連の動作を終了させるタイミングが当該一連の動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の動作の実行中に動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまうといったこともない。

40

【1096】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが遊技者の遊技用操作に基づいて変化し得るので、上述したように、一連の動作の開始から所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定

50

情報の内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが遊技者の遊技用操作に基づいて変化し得るので、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまう、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【 1 0 9 7 】

そこで、本実施形態によれば、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させる戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

10

【 1 0 9 8 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングは、遊技者の演出操作ボタン 2 4 の押下操作に基づいて変化し得るので、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

20

【 1 0 9 9 】

ここで、仮に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成を採用した場合、例えば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが当該一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の上下移動動作の実行中に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の上下移動動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に演出用可動役物 1 7 0 が所定の位置に存在するように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物 1 7 0 の位置が不定となってしまうといったこともない。

30

【 1 1 0 0 】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが遊技者の演出操作ボタン 2 4 の押下操作に基づいて変化し得るので、上述したように、一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に演出用可動役物 1 7 0 が所定の位置に存在するように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが遊技者の演出操作ボタン 2 4 の押下操作に基づいて変化し得るので、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物 1 7 0 の位置が不定となってしまう、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物 1 7 0 が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

40

【 1 1 0 1 】

そこで、本実施形態によれば、演出用可動役物 1 7 0 を原点位置に位置させる上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物 1 7 0 を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物 1 7 0 を原点位置に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物 1 7 0 が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行

50

することが可能となる。

【 1 1 0 2 】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、可動役物とは異なる制御対象が含まれるので、一連の動作を終了した後に可動役物に対して実行される制御と、当該異なる制御対象によって実行される制御とのタイムラグを低減することが可能となる。

【 1 1 0 3 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、演出用可動役物 1 7 0 とは異なる制御対象として図柄表示装置 4 1 が含まれるので、一連の上下移動動作を終了した後に演出用可動役物 1 7 0 に対して 10
実行される制御（一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作または待機動作）と、図柄表示装置 4 1 によって実行される制御（「勝利！」といった文字列を表示させる制御または「敗北…」といった文字列を表示させる制御）とのタイムラグを低減することが可能となる。

【 1 1 0 4 】

さらに、本実施形態によれば、可動制御処理は、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を、一連の動作の動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、 20
制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【 1 1 0 5 】

仮に、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合に動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、可動役物が駆動時最大変位位置側に駆動している状態で動作終了条件が成立したと判定したとしても、可動役物が駆動時最大変位位置側に位置している状態では、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を可動役物が駆動時最戻り位置に戻るまで待つことになる。したがって、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合に動作終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を、可動役物が駆動 30
時最大変位位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、可動役物の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

【 1 1 0 6 】

これに対して、本実施形態によれば、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を、一連の動作の動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本実施形態によれば、可動役物の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。 40

【 1 1 0 7 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物 1 7 0 を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合には、上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、演出用可動役物 1 7 0 が原点位置に位置することを前提とした次の制御を、上下移動動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【 1 1 0 8 】

仮に、演出用可動役物 1 7 0 を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、演出用可動役物 1 7 0 が最下点位置側に駆動している状態で上下移動動作終了条件が成立したと判定したとしても 50

、演出用可動役物 170 が最下点位置側に位置している状態では、演出用可動役物 170 が原点位置に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を演出用可動役物 170 が原点位置に戻るまで待つことになる。したがって、演出用可動役物 170 を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、演出用可動役物 170 が原点位置に位置することを前提とした次の制御を、演出用可動役物 170 が最下点位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、演出用可動役物 170 の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

【1109】

10

これに対して、本実施形態によれば、演出用可動役物 170 を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、演出用可動役物 170 が原点位置に位置することを前提とした次の制御を、上下移動動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本実施形態によれば、演出用可動役物 170 の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。

【1110】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作において可動役物を非駆動時初期位置側に戻した位置は、非駆動時初期位置と同じ位置であるので、可動役物は、一連の動作において、非駆動時初期位置側に戻る場合には、非駆動時初期位置に戻るようになる。そして、一連の動作において可動役物が非駆動時初期位置に戻る毎に、当該一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、非駆動時初期位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の動作の終了後に実行する次の制御の内容を、可動役物が非駆動時初期位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、可動役物が非駆動時初期位置以外に位置することを前提とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。

20

【1111】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作において演出用可動役物 170 を非駆動時初期位置である原点位置側に戻した位置は、非駆動時初期位置である原点位置と同じ位置であるので、演出用可動役物 170 は、一連の上下移動動作において、原点位置側に戻る場合には、原点位置に戻るようになる。そして、一連の上下移動動作において演出用可動役物 170 が原点位置に戻る毎に、当該一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物 170 を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作の終了後に実行する次の制御の内容を、演出用可動役物 170 が非駆動時初期位置である原点位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、演出用可動役物 170 が非駆動時初期位置である原点位置以外に位置することを前提とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。

30

40

【1112】

さらに、本実施形態によれば、可動役物は、透明または半透明の部材を含んで構成されているので、遊技者は、可動役物の裏側に位置する表示部に表示される画像を可動役物を通して視認することが可能となる。この効果の詳細について説明する。表示部は、動作終了条件が成立したことに対応する画像を、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成

50

立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、表示部に表示される画像と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることによって、可動役物の動作と連携した画像であって、当該可動役物を通して遊技者に視認させる画像を表示部に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【 1 1 1 3 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物 170 は、透明または半透明の部材を含んで構成されているので、遊技者は、演出用可動役物 170 の裏側に位置する図柄表示装置 41 に表示される画像を演出用可動役物 170 を通して視認することが可能となる。この効果の詳細について説明する。図柄表示装置 41 は、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する画像を、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物 170 の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるのと同時に、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、図柄表示装置 41 に表示される画像と演出用可動役物 170 の動作とのタイムラグを短くすることによって、演出用可動役物 170 の動作と連携した画像であって、当該演出用可動役物 170 を通して遊技者に視認させる画像を図柄表示装置 41 に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

10

20

【 1 1 1 4 】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、画像を表示可能な表示部が含まれる。この構成の効果について説明する。表示部は、動作終了条件が成立したことに対応する画像を、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるのと同時に、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、表示部に表示される画像と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動役物の動作と連携した画像を表示部に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

30

【 1 1 1 5 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、画像を表示可能な図柄表示装置 41 が含まれる。この構成の効果について説明する。図柄表示装置 41 は、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する画像を、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物 170 の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるのと同時に、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、図柄表示装置 41 に表示される画像と演出用可動役物 170 の動作とのタイムラグを短くすることができるので、演出用可動役物 170 の動作と連携した画像を図柄表示装置 41 に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

40

【 1 1 1 6 】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、音を出力可能な音声出力部が含まれる。この構成の効果について説明する。音声出力

50

部は、動作終了条件が成立したことに対応する音を、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく出力することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるのと同時に、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、音声出力部によって出力される音と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動役物の動作と連携した音を音声出力部に出力させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【1117】

10

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、音を出力可能なスピーカー46が含まれる。この構成の効果について説明する。スピーカー46は、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する音声を、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく出力することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物170の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるのと同時に、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、スピーカー46によって出力される音声と演出用可動役物170の動作とのタイムラグを短くすることができるので、演出用可動役物170の動作と連携した音声をスピーカー46に出力させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

20

【1118】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、発光可能な発光部が含まれる。この構成の効果について説明する。発光部は、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく、動作終了条件が成立したことに対応する発光パターンで発光することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるのと同時に、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、発光部による発光と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動役物の動作と連携した発光パターンで発光部に発光させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

30

【1119】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、発光可能な各種ランプ47が含まれる。この構成の効果について説明する。各種ランプ47は、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する発光パターンで発光することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物170の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるのと同時に、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、各種ランプ47による発光と演出用可動役物170の動作とのタイムラグを短くすることができるので、演出用可動役物170の動作と連携した発光パターンで各種ランプ47に発光させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

40

【1120】

50

このように、本遊技機によれば、制御プログラムや制御データを有効に活用しつつ、可動役物を適切な制御で終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が所定の状態となっていることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【 1 1 2 1 】

《 2 - 5 》主制御装置において実行される各種処理：

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

【 1 1 2 2 】

上述した遊技を進行させるために、主制御装置 6 0 の主側 M P U 6 2 は、通常処理及びタイマ割り込み処理を実行する。主側 M P U 6 2 は、通常処理及びタイマ割り込み処理の他に、停電信号の入力により起動される N M I 割り込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【 1 1 2 3 】

< 通常処理 >

通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。

【 1 1 2 4 】

図 6 9 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S d 0 1 0 1 では、起動初期設定処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S d 0 1 0 2 に進む。

【 1 1 2 5 】

ステップ S d 0 1 0 2 では、起動コマンドを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。起動コマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S d 0 1 0 3 に進む。

【 1 1 2 6 】

ステップ S d 0 1 0 3 では、タイマ割り込み処理の発生を許可する割り込み許可設定を実行する。その後、無限ループ処理を繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割り込み処理が定期的に（本実施形態では 2 m s 毎に）実行される。

【 1 1 2 7 】

< タイマ割り込み処理 >

次に、タイマ割り込み処理について説明する。タイマ割り込み処理は、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって定期的（本実施形態では 2 m s e c 周期）に実行される。

【 1 1 2 8 】

図 7 0 は、タイマ割り込み処理を示すフローチャートである。ステップ S d 1 1 0 1 では、各種検知センサーの読み込み処理を実行する。具体的には、主制御装置 6 0 に接続されている各種検知センサーの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップ S d 0 1 0 2 に進む。

【 1 1 2 9 】

ステップ S d 1 1 0 2 では、各種カウンタ更新処理を実行する。具体的には、特図当否判定カウンタ C s 1、特図種別判定カウンタ C s 2、特図リーチ判定カウンタ C s 3、特図変動種別カウンタ C s 4、普図当否判定カウンタ C n 1、普図種別判定カウンタ C n 2、乱数初期値カウンタ C i n i の値にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C s 1 ~ C s 4、C n 1、C n 2、C i n i の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S d 1 1 0 3 に進む。

【 1 1 3 0 】

ステップ S d 1 1 0 3 では、各入球口用の入球処理を実行する。各入球口用の入球処理

10

20

30

40

50

の詳細については後述する。ステップ S d 1 1 0 3 を実行した後、ステップ S d 1 1 0 4 に進む。

【 1 1 3 1 】

ステップ S d 1 1 0 4 では、特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理は、第 1 特図始動口 3 3 又は第 2 特図始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて上述した特図抽選を実行し、第 1 特別図柄表示器 3 7 a、第 2 特別図柄表示器 3 7 b 及び特別電動役物 5 7 b を制御する第 1 制御処理である。特図特電制御処理の詳細については後述する。ステップ S d 1 1 0 4 を実行した後、ステップ S d 1 1 0 5 に進む。

【 1 1 3 2 】

ステップ S d 1 1 0 5 では、普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理は、普図始動ゲート 3 5 への遊技球の入球に基づいて上述した普図抽選を実行し、普通図柄表示器 3 8 a 及び普通電動役物 3 4 b を制御する第 2 制御処理である。普図普電制御処理の詳細については後述する。ステップ S d 1 1 0 5 を実行した後、ステップ S d 1 1 0 6 に進む。

【 1 1 3 3 】

ステップ S d 1 1 0 6 では、上述した又は後述する各処理において送信対象として設定された各種コマンドや各種出力データを払出制御装置 7 0 や音声発光制御装置 9 0 等のサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、例えば、賞球コマンドが設定されてる場合には当該コマンドを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、各種の演出に関するコマンドが設定されている場合にはそれらのコマンドを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S d 1 1 0 7 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 1 1 3 4 】

< 各入球口用の入球処理 >

次に、各入球口用の入球処理について説明する。各入球口用の入球処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 1 3 5 】

図 7 1 は、各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S d 1 2 0 1 では、一般入賞口用の入球処理を実行する。一般入賞口用の入球処理では、一般入賞口 3 2 への遊技球の入球を検知した場合に、当該一般入賞口 3 2 に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S d 1 2 0 1 を実行した後、ステップ S d 1 2 0 2 に進む。

【 1 1 3 6 】

ステップ S d 1 2 0 2 では、大入賞口用の入球処理を実行する。大入賞口用の入球処理では、大入賞口 5 7 a への遊技球の入球を検知した場合に、当該大入賞口 5 7 a に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S d 1 2 0 2 を実行した後、ステップ S d 1 2 0 3 に進む。

【 1 1 3 7 】

ステップ S d 1 2 0 3 では、第 1 特図始動口用の入球処理を実行する。第 1 特図始動口用の入球処理では、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第 1 特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S d 1 2 0 3 を実行した後、ステップ S d 1 2 0 4 に進む。

【 1 1 3 8 】

ステップ S d 1 2 0 4 では、第 2 特図始動口用の入球処理を実行する。第 2 特図始動口用の入球処理では、第 2 特図始動口 3 4 への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第 2 特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S d 1 2 0 4 を実行した後、ステップ S d 1 2 0 5 に進む。

【 1 1 3 9 】

ステップ S d 1 2 0 5 では、普図始動ゲート用の入球処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理では、普図始動ゲート 3 5 への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S d 1 2

0 5 実行した後、本各入球口用の入球処理を終了する。

【 1 1 4 0 】

< 第 1 特図始動口用の入球処理 >

次に、第 1 特図始動口用の入球処理について説明する。第 1 特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 1 4 1 】

図 7 2 は、第 1 特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S d 1 3 0 1 では第 1 特図始動口 3 3 に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S d 1 3 0 1 において、第 1 特図始動口 3 3 に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップ S d 1 3 0 1 : Y E S ）、ステップ S d 1 3 0 2 に進み、第 1 特図始動口 3 3 に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S d 1 3 0 3 に進む。一方、ステップ S d 1 3 0 1 において、第 1 特図始動口 3 3 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップ S d 1 3 0 1 : N O ）、本第 1 特図始動口用の入球処理を終了する。

10

【 1 1 4 2 】

ステップ S d 1 3 0 3 では、第 1 特図保留個数 N s 1 が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第 1 特図保留個数 N s 1 は、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第 1 特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第 1 特図保留個数 N s 1 の上限値（最大値）は 4 である。

20

【 1 1 4 3 】

ステップ S d 1 3 0 3 において、第 1 特図保留個数 N s 1 が上限値未満であると判定した場合には（ステップ S d 1 3 0 3 : Y E S ）、ステップ S d 1 3 0 4 に進み、第 1 特図保留個数 N s 1 に 1 を加算する。その後、ステップ S d 1 3 0 5 に進む。

【 1 1 4 4 】

ステップ S d 1 3 0 5 では、特図当否判定カウンタ C s 1、特図種別判定カウンタ C s 2、特図リーチ判定カウンタ C s 3 及び特図変動種別カウンタ C s 4 の各値を R A M 6 4 の特図保留エリア 6 4 b の第 1 特図保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S d 1 3 0 3 において 1 を加算した第 1 特図保留個数 N s 1 に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップ S d 1 3 0 6 に進む。

30

【 1 1 4 5 】

ステップ S d 1 3 0 6 では、第 1 特図先判定処理を実行する。第 1 特図先判定処理は、ステップ S d 1 3 0 5 において取得された特図当否判定カウンタ C s 1、特図種別判定カウンタ C s 2、特図リーチ判定カウンタ C s 3 及び特図変動種別カウンタ C s 4 の各値（第 1 特図保留情報）に基づいて、第 1 特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第 1 特図保留情報が第 1 特別図柄の変動を伴う第 1 特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップ S d 1 3 0 6 を実行した後、ステップ S d 1 3 0 7 に進む。

【 1 1 4 6 】

ステップ S d 1 3 0 7 では、第 1 特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第 1 特図先判定処理の各判定結果を第 1 特図保留コマンドとして設定する。第 1 特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された第 1 特図保留情報に対する第 1 特図先判定処理の判定結果を、当該第 1 特図保留情報が第 1 特別図柄の変動を伴う第 1 特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置 9 0 は、第 1 特図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置 4 1 の第 1 特図保留表示領域 D s 1 における表示を第 1 特図保留個数 N s 1 の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 特図保留表示領域 D s 1 における表示を第 1 特図保留個数 N s 1 の増加に対応させて変更する。ステップ S d 1 3 0 7 を実行した後、第 1 特図始動口用の入球処理を終了する。

40

50

【 1 1 4 7 】

一方、ステップ S d 1 3 0 3 において、第 1 特図保留個数 N s 1 が上限値未満ではないと判定した場合（ステップ S d 1 3 0 3 : N O）、すなわち、第 1 特図保留個数 N s 1 が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタ C s 1、特図種別判定カウンタ C s 2、特図リーチ判定カウンタ C s 3 及び特図変動種別カウンタ C s 4 の各値を特図保留エリア 6 4 b に記憶することなく、本第 1 特図始動口用の入球処理を終了する。

【 1 1 4 8 】

< 第 2 特図始動口用の入球処理 >

次に、第 2 特図始動口用の入球処理について説明する。第 2 特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 1 4 9 】

図 7 3 は、第 2 特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S d 1 4 0 1 では第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S d 1 4 0 1 において、第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップ S d 1 4 0 1 : Y E S）、ステップ S d 1 4 0 2 に進み、第 2 特図始動口 3 4 に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S d 1 4 0 3 に進む。一方、ステップ S d 1 4 0 1 において、第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップ S d 1 4 0 1 : N O）、本第 2 特図始動口用の入球処理を終了する。

【 1 1 5 0 】

ステップ S d 1 4 0 3 では、第 2 特図保留個数 N s 2 が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第 2 特図保留個数 N s 2 は、第 2 特図始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第 2 特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第 2 特図保留個数 N s 2 の上限値（最大値）は 4 である。

【 1 1 5 1 】

ステップ S d 1 4 0 3 において、第 2 特図保留個数 N s 2 が上限値未満であると判定した場合には（ステップ S d 1 4 0 3 : Y E S）、ステップ S d 1 4 0 4 に進み、第 2 特図保留個数 N s 2 に 1 を加算する。その後、ステップ S d 1 4 0 5 に進む。

【 1 1 5 2 】

ステップ S d 1 4 0 5 では、特図当否判定カウンタ C s 1、特図種別判定カウンタ C s 2、特図リーチ判定カウンタ C s 3 及び特図変動種別カウンタ C s 4 の各値を R A M 6 4 の特図保留エリア 6 4 b の第 2 特図保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S d 1 4 0 3 において 1 を加算した第 2 特図保留個数 N s 2 に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップ S d 1 4 0 6 に進む。

【 1 1 5 3 】

ステップ S d 1 4 0 6 では、第 2 特図先判定処理を実行する。第 2 特図先判定処理は、ステップ S d 1 4 0 5 において取得された特図当否判定カウンタ C s 1、特図種別判定カウンタ C s 2、特図リーチ判定カウンタ C s 3 及び特図変動種別カウンタ C s 4 の各値（第 2 特図保留情報）に基づいて、第 2 特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第 2 特図保留情報が第 2 特別図柄の変動を伴う第 2 特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップ S d 1 4 0 6 を実行した後、ステップ S d 1 4 0 7 に進む。

【 1 1 5 4 】

ステップ S d 1 4 0 7 では、第 2 特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第 2 特図先判定処理の各判定結果を第 2 特図保留コマンドとして設定する。第 2 特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第 2 特図始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された第 2 特図保留情報に対する第 2 特図先判定処理の判定結果を、当該第 2 特図保留情報が第 2 特別図柄の変動を伴う第 2 特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置 9 0 は、第 2 特図保留コマンドを受信すると、図

柄表示装置 4 1 の第 2 特図保留表示領域 D s 2 における表示を第 2 特図保留個数 N s 2 の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 特図保留表示領域 D s 2 における表示を第 2 特図保留個数 N s 2 の増加に対応させて変更する。ステップ S d 1 4 0 7 を実行した後、第 2 特図始動口 3 4 用の入球処理を終了する。

【 1 1 5 5 】

一方、ステップ S d 1 4 0 3 において、第 2 特図保留個数 N s 2 が上限値未満ではないと判定した場合（ステップ S d 1 4 0 3 : N O ）、すなわち、第 2 特図保留個数 N s 2 が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタ C s 1、特図種別判定カウンタ C s 2、特図リーチ判定カウンタ C s 3 及び特図変動種別カウンタ C s 4 の各値を特図保留エリア 6 4 b に記憶することなく、本第 2 特図始動口用の入球処理を終了する。

10

【 1 1 5 6 】

< 普図始動ゲート用の入球処理 >

次に、普図始動ゲート用の入球処理について説明する。普図始動ゲート用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 1 5 7 】

図 7 4 は、普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S d 1 5 0 1 では普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S d 1 5 0 1 において、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップ S d 1 5 0 1 : Y E S ）、ステップ S d 1 5 0 2 に進む。一方、ステップ S d 1 5 0 1 において、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップ S d 1 5 0 1 : N O ）、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

20

【 1 1 5 8 】

ステップ S d 1 5 0 2 では、普図保留個数 N n 1 が上限値未満であるか否かを判定する。なお、普図保留個数 N n 1 は、普図始動ゲート 3 5 への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）普図抽選の数を示す値である。本実施形態では、普図保留個数 N n 1 の上限値（最大値）は 4 である。

【 1 1 5 9 】

ステップ S d 1 5 0 2 において、普図保留個数 N n 1 が上限値未満であると判定した場合には（ステップ S d 1 5 0 2 : Y E S ）、ステップ S d 1 5 0 3 に進み、普図保留個数 N n 1 に 1 を加算する。その後、ステップ S d 1 5 0 4 に進む。

30

【 1 1 6 0 】

ステップ S d 1 5 0 4 では、普図当否判定カウンタ C n 1 及び普図種別判定カウンタ C n 2 の各値を R A M 6 4 の普図保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S d 1 5 0 3 において 1 を加算した普図保留個数 N n 1 に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップ S d 1 5 0 5 に進む。

【 1 1 6 1 】

ステップ S d 1 5 0 5 では、普図保留コマンドを設定する。普図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、普図始動ゲート 3 5 への遊技球の入球に基づいて普図抽選が保留されたことを認識させるためのコマンドである。ステップ S d 1 5 0 5 を実行した後、普図始動ゲート 3 5 用の入球処理を終了する。

40

【 1 1 6 2 】

一方、ステップ S d 1 5 0 2 において、普図保留個数 N n 1 が上限値未満ではないと判定した場合（ステップ S d 1 5 0 2 : N O ）、すなわち、普図保留個数 N n 1 が上限値であると判定した場合には、普図当否判定カウンタ C n 1 及び普図種別判定カウンタ C n 2 の各値を普図保留エリア 6 4 d に記憶することなく、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【 1 1 6 3 】

< 特図特電制御処理 >

50

次に、特図特電制御処理について説明する。特図特電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【 1 1 6 4 】

図 7 5 は、特図特電制御処理を示すフローチャートである。ステップ S d 2 1 0 1 では、第 1 特別図柄表示器 3 7 a における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄表示器 3 7 b における第 2 特別図柄の変動を開始させるための処理である特別図柄変動開始処理を実行する。特別図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップ S d 2 1 0 1 を実行した後、ステップ S d 2 1 0 2 に進む。

【 1 1 6 5 】

ステップ S d 2 1 0 2 では、第 1 特別図柄表示器 3 7 a における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄表示器 3 7 b における第 2 特別図柄の変動を停止させるための処理である特別図柄変動停止処理を実行する。特別図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップ S d 2 1 0 2 を実行した後、ステップ S d 2 1 0 3 に進む。

【 1 1 6 6 】

ステップ S d 2 1 0 3 では、特別図柄の変動を停止させた後の処理である特別図柄変動停止後処理を実行する。特別図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップ S d 2 1 0 3 を実行した後、ステップ S d 2 1 0 4 に進む。

【 1 1 6 7 】

ステップ S d 2 1 0 4 では、特電開閉実行モード開始処理を実行する。特電開閉実行モード開始処理は、特電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、特電開閉実行モードを開始させる処理である。特電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップ S d 2 1 0 4 を実行した後、ステップ S d 2 1 0 5 に進む。

【 1 1 6 8 】

ステップ S d 2 1 0 5 では、特電オープニング期間中処理を実行する。特電オープニング期間中処理は、特電オープニング期間中に実行する処理である。特電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップ S d 2 1 0 5 を実行した後、ステップ S d 2 1 0 6 に進む。

【 1 1 6 9 】

ステップ S d 2 1 0 6 では、特電開閉期間中処理を実行する。特電開閉期間中処理は、特電開閉期間中に実行する処理である。特電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップ S d 2 1 0 6 を実行した後、ステップ S d 2 1 0 7 に進む。

【 1 1 7 0 】

ステップ S d 2 1 0 7 では、特電エンディング期間中処理を実行する。特電エンディング期間中処理は、特電エンディング期間中に実行する処理である。特電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップ S d 2 1 0 7 を実行した後、本特図特電制御処理を終了する。

【 1 1 7 1 】

< 特別図柄変動開始処理 >

次に、特別図柄変動開始処理について説明する。特別図柄変動開始処理は、上述した特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【 1 1 7 2 】

図 7 6 は、特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S d 2 2 0 1 では、主側 RAM 64 に記憶されている特図特電制御値が「 0 1 」であるか否かを判定する。特図特電制御値は、特別図柄及び特別電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、特図特電制御値が「 0 1 」であることは、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のいずれもが変動していない状態であり、かつ、特電開閉実行モードも実行されていない状態であること示している。換言すれば、特図特電制御値が「 0 1 」であることは、第 1 特図保留個数 N s 1 又は第 2 特図保留個数 N s 2 が 1 以上となっている場合に第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、特図特電制御値は、上述した起動初期設定処理において

10

20

30

40

50

最初に「01」に設定される。

【1173】

ステップS d 2 2 0 1において、特図特電制御値が「01」ではないと判定した場合には(ステップS d 2 2 0 1: NO)、後述するステップS d 2 2 0 2以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、第1特別図柄及び第2特別図柄のいずれかが変動している状態や、特電開閉実行モードの実行中には、特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップS d 2 2 0 1において、特図特電制御値が「01」とであると判定した場合には(ステップS d 2 2 0 1: NO)、ステップS d 2 2 0 2に進む。

【1174】

ステップS d 2 2 0 2では、第2特図保留個数N s 2が「1」以上であるか否かを判定する。ステップS d 2 2 0 2において、第2特図保留個数N s 2が「1」以上であると判定した場合には(ステップS d 2 2 0 2: YES)、ステップS d 2 2 0 3に進み、第2特図保留個数N s 2から1を減算する。その後、ステップS d 2 2 0 4に進む。

【1175】

ステップS d 2 2 0 4では、特図保留エリア64bの第2特図保留エリアR bの各エリアに記憶されている第2特図保留情報をシフトさせる処理である第2特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第2特図保留情報シフト処理では、第2特図保留エリアR bの第1エリアに記憶されている第2特図保留情報を特図判定エリア64cに移動させた後、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった順に各エリア内の第2特図保留情報をシフトさせる。ステップS d 2 2 0 4を実行した後、後述するステップS d 2 2 0 8に進む。

【1176】

ステップS d 2 2 0 2において、第2特図保留個数N s 2が「1」以上ではないと判定した場合には(ステップS d 2 2 0 2: NO)、ステップS d 2 2 0 5に進み、第1特図保留個数N s 1が「1」以上であるか否かを判定する。ステップS d 2 2 0 5において、第1特図保留個数N s 1が「1」以上ではないと判定した場合には(ステップS d 2 2 0 5: NO)、本特別図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップS d 2 2 0 5において、第1特図保留個数N s 1が「1」以上であると判定した場合には(ステップS d 2 2 0 5: YES)、ステップS d 2 2 0 6に進み、第1特図保留個数N s 1から1を減算する。その後、ステップS d 2 2 0 7に進む。

【1177】

ステップS d 2 2 0 7では、特図保留エリア64bの第1特図保留エリアR aの各エリアに記憶されている第1特図保留情報をシフトさせる処理である第1特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第1特図保留情報シフト処理では、第1特図保留エリアR aの第1エリアに記憶されている第1特図保留情報を特図判定エリア64cに移動させた後、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった順に各エリア内の第1特図保留情報をシフトさせる。ステップS d 2 2 0 7を実行した後、ステップS d 2 2 0 8に進む。

【1178】

ステップS d 2 2 0 8では、特図当たり(特図大当たり又は特図小当たり)に当選するか否かを判定する処理である特図当否判定処理を実行する。具体的には、特図当否判定処理では、抽選モード及び保留の種別に基づいて上述した特図当否判定テーブルを選択し、選択した特図当否判定テーブルと、特図判定エリア64cに記憶された特図当否判定カウンタC s 1の値とに基づいて、特図当たりに当選するか否かを判定する。ステップS d 2 2 0 8を実行した後、ステップS d 2 2 0 9に進む。

【1179】

ステップS d 2 2 0 9では、特別図柄の種別(停止図柄の種別)を判定する処理である特図種別判定処理を実行する。具体的には、特図種別判定処理では、特図当否判定の結果と、特図判定エリア64cに記憶された特図種別判定カウンタC s 2の値と、特図種別判

10

20

30

40

50

定テーブルとに基づいて、特別図柄の種別を判定する。ステップ S d 2 2 0 9 を実行した後、ステップ S d 2 2 1 0 に進む。

【 1 1 8 0 】

ステップ S d 2 2 1 0 では、特図種別判定処理において判定した特別図柄の種別に対応した特図種別フラグを ON にする。具体的には、例えば、特図種別判定処理において特別図柄 A であると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄 A フラグを ON にし、特別図柄 B であると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄 B フラグを ON にする。ステップ S d 2 2 1 0 を実行した後、ステップ S d 2 2 1 1 に進む。

【 1 1 8 1 】

ステップ S d 2 2 1 1 では、特図変動パターン決定処理を実行する。特図変動パターン決定処理は、第 1 特別図柄表示器 3 7 a における第 1 特別図柄の変動時間（第 1 特図変動時間）又は第 2 特別図柄表示器 3 7 b における第 2 特別図柄の変動時間（第 2 特図変動時間）を決定する処理である。具体的には、特図変動時間設定処理では、抽選モードと、保留の種別と、特図当否判定の結果と、特図判定エリア 6 4 c に記憶された特図リーチ判定カウンタ C s 3 の値と、特図変動種別カウンタ C s 4 の値と、特図変動時間テーブルとに基づいて特図変動時間を決定する。

【 1 1 8 2 】

ステップ S d 2 2 1 2 では、特図変動パターン決定処理において決定した特図変動時間に対応した値を特図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップ S d 2 2 1 2 を実行した後、ステップ S d 2 2 1 3 に進む。

【 1 1 8 3 】

ステップ S d 2 2 1 3 では、特図変動パターンコマンドを設定する。特図変動パターンコマンドには、今回の特別図柄の変動が第 1 特図始動口 3 3 又は第 2 特図始動口 3 4 のいずれの特図始動口への遊技球の入球に基づくものであるのかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及び設定された特図変動時間の情報が含まれている。ステップ S d 2 2 1 3 を実行した後、ステップ S d 2 2 1 4 に進む。

【 1 1 8 4 】

ステップ S d 2 2 1 4 では、特図種別コマンドを設定する。特図種別コマンドには、特図当否判定の結果（特図大当たりの有無）及び特図種別判定の結果（特別図柄の種別）の情報が含まれる。

【 1 1 8 5 】

ステップ S d 2 2 1 3 及びステップ S d 2 2 1 4 にて設定された設定情報である特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドは、タイマ割込み処理の各種出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドに基づいて演出の内容（演出パターン）を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S d 2 2 1 4 を実行後、ステップ S d 2 2 1 5 に進む。

【 1 1 8 6 】

ステップ S d 2 2 1 5 では、第 1 特別図柄表示器 3 7 a における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄表示器 3 7 b における第 2 特別図柄の変動を開始させる。その後、ステップ S d 2 2 1 6 に進み、特図特電制御値に「 0 2 」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「 0 2 」であることは、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本特別図柄変動開始処理を終了する。

【 1 1 8 7 】

< 特別図柄変動停止処理 >

次に、特別図柄変動停止処理について説明する。特別図柄変動停止処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 1 8 8 】

図 7 7 は、特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップ S d 2 3 0 1 では、特図特電制御値が「 0 2 」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態

10

20

30

40

50

では、特図特電制御値が「02」であることは、第1特別図柄又は第2特別図柄が変動中の状態であることを示している。ステップS d 2 3 0 1において、特図特電制御値が「02」ではないと判定した場合には(ステップS d 2 3 0 1: NO)、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップS d 2 3 0 1において、特図特電制御値が「02」であると判定した場合には(ステップS d 2 3 0 1: YES)、ステップS d 2 3 0 2に進む。

【1189】

ステップS d 2 3 0 2では、上述した特図変動時間設定処理において設定された特図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側RAM 64における特図変動時間タイマカウンタの値が「0」となったか否かを判定し、「0」となっている場合には、特図変動時間が経過したと判定する。ステップS d 2 3 0 2において、特図変動時間が経過していないと判定した場合には(ステップS d 2 3 0 2: NO)、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップS d 2 3 0 2において、特図変動時間が経過したと判定した場合には(ステップS d 2 3 0 2: YES)、ステップS d 2 3 0 3に進む。

10

【1190】

ステップS d 2 3 0 3では、第1特別図柄表示器37a又は第2特別図柄表示器37bにおいて変動中の第1特別図柄又は第2特別図柄を、ONとなっている特図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、第1特別図柄表示器37a又は第2特別図柄表示器37bには、第1特図抽選又は第2特図抽選の結果に対応した表示態様の第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示される。ステップS d 2 3 0 3を実行した後、ステップS d 2 3 0 4に進む。

20

【1191】

ステップS d 2 3 0 4では、特図停止表示時間設定処理を実行する。特図停止表示時間設定処理は、第1特別図柄表示器37aにおける第1特別図柄の停止表示時間(第1特図停止表示時間)及び第2特別図柄表示器37bにおける第2特別図柄の停止表示時間(第2特図停止表示時間)を設定する処理である。具体的には、特図停止表示時間設定処理では、所定の時間(本実施形態では1.0秒)に対応した値を特図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップS d 2 3 0 4を実行した後、ステップS d 2 3 0 5に進み、特図特電制御値に「03」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「03」であることは、第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本特別図柄停止処理を終了する。

30

【1192】

< 特別図柄変動停止後処理 >

次に、特別図柄変動停止後処理について説明する。特別図柄変動停止後処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置60のMPU 62によって実行される。

【1193】

図78は、特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップS d 2 4 0 1では、特図特電制御値が「03」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「03」であることは、第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップS d 2 4 0 1において、特図特電制御値が「03」ではないと判定した場合には(ステップS d 2 4 0 1: NO)、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップS d 2 4 0 1において、特図特電制御値が「03」であると判定した場合には(ステップS d 2 4 0 1: YES)、ステップS d 2 4 0 2に進む。

40

【1194】

ステップS d 2 4 0 2では、上述した特図停止表示時間設定処理において設定された特図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側RAM 64における特図停止表示時間タイマカウンタの値が「0」となったか否かを判定し、「0」となっている場合には、特図停止表示時間が経過したと判定する。ステップS d 2 4 0 2において、特図停止表示時間が経過していないと判定した場合には(ステップS d 2 4 0 2: NO)、

50

本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップ S d 2 4 0 2 において、特図停止表示時間が経過したと判定した場合には（ステップ S d 2 4 0 2 : Y E S ）、ステップ S d 2 4 0 3 に進む。

【 1 1 9 5 】

ステップ S d 2 4 0 3 では、特図当たりに対応する特図種別フラグが O N であるか否かを判定する。すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たり（特図大当たり）であるか否かを判定する。ステップ S d 2 4 0 3 において、特図当たりに対応する特図種別フラグが O N ではないと判定した場合（ステップ S d 2 4 0 3 : N O ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図外れである場合には、ステップ S d 2 4 0 4 に進み、O N となっている特図種別フラグ（この場合は特別図柄 Z フラグ）を O F F にする。その後、ステップ S d 2 4 0 5 に進む。

10

【 1 1 9 6 】

次に説明するステップ S d 2 4 0 5 からステップ S d 2 4 1 0 までの処理は、低確高サポ状態（いわゆる時短状態）において規定回数の特図変動が実行されたか否かを判定し、規定回数の特図変動が実行された場合には高頻度サポートモードフラグを O F F にして低確低サポ状態（いわゆる通常状態）に移行させるための処理である。以下、各ステップの処理を具体的に説明する。

【 1 1 9 7 】

ステップ S d 2 4 0 5 では、高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S d 2 4 0 5 において、高頻度サポートモードフラグが O N ではないと判定した場合には、後述するステップ S d 2 4 1 1 に進む。一方、ステップ S d 2 4 0 5 において、高頻度サポートモードフラグが O N であると判定した場合には（ステップ S d 2 4 0 5 : Y E S ）、ステップ S d 2 4 0 6 に進み、高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S d 2 4 0 6 において、高確率モードフラグが O N であると判定した場合には（ステップ S d 2 4 0 6 : Y E S ）、後述するステップ S d 2 4 1 1 に進む。一方、ステップ S d 2 4 0 6 において、高確率モードフラグが O N ではないと判定した場合には（ステップ S d 2 4 0 6 : N O ）、ステップ S d 2 4 0 7 に進む。すなわち、高頻度サポートモードフラグが O N であり、かつ、高確率モードフラグが O F F である場合には（遊技状態が低確高サポ状態、いわゆる時短状態である場合に）、ステップ S d 2 4 0 7 に進む。

20

30

【 1 1 9 8 】

ステップ S d 2 4 0 7 では、高サポ残回数カウンタ N s p の値から 1 を減算する。その後、ステップ S d 2 4 0 8 に進み、高サポ残回数カウンタ N s p の値が 0 であるか否かを判定する。すなわち、高頻度サポートモードにおいて規定回数の特図変動が実行されたか否かを判定する。ステップ S d 2 4 0 8 において、高サポ残回数カウンタ N s p の値が 0 ではないと判定した場合には（ステップ S d 2 4 0 8 : N O ）、後述するステップ S d 2 4 1 1 に進む。一方、ステップ S d 2 4 0 8 において、高サポ残回数カウンタ N s p の値が 0 であると判定した場合には（ステップ S d 2 4 0 8 : Y E S ）、ステップ S d 2 4 0 9 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S d 2 4 1 0 に進み、遊技状態が、高確率モードフラグが O F F であり高頻度サポートモードフラグも O F F である低確低サポ状態（通常状態）となったことを示す遊技状態コマンドを設定する。その後、ステップ S d 2 4 1 1 に進む。

40

【 1 1 9 9 】

ステップ S d 2 4 1 1 では、特図特電制御値に「 0 1 」を設定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「 0 1 」であることは、第 1 特図保留個数 N s 1 又は第 2 特図保留個数 N s 2 が 1 以上となっている場合に第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。

【 1 2 0 0 】

一方、ステップ S d 2 4 0 3 において、特図当たりに対応する特図種別フラグが O N で

50

あると判定した場合（ステップ S d 2 4 0 3：Y E S）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、ステップ S d 2 4 1 2 に進み、特図特電制御値に「04」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「04」であることは、特電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、特電開閉実行モードが開始されることになる。

【1201】

< 特電開閉実行モード開始処理 >

次に、特電開閉実行モード開始処理について説明する。特電開閉実行モード開始処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 60 の M P U 6 2 によって実行される。

10

【1202】

図 79 は、特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップ S d 3 1 0 1 では、特図特電制御値が「04」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「04」であることは、所定の開始条件である特電開閉実行モードの開始条件が成立した状態を示している。ステップ S d 3 1 0 1 において、特図特電制御値が「04」ではないと判定した場合には（ステップ S d 3 1 0 1：N O）、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップ S d 3 1 0 1 において、特図特電制御値が「04」と判定した場合には（ステップ S d 3 1 0 1：Y E S）、ステップ S d 3 1 0 2 に進む。

20

【1203】

ステップ S d 3 1 0 2 では、特電開閉パターン決定処理を実行する。特電開閉パターン決定処理は、特図種別フラグと上述した特電開閉パターン選択テーブルとに基づいて、特電開閉実行モードにおける一の特電開閉パターンを複数の中から決定するとともに、特電開閉実行モードにおいて参照する特電開閉シナリオの種別を決定する処理である。そして、当該決定した特電開閉パターン（特電開閉シナリオ）に基づいて特別電動役物 57b を制御する可動制御処理が実行される。なお、後述するように、決定した特電開閉パターンに基づく特別電動役物 57b の一連の開閉動作の実行中には、図柄表示装置 41 において、特電開閉期間演出を構成する所定演出である表示演出が実行される。ステップ S d 3 1 0 2 を実行した後、ステップ S d 3 1 0 3 に進む。

30

【1204】

ステップ S d 3 1 0 3 では、決定した特電開閉パターンに対応した特電開閉シナリオを主側 R O M 63 から読み出して主側 R A M 64 に格納する。その後、ステップ S d 3 1 0 4 に進む。

【1205】

ステップ S d 3 1 0 4 では、決定した特電開閉パターンに対応した特電開閉シナリオからラウンド数情報を取得し、取得したラウンド数情報を主側 R A M 64 に設けられた残ラウンド数カウンタ R C にセットする。この残ラウンド数カウンタ R C の値は、ラウンド遊技が 1 回終了する毎に 1 減算される。すなわち、複数の中から決定された一の特電開閉パターンに対応して設定された設定情報である残ラウンド数カウンタ R C に設定された値に基づいて、特別電動役物 57b に一連の開閉動作を行なわせることが可能となる。その後、ステップ S d 3 1 0 5 に進む。

40

【1206】

ステップ S d 3 1 0 5 では、特電オープニング時間設定処理を実行する。特電オープニング時間設定処理は、特別電動役物 57b の駆動を開始する前の期間である特電オープニング期間の時間的長さ（以下、特電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオから特電オープニング時間情報を取得し、取得した特電オープニング時間情報を R A M 64 に設けられた特電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この

50

特電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に 1 減算される。ステップ S d 3 1 0 5 を実行した後、ステップ S d 3 1 0 6 に進む。

【 1 2 0 7 】

ステップ S d 3 1 0 6 では、特電開閉パターンの種別を特定可能な情報を含む特電オープニングコマンドを設定する。設定された特電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。特電オープニングコマンドを受信した音声発光制御装置 9 0 は、特電オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように各種演出用装置（各種ランプ 4 7 や表示制御装置 1 0 0、図柄表示装置 4 1）を制御する。ステップ S d 3 1 0 6 を実行した後、ステップ S d 3 1 0 7 に進み、特図特電制御値に「 0 5 」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「 0 5 」であることは、特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。

10

【 1 2 0 8 】

< 特電オープニング期間中処理 >

次に、特電オープニング期間中処理について説明する。特電オープニング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 2 0 9 】

図 8 0 は、特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップ S d 3 2 0 1 では、特図特電制御値が「 0 5 」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「 0 5 」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップ S d 3 2 0 1 において、特図特電制御値が「 0 5 」ではないと判定した場合には（ステップ S d 3 2 0 1 : N O）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップ S d 3 2 0 1 において、特図特電制御値が「 0 5 」であると判定した場合には（ステップ S d 3 2 0 1 : Y E S）、ステップ S d 3 2 0 2 に進む。

20

【 1 2 1 0 】

ステップ S d 3 2 0 2 では、特電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電オープニング時間設定処理において特電オープニング時間として設定した特電オープニング時間タイマカウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する。

30

【 1 2 1 1 】

ステップ S d 3 2 0 2 において、特電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップ S d 3 2 0 2 : N O）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップ S d 3 2 0 2 において、特電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップ S d 3 2 0 2 : Y E S）、ステップ S d 3 2 0 3 に進み、特電開閉期間コマンドを設定する。設定された特電開閉期間コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。この特電開閉期間コマンドには、今回の特電開閉期間における特別電動役物 5 7 b 又は第 2 特別電動役物 5 8 b の開放回数の情報が含まれる。特電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置 9 0 は、受信した特電開閉期間コマンドに基づいて、特別電動役物 5 7 b 又は第 2 特別電動役物 5 8 b の開放回数に対応した内容の演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップ S d 3 2 0 3 を実行した後、ステップ S d 3 2 0 4 に進み、特図特電制御値に「 0 6 」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「 0 6 」であることは、特電オープニング期間が終了し、特電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電オープニング期間中処理を終了する。

40

【 1 2 1 2 】

< 特電開閉期間中処理 >

次に、特電開閉期間中処理について説明する。特電開閉期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

50

【 1 2 1 3 】

図 8 1 は、特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップ S d 3 3 0 1 では、特図特電制御値が「 0 6 」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「 0 6 」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップ S d 3 3 0 1 において、特図特電制御値が「 0 6 」ではないと判定した場合には（ステップ S d 3 3 0 1 : N O ）、本特電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップ S d 3 3 0 1 において、特図特電制御値が「 0 6 」であると判定した場合には（ステップ S d 3 3 0 1 : Y E S ）、ステップ S d 3 3 0 2 に進む。

【 1 2 1 4 】

10

ステップ S d 3 3 0 2 では、特別電動役物 5 7 b が開放中であるか否かを判定する。ステップ S d 3 3 0 2 において、特別電動役物 5 7 b が開放中ではないと判定した場合には（ステップ S d 3 3 0 2 : N O ）、ステップ S d 3 3 0 3 に進む。

【 1 2 1 5 】

ステップ S d 3 3 0 3 では、特別電動役物 5 7 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオに設定されている特別電動役物 5 7 b の開放条件が成立したか否かを判定する。ステップ S d 3 3 0 3 において、特別電動役物 5 7 b の開放条件が成立したと判定した場合には（ステップ S d 3 3 0 3 : Y E S ）、ステップ S d 3 3 0 4 に進む。

【 1 2 1 6 】

20

ステップ S d 3 3 0 4 では、特別電動役物 5 7 b に開放動作を実行させる。なお、本実施形態では、特別電動役物 5 7 b を開放状態側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の開閉動作を終了させる動作終了条件である開閉動作終了条件が成立しているか否かを判定しない。ステップ S d 3 3 0 4 を実行した後、ステップ S d 3 3 0 5 に進む。

【 1 2 1 7 】

ステップ S d 3 3 0 5 では、特電開放コマンドを設定する。特電開放コマンドは、特別電動役物 5 7 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特電開放コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S d 3 3 0 5 を実行した後、本特電開閉期間中処理を終了する。

30

【 1 2 1 8 】

ステップ S d 3 3 0 3 において、特別電動役物 5 7 b の開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップ S d 3 3 0 3 : N O ）、本特電開閉期間中処理を終了する。

【 1 2 1 9 】

ステップ S d 3 3 0 2 において、特別電動役物 5 7 b が開放中であると判定した場合には（ステップ S d 3 3 0 2 : Y E S ）、ステップ S d 3 3 0 6 に進む。

【 1 2 2 0 】

ステップ S d 3 3 0 6 では、特別電動役物 5 7 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオに設定されている特別電動役物 5 7 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。より具体的には、最大開放時間が経過したこと、又は最大入球個数の遊技球が大入賞口 5 7 a に入球したこと、の少なくとも一方の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する。ステップ S d 3 3 0 6 において、特別電動役物 5 7 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合、すなわち、上述した少なくとも一方の閉鎖条件が成立していると判定した場合には（ステップ S d 3 3 0 6 : Y E S ）、ステップ S d 3 3 0 7 に進み、特別電動役物 5 7 b に戻り動作である閉鎖動作を実行させる。このため、特別電動役物 5 7 b が開放状態側に制御されている期間は、最大開放時間が経過する前に大入賞口 5 7 a への遊技球の入球個数が最大入球個数に達して特別電動役物 5 7 b が早期に閉鎖した場合には、最大開放時間より短い開放期間となり、一方、最大開放時間が経過するまでに大入賞口 5 7 a への遊技球の入球個数が最大入球個数に達しなかった場合には、特別電動役物 5 7 b は最大開放時間が経過するまで閉鎖

40

50

せずに、最大開放期間となる。その後、ステップ S d 3 3 0 8 に進む。

【 1 2 2 1 】

ステップ S d 3 3 0 8 では、特電閉鎖コマンドを設定する。特電閉鎖コマンドは、特別電動役物 5 7 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S d 3 3 0 8 を実行した後、ステップ S d 3 3 0 9 に進む。

【 1 2 2 2 】

ステップ S d 3 3 0 9 では、残ラウンド数カウンタ R C の値から 1 を減算する。その後、ステップ S d 3 3 1 0 に進み、残ラウンド数カウンタ R C の値が 0 であるか否かを判定する。すなわち、閉鎖動作を実行した場合に、一連の開閉動作を終了させる開閉動作終了条件が成立しているか否かを判定する判定処理を実行する。ステップ S d 3 3 1 0 において、残ラウンド数カウンタ R C の値が 0 ではないと判定した場合には（ステップ S d 3 3 1 0 : N O ）、本特電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップ S d 3 3 1 0 において、残ラウンド数カウンタ R C の値が 0 であると判定した場合には（ステップ S d 3 3 1 0 : N O ）、特電開閉期間を終了させて特電エンディング期間に移行するための前段階の処理であるステップ S d 3 3 1 1 に進む。すなわち、残ラウンド数カウンタ R C の値が 0 であるといった開閉動作終了条件が成立していると判定された場合に、閉鎖状態の特別電動役物 5 7 b を停止させて一連の開閉動作を終了する終了処理を実行する。この結果、一連の開閉動作の終了時には、特別電動役物 5 7 b は閉鎖状態となっている。したがって、一連の開閉動作の終了後に、特別電動役物 5 7 b が閉鎖状態となっていることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。なお、上述したように、特別電動役物 5 7 b の開放中において、最大開放時間が経過する前に大入賞口 5 7 a への遊技球の入球個数が最大入球個数に達して特別電動役物 5 7 b が早期に閉鎖する場合と、最大開放時間が経過するまでに大入賞口 5 7 a への遊技球の入球個数が最大入球個数に達せずに、特別電動役物 5 7 b が最大開放時間が経過するまで閉鎖しない場合とがある。この結果、一連の開閉動作を終了させる開閉動作終了条件の成立タイミングは、遊技者の遊技球の発射操作に基づいて変化し得ることになる。

【 1 2 2 3 】

なお、本実施形態では、複数の中から決定された一の特電開閉パターンに対応して設定された残ラウンド数カウンタ R C の値が 0 になった場合に、一連の開閉動作を終了させる開閉動作終了条件が成立していると判定する構成を採用したが、変形例として、複数の中から決定された一の特電開閉パターンに対応して最大ラウンド数を設定情報として設定するとともに、実行したラウンド遊技の回数を示す実行済みラウンド数カウンタを用意し、当該実行済みラウンド数カウンタをラウンド遊技が 1 回終了する毎に 1 加算し、当該実行済みラウンド数カウンタの値が設定された最大ラウンド数に達した場合に、一連の開閉動作を終了させる開閉動作終了条件が成立していると判定する構成を採用してもよい。

【 1 2 2 4 】

なお、本実施形態では、特別電動役物を 1 つ備える構成を採用したが、変形例として、特別電動役物を 2 つ以上備える構成としてもよい。この構成を採用した場合には、特電開閉パターン（特電開閉シナリオ）に基づいて設定された一の残ラウンド数カウンタに設定された値に基づいて複数の特別電動役物に一連の開閉動作を行なわせる構成としてもよい。なお、特別電動役物を 2 つ以上備える構成を採用した場合には、複数の特別電動役物のそれぞれに対して閉鎖動作を実行させた場合に、開閉動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成とし、複数の特別電動役物のそれぞれに対して開放動作を実行させた場合には、開閉動作終了条件が成立しているか否かを判定しない構成としてもよい。また、複数の特別電動役物のうちの一の特別電動役物を開放状態に制御している期間は、複数の特別電動役物のうちの他の特別電動役物を閉鎖状態に制御する構成としてもよい。また、複数の特別電動役物のうちの一の特別電動役物が開放状態から閉鎖状態に戻った後は、複数の特別電動役物のうちの他の特別電動役物を即座に閉鎖状態から開放状態に制御するのではなく、特電インターバル期間の経過後に、他の特別電動役物を閉鎖状態から開放状態に

制御する構成としてもよい。

【 1 2 2 5 】

ステップ S d 3 3 1 1 では、特電エンディング時間設定処理を実行する。特電エンディング時間設定処理は、特電エンディング期間の時間的長さ（以下、特電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオから特電エンディング時間情報を取得し、取得した特電エンディング時間情報を R A M 6 4 に設けられた特電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この特電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に 1 減算される。ステップ S d 3 3 1 1 を実行した後、ステップ S d 3 3 1 2 に進む。

10

【 1 2 2 6 】

ステップ S d 3 3 1 2 では、特電エンディングコマンドを設定する。設定された特電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。特電エンディングコマンドを受信した音声発光制御装置 9 0 は、特電エンディング演出の内容を決定するとともに、決定した特電エンディング演出を実行するように各種演出用装置を制御する。本実施形態では、一連の開閉動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、特別電動役物 5 7 b とは異なる制御対象として、画像を表示可能な図柄表示装置 4 1、音を出力可能なスピーカー 4 6、発光可能な各種ランプ 4 7 が含まれる。ステップ S d 3 3 1 2 を実行した後、ステップ S d 3 3 1 3 に進み、特図特電制御値に「 0 7 」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「 0 7 」であることは、特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉期間中処理を終了する。

20

【 1 2 2 7 】

< 特電エンディング期間中処理 >

次に、特電エンディング期間中処理について説明する。特電エンディング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 2 2 8 】

図 8 2 は、特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップ S d 3 4 0 1 では、特図特電制御値が「 0 7 」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「 0 7 」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップ S d 3 4 0 1 において、特図特電制御値が「 0 7 」ではないと判定した場合には（ステップ S d 3 4 0 1 : N O）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップ S d 3 4 0 1 において、特図特電制御値が「 0 7 」であると判定した場合には（ステップ S d 3 4 0 1 : Y E S）、ステップ S d 3 4 0 2 に進む。

30

【 1 2 2 9 】

ステップ S d 3 4 0 2 では、特電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電エンディング時間設定処理において特電エンディング時間として設定した特電エンディング時間タイマカウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する。

40

【 1 2 3 0 】

ステップ S d 3 4 0 2 において、特電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップ S d 3 4 0 2 : N O）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップ S d 3 4 0 2 において、特電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップ S d 3 4 0 2 : Y E S）、ステップ S d 3 4 0 3 に進む。

【 1 2 3 1 】

ステップ S d 3 4 0 3 では、O N となっている特図種別フラグが確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップ S d 3 4 0 3 において、O N となっている特図種別フ

50

ラグが確変大当たりに対応していると判定した場合には（ステップ S d 3 4 0 3 : Y E S）、ステップ S d 3 4 0 4 に進み、高確率モードフラグを O N にする。その後、ステップ S d 3 4 0 5 に進み、高頻度サポートモードフラグを O N にする。すなわち、O N となっている特図種別フラグが確変大当たりに対応している場合には、高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグが O N となり、遊技状態は、次回に大当たりに当選するまで継続し得る高確高サポ状態に移行することになる。その後、後述するステップ S d 3 4 0 8 に進む。

【 1 2 3 2 】

一方、ステップ S d 3 4 0 3 において、O N となっている特図種別フラグが確変大当たりに対応していないと判定した場合には（ステップ S d 3 4 0 3 : N O ）、ステップ S d 3 4 0 6 に進み、高頻度サポートモードフラグを O N にする。その後、ステップ S d 3 4 0 7 に進み、高サポ残回数カウンタ N s p に規定数としての 1 0 0 をセットする。上述したように、この高サポ残回数カウンタ N s p は、特図変動が終了する毎に 1 減算されるカウンタであり、高サポ残回数カウンタ N s p の値が 0 となった場合に高頻度サポートモードフラグが O F F にされる。すなわち、O N となっている特図種別フラグが確変大当たりに対応していない場合には、高頻度サポートモードフラグのみが O N となり、遊技状態は、特図変動が 1 0 0 回実行されるまで継続し得る低確高サポ状態に移行することになる。その後、ステップ S d 3 4 0 8 に進む。

10

【 1 2 3 3 】

ステップ S d 3 4 0 8 では、現在の遊技状態の情報を含む遊技状態コマンドを設定する。設定された遊技状態コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。遊技状態コマンドを受信した音声発光制御装置 9 0 は、当該コマンドに含まれる遊技状態を示す情報に基づいて、当該遊技状態に対応した所定演出を実行可能となるように各種演出用装置を制御する。ステップ S d 3 4 0 8 を実行した後、ステップ S d 3 4 0 9 に進み、特図種別フラグを O F F にする。その後、ステップ S d 3 4 1 0 に進む。

20

【 1 2 3 4 】

ステップ S d 3 4 1 0 では、特電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された特電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。特電開閉実行モード終了コマンドを受信した音声発光制御装置 9 0 は、特電開閉実行モードが終了したことに対応する演出を実行するように各種演出用装置を制御する。その後、ステップ S d 3 4 1 1 に進む。

30

【 1 2 3 5 】

ステップ S d 3 4 1 1 では、特図特電制御値に「 0 1 」を設定する。上述したように、本実施形態では、第 1 特図保留個数 N s 1 又は第 2 特図保留個数 N s 2 が 1 以上となっている場合に第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特電エンディング期間中処理を終了する。

【 1 2 3 6 】

< 普図普電制御処理 >

次に、普図普電制御処理について説明する。普図普電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

40

【 1 2 3 7 】

図 8 3 は、普図普電制御処理を示すフローチャートである。ステップ S d 4 1 0 1 では、普通図柄表示器 3 8 a における普通図柄の変動を開始させるための処理である普通図柄変動開始処理を実行する。普通図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップ S d 4 1 0 1 を実行した後、ステップ S d 4 1 0 2 に進む。

【 1 2 3 8 】

ステップ S d 4 1 0 2 では、普通図柄表示器 3 8 a における普通図柄の変動を停止させるための処理である普通図柄変動停止処理を実行する。普通図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップ S d 4 1 0 2 を実行した後、ステップ S d 4 1 0 3 に進む。

50

【 1 2 3 9 】

ステップ S d 4 1 0 3 では、普通図柄の変動を停止させた後の処理である普通図柄変動停止後処理を実行する。普通図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップ S d 4 1 0 3 を実行した後、ステップ S d 4 1 0 4 に進む。

【 1 2 4 0 】

ステップ S d 4 1 0 4 では、普電開閉実行モード開始処理を実行する。普電開閉実行モード開始処理は、普電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、普電開閉実行モードを開始させる処理である。普電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップ S d 4 1 0 4 を実行した後、ステップ S d 4 1 0 5 に進む。

【 1 2 4 1 】

ステップ S d 4 1 0 5 では、普電オープニング期間中処理を実行する。普電オープニング期間中処理は、普電オープニング期間中に実行する処理である。普電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップ S d 4 1 0 5 を実行した後、ステップ S d 4 1 0 6 に進む。

【 1 2 4 2 】

ステップ S d 4 1 0 6 では、普電開閉期間中処理を実行する。普電開閉期間中処理は、普電開閉期間中に実行する処理である。普電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップ S d 4 1 0 6 を実行した後、ステップ S d 4 1 0 7 に進む。

【 1 2 4 3 】

ステップ S d 4 1 0 7 では、普電エンディング期間中処理を実行する。普電エンディング期間中処理は、普電エンディング期間中に実行する処理である。普電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップ S d 4 1 0 7 を実行した後、本普図普電制御処理を終了する。

【 1 2 4 4 】

< 普通図柄変動開始処理 >

次に、普通図柄変動開始処理について説明する。普通図柄変動開始処理は、上述した普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 2 4 5 】

図 8 4 は、普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S d 4 2 0 1 では、主側 R A M 6 4 に記憶されている普図普電制御値が「 0 1 」であるか否かを判定する。普図普電制御値は、普通図柄及び普通電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、普図普電制御値が「 0 1 」であることは、普通図柄が変動していない状態であり、かつ、普電開閉実行モードも実行されていない状態であることを示している。換言すれば、普図普電制御値が「 0 1 」であることは、普図保留個数 N n が 1 以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、普図普電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「 0 1 」に設定される。

【 1 2 4 6 】

ステップ S d 4 2 0 1 において、普図普電制御値が「 0 1 」ではないと判定した場合には（ステップ S d 4 2 0 1 : N O ）、後述するステップ S d 4 2 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本普通図柄変動開始処理を終了する。すなわち、普通図柄が変動している状態や、普電開閉実行モードの実行中には、普通図柄の変動は開始されない。一方、ステップ S d 4 2 0 1 において、普図普電制御値が「 0 1 」であると判定した場合には（ステップ S d 4 2 0 1 : Y E S ）、ステップ S d 4 2 0 2 に進む。

【 1 2 4 7 】

ステップ S d 4 2 0 2 では、普図保留個数 N n が「 1 」以上であるか否かを判定する。ステップ S d 4 2 0 2 において、普図保留個数 N n が「 1 」以上であると判定した場合には（ステップ S d 4 2 0 2 : Y E S ）、ステップ S d 4 2 0 3 に進み、普図保留個数 N n から 1 を減算する。その後、ステップ S d 4 2 0 4 に進む。

【 1 2 4 8 】

10

20

30

40

50

ステップ S d 4 2 0 4 では、普図保留エリア 6 4 d の各エリアに記憶されている普図保留情報をシフトさせる処理である普図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、普図保留情報シフト処理では、普図保留エリア 6 4 d の第 1 エリアに記憶されている普図保留情報を普図判定エリア 6 4 e に移動させた後、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった順に各エリア内の普図保留情報をシフトさせる。ステップ S d 4 2 0 4 を実行した後、ステップ S d 4 2 0 5 に進む。

【 1 2 4 9 】

ステップ S d 4 2 0 5 では、普図当たりに当選するか否かを判定する処理である普図当否判定処理を実行する。具体的には、普図当否判定処理では、遊技状態に基づいて選択した普図当否判定テーブルと、普図判定エリア 6 4 e に記憶された普図当否判定カウンタ C n 1 の値とに基づいて、普図当たりに当選するか否かを判定する。ステップ S d 4 2 0 5 を実行した後、ステップ S d 4 2 0 6 に進む。

10

【 1 2 5 0 】

ステップ S d 4 2 0 6 では、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である普図種別判定処理を実行する。具体的には、普図種別判定処理では、普図当否判定の結果と、普図判定エリア 6 4 e に記憶された普図種別判定カウンタ C n 2 の値と、普図種別判定テーブルとに基づいて、普通図柄の種別を判定する。ステップ S d 4 2 0 6 を実行した後、ステップ S d 4 2 0 7 に進む。

【 1 2 5 1 】

ステップ S d 4 2 0 7 では、普図種別判定処理において判定した普通図柄の種別に対応した普図種別フラグを O N にする。具体的には、例えば、普図種別判定処理において普通図柄 A であると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄 A フラグを O N にする。ステップ S d 4 2 0 7 を実行した後、ステップ S d 4 2 0 8 に進む。

20

【 1 2 5 2 】

ステップ S d 4 2 0 8 では、普図変動時間設定処理を実行する。普図変動時間設定処理は、普通図柄表示器 3 8 a における普通図柄の変動時間（普図変動時間）を設定する処理である。具体的には、普図変動時間設定処理では、遊技状態と、普図当否判定の結果と、普図変動時間テーブルとに基づいて普図変動時間を決定し、決定した普図変動時間に対応した値を普図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップ S d 4 2 0 8 を実行した後、ステップ S d 4 2 0 9 に進む。

30

【 1 2 5 3 】

ステップ S d 4 2 0 9 では、普図変動用コマンドを設定する。普図変動用コマンドには、設定された普図変動時間の情報が含まれている。ステップ S d 4 2 0 9 を実行した後、ステップ S d 4 2 1 0 に進む。

【 1 2 5 4 】

ステップ S d 4 2 1 0 では、普図種別コマンドを設定する。普図種別コマンドには、普図当否判定の結果（普図当たりの有無）及び普図種別判定の結果（普通図柄の種別）の情報が含まれる。

【 1 2 5 5 】

ステップ S d 4 2 0 9 及びステップ S d 4 2 1 0 にて設定された普図変動用コマンド及び普図種別コマンドは、タイマ割り込み処理のコマンド出力処理によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した普図変動用コマンド及び普図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S d 4 2 1 0 を実行後、ステップ S d 4 2 1 1 に進む。

40

【 1 2 5 6 】

ステップ S d 4 2 1 1 では、普通図柄表示器 3 8 a における普通図柄の変動を開始させる。その後、ステップ S d 4 2 1 2 に進み、普図普電制御値に「 0 2 」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「 0 2 」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普通図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本普通図柄変動開始処理を終了する。

50

【 1 2 5 7 】

< 普通図柄変動停止処理 >

次に、普通図柄変動停止処理について説明する。普通図柄変動停止処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 2 5 8 】

図 8 5 は、普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップ S d 4 3 0 1 では、普図普電制御値が「 0 2 」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「 0 2 」であることは、普通図柄が変動中の状態であることを示している。ステップ S d 4 3 0 1 において、普図普電制御値が「 0 2 」ではないと判定した場合には（ステップ S d 4 3 0 1 : N O ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップ S d 4 3 0 1 において、普図普電制御値が「 0 2 」であると判定した場合には（ステップ S d 4 3 0 1 : Y E S ）、ステップ S d 4 3 0 2 に進む。

10

【 1 2 5 9 】

ステップ S d 4 3 0 2 では、上述した普図変動時間設定処理において設定された普図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側 R A M 6 4 における普図変動時間タイマカウンタの値が「 0 」となったか否かを判定し、「 0 」となっている場合には、普図変動時間が経過したと判定する。ステップ S d 4 3 0 2 において、普図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップ S d 4 3 0 2 : N O ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップ S d 4 3 0 2 において、普図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップ S d 4 3 0 2 : Y E S ）、ステップ S d 4 3 0 3 に進む。

20

【 1 2 6 0 】

ステップ S d 4 3 0 3 では、普通図柄表示器 3 8 a において変動中の普通図柄を、O N となっている普図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、普通図柄表示器 3 8 a には、普図抽選の結果に対応した表示態様の普通図柄が停止表示される。ステップ S d 4 3 0 3 を実行した後、ステップ S d 4 3 0 4 に進む。

【 1 2 6 1 】

ステップ S d 4 3 0 4 では、普図停止表示時間設定処理を実行する。普図停止表示時間設定処理は、普通図柄表示器 3 8 a における普通図柄の停止表示時間（普図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、普図停止表示時間設定処理では、所定の時間（本実施形態では 0 . 1 秒）に対応した値を普図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップ S d 4 3 0 4 を実行した後、ステップ S d 4 3 0 5 に進み、普図普電制御値に「 0 3 」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「 0 3 」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本普通図柄停止処理を終了する。

30

【 1 2 6 2 】

< 普通図柄変動停止後処理 >

次に、普通図柄変動停止後処理について説明する。普通図柄変動停止後処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 2 6 3 】

図 8 6 は、普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップ S d 4 4 0 1 では、普図普電制御値が「 0 3 」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「 0 3 」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップ S d 4 4 0 1 において、普図普電制御値が「 0 3 」ではないと判定した場合には（ステップ S d 4 4 0 1 : N O ）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップ S d 4 4 0 1 において、普図普電制御値が「 0 3 」であると判定した場合には（ステップ S d 4 4 0 1 : Y E S ）、ステップ S d 4 4 0 2 に進む。

40

【 1 2 6 4 】

ステップ S d 4 4 0 2 では、上述した普図停止表示時間設定処理において設定された普図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側 R A M 6 4 における普図停止表示時間タイマカウンタの値が「 0 」となったか否かを判定し、「 0 」となっている場合には、普図停止表示時間が経過したと判定する。ステップ S d 4 4 0 2 において、普

50

図停止表示時間が経過していないと判定した場合には（ステップ S d 4 4 0 2 : N O ）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップ S d 4 4 0 2 において、普図停止表示時間が経過したと判定した場合には（ステップ S d 4 4 0 2 : Y E S ）、ステップ S d 4 4 0 3 に進む。

【 1 2 6 5 】

ステップ S d 4 4 0 3 では、普図当たりに対応する普図種別フラグが O N であるか否かを判定する。すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判定する。ステップ S d 4 4 0 3 において、普図当たりに対応する普図種別フラグが O N ではないと判定した場合（ステップ S d 4 4 0 3 : N O ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図外れである場合には、ステップ S d 4 4 0 4 に進み、O N となっている普図種別フラグ（この場合は普通図柄 Z フラグ）を O F F にする。その後、ステップ S d 4 4 0 5 に進み、普図普電制御値に「 0 1 」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「 0 1 」であることは、普図保留個数 N n が 1 以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。

10

【 1 2 6 6 】

一方、ステップ S d 4 4 0 3 において、普図当たりに対応する普図種別フラグが O N であると判定した場合（ステップ S d 4 4 0 3 : Y E S ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、ステップ S d 4 4 0 6 に進み、普図普電制御値に「 0 4 」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「 0 4 」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、普電開閉実行モードが開始されることになる。

20

【 1 2 6 7 】

< 普電開閉実行モード開始処理 >

次に、普電開閉実行モード開始処理について説明する。普電開閉実行モード開始処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 2 6 8 】

30

図 8 7 は、普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップ S d 5 1 0 1 では、普図普電制御値が「 0 4 」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「 0 4 」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態を示している。ステップ S d 5 1 0 1 において、普図普電制御値が「 0 4 」ではないと判定した場合には（ステップ S d 5 1 0 1 : N O ）、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップ S d 5 1 0 1 において、普図普電制御値が「 0 4 」であると判定した場合には（ステップ S d 5 1 0 1 : Y E S ）、ステップ S d 5 1 0 2 に進む。

【 1 2 6 9 】

ステップ S d 5 1 0 2 では、普電開閉シナリオ選択処理を実行する。普電開閉シナリオ選択処理は、普図種別フラグと上述した普電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、普電開閉実行モードにおいて参照する普電開閉シナリオの種別を選択する処理である。ステップ S d 5 1 0 2 を実行した後、ステップ S d 5 1 0 3 に進む。

40

【 1 2 7 0 】

ステップ S d 5 1 0 3 では、普電オープニング時間設定処理を実行する。普電オープニング時間設定処理は、普電オープニング期間の時間的長さ（以下、普電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電オープニング時間情報を取得し、取得した普電オープニング時間情報を R A M 6 4 に設けられた普電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この普電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ

50

割込み処理が実行される度に 1 減算される。ステップ S d 5 1 0 3 を実行した後、ステップ S d 5 1 0 4 に進む。

【 1 2 7 1 】

ステップ S d 5 1 0 4 では、普電オープニングコマンドを設定する。設定された普電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S d 5 1 0 4 を実行した後、ステップ S d 5 1 0 5 に進み、普図普電制御値に「 0 5 」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「 0 5 」であることは、普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。

【 1 2 7 2 】

< 普電オープニング期間中処理 >

次に、普電オープニング期間中処理について説明する。普電オープニング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 2 7 3 】

図 8 8 は、普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップ S d 5 2 0 1 では、普図普電制御値が「 0 5 」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「 0 5 」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップ S d 5 2 0 1 において、普図普電制御値が「 0 5 」ではないと判定した場合には（ステップ S d 5 2 0 1 : N O ）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップ S d 5 2 0 1 において、普図普電制御値が「 0 5 」であると判定した場合には（ステップ S d 5 2 0 1 : Y E S ）、ステップ S d 5 2 0 2 に進む。

【 1 2 7 4 】

ステップ S d 5 2 0 2 では、普電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電オープニング時間設定処理において普電オープニング時間として設定した普電オープニング時間タイマカウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する。

【 1 2 7 5 】

ステップ S d 5 2 0 2 において、普電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップ S d 5 2 0 2 : N O ）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップ S d 5 2 0 2 において、普電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップ S d 5 2 0 2 : Y E S ）、ステップ S d 5 2 0 3 に進み、普電開閉期間コマンドを設定する。設定された普電開閉期間コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。この普電開閉期間コマンドには、今回の普電開閉期間における普通電動役物 3 4 b の開放回数の情報が含まれる。普電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置 9 0 は、受信した普電開閉期間コマンドに基づいて、普通電動役物 3 4 b の開放回数に対応した内容の所定演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップ S d 5 2 0 3 を実行した後、ステップ S d 5 2 0 4 に進み、普図普電制御値に「 0 6 」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「 0 6 」であることは、普電オープニング期間が終了し、普電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電オープニング期間中処理を終了する。

【 1 2 7 6 】

< 普電開閉期間中処理 >

次に、普電開閉期間中処理について説明する。普電開閉期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 2 7 7 】

図 8 9 は、普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップ S d 5 3 0 1 では、普図普電制御値が「 0 6 」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態で

10

20

30

40

50

は、普図普電制御値が「06」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップS d 5 3 0 1において、普図普電制御値が「06」ではないと判定した場合には（ステップS d 5 3 0 1：NO）、本普電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップS d 5 3 0 1において、普図普電制御値が「06」であると判定した場合には（ステップS d 5 3 0 1：YES）、ステップS d 5 3 0 2に進む。

【1278】

ステップS d 5 3 0 2では、普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。ステップS d 5 3 0 2において、普電開閉期間の終了条件が成立していないと判定した場合には（ステップS d 5 3 0 2：NO）、ステップS d 5 3 0 3に進む。

10

【1279】

ステップS d 5 3 0 3では、普通電動役物34bが開放中であるか否かを判定する。ステップS d 5 3 0 3において、普通電動役物34bが開放中ではないと判定した場合には（ステップS d 5 3 0 3：NO）、ステップS d 5 3 0 4に進む。

【1280】

ステップS d 5 3 0 4では、普通電動役物34bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物34bの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップS d 5 3 0 4において、普通電動役物34bの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップS d 5 3 0 4：YES）、ステップS d 5 3 0 5に進む。

20

【1281】

ステップS d 5 3 0 5では、普通電動役物34bを開放する。その後、ステップS d 5 3 0 6に進む。

【1282】

ステップS d 5 3 0 6では、普電開放コマンドを設定する。普電開放コマンドは、普通電動役物34bが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電開放コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置90に送信される。ステップS d 5 3 0 6を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。

30

【1283】

ステップS d 5 3 0 4において、普通電動役物34bの開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップS d 5 3 0 4：NO）、本普電開閉期間中処理を終了する。

【1284】

ステップS d 5 3 0 3において、普通電動役物34bが開放中であると判定した場合には（ステップS d 5 3 0 3：YES）、ステップS d 5 3 0 7に進む。

【1285】

ステップS d 5 3 0 7では、普通電動役物34bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物34bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップS d 5 3 0 7において、普通電動役物34bの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ステップS d 5 3 0 7：YES）、ステップS d 5 3 0 8に進む。

40

【1286】

ステップS d 5 3 0 8では、普通電動役物34bを閉鎖する。その後、ステップS d 5 3 0 9に進む。

【1287】

ステップS d 5 3 0 9では、普電閉鎖コマンドを設定する。普電閉鎖コマンドは、普通

50

電動役物 3 4 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S d 5 3 0 9 を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【 1 2 8 8 】

ステップ S d 5 3 0 7 において、普通電動役物 3 4 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (ステップ S d 5 3 0 7 : N O)、本普電開閉期間中処理を終了する。

【 1 2 8 9 】

ステップ S d 5 3 0 2 において、普電開閉期間の終了条件が成立していると判定した場合には (ステップ S d 5 3 0 2 : Y E S)、ステップ S d 5 3 1 0 に進む。

【 1 2 9 0 】

ステップ S d 5 3 1 0 では、普電エンディング時間設定処理を実行する。普電エンディング時間設定処理は、普電エンディング期間の時間的長さ (以下、普電エンディング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電エンディング時間情報を取得し、取得した普電エンディング時間情報を R A M 6 4 に設けられた普電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この普電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に 1 減算される。ステップ S d 5 3 1 0 を実行した後、ステップ S d 5 3 1 1 に進む。

【 1 2 9 1 】

ステップ S d 5 3 1 1 では、普電エンディングコマンドを設定する。設定された普電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S d 5 3 1 8 を実行した後、ステップ S d 5 3 1 9 に進み、普図普電制御値に「 0 7 」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「 0 7 」であることは、普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【 1 2 9 2 】

< 普電エンディング期間中処理 >

次に、普電エンディング期間中処理について説明する。普電エンディング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 2 9 3 】

図 9 0 は、普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップ S d 5 4 0 1 では、普図普電制御値が「 0 7 」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「 0 7 」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップ S d 5 4 0 1 において、普図普電制御値が「 0 7 」ではないと判定した場合には (ステップ S d 5 4 0 1 : N O)、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップ S d 5 4 0 1 において、普図普電制御値が「 0 7 」であると判定した場合には (ステップ S d 5 4 0 1 : Y E S)、ステップ S d 5 4 0 2 に進む。

【 1 2 9 4 】

ステップ S d 5 4 0 2 では、普電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電エンディング時間設定処理において普電エンディング時間として設定した普電エンディング時間タイマカウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する。

【 1 2 9 5 】

ステップ S d 5 4 0 2 において、普電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には (ステップ S d 5 4 0 2 : N O)、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップ S d 5 4 0 2 において、普電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には (ステップ S d 5 4 0 2 : Y E S)、ステップ S d 5 4 0 3 に進む。

10

20

30

40

50

【 1 2 9 6 】

ステップ S d 5 4 0 3 では、普図種別フラグを O F F にする。その後、ステップ S d 5 4 0 4 に進む。

【 1 2 9 7 】

ステップ S d 5 4 0 4 では、普電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された普電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。その後、ステップ S d 5 4 0 5 に進む。

【 1 2 9 8 】

ステップ S d 5 4 0 5 では、普図普電制御値に「 0 1 」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図保留個数 N n が 1 以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普電エンディング期間中処理を終了する。

【 1 2 9 9 】

《 2 - 6 》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 9 0 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【 1 3 0 0 】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

最初に、音光側 M P U 9 2 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【 1 3 0 1 】

図 9 1 は、音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（本実施形態では 1 m s e c ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 1 3 0 2 】

ステップ S d 6 1 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側 M P U 6 2 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 R A M 9 4 に記憶するための処理である。音光側 R A M 9 4 には、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップ S d 6 1 0 1 を実行した後、ステップ S d 6 1 0 2 に進む。

【 1 3 0 3 】

ステップ S d 6 1 0 2 では、特図変動演出設定処理を実行する。特図変動演出設定処理は、主側 M P U 6 2 から特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信した場合に実行される処理であり、特図遊技回が開始される際に、当該特図遊技回において実行する特図変動演出の演出パターンを設定する処理である。特図変動演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S d 6 1 0 2 を実行した後、ステップ S d 6 1 0 3 に進む。

【 1 3 0 4 】

ステップ S d 6 1 0 3 では、特電開閉実行モード中演出設定処理を実行する。特電開閉実行モード中演出設定処理は、特電開閉実行モード中に実行する各種の演出の内容を決定し、当該決定した演出を実行するように設定する処理である。特電開閉実行モード中演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S d 6 1 0 3 を実行した後、ステップ S d 6 1 0 4 に進む。

【 1 3 0 5 】

ステップ S d 6 1 0 4 では、演出操作ボタン用処理を実行する。演出操作ボタン用処理は、演出操作ボタン 2 4 がボタン受付有効期間中に押下されたか否かや、演出操作ボタン 2 4 の押下がないままボタン受付有効期間が経過したか否かを判定する処理である。演出操作ボタン用処理の詳細については後述する。ステップ S d 6 1 0 4 を実行した後、ステ

10

20

30

40

50

ップ S d 6 1 0 5 に進む。

【 1 3 0 6 】

ステップ S d 6 1 0 5 では、演出用可動役物駆動処理を実行する。演出用可動役物駆動処理は、役物動作パターンに設定されている駆動シナリオに基づいて演出用可動役物 1 7 0 を駆動制御する処理である。演出用可動役物駆動処理の詳細については後述する。ステップ S d 1 6 0 5 を実行した後、ステップ S d 1 6 0 6 に進む。

【 1 3 0 7 】

ステップ S d 6 1 0 6 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S d 6 1 0 6 を実行した後、ステップ S d 6 1 0 7 に進む。

10

【 1 3 0 8 】

ステップ S d 6 1 0 7 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S d 6 1 0 7 を実行した後、ステップ S d 6 1 0 8 に進む。

【 1 3 0 9 】

ステップ S d 6 1 0 8 では、上述したまたは後述する各処理において送信対象として設定された各種コマンドや各種出力データを表示制御装置 1 0 0 や演出用可動役物 1 7 0 等に送信する。ステップ S d 6 1 0 8 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

20

【 1 3 1 0 】

< 特図変動演出設定処理 >

次に、特図変動演出設定処理について説明する。特図変動演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 3 1 1 】

図 9 2 は、特図変動演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S d 6 2 0 1 では、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S d 6 2 0 1 において、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 6 2 0 1 : N O)、本特図変動演出設定処理を終了する。一方、ステップ S d 6 2 0 1 において、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信していると判定した場合には (S a 6 2 0 1 : Y E S)、ステップ S d 6 2 0 2 に進む。

30

【 1 3 1 2 】

ステップ S d 6 2 0 2 では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の特図遊技回において実行する演出パターン (予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング、停止図柄の態様) を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。具体的には、本実施形態では、今回受信した特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出すとともに、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から演出パターン用乱数情報を取得する。そして、これらの情報及び現在の遊技状態に基づいて演出パターンテーブルを参照することによって、演出パターンを決定し、設定する。その後、ステップ S d 6 2 0 3 に進む。

40

【 1 3 1 3 】

ステップ S d 6 2 0 3 では、設定した演出パターンに対応した音声発光パターン及び役物動作パターンを決定し、設定する。その後、ステップ S d 6 2 0 4 に進む。

【 1 3 1 4 】

ステップ S d 6 2 0 4 では、設定された演出パターンに関する情報を含む表示用演出パターンコマンドを設定する。設定された表示用演出パターンコマンドは、タイマ割込み処理の各種出力処理にて表示制御装置 1 0 0 に送信される。ステップ S d 6 2 0 4 を実行した後、ステップ S d 6 2 0 5 に進む。

50

【 1 3 1 5 】

ステップ S d 6 2 0 5 では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置 4 1 の第 1 特図保留表示領域 D s 1 または第 2 特図保留表示領域 D s 2 における保留表示の更新を表示制御装置 1 0 0 に実行させるための処理である。ステップ S d 6 2 0 5 を実行した後、本特図変動演出設定処理を終了する。

【 1 3 1 6 】

< 特電開閉実行モード中演出設定処理 >

次に、特電開閉実行モード中演出設定処理について説明する。特電開閉実行モード中演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。この特電開閉実行モード中演出設定処理により、特電開放に対応した演出（例えば、特電開閉パターンの種別に対応した演出）が実行され、この演出の実行中に、特別電動役物 5 7 b が開放、閉鎖することになる。

10

【 1 3 1 7 】

図 9 3 は、特電開閉実行モード中演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S d 6 3 0 1 では、特電オープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S d 6 3 0 1 において、特電オープニングコマンドを受信したと判定した場合には（ S a 6 3 0 1 : Y E S ）、ステップ S d 6 3 0 2 に進む。

【 1 3 1 8 】

ステップ S d 6 3 0 2 では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電オープニング演出の内容を決定し、設定する。その後、ステップ S d 6 3 0 3 に進む。

20

【 1 3 1 9 】

ステップ S d 6 3 0 3 では、決定した特電オープニング演出の内容に対応した音声発光パターンを決定し、設定する。その後、ステップ S d 6 3 0 4 に進む。

【 1 3 2 0 】

ステップ S d 6 3 0 4 では、決定した特電オープニング演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電オープニングコマンドを設定する。その後、ステップ S d 6 3 0 5 に進む。

【 1 3 2 1 】

一方、ステップ S d 6 3 0 1 において、特電オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（ S a 6 3 0 1 : N O ）、上述したステップ S d 6 3 0 2 からステップ S d 6 3 0 4 までの処理を実行することなく、ステップ S d 6 3 0 5 に進む。

30

【 1 3 2 2 】

ステップ S d 6 3 0 5 では、特電開閉期間コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S d 6 3 0 5 において、特電開閉期間コマンドを受信したと判定した場合には（ S a 6 3 0 5 : Y E S ）、ステップ S d 6 3 0 6 に進む。

【 1 3 2 3 】

ステップ S d 6 3 0 6 では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電開閉期間演出の内容を決定し、設定する。その後、ステップ S d 6 3 0 7 に進む。

40

【 1 3 2 4 】

ステップ S d 6 3 0 7 では、決定した特電開閉期間演出の内容に対応した音声発光パターンを決定し、設定する。その後、ステップ S d 6 3 0 8 に進む。

【 1 3 2 5 】

ステップ S d 6 3 0 8 では、決定した特電開閉期間演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電開閉期間コマンドを設定する。その後、ステップ S d 6 3 0 9 に進む。

【 1 3 2 6 】

一方、ステップ S d 6 3 0 5 において、特電開閉期間コマンドを受信していないと判定した場合には（ S a 6 3 0 5 : N O ）、上述したステップ S d 6 3 0 6 からステップ S d 6 3 0 8 までの処理を実行することなく、ステップ S d 6 3 0 9 に進む。

50

【 1 3 2 7 】

ステップ S d 6 3 0 9 では、特電エンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S d 6 3 0 9 において、特電エンディングコマンドを受信したと判定した場合には (S a 6 3 0 9 : Y E S)、ステップ S d 6 3 1 0 に進む。

【 1 3 2 8 】

ステップ S d 6 3 1 0 では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電エンディング演出の内容を決定し、設定する。具体的には、例えば、本実施形態では、一連の開閉動作を終了した後に実行される制御として、エンディング演出 A を実行する制御と、当該制御とは異なるエンディング演出 B を実行する制御と、を実行可能である。なお、エンディング演出 A を実行する制御とエンディング演出 B を実行する制御とのいずれの場合であっても、特別電動役物 5 7 b が閉鎖された状態で実行される。その後、ステップ S d 6 3 1 1 に進む。

10

【 1 3 2 9 】

ステップ S d 6 3 1 1 では、決定した特電エンディング演出の内容に対応した音声発光パターンを決定し、設定する。その後、ステップ S d 6 3 1 2 に進む。

【 1 3 3 0 】

ステップ S d 6 3 1 2 では、決定した特電エンディング演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電エンディングコマンドを設定する。その後、本特電開閉実行モード中演出設定処理を終了する。

【 1 3 3 1 】

一方、ステップ S d 6 3 0 9 において、特電開閉期間コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 6 3 0 9 : N O)、上述したステップ S d 6 3 1 0 からステップ S d 6 3 1 2 までの処理を実行することなく、本特電開閉実行モード中演出設定処理を終了する。

20

【 1 3 3 2 】

< 演出操作ボタン用処理 >

次に、演出操作ボタン用処理について説明する。演出操作ボタン用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 3 3 3 】

図 9 4 は、演出操作ボタン用処理を示すフローチャートである。演出操作ボタン用処理は、演出パターンに設定されているボタン受付有効期間中に演出操作ボタン 2 4 の押下があった場合には上下移動動作終了条件成立フラグを O N にし、一方、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン 2 4 の押下がなかった場合であっても、当該ボタン受付有効期間の終了タイミングが到来した場合には上下移動動作終了条件成立フラグを O N にする処理である。以下、各ステップの処理の詳細について説明する。

30

【 1 3 3 4 】

ステップ S d 6 4 0 1 では、演出パターンに設定されている演出操作ボタン 2 4 のボタン受付有効期間中か否かを判定する。ステップ S d 6 4 0 1 において、演出操作ボタン 2 4 のボタン受付有効期間中ではないと判定した場合には (ステップ S d 6 4 0 1 : N O)、そのまま本演出操作ボタン用処理を終了する。一方、ステップ S d 6 4 0 1 において、演出操作ボタン 2 4 のボタン受付有効期間中であると判定した場合には (ステップ S d 6 4 0 1 : Y E S)、ステップ S d 6 4 0 2 に進む。

40

【 1 3 3 5 】

ステップ S d 6 4 0 2 では、演出操作ボタン 2 4 の押下があったか否かを判定する。ステップ S d 6 4 0 2 において、演出操作ボタン 2 4 の押下があったと判定した場合には (ステップ S d 6 4 0 2 : Y E S)、ステップ S d 6 4 0 3 に進み、上下移動動作終了条件成立フラグを O N にする。その後、ステップ S d 6 4 0 4 に進み、上下移動動作終了条件が成立したことを表示制御装置 1 0 0 に通知するための表示用上下移動動作終了条件成立コマンドを設定する。設定された表示用上下移動動作終了条件成立コマンドは、タイマ割込み処理の各種出力処理にて表示制御装置 1 0 0 に送信される。ステップ S d 6 4 0 4 を

50

実行した後、本演出操作ボタン用処理を終了する。

【 1 3 3 6 】

一方、ステップ S d 6 4 0 2 において、演出操作ボタン 2 4 の押下がなかったと判定した場合には (ステップ S d 6 4 0 2 : N O)、ステップ S d 6 4 0 5 に進み、演出操作ボタン 2 4 のボタン受付有効期間の終了タイミングか否かを判定する。ステップ S d 6 4 0 5 において、ボタン受付有効期間の終了タイミングであると判定した場合には (ステップ S d 6 4 0 5 : Y E S)、上述したステップ S d 6 4 0 3 に進み、上下移動動作終了条件成立フラグを O N にする。その後、ステップ S d 6 4 0 4 に進み、上下移動動作終了条件が成立したことを表示制御装置 1 0 0 に通知するための表示用上下移動動作終了条件成立コマンドを設定する。設定された表示用上下移動動作終了条件成立コマンドは、タイマ割込み処理の各種出力処理にて表示制御装置 1 0 0 に送信される。ステップ S d 6 4 0 4 を実行した後、本演出操作ボタン用処理を終了する。

10

【 1 3 3 7 】

一方、ステップ S d 6 4 0 5 において、ボタン受付有効期間の終了タイミングではないと判定した場合には (ステップ S d 6 4 0 5 : N O)、上述したステップ S d 6 4 0 3 及びステップ S d 6 4 0 4 の処理を実行することなく、本演出操作ボタン用処理を終了する。

【 1 3 3 8 】

< 演出用可動役物駆動処理 >

次に、演出用可動役物駆動処理について説明する。演出用可動役物駆動処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

20

【 1 3 3 9 】

図 9 5 は、演出用可動役物駆動処理を示すフローチャートである。演出用可動役物駆動処理は、役物動作パターンに規定されている駆動シナリオに基づいて演出用可動役物 1 7 0 を駆動制御する処理である。以下、各ステップの処理の詳細について説明する。

【 1 3 4 0 】

ステップ S d 6 5 0 1 では、設定されている役物動作パターンを参照し、駆動シナリオを格納するタイミングであるか否かを判定する。ステップ S d 6 5 0 1 において、駆動シナリオを格納するタイミングであると判定した場合には (ステップ S d 6 5 0 1 : Y E S)、ステップ S d 6 5 0 2 に進み、役物動作パターンに規定されている一の駆動シナリオを音光側 R O M 9 3 から読み出して音光側 R A M 9 4 の駆動シナリオ格納エリア 9 4 d に格納する。その後、ステップ S d 6 5 0 3 に進み、駆動シナリオ用カウンタに「 1 」をセットする。その後、ステップ S d 6 5 0 4 に進む。

30

【 1 3 4 1 】

一方、ステップ S d 6 5 0 1 において、駆動シナリオを格納するタイミングではないと判定した場合には (ステップ S d 6 5 0 1 : N O)、ステップ S d 6 5 0 2 及びステップ S d 6 5 0 3 の処理を実行することなく、ステップ S d 6 5 0 4 に進む。

【 1 3 4 2 】

ステップ S d 6 5 0 4 では、音光側 R A M 9 4 の駆動シナリオ格納エリア 9 4 d に駆動シナリオが格納されているか否かを判定する。ステップ S d 6 5 0 4 において、駆動シナリオが格納されていないと判定した場合には (ステップ S d 6 5 0 4 : N O)、そのまま本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップ S d 6 5 0 4 において、駆動シナリオが格納されていると判定した場合には (ステップ S d 6 5 0 4 : Y E S)、ステップ S d 6 5 0 5 に進む。

40

【 1 3 4 3 】

ステップ S d 6 5 0 5 では、駆動シナリオ格納エリア 9 4 d に格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」であるか否かを判定する。ステップ S d 6 5 0 5 において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」ではないと判定した場合には (ステップ S d 6 5 0 5 : N

50

Ｏ）、ステップＳｄ６５０６に進む。

【１３４４】

ステップＳｄ６５０６では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了条件判定処理」であるか否かを判定する。ステップＳｄ６５０６において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了条件判定処理」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ６５０６：ＮＯ）、ステップＳｄ６５０７に進む。

【１３４５】

ステップＳｄ６５０７では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理を実行する。具体的には、駆動シナリオ用カウンタの値に対応して規定されている制御対象（モーターやソレノイド）を制御するための処理を実行する。その後、ステップＳｄ６５０８に進む。

【１３４６】

ステップＳｄ６５０８では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了したか否かを判定する。ステップＳｄ６５０８において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了していないと判定した場合には（ステップＳｄ６５０８：ＮＯ）、そのまま本演出用可動役物駆動処理を終了する。これにより、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了するまで、ステップＳｄ６５０７の処理がタイマ割込み処理が実行される毎に繰り返し実行されることになる。そして、ステップＳｄ６５０８において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了したと判定した場合には（ステップＳｄ６５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５０９に進み、駆動シナリオ用カウンタの値に１を加算する。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。

【１３４７】

上述したステップＳｄ６５０５において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」とであると判定した場合には（ステップＳｄ６５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５１２に進み、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオをクリアする。その後、ステップＳｄ６５１３に進み、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されているか否かを判定する。ステップＳｄ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていると判定した場合には（ステップＳｄ６５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５１４に進み、役物動作パターンに規定されている次の駆動シナリオを駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納する。その後、ステップＳｄ６５１５に進み、駆動シナリオ用カウンタに「１」をセットする。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｄ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていないと判定した場合には（ステップＳｄ６５１３：ＮＯ）、上述したステップＳｄ６５１４及びステップＳｄ６５１５の処理を実行することなく、本演出用可動役物駆動処理を終了する。

【１３４８】

上述したステップＳｄ６５０６において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了条件判定処理」とであると判定した場合には（ステップＳｄ６５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５１０に進み、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｄ６５１０において、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｄ６５１０：ＮＯ）、上述したステップＳｄ６５０９に進み、駆動シナリオ用カウンタの値に１を加算する。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｄ６５１０において、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｄ６５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５１１に進み、上下移動動作終了条件成立フラグをＯＦＦにした後、上述したステップＳｄ６５１２に進み、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオをクリアする。その後、ステップＳｄ６５１３に進み、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シ

ナリオが規定されているか否かを判定する。ステップ S d 6 5 1 3 において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていると判定した場合には（ステップ S d 6 5 1 3 : Y E S ）、ステップ S d 6 5 1 4 に進み、役物動作パターンに規定されている次の駆動シナリオを駆動シナリオ格納エリア 9 4 d に格納する。その後、ステップ S d 6 5 1 5 に進み、駆動シナリオ用カウンタに「1」をセットする。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップ S d 6 5 1 3 において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていないと判定した場合には（ステップ S d 6 5 1 3 : N O ）、上述したステップ S d 6 5 1 4 及びステップ S d 6 5 1 5 の処理を実行することなく、本演出用可動役物駆動処理を終了する。

【1349】

10

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【1350】

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

【1351】

20

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

【1352】

< メイン処理 >

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

【1353】

30

図 9 6 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【1354】

ステップ S d 8 1 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M 1 0 7 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S d 8 1 0 2 に進む。

40

【1355】

ステップ S d 8 1 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

【1356】

< コマンド割込み処理 >

50

次に、表示制御装置 100 の M P U 102 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 90 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【1357】

図 97 は、表示制御装置 100 の M P U 102 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S d 8201 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 104 に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

10

【1358】

< V 割込み処理 >

次に、表示制御装置 100 の M P U 102 において実行される V 割込み処理について説明する。

【1359】

図 98 は、表示制御装置 100 の M P U 102 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、V D P 105 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 41 に表示させる画像を特定した上で、V D P 105 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

20

【1360】

上述したように、V 割込み信号は、V D P 105 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に生成されるとともに、M P U 102 に対して送信される信号である。したがって、M P U 102 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、V D P 105 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に行われることになる。このため、V D P 105 は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

30

【1361】

ステップ S d 8301 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、上述したコマンド割込み処理によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、表示用演出パターンコマンドが記憶されていた場合には、当該コマンドによって指定された演出パターンに対応した動画が図柄表示装置 41 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【1362】

なお、コマンド対応処理（ステップ S d 8301）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 90 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 90 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 41 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。

40

50

【 1 3 6 3 】

ステップ S d 8 3 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（ステップ S d 8 3 0 1）などによって設定された図柄表示装置 4 1 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S d 8 3 0 3 に進む。

【 1 3 6 4 】

ステップ S d 8 3 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（ステップ S d 8 3 0 2）によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S d 8 3 0 4 に進む。

10

【 1 3 6 5 】

ステップ S d 8 3 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（ステップ S d 8 3 0 3）によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、V D P 1 0 5 に対して送信する。V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S d 8 3 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。

20

【 1 3 6 6 】

< コマンド対応処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、V 割込み処理のサブルーチンとして表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 によって実行される。

【 1 3 6 7 】

図 9 9 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップ S d 8 4 0 1 では、表示用演出パターンコマンドがあるか否かを判定する。ステップ S d 8 4 0 1 において、表示用演出パターンコマンドがあると判定した場合には（ステップ S d 8 4 0 1 : Y E S）、ステップ S d 8 4 0 2 に進み、表示用演出パターンコマンドを解析し、当該コマンドによって指定された演出パターンに対応する動画（表示演出）が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示を制御する表示制御処理を開始する。その後、ステップ S d 8 4 0 3 に進む。一方、ステップ S d 8 4 0 1 において、表示用演出パターンコマンドがないと判定した場合には（ステップ S d 8 4 0 1 : N O）、ステップ S d 8 4 0 2 を実行することなく、ステップ S d 8 4 0 3 に進む。

30

【 1 3 6 8 】

ステップ S d 8 4 0 3 では、表示用上下移動動作終了条件成立コマンドがあるか否かを判定する。ステップ S d 8 4 0 3 において、表示用上下移動動作終了条件成立コマンドがあると判定した場合には（ステップ S d 8 4 0 3 : Y E S）、ステップ S d 8 4 0 4 に進み、上下移動動作終了条件が成立したことに対応した動画（表示演出）が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示を制御する表示制御処理を開始する。その後、ステップ S d 8 4 0 5 に進む。一方、ステップ S d 8 4 0 3 において、表示用上下移動動作終了条件成立パターンコマンドがないと判定した場合には（ステップ S d 8 4 0 3 : N O）、ステップ S d 8 4 0 4 を実行することなく、ステップ S d 8 4 0 5 に進む。

40

【 1 3 6 9 】

ステップ S d 8 4 0 5 では、表示用特電オープニングコマンドがあるか否かを判定する。ステップ S d 8 4 0 5 において、表示用特電オープニングコマンドがあると判定した場合には（ステップ S d 8 4 0 5 : Y E S）、ステップ S d 8 4 0 6 に進み、表示用特電オープニングコマンドを解析し、当該コマンドによって指定された内容の特電オープニング

50

演出に対応する動画（表示演出）が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示を制御する表示制御処理を開始する。その後、ステップＳｄ８４０７に進む。一方、ステップＳｄ８４０５において、表示用特電オープニングコマンドがないと判定した場合には（ステップＳｄ８４０５：ＮＯ）、ステップＳｄ８４０６を実行することなく、ステップＳｄ８４０７に進む。

【１３７０】

ステップＳｄ８４０７では、表示用特電開閉期間コマンドがあるか否かを判定する。ステップＳｄ８４０７において、表示用特電開閉期間コマンドがあると判定した場合には（ステップＳｄ８４０７：ＹＥＳ）、ステップＳｄ８４０８に進み、表示用特電開閉期間コマンドを解析し、当該コマンドによって指定された内容の特電開閉期間演出に対応する動画（表示演出）が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示を制御する表示制御処理を開始する。具体的には、特図抽選の抽選結果に応じて図柄表示装置４１で実行する一の特電開閉期間演出を構成する表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する表示制御処理を実行する。その後、ステップＳｄ８４０９に進む。一方、ステップＳｄ８４０７において、表示用特電開閉期間コマンドがないと判定した場合には（ステップＳｄ８４０７：ＮＯ）、ステップＳｄ８４０８を実行することなく、ステップＳｄ８４０９に進む。

10

【１３７１】

ステップＳｄ８４０９では、表示用特電エンディングコマンドがあるか否かを判定する。ステップＳｄ８４０９において、表示用特電エンディングコマンドがあると判定した場合には（ステップＳｄ８４０９：ＹＥＳ）、ステップＳｄ８４１０に進み、表示用特電エンディングコマンドを解析し、当該コマンドによって指定された内容の特電エンディング演出に対応する動画（表示演出）が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示を制御する表示制御処理を開始する。その後、ステップＳｄ８４１１に進む。一方、ステップＳｄ８４０９において、表示用特電エンディングコマンドがないと判定した場合には（ステップＳｄ８４０９：ＮＯ）、ステップＳｄ８４１０を実行することなく、ステップＳｄ８４１１に進む。

20

【１３７２】

ステップＳｄ８４１１では、その他のコマンドに対応する処理を実行する。具体的には、例えば、表示用遊技状態コマンドがある場合には、当該コマンドに指定されている遊技状態に対応した背景動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示を制御する表示制御処理を開始する。そして、全てのコマンドに対応する処理を実行した後に、本コマンド対応処理を終了する。

30

【１３７３】

《２－７》作用・効果：

【１３７４】

以下、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。

【１３７５】

従来、遊技の演出を盛り上げるために、液晶表示装置において表示演出を実行するとともに、当該表示演出の実行中に動作する各種の可動役物を備えるパチンコ機が知られている。近年では、各種の可動役物の装飾を豪華なものとしたり、各種の可動役物に多様な動作を実行させることによって遊技の演出の多様化や興趣の向上が図られている。

40

【１３７６】

しかしながら、各種の可動役物に実行させる動作が多種多様なものになると、当該多種多様な動作を各種の可動役物に実行させるための駆動プログラムが膨大なものとなり、ＲＯＭの使用容量が増大してしまうといった課題が生じた。

【１３７７】

そこで、各種の可動役物の一連の動作が規定されたプログラムである駆動シナリオをＲＯＭに記憶させ、当該一連の動作を実行する際に、当該駆動シナリオをＲＯＭから読み出

50

して R A M に格納し、当該 R A M に格納された駆動シナリオに基づいて各種の可動役物に一連の動作を実行させるパチンコ機が開発された。このような駆動シナリオを搭載したパチンコ機によれば、一連の動作が規定された駆動シナリオを複数の演出において利用したり（使い回したり）、一の演出の実行中に同一の駆動シナリオを複数回利用する構成を採用することによって、R O M に記憶すべきプログラムを少なくし、R O M の使用容量を低減することが可能となった。

【 1 3 7 8 】

また、一連の動作が規定された駆動シナリオを R O M から読み出して一度 R A M に格納し、当該 R A M に格納された駆動シナリオを実行することによって一連の動作を各種の可動役物に実行させるといった構成や、一度 R A M に格納した駆動シナリオを繰り返し実行することによって各種の可動役物に当該一連の動作を繰り返し実行させる構成を採用することによって、従来のように各種の可動役物に一の単一の動作を実行させる毎に当該一の単一の動作が規定された駆動プログラムを毎回 R O M から読み出して R A M に格納するといった膨大な数の処理を実行する必要がなくなり、この結果、R O M からのデータの読み出し回数を大幅に低減することが可能となり、パチンコ機の処理負荷の低減が図られた。

10

【 1 3 7 9 】

しかしながら、従来の駆動シナリオでは、一度 R A M に駆動シナリオが格納され、当該駆動シナリオに基づいて各種の可動役物の制御が開始された場合には、当該駆動シナリオに規定された一連の動作の全てが終了するまで、当該駆動シナリオに基づいた制御を終了させることができなかった。このため、従来の駆動シナリオは、一連の動作を各種の可動役物に最後まで実行させることを前提とした演出に利用されていた。このような演出としては、例えば、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するか否かの期待感を遊技者に抱かせる発展演出が挙げられる。

20

【 1 3 8 0 】

発展演出では、例えば、ノーマルリーチが実行されている所定期間、一連の動作（例えば上下に複数回移動する動作）を各種の可動役物に繰り返し実行させ、当該所定期間の経過時に当該一連の動作を終了させ、スーパーリーチに発展する場合には、当該スーパーリーチに対応する動作を各種の可動役物に実行させ、一方、スーパーリーチに発展しない場合には、スーパーリーチに発展しない場合に対応した動作を各種の可動役物に実行させる。この構成の場合、駆動シナリオは、一連の動作が当該所定期間の経過時に終了するように設定され、また、当該終了時の各種の可動役物の位置や状態も予め設定されている。このため、一連の動作の終了後に、スーパーリーチに対応する動作も、スーパーリーチに発展しない場合に対応した動作も、各種の可動役物にスムーズに実行させることが可能となる。

30

【 1 3 8 1 】

このように、従来の駆動シナリオを、一連の動作を各種の可動役物に最後まで実行させることを前提とした演出に利用する場合には問題は生じないが、例えば、従来の駆動シナリオを、一連の動作を終了させるタイミングが不定となる演出（例えばボタン演出）に利用する場合には、次の課題が生じ得る。

【 1 3 8 2 】

40

例えば、一連の動作を終了させるタイミングが不定となるボタン演出としては、演出操作ボタンが押下されたタイミングで当該変動に係る抽選結果を告知するボタン告知演出が挙げられる。ボタン告知演出では、例えば、図柄の変動中に一連の動作（例えば上下に複数回移動する動作）を各種の可動役物に繰り返し実行させ、当該一連の動作の実行中に、ボタン受付有効期間を開始し、当該ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合には、当該演出操作ボタンが押されたタイミングで当該一連の動作を終了させ、当該変動に係る抽選結果が大当たり当選である場合には、当該大当たり当選に対応した動作（例えば落下して回転する動作）を各種の可動役物に実行させ、一方、当該変動に係る抽選結果がはずれである場合には、当該はずれに対応した動作（例えばその場で待機する動作）を各種の可動役物に実行させる。

50

【 1 3 8 3 】

しかしながら、従来の駆動シナリオを上記したボタン告知演出に利用する場合には、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合であっても、駆動シナリオに規定された一連の動作の全てが終了するまで、当該駆動シナリオに基づいた制御を終了させることができないため、演出操作ボタンが押下されてから、一連の動作の全てが終了して抽選結果に対応した動作が開始されるまでにタイムラグが生じてしまい、この結果、遊技者に違和感や不快感を与えてしまうとともに、ボタン演出の爽快感を損ねてしまうといった課題が生じ得る。

【 1 3 8 4 】

さらに、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合には、演出操作ボタンが押下されたタイミングから遅延することなく即座に、液晶表示装置には当該変動に係る抽選結果に対応した画像が表示され、スピーカーからは当該画像に対応した音声が遅延することなく出力されることになる。したがって、各種の可動役物の動作のタイムラグが目立ってしまい、遊技者により一層の違和感や不快感を与えてしまうといった課題が生じ得る。

【 1 3 8 5 】

以上の課題に対して本実施形態のパチンコ機 1 0 が採用した構成について以下に具体的に説明する。

【 1 3 8 6 】

本実施形態によれば、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に内部抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、内部抽選の抽選結果に応じて表示部で実行する一の所定演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する表示制御処理を実行可能であり、遊技領域に設けられ、表示部における所定演出の表示中に動作する可動役物の一の動作パターンを複数のの中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。

【 1 3 8 7 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技領域 P A に設けられた第 1 特図始動口 3 3 又は第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球した場合に特図抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、特図抽選の抽選結果に応じて図柄表示装置 4 1 で実行する役物連動演出を構成する表示演出を複数の表示演出パターンの中から決定して実行する表示制御処理を実行可能である。そして、遊技領域 P A に設けられ、図柄表示装置 4 1 における役物連動演出を構成する表示演出の表示中に動作する演出用可動役物 1 7 0 の一の役物動作パターンを複数のの中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。

【 1 3 8 8 】

そして、本実施形態によれば、所定の開始条件の成立に基づいて、複数のの中から決定された一の動作パターンに対応して設定された設定情報に基づいて可動役物に一連の動作を行なわせることが可能である。したがって、本実施形態によれば、一連の動作が規定された設定情報を、一度、所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納すれば、当該一連の動作が実行されるので、可動役物に一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができるので、遊技機の処理負荷を低減することができる。

【 1 3 8 9 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、役物連動演出の一種である役物連動バトル演出の開始条件の成立に基づいて、複数のの中から決定された一の役物動作パターンに対応して設定された駆動シナリオ 9 3 c 1 に基づいて演出用可動役物 1 7 0 に一連の上下移動動作を行なわせることが可能である。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作が規定された駆動シナリオ 9 3 c 1 を、一度、音光側 R O M 9 3 から読み出して実行用の領域である音光側 R A M 9 4 の駆動シナリオ格納エリア 9 4 d に格納すれば、当該一連の上下移動動作が実行されるので、演出用可動役物 1 7 0 に一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができるので、遊技機の処理負荷を低減

10

20

30

40

50

することができる。

【 1 3 9 0 】

さらに、本実施形態によれば、可動役物は、一連の動作において非駆動時初期位置側である駆動時最戻り位置と、最も駆動された位置である駆動時最大変位位置との間で駆動制御され、一連の動作は、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させる戻り動作を複数回実行するように構成されており、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する終了処理を実行可能である。したがって、本実施形態によれば、当該一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物が駆動時最戻り位置に位置した状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

10

【 1 3 9 1 】

ここで、仮に、本実施形態とは異なり、一連の動作の動作終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、可動役物が駆動時最戻り位置と駆動時最大変位位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける可動役物の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

20

【 1 3 9 2 】

これに対して、本実施形態によれば、上述したように、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。この結果、一連の動作の終了時には、可動役物は駆動時最戻り位置に位置することになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【 1 3 9 3 】

このように、本実施形態によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

30

【 1 3 9 4 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物 170 は、一連の上下移動動作において非駆動時初期位置であり駆動時最戻り位置でもある原点位置と、最も駆動された位置である最下点位置との間で駆動制御され、一連の上下移動動作は、演出用可動役物 170 を原点位置に位置させる上昇動作を複数回実行するように構成されており、上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物 170 を停止させて一連の上下移動動作を終了する終了処理を実行可能である。したがって、本実施形態によれば、当該一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物 170 が原点位置に位置した状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物 170 が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

40

【 1 3 9 5 】

ここで、仮に、本実施形態とは異なり、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の

50

成立を任意のタイミングで判定し、上下移動動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の上下移動動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、演出用可動役物 170 が原点位置と最下点位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の上下移動動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける演出用可動役物 170 の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物 170 が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【1396】

これに対して、本実施形態によれば、上述したように、上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物 170 を停止させて一連の上下移動動作を終了する。この結果、一連の上下移動動作の終了時には、演出用可動役物 170 は原点位置に位置することになる。したがって、一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物 170 が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

10

【1397】

このように、本実施形態によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物 170 を原点位置に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物 170 が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

20

【1398】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を実行する期間として、短動作期間と、短動作期間よりも長い長動作期間と、を備える。すなわち、一連の動作が短動作期間の長さで終了する場合と、長動作期間の長さで終了する場合とがあり、換言すれば、本実施形態によれば、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在するので、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【1399】

ここで、仮に、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成を採用した場合、例えば、一連の動作を終了させるタイミングが当該一連の動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の動作の実行中に動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在するように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまうといったこともない。

30

【1400】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在する、すなわち、当該タイミングが不定であるので、上述したように、一連の動作の開始から所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在するように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の動作を終了させるタイミングが不定であるので、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまう、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

40

【1401】

そこで、本実施形態によれば、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させる戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の動作に含まれる全ての

50

動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【1402】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を実行する期間は、演出操作ボタン24が押下された場合には短動作期間となり、演出操作ボタン24が押下されなかった場合には短動作期間よりも長い長動作期間となる。すなわち、一連の上下移動動作が演出操作ボタン24が押下された場合の短動作期間の長さで終了する場合と、演出操作ボタン24が押下されなかった場合の長動作期間の長さで終了する場合とがあり、換言すれば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在するので、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

10

【1403】

ここで、仮に、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成を採用した場合、例えば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが当該一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の上下移動動作の実行中に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の上下移動動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に演出用可動役物170が所定の位置に存在するように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物170の位置が不定となってしまうといったこともない。

20

【1404】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在する、すなわち、当該タイミングが不定であるので、上述したように、一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に演出用可動役物170が所定の位置に存在するように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが不定であるので、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物170の位置が不定となってしまう、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物170が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

30

【1405】

そこで、実施形態によれば、演出用可動役物170を原点位置に位置させる上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物170を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物170を原点位置に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物170が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

40

【1406】

さらに、本実施形態によれば、可動役物が駆動時最大変位位置側に制御されている期間として、短制御期間と、短制御期間よりも長い長制御期間と、を備えるので、可動役物が駆動時最戻り位置に戻るまでに短制御期間を要する場合と、当該短制御期間よりも長い長制御期間を要する場合とがある。本実施形態によれば、可動役物が駆動時最大変位位置側に制御されている期間として、短制御期間よりも長い長制御期間を要した場合であっても、その後必ず当該一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定するので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることが可能と

50

なる。

【 1 4 0 7 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物 1 7 0 が最下点位置側に制御されている期間（演出用可動役物 1 7 0 が原点位置を離れてから原点位置に戻るまでの制御期間）として、原点位置と A 位置との間を往復させる短制御期間と、当該短制御期間よりも長い制御期間であって原点位置と B 位置との間を往復させる長制御期間と、を備えるので、演出用可動役物 1 7 0 が原点位置に戻るまでに短制御期間を要する場合と、短制御期間よりも長い長制御期間を要する場合とがある。本実施形態によれば、演出用可動役物 1 7 0 が最下点位置側に制御されている期間として、短制御期間よりも長い長制御期間を要した場合であっても、その後必ず当該一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定するので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることが可能となる。

10

【 1 4 0 8 】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御として、第 1 制御と、第 1 制御とは異なる第 2 制御と、を実行可能であり、一連の動作を終了した後に実行される制御が第 1 制御と第 2 制御とのいずれの場合であっても、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で実行される。そして、本実施形態では、可動役物は、動作終了条件が成立したことによって一連の動作を終了した場合には、当該一連の動作を終了した時点において、駆動時最戻り位置に位置している。したがって、一連の動作を終了した後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置しておらずに第 1 制御または第 2 制御といった次の制御を実行することができないといった不具合の発生を回避することが可能となる。

20

【 1 4 0 9 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御として、演出用可動役物 1 7 0 に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御と、演出用可動役物 1 7 0 に待機動作を実行させる制御と、を実行可能であり、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御が演出用可動役物 1 7 0 に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御と演出用可動役物 1 7 0 に待機動作を実行させる制御とのいずれの場合であっても、演出用可動役物 1 7 0 を原点位置に位置させた状態で実行される。そして、本実施形態では、演出用可動役物 1 7 0 は、上下移動動作終了条件が成立したことによって一連の上下移動動作を終了した場合には、当該一連の上下移動動作を終了した時点において、原点位置に位置している。したがって、一連の上下移動動作を終了した後に、演出用可動役物 1 7 0 が原点位置に位置しておらずに演出用可動役物 1 7 0 に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御または演出用可動役物 1 7 0 に待機動作を実行させる制御といった次の制御を実行することができないといった不具合の発生を回避することが可能となる。

30

【 1 4 1 0 】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングは、遊技者の遊技用操作に基づいて変化し得るので、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

40

【 1 4 1 1 】

ここで、仮に、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成を採用した場合、例えば、一連の動作を終了させるタイミングが当該一連の動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の動作の実行中に動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまうといったこともない。

【 1 4 1 2 】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが遊

50

技者の遊技用操作に基づいて変化し得るので、上述したように、一連の動作の開始から所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが遊技者の遊技用操作に基づいて変化し得るので、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまう、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【 1 4 1 3 】

そこで、本実施形態によれば、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させる戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

10

【 1 4 1 4 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングは、遊技者の演出操作ボタン 2 4 の押下操作に基づいて変化し得るので、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

20

【 1 4 1 5 】

ここで、仮に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成を採用した場合、例えば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが当該一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の上下移動動作の実行中に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の上下移動動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に演出用可動役物 1 7 0 が所定の位置に存在しているように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物 1 7 0 の位置が不定となってしまうといったこともない。

30

【 1 4 1 6 】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが遊技者の演出操作ボタン 2 4 の押下操作に基づいて変化し得るので、上述したように、一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に演出用可動役物 1 7 0 が所定の位置に存在しているように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが遊技者の演出操作ボタン 2 4 の押下操作に基づいて変化し得るので、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物 1 7 0 の位置が不定となってしまう、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物 1 7 0 が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

40

【 1 4 1 7 】

そこで、本実施形態によれば、演出用可動役物 1 7 0 を原点位置に位置させる上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物 1 7 0 を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物 1 7 0 を原点位置に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早い

50

タイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物 170 が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【1418】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、可動役物とは異なる制御対象が含まれるので、一連の動作を終了した後に可動役物に対して実行される制御と、当該異なる制御対象によって実行される制御とのタイムラグを低減することが可能となる。

【1419】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、演出用可動役物 170 とは異なる制御対象として図柄表示装置 41 が含まれるので、一連の上下移動動作を終了した後に演出用可動役物 170 に対して実行される制御（一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作または待機動作）と、図柄表示装置 41 によって実行される制御（「勝利！」といった文字列を表示させる制御または「敗北…」といった文字列を表示させる制御）とのタイムラグを低減することが可能となる。

10

【1420】

さらに、本実施形態によれば、可動制御処理は、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を、一連の動作の動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

20

【1421】

仮に、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合に動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、可動役物が駆動時最大変位位置側に駆動している状態で動作終了条件が成立したと判定したとしても、可動役物が駆動時最大変位位置側に位置している状態では、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を可動役物が駆動時最戻り位置に戻るまで待つことになる。したがって、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合に動作終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を、可動役物が駆動時最大変位位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、可動役物の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

30

【1422】

これに対して、本実施形態によれば、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を、一連の動作の動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本実施形態によれば、可動役物の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。

40

【1423】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物 170 を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合には、上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、演出用可動役物 170 が原点位置に位置することを前提とした次の制御を、上下移動動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【1424】

仮に、演出用可動役物 170 を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合に上下移

50

動動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、演出用可動役物 170 が最下点位置側に駆動している状態で上下移動動作終了条件が成立したと判定したとしても、演出用可動役物 170 が最下点位置側に位置している状態では、演出用可動役物 170 が原点位置に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を演出用可動役物 170 が原点位置に戻るまで待つことになる。したがって、演出用可動役物 170 を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、演出用可動役物 170 が原点位置に位置することを前提とした次の制御を、演出用可動役物 170 が最下点位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、演出用可動役物 170 の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。 10

【1425】

これに対して、本実施形態によれば、演出用可動役物 170 を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、演出用可動役物 170 が原点位置に位置することを前提とした次の制御を、上下移動動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本実施形態によれば、演出用可動役物 170 の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。 20

【1426】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作において可動役物を非駆動時初期位置側に戻した位置は、非駆動時初期位置と同じ位置であるので、可動役物は、一連の動作において、非駆動時初期位置側に戻る場合には、非駆動時初期位置に戻るようになる。そして、一連の動作において可動役物が非駆動時初期位置に戻る毎に、当該一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、非駆動時初期位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の動作の終了後に実行する次の制御の内容を、可動役物が非駆動時初期位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、可動役物が非駆動時初期位置以外に位置することを前提とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。 30

【1427】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作において演出用可動役物 170 を非駆動時初期位置である原点位置側に戻した位置は、非駆動時初期位置である原点位置と同じ位置であるので、演出用可動役物 170 は、一連の上下移動動作において、原点位置側に戻る場合には、原点位置に戻るようになる。そして、一連の上下移動動作において演出用可動役物 170 が原点位置に戻る毎に、当該一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物 170 を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作の終了後に実行する次の制御の内容を、演出用可動役物 170 が非駆動時初期位置である原点位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、演出用可動役物 170 が非駆動時初期位置である原点位置以外に位置することを前提とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。 40

【1428】

さらに、本実施形態によれば、可動役物は、透明または半透明の部材を含んで構成されているので、遊技者は、可動役物の裏側に位置する表示部に表示される画像を可動役物を通して視認することが可能となる。この効果の詳細について説明する。表示部は、動作終了条件が成立したことに対応する画像を、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、 50

一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、表示部に表示される画像と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることによって、可動役物の動作と連携した画像であって、当該可動役物を通して遊技者に視認させる画像を表示部に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【 1 4 2 9 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物 170 は、透明または半透明の部材を含んで構成されているので、遊技者は、演出用可動役物 170 の裏側に位置する図柄表示装置 41 に表示される画像を演出用可動役物 170 を通して視認することが可能となる。この効果の詳細について説明する。図柄表示装置 41 は、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する画像を、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物 170 の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、図柄表示装置 41 に表示される画像と演出用可動役物 170 の動作とのタイムラグを短くすることによって、演出用可動役物 170 の動作と連携した画像であって、当該演出用可動役物 170 を通して遊技者に視認させる画像を図柄表示装置 41 に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【 1 4 3 0 】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、画像を表示可能な表示部が含まれる。この構成の効果について説明する。表示部は、動作終了条件が成立したことに対応する画像を、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、表示部に表示される画像と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動役物の動作と連携した画像を表示部に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【 1 4 3 1 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、画像を表示可能な図柄表示装置 41 が含まれる。この構成の効果について説明する。図柄表示装置 41 は、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する画像を、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物 170 の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、図柄表示装置 41 に表示される画像と演出用可動役物 170 の動作とのタイムラグを短くすることができるので、演出用可動役物 170 の動作と連携した画像を図柄表示装置 41 に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【 1 4 3 2 】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、音を出力可能な音声出力部が含まれる。この構成の効果について説明する。音声出力部は、動作終了条件が成立したことに対応する音を、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく出力することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるのと同時に、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、音声出力部によって出力される音と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動役物の動作と連携した音を音声出力部に出力させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。 10

【1433】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、音を出力可能なスピーカー46が含まれる。この構成の効果について説明する。スピーカー46は、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する音声を、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく出力することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物170の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるのと同時に、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、スピーカー46によって出力される音声と演出用可動役物170の動作とのタイムラグを短くすることができるので、演出用可動役物170の動作と連携した音声をスピーカー46に出力させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。 20

【1434】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、発光可能な発光部が含まれる。この構成の効果について説明する。発光部は、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく、動作終了条件が成立したことに対応する発光パターンで発光することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるのと同時に、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、発光部による発光と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動役物の動作と連携した発光パターンで発光部に発光させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。 30

【1435】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、発光可能な各種ランプ47が含まれる。この構成の効果について説明する。各種ランプ47は、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する発光パターンで発光することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物170の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるのと同時に、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、各種ランプ47による発光と演出用可動役物170の動作とのタイムラグを短くすることができるので、演出用可動役物170の動作と連携した発光パターンで各種ランプ47に発光させるといった効果的な演出 40 50

出を実現することが可能となる。

【 1 4 3 6 】

このように、本遊技機によれば、制御プログラムや制御データを有効に活用しつつ、可動役物を適切な制御で終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が所定の状態となっていることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【 1 4 3 7 】

《 2 - 8 》第 2 実施形態の変形例：

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

【 1 4 3 8 】

《 2 - 8 - 1 》変形例 1：

上記実施形態では、図 6 6 (B)、図 6 6 (C) 及び図 6 8 (A) に示すように、駆動シナリオ 9 3 c 1 に規定された一連の上下移動動作において、演出用可動役物 1 7 0 を A 位置又は B 位置から原点位置側に移動させる場合の移動先（駆動時最戻り位置）は、非駆動時初期位置である原点位置と同じ位置である構成としたが、この構成に代えて、演出用可動役物 1 7 0 を A 位置又は B 位置から原点位置側に移動させる場合の移動先（駆動時最戻り位置）は、非駆動時初期位置である原点位置と A 位置との間の位置（以下、W 位置とも呼ぶ）である構成としてもよい。以下、本変形例の構成を具体的に説明する。

【 1 4 3 9 】

図 1 0 0、図 1 0 1 及び図 1 0 2 は、本変形例のパチンコ機 1 0 で実行可能な役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。これらの図において、図 1 0 0 は、上記実施形態の図 6 6 に対応しており、図 1 0 1 は、上記実施形態の図 6 7 と同じであり、図 1 0 2 は、本変形例で追加された図である。

【 1 4 4 0 】

本変形例では、図 1 0 0 (B) 及び図 1 0 0 (C) に示すように、一連の上下移動動作において、演出用可動役物 1 7 0 を A 位置又は B 位置から原点位置側に移動させる場合の移動先（駆動時最戻り位置）は、当該一連の上下移動動作の最後に原点位置まで移動させる場合を除き、非駆動時初期位置である原点位置と A 位置との間の W 位置になっている。すなわち、本変形例の一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオ 9 3 c 1 w の内容は、上記実施形態の一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオ 9 3 c 1 の内容と異なっている。

【 1 4 4 1 】

そして、本変形例では、一連の上下移動動作において、演出用可動役物 1 7 0 を W 位置まで移動させる毎に、及び、当該一連の上下移動動作の最後に原点位置まで移動させた場合に、上述した上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、当該上下移動動作終了条件が成立していると判定した場合には、当該一連の上下移動動作を終了させるように構成されている。

【 1 4 4 2 】

上述した上下移動動作終了条件が成立していると判定した際の演出用可動役物 1 7 0 の位置が原点位置であり、当該演出に係る特図抽選の結果が大当たり当選である場合には、図 1 0 1 (A) に示すように、駆動シナリオ 9 3 c 2 に規定された一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作が実行される。この動作は、図 6 7 (A) に示す上記実施形態と同じである。

【 1 4 4 3 】

同様に、上述した上下移動動作終了条件が成立していると判定した際の演出用可動役物 1 7 0 の位置が原点位置であり、当該演出に係る特図抽選の結果がはずれである場合には、図 1 0 1 (B) に示すように、駆動シナリオ 9 3 c 3 に規定された待機動作が実行され

る。この動作は、図 6 7 (B) に示す上記実施形態と同じである。

【 1 4 4 4 】

ここで、図 1 0 1 (A) に示した駆動シナリオ 9 3 c 2 に規定された一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作、及び、図 1 0 1 (B) に示した駆動シナリオ 9 3 c 3 に規定された待機動作は、いずれも、演出用可動役物 1 7 0 が原点位置に位置している状態から実行を開始することを前提とした動作である。したがって、上述した上下移動動作終了条件が成立していると判定した際の演出用可動役物 1 7 0 の位置が W 位置である場合には、駆動シナリオ 9 3 c 2 及び駆動シナリオ 9 3 c 3 に規定されたこれらの動作の実行を開始することができなかつたり、動作の実行を開始できたとしても、移動先の位置が想定した位置と異なってしまつたりといった不具合が生じてしまう。

10

【 1 4 4 5 】

そこで、本変形例では、上述した上下移動動作終了条件が成立していると判定した際の演出用可動役物 1 7 0 の位置が W 位置である場合に実行可能な一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を規定した駆動シナリオ 9 3 c 2 w と、一連の上昇・待機動作を規定した駆動シナリオ 9 3 c 3 w とをさらに備える構成を採用している。

【 1 4 4 6 】

図 1 0 2 (A) に示すように、上述した上下移動動作終了条件が成立していると判定した際の演出用可動役物 1 7 0 の位置が W 位置であり、当該演出に係る特図抽選の結果が当たり当選である場合には、駆動シナリオ 9 3 c 2 w に規定された一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作が実行される。この駆動シナリオ 9 3 c 2 w に規定された一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作では、W 位置から最下点位置に向けての移動（落下）から動作が開始される。

20

【 1 4 4 7 】

同様に、図 1 0 2 (B) に示すように、上述した上下移動動作終了条件が成立していると判定した際の演出用可動役物 1 7 0 の位置が W 位置であり、当該演出に係る特図抽選の結果がはずれである場合には、駆動シナリオ 9 3 c 3 w に規定された一連の上昇・待機動作が実行される。この駆動シナリオ 9 3 c 3 w に規定された一連の上昇・待機動作では、W 位置から原点位置に向けての移動（上昇）から動作が開始される。

【 1 4 4 8 】

図 1 0 3 は、本変形例のパチンコ機 1 0 が備える各駆動シナリオ 9 3 c 1 w、9 3 c 2、9 3 c 3、9 3 c 2 w、9 3 c 3 w の構成を模式的に示す説明図である。図 6 8 に示した上記実施形態との違いは、図 1 0 3 (A) に示す本変形例の駆動シナリオ 9 3 c 1 w の内容が、図 6 8 (A) に示す上記実施形態の駆動シナリオ 9 3 c 1 の内容と異なっている点と、駆動シナリオ 9 3 c 2 w 及び駆動シナリオ 9 3 c 3 w が図 1 0 3 (D) 及び図 1 0 3 (E) に追加されている点である。そして、図 1 0 3 (B) に示す駆動シナリオ 9 3 c 2 及び図 1 0 3 (C) に示す駆動シナリオ 9 3 c 3 は、原点位置停止時用の駆動シナリオであり、図 1 0 3 (D) に示す駆動シナリオ 9 3 c 2 w 及び図 1 0 3 (E) に示す駆動シナリオ 9 3 c 3 w は、本変形例で追加された W 位置停止時用の駆動シナリオである。

30

【 1 4 4 9 】

図 1 0 3 (A) に示すように、本変形例の駆動シナリオ 9 3 c 1 w では、一連の上下移動動作において、駆動シナリオ用カウンタの値「11」に規定された B 位置から原点位置までの移動動作を除き、A 位置又は B 位置から原点位置側に移動させる場合の移動先（駆動時最戻り位置）は、原点位置ではなく W 位置となっている。その他の点は上記実施形態の駆動シナリオ 9 3 c 1 と同じである。なお、原点位置から W 位置までの距離及び W 位置から A 位置までの距離は、ステップ数で 5 0 に相当する。

40

【 1 4 5 0 】

図 1 0 3 (B) に示す駆動シナリオ 9 3 c 2 及び図 1 0 3 (C) に示す駆動シナリオ 9 3 c 3 は、上記実施形態と同じであるため説明を省略する。

【 1 4 5 1 】

図 1 0 3 (D) に示すように、本変形例の駆動シナリオ 9 3 c 2 w では、一連の落下・

50

拡大・回転・縮小・上昇動作において、駆動シナリオ用カウンタの値「１」に規定された動作内容が、W位置から最下点位置まで移動（落下）させる動作内容となっている。その他の点は上記実施形態の駆動シナリオ 9 3 c 2 と同じである。

【 1 4 5 2 】

図 1 0 3 (E) に示すように、本変形例の駆動シナリオ 9 3 c 3 w では、W 位置から原点位置まで移動（上昇）させる動作が駆動シナリオ用カウンタの値「１」に規定された動作内容として追加されている。その他の点は上記実施形態の駆動シナリオ 9 3 c 3 と同じである。

【 1 4 5 3 】

以上説明したように、本変形例の構成によっても、上記実施形態と同様の効果を奏することが可能となる。以下、具体的に説明する。 10

【 1 4 5 4 】

本変形例によれば、可動役物は、一連の動作において非駆動時初期位置側である駆動時最戻り位置と、最も駆動された位置である駆動時最大変位位置との間で駆動制御され、一連の動作は、可動役物を駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置させる戻り動作を複数回実行するように構成されており、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する終了処理を実行可能である。したがって、本変形例によれば、当該一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置した状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。 20

【 1 4 5 5 】

ここで、仮に、本変形例とは異なり、一連の動作の動作終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、可動役物が駆動時最戻り位置と駆動時最大変位位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける可動役物の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。 30

【 1 4 5 6 】

これに対して、本変形例によれば、上述したように、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。この結果、一連の動作の終了時には、可動役物は駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置することになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。 40

【 1 4 5 7 】

このように、本変形例によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置させた状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【 1 4 5 8 】

具体的には、例えば、本変形例によれば、演出用可動役物 1 7 0 は、一連の上下移動動 50

作において原点位置側の駆動時最戻り位置であるW位置と、最も駆動された位置である最下点位置との間で駆動制御され、一連の上下移動動作は、演出用可動役物170をW位置またはW位置の近傍に位置させる上昇動作を複数回実行するように構成されており、上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、W位置またはW位置の近傍（例えば原点位置）に位置する演出用可動役物170を停止させて一連の上下移動動作を終了する終了処理を実行可能である。したがって、本変形例によれば、当該一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物170がW位置またはW位置の近傍に位置した状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物170がW位置またはW位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

10

【1459】

ここで、仮に、本変形例とは異なり、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、上下移動動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の上下移動動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、演出用可動役物170が原点位置と最下点位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の上下移動動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける演出用可動役物170の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物170がW位置またはW位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

20

【1460】

これに対して、本変形例によれば、上述したように、上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、W位置またはW位置の近傍に位置する演出用可動役物170を停止させて一連の上下移動動作を終了する。この結果、一連の上下移動動作の終了時には、演出用可動役物170はW位置またはW位置の近傍に位置することになる。したがって、一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物170がW位置またはW位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

30

【1461】

このように、本変形例によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物170をW位置またはW位置の近傍に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物170がW位置またはW位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【1462】

以上説明したように、本変形例の構成によっても、上記実施形態と同様の効果を奏することが可能となる。ただし、上記実施形態の構成の方が、本変形例よりも、下記の点において優れている。

40

【1463】

上記実施形態では、演出用可動役物170は、一連の上下移動動作において、原点位置側に戻る場合には、変形例に示したW位置ではなく、原点位置に戻るよう制御されるとともに、上下移動動作終了条件を判定する際の演出用可動役物170の位置が原点位置に統一されている。したがって、上下移動動作終了条件の成立後に実行すべき駆動シナリオとして、本変形例のように原点位置以外で停止した場合の駆動シナリオ（本変形例におけるW位置停止時用の駆動シナリオ）を用意する必要がなく、データ量の削減及び処理の簡易化を実現することができる。

【1464】

50

すなわち、上記実施形態によれば、一連の動作において可動役物を非駆動時初期位置側に戻した位置は、非駆動時初期位置と同じ位置であるので、可動役物は、一連の動作において、非駆動時初期位置側に戻る場合には、非駆動時初期位置に戻るようになる。そして、一連の動作において可動役物が非駆動時初期位置に戻る毎に、当該一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、非駆動時初期位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。したがって、上記実施形態によれば、一連の動作の終了後に実行する次の制御の内容を、可動役物が非駆動時初期位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、可動役物が非駆動時初期位置以外に位置することを前提とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。

10

【1465】

具体的には、例えば、上記実施形態によれば、一連の上下移動動作において演出用可動役物170を非駆動時初期位置である原点位置側に戻した位置は、非駆動時初期位置である原点位置と同じ位置であるので、演出用可動役物170は、一連の上下移動動作において、原点位置側に戻る場合には、変形例に示したW位置ではなく、原点位置に戻るようになる。そして、一連の上下移動動作において演出用可動役物170が原点位置に戻る毎に、当該一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物170を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、上記実施形態によれば、一連の上下移動動作の終了後に実行する次の制御の内容を、演出用可動役物170が非駆動時初期位置である原点位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、演出用可動役物170が非駆動時初期位置である原点位置以外（例えば変形例におけるW位置）に位置することを前提とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。

20

【1466】

《2-8-2》変形例2：

上記実施形態及び上記各変形例において、所定の開始条件の成立後、一連の動作の開始前に、可動役物が非駆動時初期位置から駆動されない開始前非駆動期間が存在する構成としてもよい。この構成の効果について説明する。

【1467】

ここで、仮に、本変形例とは異なり、一連の動作の開始前に可動役物が非駆動時初期位置から駆動されない開始前非駆動期間が存在しない構成を採用した場合について説明する。一般に、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン24を押下する遊技者が一定数存在する。このような遊技者が、ボタン受付有効期間が開始された直後、すなわち、一連の動作が開始された直後に演出操作ボタン24を押下し、動作終了条件を成立させた場合には、既に可動役物が駆動を開始した直後であるため、可動役物が再び駆動時最戻り位置に戻るまでに時間を要することになってしまい、次の制御を開始するまでのタイムラグが大きくなってしまう。このため、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン24を押下する遊技者は、演出操作ボタン24を押下する爽快感を感じる事ができなくなってしまうといった課題が生じ得る。

30

40

【1468】

そこで、本変形例のように、一連の動作の開始前に、可動役物が非駆動時初期位置から駆動されない開始前非駆動期間が存在する構成とするとともに、当該開始前非駆動期間の開始時からボタン受付有効期間を開始する構成とすることにより、ボタン受付有効期間が開始された直後に遊技者が演出操作ボタン24を押下した場合に、可動役物が駆動して非駆動時初期位置から移動する前に、可動役物が非駆動時初期位置に位置していることを前提とした次の制御を速やかに実行することが可能となる。したがって、本変形例によれば、遊技者がボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン24を押下した場合に、次の制御を開始するまでのタイムラグが大きくなってしまいうことを回避することができるので、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン24を押下する遊技者に

50

対して、演出操作ボタン 2 4 を押下する爽快感を提供することが可能となる。

【 1 4 6 9 】

具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、役物連動バトル演出の開始条件の成立後、一連の上下移動動作の開始前に、演出用可動役物 1 7 0 が非駆動時初期位置である原点位置から駆動されない開始前非駆動期間が存在する構成としてもよい。この構成の効果について説明する。

【 1 4 7 0 】

ここで、仮に、本変形例とは異なり、一連の上下移動動作の開始前に演出用可動役物 1 7 0 が非駆動時初期位置である原点位置から駆動されない開始前非駆動期間が存在しない構成を採用した場合について説明する。一般に、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン 2 4 を押下する遊技者が一定数存在する。このような遊技者が、ボタン受付有効期間が開始された直後、すなわち、一連の上下移動動作が開始された直後に演出操作ボタン 2 4 を押下し、上下移動動作終了条件を成立させた場合には、既に演出用可動役物 1 7 0 が駆動を開始した直後であるため、演出用可動役物 1 7 0 が再び駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に戻るまでに時間を要することになってしまい、次の制御を開始するまでのタイムラグが大きくなってしまう。このため、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン 2 4 を押下する遊技者は、演出操作ボタン 2 4 を押下する爽快感を感じることができなくなってしまうといった課題が生じ得る。

【 1 4 7 1 】

そこで、本変形例のように、一連の上下移動動作の開始前に、演出用可動役物 1 7 0 が非駆動時初期位置である原点位置から駆動されない開始前非駆動期間が存在する構成とするとともに、当該開始前非駆動期間の開始時からボタン受付有効期間を開始する構成とすることにより、ボタン受付有効期間が開始された直後に遊技者が演出操作ボタン 2 4 を押下した場合に、演出用可動役物 1 7 0 が駆動して非駆動時初期位置である原点位置から移動する前に、演出用可動役物 1 7 0 が非駆動時初期位置である原点位置に位置していることを前提とした次の制御を速やかに実行することが可能となる。したがって、本変形例によれば、遊技者がボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン 2 4 を押下した場合に、次の制御を開始するまでのタイムラグが大きくなってしまいうことを回避することができるので、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン 2 4 を押下する遊技者に対して、演出操作ボタン 2 4 を押下する爽快感を提供することが可能となる。

【 1 4 7 2 】

《 2 - 8 - 3 》変形例 3：

上記実施形態及び上記各変形例において、一連の動作には、可動役物が駆動時最戻り位置で待機する動作待機期間が含まれる構成としてもよい。この構成の効果について説明する。一連の動作に可動役物が駆動時最戻り位置で待機する動作待機期間が含まれる構成とし、当該動作待機期間において動作終了条件が成立したか否かを繰り返し判定する構成とすれば、当該動作待機期間において動作終了条件が成立した場合には、可動役物が駆動時最戻り位置以外の位置から駆動時最戻り位置に戻るまでのタイムラグを生じさせることなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を即座に実行することが可能となる。すなわち、本変形例によれば、一連の動作を実行している期間の中に、タイムラグを生じさせることなく当該一連の動作を終了させることのできる期間を含めることが可能となる。

【 1 4 7 3 】

具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、一連の上下移動動作には、演出用可動役物 1 7 0 が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）で待機する動作待機期間が含まれる構成としてもよい。この構成の効果について説明する。一連の上下移動動作に演出用可動役物 1 7 0 が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）で待機する動作待機期間が含まれる構成とし、当該動作待機期間において上下移動動作終了条件が成立したか否かを繰り返し判定する構成とすれば、当該動作待機期間にお

いて上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物 170 が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）以外の位置から駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に戻るまでのタイムラグを生じさせることなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、演出用可動役物 170 が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に位置していることを前提とした次の制御を即座に実行することが可能となる。すなわち、本変形例によれば、一連の上下移動動作を実行している期間の中に、タイムラグを生じさせることなく当該一連の上下移動動作を終了させることのできる期間を含めることが可能となる。

【1474】

《2-8-4》変形例4：

上記実施形態及び上記各変形例において、可動役物は、遊技球に接し得る位置に配置されている構成としてもよい。この構成によれば、可動役物は、遊技球の挙動に変化を与え得ることになる。そして、本変形例では、上記実施形態と同様に、動作終了条件が成立した場合には、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件を成立させてから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、遊技者は、動作終了条件を成立させて可動役物の次の制御を開始させるタイミングを、遊技領域を流通する遊技球の位置や速度に応じて決定し、遊技者が意図した挙動の変化を遊技球に与えることが可能となる。このように、本変形例によれば、動作終了条件を成立させるタイ

10

20

【1475】

具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、演出用可動役物 170 は、遊技球に接し得る位置に配置されている構成としてもよい。この構成によれば、演出用可動役物 170 は、遊技球の挙動に変化を与え得ることになる。そして、本変形例では、上記実施形態と同様に、上下移動動作終了条件が成立した場合には、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件を成立させてから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、遊技者は、上下移動動作終了条件を成立させて演出用可動役物 170 の次の制御を開始させるタイミングを、遊技領域PAを流通する遊技球の位置や速度に応じて決定し、遊技者が意図した挙動の変化を遊技球に与えることが可能となる。このように、本変形例によれば、上下移動動作終了条件を成立させるタイミングを図り、演出用可動役物 170 の動作によって遊技球の挙動に変化を与えるといった、斬新な遊技を実現することが可能となる。

30

【1476】

《2-8-5》変形例5：

上記実施形態及び上記各変形例において、可動役物を複数備える構成とし、設定された一の設定情報に基づいて複数の可動役物に一連の動作を行なわせる構成としてもよい。この構成によれば、一連の動作が規定された設定情報を、一度、所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納すれば、複数の可動役物に当該一連の動作を実行させることができるので、複数の可動役物のそれぞれに一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができる。この結果、本変形例によれば、遊技機の処理負荷を低減することができるとともに、複数の可動役物を用いた様々な演出を実現することが可能となる。

40

【1477】

具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、演出用可動役物 170 を複数備える構成とし、設定された一の駆動シナリオ 93c1 に基づいて複数の演出用可

50

動役物 170 に一連の上下移動動作を行なわせる構成としてもよい。この構成によれば、一連の上下移動動作が規定された駆動シナリオ 93c1 を、一度、所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納すれば、複数の演出用可動役物 170 に当該一連の上下移動動作を実行させることができるので、複数の演出用可動役物 170 のそれぞれに一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができる。この結果、本変形例によれば、遊技機の処理負荷を低減することができるとともに、複数の演出用可動役物 170 を用いた様々な演出を実現することが可能となる。

【1478】

《2-8-6》変形例 6：

上記実施形態及び上記各変形例において、可動役物を複数備える構成とし、複数の可動役物のそれぞれに対して戻り動作を実行させた場合に、動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成としてもよい。この構成によれば、動作終了条件が成立していると判定したタイミングにおいては、少なくとも、当該動作終了条件が成立していると判定した一の可動役物は、駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置した状態となる。したがって、当該一の可動役物以外の他の可動役物がそれぞれの駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していれば、当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、複数の可動役物のそれぞれが駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【1479】

具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、演出用可動役物 170 を複数備える構成とし、複数の演出用可動役物 170 のそれぞれに対して上昇動作を実行させた場合に、上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成としてもよい。この構成によれば、上下移動動作終了条件が成立していると判定したタイミングにおいては、少なくとも、当該上下移動動作終了条件が成立していると判定した一の演出用可動役物 170 は、駆動時最戻り位置でもある原点位置（または W 位置）またはその近傍に位置した状態となる。したがって、当該一の演出用可動役物 170 以外の他の演出用可動役物 170 がそれぞれの駆動時最戻り位置でもある原点位置（または W 位置）またはその近傍に位置していれば、当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、複数の演出用可動役物 170 のそれぞれが駆動時最戻り位置でもある原点位置（または W 位置）またはその近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【1480】

《2-8-7》変形例 7：

上記実施形態及び上記各変形例において、可動役物を複数備える構成とし、複数の可動役物のそれぞれに対して駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合には、動作終了条件が成立しているか否かを判定しない構成としてもよい。この構成によれば、複数の可動役物のそれぞれが駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の動作の動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【1481】

仮に、複数の可動役物のそれぞれに対して駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合に動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、複数の可動役物のそれぞれが駆動時最大変位位置側に駆動している状態で動作終了条件が成立したと判定したとしても、当該動作終了条件が成立したと判定した一の可動役物が駆動時最大変位位置側に位置している状態では、当該一の可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を当該一の可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に

10

20

30

40

50

戻るまで待つことになる。したがって、複数の可動役物のそれぞれに対して駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合に動作終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、当該一の可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、当該一の可動役物が駆動時最大変位位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、当該一の可動役物の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

【 1 4 8 2 】

これに対して、本変形例によれば、複数の可動役物のそれぞれに対して駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合には、動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、複数の可動役物のそれぞれが駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の動作の動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本変形例によれば、動作終了条件が成立したと判定した一の可動役物の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。

10

【 1 4 8 3 】

具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、演出用可動役物 1 7 0 を複数備える構成とし、複数の演出用可動役物 1 7 0 のそれぞれに対して最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合には、上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定しない構成としてもよい。この構成によれば、複数の演出用可動役物 1 7 0 のそれぞれが駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）またはその近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

20

【 1 4 8 4 】

仮に、複数の演出用可動役物 1 7 0 のそれぞれに対して最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、複数の演出用可動役物 1 7 0 のそれぞれが最下点位置側に駆動している状態で上下移動動作終了条件が成立したと判定したとしても、当該上下移動動作終了条件が成立したと判定した一の演出用可動役物 1 7 0 が最下点位置側に位置している状態では、当該一の演出用可動役物 1 7 0 が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）またはその近傍に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を当該一の演出用可動役物 1 7 0 が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）またはその近傍に戻るまで待つことになる。したがって、複数の演出用可動役物 1 7 0 のそれぞれに対して最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、当該一の演出用可動役物 1 7 0 が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）またはその近傍に位置することを前提とした次の制御を、当該一の演出用可動役物 1 7 0 が最下点位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、当該一の演出用可動役物 1 7 0 の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

30

40

【 1 4 8 5 】

これに対して、本変形例によれば、複数の演出用可動役物 1 7 0 のそれぞれに対して最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合には、上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、複数の演出用可動役物 1 7 0 のそれぞれが駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）またはその近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本変形例によれば、上下移動動作終了条件が成立したと判定した一の演出用可動役物

50

１７０の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。

【１４８６】

《２－８－８》変形例８：

上記実施形態及び上記各変形例において、可動役物を複数備える構成とし、複数の可動役物のうちの一の可動役物が駆動時最大変位位置側に制御されている期間は、複数の可動役物のうちの他の可動役物が駆動時最戻り位置に位置するように制御する構成としてもよい。この構成によれば、複数の可動役物のうちの一の可動役物と他の可動役物のいずれもが駆動時最大変位位置側に制御されているといった状況が発生しない。したがって、一の可動役物が駆動時最大変位位置側から駆動時最戻り位置に戻った際に動作終了条件が成立したと判定した状況であるにもかかわらず、他の可動役物が駆動時最大変位位置側に制御されており、当該他の可動役物が駆動時最戻り位置に戻るまで一連の動作を終了させることができないといったことを回避することが可能となる。

10

【１４８７】

具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、演出用可動役物１７０を複数備える構成とし、複数の演出用可動役物１７０のうちの一の演出用可動役物１７０が最下点位置側に制御されている期間は、複数の演出用可動役物１７０のうち他の演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に位置するように制御する構成としてもよい。この構成によれば、複数の演出用可動役物１７０のうちの一の演出用可動役物１７０と他の演出用可動役物１７０のいずれもが最下点位置側に制御されているといった状況が発生しない。したがって、一の演出用可動役物１７０が最下点位置側から駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に戻った際に上下移動動作終了条件が成立したと判定した状況であるにもかかわらず、他の演出用可動役物１７０が最下点位置側に制御されており、当該他の演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に戻るまで一連の上下移動動作を終了させることができないといったことを回避することが可能となる。

20

【１４８８】

《２－８－９》変形例９：

上記実施形態及び上記各変形例において、可動役物を複数備える構成とし、複数の可動役物のうちの一の可動役物が駆動時最大変位位置側から駆動時最戻り位置に戻った後、所定のインターバル期間の経過後に、複数の可動役物のうちの他の可動役物を駆動時最戻り位置から駆動時最大変位位置側に制御する構成としてもよい。この構成によれば、一の可動役物が駆動時最戻り位置に戻った後の所定のインターバル期間においては、複数の可動役物の全てが駆動時最戻り位置に位置することになる。この構成の効果について説明する。当該所定のインターバル期間において動作終了条件が成立したか否かを繰り返し判定する構成とすれば、当該所定のインターバル期間において動作終了条件が成立した場合には、複数の可動役物の全てが駆動時最戻り位置に位置しているため、いくつかの可動役物が駆動時最戻り位置以外の位置から駆動時最戻り位置に戻るまでのタイムラグを生じさせることなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、複数の可動役物の全てが駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を即座に実行することが可能となる。すなわち、本変形例によれば、一連の動作を実行している期間の中に、タイムラグを生じさせることなく当該一連の動作を終了させることのできる期間を含めることが可能となる。

30

40

【１４８９】

具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、演出用可動役物１７０を複数備える構成とし、複数の演出用可動役物１７０のうちの一の演出用可動役物１７０が最下点位置側から駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に戻った後、所定のインターバル期間の経過後に、複数の演出用可動役物１７０のうち他の演出用可動役物１７０を駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）から最下点位置側に制御する構成としてもよい。この構成によれば、一の演出用可動役物１７０が駆動時最戻り

50

位置でもある原点位置（またはW位置）に戻った後の所定のインターバル期間においては、複数の演出用可動役物 170 の全てが駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に位置することになる。この構成の効果について説明する。当該所定のインターバル期間において上下移動動作終了条件が成立したか否かを繰り返し判定する構成とすれば、当該所定のインターバル期間において上下移動動作終了条件が成立した場合には、複数の演出用可動役物 170 の全てが駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に位置しているため、いくつかの演出用可動役物 170 が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）以外の位置から駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に戻るまでのタイムラグを生じさせることなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、複数の演出用可動役物 170 の全てが駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に位置していることを前提とした次の制御を即座に実行することが可能となる。すなわち、本変形例によれば、一連の上下移動動作を実行している期間の中に、タイムラグを生じさせることなく当該一連の上下移動動作を終了させることのできる期間を含めることが可能となる。

10

【1490】

《2-8-10》変形例10：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第1シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第2シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、パネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに

20

30

40

50

所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一對の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【１４９１】

《２－８－１１》変形例１１：

上記実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、上記実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、上記実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の

全体として、上記実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【 1 4 9 2 】

《 2 - 9 》他の構成への適用：

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

【 1 4 9 3 】

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

【 1 4 9 4 】

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

【 1 4 9 5 】

また、上記実施形態及び上記各変形例においてソフトウェアで実現されている機能の一
20 部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【 1 4 9 6 】

《 2 - 1 0 》上記実施形態及び上記各変形例等から抽出される発明群について：

以下、上述した実施形態及び各変形例から抽出される発明群の特徴（特徴群）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施形態又は上記各変形例において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【 1 4 9 7 】

< 特徴 d A 群 >

特徴 d A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態及びその変形例から抽出される。

【 1 4 9 8 】

[特徴 d A 1]

遊技領域（遊技領域 P A ）に設けられた入球手段（入球部 / 第 1 特図始動口 3 3、第 2 特図始動口 3 4 ）と、

前記入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（内部抽選 / 第 1 特図抽選、第 2 特図抽選）を行なう当否抽選手段（抽選処理 / 特図抽選を実行する処理）と、

前記当否抽選手段の前記当否抽選の抽選結果に応じて表示手段（表示部 / 図柄表示装置 4 1 ）で実行する一の特定演出（所定演出 / 特図変動演出を構成する表示演出）を複数の
40 演出表示態様の中から決定して実行する表示制御手段（表示制御処理 / 表示演出パターンを決定して実行する処理）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段における前記特定演出の表示中に動作する可動手段（可動役物 / 演出用可動役物 1 7 0 ）の一の動作態様（動作パターン / 役物動作パターン）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（可動制御処理 / 役物動作パターンを決定して実行する処理）と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段は、所定の作動条件（所定の開始条件 / 役物連動バトル演出の開始条件）の成立に基づいて、前記複数の中から決定された一の前記動作態様（動作パターン / 役物動作パターン）に対応して設定された特定情報（設定情報 / 駆動シナリオ 9 3 c 1 ）
50

に基づいて前記可動手段に一連の特定動作（一連の動作／一連の上下移動動作）を行なわせるものであり、

前記可動手段は、前記一連の特定動作において初期位置（非駆動時初期位置／原点位置）側である第１位置（駆動時最戻り位置／原点位置（実施形態）、W位置（変形例））と、最も駆動された位置である第２位置（駆動時最大変位位置／最下点位置）との間で駆動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置または前記第１位置の近傍に位置させる所定動作（戻り動作／上昇動作）を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段は、

前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件（動作終了条件／上下移動動作終了条件）が成立しているか否かを判定する判定手段（判定処理／上下移動動作終了条件を判定する処理）と、

前記判定手段に基づいて前記終了条件が成立していると判定された場合に、前記第１位置または前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段を停止させて前記一連の特定動作を終了する終了手段（終了処理／上下移動動作を終了する処理）と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１４９９】

本特徴によれば、遊技領域に設けられた入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選を実行し、当否抽選の抽選結果に応じて表示手段で実行する一の特定演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行可能であり、遊技領域に設けられ、表示手段における特定演出の表示中に動作する可動手段の一の動作態様を複数の中から決定して実行可能である。

【１５００】

そして、本特徴によれば、所定の作動条件の成立に基づいて、複数の中から決定された一の動作態様に対応して設定された特定情報に基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせる。したがって、本特徴によれば、一連の特定動作が規定された特定情報を、一度、所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納すれば、当該一連の特定動作が実行されるので、可動手段に一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができるので、遊技機の処理負荷を低減することができる。

【１５０１】

さらに、本特徴によれば、可動手段は、一連の特定動作において初期位置側である第１位置と、最も駆動された位置である第２位置との間で駆動制御され、一連の特定動作は、可動手段を第１位置または第１位置の近傍に位置させる所定動作を複数回実行するように構成されており、所定動作を実行した場合に、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定し、終了条件が成立していると判定された場合に、第１位置または第１位置の近傍に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了する。したがって、本特徴によれば、当該一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置した状態で当該一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の特定動作の終了後に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【１５０２】

ここで、仮に、本特徴とは異なり、一連の特定動作の終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の特定動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、可動手段が第１位置と第２位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の特定動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける可動手段の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の特定動作の終了後に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった

10

20

30

40

50

課題が生じ得る。

【 1 5 0 3 】

これに対して、本特徴によれば、上述したように、所定動作を実行した場合に、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定し、終了条件が成立していると判定された場合に、第 1 位置または第 1 位置の近傍に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了する。この結果、一連の特定動作の終了時には、可動手段は第 1 位置または第 1 位置の近傍に位置することになる。したがって、一連の特定動作の終了後に、可動手段が第 1 位置または第 1 位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【 1 5 0 4 】

10

このように、本特徴によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動手段を第 1 位置または第 1 位置の近傍に位置させた状態で当該一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の特定動作の終了後に、可動手段が第 1 位置または第 1 位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【 1 5 0 5 】

[特徴 d A 2]

特徴 d A 1 に記載の遊技機であって、

前記一連の特定動作を実行する期間として、第 1 の期間（短動作期間 / 演出操作ボタン 2 4 が押下された場合の実行期間）と、前記第 1 の期間よりも長い第 2 の期間（長動作期間 / 演出操作ボタン 2 4 が押下されなかった場合の実行期間）と、を備えることを特徴とする遊技機。

20

【 1 5 0 6 】

本特徴によれば、一連の特定動作を実行する期間として、第 1 の期間と、第 1 の期間よりも長い第 2 の期間と、を備える。すなわち、一連の特定動作が第 1 の期間の長さで終了する場合と、第 2 の期間の長さで終了する場合とがあり、換言すれば、本特徴によれば、一連の特定動作を終了させるタイミングが複数存在するので、一連の特定動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成と比較して、上記特徴 d A 1 の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【 1 5 0 7 】

30

ここで、仮に、一連の特定動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成を採用した場合、例えば、一連の特定動作を終了させるタイミングが当該一連の特定動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の特定動作の実行中に終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の特定動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に可動手段が所定の位置に存在しているように一連の特定動作を規定する特定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の特定動作の終了時における可動手段の位置が不定となってしまうといったこともない。

【 1 5 0 8 】

しかしながら、本特徴によれば、一連の特定動作を終了させるタイミングが複数存在する、すなわち、当該タイミングが不定であるので、上述したように、一連の特定動作の開始から所定期間の経過時に可動手段が所定の位置に存在しているように一連の特定動作を規定する特定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の特定動作を終了させるタイミングが不定であるので、一連の特定動作の終了時における可動手段の位置が不定となってしまう、当該一連の特定動作の終了後に、可動手段が第 1 位置または第 1 位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

40

【 1 5 0 9 】

そこで、上記特徴 d A 1 に従属する本特徴によれば、可動手段を第 1 位置または第 1 位置の近傍に位置させる所定動作を実行した場合に、一連の特定動作の終了条件が成立して

50

いるか否かを判定し、終了条件が成立していると判定された場合に、第 1 位置または第 1 位置の近傍に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了する。したがって、本特徴によれば、一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動手段を第 1 位置または第 1 位置の近傍に位置させた状態で当該一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の特定動作の終了後に、可動手段が第 1 位置または第 1 位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【 1 5 1 0 】

[特徴 d A 3]

特徴 d A 1 または特徴 d A 2 に記載の遊技機であって、

10

前記可動手段が前記第 2 位置側に制御されている期間として、第 1 の制御期間（短制御期間 / 初期位置と A 位置との間を往復する期間）と、前記第 1 の制御期間よりも長い第 2 の制御期間（長制御期間 / 初期位置と B 位置との間を往復する期間）と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 1 1 】

本特徴によれば、可動手段が第 2 位置側に制御されている期間として、第 1 の制御期間と、第 1 の制御期間よりも長い第 2 の制御期間と、を備えるので、可動手段が第 1 位置に戻るまでに第 1 の制御期間を要する場合と、第 1 の制御期間よりも長い第 2 の制御期間を要する場合とがある。本特徴によれば、可動手段が第 2 位置側に制御されている期間として、第 1 の制御期間よりも長い第 2 の制御期間を要した場合であっても、その後必ず当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定するので、終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることが可能となる。

20

【 1 5 1 2 】

[特徴 d A 4]

特徴 d A 1 から特徴 d A 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御として、第 1 の制御（第 1 制御 / 演出用可動役物 1 7 0 に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御）と、前記第 1 の制御とは異なる第 2 の制御（第 2 制御 / 演出用可動役物 1 7 0 に待機動作を実行させる制御）と、を実行可能であり、前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御が前記第 1 の制御と前記第 2 の制御とのいずれの場合であっても、前記可動手段を前記第 1 位置または前記第 1 位置の近傍に位置させた状態で実行される

30

ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 1 3 】

本特徴によれば、一連の特定動作を終了した後に実行される制御として、第 1 の制御と、第 1 の制御とは異なる第 2 の制御と、を実行可能であり、一連の特定動作を終了した後に実行される制御が第 1 の制御と第 2 の制御とのいずれの場合であっても、可動手段を第 1 位置または第 1 位置の近傍に位置させた状態で実行される。そして、上記特徴 d A 1 に従属する本特徴では、可動手段は、終了条件が成立したことによって一連の特定動作を終了した場合には、当該一連の特定動作を終了した時点において、第 1 位置または第 1 位置の近傍に位置している。したがって、一連の特定動作を終了した後に、可動手段が第 1 位置または第 1 位置の近傍に位置しておらずに第 1 の制御または第 2 の制御といった次の制御を実行することができないといった不具合の発生を回避することが可能となる。

40

【 1 5 1 4 】

[特徴 d A 5]

特徴 d A 1 から特徴 d A 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記一連の特定動作の前記終了条件の成立タイミングは、遊技者の所定の遊技操作（遊技用操作 / 演出操作ボタン 2 4 の押下操作）に基づいて変化し得る

ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 1 5 】

本特徴によれば、一連の特定動作の終了条件の成立タイミングは、遊技者の所定の遊技

50

操作に基づいて変化し得るので、一連の特定動作の終了条件の成立タイミングが変化しない構成と比較して、上記特徴 d A 1 の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【 1 5 1 6 】

ここで、仮に、一連の特定動作の終了条件の成立タイミングが変化しない構成を採用した場合、例えば、一連の特定動作を終了させるタイミングが当該一連の特定動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の特定動作の実行中に終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の特定動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に可動手段が所定の位置に存在しているように一連の特定動作を規定する特定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の特定動作の終了時における可動手段の位置が不定となってしまうといったこともない。

10

【 1 5 1 7 】

しかしながら、本特徴によれば、一連の特定動作の終了条件の成立タイミングが遊技者の所定の遊技操作に基づいて変化し得るので、上述したように、一連の特定動作の開始から所定期間の経過時に可動手段が所定の位置に存在しているように一連の特定動作を規定する特定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の特定動作の終了条件の成立タイミングが遊技者の所定の遊技操作に基づいて変化し得るので、一連の特定動作の終了時における可動手段の位置が不定となってしまう、当該一連の特定動作の終了後に、可動手段が第 1 位置または第 1 位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

20

【 1 5 1 8 】

そこで、上記特徴 d A 1 に従属する本特徴によれば、可動手段を第 1 位置または第 1 位置の近傍に位置させる所定動作を実行した場合に、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定し、終了条件が成立していると判定された場合に、第 1 位置または第 1 位置の近傍に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了する。したがって、本特徴によれば、一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動手段を第 1 位置または第 1 位置の近傍に位置させた状態で当該一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の特定動作の終了後に、可動手段が第 1 位置または第 1 位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

30

【 1 5 1 9 】

[特徴 d A 6]

特徴 d A 1 から特徴 d A 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、前記可動手段とは異なる制御対象（表示部 / 図柄表示装置 4 1 ）が含まれる

ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 2 0 】

本特徴によれば、一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、可動手段とは異なる制御対象が含まれるので、一連の特定動作を終了した後に可動手段に対して実行される制御と、当該異なる制御対象によって実行される制御とのタイムラグを低減することが可能となる。

40

【 1 5 2 1 】

[特徴 d A 7]

特徴 d A 1 から特徴 d A 6 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記可動制御手段は、前記可動手段を前記第 2 位置側に駆動させる制御を実行した場合には、前記終了条件が成立しているか否かを判定しない

ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 2 2 】

50

本特徴によれば、可動制御手段は、可動手段を第２位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しないので、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の特定動作の終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【１５２３】

仮に、可動手段を第２位置側に駆動させる制御を実行した場合に一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、可動手段が第２位置側に駆動している状態で終了条件が成立したと判定したとしても、可動手段が第２位置側に位置している状態では、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を可動手段が第１位置または第１位置の近傍に戻るまで待つことになる。したがって、可動手段を第２位置側に駆動させる制御を実行した場合に終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、可動手段が第２位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、可動手段の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

10

【１５２４】

これに対して、本特徴によれば、可動制御手段は、可動手段を第２位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しないので、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の特定動作の終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本特徴によれば、可動手段の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。

20

【１５２５】

[特徴 d A 8]

特徴 d A 1 から特徴 d A 7 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記一連の特定動作において前記可動手段を前記初期位置側に戻した位置は、前記初期位置と同じ位置である

30

ことを特徴とする遊技機。

【１５２６】

本特徴によれば、一連の特定動作において可動手段を初期位置側に戻した位置は、初期位置と同じ位置であるので、可動手段は、一連の特定動作において、初期位置側に戻る場合には、初期位置に戻るようになる。そして、一連の特定動作において可動手段が初期位置に戻る毎に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定し、終了条件が成立していると判定された場合に、初期位置に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了する。したがって、本特徴によれば、一連の特定動作の終了後に実行する次の制御の内容を、可動手段が初期位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、可動手段が初期位置以外に位置することを前提とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。

40

【１５２７】

[特徴 d A 9]

特徴 d A 1 から特徴 d A 8 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定の作動条件の成立後、前記一連の特定動作の開始前に、前記可動手段が前記初期位置から駆動されない非駆動期間（開始前非駆動期間）が存在する

ことを特徴とする遊技機。

【１５２８】

本特徴によれば、所定の作動条件の成立後、一連の特定動作の開始前に、可動手段が初

50

期位置から駆動されない非駆動期間が存在する。この構成の効果について説明する。

【 1 5 2 9 】

ここで、仮に、本特徴とは異なり、一連の特定動作の開始前に可動手段が初期位置から駆動されない非駆動期間が存在しない構成を採用した場合について説明する。一般に、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタンを押下する遊技者が一定数存在する。このような遊技者が、ボタン受付有効期間が開始された直後、すなわち、一連の特定動作が開始された直後に演出操作ボタンを押下し、終了条件を成立させた場合には、既に可動手段が駆動を開始した直後であるため、可動手段が再び第 1 位置に戻るまでに時間を要することになってしまい、次の制御を開始するまでのタイムラグが大きくなってしまう。このため、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタンを押下する遊技者は、演出操作ボタンを押下する爽快感を感じることができなくなってしまうといった課題が生じ得る。

10

【 1 5 3 0 】

そこで、本特徴のように、一連の特定動作の開始前に、可動手段が初期位置から駆動されない非駆動期間が存在する構成とするとともに、当該非駆動期間の開始時からボタン受付有効期間を開始する構成とすることにより、ボタン受付有効期間が開始された直後に遊技者が演出操作ボタンを押下した場合に、可動手段が駆動して初期位置から移動する前に、可動手段が初期位置に位置していることを前提とした次の制御を速やかに実行することが可能となる。したがって、本特徴によれば、遊技者がボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタンを押下した場合に、次の制御を開始するまでのタイムラグが大きくなってしまふことを回避することができるので、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタンを押下する遊技者に対して、演出操作ボタンを押下する爽快感を提供することが可能となる。

20

【 1 5 3 1 】

[特徴 d A 1 0]

特徴 d A 1 から特徴 d A 9 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記一連の特定動作には、前記可動手段が前記第 1 位置で待機する待機期間（動作待機期間）が含まれる

ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 3 2 】

30

本特徴によれば、一連の特定動作には、可動手段が第 1 位置で待機する待機期間が含まれる。この構成の効果について説明する。一連の特定動作に可動手段が第 1 位置で待機する待機期間が含まれる構成とし、当該待機期間において終了条件が成立したか否かを繰り返し判定する構成とすれば、当該待機期間において終了条件が成立した場合には、可動手段が第 1 位置以外の位置から第 1 位置に戻るまでのタイムラグを生じさせることなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、可動手段が第 1 位置に位置していることを前提とした次の制御を即座に実行することが可能となる。すなわち、本特徴によれば、一連の特定動作を実行している期間の中に、タイムラグを生じさせることなく当該一連の特定動作を終了させることのできる期間を含めることが可能となる。

40

【 1 5 3 3 】

[特徴 d A 1 1]

特徴 d A 1 から特徴 d A 1 0 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記可動手段は、遊技球に接し得る位置に配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 3 4 】

本特徴によれば、可動手段は、遊技球に接し得る位置に配置されているので、可動手段は、遊技球の拳動に変化を与え得ることになる。そして、上記特徴 d A 1 に従属する本特徴では、終了条件が成立した場合には、一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることがで

50

きるとともに、一連の特定動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、終了条件を成立させてから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、遊技者は、終了条件を成立させて可動手段の次の制御を開始させるタイミングを、遊技領域を流通する遊技球の位置や速度に応じて決定し、遊技者が意図した拳動の変化を遊技球に与えることが可能となる。このように、本特徴によれば、終了条件を成立させるタイミングを図り、可動手段の動作によって遊技球の拳動に変化を与えるといった、斬新な遊技を実現することが可能となる。

【 1 5 3 5 】

[特徴 d A 1 2]

特徴 d A 1 から特徴 d A 1 1 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記可動手段は、透明または半透明の部材を含んで構成されている
ことを特徴とする遊技機。

10

【 1 5 3 6 】

本特徴によれば、可動手段は、透明または半透明の部材を含んで構成されているので、遊技者は、可動手段の裏側に位置する表示手段に表示される画像を可動手段を通して視認することが可能となる。この効果の詳細について説明する。表示手段は、終了条件が成立したことに対応する画像を、終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上記特徴 d A 1 に従属する本特徴によれば、終了条件が成立した場合には、可動手段の一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができる。とともに、一連の特定動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本特徴によれば、表示手段に表示される画像と可動手段の動作とのタイムラグを短くすることによって、可動手段の動作と連携した画像であって、当該可動手段を通して遊技者に視認させる画像を表示手段に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

20

【 1 5 3 7 】

[特徴 d A 1 3]

特徴 d A 1 から特徴 d A 1 2 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、画像を表示可能な前記表示手段（表示部 / 図柄表示装置 4 1 ）が含まれる
ことを特徴とする遊技機。

30

【 1 5 3 8 】

本特徴によれば、一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、画像を表示可能な表示手段が含まれる。この構成の効果について説明する。表示手段は、終了条件が成立したことに対応する画像を、終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上記特徴 d A 1 に従属する本特徴によれば、終了条件が成立した場合には、可動手段の一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができる。とともに、一連の特定動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本特徴によれば、表示手段に表示される画像と可動手段の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動手段の動作と連携した画像を表示手段に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

40

【 1 5 3 9 】

[特徴 d A 1 4]

特徴 d A 1 から特徴 d A 1 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、音を出力可能な音出力手段（音声出力部 / スピーカー 4 6 ）が含まれる
ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 4 0 】

50

本特徴によれば、一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、音を出力可能な音出力手段が含まれる。この構成の効果について説明する。音出力手段は、終了条件が成立したことに対応する音を、終了条件の成立に基づいて遅滞なく出力することができる。そして、上記特徴 d A 1 に従属する本特徴によれば、終了条件が成立した場合には、可動手段の一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるのと同時に、一連の特定動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本特徴によれば、音出力手段によって出力される音と可動手段の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動手段の動作と連携した音を音出力手段に出力させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

10

【 1 5 4 1 】

[特徴 d A 1 5]

特徴 d A 1 から特徴 d A 1 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、発光可能な発光手段（発光部 / 各種ランプ 4 7）が含まれる
ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 4 2 】

本特徴によれば、一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、発光可能な発光手段が含まれる。この構成の効果について説明する。発光手段は、終了条件の成立に基づいて遅滞なく、終了条件が成立したことに対応する発光パターンで発光することができる。そして、上記特徴 d A 1 に従属する本特徴によれば、終了条件が成立した場合には、可動手段の一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるのと同時に、一連の特定動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本特徴によれば、発光手段による発光と可動手段の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動手段の動作と連携した発光パターンで発光手段に発光させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

20

【 1 5 4 3 】

[特徴 d A 1 6]

特徴 d A 1 から特徴 d A 1 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記可動手段を複数備え、
前記可動制御手段は、前記設定された一の前記特定情報（設定情報 / 駆動シナリオ 9 3 c 1）に基づいて前記複数の可動手段に前記一連の特定動作（一連の動作 / 一連の上下移動動作）を行なわせるものである
ことを特徴とする遊技機。

30

【 1 5 4 4 】

本特徴によれば、可動手段を複数備え、可動制御手段は、設定された一の特定情報に基づいて複数の可動手段に一連の特定動作を行なわせるものである。したがって、一連の特定動作が規定された特定情報を、一度、所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納すれば、複数の可動手段に当該一連の特定動作を実行させることができるので、複数の可動手段のそれぞれに一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができる。この結果、本特徴によれば、遊技機の処理負荷を低減することができるのと同時に、複数の可動手段を用いた様々な演出を実現することが可能となる。

40

【 1 5 4 5 】

[特徴 d A 1 7]

特徴 d A 1 から特徴 d A 1 6 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記可動手段を複数備え、

50

前記可動制御手段は、

前記複数の可動手段のそれぞれに対して前記所定動作を実行させた場合に、前記終了条件（動作終了条件／上下移動動作終了条件）が成立しているか否かを判定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【1546】

本特徴によれば、可動手段を複数備え、複数の可動手段のそれぞれに対して所定動作を実行させた場合に、終了条件が成立しているか否かを判定する手段を備える。したがって、本特徴によれば、終了条件が成立していると判定したタイミングにおいては、少なくとも、当該終了条件が成立していると判定した一の可動手段は、第1位置または第1位置の近傍に位置した状態となる。したがって、当該一の可動手段以外の他の可動手段がそれぞれの第1位置または第1位置の近傍に位置していれば、当該一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の特定動作の終了後に、複数の可動手段のそれぞれが第1位置または第1位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

10

【1547】

[特徴dA18]

特徴dA1から特徴dA17のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記可動手段を複数備え、

前記可動制御手段は、前記複数の可動手段のそれぞれに対して前記第2位置側に駆動させる制御を実行した場合には、前記終了条件が成立しているか否かを判定しない

20

ことを特徴とする遊技機。

【1548】

本特徴によれば、可動手段を複数備え、可動制御手段は、複数の可動手段のそれぞれに対して第2位置側に駆動させる制御を実行した場合には、終了条件が成立しているか否かを判定しないので、複数の可動手段のそれぞれが第1位置または第1位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の特定動作の終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【1549】

30

仮に、複数の可動手段のそれぞれに対して第2位置側に駆動させる制御を実行した場合に終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、複数の可動手段のそれぞれが第2位置側に駆動している状態で終了条件が成立したと判定したとしても、当該終了条件が成立したと判定した一の可動手段が第2位置側に位置している状態では、当該一の可動手段が第1位置または第1位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を当該一の可動手段が第1位置または第1位置の近傍に戻るまで待つことになる。したがって、複数の可動手段のそれぞれに対して第2位置側に駆動させる制御を実行した場合に終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、当該一の可動手段が第1位置または第1位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、当該一の可動手段が第2位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、当該一の可動手段の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

40

【1550】

これに対して、本特徴によれば、可動制御手段は、複数の可動手段のそれぞれに対して第2位置側に駆動させる制御を実行した場合には、終了条件が成立しているか否かを判定しないので、複数の可動手段のそれぞれが第1位置または第1位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の特定動作の終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本特徴によれば、終了条件が成立したと判定した一の可動手段の動作が不自然

50

になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。

【 1 5 5 1 】

[特徴 d A 1 9]

特徴 d A 1 から特徴 d A 1 8 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記可動手段を複数備え、

前記可動制御手段は、前記複数の可動手段のうちの一の可動手段が前記第 2 位置側に制御されている期間は、前記複数の可動手段のうち他の可動手段が前記第 1 位置に位置するように制御する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

10

【 1 5 5 2 】

本特徴によれば、可動手段を複数備え、可動制御手段は、複数の可動手段のうちの一の可動手段が第 2 位置側に制御されている期間は、複数の可動手段のうち他の可動手段が第 1 位置に位置するように制御するので、複数の可動手段のうち一の可動手段と他の可動手段のいずれもが第 2 位置側に制御されているといった状況が発生しない。したがって、一の可動手段が第 2 位置側から第 1 位置に戻った際に終了条件が成立したと判定した状況であるにもかかわらず、他の可動手段が第 2 位置側に制御されており、当該他の可動手段が第 1 位置に戻るまで一連の特定動作を終了させることができないといったことを回避することが可能となる。

【 1 5 5 3 】

20

[特徴 d A 2 0]

特徴 d A 1 から特徴 d A 1 9 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記可動手段を複数備え、

前記可動制御手段は、前記複数の可動手段のうち一の可動手段が前記第 2 位置側から前記第 1 位置に戻った後、所定期間（所定のインターバル期間）の経過後に、前記複数の可動手段のうち他の可動手段を前記第 1 位置から前記第 2 位置側に制御する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 1 5 5 4 】

本特徴によれば、可動手段を複数備え、可動制御手段は、複数の可動手段のうち一の可動手段が第 2 位置側から第 1 位置に戻った後、所定期間の経過後に、複数の可動手段のうち他の可動手段を第 1 位置から第 2 位置側に制御するので、一の可動手段が第 1 位置に戻った後の所定期間においては、複数の可動手段の全てが第 1 位置に位置することになる。この構成の効果について説明する。当該所定期間において終了条件が成立したか否かを繰り返し判定する構成とすれば、当該所定期間において終了条件が成立した場合には、複数の可動手段の全てが第 1 位置に位置しているため、いくつかの可動手段が第 1 位置以外の位置から第 1 位置に戻るまでのタイムラグを生じさせることなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、複数の可動手段の全てが第 1 位置に位置していることを前提とした次の制御を即座に実行することが可能となる。すなわち、本特徴によれば、一連の特定動作を実行している期間の中に、タイムラグを生じさせることなく当該一連の特定動作を終了させることのできる期間を含めることが可能となる。

30

40

【 1 5 5 5 】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【 1 5 5 6 】

パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特開 2 0 1 1 - 1 7 2 9 8 8 号公報）。

【 1 5 5 7 】

50

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

【 1 5 5 8 】

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

【 1 5 5 9 】

なお、上記各特徴群に含まれる 1 又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

【 1 5 6 0 】

以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。

【 1 5 6 1 】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

20

【 1 5 6 2 】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【 1 5 6 3 】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

30

【 1 5 6 4 】

《 3 》第 3 実施形態：

パチンコ機 1 0 とスマートフォン 2 0 0 との接続方法、通信方法および切断方法

《 3 - 0 》はじめに：

従来、遊技機と遊技者との間において各種の情報の入力及び出力を行うことが望まれているが、その方法は利便性が低く、遊技機に対する情報の入力及び遊技機による情報の出力においては更なる利便性の向上が求められている。

40

【 1 5 6 5 】

具体的には、例えば遊技者のスマートフォン等の携帯端末を使用して遊技機との間で情報のやり取りを行う場合には、遊技機側が出力しようとする情報を識別可能な 2 次元コードを作成して表示し、遊技者がその 2 次元コードを携帯端末を使用して読み取り、その携帯端末によってインターネットと接続して読み取った 2 次元コードを情報として識別することが可能であった。そのため、より簡便に遊技機に対する情報の入力及び遊技機からの情報の出力を行いたいという要望がある。

【 1 5 6 6 】

ここで、遊技機に対する情報の入力及び遊技機からの情報の出力を遊技機側に Bluetooth や WiFi のモジュールを設けることによって遊技者の携帯端末と通信をして行う場合

50

には、次のような問題点が生じる。すなわち、遊技者が自身の携帯端末を開いて遊技ホールの任意の遊技台と通信を試みる場合に、その任意の遊技台を検索し、安全な通信状態を確立するためには非常に煩雑な作業が求められることになる。

【 1 5 6 7 】

本発明は上記した問題点の 1 又は複数を解決するためのものであり、
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、
前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行なう演出実行手段と

10

、
前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力可能な入力手段と、
を備えた遊技機であって、
前記入力手段は、
所定の待機状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となる検出手段を備え、

本遊技機は、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった第 1 の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報を出力する出力手段を備え、

20

前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報の入力を検出した第 2 の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の入力および出力が可能となるように構成された

ことを特徴とする。

【 1 5 6 8 】

これにより、遊技機に対する情報の入力および遊技機からの情報の出力を好適に行うことが可能となるという特段の効果をを得ることができる。

【 1 5 6 9 】

「入力手段」は、演出実行手段に対して遊技者による所定の入力可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFC (Near Field Communication) を介した情報・信号の入力に対する処理や、Bluetooth (「Bluetooth」は登録商標) を介した情報・信号の入力や、演出操作ボタンを介した情報・信号の入力に対する処理や、演出操作ボタンを介したカスタム設定選択や、十字キーを介した情報・信号の入力に対する処理や、操作ハンドルを介した情報・信号の入力に対する処理などが挙げられる。

30

【 1 5 7 0 】

「判断手段」は、所定の抽選条件が成立したか否かを判断するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第 1 特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、第 2 特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、普図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態 (特電開閉実行モード) 中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理、などが挙げられる。

40

【 1 5 7 1 】

「当否抽選」は、判断手段により所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて実行される抽選であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第 1 特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第 1 特図抽選や、第 2 特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第 2 特図抽選、普図始動ゲートに遊技球が入球した場合に実行される普図抽選、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状

50

態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選、などが挙げられる。

【１５７２】

「所定の検出状態」は、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に移行する状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールのNFC用アンテナに対して他のNFCモジュールが所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、演出操作ボタンが操作されたことを検出する検出スイッチに検出対象が所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、十字キーが操作されたことを検出する検出スイッチに検出対象が所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、BluetoothモジュールのBluetooth用アンテナに対して他のBluetoothモジュールが所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーに検出対象が検出された状態や、操作ハンドルが操作されたことを検出する検出部によって、操作ハンドルが操作されたことが検出された状態などが挙げられる。

10

【１５７３】

「当否抽選手段」は、当否抽選を行なうものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理や、第２特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理、普図始動ゲートを遊技球が通過したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって普図抽選の結果を判定する抽選処理、などが挙げられる。

20

【１５７４】

「第１の入力状態」は、検出手段が所定の検出状態となった状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールのNFC用アンテナに対して他のNFCモジュールが所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、BluetoothモジュールのBluetooth用アンテナに対して他のBluetoothモジュールが所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーに検出対象が検出された状態や、演出操作ボタンが操作されたことを検出する検出スイッチに検出対象が所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、十字キーが操作されたことを検出する検出スイッチに検出対象が所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、操作ハンドルが操作されたことを検出する検出部によって、操作ハンドルが操作されたことが検出された状態などが挙げられる。

30

【１５７５】

「特定遊技実行手段」は、特定遊技状態を実行するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特別電動役物が複数回開閉する遊技状態である特電開閉実行モードを実行する処理や、普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモードを実行する処理や、普通電動役物が低頻度に動作する低頻度サポートモードを実行する処理などが挙げられる。

40

【１５７６】

「複数の情報」は、所定の記憶部に記憶された情報であって演出実行手段に関連した情報であればよく、するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールが備えるROMに記憶されているBluetoothの接続情報（例えば、Bluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワード）や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のROMや表示制御装置のプログラムROMに記憶されている各種演出の設定画面の情報や音の情報や、Bluetoothモジュールが備えるROMに記憶されているBluetoothの接続情報や遊技の履歴情報や演出のカスタム設

50

定に関する情報やそれらに関する表示をするための画面の情報や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のROMや表示制御装置のプログラムROMに記憶されている各種演出の情報や音の情報や、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のROMや表示制御装置のプログラムROMに記憶されている各種演出の情報および音の情報や、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のROMや表示制御装置のプログラムROMに記憶されている各種演出の設定画面の情報などが挙げられる。

10

【1577】

「待機状態」は、所定の処理の実行や所定の情報・信号の入力がされるのを待機する状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFC (Near Field Communication) を介した情報・信号の入力を待機するNFC監視状態や、Bluetooth (「Bluetooth」は登録商標) を介した情報・信号の入力を待機するBluetooth監視状態や、操作ハンドルを介した情報・信号の入力を待機する状態や、演出操作ボタンを介した情報・信号の入力を待機する状態や、十字キーを介した情報・信号の入力を待機する状態や、変動表示が終了して次の変動表示が開始されるまでの非変動状態などが挙げられる。

【1578】

「演出要素」は、実行される演出や、演出を構成するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出や、開閉実行モード中に実行される演出、サポートモード中に実行される演出や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出や、これらの演出を構成する音や光などが挙げられる。

20

【1579】

「変動演出」は、変動表示中に実行される複数の演出要素を用いて行われるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第1特図抽選の結果を示唆する演出や、第2特図抽選の結果を示唆する演出や、リーチ演出や、一発告知演出などが挙げられる。

【1580】

30

「演出実行手段」は、変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行なう処理であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第1特別図柄や第2特別図柄の変動表示中に実行する変動演出を設定する処理である特図変動演出設定処理や、第1特別図柄や第2特別図柄の変動表示中に実行する変動演出における演出用可動役物の駆動を制御する処理である演出用可動役物駆動処理や、それらの処理を実行する音光制御装置および表示制御装置や、それらの制御装置をまとめたサブ制御装置などが挙げられる。

【1581】

本発明における「所定の抽選条件」は、所定の抽選を実行するための条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第1特図抽選を実行するための条件や、第2特図抽選を実行するための条件や、普図抽選を実行するための条件や、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態 (特電開閉実行モード) 中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選を実行するための条件、などが挙げられる。

40

【1582】

「入力」は、外部から遊技機に対して行われる処理や動作であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFC (Near Field Communication) を介した情報・信号の入力や、Bluetooth (「Bluetooth」は登録商標) を介した情報・信号の入力や、操作ハンドルを介した情報・信号の入力や、演出操作ボタンを介した情報・信号の入力や、十字キーを介した情報・信号の入力や、その他、通信による情報の入力、画像表示による情報の入力、音声による情報の入力などが挙げられる。

50

【 1 5 8 3 】

「検出対象」は、検出される対象となり得るものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCによって検出され得る対象や、Bluetoothによって検出され得る対象や、操作ハンドルが操作されたことによって検出され得る対象や、演出操作ボタンが操作されたことによって検出され得る対象としての遊技者の手指や、十字キーが操作されたことによって検出され得る対象としての遊技者の手指や、遊技機のガラスユニットに接近したことによって検出され得る対象や、操作ハンドルが操作されたことによって検出され得る対象などが挙げられる。より具体的には、携帯端末としてのスマートフォンやタブレットなどが挙げられる。

【 1 5 8 4 】

「所定の情報」は、出力された複数の情報に対応した情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールが備えるROMに記憶されているBluetoothの接続情報（例えば、Bluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワード）に対応する情報である接続要求や、Bluetoothモジュールが備えるROMに記憶されているBluetoothの接続情報や遊技の履歴情報や演出のカスタム設定に関する情報やそれらに関する表示をするための画面の情報に対応する情報や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のROMや表示制御装置のプログラムROMに記憶されている各種演出の情報や音の情報に対応する情報や、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のROMや表示制御装置のプログラムROMに記憶されている各種演出の情報および音の情報に対応する情報や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のROMや表示制御装置のプログラムROMに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示に対応して遊技者によって選択入力される情報や、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のROMや表示制御装置のプログラムROMに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示に対応して遊技者によって選択入力される情報などが挙げられる。

【 1 5 8 5 】

「変動表示」は、当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動を表示するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第1特別図柄の変動の表示、第2特別図柄の変動表示、普通図柄の変動の表示などが挙げられる。

【 1 5 8 6 】

「検出部」は、所定の検出対象を検出し得るものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールのNFC用アンテナや、BluetoothモジュールのBluetooth用アンテナや、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーや、操作ハンドルが操作されたことを検出する検出部や、演出操作ボタンが操作されたことを検出する検出スイッチや、十字キーが操作されたことを検出する検出する検出スイッチなどが挙げられる。

【 1 5 8 7 】

「特定遊技状態」は、当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に実行されるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）、普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモード、普通電動役物が低頻度に動作する低頻度サポートモードなどが挙げられる。

【 1 5 8 8 】

「所定の距離」は、所定の検出部が所定の検出対象が近接又は当接したことを検出可能な距離であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールのNF

10

20

30

40

50

C用アンテナが他のNFCモジュールを検出可能な距離や、BluetoothモジュールのBluetooth用アンテナが他のBluetoothモジュールを検出可能な距離や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーがガラスユニットに検出対象が近接又は当接したことを検出可能な距離や、演出操作ボタンが操作されたことを検出する検出スイッチが検出対象が近接又は当接したことを検出可能な距離や、十字キーが操作されたことを検出する検出スイッチが検出対象が近接又は当接したことを検出可能な距離や、操作ハンドルが操作されたことを検出する検出部が検出対象が近接又は当接したことを検出可能な距離などが挙げられる。

【1589】

「検出手段」は、所定の待機状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、所定の待機状態において検出対象（例えば他のNFCモジュール）がNFC用アンテナに対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となるNFCモジュールや、所定の待機状態において検出対象（例えば他のBluetoothモジュール）がBluetooth用アンテナに対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となるBluetoothモジュールや、所定の待機状態において遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーに当該検出対象が所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となるセンサユニットや、所定の待機状態において検出対象が操作ハンドルが操作されたことを検出する検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となる操作検出ユニットや、所定の待機状態において検出対象が演出操作ボタンが操作されたことを検出する検出スイッチに対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となる操作検出ユニットや、所定の待機状態において検出対象が十字キーが操作されたことを検出する検出スイッチに対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となる操作検出ユニットなどが挙げられる。

【1590】

「記憶部」は、検出手段が所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部としてのNFCモジュールが備えるRAMや、Bluetoothモジュールが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部としての表示制御装置のプログラムROM、キャラクターROM、ビデオRAMや、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部としての表示制御装置のプログラムROM、キャラクターROM、ビデオRAMや、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部などが挙げられる。より具体的には、NFCモジュールが備えるROMや、Bluetoothモジュールが備えるROMや、音声発光制御装置が備えるROMや、表示制御装置が備えるプログラムROM、キャラクターROMなどが挙げられる。

【1591】

「設定可能情報に関する情報」は、出力された複数の情報に対応した所定の情報の入力を検出した第2の入力状態が発生した場合に、入力および出力が可能となる演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれ

10

20

30

40

50

ば、例えば、入力され得る情報であってカスタム設定可能な演出の情報（カスタム設定情報）に関する情報や、入力され得る情報であって選択された演出のカスタム情報に対して設定入力され得る情報およびそれらの情報に関する情報や、出力され得る情報である演出のカスタム設定情報の設定確認情報およびそれらの情報に関する情報や、出力され得る情報であってカスタム設定された遊技機で遊技がされた場合の遊技履歴情報およびそれらのに関する情報などが挙げられる。

【 1 5 9 2 】

「出力」は、遊技機から外部に対して行われる処理や動作であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールが備えるROMに記憶されているBluetoothの接続情報の出力や、Bluetoothモジュールが備えるROMに記憶されているBluetoothの接続情報や遊技の履歴情報や演出のカスタム設定に関する情報やそれらに関する表示をするための画面の情報の出力や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のROMや表示制御装置のプログラムROMに記憶されている各種演出の情報や音の情報の出力や、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のROMや表示制御装置のプログラムROMに記憶されている各種演出の情報および音の情報の出力や、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のROMや表示制御装置のプログラムROMに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示や音の情報の出力や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のROMや表示制御装置のプログラムROMに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示や音の情報の出力や、その他、通信による情報の出力、画像表示による情報の出力、音声による情報の出力や、遊技履歴情報などの遊技機が外部出力可能な情報などが挙げられる。

【 1 5 9 3 】

「出力手段」は、遊技機から外部に対して行われる処理や動作を行う手段や構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールが備えるROMに記憶されているBluetoothの接続情報（例えば、Bluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワード）を出力する処理やその制御処理や、Bluetoothモジュールが備えるROMに記憶されているBluetoothの接続情報や遊技の履歴情報や演出のカスタム設定に関する情報やそれらに関する表示をするための画面の情報の出力制御や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のROMや表示制御装置のプログラムROMに記憶されている各種演出の情報や音の情報の出力制御や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のROMや表示制御装置のプログラムROMに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示を行う画像表示制御や音の情報の出力制御や表示部や、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のROMや表示制御装置のプログラムROMに記憶されている各種演出の情報および音の情報の出力制御や、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のROMや表示制御装置のプログラムROMに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示を行う画像表示制御や音の情報の出力制御などが挙げられる。

【 1 5 9 4 】

「第2の入力状態」は、出力された複数の情報に対応した所定の情報の入力を検出した状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、接続要求の入力が完了し

10

20

30

40

50

たBluetoothの通信状態や、Bluetoothモジュールが備えるROMに記憶されているBluetoothの接続情報や遊技の履歴情報や演出のカスタム設定に関する情報やそれらに関する表示をするための画面の情報に対応する情報の入力を検出した状態や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のROMや表示制御装置のプログラムROMに記憶されている各種演出の情報や音の情報に対応する情報を検出した状態や、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のROMや表示制御装置のプログラムROMに記憶されている各種演出の情報および音の情報に対応する情報を検出した状態や、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のROMや表示制御装置のプログラムROMに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示に対応して遊技者によって選択入力される情報を検出した状態や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のROMや表示制御装置のプログラムROMに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示に対応して遊技者によって選択入力される情報を検出した状態などが挙げられる。

10

【1595】

「設定可能情報」は、演出実行手段において設定が可能な情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、カスタム設定可能な演出の情報や、選択された演出のカスタム情報や、カスタム設定された遊技機における遊技履歴情報や、演出のカスタム設定情報の設定確認情報や、音量の設定情報や、光量の設定情報などが挙げられる。

20

【1596】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「当否抽選」としての「内部抽選」を備え、「当否抽選手段」としての「抽選処理」を備え、「変動表示手段」としての「変動表示部」を備え、「特定の変動表示」としての「当選遊技回変動」を備え、「特定遊技実行手段」としての「特定遊技実行部」を備え、「演出要素」としての「出力要素」を備え、「演出実行手段」としての「演出実行処理」を備えてもよい。

【1597】

また、本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「入力」としての「外部入力」を備え、「入力手段」としての「外部入力手段」を備え、「待機状態」としての「待機期間」を備え、「検出対象」としての「対象物」を備え、「検出部」としての「検出実行部」を備え、「所定の距離」としての「所定距離」を備え、「所定の検出状態」としての「検出完了状態」を備え、「検出手段」としての「検出ユニット」を備え、「第1の入力状態」としての「検出完了状態」を備え、「所定の記憶部」としての「所定の記憶手段」を備え、複数の情報としての「複数の情報」としての「複数の関連情報」を備え、「出力」としての「外部出力」を備え、「出力手段」としての「外部出力手段」を備え、「所定の情報の入力」としての「情報入力」を備え、「第2の入力状態」としての「対応情報入力状態」を備え、「設定可能情報」としての「設定可能な情報」を備え、「設定可能情報に関する情報」としての「設定可能な情報に対応する情報」を備えてもよい。

30

【1598】

「抑制手段」としての「抑制処理」を備え、「特定の入力」としての「特定の要素の入力」を備え、「終了入力手段」としての「終了処理」を備え、「所定の条件」としての「所定の発生条件」を備え、「制限手段」としての「制限処理」を備え、「特定情報」としての「特定出力用情報」を備えてもよい。

40

【1599】

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第3実施形態として説明する。

【1600】

《3-1》遊技機の構造：

図104は、第3実施形態のパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」とも称する）の斜視図である。図示するように、本実施形態におけるパチンコ機10は携帯端末としてのス

50

スマートフォン 200 と通信を行うことが可能である。スマートフォン 200 は画像を表示可能なタッチパネル 202 を備える。パチンコ機 10 とスマートフォン 200 とは、Bluetooth (「Bluetooth」は登録商標) によって通信を行う。また、パチンコ機 10 とスマートフォン 200 とが Bluetooth を用いて最初に接続を行う際に行うペアリングには NFC (Near Field Communication) を用いる。NFC を用いた Bluetooth のペアリング、Bluetooth による通信方法、および通信の切断方法については後述する。

以下、パチンコ機 10 の構成について説明をする。

【1601】

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

10

20

【1602】

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

30

【1603】

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

40

【1604】

上皿 20 の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン 24 が設けられている。演出操作ボタン 24 は、パチンコ機 10 によって行われる遊技演出や演出のカスタム設定や音量・光量の調整に対して、遊技者による外部入力可能な外部入力手段としての操作部である。パチンコ機 10 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 24 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 10

50

によって行なわれる。

【 1 6 0 5 】

演出操作ボタン 2 4 は、当該演出操作ボタン 2 4 が操作されたことを検出する検出ユニットとしての操作検出ユニット（図示省略）を備える。操作検出ユニットは、遊技者が当該演出操作ボタン 2 4 を操作した際に動く可動部であるボタン本体と、ボタン本体が操作されたことを検出する検出実行部としての検出スイッチを備える。ボタン本体において遊技者の手指等が接触する接触面から所定距離のところには検出スイッチに検出され得る被検出部が設けられている。検出され得る対象物である遊技者の手指等がボタン本体を所定量押下（移動）すると、それに追従して被検出部が移動し、被検出部が検出スイッチと接触することによって、操作検出ユニットは検出完了状態である ON 状態となる。音光側 M P U 9 2 は操作検出ユニットの ON 状態を検知し演出操作ボタン 2 4 が操作されたことに対応した処理を実行する。

10

【 1 6 0 6 】

また、前扉枠 1 4 を正面視した状態において演出操作ボタン 2 4 の右側には、十字キー 2 7 が設けられている。十字キー 2 7 は、遊技者が変更可能な演出モードの設定、所定の演出の出現頻度や期待度の設定、後述する表示面 4 1 a としての液晶ディスプレイの光量の設定、スピーカー 4 6 から出力される音声の音量の設定などに対して、遊技者による外部入力が可能な外部入力手段としての操作部である。

【 1 6 0 7 】

前扉枠 1 4 を正面視した状態において十字キー 2 7 の上側には、N F C モジュール 1 1 0 が設けられている。N F C モジュール 1 1 0 は、上述したように、パチンコ機 1 0 がスマートフォン 2 0 0 と Bluetooth によって接続をする際に行うペアリングに用いられる。ペアリングの際にパチンコ機 1 0 とスマートフォン 2 0 0 との間で行われる処理の詳細については後述する。

20

【 1 6 0 8 】

さらに、前扉枠 1 4 の正面視右側には、遊技者が遊技球の発射操作をするための操作ハンドル 2 5 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では 0 . 6 秒間隔）で発射される。操作ハンドル 2 5 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー 2 5 a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン 2 5 b と、操作ハンドル 2 5 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 2 5 c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を握ると、タッチセンサー 2 5 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 2 5 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル 2 5 の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル 2 5 の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

30

40

【 1 6 0 9 】

また、上皿 2 0 の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 2 6 が設けられている。遊技球発射ボタン 2 6 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 2 5 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 2 6 を操作すると、操作ハンドル 2 5 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 2 6 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 2 6 を操作することによって、遊技者は「右打ち」を

50

することができる。なお、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサー 25a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 25 を握ることによってタッチセンサー 25a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【1610】

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

10

【1611】

次に、パチンコ機 10 の背面の構成について説明する。パチンコ機 10 の背面には、パチンコ機 10 の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【1612】

図 105 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面側に設けられている。

20

【1613】

第 1 制御ユニット 51 は、主制御装置 60 を備えている。主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有しており、主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。具体的には、本実施形態では、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【1614】

第 2 制御ユニット 52 は、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備えている。音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機 10 の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の制御を行う。表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から送信されたコマンドに基づいて図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

30

【1615】

第 3 制御ユニット 53 は、払出制御装置 70 と、発射制御装置 80 とを備えている。払出制御装置 70 は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置 80 は、主制御装置 60 から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル 25 の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠 13 の背面側には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 54、タンク 54 の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール 55、タンクレール 55 の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール 56、ケースレール 56 から遊技球の供給を受け、払出制御装置 70 からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装 71 など、パチンコ機 10 の動作に必要な複数の機器が設けられている。

40

【1616】

電源ユニット 58 は、電源装置 85 と、電源スイッチ 88 とを備えている。電源装置 85 は、外部の商用電源から供給された電力を、パチンコ機 10 の動作に必要な電力に変換して供給する。電源装置 85 には、電源スイッチ 88 が接続されている。電源スイッチ 88 の ON / OFF 操作により、パチンコ機 10 に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機 10 に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

50

【 1 6 1 7 】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠 1 3 の前面に着脱可能に取り付けられている。

【 1 6 1 8 】

図 1 0 6 は、遊技盤 3 0 の正面図である。遊技盤 3 0 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 P A が形成されている。遊技盤 3 0 には、遊技領域 P A の外縁の一部を区画するようにして内レール部 3 1 a と、外レール部 3 1 b とが取り付けられている。内レール部 3 1 a と外レール部 3 1 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 3 1 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 3 1 に誘導されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 3 0 に対して略垂直に複数の釘 4 2 が植設されるとともに、風車 9 6 が配設されている。これら釘 4 2 や風車 9 6 は、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向に変化を与える。本実施形態では、遊技領域 P A は、「左打ち」によって発射された遊技球が流通可能な左側遊技領域 P A L と、左側遊技領域 P A L を流通してきた遊技球が到達可能な中央下部遊技領域 P A C と、「右打ち」によって発射された遊技球が流通可能な右側遊技領域 P A R とによって構成されている。

10

【 1 6 1 9 】

遊技盤 3 0 には、一般入賞口 3 2、第 1 特図始動口 3 3、第 2 特図始動口 3 4、普通電動役物 3 4 b、普図始動ゲート 3 5、特電入賞装置 5 7、アウト口 4 3 が設けられている。本実施形態では、「左打ち」によって発射された遊技球が到達可能な中央下部遊技領域 P A C に第 1 特図始動口 3 3 が設けられており、「右打ち」によって発射された遊技球が到達可能な右側遊技領域 P A R の上流側から順に、普図始動ゲート 3 5、第 2 特図始動口 3 4 及び普通電動役物 3 4 b、特電入賞装置 5 7 が設けられている。そして、遊技盤 3 0 の最下部にアウト口 4 3 が設けられている。遊技盤 3 0 の中央の開口部には、遊技を盛り上げる演出を実行する装置として、可変表示ユニット 4 0 と、演出用可動役物 1 7 0 とが設けられている。以下、遊技盤 3 0 に設けられている各構成について説明する。

20

【 1 6 2 0 】

一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、5 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 から払い出される。本実施形態では、一般入賞口 3 2 は、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。

30

【 1 6 2 1 】

第 1 特図始動口 3 3 は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、3 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 から払い出されるとともに、主制御装置 6 0 による内部抽選である第 1 特図抽選が実行される。第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく抽選処理が実行され、第 1 特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（特別電動役物 5 7 b）が開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。特電開閉実行モードは、特電オープニング期間と、特電開閉期間と、特電エンディング期間とによって構成されている。特電オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、特電開閉期間は、実際に特別電動役物の開閉が実行される期間であり、特電エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図抽選が実行可能となるまでの待機期間である。

40

【 1 6 2 2 】

特電入賞装置 5 7 は、遊技球が入球可能な大入賞口 5 7 a と、当該大入賞口 5 7 a の入口を開閉する機能を有する特別電動役物 5 7 b とを備える。

【 1 6 2 3 】

特別電動役物 5 7 b は、通常は遊技球が大入賞口 5 7 a に入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が大入賞口 5 7 a に入球可能な開放状態となる可動役物である。

【 1 6 2 4 】

本実施形態では、特別電動役物 5 7 b は、右側遊技領域 P A R における遊技球が到達し

50

得る（接し得る）位置に配置されており、横長の矩形の板状部材と、当該板状部材の下辺の両端に設けられ、当該板状部材を前方側（手前側）に回動可能に支持する支持部とを備えている。特別電動役物 57b は、閉鎖状態では、当該板状部材が遊技盤 30 と同一平面となるように収納された状態となっており、特別電動役物 57b の上方から流通してきた遊技球が特別電動役物 57b の前方側（手前側）を通過可能な状態となっている。一方、開放状態では、特別電動役物 57b は、当該板状部材が支持部を中心として前方側（手前側）に回動した状態となっており、特別電動役物 57b の上方から流通してきた遊技球が大入賞口 57a に入球可能な状態となる。

【1625】

大入賞口 57a は、特別電動役物 57b が開放状態となっている状況において遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には、10 個の遊技球が賞球として払出装置 71 から払い出される。

【1626】

普図始動ゲート 35 は、遊技球が入球可能な入球口を有する貫通孔型の入球部であり、普図始動ゲート 35 に入球した遊技球は、遊技領域 PA に残って流通可能である。そして、普図始動ゲート 35 に遊技球が入球した場合には、主制御装置 60 によって普図抽選が実行される。普図抽選の結果には、後述する普通電動役物 34b を入球可能状態に移行させる「普図当たり」と、普通電動役物 34b を入球可能状態に移行させない「普図外れ」とが含まれている。普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、普通電動役物 34b を開放状態に移行させる可動制御処理を含む普電開閉実行モードが実行される。普電開閉実行モードは、普電オープニング期間と、普電開閉処理期間と、普電エンディング期間とによって構成されている。普電オープニング期間は、普通電動役物 34b の開閉処理が開始されるまでの動作待機期間である開始前非駆動期間であり、普電開閉期間は、実際に普通電動役物 34b の開閉処理が実行される期間であり、普電エンディング期間は、普通電動役物 34b の開閉処理が終了した後、次の普図抽選を実行可能とするまでの動作待機期間である。なお、普電開閉期間において普通電動役物 34b が複数回開放する場合には、複数の開放期間の合間に、普通電動役物 34b が閉鎖状態を維持する所定のインターバル期間が含まれる。また、普図始動ゲート 35 を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【1627】

普図始動ゲート 35 の下流には、普通電動役物 34b を有する第 2 特図始動口 34 が配置されており、普図始動ゲート 35 に入球した遊技球は、普通電動役物 34b を備える第 2 特図始動口 34 に導かれる。

【1628】

普通電動役物 34b は、通常は遊技球が第 2 特図始動口 34 に入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した普電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第 2 特図始動口 34 に入球可能な開放状態となる。

【1629】

第 2 特図始動口 34 は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、本実施形態では、右側遊技領域 PAR に設けられている。第 2 特図始動口 34 に遊技球が入球した場合には、1 個の遊技球が賞球として払出装置 71 から払い出されるとともに、主制御装置 60 による内部抽選である第 2 特図抽選が実行される。本実施形態では、第 2 特図抽選の結果として、「特図大当たり」と、「特図外れ」とが設定情報として設定されている。第 2 特図始動口 34 への遊技球の入球に基づく抽選処理が実行され、第 2 特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（特別電動役物 57b）を開放状態に移行させる処理を含む特電開閉実行モードが開始される。なお、本実施形態では、第 2 特図始動口 34 が右側遊技領域 PAR に設けられている構成としたが、第 2 特図始動口 34 の位置はこれに限定されず、本発明の主旨を実現可能であれば、他の位置に設けられていてもよい。例えば、第 2 特図始動口 34 は、左側遊技領域 PAL に設けられていてもよい。

10

20

30

40

50

【 1 6 3 0 】

アウト口 4 3 は、遊技盤 3 0 の最下部に設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【 1 6 3 1 】

第 1 特図始動口 3 3 の上方には、ステージ 3 6 x が設けられている。ステージ 3 6 x は、到達した遊技球を振り分ける場合に、中央ルートよりも右側ルート及び左側ルートに多くの遊技球を振り分けるように構成されている。すなわち、中央ルートに振り分けられた遊技球の個数よりも、右側ルートに振り分けられた遊技球と左側ルートに振り分けられた遊技球とを合計した個数の方が多くなるように構成されている。本実施形態では、ステージ 3 6 x の下方に第 1 特図始動口 3 3 が設けられており、中央ルートに振り分けられた遊技球は第 1 特図始動口 3 3 に入球する可能性が高い。このため、中央ルートの方が右側ルート及び左側ルートよりも遊技者にとっての価値が高い。なお、本実施形態では、ステージ 3 6 x は、樹脂製である。

10

【 1 6 3 2 】

なお、「入球」とは、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域 P A から排出されるだけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域 P A から排出されることなく遊技領域 P A に残存して流通（流下）を継続する態様も含まれる。また、一般入賞口 3 2、第 1 特図始動口 3 3、第 2 特図始動口 3 4 及び大入賞口 5 7 a への遊技球の入球を「入賞」と表現する場合もある。

20

【 1 6 3 3 】

次に、遊技盤 3 0 に設けられている各種の表示部について説明する。

【 1 6 3 4 】

遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 と、メイン表示器 4 5 とが設けられている。メイン表示器 4 5 は、特図ユニット 3 7 と、普図ユニット 3 8 と、ラウンド表示器 3 9 とを有している。

【 1 6 3 5 】

特図ユニット 3 7 は、第 1 特別図柄表示器 3 7 a と、第 2 特別図柄表示器 3 7 b と、第 1 特図保留表示器 3 7 c と、第 2 特図保留表示器 3 7 d とを備えている。

【 1 6 3 6 】

第 1 特別図柄表示器 3 7 a は、第 1 特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。第 1 特別図柄とは、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として第 1 特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として第 1 特図抽選が実行されると、第 1 特別図柄表示器 3 7 a は、当該第 1 特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 1 特別図柄の変動表示を実行する。その後、第 1 特別図柄表示器 3 7 a は、当該第 1 特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第 1 特別図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、第 1 特別図柄表示器 3 7 a において第 1 特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 1 特図変動時間とも呼ぶ。

30

【 1 6 3 7 】

本実施形態では、第 1 特別図柄表示器 3 7 a は、7 個のセグメント発光部が 8 の字型に配列された 7 セグメント表示器によって構成されている。第 1 特図始動口 3 3 に遊技球が入球すると、第 1 特別図柄表示器 3 7 a を構成する 7 セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第 1 特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第 1 特別図柄表示器 3 7 a は、7 セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

40

【 1 6 3 8 】

なお、第 1 特別図柄表示器 3 7 a における第 1 特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第 1 特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第 1 特図遊技回は、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて実

50

行される第1特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1回の第1特図遊技回毎に、1回の第1特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、1回の第1特図遊技回に要する時間を第1特図遊技時間とも呼ぶ。第1特図遊技時間は、第1特別図柄表示器37aにおける第1特別図柄の変動表示が開始されてから第1特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第1特図変動時間と、第1特図抽選の結果が停止表示されている時間である第1特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第1特図停止時間は一定(1.0秒)である。したがって、第1特図変動時間が決定されることによって、第1特図遊技時間は一意に決定される。

【1639】

10

第2特別図柄表示器37bは、第2特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。第2特別図柄とは、第2特図始動口34への遊技球の入球を契機として第2特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第2特図始動口34への遊技球の入球を契機として第2特図抽選が実行されると、第2特別図柄表示器37bは、当該第2特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第2特別図柄の変動表示を実行する。その後、第2特別図柄表示器37bは、当該第2特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第2特別図柄の停止表示を実行する。以下では、第2特別図柄表示器37bにおいて第2特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第2特図変動時間とも呼ぶ。

【1640】

20

本実施形態では、第2特別図柄表示器37bは、7個のセグメント発光部が8の字型に配列された7セグメント表示器によって構成されている。第2特図始動口34に遊技球が入球すると、第2特別図柄表示器37bを構成する7セグメント表示器は所定の態様で点滅した後に(変動表示した後に)、第2特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する(停止表示する)。ただし、第2特別図柄表示器37bは、7セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【1641】

なお、第2特別図柄表示器37bにおける第2特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第2特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第2特図遊技回は、第2特図始動口34への遊技球の入球に基づいて実行される第2特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1回の第2特図遊技回毎に、1回の第2特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、1回の第2特図遊技回に要する時間を第2特図遊技時間とも呼ぶ。第2特図遊技時間は、第2特別図柄表示器37bにおける第2特別図柄の変動表示が開始されてから第2特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第2特図変動時間と、第2特図抽選の結果が停止表示されている時間である第2特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第2特図停止時間は一定である。したがって、第2特図変動時間が決定されることによって、第2特図遊技時間は一意に決定される。

30

【1642】

また、本実施形態では、特電開閉実行モードの実行中又は特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示中に遊技球が第1特図始動口33又は第2特図始動口34に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく第1特図抽選又は第2特図抽選の実行を保留する機能(特図保留機能とも呼ぶ)を有しており、保留された第1特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第1特図保留表示器37cと、保留された第2特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第2特図保留表示器37dとを備えている。

40

【1643】

第1特図保留表示器37cは、保留された第1特図抽選の保留個数に対応した情報(第1特図始動口33に入球した遊技球の個数に関する情報)を表示する表示部である。本実施形態では、第1特図始動口33への遊技球の入球に基づく第1特図抽選は、最大4個(4回)まで保留される。なお、本実施形態では、第1特図保留表示器37cは、4個のL

50

E Dランプによって構成されており、第1図抽選の保留個数に対応した数のLEDランプが点灯する。

【1644】

第2特図保留表示器37dは、保留された第2特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、第2特図始動口34への遊技球の入球に基づく第2特図抽選は、最大4個(4回)まで保留される。なお、本実施形態では、第2特図保留表示器37dは、4個のLEDランプによって構成されており、第2図抽選の保留個数に対応した数のLEDランプが点灯する。

【1645】

また、本実施形態では、第1特図抽選と第2特図抽選の両方が保留されている場合には、第2特図抽選が優先して実行され、第2特図抽選の保留が全て無くなった後に、第1特図抽選が実行されるように構成されている(いわゆる特2優先機)。具体的には、例えば、第1特図抽選が2個(2回)保留されており、第2特図抽選が3個(3回)保留されている場合には、第2特図抽選が3回実行されて保留が無くなった後に、第1特図抽選が2回実行されることになる。ただし、保留されていた最後の第2特図抽選が終了する前に第2特図始動口34に遊技球が入球して第2特図抽選が再び保留された場合には、当該保留された第2特図抽選が終了するまで、第1特図抽選は実行されない。

【1646】

普図ユニット38は、普通図柄表示器38aと、普図保留表示器38bとを備えている。

【1647】

普通図柄表示器38aは、普通図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。普通図柄とは、普図始動ゲート35への遊技球の入球を契機として内部抽選である普図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。普図始動ゲート35への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行されると、普通図柄表示器38aは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、普通図柄の変動表示を実行する。その後、普通図柄表示器38aは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で普通図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、普通図柄表示器38aにおいて普通図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を普図変動時間とも呼ぶ。

【1648】

本実施形態では、普通図柄表示器38aは、7個のセグメント発光部が8の字型に配列された7セグメント表示器によって構成されている。普図始動ゲート35に遊技球が入球すると、普通図柄表示器38aを構成する7セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に(変動表示した後に)、普図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する(停止表示する)。ただし、普通図柄表示器38aは、7セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【1649】

なお、普通図柄表示器38aにおける普通図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを普図遊技回とも呼ぶ。すなわち、普図遊技回は、普図始動ゲート35への遊技球の入球に基づいて実行される普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1回の普図遊技回毎に、1回の普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、1回の普図遊技回に要する時間を普図遊技時間とも呼ぶ。普図遊技時間は、普通図柄表示器38aにおける普通図柄の変動表示が開始されてから普図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である普図変動時間と、普図抽選の結果が停止表示されている時間である普図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、普図停止時間は一定(0.1秒)である。したがって、普図変動時間が決定されることによって、普図遊技時間は一意に決定される。

【1650】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中又は普通図柄の変動表示中に遊技

10

20

30

40

50

球が普図始動ゲート 3 5 に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく普図抽選の実行を保留する機能（普図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する上述した普図保留表示器 3 8 b を備えている。

【 1 6 5 1 】

普図保留表示器 3 8 b は、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、普図始動ゲート 3 5 への遊技球の入球に基づく普図抽選は、最大 4 個（4 回）まで保留される。なお、本実施形態では、普図保留表示器 3 8 b は、4 個の L E D ランプによって構成されており、普図抽選の保留個数に対応した数の L E D ランプが点灯する。

【 1 6 5 2 】

ラウンド表示器 3 9 は、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対応した情報を表示する表示部である。ラウンド遊技とは、予め定められた所定時間（最大開放時間）が経過すること、又は、予め定められた上限個数（最大入球個数）の遊技球が大入賞口に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、特別電動役物の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、特電開閉実行モードの移行の契機となった特図当たりの種別に応じて異なる。ラウンド表示器 3 9 は、特電開閉実行モードにおける特電開閉期間の開始の際にラウンド遊技の回数に対応した表示を開始し、特電開閉期間の終了の際に当該表示を終了する。本実施形態では、ラウンド表示器 3 9 は、7 個のセグメント発光部が 8 の字型に配列された 7 セグメント表示器を 2 つ並べることによって構成されている。ただし、ラウンド表示器 3 9 は、2 つの 7 セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【 1 6 5 3 】

なお、上述したメイン表示器 4 5 を構成する各表示部は、セグメント表示器や L E D ランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機 E L 表示装置、C R T 又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【 1 6 5 4 】

可変表示ユニット 4 0 は、遊技領域 P A の略中央に配置されている。可変表示ユニット 4 0 は、外部出力としての外部出力手段としての図柄表示装置 4 1 を備える。図柄表示装置 4 1 は外部出力としての画像表示を行う。本実施形態では、図柄表示装置 4 1 として、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）が採用されている。図柄表示装置 4 1 の表示内容は、後述する表示制御装置 1 0 0 によって制御される。なお、図柄表示装置 4 1 としては、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置や、有機 E L 表示装置、C R T など、種々の表示装置が採用されてもよい。

【 1 6 5 5 】

図柄表示装置 4 1 は、第 1 特別図柄表示器 3 7 a における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄表示器 3 7 b における第 2 特別図柄が変動表示及び停止表示をする場合に、それに合わせて装飾図柄の変動表示及び停止表示を行なう表示部である。また、図柄表示装置 4 1 は、装飾図柄の変動表示及び停止表示に限らず、変動演出としての予告演出や特電開閉実行モード中の演出の表示など、各種の演出の表示も行なう表示部である。図柄表示装置 4 1 の上方には、演出用可動役物 1 7 0 が設けられている。

【 1 6 5 6 】

演出用可動役物 1 7 0 は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a の手前（前方）上側に配置された可能役物であり、遊技盤 3 0 の正面視（以下、単に「正面視」と呼んだ場合、遊技盤 3 0 の正面視を意味する）において、回転軸部 1 7 1 の周囲に 5 枚の花びら部 1 7 2 が配置されるように構成されている。各花びら部 1 7 2 は、板状の透明または半透明の樹脂製部材であり、正面視において、花びらの形状を有している。回転軸部 1 7 1 は、遊技盤 3 0 の前後方向（遊技盤 3 0 の表面に対して垂直な方向）に延在した棒状部材に連結されており、当該棒状部材を中心に回転可能に構成されている。回転軸部 1 7 1 に連結された各花びら部 1 7 2 は、回転軸部 1 7 1 の回転運動に伴って回転可能に構成されている。さ

10

20

30

40

50

らに、演出用可動役物 170 は、図示した原点位置から下方に移動可能に構成されている。

【1657】

図107は、図柄表示装置41において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図107(A)は、図柄表示装置41の表示面41aにおいて変動表示される装飾図柄の一例を示す説明図である。

【1658】

図107(A)に示すように、図柄表示装置41には、装飾図柄として、数字の1~8を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の1~8を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

10

【1659】

図107(B)は、図柄表示装置41の表示面41aの一例を示す説明図である。図示するように、表示面41aの中央には、メイン表示領域MAが表示される。

【1660】

メイン表示領域MAには、左、中、右の3つの装飾図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各装飾図柄列Z1~Z3には、図107(A)に示した数字1~8の装飾図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各装飾図柄列Z1~Z3のそれぞれにおいて装飾図柄が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。そして、図107(B)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各装飾図柄列毎に1個の装飾図柄が、有効ラインL1上に停止した状態で表示される。

20

【1661】

本実施形態では、第1特図始動口33又は第2特図始動口34に遊技球が入球し、第1特別図柄表示器37a又は第2特別図柄表示器37bにおいて第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示が開始されると、各装飾図柄列Z1~Z3の装飾図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各装飾図柄が、装飾図柄列Z1、装飾図柄列Z3、装飾図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わる。その後、第1特別図柄表示器37a又は第2特別図柄表示器37bにおいて第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列Z1~Z3毎に1個の装飾図柄が停止表示した状態となる。主制御装置60による第1特図抽選又は第2特図抽選の結果が特図大当たりであった場合には、各装飾図柄列における装飾図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる際に、予め定められた所定の装飾図柄の組み合わせが有効ラインL1上に形成される。例えば、同一の装飾図柄の組み合わせが有効ラインL1上に形成される。なお、各装飾図柄列の装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、装飾図柄列の数、有効ラインの数、各装飾図柄列における装飾図柄のスクロールの方向、各装飾図柄列の装飾図柄の数など、装飾図柄の変動表示の態様としては種々の態様を採用可能である。

30

【1662】

次に、装飾図柄におけるリーチについて説明する。リーチとは、図柄表示装置41の表示面41aに表示される複数の装飾図柄列のうち一部の装飾図柄列において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせが有効ラインL1上に形成される可能性がある装飾図柄の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示が行われている表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせとは、同一の装飾図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、例えば、図107(B)の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて、最初に装飾図柄列Z1において装飾図柄「7」が停止表示され、次に装飾図柄列Z3において装飾図柄列Z1と同じ装飾図柄「7」が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状態で、装飾図柄列Z2において装飾図柄がスクロールしている(変動表示している)状態をリーチという。そして、当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している装飾図柄と同一の装飾図柄が装飾図柄列Z2に停止表示される。

40

50

【 1 6 6 3 】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された装飾図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【 1 6 6 4 】

図 1 0 7 (B) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 特図保留表示領域 D s 1 と、第 2 特図保留表示領域 D s 2 とが表示される。

【 1 6 6 5 】

第 1 特図保留表示領域 D s 1 には、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて保留された第 1 特図抽選の個数（保留第 1 特図抽選の個数）が表示される。保留第 1 特図抽選とは、未実行の第 1 特図抽選であって、当該第 1 特図抽選の抽選結果を報知するための第 1 特別図柄の変動表示が開始されていない第 1 特図抽選を言う。本実施形態では、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて保留可能な第 1 特図抽選の数は 4 個である。したがって、図示するように、第 1 特図保留表示領域 D s 1 には 4 個の保留第 1 特図抽選に対応した保留表示が可能である。

【 1 6 6 6 】

第 2 特図保留表示領域 D s 2 には、第 2 特図始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて保留された第 2 特図抽選の個数（保留第 2 特図抽選の個数）が表示される。保留第 2 特図抽選とは、未実行の第 2 特図抽選であって、当該第 2 特図抽選の抽選結果を報知するための第 2 特別図柄の変動表示が開始されていない第 2 特図抽選を言う。本実施形態では、第 2 特図始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて保留可能な第 2 特図抽選の数は 4 個である。したがって、図示するように、第 2 特図保留表示領域 D s 2 には 4 個の保留第 2 特図抽選に対応した保留表示が可能である。

【 1 6 6 7 】

また、図 1 0 7 (B) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 特別図柄表示器 3 7 a に表示される第 1 特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 1 特図同期表示部 S y n c 1 と、第 2 特別図柄表示器 3 7 b に表示される第 2 特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 2 特図同期表示部 S y n c 2 とを備える。具体的には、第 1 特別図柄表示器 3 7 a において第 1 特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部 S y n c 1 は点滅表示をし、第 1 特別図柄表示器 3 7 a において第 1 特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部 S y n c 1 は点灯表示をする。また、第 2 特別図柄表示器 3 7 b において第 2 特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部 S y n c 2 は点滅表示をし、第 2 特別図柄表示器 3 7 b において第 2 特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部 S y n c 2 は点灯表示をする。

【 1 6 6 8 】

また、表示面 4 1 a には、音量と光量を調整するための画像（以下、音量光量調整画像 S L A とも呼ぶ）を表示することができる。

【 1 6 6 9 】

図 1 0 8 は、音量光量調整画像を説明する説明図である。上述したように、パチンコ機 1 0 で実行される演出（変動演出、ラウンド遊技が実行される特電開閉実行モードにおいて実行される演出、普電開閉実行モードにおいて実行される演出）においてスピーカ 4 6 から出力される音声の大きさ（音量）や、演出において発光（出力）する各種ランプ 4 7 の光量を調整することができるよう、表示面 4 1 a には音量光量調整画像 S L A を表示することができる。

【 1 6 7 0 】

図 1 0 8 (a) に示すように、音量光量調整画像 S L A には、音量調整画像 S T と、光量調整画像 L T が含まれる。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、出力値としての音量の値

10

20

30

40

50

はレベル 1 ～ レベル 5 の 5 段階で調整可能である。出力値としての光量の値もレベル 1 ～ レベル 5 の 5 段階で調整可能である。遊技の待機状態（遊技回が実行されていない状態）において、遊技者が演出操作ボタン 24 または十字キー 27 を 1 回押すと音量光量調整画像 S L A（音量調整画像 S T、光量調整画像 L T を含む）が表示面 41a に表示される。

【1671】

音量調整画像 S T には、設定される音量の値を表示するために 5 段階の目盛り表示がされている。黒色に塗りつぶされている目盛りの数が現在設定されている音量の値を示している。音量光量調整画像 S L A が表示されている状態で遊技者が十字キー 27 の左右ボタンを操作することで音量のレベル 1 ～ レベル 5 の値の中から一つの値を選択して入力することができる。遊技者は十字キー 27 の左ボタンを操作することで音量レベルをレベル 1 を下限として下げることができる。また、遊技者が十字キー 27 の右ボタンを操作することで音量レベルをレベル 5 を上限として上げることができる。そして、遊技者が決定した一つの音量のレベルの値の入力が完了すると、その値が音光側 M P U 92 内の記憶領域に記憶され、その入力された値に対応した音量のレベルが音量調整画像 S T として表示面 41a に所定期間表示がされる。

10

【1672】

一方、光量調整画像 L T には、設定される光量の値を表示するために 5 段階の目盛り表示がされている。黒色に塗りつぶされている目盛りの数が現在設定されている光量の値を示している。音量光量調整画像 S L A が表示されている状態で遊技者が十字キー 27 の上下ボタンを操作することで光量のレベル 1 ～ レベル 5 の値の中から一つの値を選択して入力することができる。遊技者は十字キー 27 の下ボタンを操作することで光量レベルを、レベル 1 を下限として下げることができる。また、遊技者が十字キー 27 の上ボタンを操作することで光量レベルをレベル 5 を上限として上げることができる。そして、遊技者が決定した一つの光量のレベルの値の入力が完了すると、その値が音光側 M P U 92 内の記憶領域に記憶され、その入力された値に対応した光量のレベルが光量調整画像 L T として表示面 41a に所定期間表示がされる。

20

【1673】

また、図 108（b）に示すように、遊技回が実行されている期間（特別図柄の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間）に遊技者は音量および光量のレベルの値を入力することが可能である。遊技回が実行されている期間に、遊技者が演出操作ボタン 24 または十字キー 27 を 1 回押すと入力内容表示画像としての音量光量調整画像 S L A（音量調整画像 S T、光量調整画像 L T を含む）が表示面 41a の左下の領域に表示される。その後の操作は上記説明と同じであるので省略する。また、遊技回が実行されている期間に音量および光量のレベルの値が遊技者によって入力された場合、当該入力された値に対応した表示の音量調整画像 S T と光量調整画像 L T が表示面 41a に所定期間表示される。また、パチンコ機 10 は、遊技回が実行されている期間に音量および光量のレベルの値が遊技者によって入力された場合には、その入力の直後から当該入力されたレベルで音および光を出力する。

30

【1674】

なお、遊技者が入力した音量および光量のレベルの値に対応した音および光の出力は、遊技が継続している場合には維持される。したがって、遊技回の実行中に遊技者が入力（設定）した音量および光量のレベルの値に対応した音および光の出力は、例えば、その後に実行される特電開閉実行モードや普電開閉実行モードにおいても維持される。

40

【1675】

また、表示面 41a には、演出のカスタム設定や遊技履歴の閲覧を遊技者が選択して行うことを可能にするオプション画像が表示される。

【1676】

図 109 はオプション画像を説明する説明図である。遊技の待機状態（遊技回が実行されていない待機期間としての非変動状態）において、遊技者が演出操作ボタン 24 を 1 回押下して演出操作ボタン 24 に対して入力操作を行うと、ボタン操作検出スイッチが O N

50

状態になり、表示面 4 1 a には複数の関連情報が表示されたオプション画像 O P G が表示される。オプション画像 O P G は、予め表示制御装置 1 0 0 の記憶部に記憶されている画像データが出力されて表示面 4 1 a に画像表示される。

【 1 6 7 7 】

図 1 0 9 (a) に示すように、オプション画像 O P G には、演出のカスタム設定を遊技者が選択可能なカスタム設定選択用画像 C T G と、遊技履歴を表示するための遊技履歴選択用画像 H S G と、演出における音声や文字表示における言語を設定するための言語設定選択用画像 L N G が表示されている。

【 1 6 7 8 】

遊技者が演出操作ボタン 2 4 および十字キー 2 7 を用いて、表示面 4 1 a に出力表示されたこれら複数の画像に対応したいずれかの選択用画像を選択して情報入力すると、選択された画像に対する設定画像が表示される。具体的には、遊技者がカスタム設定選択用画像 C T G を選択して入力して対応情報入力状態にするとカスタム設定選択状態となり、サブ制御装置（音声発光制御装置 9 0、表示制御装置 1 0 0）は当該入力を検出して、図 1 0 9 (b) に示すような演出カスタム設定用画像 P S G を表示面 4 1 a に出力表示する。演出カスタム設定用画像 P S G には、設定可能な情報として、パチンコ機 1 0 において実行される演出の出現頻度や期待度の設定を可能にするための画像が表示される。具体的には、演出カスタム設定用画像 P S G には、一発告知演出の出現頻度を設定可能にする画像である一発告知演出頻度設定用画像 C T 1 と、パチンコ機 1 0 において実行可能な演出の一つである魚群演出の期待度を設定可能にする魚群演出期待度設定用画像 C T 2 と、パチンコ機 1 0 において実行可能な演出の一つである泡演出の期待度を設定可能にする泡演出期待度設定用画像 C T 3 とが表示される。

【 1 6 7 9 】

一発告知演出頻度設定用画像 C T 1 は、遊技者が十字キー 2 7 で操作入力することにより設定可能な情報に対応する情報の入力として一発告知演出の出現頻度の設定が可能である。一発告知演出の出現頻度については後述する。遊技者が十字キー 2 7 で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が表示され、一発告知演出の出現頻度の設定が可能となる。

【 1 6 8 0 】

魚群演出期待度設定用画像 C T 2 は、遊技者が十字キー 2 7 で操作入力することにより設定可能な情報に対応する情報の入力として魚群演出の期待度の設定が可能である。魚群演出の期待度については後述する。遊技者が十字キー 2 7 で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が表示され、魚群演出の期待度の設定が可能となる。

【 1 6 8 1 】

泡演出期待度設定用画像 C T 3 は、遊技者が十字キー 2 7 で操作入力することにより泡演出の期待度の設定が可能である。泡演出の期待度については後述する。遊技者が十字キー 2 7 で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が表示され、泡演出の期待度の設定が可能となる。

【 1 6 8 2 】

また、表示面 4 1 a にオプション画像 O P G が表示されている状態において、遊技者が演出操作ボタン 2 4 と十字キー 2 7 とを操作して遊技履歴選択用画像 H S G を選択入力した場合には、遊技履歴情報が表示される。

【 1 6 8 3 】

図 1 1 0 は、表示面 4 1 a に表示された遊技履歴情報を説明する説明図である。パチンコ機 1 0 は過去に実行された遊技回において特図大当たりをした遊技回における変動表示に関する情報を所定の記憶部に記憶しており、当該情報に基づいて遊技履歴選択用画像 H S G を表示する。遊技履歴選択用画像 H S G には、遊技履歴情報として、遊技者による一連の遊技における確変大当たりの回数、通常大当たりの回数、獲得賞球数、過去の所定回数の大当たりとなった遊技回において実行された演出の種類、各大当たり遊技回における大当たり種別を出力表示する。遊技履歴情報には、カスタム設定された状態で実行された

10

20

30

40

50

遊技に対する遊技履歴が出力されるので、カスタム設定可能な情報に対応する情報として遊技履歴情報を認識して、カスタム設定による効果等についても遊技者は楽しむことができる。

【 1 6 8 4 】

このように表示面 4 1 a には、種々の画像を表示することができる。表示面 4 1 a に表示されるこれらの画像は、サブ制御装置の所定の記憶手段としてのプログラム R O M 1 0 3 やキャラクター R O M 1 0 6 やビデオ R A M 1 0 7 に記憶された情報であり、表示側 M P U 1 0 2 によって読み出されることによって表示面 4 1 a に出力（画像表示）される。

【 1 6 8 5 】

なお、本実施形態においては、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、メイン表示領域 M A、第 1 特図保留表示領域 D s 1、第 2 特図保留表示領域 D s 2、第 1 特図同期表示部 S y n c 1、および、第 2 特図同期表示部 S y n c 2 が表示される構成としたが、表示面 4 1 a にこれらの表示の一部または全部が表示されない構成を採用してもよい。

【 1 6 8 6 】

《 3 - 2 》遊技機の電氣的構成：

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

【 1 6 8 7 】

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

【 1 6 8 8 】

なお、主制御装置 6 0 を「メイン制御装置」と定義し、音声発光制御装置 9 0 と表示制御装置 1 0 0 とを合わせて「サブ制御装置」と定義する。すなわち、パチンコ機 1 0 の制御は、メイン制御装置とサブ制御装置によって行われている。

【 1 6 8 9 】

主制御基板 6 1 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。

【 1 6 9 0 】

主制御基板 6 1 の入力側には、払出制御装置 7 0 と、電源装置 8 5 に設けられた停電監視回路 8 6 とが接続されている。主制御基板 6 1 は、停電監視回路 8 6 を介して、電源装置 8 5 から直流安定 2 4 V の電源の供給を受ける。電源装置 8 5 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 6 0 や払出制御装置 7 0 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

【 1 6 9 1 】

また、主制御基板 6 1 の入力側には、上述した各種の入球口のそれぞれに設けられた検知センサーが接続されている。主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域 P A を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて第 1 特図抽選を実行し、第 2 特図始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて第 2 特図抽選を実行する。

【 1 6 9 2 】

主制御基板 6 1 の出力側には、メイン表示器 4 5 と、特別電動役物 5 7 b を開閉動作させる特別電動役物駆動部 5 7 c と、普通電動役物 3 4 b を開閉動作させる普通電動役物駆

10

20

30

40

50

動部 3 4 c とが接続されている。主制御基板 6 1 には各種ドライバ回路が設けられており、M P U 6 2 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【 1 6 9 3 】

具体的には、M P U 6 2 は、第 1 特図抽選を実行した際には、メイン表示器 4 5 における第 1 特別図柄表示器 3 7 a の表示制御を実行し、第 2 特図抽選を実行した際には、メイン表示器 4 5 における第 2 特別図柄表示器 3 7 b の表示制御を実行し、普図抽選を実行した際には、メイン表示器 4 5 における普通図柄表示器 3 8 a の表示制御を実行し、特電開閉実行モードを実行した際には、メイン表示器 4 5 におけるラウンド表示器 3 9 の表示制御を実行する。さらに、M P U 6 2 は、特電開閉実行モードにおいては、特別電動役物 5 7 b が開閉されるように特別電動役物駆動部 5 7 c の駆動制御を実行し、普電開閉実行モードにおいては、普通電動役物 3 4 b が開閉されるように普通電動役物駆動部 3 4 c の駆動制御を実行する。

10

【 1 6 9 4 】

また、主制御基板 6 1 の出力側には、払出制御装置 7 0 と、音声発光制御装置 9 0 とが接続されている。主制御装置 6 0 は、払出制御装置 7 0 に対して、入球判定結果に基づいて、各入球口毎に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信する。なお、主制御装置 6 0 が賞球コマンドを送信する際には、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 b を参照する。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 7 1 を制御して賞球の払出を行う。

【 1 6 9 5 】

20

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

30

【 1 6 9 6 】

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

【 1 6 9 7 】

その他、音声発光制御装置 9 0 は、主制御装置 6 0 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 1 4 に配置された L E D などの発光部である各種ランプ 4 7 の駆動制御や、音声出力部であるスピーカー 4 6 の駆動制御を行うとともに、表示制御装置 1 0 0 の制御を行う。また、音声発光制御装置 9 0 には、演出操作ボタン 2 4 が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ 4 7、スピーカー 4 6、表示制御装置 1 0 0 等の制御を行う。さらに、音声発光制御装置 9 0 には、十字キー 2 7 が設けられており、上述したように、遊技者が変更可能な演出モードの設定、所定の演出の出現頻度の設定、表示面 4 1 a としての液晶ディスプレイの光量の設定、スピーカー 4 6 から出力される音声の音量の設定など各種設定が遊技者によって行われる際に用いられる。

40

【 1 6 9 8 】

また、音声発光制御装置 9 0 には、N F C モジュール 1 1 0 と、Bluetooth モジュール 1 1 1 (以下、B T モジュール 1 1 1 と呼ぶ) とが設けられている。N F C モジュール

50

ル 1 1 0 の状態は音光側 M P U 9 2 によって常時監視されている。N F C モジュール 1 1 0 は音光側 M P U 9 2 の制御によって、N F C モジュールを備えたスマートフォン 2 0 0 が所定距離としての N F C 検出可能距離まで接近した際に、パチンコ機 1 0 とスマートフォン 2 0 0 とが Bluetooth 接続される際のペアリングに必要な接続情報を N F C 用の所定の周波数の電波で発信する。

本実施形態においては、N F C 用の所定の周波数の電波で発信する接続情報は、パチンコ機 1 0 が備える Bluetooth モジュール 1 1 1 における Bluetooth の機器名、Bluetooth のアドレス、Bluetooth のパスワードである。Bluetooth モジュール 1 1 1 は、スマートフォン 2 0 0 と Bluetooth による通信を行うために用いられる。N F C モジュール 1 1 0 および Bluetooth モジュール 1 1 1 における処理については後述する。

10

【 1 6 9 9 】

表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 における装飾図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる装飾図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、装飾図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、装飾図柄が停止表示している時間は一定である。従って、装飾図柄の変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 1 0 の電気的構成について説明した。

20

【 1 7 0 0 】

図 1 1 2 は、R A M 6 4 に設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。図 1 1 2 に示すように、R A M 6 4 には、M P U 6 2 による内部抽選に用いられる各種のカウンタが設けられている。具体的には、本実施形態では、R A M 6 4 には、特図当否判定カウンタ C s 1 と、特図種別判定カウンタ C s 2 と、特図リーチ判定カウンタ C s 3 と、特図変動種別判定カウンタ C s 4 と、普図当否判定カウンタ C n 1 と、普図種別判定カウンタ C n 2 と、乱数初期値カウンタ C i n i とが設けられている。特図当否判定カウンタ C s 1 及び特図種別判定カウンタ C s 2 は、特図抽選の抽選結果を判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタ C s 3 は、図柄表示装置 4 1 に表示される装飾図柄を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かを判定する特図リーチ判定に用いられる。また、特図変動種別判定カウンタ C s 4 は、第 1 特別図柄表示器 3 7 a 又は第 2 特別図柄表示器 3 7 b における特別図柄の変動時間を決定する際に用いられる。また、普図当否判定カウンタ C n 1 及び普図種別判定カウンタ C n 2 は、普図抽選に用いられる。乱数初期値カウンタ C i n i は、特図当否判定カウンタ C s 1 の値が 1 周した際の初期値を設定情報として設定する際に用いられる。

30

【 1 7 0 1 】

各カウンタ C s 1 ~ C s 4、C n 1、C n 2、C i n i は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が R A M 6 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 6 4 a に適宜記憶される。

40

【 1 7 0 2 】

また、R A M 6 4 には、特図保留エリア 6 4 b と、特図判定エリア 6 4 c と、普図保留エリア 6 4 d と、普図判定エリア 6 4 e とが設けられている。本実施形態では、第 1 特図始動口 3 3 に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタ C s 1、特図種別判定カウンタ C s 2、特図リーチ判定カウンタ C s 3 の各値が特図保留エリア 6 4 b の第 1 特図保留エリア R a に時系列的に記憶され、第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタ C s 1、特図種別判定カウンタ C s 2、特図リーチ判定カウンタ C s 3 の各値が特図保留エリア 6 4 b の第 2 特図保留エリア R b に時系列的に記憶される。また、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける普図当否判定カウンタ C n 1、普図種別判定

50

カウンタ C n 2 の各値が普図保留エリア 6 4 d に時系列的に記憶される。

【 1 7 0 3 】

次に、特図当否判定カウンタ C s 1 の詳細について説明する。特図当否判定カウンタ C s 1 は、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する際に用いられる。この特図当たりに当選するか否かの判定である特図当否判定は、上述した特図抽選の一部である。特図当否判定カウンタ C s 1 は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後は 0 に戻るように構成されている。また、特図当否判定カウンタ C s 1 が 1 周すると、その時点の乱数初期値カウンタ C i n i の値が当該特図当否判定カウンタ C s 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C i n i は、特図当否判定カウンタ C s 1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 6 5 5 3 5 ） 10

【 1 7 0 4 】

特図当否判定カウンタ C s 1 の値は定期的に更新され、第 1 特図始動口 3 3 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタ C s 1 の値が特図保留エリア 6 4 b の第 1 特図保留エリア R a に記憶される。同様に、第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタ C s 1 の値が特図保留エリア 6 4 b の第 2 特図保留エリア R b に記憶される。

【 1 7 0 5 】

特図当否判定カウンタ C s 1 の値は、第 1 特図始動口 3 3 に遊技球が入球する毎に 4 個まで特図保留エリア 6 4 b の第 1 特図保留エリア R a に記憶される。同様に、特図当否判定カウンタ C s 1 の値は、第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球する毎に 4 個まで特図保留エリア 6 4 b の第 2 特図保留エリア R b に記憶される。本実施形態では、第 2 特図保留エリア R b に記憶された特図当否判定カウンタ C s 1 の値は、第 1 特図保留エリア R a に記憶された特図当否判定カウンタ C s 1 の値よりも優先的に、そして記憶された順に特図判定エリア 6 4 c に移動される。そして、特図判定エリア 6 4 c に移動した特図当否判定カウンタ C s 1 の値は、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている特図当否判定テーブルと照合され、特図当たりに当選するか否かが判定される。 20

【 1 7 0 6 】

次に、特図種別判定カウンタ C s 2 の詳細について説明する。特図種別判定カウンタ C s 2 は、特別図柄の種別を判定する際に用いられる。この特別図柄の種別の判定である特図種別判定は、上述した特図抽選の一部である。特図種別判定カウンタ C s 2 は、0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後は 0 に戻るように構成されている。 30

【 1 7 0 7 】

特図種別判定カウンタ C s 2 は定期的に更新され、第 1 特図始動口 3 3 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタ C s 2 の値が、上述した特図当否判定カウンタ C s 1 の値とともに特図保留エリア 6 4 b の第 1 特図保留エリア R a に記憶される。同様に、第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタ C s 2 の値が特図保留エリア 6 4 b の第 2 特図保留エリア R b に記憶される。

【 1 7 0 8 】

特図種別判定カウンタ C s 2 の値は、第 1 特図始動口 3 3 に遊技球が入球する毎に 4 個まで特図保留エリア 6 4 b の第 1 特図保留エリア R a に記憶される。同様に、特図種別判定カウンタ C s 2 の値は、第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球する毎に 4 個まで特図保留エリア 6 4 b の第 2 特図保留エリア R b に記憶される。本実施形態では、第 2 特図保留エリア R b に記憶された特図種別判定カウンタ C s 2 の値は、第 1 特図保留エリア R a に記憶された特図種別判定カウンタ C s 2 の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタ C s 1 とともに特図判定エリア 6 4 c に移動される。 40

【 1 7 0 9 】

M P U 6 2 は、上述したように、特図判定エリア 6 4 e に記憶されている特図当否判定カウンタ C s 1 の値を用いて特図当否判定を行なう。そして、R O M 6 3 の各種テーブル 50

記憶エリア 6 3 a に記憶されている複数の特図種別判定テーブルの中から、特図当否判定の結果に対応した一の特図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア 6 4 e に記憶されている特図種別判定カウンタ C s 2 の値を、当該選択した特図種別判定テーブルと照合し、特別図柄の種別を判定する。そして、M P U 6 2 は、判定した特別図柄の種別に基づいて、特別図柄表示部 3 8 a に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【 1 7 1 0 】

次に、特図リーチ判定カウンタ C s 3 の詳細について説明する。特図リーチ判定カウンタ C s 3 は、特図当否判定の結果が特図当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタ C s 3 は、例えば 0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後は 0 に戻るように構成されている。

10

【 1 7 1 1 】

特図リーチ判定カウンタ C s 3 は定期的に更新され、第 1 特図始動口 3 3 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタ C s 3 の値が、上述した特図当否判定カウンタ C s 1 及び特図種別判定カウンタ C s 2 の値とともに特図保留エリア 6 4 b の第 1 特図保留エリア R a に記憶される。同様に、第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタ C s 3 の値が、上述した特図当否判定カウンタ C s 1 及び特図種別判定カウンタ C s 2 の値とともに特図保留エリア 6 4 b の第 2 特図保留エリア R b に記憶される。

【 1 7 1 2 】

特図リーチ判定カウンタ C s 3 の値は、第 1 特図始動口 3 3 に遊技球が入球する毎に 4 個まで特図保留エリア 6 4 b の第 1 特図保留エリア R a に記憶される。同様に、特図リーチ判定カウンタ C s 3 の値は、第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球する毎に 4 個まで特図保留エリア 6 4 b の第 2 特図保留エリア R b に記憶される。本実施形態では、第 2 特図保留エリア R b に記憶された特図リーチ判定カウンタ C s 3 の値は、第 1 特図保留エリア R a に記憶された特図リーチ判定カウンタ C s 3 の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタ C s 1 及び特図種別判定カウンタ C s 2 の値とともに特図判定エリア 6 4 c に移動される。

20

【 1 7 1 3 】

M P U 6 2 は、特図当否判定において特図当たりではないと判定した場合に、特図判定エリア 6 4 c に記憶されている特図リーチ判定カウンタ C s 3 の値を、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている特図リーチ判定テーブルと照合し、リーチが発生するか否かを判定する。なお、特図抽選における特図当否判定の結果が特図大当たりである場合には、M P U 6 2 は、特図リーチ判定カウンタ C s 3 の値に関係なくリーチ発生と判定する。

30

【 1 7 1 4 】

次に、特図変動種別判定カウンタ C s 4 の詳細について説明する。特図変動種別判定カウンタ C s 4 は、特別図柄表示部 3 8 a における特別図柄の変動時間及び図柄表示装置 4 1 における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。特図変動種別判定カウンタ C s 4 は、例えば 0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後は 0 に戻るように構成されている。

40

【 1 7 1 5 】

特図変動種別判定カウンタ C s 4 は、定期的に更新され、その更新値は、特別図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された特図変動種別判定カウンタ C s 4 の値は、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている特図変動時間テーブルと照合され、特図変動時間が決定される。

【 1 7 1 6 】

次に、普図当否判定カウンタ C n 1 の詳細について説明する。普図当否判定カウンタ C n 1 は、普図当たりに当選するか否かを判定する際に用いられる。この普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定は、上述した普図抽選の一部である。普図当否判定カウンタ C n 1 は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後は 0

50

に戻るよう構成されている。また、普図当否判定カウンタ C_{n1} が 1 周すると、その時点の乱数初期値カウンタ C_{ini} の値が当該普図当否判定カウンタ C_{n1} の初期値として読み込まれる。

【1717】

普図当否判定カウンタ C_{n1} は定期的に更新され、普図始動ゲート 35 を遊技球が通過した場合には、その更新値は、当該通過のタイミングで普図保留エリア 64d に記憶される。

【1718】

普図当否判定カウンタ C_{n1} の値は、普図始動ゲート 35 に遊技球が入球する毎に 4 個まで普図保留エリア 64d に記憶され、記憶された順に普図判定エリア 64e に移動する。そして、普図判定エリア 64e に移動した普図当否判定カウンタ C_{n1} の値は、ROM 63 の各種テーブル記憶エリア 63a に記憶されている普図当否判定テーブルと照合され、普図当たりか否かが判定される。

【1719】

次に、普図種別判定カウンタ C_{n2} の詳細について説明する。普図種別判定カウンタ C_{n2} は、普通図柄の種別を判定する際に用いられる。この普通図柄の種別の判定である普図種別判定は、上述した普図抽選の一部である。普図種別判定カウンタ C_{n2} は、0 ~ 99 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るよう構成されている。

【1720】

普図種別判定カウンタ C_{n2} は定期的に更新され、普図始動ゲート 35 に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタ C_{n1} の値とともに普図保留エリア 64d に記憶される。

【1721】

普図種別判定カウンタ C_{n2} の値は、普図始動ゲート 35 に遊技球が入球する毎に 4 個まで普図保留エリア 64d に記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタ C_{n1} の値とともに普図判定エリア 64e に移動する。

【1722】

MPU 62 は、上述したように、普図判定エリア 64e に記憶されている普図当否判定カウンタ C_{n1} の値を用いて普図当否判定を行なう。そして、ROM 63 の各種テーブル記憶エリア 63a に記憶されている複数の普図種別判定テーブルの中から、普図当否判定の結果に対応した一の普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア 64e に記憶されている普図種別判定カウンタ C_{n2} の値を、当該選択した普図種別判定テーブルと照合し、普通図柄の種別を判定する。そして、MPU 62 は、判定した普通図柄の種別に基づいて、普通図柄表示器 38a に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【1723】

次に、特図当否判定テーブルについて説明する。

【1724】

図 113 は、特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【1725】

上述したように、第 1 特図始動口 33 又は第 2 特図始動口 34 に遊技球が入球すると、特図当否判定カウンタ C_{s1} における 0 から 65535 までの範囲内の値から 1 つの値が取得される。そして、取得された特図当否判定カウンタ C_{s1} の値と特図当否判定テーブルとによって、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かの判定である特図当否判定が行なわれる。

【1726】

本実施形態のパチンコ機 10 は、特図当否判定（特図抽選）の抽選モードとして、特図大当たりに当選する確率の低い低確率モードと、当該低確率モードよりも特図大当たりに当選する確率の高い高確率モードとを実行可能に構成されており、低確率モード中の特図抽選において利用される低確率モード用の特図当否判定テーブルと、高確率モード中の特図抽選において利用される高確率モード用の特図当否判定テーブルとを備えている。さら

10

20

30

40

50

に、本実施形態では、第 1 特図抽選と第 2 特図抽選とにおいても異なる特図当否判定テーブルを備えている。すなわち、本実施形態では、特図抽選において利用する特図当否判定テーブルとして、以下の 4 種類の特図当否判定テーブルを備えている。

- ・第 1 特図当否判定テーブル（低確率モード用）
- ・第 2 特図当否判定テーブル（低確率モード用）
- ・第 1 特図当否判定テーブル（高確率モード用）
- ・第 2 特図当否判定テーブル（高確率モード用）

【 1 7 2 7 】

図 1 1 3 (A) に示すように、低確率モード中の第 1 特図抽選において利用される第 1 特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタ C s 1 の 0 から 6 5 5 3 5 までの 6 5 5 3 6 個の値のうち、0 から 2 0 4 までの 2 0 5 個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第 1 特図抽選（第 1 特図当否判定）の結果は、約 3 1 9 . 7 分の 1 の確率で特図大当たりに当選となる。

10

【 1 7 2 8 】

図 1 1 3 (B) に示すように、低確率モード中の第 2 特図抽選において利用される第 2 特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタ C s 1 の 0 から 6 5 5 3 5 までの 6 5 5 3 6 個の値のうち、0 から 2 0 4 までの 2 0 5 個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第 2 特図抽選（第 2 特図当否判定）の結果は、約 3 1 9 . 7 分の 1 の確率で特図大当たりに当選となる。

20

【 1 7 2 9 】

図 1 1 3 (C) に示すように、高確率モード中の第 1 特図抽選において利用される第 1 特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタ C s 1 の 0 から 6 5 5 3 5 までの 6 5 5 3 6 個の値のうち、0 から 1 7 2 8 までの 1 7 2 9 個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第 1 特図抽選（第 1 特図当否判定）の結果は、約 3 7 . 9 分の 1 の確率で特図大当たりに当選となる。

【 1 7 3 0 】

図 1 1 3 (D) に示すように、高確率モード中の第 2 特図抽選において利用される第 2 特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタ C s 1 の 0 から 6 5 5 3 5 までの 6 5 5 3 6 個の値のうち、0 から 1 7 2 8 までの 1 7 2 9 個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第 2 特図抽選（第 2 特図当否判定）の結果は、約 3 7 . 9 分の 1 の確率で特図大当たりに当選となる。

30

【 1 7 3 1 】

次に、特図種別判定テーブルについて説明する。

【 1 7 3 2 】

図 1 1 4 は、特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、第 1 特図始動口 3 3 又は第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球すると、特図種別判定カウンタ C s 2 における 0 から 9 9 までの範囲内の値から 1 つの値が取得される。そして、上述した特図当否判定の結果と、取得された特図種別判定カウンタ C s 2 の値とによって、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する特図種別判定が行なわれる。

40

【 1 7 3 3 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 は、第 1 特図抽選において利用される第 1 特図種別判定テーブルと、第 2 特図抽選において利用される第 2 特図種別判定テーブルとを備えている。

【 1 7 3 4 】

図 1 1 4 (A) に示すように、本実施形態の第 1 特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタ C s 2 の値が 0 ~ 1 9 までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄 A (

50

1 6 R 確変大当たり)と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタCs 2の値が20～39までの値である場合には、特別図柄の種別(停止図柄の種別)が特別図柄B(8R 確変大当たり)と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタCs 2の値が40～59までの値である場合には、特別図柄の種別(停止図柄の種別)が特別図柄C(4R 確変大当たり)と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタCs 2の値が60～99までの値である場合には、特別図柄の種別(停止図柄の種別)が特別図柄D(8R 通常大当たり)と判定される。一方、特図当否判定の結果が特図外れである場合には、取得された特図種別判定カウンタCs 2の値に関わらず、特別図柄の種別(停止図柄の種別)が特別図柄Z(外れ)と判定される。

10

【1735】

図114(B)に示すように、本実施形態の第2特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタCs 2の値が0～51までの値である場合には、特別図柄の種別(停止図柄の種別)が特別図柄A(16R 確変大当たり)と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタCs 2の値が52～55までの値である場合には、特別図柄の種別(停止図柄の種別)が特別図柄B(8R 確変大当たり)と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタCs 2の値が56～59までの値である場合には、特別図柄の種別(停止図柄の種別)が特別図柄C(4R 確変大当たり)と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタCs 2の値が60～99までの値である場合には、特別図柄の種別(停止図柄の種別)が特別図柄D(8R 通常大当たり)と判定される。一方、特図当否判定の結果が特図外れである場合には、取得された特図種別判定カウンタCs 2の値に関わらず、特別図柄の種別(停止図柄の種別)が特別図柄Z(外れ)と判定される。

20

【1736】

特別図柄の種別(停止図柄の種別)のうち、特別図柄A(16R 確変大当たり)、特別図柄B(8R 確変大当たり)、特別図柄C(4R 確変大当たり)及び特別図柄D(8R 通常大当たり)は、いずれも特電開閉実行モードの実行の契機となる点において共通しているが、特電開閉実行モードが実行される際に選択される特電開閉シナリオの種別が異なっている。

30

【1737】

特電開閉シナリオは、特電開閉実行モードにおける特別電動役物57bの制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される特電開閉シナリオの種別によって、特電開閉実行モードにおける特別電動役物57bの開閉の態様が異なることになる。

【1738】

次に、特電開閉パターン選択テーブルについて説明する。

【1739】

図115は、特電開閉パターン選択テーブルの内容を示す説明図である。特電開閉パターン選択テーブルは、特図大当たりに当選した場合に、特別図柄の種別に対応した特電開閉パターン及び当該特電開閉パターンを実現するための特電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。特電開閉パターンは、特別電動役物57bに一連の動作、具体的には一連の開閉動作を実行させるための動作パターンである。特別電動役物57bは、一連の開閉動作が実行されていない非駆動時には、非駆動時初期位置である初期閉鎖状態となっており、一連の開閉動作が実行されると、駆動時最戻り位置である駆動時閉鎖状態と、最も駆動された駆動時最大変位位置である開放状態との間で駆動制御される。そして、一連の開閉動作は、特別電動役物57bを駆動時閉鎖状態に移行させる閉鎖動作を複数回実行するように構成されている。なお、本実施形態では、一連の開閉動作に含まれる閉鎖動作によって特別電動役物57bを閉鎖した際の駆動時閉鎖状態は、初期閉鎖状態と同じ状態であるが、駆動時閉鎖状態は、初期閉鎖状態と完全に同じ状態でなくてもよい。すなわち、閉鎖動作によって特別電動役物57bが初期閉鎖状態までは完全に戻っていない場合が

40

50

あってもよい。換言すれば、閉鎖動作は、特別電動役物 5 7 b が初期閉鎖状態側に近づく動作であればよく、初期閉鎖状態及び駆動時閉鎖状態のいずれも、遊技球が大入賞口 5 7 a に入球することが不可能な状態であればよい。以下、本実施形態では、初期閉鎖状態と駆動時閉鎖状態とを区別しない場合には、単に閉鎖状態と呼ぶ。

【 1 7 4 0 】

図 1 1 5 に示すように、特電開閉パターン選択テーブルには、特別図柄の種別（停止図柄の種別）に対応した特電開閉パターンがそれぞれ設定されており、当該特電開閉パターンを実現するための制御プログラムである特電開閉シナリオが特電開閉パターン毎にそれぞれ設定されている。具体的には、本実施形態では、特別図柄 A に対応して特電開閉パターン A（特電開閉シナリオ A）が設定されており、特別図柄 B に対応して特電開閉パターン B（特電開閉シナリオ B）が設定されており、特別図柄 C に対応して特電開閉パターン C（特電開閉シナリオ C）が設定されており、特別図柄 D に対応して特電開閉パターン D（特電開閉シナリオ D）が設定されている。すなわち、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄 A となった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターン A（特電開閉シナリオ A）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄 B となった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターン B（特電開閉シナリオ B）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄 C となった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターン C（特電開閉シナリオ C）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄 D となった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターン D（特電開閉シナリオ D）が選択されることになる。

10

20

【 1 7 4 1 】

特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、3 . 0 秒間の特電オープニング期間が開始される。すなわち、本実施形態では、特電開閉実行モードの開始条件の成立後、一連の開閉動作（特電開閉期間）の開始前に、特別電動役物 5 7 b が初期閉鎖状態から駆動されない特電オープニング期間が存在する。3 . 0 秒間の特電オープニング期間が終了すると、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、特別電動役物 5 7 b が開放するラウンド遊技が 1 6 回（1 6 ラウンド）実行される。そして、1 回のラウンド遊技における特別電動役物 5 7 b の開放回数は 1 回であり、1 回のラウンド遊技は、特別電動役物 5 7 b が最大開放時間である 2 9 . 0 秒間開放すること、または最大入球個数である 1 0 個の遊技球が大入賞口 5 7 a に入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間のインターバル期間（特電インターバル期間）は、2 . 0 秒に設定されている。すなわち、本実施形態では、一連の開閉動作には、特別電動役物 5 7 b が駆動時閉鎖状態で待機する特電インターバル期間が含まれている。特電開閉期間が終了すると、3 . 0 秒間の特電エンディング期間が開始される。特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードの終了後の遊技状態については、抽選モードは、高確率モードとなり、後述するサポートモードは、高頻度サポートモードとなる。そして、本実施形態では、高確率モード及び高頻度サポートモードは、特図抽選において次に特図大当たりに当選するまで継続する。

30

40

【 1 7 4 2 】

特電開閉シナリオ B に基づいた特電開閉実行モード及び特電開閉シナリオ C に基づいた特電開閉実行モードは、上述した特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードと比較して、ラウンド遊技の実行回数が異なる（特電開閉シナリオ B では 8 R、特電開閉シナリオ C では 4 R）のみで、その他の制御態様については同じである。すなわち、本実施形態では、一連の開閉動作を実行する期間として、短動作期間となる 4 R や 8 R の特電開閉期間と、4 R や 8 R の特電開閉期間よりも長い長動作期間となる 1 6 R の特電開閉期間とを備える。

【 1 7 4 3 】

特電開閉シナリオ D に基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、3 . 0 秒間

50

の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、特別電動役物 5 7 b が開放するラウンド遊技が 8 回（8 ラウンド）実行される。そして、1 回のラウンド遊技における特別電動役物 5 7 b の開放回数は 1 回であり、1 回のラウンド遊技は、特別電動役物 5 7 b が最大開放時間である 2 9 . 0 秒間開放すること、または最大入球個数である 1 0 個の遊技球が大入賞口 5 7 a に入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間の所定のインターバル期間である特電インターバル期間は、2 . 0 秒に設定されている。特電開閉期間が終了すると、3 . 0 秒間の特電エンディング期間が開始される。特電開閉シナリオ D に基づいた特電開閉実行モードの終了後の遊技状態については、抽選モードは、低確率モードとなり、後述するサポートモードは、高頻度サポートモードとなる。そして、本実施形態では、低確率モード及び高頻度サポートモードは、特図抽選において特図大当たりに当選した場合、または特図抽選において特図大当たりに当選せずに 1 0 0 回の特図変動が終了した場合に終了する。

10

【1 7 4 4】

次に、普図当否判定テーブルについて説明する。

【1 7 4 5】

図 1 1 6 は、普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【1 7 4 6】

上述したように、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球すると、普図当否判定カウンタ C n 1 における 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲内の値から 1 つの値が取得される。そして、取得された普図当否判定カウンタ C n 1 の値と普図当否判定テーブルとによって、普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定が行なわれる。

20

【1 7 4 7】

本実施形態のパチンコ機 1 0 は、普図抽選における普図当たりの当選確率、普通図柄の変動時間及び普通電動役物の動作モードを規定するサポートモードとして、低頻度サポートモード（低サポ状態）と、同条件において低頻度サポートモードよりも普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモード（高サポ状態）とを実行可能に構成されており、低頻度サポートモード中の普図抽選において利用される低頻度サポートモード用の普図当否判定テーブルと、高頻度サポートモード中の普図抽選において利用される高頻度サポートモード用の普図当否判定テーブルとを備えている。すなわち、本実施形態では、普図抽選において利用される普図当否判定テーブルとして、以下の 2 種類の普図当否判定テーブルを備えている。

30

- ・普図当否判定テーブル（低頻度サポートモード用）
- ・普図当否判定テーブル（高頻度サポートモード用）

【1 7 4 8】

図 1 1 6（A）に示すように、低頻度サポートモード中の普図抽選において利用される普図当否判定テーブル（低頻度サポートモード用）には、普図当否判定カウンタ C n 1 の 0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の値のうち、0 ~ 2 の 3 個の値が普図当たりに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低頻度サポートモード中の普図当否判定の結果は、1 / 2 1 8 4 5 . 6 6 の確率で普図当たりに当選となる。

40

【1 7 4 9】

「普図当たり」とは、普電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。一方、「普図外れ」とは、普電開閉実行モードの開始の契機とはならない判定結果である。

【1 7 5 0】

図 1 1 6（B）に示すように、高頻度サポートモード中の普図抽選において利用される普図当否判定テーブル（高頻度サポートモード用）には、普図当否判定カウンタ C n 1 の 0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の値のうち、0 ~ 6 5 5 3 4 の 6 5 5 3 5 個の値が普図当たりに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高頻度サポートモード中の普図当否判定の結果

50

は、1 / 1 . 0 0 0 0 1 5 3 の確率で普図当たりに当選となる。

【 1 7 5 1 】

次に、普図種別判定テーブルについて説明する。

【 1 7 5 2 】

図 1 1 7 は、普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球すると、普図種別判定カウンタ C n 2 における 0 ~ 9 9 の範囲内の値から 1 つの値が取得される。そして、取得された普図種別判定カウンタ C n 2 の値と、上述した普図当否判定の結果と、普図種別判定テーブルとによって、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する普図種別判定が行なわれる。

【 1 7 5 3 】

図 1 1 7 に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブルによれば、普図当否判定の結果が普図当たり当選であり、取得された普図種別判定カウンタ C n 2 の値が 0 ~ 4 9 までの値である場合には、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄 A（普図当たり A）と判定され、普図当否判定の結果が普図当たり当選であり、取得された普図種別判定カウンタ C n 2 の値が 5 0 ~ 9 9 までの値である場合には、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄 B（普図当たり B）と判定される。一方、普図当否判定の結果が普図外れである場合には、取得された普図種別判定カウンタ C n 2 の値に関わらず、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄 Z（普図外れ）と判定される。

【 1 7 5 4 】

普通図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、普通図柄 A（普図当たり A）及び普通図柄 B（普図当たり B）は、普電開閉実行モードの実行の契機となり、普電開閉実行モードが実行される際に普電開閉シナリオが読み込まれる。普電開閉シナリオは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の制御の態様が記憶された制御プログラムである。

【 1 7 5 5 】

次に、普電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。

【 1 7 5 6 】

図 1 1 8 は、普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。普電開閉シナリオ選択テーブルは、普図当たりに当選した場合に、普通図柄の種別に対応した普電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。

【 1 7 5 7 】

図 1 1 8 に示すように、普電開閉シナリオ選択テーブルには、普通図柄の種別（停止図柄の種別）に対応した普電開閉シナリオがそれぞれ設定されている。具体的には、本実施形態では、普通図柄 A に対応して普電開閉シナリオ A が設定されており、普通図柄 B に対応して普電開閉シナリオ B が設定されている。すなわち、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果が普通図柄 A となった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオ A が選択され、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果が普通図柄 B となった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオ B が選択されることになる。

【 1 7 5 8 】

普電開閉シナリオ A に基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、2 . 0 秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉期間が開始される。当該普電開閉期間においては、普通電動役物 3 4 b が 1 回開放し、1 回の開放時間は 0 . 8 秒に設定されている。普電開閉期間が終了すると、2 . 0 秒間の普電エンディング期間が開始される。

【 1 7 5 9 】

普電開閉シナリオ B に基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、2 . 0 秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉期間が開始される。当該普電開閉期間においては、普通電動役物 3 4 b が 2 回開放し、1 回の開放時間は 0 . 8 秒に設定されている。また、開放と開放の間に閉鎖しているインターバル期間（普電インターバル期間）は、1 . 0 秒に設定されている。普電開閉期間が終了すると、2 . 0 秒間の普電エン

10

20

30

40

50

ディング期間が開始される。

【 1 7 6 0 】

すなわち、本実施形態では、普電開閉期間は、選択された普電開閉シナリオの種別に応じて、普通電動役物 3 4 b が 1 回開放する短動作期間となる場合と、普通電動役物 3 4 b が 2 回開放する長動作期間となる場合とがある。また、本実施形態では、普通電動役物 3 4 b の 1 回の開放時間は、選択された普電開閉シナリオの種別に関わらず 0 . 8 秒に設定されるが、変形例として、普通電動役物 3 4 b が開放状態に制御される期間は、選択された普電開閉シナリオの種別に応じて、例えば、0 . 4 秒といった短い短制御期間に設定される場合と、0 . 8 秒といった長い長制御期間に設定される場合がある構成としてもよい。

10

【 1 7 6 1 】

なお、以下の説明では、例えば、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定において特別図柄 A (1 6 R 確変大当たり) と判定されたことを、「特図抽選において 1 6 R 確変大当たり」に当選した」とも表現する。また、例えば、普図当否判定において普図大当たりに当選し、普図種別判定において普通図柄 A と判定されたことを、「普図抽選において普図大当たり A に当選した」とも表現する。

【 1 7 6 2 】

また、上述した特図抽選の抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態を「低確低サポ状態」又は「通常状態」とも称し、特図抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態を「高確低サポ状態」又は「潜伏確変状態 (潜確状態) 」とも称し、特図抽選の抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態を「低確高サポ状態」又は「時短状態」とも称し、特図抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態を「高確高サポ状態」又は「確変状態」とも称する。

20

【 1 7 6 3 】

《 3 - 3 》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

次に、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成について説明する。

【 1 7 6 4 】

図 1 1 9 は、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 8 5 等の一部の構成は省略されている。

30

【 1 7 6 5 】

音声発光制御装置 9 0 は、音声発光制御基板 9 1 を備えている。音声発光制御基板 9 1 には、音声発光制御装置 9 0 の全体の制御を司る演算装置である M P U 9 2 と、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー 4 6 を駆動して音を出力する音出力 L S I 9 8 と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用 R O M 9 8 a とが搭載されている。

【 1 7 6 6 】

M P U 9 2 は、R O M 9 3、R A M 9 4、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。R O M 9 3 には、M P U 9 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、R O M 9 3 には、演出パターンテーブル 9 3 a や、役物動作パターンテーブル 9 3 b、駆動シナリオ 9 3 c 等が記憶されている。R A M 9 4 は、R O M 9 3 内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、R A M 9 4 のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア 9 4 a、各種カウンタエリア 9 4 b、抽選用カウンタエリア 9 4 c、駆動シナリオ格納エリア 9 4 d、駆動シナリオ用カウンタエリア 9 4 e 等が設けられている。なお、M P U 9 2 に対して R O M 9 3 及び R A M 9 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

40

【 1 7 6 7 】

50

MPU92には、入力ポート及び出力ポートが設けられている。

【1768】

MPU92の入力側には、主制御装置60、演出操作ボタン24、十字キー27等が接続されており、MPU92は、主制御装置60から送信される各種コマンドや、演出操作ボタン24の操作態様を示す信号等を受信可能に構成されている。

【1769】

MPU92の出力側には、各種ランプ47、演出用可動役物駆動機構97、音出力LSI98、表示制御装置100が接続されている。

【1770】

また音光側MPU92の入出力ポートには、NFCモジュール110とBTモジュール111とが接続されている。NFCモジュール110は、通信相手側のNFCモジュールを検知するための検出部としてのNFCアンテナを備える。NFCアンテナから所定距離であるNFC検出可能距離まで、検出される対象物である通信相手側のNFCモジュールが近接又は当接すると検出完了状態（NFC検出状態）となる。さらに、NFCモジュール110は、通信相手側のNFCモジュールを検知した場合に出力するデータを格納する所定の記憶手段としてのRAM110aを備える。RAM110aに格納されるデータは音光側MPU92によって書き換え可能である。

【1771】

演出用可動役物駆動機構97は、上述した演出用可動役物170を駆動するための機構であり、上下移動用モーター174と、回転用モーター176と、拡大縮小機構177とを備えている。上下移動用モーター174は、演出用可動役物170を上下に移動させるためのモーターであり、回転用モーター176は、演出用可動役物170の回転軸部171を回転させるためのモーターであり、拡大縮小機構177は、演出用可動役物170の各花びら部172を回転軸部171から離間させる（拡大させる）ための機構である。上述した駆動シナリオ93cは、上下移動用モーター174、回転用モーター176、拡大縮小機構177の動作パターンが規定されたプログラムである。

【1772】

音出力LSI98は、MPU92からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカー46から出力するDSP（Digital Signal Processor）である。具体的には、音出力LSI98は、MPU92から再生開始指令を受信すると、その再生開始指令によって指示された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用ROM98aから読み出し、再生すべき音を生成する。そして、音出力LSI98は、生成した音をスピーカー46から出力する。また、音出力LSI98は、MPU92から再生終了指令を受信すると、その再生終了指令により指示された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了させる終了処理を実行する

【1773】

音出力LSI98は、16チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大16の音を同時に生成し、合成（ミキシング）した上で、スピーカー46から出力する。また、音出力LSI98は、MPU92からの指示に従って、音声チャンネル毎に再生中の音の出力を消音（ミュート）に設定し、また、その消音設定を解除することができる。消音に設定された音声チャンネルは、音出力LSI98にて該当する音声データを読み出して再生すべき音を生成するものの、他の音声チャンネルの音とミキシングする場合は、消音設定の対象の音声チャンネルの音のレベルを0にするか、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシング回路に非入力とすることによって、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシングしないようにしている。これにより、消音設定の対象の音声チャンネルの音がスピーカー46から出力されない。

【1774】

表示制御装置100は、表示制御基板101を備えている。表示制御基板101には、プログラムROM103及びワークRAM104が複合的にチップ化された素子であるM

10

20

30

40

50

MPU102と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP)105と、キャラクタROM106と、ビデオRAM107とが搭載されている。なお、MPU102に対してプログラムROM103及びワークRAM104が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【1775】

MPU102は、音声発光制御装置90から送信された各種コマンドを受信して解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP105の制御(具体的にはVDP105に対する内部コマンドの生成)を実施する。

【1776】

プログラムROM103は、MPU102により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶されている。

【1777】

ワークRAM104は、MPU102による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【1778】

VDP105は、一種の描画回路であり、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

【1779】

キャラクタROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

【1780】

ビデオRAM107は、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【1781】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

【1782】

《3-4》本実施形態のパチンコ機10の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10の処理の概要について説明する。上述したように、本実施形態におけるパチンコ機10はスマートフォン200やタブレット端末などの携帯端末とBluetoothによる接続および通信が可能である。パチンコ機10は携帯端末と接続されることにより、携帯端末から所定の情報の入力、および、携帯端末への所定の情報を出力をする。例えば、パチンコ機10の演出をカスタム設定するための情報(以下、カスタム設定情報とも呼ぶ)をスマートフォン200から入力したり、パチンコ機10の遊技履歴情報をスマートフォン200に出力したりすることができる。以下、パチンコ機1

10

20

30

40

50

0 とスマートフォン 2 0 0 との接続方法（ペアリング処理）、通信方法（通信中処理）および切断方法（切断処理）について説明をする。なお、以下に説明する接続方法（ペアリング処理）、通信方法（通信中処理）および切断方法（切断処理）は、スマートフォン 2 0 0 上にインストールされた専用のアプリケーション A P P を用いて実行する。

【 1 7 8 3 】

パチンコ機 1 0 とスマートフォン 2 0 0 との接続方法（ペアリング処理）、通信方法（通信中処理）、切断方法（切断処理）については、スマートフォン 2 0 0 側で実行可能な処理として複数の処理方法が考えられる。同様に、パチンコ機 1 0 側で実行可能な処理として複数の処理方法が考えられる。また、スマートフォン 2 0 0 側での処理とパチンコ機 1 0 側での処理の組み合わせ方も複数種類が考えられる。

10

【 1 7 8 4 】

よって、以下の説明では、ペアリング処理については、スマートフォン 2 0 0 側で採用可能なペアリング処理について複数種類を順に説明した後に、パチンコ機 1 0 側で採用可能なペアリング処理について複数種類を順に説明する。また、各処理の説明において、相手側（スマートフォン 2 0 0 から見たパチンコ機 1 0、パチンコ機 1 0 から見たスマートフォン 2 0 0）のいずれの処理と組み合わせ可能であるのかも併せて説明する。

【 1 7 8 5 】

通信中処理については、パチンコ機 1 0 側で採用可能な通信中処理について複数種類を順に説明する。

【 1 7 8 6 】

20

切断処理については、スマートフォン 2 0 0 側で採用可能な切断処理について複数種類を順に説明した後に、パチンコ機 1 0 側で採用可能な切断処理について複数種類を順に説明する。また、各処理の説明において、相手側（スマートフォン 2 0 0 から見たパチンコ機 1 0、パチンコ機 1 0 から見たスマートフォン 2 0 0）のいずれの処理と組み合わせ可能であるのかも併せて説明する。

【 1 7 8 7 】

また、以下に説明する処理では、処理パターンとして説明する。例えば、ペアリング処理のスマートフォン側の処理には P S と符号を付けた処理パターンとして説明する。ペアリング処理の遊技機側の処理には P Y と符号を付けた処理パターンとして説明する。そして、処理パターン P S の 1 種類目なら処理パターン P S 1 と呼ぶ。処理パターン P S の 2 種類目は処理パターン P S 2 と呼ぶ。同様に、処理パターン P Y の 1 種類目なら処理パターン P Y 1 と呼ぶ。処理パターン P Y 2 の 2 種類目は処理パターン P S 2 と呼ぶ。

30

【 1 7 8 8 】

同様に、通信中処理の遊技機側の処理には C Y と符号付ける。

【 1 7 8 9 】

切断処理のスマートフォン側の処理には D S と符号付ける。切断処理の遊技機側の処理には D Y と符号付ける。

【 1 7 9 0 】

< ペアリング処理 >

[処理パターン P S 1] (スマートフォン 2 0 0 側処理)

40

図 1 2 0 は、ペアリング処理（スマートフォン側）における処理パターン P S 1 を示すフローチャートである。上述したように、スマートフォン 2 0 0 のアプリケーション A P P によって本処理は開始される。

【 1 7 9 1 】

処理の概要：

先に処理の概要を説明する。本処理は N F C を用いた Bluetooth のペアリング処理である。パチンコ機 1 0 の検出ユニットとしての N F C モジュール 1 1 0 に備えられている所定の記憶手段としての R A M 1 1 0 a には、複数の関連情報が格納されている。具体的には、パチンコ機 1 0 が備える B T モジュール 1 1 1 と Bluetooth におけるペアリングをするために必要な Bluetooth の接続情報が格納されている。より具体的には、パチン

50

コ機 10 の B T モジュール 1 1 1 の機器名、Bluetooth のアドレス、Bluetooth のパスワードの 3 つの情報（接続情報）が少なくとも R A M 1 1 0 a に格納されている。所定の待機期間としての N F C 監視状態において、所定の検知され得る対象物であるスマートフォン 2 0 0 が、パチンコ機 10 の N F C モジュール 1 1 0 が備える所定の検出実行部としての N F C アンテナに対して、所定距離である N F C 検出可能距離まで近接又は当接した場合に、N F C モジュール 1 1 0 は検出完了状態としての N F C 検出状態となる。N F C モジュール 1 1 0 が N F C 検出状態となった場合に、R A M 1 1 0 a に記憶された情報である接続情報を外部出力する外部出力手段として、N F C による接続情報を出力する処理を実行する。スマートフォン 2 0 0 が備える N F C モジュールは N F C を介してパチンコ機 10 の B T モジュール 1 1 1 の接続情報を受信する。そして、スマートフォン 2 0 0 は、当該受信した接続情報に対応した所定の情報である接続要求をスマートフォン 2 0 0 が備える Bluetooth モジュールから Bluetooth の電波を介して所定期間内にパチンコ機 10 に出力する。パチンコ機 10 は、N F C モジュール 1 1 0 から出力された Bluetooth の接続情報に対応した所定の情報の入力である接続要求の入力を検出した状態が発生した場合に、演出の実行における所定の設定可能な情報に関する情報としてのカスタム設定可能な演出の情報（カスタム設定情報）に関する情報の入力および出力（例えば遊技履歴情報の出力）が可能となる。より具体的には、パチンコ機 10 の B T モジュール 1 1 1 は、スマートフォン 2 0 0 から送られた接続要求に含まれる接続情報が、パチンコ機 10 の B T モジュール 1 1 1 の接続情報と一致しているかを判断し、一致している場合にはスマートフォン 2 0 0 との Bluetooth による通信を開始する。

以下、フローチャートによって説明する。

【 1 7 9 2 】

ステップ S e 7 0 0 1 では、スマートフォン 2 0 0 のアプリケーション A P P 上で接続開始操作がされたか否かを判定する。具体的には、アプリケーション A P P の機能としてスマートフォン 2 0 0 のタッチパネル 2 0 2 に表示される「接続ボタン」が操作されたか否かを判定する。ステップ S e 7 0 0 1 において、接続ボタンが操作されたと判定した場合には（ステップ S e 7 0 0 1 : Y E S）、ステップ S e 7 0 0 2 に進み、スマートフォン 2 0 0 が備える N F C モジュールを起動する。その後、ステップ S e 7 0 0 3 に進む。一方、ステップ S e 7 0 0 1 において接続ボタンが操作されていないと判定した場合には（ステップ S e 7 0 0 1 : N O）、本処理を終了する。

【 1 7 9 3 】

ステップ S e 7 0 0 3 では、N F C の電波を介してパチンコ機 10 の N F C モジュール 1 1 0 から接続情報を取得したか否かを判定する。ステップ S e 7 0 0 3 において、接続情報を取得したと判定した場合には（ステップ S e 7 0 0 3 : Y E S）、ステップ S e 7 0 0 4 に進む。ステップ S e 7 0 0 4 では、取得した接続情報が含まれる接続要求を、スマートフォン 2 0 0 が備える Bluetooth モジュールから Bluetooth の電波を介してパチンコ機 10 の B T モジュール 1 1 1 に送信する。その後、ステップ S e 7 0 0 5 に進む。

【 1 7 9 4 】

一方、ステップ S e 7 0 0 3 において、接続情報を取得していないと判定した場合には（ステップ S e 7 0 0 3 : N O）、本処理を終了する。

【 1 7 9 5 】

ステップ S e 7 0 0 5 では、パチンコ機 10 に向けて送信した接続要求に対して、パチンコ機 10 の B T モジュール 1 1 1 から接続応答を受信したか否かを判定する。ステップ S e 7 0 0 5 において、接続応答を受信したと判定した場合には（ステップ S e 7 0 0 5 : Y E S）、パチンコ機 10 とのペアリングに成功し、ステップ S e 7 0 0 6 として、パチンコ機 10 の B T モジュール 1 1 1 と Bluetooth による通信を開始する。

【 1 7 9 6 】

一方、ステップ S e 7 0 0 5 において、パチンコ機 10 の B T モジュール 1 1 1 から接続応答を受信しなかった場合には（ステップ S e 7 0 0 5 : N O）、ステップ S e 7 0 0 7 に進み、接続失敗として本処理を終了する。

【 1 7 9 7 】

本処理によれば、N F C 監視状態において、スマートフォン 2 0 0 がパチンコ機 1 0 の N F C アンテナに対して N F C 検出可能距離まで近接又は当接した場合にパチンコ機 1 0 の N F C モジュール 1 1 0 が N F C 検出状態となり、N F C モジュール 1 1 0 が N F C 検出状態となった状態が発生した場合に N F C モジュール 1 1 0 の R A M 1 1 0 a に記憶された Bluetooth の接続情報をパチンコ機 1 0 から出力する。そして、パチンコ機 1 0 は、出力した Bluetooth の接続情報に対応した接続要求を 2 0 0 から入力したことを検出した状態が発生した場合に、スマートフォン 2 0 0 から所定の設定可能情報に関する情報の入力（例えば、カスタム設定可能な演出の情報に関する情報）の入力や、スマートフォン 2 0 0 に向けて所定の設定可能情報に関する情報の出力（例えば、遊技履歴情報に関する情報の出力）が可能となるので、パチンコ機 1 0 に対する情報の入力およびパチンコ機 1 0 からの情報の出力を好適に行うことが可能となるという特段の効果を得ることができる。

10

【 1 7 9 8 】

より具体的な効果としては、スマートフォン 2 0 0 が N F C を介してパチンコ機 1 0 との Bluetooth 接続（ペアリングを含む）に必要な接続情報を取得できるので、スマートフォン 2 0 0 上で接続相手を選択したり、パスワードを入力したりする必要がなく、接続したい遊技機にスマートフォン 2 0 0 を近接又は当接させるだけで自動的にペアリングを行い Bluetooth 接続をすることができる。この処理は、スマートフォン 2 0 0 と Bluetooth 接続可能な機器（パチンコ機 1 0 ）が複数存在しランダムに接続されてしまうおそれのある環境において非常に有効である。また、パチンコ機 1 0 との接続においては、パチンコ機 1 0 に触れることを必要としないので非常に衛生的である。例えば感染症への感染を抑制することができる。

20

【 1 7 9 9 】

[処理パターン P S 2]（スマートフォン 2 0 0 側処理）

図 1 2 1 は、ペアリング処理（スマートフォン側）における処理パターン P S 2 を示すフローチャートである。上述したように、スマートフォン 2 0 0 のアプリケーション A P P において接続ボタンが操作されることによって、本処理は開始される。

【 1 8 0 0 】

処理の概要：

処理パターン P S 2 と処理パターン P S 1 との異なる点は、本処理においてはパチンコ機 1 0 から接続応答がなかった場合にタイマをセットし、パチンコ機 1 0 に接続要求の送信を所定の期間行う点である。

30

以下、フローチャートによって説明する。

【 1 8 0 1 】

ステップ S e 7 1 0 1 ~ ステップ S e 7 1 0 6 の処理は、処理パターン P S 1 にも同じ処理があり既に説明をしているので本処理での説明は省略する。

【 1 8 0 2 】

ステップ S 7 1 0 5 においてパチンコ機 1 0 からの接続要求が無いと判定すると（ステップ S 7 1 0 5 : N O ）、ステップ S e 7 1 0 7 に進み、タイマをセットしタイマ値を加算する。その後、ステップ S 7 1 0 8 に進み、タイマ値が所定時間（本実施形態では 5 秒）以上か否かを判定する。ステップ S 7 1 0 8 において、タイマ値が所定時間以上であると判定した場合には（ステップ S 7 1 0 8 : Y E S ）、ステップ S e 7 1 0 9 に進み、接続失敗として本処理を終了する。一方、ステップ S 7 1 0 8 において、タイマ値が所定時間以上ではないと判定した場合には（ステップ S 7 1 0 8 : N O ）、ステップ S 7 1 0 4 に進み処理を行う。

40

【 1 8 0 3 】

本処理によれば、接続要求を受信できない場合に所定期間接続要求を行うので、なんらかの一時的な原因により接続要求の送信または接続応答の受信ができなかった場合であっても、その後の接続要求によって通信を開始することができる。スマートフォン 2 0 0 が

50

パチンコ機 10 と一定時間近接又は当接させることが困難な状況（例えば混雑した状況）や、通信障害が生じやすい状況においては、複数回の接続要求を実行できるので非常に有効である。

【1804】

[処理パターン P S 3]（スマートフォン 200 側処理）

図 122 は、ペアリング処理（スマートフォン側）における処理パターン P S 3 を示すフローチャートである。上述したように、スマートフォン 200 のアプリケーション A P P において接続ボタンが操作されることによって、本処理は開始される。

【1805】

処理の概要：

処理パターン P S 3 と処理パターン P S 1 との異なる点は、本処理においてはパチンコ機 10 から接続応答がなかった場合には、接続要求をリトライし、リトライ回数が所定回以上になってもパチンコ機 10 から接続応答がなかった場合には、接続失敗して処理を終了する点である。

以下、フローチャートによって説明する。

【1806】

ステップ S e 7 2 0 1 ~ ステップ S e 7 2 0 6 の処理は、処理パターン P S 1 にも同じ処理があり既に説明をしているので本処理での説明は省略する。

【1807】

ステップ S 7 2 0 5 においてパチンコ機 10 からの接続要求が無いと判定すると（ステップ S 7 2 0 5 : N O）、ステップ S e 7 2 0 7 に進み、リトライ回数を加算する。すなわち、リトライ回数用のカウンタをセットしリトライ回数をカウントする。その後、ステップ S 7 2 0 8 に進み、リトライ回数がトライ最大値（本実施形態では例えば 5 回）以上か否かを判定する。なお、トライ最大値は予め設定された値である。ステップ S 7 2 0 8 において、リトライ回数がトライ最大値（本実施形態では例えば 5 回）以上であると判定した場合には（ステップ S 7 2 0 8 : Y E S）、ステップ S e 7 2 0 9 に進み、接続失敗として本処理を終了する。一方、ステップ S 7 2 0 8 において、タイマ値が所定時間以上ではないと判定した場合には（ステップ S 7 2 0 8 : N O）、ステップ S 7 2 0 4 に進み処理を繰り返す。

【1808】

本処理によれば、接続要求を受信できない場合に所定回数の接続要求を行うので、なんらかの一時的な原因により接続要求の送信または接続応答の受信ができなかった場合であっても、その後の接続要求によって通信を開始することができる。スマートフォン 200 がパチンコ機 10 と一定時間近接又は当接させることが困難な状況（例えば混雑した状況）や、通信障害が生じやすい状況においては、複数回の接続要求を実行できるので非常に有効である。

【1809】

[処理パターン P Y 1]（パチンコ機 10 側処理）

図 123 は、ペアリング処理（パチンコ機 10 側）における処理パターン P Y 1 を示すフローチャートである。

【1810】

処理の概要：

本処理はペアリング処理におけるパチンコ機 10 側の処理である。上述したように、パチンコ機 10 側の処理は、音声発光制御装置 90 で実行されるタイマ割込み処理（音声発光制御）に含まれる一処理として実行される。なお、タイマ割込み処理（音声発光制御）については後述する。本処理は上述したように、N F C を用いた Bluetooth のペアリング処理である。パチンコ機 10 の検出ユニットとしての N F C モジュール 110 に備えられている所定の記憶手段としての R A M 110 a には、複数の関連情報が格納されている。具体的には、パチンコ機 10 が備える B T モジュール 111 と Bluetooth におけるペアリングをするために必要な Bluetooth の接続情報が格納されている。より具体的には

10

20

30

40

50

、パチンコ機 10 の B T モジュール 1 1 1 の機器名、Bluetooth のアドレス、Bluetooth のパスワードの 3 つの情報（接続情報）が少なくとも R A M 1 1 0 a に格納されている。所定の待機期間としての N F C 監視状態において、所定の検知され得る対象物であるスマートフォン 2 0 0 が、パチンコ機 10 の N F C モジュール 1 1 0 が備える所定の検出実行部としての N F C アンテナに対して、所定距離である N F C 検出可能距離まで近接又は当接した場合に、N F C モジュール 1 1 0 は検出完了状態としての N F C 検出状態となる。N F C モジュール 1 1 0 が N F C 検出状態となった場合に、R A M 1 1 0 a に記憶された情報である接続情報を外部出力する外部出力手段として、N F C による接続情報を出力する処理を実行する。スマートフォン 2 0 0 が備える N F C モジュールは N F C を介してパチンコ機 10 の B T モジュール 1 1 1 の接続情報を受信する。そして、スマートフォン 2 0 0 は、当該受信した接続情報に対応した所定の情報である接続要求をスマートフォン 2 0 0 が備える Bluetooth モジュールから Bluetooth の電波を介して所定期間内にパチンコ機 10 に出力する。パチンコ機 10 は、N F C モジュール 1 1 0 から出力された Bluetooth の接続情報に対応した所定の情報の入力である接続要求の入力を検出した状態が発生した場合に、演出の実行における所定の設定可能な情報に関する情報としてのカスタム設定可能な演出の情報（カスタム設定情報）に関する情報の入力および出力（例えば遊技履歴情報の出力）が可能となる。より具体的には、パチンコ機 10 の B T モジュール 1 1 1 は、スマートフォン 2 0 0 から送られた接続要求に含まれる接続情報が、パチンコ機 10 の B T モジュール 1 1 1 の接続情報と一致しているかを判断し、一致している場合にはスマートフォン 2 0 0 との Bluetooth による通信を開始する。

10

20

以下、フローチャートによって説明する。

【 1 8 1 1 】

ステップ S e 7 3 0 1 では、スマートフォン 2 0 0 側の N F C モジュールが接近しているか否かを判定する。すなわち、パチンコ機 10 の N F C モジュール 1 1 0 によって、スマートフォン 2 0 0 側の N F C モジュールが近接又は当接しているか否かを監視する。ステップ S e 7 3 0 1 において、スマートフォン 2 0 0 側の N F C モジュールが所定距離である N F C 検出可能距離まで接近していると判定した場合には（ステップ S e 7 3 0 1 : Y E S）、ステップ S e 7 3 0 2 において、N F C を介して N F C モジュール 1 1 0 の R A M 1 1 0 a に格納されている Bluetooth 接続のための接続情報を出力（送信）する。その後、ステップ S e 7 3 0 3 に進む。

30

【 1 8 1 2 】

一方、ステップ S e 7 3 0 1 において、スマートフォン 2 0 0 側の N F C モジュールが接近していないと判定した場合には（ステップ S e 7 3 0 1 : N O）、本処理を終了する。

【 1 8 1 3 】

ステップ S e 7 3 0 3 では、スマートフォン 2 0 0 から Bluetooth を介して接続要求を所定期間内（例えば 5 秒以内）に受信したか否かを判定する。ステップ S e 7 3 0 3 において、スマートフォン 2 0 0 から Bluetooth を介して接続要求を所定期間内に受信したと判定した場合には（ステップ S e 7 3 0 3 : Y E S）、ステップ S e 7 3 0 4 に進む。

40

【 1 8 1 4 】

一方、ステップ S e 7 3 0 3 において、スマートフォン 2 0 0 から Bluetooth を介して接続要求を所定期間内に受信していないと判定した場合には（ステップ S e 7 3 0 3 : N O）、本処理を終了する。

【 1 8 1 5 】

ステップ S e 7 3 0 4 では、スマートフォン 2 0 0 から受信した接続要求に含まれる接続情報が、ステップ S 7 3 0 2 においてパチンコ機 10 が送信した接続情報と一致しているか否かを判定する。ステップ S e 7 3 0 4 において、スマートフォン 2 0 0 から受信した接続要求に含まれる接続情報が、パチンコ機 10 が送信した接続情報と一致していると判定した場合には（ステップ S e 7 3 0 4 : Y E S）、ステップ S e 7 3 0 5 に進み、ス

50

スマートフォン 200 に接続応答を送信する。その後、ステップ S e 7 3 0 6 に進み、スマートフォン 200 との通信を開始する。

【 1 8 1 6 】

一方、ステップ S e 7 3 0 4 において、スマートフォン 200 から受信した接続要求に含まれる接続情報が、パチンコ機 10 が送信した接続情報と一致していないと判定した場合には (ステップ S e 7 3 0 4 : N O)、本処理を終了する。

【 1 8 1 7 】

本処理によれば、N F C 監視状態において、スマートフォン 200 がパチンコ機 10 の N F C アンテナに対して N F C 検出可能距離まで近接又は当接した場合にパチンコ機 10 の N F C モジュール 110 が N F C 検出状態 (第 1 の入力状態) となり、N F C モジュール 110 が N F C 検出状態となった状態が発生した場合に N F C モジュール 110 の R A M 110 a に記憶された Bluetooth の接続情報をパチンコ機 10 から出力する。そして、パチンコ機 10 は、出力した Bluetooth の接続情報に対応した接続要求をスマートフォン 200 から入力したことを検出した状態 (第 2 の入力状態) が発生した場合に、スマートフォン 200 から所定の設定可能情報に関する情報 (例えば、カスタム設定可能な演出の情報に関する情報) の入力や、スマートフォン 200 に向けて所定の設定可能情報に関する情報の出力 (例えば、遊技履歴情報に関する情報の出力) が可能となるので、パチンコ機 10 に対する情報の入力およびパチンコ機 10 からの情報の出力を好適に行うことが可能となるという特段の効果を得ることができる。

【 1 8 1 8 】

また、N F C 検出状態が発生してから所定期間が経過するまで接続要求が受信が検出されなかった場合に、接続要求をスマートフォン 200 から入力したことを検出した状態を発生させるには再度 N F C 検出状態を発生させることが必要な状態を発生させる。すなわち、ステップ S e 7 3 0 3 において所定期間内に Bluetooth を介して接続要求がない (受信しない) 場合には (ステップ S e 7 3 0 3 : N O)、本処理を終了する。パチンコ機 10 が、出力した Bluetooth の接続情報に対応した接続要求をスマートフォン 200 から入力したことを検出した状態 (第 2 の入力状態) を発生させるには、改めて、所定の検知され得る対象物であるスマートフォン 200 を、パチンコ機 10 の N F C モジュール 110 が備える所定の検出実行部としての N F C アンテナに対して、所定距離である N F C 検出可能距離まで近接又は当接させて、N F C モジュール 110 の検出完了状態 (第 1 の入力状態) を発生させることが必要な状態となるように構成されている。よって、N F C 検出状態 (第 1 の入力状態) が発生した後にパチンコ機 10 からスマートフォン 200 が離れてしまつて所定期間が経過した場合には、当該ペアリング処理を終了させ、異なる携帯端末との間でのペアリング処理を行うことを可能にすることができる。

【 1 8 1 9 】

ここで、検出完了状態 (第 1 の入力状態) が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず所定の情報の入力としての接続要求の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反して検出完了状態 (第 1 の入力状態) が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本処理によれば、そのような場合には接続要求の入力を検出した状態である第 2 の入力状態を発生させるためには再度検出完了状態 (第 1 の入力状態) を発生させることが必要な状態を発生させることで、検出完了状態を発生させた遊技者と、その状態から接続要求の入力を検出した状態である第 2 の入力状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

【 1 8 2 0 】

より具体的には、意図せず短期間にスマートフォン 200 をパチンコ機 10 に近接又は当接させてしまった場合の不要な Bluetooth 接続を回避することができる。さらに、本処理によれば、パチンコ機 10 との Bluetooth 接続 (ペアリング) に必要な接続情報を表示面 41 a などに表示して遊技者に示す必要がなく、ペアリングのために遊技者が行わなければならない行為を非常に簡易化することができる。

【 1 8 2 1 】

なお、本処理のステップ S e 7 3 0 3 において、スマートフォン 2 0 0 から Bluetooth を介して受信する接続要求を、時間制限（所定期間内とする時間制限）を設けずに受信する構成としてもよい。すなわち、本処理のステップ S e 7 3 0 3 における処理を「Bluetooth を介して接続要求あり？」としてもよい。

【 1 8 2 2 】

また、検出完了状態（第 1 の入力状態）が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず所定の情報の入力としての接続要求の入力の検出がされない場合に、パチンコ機 1 0 の表示面 4 1 a に、再度スマートフォン 2 0 0 をパチンコ機 1 0 に近接または当接させるように遊技者に促す文字や画像を表示する構成を採用してもよい。具体的には「もう一度タッチして」などの文字（画像）を表示面 4 1 a に表示する構成を採用してもよい。

10

【 1 8 2 3 】

さらに、パチンコ機 1 0 がスマートフォン 2 0 0 と接続されていない状態において、表示面 4 1 a に、通信をするためにはスマートフォン 2 0 0 をパチンコ機 1 0 に近接または当接させることが必要である旨を示唆する表示をしてもよい。例えば、「通信をするならタッチして」といった表示をしてもよい。そして、スマートフォン 2 0 0 がパチンコ機 1 0 に近接または当接した場合において、検出完了状態（第 1 の入力状態）が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず所定の情報の入力としての接続要求の入力の検出がされない場合に、パチンコ機 1 0 の表示面 4 1 a に、再度スマートフォン 2 0 0 をパチンコ機 1 0 に近接または当接させるように遊技者に促す文字や画像を表示する構成を採用してもよい。

20

【 1 8 2 4 】

[処理パターン P Y 2]（パチンコ機 1 0 側処理）

図 1 2 4 は、ペアリング処理（パチンコ機 1 0 側）における処理パターン P Y 2 を示すフローチャートである。

【 1 8 2 5 】

処理の概要：

処理パターン P Y 2 と処理パターン P Y 1 との異なる点は、一台のスマートフォン 2 0 0 に対して接続応答をした場合に、その後にパチンコ機 1 0 に接近してきたスマートフォンに対しては N F C を介して無効な接続情報を送信する点である。すなわち、スマートフォン 2 0 0 から Bluetooth を介して接続要求を受信し当該スマートフォン 2 0 0 に対して接続応答を送信した後に、N F C モジュール 1 1 0 の R A M 1 1 0 a に格納されている接続情報を無効なものに書き換える。具体的には、Bluetooth の接続情報としての Bluetooth の機器名、Bluetooth のアドレス、Bluetooth のパスワードの 3 つの情報のうち、Bluetooth の機器名だけを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetooth のアドレスだけを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetooth のパスワードだけを無効なものに書き換えてもよい。また、これら 3 つの情報のうち 2 つの情報を無効なものに書き換えてもよい。すなわち、Bluetooth の機器名と Bluetooth のアドレスとを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetooth の機器名と Bluetooth のパスワードとを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetooth のアドレスと Bluetooth のパスワードとを無効なものに書き換えてもよい。また、これら 3 つの情報の全てを無効なものに書き換えてもよい。

30

40

【 1 8 2 6 】

このような構成にすることで、N F C 監視状態において N F C 検出状態が発生した場合に出力した接続情報が出力されることを抑制する処理を実行する。具体的には、N F C を介してパチンコ機 1 0 からスマートフォン 2 0 0 に対して Bluetooth の機器名、Bluetooth のアドレス、Bluetooth のパスワードの 3 つの情報のうち少なくとも 1 つが無効となっている接続情報が送信される。その後、スマートフォン 2 0 0 からパチンコ機 1 0 に対して接続要求が送信され、パチンコ機 1 0 においてその接続要求に含まれる Bluetooth の機器名、Bluetooth のアドレス、Bluetooth のパスワードの 3 つの情報の全てが一致しているか判定をする。すなわち、Bluetooth の機器名、Bluetooth のアドレス、Bluetooth のパスワードの 3 つの情報のうち一つでも無効なものであれば、スマートフォ

50

ン 2 0 0 はパチンコ 1 0 とBluetooth接続することがきない。このようにすることで、パチンコ機 1 0 はN F C 監視状態においてN F C 検出状態が発生した場合に出力した接続情報が出力されることを抑制することができる。また、一台のスマートフォン 2 0 0 とBluetooth接続が確立した状態（第 2 の入力状態）が発生した場合に、正常な切断が行われるまで他のスマートフォンとの接続を回避することができる。すなわち、携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。

以下、フローチャートによって説明する。

【 1 8 2 7 】

ステップ S e 7 4 0 1 ~ ステップ S e 7 2 0 5 の処理は、処理パターン P Y 1 にも同じ処理があり既に説明をしているので本処理での説明は省略する。

10

【 1 8 2 8 】

ステップ S e 7 4 0 6 では、N F C モジュール 1 1 0 の R A M 1 1 0 a に格納されている接続情報を無効なものに書き換える。このようにすることで、上述したように、一台のスマートフォン 2 0 0 とBluetooth接続が確立した場合に、正常な切断まで他のスマートフォンとの接続を回避することができる。ステップ S e 7 4 0 6 を実行した後、ステップ S e 7 4 0 7 に進み、スマートフォン 2 0 0 との通信を開始し処理を終了する。ステップ S e 7 4 0 6 が、スマートフォン 2 0 0 からBluetoothを介して接続要求を入力（受信）した状態が発生した場合に、N F C 監視状態においてN F C 検出状態が発生した場合に出力した接続情報が出力されることを抑制する処理に対応する。

【 1 8 2 9 】

20

本処理によれば、接続情報を含む接続要求を受信（入力）した第 2 の入力状態としてのBluetooth接続状態が発生している状態において、新たに検知される対象物としてのスマートフォン 2 0 0 が検出実行部としてのN F C アンテナに対して所定距離であるN F C 検出可能距離まで近接又は当接した場合に複数の情報としての接続情報（有効な接続情報）が出力されることを抑制することができる。より具体的には、例えばスマートフォン 2 0 0 がN F C アンテナに近接又は当接したことによって検出完了状態としてのN F C 検出状態を経て接続要求が入力されBluetooth接続状態となっている場合に、他の携帯端末がN F C アンテナに対してN F C 検出可能距離まで近接又は当接したとしてもN F C 検出状態が発生した場合に出力した複数の関連情報としてのBluetooth接続情報が出力されるのを抑制するので、当該他の携帯端末の近接又は当接に対してBluetooth接続状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の携帯端末と第 2 の入力状態としてのBluetooth接続状態となることを抑制することができる。

30

【 1 8 3 0 】

すなわち、本処理によれば、上述したように、不意に近接又は当接したスマートフォンに対して意図せずBluetooth接続がされてしまうことを回避することができる。また、一台のスマートフォン 2 0 0 とBluetooth接続が確立した状態（第 2 の入力状態）が発生した場合に、正常な切断が行われるまで他のスマートフォンとの接続を回避することができる。すなわち、携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。

【 1 8 3 1 】

40

なお、上述したように、接続情報を無効なものに書き換える場合に、Bluetoothの接続情報としてのBluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの 3 つの情報のうち、Bluetoothの機器名だけを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothのアドレスだけを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothのパスワードだけを無効なものに書き換えてもよい。また、これら 3 つの情報のうち 2 つの情報を無効なものに書き換えてもよい。すなわち、Bluetoothの機器名とBluetoothのアドレスとを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothの機器名とBluetoothのパスワードとを無効なものに書き換えてもよいし、BluetoothのアドレスとBluetoothのパスワードとを無効なものに書き換えてもよい。また、これら 3 つの情報の全てを無効なものに書き換えてもよい。このように、接続情報を無効なものに書き換える態様として種々の態様を

50

採用することができるが、Bluetoothの接続情報としてのBluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの3つの情報のうち、いずれか一つの情報を無効なものに書き換えることによって携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。

【1832】

[処理パターンPY3]（パチンコ機10側処理）

図125は、ペアリング処理（パチンコ機10側）における処理パターンPY3を示すフローチャートである。

【1833】

処理の概要：

本処理では、処理パターンPY2と処理パターンPY1との異なる点は、一台のスマートフォン200に対して接続応答をした場合に、パチンコ機10のNFCモジュール110から接続情報を出力（送信）できないようにして、その後にパチンコ機10に接近してきたスマートフォンに対してBluetooth接続ができないようにする構成である。すなわち当該処理も処理パターンPY2と同様に、スマートフォン200からBluetoothを介して接続要求を入力（受信）した状態が発生した場合に、NFC監視状態においてNFC検出状態が発生した場合に出力した接続情報が出力されることを抑制する処理を実行する。

10

【1834】

本処理においては具体的には、一台のスマートフォン200に対して接続応答をした後、NFCモジュール110に繋がるピンにオン信号を出力しNFCモジュール110内のアンテナ部分が受ける電力をグランド（GND）に落とす回路にすることで、NFCモジュール110から接続情報を出力（送信）できないようにする。

20

以下、フローチャートによって説明する。

【1835】

ステップSe7501～ステップSe7505の処理は、処理パターンPY1にも同じ処理があり既に説明をしているので本処理での説明は省略する。

【1836】

ステップSe7506では、NFCモジュール110に繋がるピンにオン信号を出力する。ステップSe7506を実行した後、ステップSe7507に進み、スマートフォン200との通信を開始し処理を終了する。ステップSe7506が、スマートフォン200からBluetoothを介して接続要求を入力（受信）した状態が発生した場合に、NFC監視状態においてNFC検出状態が発生した場合に出力した接続情報が出力されることを抑制する処理に対応する。

30

【1837】

本処理によれば、上述したように、一台のスマートフォン200に対して接続応答をした場合に、その後にパチンコ機10に接近してきたスマートフォンに対してBluetooth接続ができないようにすることができる。すなわち、携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。

【1838】

40

[処理パターンPY4]（パチンコ機10側処理）

図126は、ペアリング処理（パチンコ機10側）における処理パターンPY4を示すフローチャートである。

【1839】

処理の概要：

本処理は、まだ1台の携帯端末ともBluetooth接続が確立していない場合のみ、パチンコ機10に接近した携帯端末とのペアリングを行う処理である。なわち、携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。

以下、フローチャートによって説明する。

【1840】

50

ステップ S e 7 6 0 1 では、すでにパチンコ機 1 0 が携帯端末と Bluetooth 接続されているか否かを判定する。ステップ S e 7 6 0 1 において、すでにパチンコ機 1 0 が携帯端末と Bluetooth 接続されていると判定した場合には (ステップ S e 7 6 0 1 : N O) 、本処理を終了する。

【 1 8 4 1 】

ステップ S e 7 6 0 1 において、パチンコ機 1 0 が 1 台の携帯端末とも Bluetooth 接続されていないと判定した場合には (ステップ S e 7 6 0 1 : Y E S) 、ステップ S e 7 6 0 2 に進む。

【 1 8 4 2 】

ステップ S e 7 6 0 2 ~ ステップ S e 7 6 0 7 の処理は、処理パターン P Y 1 における
ステップ S e 7 3 0 1 ~ ステップ S e 7 3 0 6 と同じであるので説明を省略する。 10

【 1 8 4 3 】

本処理によれば、非常に簡易な処理によって携帯端末 (スマートフォン等) との多重接続を回避することができる。

【 1 8 4 4 】

[処理パターン P Y 5] (パチンコ機 1 0 側処理)

図 1 2 7 は、ペアリング処理 (パチンコ機 1 0 側) における処理パターン P Y 5 を示すフローチャートである。

【 1 8 4 5 】

処理の概要 :

20

本処理は、携帯端末との Bluetooth による多重接続を許容することを前提に、接続台数に制限を設ける構成である。具体的には、接続可能な携帯端末の上限数 (接続上限値) を予め設定しておき、接続された携帯端末の数が接続上限値に達した以降は、ペアリングを実行しない構成である。例えば、パチンコ機 1 0 に記憶されている遊技履歴を複数人で供給した場合には、複数台の携帯端末を同時にパチンコ機 1 0 に接続して遊技履歴を受信することができ、利便性を向上させることができる。

以下、フローチャートによって説明する。

【 1 8 4 6 】

ステップ S e 7 7 0 1 では、スマートフォン 2 0 0 側の N F C モジュールが接近しているか否かを判定する。すなわち、パチンコ機 1 0 の N F C モジュール 1 1 0 によって、スマートフォン 2 0 0 側の N F C モジュールが近接又は当接しているか否かを監視する。ステップ S e 7 7 0 1 において、スマートフォン 2 0 0 側の N F C モジュールが接近又は当接していると判定した場合には (ステップ S e 7 7 0 1 : Y E S) 、ステップ S e 7 7 0 2 に進む。一方、ステップ S e 7 7 0 1 において、スマートフォン 2 0 0 側の N F C モジュールが接近していないと判定した場合には (ステップ S e 7 7 0 1 : N O) 、本処理を終了する。 30

【 1 8 4 7 】

ステップ S e 7 7 0 2 では、現在 Bluetooth 接続されている携帯端末の数が接続上限値に達しているか否かを判定する。ステップ S e 7 7 0 2 において、現在 Bluetooth 接続されている携帯端末の数が接続上限値に達していると判定した場合には (ステップ S e 7 7 0 2 : N O) 、本処理を終了する。 40

【 1 8 4 8 】

一方、ステップ S e 7 7 0 2 において、現在 Bluetooth 接続されている携帯端末の数が接続上限値に達していないと判定した場合には (ステップ S e 7 7 0 2 : Y E S) 、ステップ S e 7 7 0 3 に進む。

【 1 8 4 9 】

本処理におけるステップ S e 7 7 0 3 ~ ステップ S e 7 7 0 7 は、処理パターン P Y 1 におけるステップ S e 7 3 0 2 ~ ステップ S e 7 3 0 6 と同じであるので説明を省略する。

【 1 8 5 0 】

50

本処理によれば、携帯端末とのBluetoothによる多重接続を許容することを前提に、接続台数に制限を設けることができる。例えば、パチンコ機10に記憶されている遊技履歴を複数人で供給した場合には、複数台の携帯端末を同時にパチンコ機10に接続して遊技履歴を受信することができ、利便性を向上させることができる。

【1851】

[処理パターンPY6] (パチンコ機10側処理)

図128は、ペアリング処理(パチンコ機10側)における処理パターンPY6を示すフローチャートである。

【1852】

処理の概要:

10

本処理は、既に携帯端末とBluetooth接続されている場合に、新たな携帯端末がパチンコ機10のNFCモジュール110に接近した場合に、現在Bluetooth接続されている携帯端末との接続を切断し、新たに接近してきた携帯端末とのBluetooth接続を行う構成である。例えば、パチンコ機10で誰も遊技をしていないのに、パチンコ機10が所有者がどこにいるか分からない携帯端末(所在不明の携帯端末)とBluetooth接続されている場合に、パチンコ機10で遊技をしようとしている遊技者の携帯端末を接近させることで、所在不明の携帯端末とのBluetooth接続を切断し、パチンコ機10で遊技を行う遊技者の正当な携帯端末と新たにBluetooth接続をすることができる。

以下、フローチャートによって説明する。

【1853】

20

ステップSe7801では、スマートフォン200側のNFCモジュールが接近しているか否かを判定する。すなわち、パチンコ機10のNFCモジュール110によって、スマートフォン200側のNFCモジュールが近接又は当接しているか否かを監視する。ステップSe7801において、スマートフォン200側のNFCモジュールが接近していると判定した場合には(ステップSe7801: YES)、ステップSe7802に進む。一方、ステップSe7801において、スマートフォン200側のNFCモジュールが接近していないと判定した場合には(ステップSe7801: NO)、本処理を終了する。

【1854】

ステップSe7802では、既に携帯端末とBluetooth接続されているか否かを判定する。ステップSe7802において、既に携帯端末とBluetooth接続されていると判定した場合には(ステップSe7802: YES)、ステップSe7803に進み、既にBluetooth接続されている携帯端末との当該接続を切断する。その後、ステップSe7804に進む。

30

【1855】

一方、ステップSe7802において、携帯端末とBluetooth接続されていないと判定した場合には(ステップSe7802: NO)、そのままステップSe7804に進む。

【1856】

ステップSe7804では、新たに接近したスマートフォン200側のNFCモジュールに対して、NFCを介して接続情報を出力(送信)する。その後、ステップSe7805に進む。

40

【1857】

ステップSe7805~ステップSe7808の処理は、処理パターンPY1におけるステップSe7303~ステップSe7306の処理と同じであるので、説明を省略する。

【1858】

本処理によれば、既に携帯端末とBluetooth接続されている場合に、新たな携帯端末がパチンコ機10のNFCモジュール110に接近した場合に、現在Bluetooth接続されている携帯端末との接続を切断し、新たに接近してきた携帯端末とのBluetooth接続を行うことができる。例えば、パチンコ機10で誰も遊技をしていないのに、パチンコ機10が所有者がどこにいるか分からない携帯端末(所在不明の携帯端末)とBluetooth

50

接続されている場合に、パチンコ機 10 で遊技をしようとしている遊技者の携帯端末を接近させることで、所在不明の携帯端末とのBluetooth接続を切断し、パチンコ機 10 で遊技を行う遊技者の正当な携帯端末と新たにBluetooth接続をすることができる。

【1859】

[処理パターン P Y 7] (パチンコ機 10 側処理)

図 129 は、ペアリング処理 (パチンコ機 10 側) における処理パターン P Y 7 を示すフローチャートである。

【1860】

処理の概要：

本処理は、既に携帯端末とBluetooth接続されている場合に、新たな携帯端末がパチンコ機 10 の N F C モジュール 110 に接近した場合に、現在Bluetooth接続されている携帯端末に対して切断応答を送信し、その後、現在Bluetooth接続されている携帯端末との接続を切断し、新たに接近してきた携帯端末とのBluetooth接続を行う構成である。例えば、パチンコ機 10 で誰も遊技をしていないのに、パチンコ機 10 が所有者がどこにいるか分からない携帯端末 (所在不明の携帯端末) とBluetooth接続されている場合に、当該所定不明の携帯端末に対して切断を確認することができる。そして、パチンコ機 10 で遊技をしようとしている遊技者の携帯端末を接近させることで、所在不明の携帯端末とのBluetooth接続を切断し、パチンコ機 10 で遊技を行う遊技者の正当な携帯端末と新たにBluetooth接続をすることができる。

以下、フローチャートによって説明する。

【1861】

ステップ S e 7 9 0 1 では、スマートフォン 200 側の N F C モジュールが接近しているか否かを判定する。すなわち、パチンコ機 10 の N F C モジュール 110 によって、スマートフォン 200 側の N F C モジュールが近接又は当接しているか否かを監視する。ステップ S e 7 8 0 1 において、スマートフォン 200 側の N F C モジュールが接近していると判定した場合には (ステップ S e 7 9 0 1 : Y E S)、ステップ S e 7 9 0 2 に進む。一方、ステップ S e 7 9 0 1 において、スマートフォン 200 側の N F C モジュールが接近していないと判定した場合には (ステップ S e 7 9 0 1 : N O)、本処理を終了する。

【1862】

ステップ S e 7 9 0 2 では、既に携帯端末とBluetooth接続されているか否かを判定する。ステップ S e 7 9 0 2 において、既に携帯端末とBluetooth接続されていると判定した場合には (ステップ S e 7 9 0 2 : Y E S)、ステップ S e 7 9 0 8 に進む。一方、ステップ S e 7 9 0 2 において、携帯端末とBluetooth接続されていないと判定した場合には (ステップ S e 7 9 0 2 : N O)、ステップ S e 7 9 0 3 に進む。

【1863】

ステップ S e 7 9 0 8 では、既に接続されている携帯端末に対して切断応答を送信する。このとき、切断の対象となっている携帯端末がBluetoothの通信範囲内に存在していることを前提にして、Bluetooth通信を切断する旨を遊技者に確認する表示を携帯端末に表示させる信号を当該携帯端末に向けてBluetoothを介して送信する。例えば「さっきのパチンコ機との接続を終了してもよい?」といった確認表示を携帯端末に表示させる信号を当該携帯端末に向けてBluetoothを介して送信する。さらに、後述するように通信中に常時データの送受信を行わない通信中処理 (処理パターン C Y 4 ~ 処理パターン C Y 8) を採用している場合には、携帯端末に当該確認表示をさせる処理を実行することを契機として、当該携帯端末とのデータの送受信を行う構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、遊技者が認識しない間に遊技機との通信が切断されることを回避し、さらに、通信が切断される前に遊技機との間でデータの送受信を行うことができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを回避することができる。ステップ S e 7 9 0 8 を実行した後、ステップ S e 7 9 0 9 において、切断用のタイマを設定し、ステップ S e 7 9 10 に進む。

10

20

30

40

50

【 1 8 6 4 】

ステップ S e 7 9 1 0 では、切断用タイマに設定した時間を経過したか否かを判定する。ステップ S e 7 9 1 0 において、切断用タイマが設定時間を経過していないと判定した場合には（ステップ S e 7 9 1 0 : N O ）、ステップ S e 7 9 1 1 に進み、切断用タイマを更新する。その後、切断用タイマの設定時間を経過するまでステップ S e 7 9 1 0 とステップ S e 7 9 1 1 の処理を繰り返す。

【 1 8 6 5 】

ステップ S e 7 9 1 0 において、切断用タイマが設定時間を経過したと判定した場合には（ステップ S e 7 9 1 0 : Y E S ）、ステップ S 7 9 1 2 に進み、既に Bluetooth 接続されてい携帯端末との当該接続を切断する。その後、ステップ S e 7 9 0 3 に進む。

10

【 1 8 6 6 】

ステップ S e 7 9 0 3 ~ ステップ S 7 9 0 7 の処理は、処理パターン P Y 6 におけるステップ S e 7 8 0 4 ~ ステップ S e 7 8 0 8 と同じであるので説明を省略する。

【 1 8 6 7 】

本処理によれば、パチンコ機 1 0 で誰も遊技をしていないのに、パチンコ機 1 0 が所有者がどこにいるか分からない携帯端末（所在不明の携帯端末）と Bluetooth 接続されている場合に、当該所定不明の携帯端末に対して切断を確認することができる。そして、パチンコ機 1 0 で遊技をしようとしている遊技者の携帯端末を接近させることで、所在不明の携帯端末との Bluetooth 接続を切断し、パチンコ機 1 0 で遊技を行う遊技者の正当な携帯端末と新たに Bluetooth 接続をすることができる。

20

【 1 8 6 8 】

< 通信中処理 >

次に通信中処理について説明する。以下の説明においては、パチンコ機 1 0 がスマートフォン 2 0 0 からカスタム設定情報を受信する処理パターンに加え、パチンコ機 1 0 からスマートフォン 2 0 0 にデータを出力する処理パターンについても説明をする。なお、通信中処理については、パチンコ機 1 0 における処理のみ説明する。スマートフォン 2 0 0 はパチンコ機 1 0 との Bluetooth 接続が確立しているので、パチンコ機 1 0 からのデータ送信については常時受信をする。

【 1 8 6 9 】

[処理パターン C Y 1] （パチンコ機 1 0 側処理）

30

図 1 3 0 は、通信中処理（パチンコ機 1 0 側処理）における処理パターン C Y 1 を示すフローチャートである。

【 1 8 7 0 】

処理の概要：

本処理は、スマートフォン 2 0 0 からデータを受信した場合の処理である。パチンコ機 1 0 がスマートフォン 2 0 0 から受信するデータとしては例えばカスタム設定情報が挙げられる。

以下、フローチャートによって説明する。

【 1 8 7 1 】

ステップ S e 8 0 0 1 では、スマートフォン 2 0 0 と Bluetooth 接続中であるか否かを判定する。ステップ S e 8 0 0 1 において、スマートフォン 2 0 0 と Bluetooth 接続中であると判定した場合には（ステップ S e 8 0 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 8 0 0 2 に進む。一方、ステップ S e 8 0 0 1 において、スマートフォン 2 0 0 と Bluetooth 接続されていないと判定した場合には（ステップ S e 8 0 0 1 : N O ）、本処理を終了する。

40

【 1 8 7 2 】

ステップ S e 8 0 0 2 では、スマートフォン 2 0 0 から入力されたデータ（カスタム設定情報）があるか否かを判定する。ステップ S e 8 0 0 2 において、スマートフォン 2 0 0 から入力されたデータ（カスタム設定情報）があると判定した場合には（ステップ S e 8 0 0 2 : Y E S ）、ステップ S 8 0 0 3 に進み、入力されたデータに基づいて当該デー

50

タを表示面 4 1 a に表示する。また、当該受信したカスタム設定情報に基づいて演出に関する値の設定を行う。その後、ステップ S e 8 0 0 4 において、スマートフォン 2 0 0 に向けカスタム設定が完了したことを示す設定完了データを送信する。その後、本処理を終了する。一方、ステップ S e 8 0 0 2 において、スマートフォン 2 0 0 から入力されたデータが無いと判定した場合には（ステップ S e 8 0 0 2 : N O ）、本処理を終了する。

【 1 8 7 3 】

本処理によれば、パチンコ機 1 0 がスマートフォン 2 0 0 と Bluetooth 接続されている場合に入力されたデータを表示面 4 1 a に表示することができる。

【 1 8 7 4 】

[処理パターン C Y 2] (パチンコ機 1 0 側処理)

10

図 1 3 1 は、通信中処理（パチンコ機 1 0 側処理）における処理パターン C Y 2 を示すフローチャートである。

【 1 8 7 5 】

処理の概要：

本処理は、スマートフォン 2 0 0 からデータを受信した場合の処理である。スマートフォン 2 0 0 が接近している場合であって Bluetooth 接続されている場合にのみデータ入力をする構成である。パチンコ機 1 0 がスマートフォン 2 0 0 から受信するデータとしては例えばカスタム設定情報が挙げられる。

以下、フローチャートによって説明する。

【 1 8 7 6 】

20

ステップ S e 8 1 0 1 では、パチンコ機 1 0 の N F C モジュールが、スマートフォン 2 0 0 の N F C モジュールを検出中であるか否かを判定する。すなわち、パチンコ機 1 0 にスマートフォン 2 0 0 が接近しているかを検出する。ステップ S e 8 1 0 1 において、パチンコ機 1 0 の N F C モジュールが、スマートフォン 2 0 0 の N F C モジュールを検出中であると判定した場合には（ステップ S e 8 1 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 8 1 0 2 に進む。一方、ステップ S e 8 1 0 1 において、パチンコ機 1 0 の N F C モジュールが、スマートフォン 2 0 0 の N F C モジュールを検出していないと判定した場合には（ステップ S e 8 1 0 1 : N O ）、本処理を終了する。

【 1 8 7 7 】

ステップ S e 8 1 0 2 ~ ステップ S e 8 1 0 5 の処理は、処理パターン C Y 1 におけるステップ S e 8 0 0 1 ~ ステップ S e 8 0 0 4 と同じであるので説明を省略する。

30

【 1 8 7 8 】

本処理によれば、スマートフォン 2 0 0 が接近している場合であって Bluetooth 接続されている場合にのみデータ入力をするので、意図せず他の携帯端末からのデータ入力を回避することができる。

【 1 8 7 9 】

[処理パターン C Y 3] (パチンコ機 1 0 側処理)

図 1 3 2 は、通信中処理（パチンコ機 1 0 側処理）における処理パターン C Y 3 を示すフローチャートである。

【 1 8 8 0 】

40

処理の概要：

本処理は、パチンコ機 1 0 のデータをスマートフォン 2 0 0 に送信する処理である。パチンコ機 1 0 とスマートフォン 2 0 0 との Bluetooth 接続が確立している期間は、出力データがあれば常にデータを送信する構成である。送信するデータとしては、遊技履歴情報に関するデータや、パチンコ機 1 0 の演出に関する音声データ、その他アプリケーション A P P 上での特典データ等を採用することができる。

以下、フローチャートによって説明する。

【 1 8 8 1 】

ステップ S e 8 2 0 1 では、スマートフォン 2 0 0 と Bluetooth 接続中であるか否かを判定する。ステップ S e 8 2 0 1 において、スマートフォン 2 0 0 と Bluetooth 接続

50

中であると判定した場合には（ステップ S e 8 2 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 8 2 0 2 に進む。一方、ステップ S e 8 2 0 1 において、スマートフォン 2 0 0 と Bluetooth 接続されていないと判定した場合には（ステップ S e 8 2 0 1 : N O ）、本処理を終了する。

【 1 8 8 2 】

ステップ S e 8 2 0 2 では、出力するデータがあるか否かを判定する。ステップ S e 8 2 0 2 において、出力するデータがあると判定した場合には（ステップ S e 8 2 0 2 : Y E S ）、ステップ S e 8 2 0 3 においてスマートフォン 2 0 0 にデータを送信する。

【 1 8 8 3 】

一方、ステップ S e 8 2 0 2 において、出力するデータが無いと判定した場合には（ステップ S e 8 2 0 2 : N O ）、本処理を終了する。 10

【 1 8 8 4 】

本処理によれば、パチンコ機 1 0 とスマートフォン 2 0 0 との Bluetooth 接続が確立している期間は、出力データがあれば常にデータを送信することができる。

【 1 8 8 5 】

[処理パターン C Y 4]（パチンコ機 1 0 側処理）

図 1 3 3 は、通信中処理（パチンコ機 1 0 側処理）における処理パターン C Y 4 を示すフローチャートである。

【 1 8 8 6 】

処理の概要：

20

本処理は、パチンコ機 1 0 からスマートフォン 2 0 0 にデータを送信する場合の処理である。スマートフォン 2 0 0 が接近している場合であって Bluetooth 接続されている場合にのみデータを送信する構成である。すなわち、Bluetooth 接続がされている第 2 の入力状態において、N F C 検出状態である第 1 の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行する。送信するデータとしては、遊技履歴情報に関するデータや、パチンコ機 1 0 の演出に関する音声データ、その他アプリケーション A P P 上での特典データ等を採用することができる。

以下、フローチャートによって説明する。

【 1 8 8 7 】

ステップ S e 8 3 0 1 では、パチンコ機 1 0 の N F C モジュールが、スマートフォン 2 0 0 の N F C モジュールを検出中であるか否かを判定する。すなわち、パチンコ機 1 0 にスマートフォン 2 0 0 が接近しているかを検出する。ステップ S e 8 3 0 1 において、パチンコ機 1 0 の N F C モジュールが、スマートフォン 2 0 0 の N F C モジュールを検出中であると判定した場合には（ステップ S e 8 3 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 8 3 0 2 に進む。一方、ステップ S e 8 3 0 1 において、パチンコ機 1 0 の N F C モジュールが、スマートフォン 2 0 0 の N F C モジュールを検出していないと判定した場合には（ステップ S e 8 3 0 1 : N O ）、本処理を終了する。 30

【 1 8 8 8 】

ステップ S e 8 3 0 2 ~ ステップ S e 8 3 0 4 の処理は、処理パターン C Y 3 における 8 2 0 1 ~ ステップ S e 8 2 0 3 と同じであるので説明を省略する。 40

【 1 8 8 9 】

本処理によれば、Bluetooth 接続がされている第 2 の入力状態において、N F C 検出状態である第 1 の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行するので、遊技者がパチンコ機 1 0 からスマートフォン 2 0 0 にデータ（例えば、遊技履歴情報）を送信して欲しい時だけ、スマートフォン 2 0 0 をパチンコ機 1 0 に接近させて、スマートフォン 2 0 0 にデータを受信することができる。

【 1 8 9 0 】

[処理パターン C Y 5]（パチンコ機 1 0 側処理）

図 1 3 4 は、通信中処理（パチンコ機 1 0 側処理）における処理パターン C Y 5 を示すフローチャートである。 50

【 1 8 9 1 】

処理の概要：

本処理は、パチンコ機 1 0 からスマートフォン 2 0 0 に出力可能なデータがある場合に、一旦バッファにデータを格納し、格納したデータの容量が所定容量に達した場合にスマートフォン 2 0 0 に送信する構成である。例えば、遊技履歴情報のデータをバッファに格納しておき、所定容量に達したらスマートフォン 2 0 0 に送信することができる。パチンコ機 1 0 からスマートフォン 2 0 0 への送信回数を削減することができ、データ送信する際の処理の負荷を軽減することができる。

以下、フローチャートによって説明する。

【 1 8 9 2 】

ステップ S e 8 4 0 1 では、スマートフォン 2 0 0 と Bluetooth 接続中であるか否かを判定する。ステップ S e 8 4 0 1 において、スマートフォン 2 0 0 と Bluetooth 接続中であると判定した場合には（ステップ S e 8 4 0 1：Y E S）、ステップ S e 8 4 0 2 に進む。一方、ステップ S e 8 4 0 1 において、スマートフォン 2 0 0 と Bluetooth 接続されていないと判定した場合には（ステップ S e 8 4 0 1：N O）、本処理を終了する。

【 1 8 9 3 】

ステップ S e 8 4 0 2 では、出力するデータがあるか否かを判定する。ステップ S e 8 4 0 2 において、出力するデータがあると判定した場合には（ステップ S e 8 4 0 2：Y E S）、ステップ S e 8 4 0 3 において、当該データを送信用のバッファに格納する。その後、ステップ S e 8 4 0 4 に進む。

【 1 8 9 4 】

ステップ S e 8 4 0 4 では、バッファに格納したデータの容量が所定量に達しているか否かを判定する。ステップ S e 8 4 0 4 において、バッファに格納したデータの容量が所定量に達していると判定した場合には、ステップ S e 8 4 0 5 に進み、バッファに格納していたデータをスマートフォン 2 0 0 に送信する。その後、本処理を終了する。一方、ステップ S e 8 4 0 4 において、バッファに格納したデータの容量が所定量に達していないと判定した場合には、本処理を終了する。

【 1 8 9 5 】

本処理によれば、出力するデータを一旦バッファにデータを格納し、格納したデータの容量が所定容量に達した場合にスマートフォン 2 0 0 に送信するので、パチンコ機 1 0 からスマートフォン 2 0 0 への送信回数を削減することができ、データ送信する際の処理の負荷を軽減することができる。遊技履歴情報など、リアルタイムにパチンコ機 1 0 からスマートフォン 2 0 0 に送信する必要のないデータを送信する場合に最適な処理である。

【 1 8 9 6 】

[処理パターン C Y 6]（パチンコ機 1 0 側処理）

図 1 3 5 は、通信中処理（パチンコ機 1 0 側処理）における処理パターン C Y 6 を示すフローチャートである。

【 1 8 9 7 】

処理の概要：

本処理は、パチンコ機 1 0 にスマートフォン 2 0 0 が接近している場合であって Bluetooth 接続されている場合にのみデータを送信する構成である。すなわち、Bluetooth 接続がされている第 2 の入力状態において、N F C 検出状態である第 1 の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行する。送信するデータとしては、遊技履歴情報に関するデータや、パチンコ機 1 0 の演出に関する音声データ、その他アプリケーション A P P 上での特典データ等を採用することができる。さらに、パチンコ機 1 0 からスマートフォン 2 0 0 に出力可能なデータがある場合に、一旦バッファにデータを格納し、格納したデータの容量が所定容量に達した場合にスマートフォン 2 0 0 に送信する構成である。

以下、フローチャートによって説明する。

【 1 8 9 8 】

ステップ S e 8 5 0 1 では、パチンコ機 1 0 の N F C モジュールが、スマートフォン 2 0 0 の N F C モジュールを検出中であるか否かを判定する。すなわち、パチンコ機 1 0 にスマートフォン 2 0 0 が接近しているかを検出する。ステップ S e 8 5 0 1 において、パチンコ機 1 0 の N F C モジュールが、スマートフォン 2 0 0 の N F C モジュールを検出中であると判定した場合には（ステップ S e 8 5 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 8 5 0 2 に進む。一方、ステップ S e 8 5 0 1 において、パチンコ機 1 0 の N F C モジュールが、スマートフォン 2 0 0 の N F C モジュールを検出していないと判定した場合には（ステップ S e 8 5 0 1 : N O ）、本処理を終了する。

【 1 8 9 9 】

ステップ S e 8 5 0 2 ~ ステップ S e 8 5 0 6 の処理は、処理パターン C Y 5 におけるステップ S e 8 4 0 1 ~ ステップ S e 8 4 0 5 の処理と同じであるので説明を省略する。

【 1 9 0 0 】

本処理によれば、Bluetooth 接続がされている第 2 の入力状態において、N F C 検出状態である第 1 の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行するので、遊技者がパチンコ機 1 0 からスマートフォン 2 0 0 にデータ（例えば、遊技履歴情報）を送信して欲しい時だけ、スマートフォン 2 0 0 をパチンコ機 1 0 に接近させて、スマートフォン 2 0 0 にデータを受信することができる。また、出力するデータを一旦バッファにデータを格納し、格納したデータの容量が所定容量に達した場合にスマートフォン 2 0 0 に送信するので、パチンコ機 1 0 からスマートフォン 2 0 0 への送信回数を削減することができ、データ送信の際の処理の負荷を軽減することができる。遊技履歴情報など、リアルタイムにパチンコ機 1 0 からスマートフォン 2 0 0 に送信する必要のないデータを送信する場合に最適な処理である。

【 1 9 0 1 】

[処理パターン C Y 7] （パチンコ機 1 0 側処理）

図 1 3 6 は、通信中処理（パチンコ機 1 0 側処理）における処理パターン C Y 7 を示すフローチャートである。

【 1 9 0 2 】

処理の概要：

本処理は、パチンコ機 1 0 から送信可能なデータを一旦バッファに格納し、スマートフォン 2 0 0 からデータの送信要求を受信した場合に、データをスマートフォン 2 0 0 に送信する構成である。

【 1 9 0 3 】

ステップ S e 8 6 0 1 では、スマートフォン 2 0 0 と Bluetooth 接続中であるか否かを判定する。ステップ S e 8 6 0 1 において、スマートフォン 2 0 0 と Bluetooth 接続中であると判定した場合には（ステップ S e 8 6 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 8 6 0 2 に進む。一方、ステップ S e 8 6 0 1 において、スマートフォン 2 0 0 と Bluetooth 接続されていないと判定した場合には（ステップ S e 8 6 0 1 : N O ）、本処理を終了する。

【 1 9 0 4 】

ステップ S e 8 6 0 2 では、出力するデータがあるか否かを判定する。ステップ S e 8 6 0 2 において、出力するデータがあると判定した場合には（ステップ S e 8 6 0 2 : Y E S ）、ステップ S e 8 6 0 3 に進み、当該データをバッファに格納する。その後、ステップ S e 8 6 0 4 に進む。

【 1 9 0 5 】

一方、ステップ S e 8 6 0 2 において、出力するデータが無いと判定した場合には（ステップ S e 8 6 0 2 : N O ）、本処理を終了する。

【 1 9 0 6 】

ステップ S e 8 6 0 4 では、スマートフォン 2 0 0 からデータの送信要求を受信したか否かを判定する。ステップ S e 8 6 0 4 において、スマートフォン 2 0 0 からデータの送

10

20

30

40

50

信要求を受信したと判定した場合には（ステップ S e 8 6 0 4 : Y E S ）、バッファに格納したデータをスマートフォン 2 0 0 に送信する。

【 1 9 0 7 】

一方、ステップ S e 8 6 0 4 において、スマートフォン 2 0 0 からデータの送信要求を受信していないと判定した場合には（ステップ S e 8 6 0 4 : N O ）、本処理を終了する。

【 1 9 0 8 】

本処理によれば、例えばスマートフォン 2 0 0 のアプリケーション A P P 上で遊技者が操作アイコン 2 8 6（「遊技履歴情報受信」）を操作して遊技履歴の受信要求をする場合に適用することができる。すなわち、遊技者による情報取得要求のトリガーを受けてからデータを送信することができる。遊技者が不要なデータの受信を回避することができる。

【 1 9 0 9 】

[処理パターン C Y 8]（パチンコ機 1 0 側処理）

図 1 3 7 は、通信中処理（パチンコ機 1 0 側処理）における処理パターン C Y 8 を示すフローチャートである。

【 1 9 1 0 】

処理の概要：

本処理は、パチンコ機 1 0 にスマートフォン 2 0 0 が接近している場合であって Bluetooth 接続されている場合にのみデータを送信する構成である。すなわち、Bluetooth 接続がされている第 2 の入力状態において、N F C 検出状態である第 1 の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行する。送信するデータとしては、遊技履歴情報に関するデータや、パチンコ機 1 0 の演出に関する音声データ、その他アプリケーション A P P 上での特典データ等を採用することができる。さらに、パチンコ機 1 0 から送信可能なデータを一旦バッファに格納し、スマートフォン 2 0 0 からデータの送信要求を受信した場合に、データをスマートフォン 2 0 0 に送信する構成である。

【 1 9 1 1 】

ステップ S e 8 7 0 1 では、パチンコ機 1 0 の N F C モジュールが、スマートフォン 2 0 0 の N F C モジュールを検出中であるか否かを判定する。すなわち、パチンコ機 1 0 にスマートフォン 2 0 0 が接近しているかを検出する。ステップ S e 8 7 0 1 において、パチンコ機 1 0 の N F C モジュールが、スマートフォン 2 0 0 の N F C モジュールを検出中であると判定した場合には（ステップ S e 8 7 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 8 7 0 2 に進む。一方、ステップ S e 8 7 0 1 において、パチンコ機 1 0 の N F C モジュールが、スマートフォン 2 0 0 の N F C モジュールを検出していないと判定した場合には（ステップ S e 8 7 0 1 : N O ）、本処理を終了する。

【 1 9 1 2 】

ステップ S e 8 7 0 2 ~ ステップ S e 8 7 0 6 の処理は、処理パターン C Y 7 におけるステップ S e 8 6 0 1 ~ ステップ S e 8 6 0 5 の処理と同じであるので説明を省略する。

【 1 9 1 3 】

本処理によれば、Bluetooth 接続がされている第 2 の入力状態において、N F C 検出状態である第 1 の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行するので、遊技者がパチンコ機 1 0 からスマートフォン 2 0 0 にデータ（例えば、遊技履歴情報）を送信して欲しい時だけ、スマートフォン 2 0 0 をパチンコ機 1 0 に接近させて、スマートフォン 2 0 0 にデータを受信することができる。さらに、例えばスマートフォン 2 0 0 のアプリケーション A P P 上で遊技者が遊技履歴情報受信ボタンを操作して遊技履歴の受信要求をする場合に適用することができる。すなわち、遊技者による情報取得要求のトリガーを受けてからデータを送信することができる。遊技者が不要なデータの受信を回避することができる。

【 1 9 1 4 】

上記の通信中処理を適宜組み合わせることによって、例えば、表示面 4 1 a に表示され

10

20

30

40

50

た画像のキャプチャ画像データをスマートフォン200に送信したり、遊技履歴情報をスマートフォン200に送信したり、遊技結果に応じた特典（例えばアプリケーションAPP上の特典等）に関するデータをスマートフォン200に送信したり、パチンコ機10の音声データをスマートフォン200に送信して、スマートフォン200と接続されたイヤホンで聞くことを可能にしたりすることができる。その他、パチンコ機10での大当たりの告知やその他演出上の遊技者への報知データをスマートフォン200に送信し、当該データに基づいてスマートフォン200を拳動させる（例えば、タッチパネル202への表示、バイブレーション、音声出力）ことができる。また、スマートフォン200の操作をデータとしてパチンコ機10に送信できるので、スマートフォン200を演出操作ボタン24の代わりとして用いることを可能にする。その他、上述したように、スマートフォン200で設定したカスタム設定情報をパチンコ機10に送信することができる。

10

【1915】

< 切断処理 >

次に切断処理について説明する。

【1916】

[処理パターンDS1]（スマートフォン200側処理）

図138は、切断処理（スマートフォン側）における処理パターンDS1を示すフローチャートである。

【1917】

処理の概要：

本処理は、遊技者がスマートフォン200のアプリケーションAPP上で遊技の終了時に遊技機とのBluetooth接続を解除する際に操作する遊技終了ボタンを操作した場合にパチンコ機10とのBluetooth接続を解除する構成である。

以下、フローチャートによって説明する。

【1918】

ステップSe8801では、パチンコ機10に向けてBluetoothの切断要求を送信する。その後、ステップSe8802に進み、パチンコ機10との通信を切断する。なお、後述するように、遊技機側もスマートフォン200からの切断要求を受信すると通信を切断する処理を行う（処理パターンDY1, DY2, DY5, DY8）。

【1919】

本処理によれば、Bluetoothの接続を簡易な処理によって切断することができる。

【1920】

[処理パターンDS2]（スマートフォン200側処理）

図139は、切断処理（スマートフォン側）における処理パターンDS2を示すフローチャートである。

【1921】

処理の概要：

本処理は、Bluetooth接続の切断前にパチンコ機10からデータを受信し、その後に切断する構成である。

以下、フローチャートによって説明する。

【1922】

ステップSe8901では、パチンコ機10に向けてBluetoothの切断要求を送信する。その後、ステップSe8902に進み、パチンコ機10から受信するデータがあるかを判定する。具体的には、切断要求を送信した相手側であるパチンコ機10から送信するデータがあることを示す信号を受信することで判定する。ステップSe8902において、パチンコ機10から受信するデータがあると判定した場合には（ステップSe8902：YES）、ステップSe8903に進みパチンコ機10からデータを受信する。なお、パチンコ機10に格納されている全てのデータを受信するまでステップSe8902とステップSe8903の処理は繰り返される。

【1923】

20

30

40

50

ステップ S e 8 9 0 2 において、パチンコ機 1 0 から受信するデータが無いと判定した場合には (ステップ S e 8 9 0 2 : N O)、ステップ S e 8 9 0 4 に進み通信を切断し、本処理を終了する。

【 1 9 2 4 】

本処理によれば、パチンコ機 1 0 からスマートフォン 2 0 0 に送信すべきデータを全て受信してから通信を切断することができる。

【 1 9 2 5 】

[処理パターン D Y 1] (パチンコ機 1 0 側処理)

図 1 4 0 は、切断処理 (パチンコ機 1 0 側) における処理パターン D Y 1 を示すフローチャートである。

10

【 1 9 2 6 】

処理の概要 :

本処理は、スマートフォン 2 0 0 からパチンコ機 1 0 に切断要求があった場合に通信を切断する処理である。

以下、フローチャートによって説明する。

【 1 9 2 7 】

ステップ S e 9 0 0 1 では、スマートフォン 2 0 0 から切断要求を受信したか否かを判定する。ステップ S e 9 0 0 1 において、スマートフォン 2 0 0 から切断要求を受信したと判定した場合には (ステップ S e 9 0 0 1 : Y E S)、ステップ S e 9 0 0 2 に進み、スマートフォン 2 0 0 との通信を切断する。その後、本処理を終了する。

20

【 1 9 2 8 】

一方、ステップ S e 9 0 0 1 において、スマートフォン 2 0 0 から切断要求を受信していないと判定した場合には (ステップ S e 9 0 0 1 : N O)、そのまま本処理を終了する。

【 1 9 2 9 】

本処理によれば、簡易な処理によってスマートフォン 2 0 0 との通信を切断することができる。

【 1 9 3 0 】

[処理パターン D Y 2] (パチンコ機 1 0 側処理)

図 1 4 1 は、切断処理 (パチンコ機 1 0 側) における処理パターン D Y 2 を示すフローチャートである。

30

【 1 9 3 1 】

処理の概要 :

本処理は、スマートフォン 2 0 0 とのペアリング処理を実行した際に他の携帯端末との多重接続を回避するために、N F C モジュール 1 1 0 内の R A M 1 1 0 a に格納されていた接続情報を無効なものに書き換えていた場合に、通信を切断する際に当該接続情報を有効なものに書き換える構成である。具体的には、本処理は、ペアリング処理として処理パターン P Y 2 (図 1 2 4 参照) が採用されていた場合に、切断処理として適用される処理である。

以下、フローチャートによって説明する。

40

【 1 9 3 2 】

ステップ S e 9 1 0 1 では、スマートフォン 2 0 0 から切断要求を受信したか否かを判定する。ステップ S e 9 1 0 1 において、スマートフォン 2 0 0 から切断要求を受信したと判定した場合には (ステップ S e 9 1 0 1 : Y E S)、ステップ S e 9 1 0 2 に進み、スマートフォン 2 0 0 との通信を切断する。その後、ステップ S e 9 1 0 3 に進む。

【 1 9 3 3 】

ステップ S e 9 1 0 3 では、N F C モジュール 1 1 0 内の R A M 1 1 0 a に格納されていた接続情報を無効なものから有効なものに書き換える。その後、本処理を終了する。

【 1 9 3 4 】

一方、ステップ S e 9 1 0 1 において、スマートフォン 2 0 0 から切断要求を受信して

50

いないと判定した場合には（ステップ S e 9 1 0 1 : N O ）、そのまま本処理を終了する。

【 1 9 3 5 】

本処理によれば、携帯端末との多重接続を回避するために N F C モジュール内の R A M 1 1 0 a に格納されていた接続情報を無効なものに書き換えていたが、通信の切断時に有効なものに書き換えるので、新たな携帯端末と通信をすることができる。

【 1 9 3 6 】

[処理パターン D Y 3]（パチンコ機 1 0 側処理）

図 1 4 2 は、切断処理（パチンコ機 1 0 側）における処理パターン D Y 3 を示すフローチャートである。

10

【 1 9 3 7 】

処理の概要：

本処理は、通信中処理として、スマートフォン 2 0 0 がパチンコ機 1 0 に近接又は当接している場合にのみ通信を行う構成となっていた処理パターン（C Y 2 / C Y 4 / C Y 6 / C Y 8 ）が採用されていた場合に、切断処理として採用される処理である。すなわち、パチンコ機 1 0 の N F C モジュール 1 1 0 がスマートフォン 2 0 0 の N F C モジュールを検出できなくなった場合に通信を切断する処理である。

以下、フローチャートによって説明する。

【 1 9 3 8 】

ステップ S e 9 2 0 1 では、N F C モジュール 1 1 0 がスマートフォン 2 0 0 の N F C を検出していないか否かを判定する。ステップ S e 9 2 0 1 において、N F C モジュール 1 1 0 がスマートフォン 2 0 0 の N F C を検出していないと判定した場合には（ステップ S e 9 2 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 9 2 0 2 に進み、通信を切断する。

20

【 1 9 3 9 】

一方、ステップ S e 9 2 0 1 において、N F C モジュール 1 1 0 がスマートフォン 2 0 0 の N F C を検出していると判定した場合には（ステップ S e 9 2 0 1 : N O ）、本処理を終了する。

【 1 9 4 0 】

本処理によれば、スマートフォン 2 0 0 が接近している場合にのみ通信をすることができる。例えば、遊技者がパチンコ機 1 0 の席を離れた際には通信を切断することができる。従って、新たな遊技者の携帯端末との接続をスムーズに開始することができる。

30

【 1 9 4 1 】

[処理パターン D Y 4]（パチンコ機 1 0 側処理）

図 1 4 3 は、切断処理（パチンコ機 1 0 側）における処理パターン D Y 4 を示すフローチャートである。

【 1 9 4 2 】

処理の概要：

本処理は、パチンコ機 1 0 の電源がオフになった場合に通信を切断する構成である。

以下、フローチャートによって説明する。

【 1 9 4 3 】

ステップ S e 9 3 0 1 では、パチンコ機 1 0 の電源がオフにされたか否かを判定する。ステップ S e 9 3 0 1 において、パチンコ機 1 0 の電源がオフにされたと判定した場合には（ステップ S e 9 3 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 9 3 0 2 に進み、通信を切断する。

40

【 1 9 4 4 】

一方、ステップ S e 9 3 0 1 において、パチンコ機 1 0 の電源がオフにされていないと判定した場合には（ステップ S e 9 3 0 1 : N O ）、本処理を終了する。

【 1 9 4 5 】

本処理によれば、パチンコ機 1 0 の電源がオフになった場合に通信を切断することができる。

【 1 9 4 6 】

50

また、その他採用可能な構成として、スマートフォン 200 の電源がオフとなった場合に、パチンコ機 10 側で通信を切断できる構成を採用してもよい。その場合、ステップ S e 9 3 0 1 において、スマートフォン 200 の電源がオフであるか否かを判定する構成を採用すればよい。

【1947】

[処理パターン D Y 5] (パチンコ機 10 側処理)

図 144 は、切断処理 (パチンコ機 10 側) における処理パターン D Y 5 を示すフローチャートである。

【1948】

処理の概要:

本処理は、Bluetooth 接続の切断前にスマートフォン 200 に送信可能なデータを送信してから通信を切断する構成である。スマートフォン 200 側の処理パターン D S 2 に対応する処理である。

以下、フローチャートによって説明する。

【1949】

ステップ S e 9 4 0 1 では、スマートフォン 200 から Bluetooth の切断要求を受信したか否かを判定する。ステップ S e 9 4 0 1 において、スマートフォン 200 から Bluetooth の切断要求を受信したと判定した場合には (ステップ S e 9 4 0 1 : Y E S)、ステップ S e 9 4 0 2 に進む。

【1950】

一方、ステップ S e 9 4 0 1 において、スマートフォン 200 から Bluetooth の切断要求を受信していないと判定した場合には (ステップ S e 9 4 0 1 : N O)、本処理を終了する。

【1951】

ステップ S e 9 4 0 2 では、スマートフォン 200 に送信するデータがあるか否かを判定する。ステップ S e 9 4 0 2 において、スマートフォン 200 に送信するデータがあると判定した場合には (ステップ S e 9 4 0 2 : Y E S)、ステップ S e 9 4 0 3 に進み、スマートフォン 200 に対してデータの送信をする。なお、パチンコ機 10 に格納されている全てのデータを送信するまでステップ S e 9 4 0 2 とステップ S e 9 4 0 3 の処理は繰り返される。

【1952】

ステップ S e 9 4 0 2 において、送信するデータが無いと判定した場合には (ステップ S e 9 4 0 2 : N O)、ステップ S e 9 4 0 4 に進み、通信を切断し、本処理を終了する。

【1953】

本処理によれば、パチンコ機 10 からスマートフォン 200 に送信すべきデータを全て受信してから通信を切断することができる。

【1954】

[処理パターン D Y 6] (パチンコ機 10 側処理)

図 145 は、切断処理 (パチンコ機 10 側) における処理パターン D Y 6 を示すフローチャートである。

【1955】

処理の概要:

本処理は、パチンコ機 10 が、N F C モジュール 110 とは別に、もう一つ N F C モジュール (以下、切断用 N F C と呼ぶ) を備える構成を前提として処理である。切断用 N F C は、内枠 13 を開いたパチンコ機 10 の内部に設置されている。すなわち、遊技ホールのスタッフがシリンダ錠 17 を用いて内枠 13 を開かないと切断用 N F C に接することはできない。この切断用 N F C は、遊技ホールのスタッフが強制的に通信の切断を行なうために設けられる。すなわち当該処理は、第 2 の入力状態としての Bluetooth 接続状態が発生した場合に、特定の入力としての切断用 N F C による信号の入力を行うことで強制

10

20

30

40

50

的に第2の入力状態としてのBluetooth接続状態を終了させる処理である。従って、当該切断用NFCは、遊技ホールのスタッフしか所持していない専用のNFC端末を接近させた場合にしかON状態にはならない。切断用NFCは、音声発光制御装置90に接続されており、音光側MPU92によって制御される。本処理は、切断用NFCを用いて通信を切断する処理である。

以下、フローチャートによって説明する。

【1956】

ステップSe9501では、音光側MPU92が切断用NFCを監視する。その後、ステップSe9502に進み、切断用NFCがON状態であるか否かを判定する。すなわち、専用のNFC端末が接近したか否かを判定する。

10

【1957】

ステップSe9502において、切断用NFCがON状態であると判定した場合には(ステップSe9502: YES)、ステップSe9504に進み、通信を切断する。その後、ステップSe9505に進み、NFCモジュール110内のRAM110aに格納されている接続情報を無効なものから有効なものに書き換える。その後、本処理を終了する。

【1958】

一方、ステップSe9502において、切断用NFCがON状態ではないと判定した場合には(ステップSe9502: NO)、ステップSe9503に進む。

【1959】

20

ステップSe9503では、スマートフォン200から切断要求を受信したか否かを判定する。ステップSe9503において、スマートフォン200から切断要求を受信していないと判定した場合には(ステップSe9503: NO)、本処理を終了する。

【1960】

一方、ステップSe9503において、スマートフォン200から切断要求を受信したと判定した場合には(ステップSe9503: YES)、上記説明したステップSe9504およびステップSe9505を実行し、本処理を終了する。

【1961】

本処理によれば、強制的に第2の入力状態としてのBluetooth接続状態を終了させることができる。すなわち、強制的に通信の切断を行なうことができる。例えば、所在不明の携帯端末と通信が確立されている場合に、ホールスタッフが強制的に通信を切断することができる。

30

【1962】

また、変形例として、強制的に第2の入力状態としてのBluetooth接続状態において切断用NFCによる入力(ON状態)を行うことで、切断用NFCによる入力がされるよりも前に入力されたBluetoothによる入力データ(例えば、カスタム設定情報)を無効にする手段を備える構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、切断用NFCによる入力以前に入力されたカスタム設定情報の内容に影響を受けずに切断用NFCによる入力後に入力された新たなカスタム設定情報の内容を反映させることができる。より具体的には、例えば、所在不明の携帯端末と通信が確立されている場合に、ホールスタッフが切断用NFCを用いて強制的に通信を切断した際に、それまでに所在不明の携帯端末によって入力されたカスタム設定情報を無効にすることができ、切断用NFCによる入力後に新たな遊技者によって携帯端末から入力された新たなカスタム設定情報の内容を反映させることができる。

40

【1963】

なお、本処理においては通信を強制的に切断するために切断用NFCを採用したが、そのような構成に限定されず、特定の入力として他の構成を採用してもよい。例えば、前扉枠14に強制的に通信を切断可能なスイッチを設けてもよい。切断用NFCを前扉枠14に設置してもよい。窓部18に手などが接近したことを検出可能なセンサーを設け、窓部18に手を接近させたことによって通信を強制的に切断する構成を採用してもよい。

50

【 1 9 6 4 】

[処理パターン D Y 7] (パチンコ機 1 0 側処理)

図 1 4 6 は、切断処理 (パチンコ機 1 0 側) における処理パターン D Y 7 を示すフローチャートである。

【 1 9 6 5 】

処理の概要：

本処理は、携帯端末との一回の接続に有効時間を設ける構成である。具体的には、接続時間をカウントするタイマ (接続タイマ) を設け、実際の接続時間 (接続タイマ値) が、予め設定された接続有効時間に達した場合に通信を切断する構成である。

以下、フローチャートによって説明する。

10

【 1 9 6 6 】

ステップ S e 9 6 0 1 では、接続タイマ値が予め設定された接続有効時間に達したか否かを判定する。ステップ S e 9 6 0 1 において、接続タイマ値が予め設定された接続有効時間に達したと判定した場合には (ステップ S e 9 6 0 1 : Y E S)、ステップ S e 9 6 0 2 に進み、通信を切断する。

【 1 9 6 7 】

一方、ステップ S e 9 6 0 1 において、接続タイマ値が予め設定された接続有効時間に達していないと判定した場合には (ステップ S e 9 6 0 1 : N O)、本処理を終了する。

【 1 9 6 8 】

本処理によれば、一回の通信時間に制限を設けることができる。

20

【 1 9 6 9 】

[処理パターン D Y 8] (パチンコ機 1 0 側処理)

図 1 4 7 は、切断処理 (パチンコ機 1 0 側) における処理パターン D Y 8 を示すフローチャートである。

【 1 9 7 0 】

処理の概要：

本処理は、過去に接続 (通信) と切断がされた携帯端末内にパチンコ機 1 0 の Bluetooth の接続情報が記憶されている場合に、再び当該携帯端末がパチンコ機 1 0 に接近したときに意図せずに自動的にパチンコ機 1 0 に接続されないようにするために、接続されている携帯端末との通信を切断する際に、B T モジュール 1 1 1 の接続情報自体を新たな接続情報に変更し、それに合わせて N F T モジュール 1 1 0 内の R A M 1 1 0 a に格納されている接続情報も当該新たな接続情報に変更する構成である。当該携帯端末が再びパチンコ機 1 0 と接続されるためには、再度、パチンコ機 1 0 に接近してペアリング処理を行ってから接続されるようにすることができる。すなわち第 2 の入力状態としての Bluetooth 接続状態を終了する場合に、所定の条件として、再度パチンコ機 1 0 に接近してペアリング処理を行ってから接続するという条件を満たしていない場合には、第 2 の入力状態としての Bluetooth 接続状態を発生させないように制限する処理を実行する。この処理において、通信を切断する場合に、B T モジュール 1 1 1 自体のパスワードと N F T モジュール 1 1 0 内の R A M 1 1 0 a に格納されているパスワードを毎回変更することになるが、新たに設定するパスワードを乱数によって更新する構成を採用してもよい。

30

40

以下、フローチャートによって説明する。

【 1 9 7 1 】

ステップ S e 9 7 0 1 では、スマートフォン 2 0 0 から切断要求を受信したか否かを判定する。ステップ S e 9 7 0 1 において、スマートフォン 2 0 0 から切断要求を受信したと判定した場合には (ステップ S e 9 7 0 1 : Y E S)、ステップ S e 9 7 0 2 に進み、スマートフォン 2 0 0 との通信を切断する。その後、ステップ S e 9 7 0 3 に進む。

【 1 9 7 2 】

一方、ステップ S e 9 7 0 1 において、スマートフォン 2 0 0 から切断要求を受信していないと判定した場合には (ステップ S e 9 7 0 1 : N O)、ステップ S e 9 7 0 3 に進む。

50

【 1 9 7 3 】

ステップ S e 9 7 0 3 では、パチンコ機 1 0 の B T モジュール 1 1 1 自体の接続情報のうちパスワードを新たなパスワードに変更する。その後、ステップ S e 9 7 0 4 に進む。

【 1 9 7 4 】

ステップ S e 9 7 0 4 では、N F T モジュール 1 1 0 内の R A M 1 1 0 a に格納されている接続情報のうちパスワードを、当該新たなパスワードに変更する。すなわち、B T モジュール 1 1 1 自体のパスワードと N F T モジュール 1 1 0 内の R A M 1 1 0 a に格納されているパスワードを、いずれも変更し、かつ、どちらも同じパスワードに設定する。その後、本処理を終了する。

【 1 9 7 5 】

本処理によれば、第 2 の入力状態としての Bluetooth 接続状態を終了する場合に、改めて第 2 の入力状態を発生させるために所定の発生条件として、再度パチンコ機 1 0 に接近してペアリング処理を行ってから接続するという条件を設けることで、一度第 2 の入力状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に第 2 の入力状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立したスマートフォン 2 0 0 が、次回からパチンコ機 1 0 と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反してパチンコ機 1 0 とスマートフォン 2 0 0 とが通信を確立してしまう虞がある。本処理によれば、過去にパチンコ機 1 0 と間で第 2 の入力状態としての Bluetooth 接続状態を確立したスマートフォン 2 0 0 であっても次回に第 2 の入力状態としての Bluetooth 接続状態を確立するために所定の発生条件を設けることで、遊技者の意に反してパチンコ機 1 0 とスマートフォン 2 0 0 とが第 2 の入力状態としての Bluetooth 接続状態を確立してしまうといった問題を回避することができる。

【 1 9 7 6 】

より具体的には、過去にパチンコ機 1 0 と接続されたことがある携帯端末が自動的に接続されてしまうことを防止することができる。すなわち、スマートフォン 2 0 0 が再びパチンコ機 1 0 と接続されるためには、再度、パチンコ機 1 0 に近接又は当接してペアリング処理を行ってから接続されるようにすることができる。この処理において、通信を切断する場合に、B T モジュール 1 1 1 自体のパスワードと N F T モジュール 1 1 0 内の R A M 1 1 0 a に格納されているパスワードを毎回変更することになるが、新たに設定するパスワードを乱数によって更新する構成を採用してもよい。

【 1 9 7 7 】

ここで本処理の効果についてより詳細に説明する。従来より、N F C を利用した製品および Bluetooth を利用した製品は種々存在する。N F C によって Bluetooth の接続情報をワンタッチで取得しスマートフォン側でその情報を基に Bluetooth 接続をすることは、他の機器でも適用可能である。例えば、Bluetooth 接続可能なイヤホンが考えられる。当該イヤホンをスマートフォンと Bluetooth 接続をする場合には、ペアリングを行う必要がある。その際に、N F C によってイヤホン側の Bluetooth の接続情報をワンタッチで取得しスマートフォン側でその情報を基にイヤホンとペアリングを行う Bluetooth 接続をすることも可能である。しかしながら、通常であれば初めて接続をする際にペアリングを行い、それ以後は自動で接続されることが Bluetooth の有意な点であり、毎回 N F C を利用して接続情報を取得してペアリングを行って接続をすることは、むしろ処理の増大や、利用者の手間の増大、N F C 機能を搭載するためのコストなど、不利益となる部分が多い。すなわち、通常の Bluetooth を利用した機器に N F C を搭載することによる効果は比較的小さく不利益となる部分が多い。しかしながら、N F C によって Bluetooth の接続情報をワンタッチで取得しスマートフォン側でその情報を基に相手側と接続するという思想は、接続対象となり得る相手側機器（遊技機）が多数存在するパチンコ店における遊技者のスマートフォンと遊技者が任意に選択した遊技機とをペアリングする場合には非常に有効である。パチンコ店には多数社の多種の遊技機が設置されているのが一般的である。遊技者は遊技を行う場合に、その中から任意で一台を選択し遊技を行う。し

10

20

30

40

50

かし、遊技者は毎日同じ遊技機で遊技をするわけではなく、その日のうちに何度も遊技をする遊技機を変更する。それにとどまらず、遊技をするホールを日ごとに変更する遊技者も存在する。このような場合、一度ペアリングをした遊技機と切断後に自動的に接続されてしまうことは遊技者、遊技機、パチンコホールにとって好ましいことではなく、遊技者のスマートフォンと遊技機が自動で通信可能であることが不利益となってしまう。本処理は当該課題を解決可能である。具体的には、上述したように、第2の入力状態としてのBluetooth接続状態を終了する場合に、改めて第2の入力状態を発生させるために所定の発生条件として、再度パチンコ機10に接近してペアリング処理を行ってから接続するという条件を設けることで、一度第2の入力状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に第2の入力状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。すなわち、NFCによってBluetoothの接続情報をワンタッチで取得しスマートフォン側でその情報を基にBluetooth接続を行う処理は、一般的な機器に適用しても効果は小さく不利益が大きい、その一方、遊技機に適用した場合には非常に効果が大きいものとなる。

10

【1978】

以上、遊技機側における切断処理を説明したが、Bluetooth通信状態となっているスマートフォン200とパチンコ機10との間での通信状態が切断状態となるケースは、以下の3つが挙げられる。

(ケース1) スマートフォン200からの切断要求を受信した場合(DY1, DY2, DY5, DY8)

20

(ケース2) 遊技機側の切断による場合(DY3, DY4, DY6, DY7)

(ケース3) スマートフォン200がBluetooth通信可能範囲外となった場合

上記ケース3のように、遊技者がBluetooth接続した遊技機から移動し、Bluetooth通信可能範囲外に出てしてしまうとBluetooth通信状態が維持できなくなり、実質的に切断状態となる。この場合はスマートフォン200側からの切断要求は無く、仮にパチンコ機10から切断確認を送信したとしても返信はない。この場合は切断状態となった事実をもって切断処理を行う。その際は、ケース1に該当する各処理(DY1, DY2, DY5, DY8)における「切断要求あり?」の判断で要求があったものとして処理を行う。

以上、パチンコ機10とスマートフォン200との接続方法、通信方法および切断方法について説明をした。

30

【1979】

次に、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機10の利点について述べる。

【1980】

従来、遊技機と遊技者との間において各種の情報の入力及び出力を行うことが望まれているが、その方法は利便性が低く、遊技機に対する情報の入力及び遊技機による情報の出力においては更なる利便性の向上が求められている。

【1981】

具体的には、例えば遊技者のスマートフォン等の携帯端末を使用して遊技機との間で情報のやり取りを行う場合には、遊技機側が出力しようとする情報を識別可能な2次元コードを作成して表示し、遊技者がその2次元コードを携帯端末を使用して読み取り、その携帯端末によってインターネットと接続して読み取った2次元コードを情報として識別することが可能であった。そのため、より簡便に遊技機に対する情報の入力及び遊技機からの情報の出力を行いたいという要望がある。

40

【1982】

ここで、遊技機に対する情報の入力及び遊技機からの情報の出力を遊技機側にBluetoothやWiFiのモジュールを設けることによって遊技者の携帯端末と通信をして行う場合には、次のような問題点が生じる。すなわち、遊技者が自身の携帯端末を開いて遊技ホールの任意の遊技台と通信を試みる場合に、その任意の遊技台を検索し、安全な通信状態を確立するためには非常に煩雑な作業が求められることになる。

50

【 1 9 8 3 】

以上の課題に対して本実施形態のパチンコ 1 0 が採用した構成について以下に具体的に説明する。

【 1 9 8 4 】

本実施形態によれば、構成として、所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、内部抽選を実行する抽選処理と、内部抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示部と、内部抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行部と、前記所定期間の変動表示中に複数の演出を用いて変動演出を行なう演出実行処理と、演出実行処理に対して遊技者による外部入力可能な外部入力手段とを備えている。そして、本実施形態によれば、外部入力手段は、所定の待機期間において、所定の検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に検出完了状態となる検出ユニットを備え、本遊技機は、検出ユニットが検出完了状態となった第 1 の入力状態が発生した場合に、所定の記憶手段に記憶された情報であって演出実行処理に関連した複数の関連情報を外部出力する外部出力手段を備え、外部出力された複数の関連情報に対応した所定の情報入力を検出した対応情報入力状態が発生した場合に、演出実行処理における所定の設定可能な要素に対応する情報の外部入力および外部出力が可能である。

10

【 1 9 8 5 】

したがって、本実施形態によれば、効果として、遊技機に対する情報の入力および遊技機からの情報の出力を好適に行うことが可能となる。よって、演出実行処理に対して設定可能な要素に対応する情報を外部から遊技機に入力することができ、さらに、遊技機から外部に出力をすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。遊技機に記憶されている演出実行処理に対して設定可能な要素に関する情報を遊技機の外部に出力することができるので、遊技機の外部において演出実行処理に対して設定可能な要素に関する情報を利用することができ、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 1 9 8 6 】

また、遊技機の状態として、検出完了状態を経てさらに複数の演出実行関連情報に対応した情報の入力を検出した状態が発生することで演出の実行における設定可能な要素に関する情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず演出の実行における設定可能な要素に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

30

【 1 9 8 7 】

また、所定の検出される対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に検出完了状態になるので、単に検出実行部の周囲に不特定の検知される対象物が存在することだけで、演出の実行における設定可能な要素に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、検出完了状態になるために、所定の検出される対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意思と反して演出の実行における設定可能な情報に対応する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

40

【 1 9 8 8 】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第 1 特図抽選を実行するための条件や、第 2 特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断し、それらの条件が成立したと判断されることに基づいて特図抽選を実行可能であり、特図抽選の結果に基づいて、所定期間の特別図柄の変動表示を実行し、特図抽選の結果が特図大当たりであった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特電開閉実行モードを実行し、所定期間の変動表示中に変動演出を実行し、変動演出を実行に対して遊技者によるカスタム設定情報の入力を可能とするための Bluetooth による入力手段を備える。

そして、Bluetooth による入力手段は、NFC 監視状態において、スマートフォンが NFC ア

50

ンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にNFC検出状態となるNFCモジュールと、NFCモジュールがNFC検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に、NFCのRAM110aに記憶されたBluetoothの接続情報をNFCによって出力する手段とを備え、NFCによって出力されたBluetoothの接続情報に対応した接続要求の入力を検出した第2の入力状態が発生した場合に、演出の実行における演出のカスタム設定情報のBluetoothを介した入力および遊技履歴情報のBluetoothを介した出力が可能である。

【1989】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、パチンコ機10における演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報のBluetoothを介した入力および出力を好適に行うことが可能となる。よって、演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報を外部からパチンコ機10に入力することができ、さらに、パチンコ機10から外部に出力をすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。パチンコ機10に記憶されている演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報をパチンコ機10の外部に出力することができ、パチンコ機10の外部において演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報を利用することができ、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【1990】

より具体的な効果として、例えば、遊技機の演出に関するカスタム設定情報を予め用意しておき、遊技をする際に当該カスタム設定情報を外部（例えば携帯端末）から遊技機に入力することができ、このような構成とすることで、遊技機が備える演出操作ボタンや、十字キーを遊技者が操作することによって演出のカスタム設定を行うのではなく、例えば遊技者が携帯端末上で予め設定したカスタム設定情報を遊技機に入力することが可能になる。よって、遊技者が遊技機でカスタム設定をするために費やす時間を削減することができる。結果として、遊技機で早く遊技をしたいと所望する遊技者や、せっかく遊技ホールに来たのだから少しの時間でも遊技を楽しみたいと思う遊技者にも演出のカスタム設定を利用してもらいやすい構成にすることができる。

20

【1991】

さらに、このような構成とすることで、スマートフォン200で演出にカスタム設定をすることができるので、遊技の開始前に演出操作ボタンや、十字キーを用いて手作業で入力することを回避することができる。遊技者は、携帯端末（例えばスマートフォン）上で、操作性に優れたタッチパネル等を用いて快適に演出のカスタム設定を行なうことができる。よって、演出に関する詳細なカスタム設定を遊技者が行なうことを容易にし、より一層遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【1992】

さらに、パチンコ機10の状態として、NFC検出状態を経てさらBluetoothの接続情報に対応した情報である接続要求の入力を検出した状態が発生することで演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

40

【1993】

また、スマートフォン200がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にNFC検出状態になるので、単にNFCアンテナの周囲に不特定のスマートフォンなどの携帯端末が存在することだけで、演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、NFC検出状態になるために、スマートフォン200がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意思と反して演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる

50

。

【 1 9 9 4 】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態が発生した場合に、所定の待機期間において検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されることを抑制する抑制処理を行うことができる。

【 1 9 9 5 】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態が発生している状態において、新たな検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に複数の関連情報が出力されることを抑制することができる。例えば検出され得る対象物が検出実行部に近接又は当接したことによって検出完了状態を経て、対応情報入力状態になっている場合に、他の検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接したとしても検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されるのを抑制するので、当該検出され得る対象物の近接又は当接に対して、対応情報入力状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の検出され得る対象物と、対応情報入力状態となることを抑制することができる。

10

【 1 9 9 6 】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、所定の待機期間において検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されることを抑制する抑制処理を行うことができる。

【 1 9 9 7 】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生している状態において、新たな携帯端末がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にBluetoothの接続情報が出力されることを抑制することができる。例えば携帯端末がNFCアンテナに近接又は当接したことによってNFC検出状態を経て、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態になっている場合に、他の携帯端末がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接したとしてもNFC検出状態が発生した場合に出力したBluetoothの接続情報が出力されるのを抑制するので、当該他の携帯端末の近接又は当接に対して、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の検出され得る他の携帯端末と、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態となることを抑制することができる。

20

30

【 1 9 9 8 】

さらに、本実施形態によれば、構成として、検出完了状態が発生してから所定期間が経過するまで複数の関連情報の入力検出がされなかった場合に、対応情報入力状態を発生させるには再度検出完了状態を発生させることが必要な状態を発生させる。

【 1 9 9 9 】

よって、本実施形態によれば、効果として、検出完了状態が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず複数の関連情報の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反して検出完了状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本実施形態によれば、そのような場合には対応情報入力状態を発生させるためには再度検出完了状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、検出完了状態を発生させた遊技者と、その状態から対応情報入力状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

40

【 2 0 0 0 】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、NFC検出状態が発生してから所定期間が経過するまで接続要求の入力の入力検出がされなかった場合に、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるには再度NFC検出状態を発生させることが必要な状態を発生させる。

【 2 0 0 1 】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、NFC検出状態が発生し

50

てから所定期間が経過したにもかかわらず接続要求の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反してNFC検出状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本実施形態によれば、そのような場合には接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるためには再度NFC検出状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、NFC検出状態を発生させた遊技者と、その状態から接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

【2002】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで強制的に対応情報入力状態を終了させる終了処理を行う。

10

【2003】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで強制的に対応情報入力状態を終了させる終了処理を行うことで、対応情報入力状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に対応情報入力状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。

【2004】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、切断用NFCによる入力を行うことで強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させる終了処理を行う。

20

【2005】

よって、具体的な効果として、例えば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、切断用NFCによる入力を行うことで強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させる終了処理を行うことで、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。

【2006】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで、特定の要素の入力がされるよりも前に入力された外部入力を無効にする無効処理を行う。

30

【2007】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで当該特定の要素の入力がされるよりも前に入力された外部入力を無効にするので、特定の要素の入力以前に入力された外部入力の内容に影響を受けずに特定の要素の入力後に入力された新たな外部入力の内容を反映させることができる。

【2008】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、切断用NFCによる入力を行うことで、切断用NFCの入力がされるよりも前に入力されたBluetoothによる入力を無効にする。

40

【2009】

よって、具体的な効果として、切断用NFCによる入力以前に入力されたカスタム設定情報の内容に影響を受けずに切断用NFCによる入力後に入力された新たなカスタム設定情報の内容を反映させることができる。より具体的には、例えば、所在不明の携帯端末と通信が確立されている場合に、ホールスタッフが切断用NFCを用いて強制的に通信を切断した際に、それまでに所在不明の携帯端末によって入力されたカスタム設定情報を無効にすることができ、切断用NFCによる入力後に新たな遊技者によって携帯端末から入力された新たなカスタム設定情報の内容を反映させることができる。

【2010】

50

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態を終了する場合に所定の発生条件を満たしていない場合には対応情報入力状態を発生させないように制限する制限処理を行う。

【2011】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態を終了する場合に、改めて対応情報入力状態を発生させるために所定の発生条件を設けることで、一度対応情報入力状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に対応情報入力状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末が、次回から当該遊技機と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまう虞がある。本実施形態によれば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末であっても次回に通信を確立するために所定の条件を設けることで、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。

10

【2012】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了する場合に再度のNFC検出状態を経由するという条件を満たしていない場合には接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させないように制限する。

【2013】

20

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了する場合に、改めて接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるために再度のNFC検出状態を経由するという条件を設けることで、一度接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定のパチンコ機10と間で通信状態を確立したスマートフォン200が、次回からパチンコ機10と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該パチンコ機10とスマートフォン200とが通信を確立してしまう虞がある。本実施形態によれば、過去にパチンコ機10と間で通信状態を確立したスマートフォン200であっても次回に通信を確立するために再度のNFC検出状態を経由するという条件を設けることで、遊技者の意に反してパチンコ機10とスマートフォン200とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。

30

【2014】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態において、検出完了状態が発生した場合に特定出力用情報を出力する。

【2015】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態において、検出完了状態が発生した場合に特定出力用情報を出力する。すなわち、遊技者が検出され得る対象物を検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接させて検出完了状態になることで特定出力用情報を出力する。したがって、遊技者の意に反して特定出力用情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で特定出力用情報を出力することができる。

40

【2016】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態において、NFC検出状態が発生した場合に遊技履歴情報を出力する。

【2017】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態において、NFC検出状態が発生した場合に遊技履歴情報を出力する。すなわち、遊技者がスマートフォン200をNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接させてNFC検出状態になることで遊技履歴情報を出力する。した

50

がって、遊技者の意に反して遊技履歴情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で遊技履歴情報を出力することができる。

【2018】

その他の具体的な構成として、パチンコ機10とスマートフォン200とがBluetoothの通信状態（対応情報入力状態）である場合において、他のNFC搭載携帯端末がパチンコ機10のNFCに近接または当接されNFCの検出完了状態となった場合に、先にBluetoothの通信状態であるスマートフォン200に対して、切断を行う旨の切断確認用データ（確認用画像など）を送信（出力）する構成を採用してもよい。より具体的には「切断しますか」という確認用画像のデータをスマートフォン200に向けて送信する構成を採用してもよい。このようにすることで、先にBluetoothの通信状態であったスマートフォン200が、その所持者である遊技者の認識が無いまま切断されてしまうことを回避することができる。

10

【2019】

《3-5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【2020】

上述した遊技を進行させるために、主制御装置60の主側MPU62は、通常処理及びタイマ割込み処理を実行する。主側MPU62は、通常処理及びタイマ割込み処理の他に、停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

20

【2021】

<通常処理>

通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置60のMPU62によって開始される処理である。

【2022】

図148は、通常処理を示すフローチャートである。ステップSe0101では、起動初期設定処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、RAM64に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップSe0102に進む。

30

【2023】

ステップSe0102では、起動コマンドを音声発光制御装置90に対して送信する。起動コマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップSe0103に進む。

【2024】

ステップSe0103では、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループ処理を繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本実施形態では2ms毎に）実行される。

【2025】

40

<タイマ割込み処理>

次に、タイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（本実施形態では2ms周期）に実行される。

【2026】

図149は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。ステップSe1101では、各種検知センサーの読み込み処理を実行する。具体的には、主制御装置60に接続されている各種検知センサーの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップSe0102に進む。

【2027】

ステップSe1102では、各種カウンタ更新処理を実行する。具体的には、特図当否

50

判定カウンタCs1、特図種別判定カウンタCs2、特図リーチ判定カウンタCs3、特図変動種別カウンタCs4、普図当否判定カウンタCn1、普図種別判定カウンタCn2、乱数初期値カウンタCiniの値にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタCs1～Cs4、Cn1、Cn2、Ciniの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップSe1103に進む。

【2028】

ステップSe1103では、各入球口用の入球処理を実行する。各入球口用の入球処理の詳細については後述する。ステップSe1103を実行した後、ステップSe1104に進む。

10

【2029】

ステップSe1104では、特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理は、第1特図始動口33又は第2特図始動口34への遊技球の入球に基づいて上述した特図抽選を実行し、第1特別図柄表示器37a、第2特別図柄表示器37b及び特別電動役物57bを制御する第1制御処理である。特図特電制御処理の詳細については後述する。ステップSe1104を実行した後、ステップSe1105に進む。

【2030】

ステップSe1105では、普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理は、普図始動ゲート35への遊技球の入球に基づいて上述した普図抽選を実行し、普通図柄表示器38a及び普通電動役物34bを制御する第2制御処理である。普図普電制御処理の詳細については後述する。ステップSe1105を実行した後、ステップSe1106に進む。

20

【2031】

ステップSe1106では、上述した又は後述する各処理において送信対象として設定された各種コマンドや各種出力データを払出制御装置70や音声発光制御装置90等のサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、例えば、賞球コマンドが設定されてる場合には当該コマンドを払出制御装置70に対して送信する。また、各種の演出に関するコマンドが設定されている場合にはそれらのコマンドを音声発光制御装置90に対して送信する。ステップSe1107を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【2032】

30

< 各入球口用の入球処理 >

次に、各入球口用の入球処理について説明する。各入球口用の入球処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2033】

図150は、各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSe1201では、一般入賞口用の入球処理を実行する。一般入賞口用の入球処理では、一般入賞口32への遊技球の入球を検知した場合に、当該一般入賞口32に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップSe1201を実行した後、ステップSe1202に進む。

【2034】

40

ステップSe1202では、大入賞口用の入球処理を実行する。大入賞口用の入球処理では、大入賞口57aへの遊技球の入球を検知した場合に、当該大入賞口57aに設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップSe1202を実行した後、ステップSe1203に進む。

【2035】

ステップSe1203では、第1特図始動口用の入球処理を実行する。第1特図始動口用の入球処理では、第1特図始動口33への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第1特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップSe1203を実行した後、ステップSe1204に進む。

【2036】

50

ステップ S e 1 2 0 4 では、第 2 特図始動口用の入球処理を実行する。第 2 特図始動口用の入球処理では、第 2 特図始動口 3 4 への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第 2 特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S e 1 2 0 4 を実行した後、ステップ S e 1 2 0 5 に進む。

【 2 0 3 7 】

ステップ S e 1 2 0 5 では、普図始動ゲート用の入球処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理では、普図始動ゲート 3 5 への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S e 1 2 0 5 実行した後、本各入球口用の入球処理を終了する。

【 2 0 3 8 】

10

< 第 1 特図始動口用の入球処理 >

次に、第 1 特図始動口用の入球処理について説明する。第 1 特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 0 3 9 】

図 1 5 1 は、第 1 特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S e 1 3 0 1 では第 1 特図始動口 3 3 に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S e 1 3 0 1 において、第 1 特図始動口 3 3 に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップ S e 1 3 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 1 3 0 2 に進み、第 1 特図始動口 3 3 に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S e 1 3 0 3 に進む。一方、ステップ S e 1 3 0 1 において、第 1 特図始動口 3 3 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップ S e 1 3 0 1 : N O ）、本第 1 特図始動口用の入球処理を終了する。

20

【 2 0 4 0 】

ステップ S e 1 3 0 3 では、第 1 特図保留個数 N s 1 が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第 1 特図保留個数 N s 1 は、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第 1 特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第 1 特図保留個数 N s 1 の上限値（最大値）は 4 である。

【 2 0 4 1 】

ステップ S e 1 3 0 3 において、第 1 特図保留個数 N s 1 が上限値未満であると判定した場合には（ステップ S e 1 3 0 3 : Y E S ）、ステップ S e 1 3 0 4 に進み、第 1 特図保留個数 N s 1 に 1 を加算する。その後、ステップ S e 1 3 0 5 に進む。

30

【 2 0 4 2 】

ステップ S e 1 3 0 5 では、特図当否判定カウンタ C s 1、特図種別判定カウンタ C s 2、特図リーチ判定カウンタ C s 3 及び特図変動種別カウンタ C s 4 の各値を R A M 6 4 の特図保留エリア 6 4 b の第 1 特図保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S e 1 3 0 3 において 1 を加算した第 1 特図保留個数 N s 1 に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップ S e 1 3 0 6 に進む。

【 2 0 4 3 】

ステップ S e 1 3 0 6 では、第 1 特図先判定処理を実行する。第 1 特図先判定処理は、ステップ S e 1 3 0 5 において取得された特図当否判定カウンタ C s 1、特図種別判定カウンタ C s 2、特図リーチ判定カウンタ C s 3 及び特図変動種別カウンタ C s 4 の各値（第 1 特図保留情報）に基づいて、第 1 特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第 1 特図保留情報が第 1 特別図柄の変動を伴う第 1 特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップ S e 1 3 0 6 を実行した後、ステップ S e 1 3 0 7 に進む。

40

【 2 0 4 4 】

ステップ S e 1 3 0 7 では、第 1 特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第 1 特図先判定処理の各判定結果を第 1 特図保留コマンドとして設定する。第 1 特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球に基づい

50

て取得された第1特図保留情報に対する第1特図先判定処理の判定結果を、当該第1特図保留情報が第1特別図柄の変動を伴う第1特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置90は、第1特図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置41の第1特図保留表示領域Ds1における表示を第1特図保留個数Ns1の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1特図保留表示領域Ds1における表示を第1特図保留個数Ns1の増加に対応させて変更する。ステップSe1307を実行した後、第1特図始動口用の入球処理を終了する。

【2045】

一方、ステップSe1303において、第1特図保留個数Ns1が上限値未満ではないと判定した場合（ステップSe1303：NO）、すなわち、第1特図保留個数Ns1が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタCs1、特図種別判定カウンタCs2、特図リーチ判定カウンタCs3及び特図変動種別カウンタCs4の各値を特図保留エリア64bに記憶することなく、本第1特図始動口用の入球処理を終了する。

【2046】

<第2特図始動口用の入球処理>

次に、第2特図始動口用の入球処理について説明する。第2特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2047】

図152は、第2特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSe1401では第2特図始動口34に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップSe1401において、第2特図始動口34に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップSe1401：YES）、ステップSe1402に進み、第2特図始動口34に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップSe1403に進む。一方、ステップSe1401において、第2特図始動口34に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップSe1401：NO）、本第2特図始動口用の入球処理を終了する。

【2048】

ステップSe1403では、第2特図保留個数Ns2が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第2特図保留個数Ns2は、第2特図始動口34への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第2特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第2特図保留個数Ns2の上限値（最大値）は4である。

【2049】

ステップSe1403において、第2特図保留個数Ns2が上限値未満であると判定した場合には（ステップSe1403：YES）、ステップSe1404に進み、第2特図保留個数Ns2に1を加算する。その後、ステップSe1405に進む。

【2050】

ステップSe1405では、特図当否判定カウンタCs1、特図種別判定カウンタCs2、特図リーチ判定カウンタCs3及び特図変動種別カウンタCs4の各値をRAM64の特図保留エリア64bの第2特図保留エリアRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップSe1403において1を加算した第2特図保留個数Ns2に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップSe1406に進む。

【2051】

ステップSe1406では、第2特図先判定処理を実行する。第2特図先判定処理は、ステップSe1405において取得された特図当否判定カウンタCs1、特図種別判定カウンタCs2、特図リーチ判定カウンタCs3及び特図変動種別カウンタCs4の各値（第2特図保留情報）に基づいて、第2特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第2特図保留情報が第2特別図柄の変動を伴う第2特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。

ステップ S e 1 4 0 6 を実行した後、ステップ S e 1 4 0 7 に進む。

【 2 0 5 2 】

ステップ S e 1 4 0 7 では、第 2 特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第 2 特図先判定処理の各判定結果を第 2 特図保留コマンドとして設定する。第 2 特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第 2 特図始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された第 2 特図保留情報に対する第 2 特図先判定処理の判定結果を、当該第 2 特図保留情報が第 2 特別図柄の変動を伴う第 2 特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置 9 0 は、第 2 特図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置 4 1 の第 2 特図保留表示領域 D s 2 における表示を第 2 特図保留個数 N s 2 の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 特図保留表示領域 D s 2 における表示を第 2 特図保留個数 N s 2 の増加に対応させて変更する。ステップ S e 1 4 0 7 を実行した後、第 2 特図始動口 3 4 用の入球処理を終了する。

10

【 2 0 5 3 】

一方、ステップ S e 1 4 0 3 において、第 2 特図保留個数 N s 2 が上限値未満ではないと判定した場合（ステップ S e 1 4 0 3 : N O ）、すなわち、第 2 特図保留個数 N s 2 が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタ C s 1、特図種別判定カウンタ C s 2、特図リーチ判定カウンタ C s 3 及び特図変動種別カウンタ C s 4 の各値を特図保留エリア 6 4 b に記憶することなく、本第 2 特図始動口用の入球処理を終了する。

【 2 0 5 4 】

< 普図始動ゲート用の入球処理 >

次に、普図始動ゲート用の入球処理について説明する。普図始動ゲート用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

20

【 2 0 5 5 】

図 1 5 3 は、普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S e 1 5 0 1 では普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S e 1 5 0 1 において、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップ S e 1 5 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 1 5 0 2 に進む。一方、ステップ S e 1 5 0 1 において、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップ S e 1 5 0 1 : N O ）、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

30

【 2 0 5 6 】

ステップ S e 1 5 0 2 では、普図保留個数 N n 1 が上限値未満であるか否かを判定する。なお、普図保留個数 N n 1 は、普図始動ゲート 3 5 への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）普図抽選の数を示す値である。本実施形態では、普図保留個数 N n 1 の上限値（最大値）は 4 である。

【 2 0 5 7 】

ステップ S e 1 5 0 2 において、普図保留個数 N n 1 が上限値未満であると判定した場合には（ステップ S e 1 5 0 2 : Y E S ）、ステップ S e 1 5 0 3 に進み、普図保留個数 N n 1 に 1 を加算する。その後、ステップ S e 1 5 0 4 に進む。

40

【 2 0 5 8 】

ステップ S e 1 5 0 4 では、普図当否判定カウンタ C n 1 及び普図種別判定カウンタ C n 2 の各値を R A M 6 4 の普図保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S e 1 5 0 3 において 1 を加算した普図保留個数 N n 1 に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップ S e 1 5 0 5 に進む。

【 2 0 5 9 】

ステップ S e 1 5 0 5 では、普図保留コマンドを設定する。普図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、普図始動ゲート 3 5 への遊技球の入球に基づいて普図抽選が保留されたことを認識させるためのコマンドである。ステップ S e 1 5 0 5 を実行した後、普図始動ゲート 3 5 用の入球処理を終了する。

50

【2060】

一方、ステップ S e 1 5 0 2 において、普図保留個数 N n 1 が上限値未満ではないと判定した場合（ステップ S e 1 5 0 2 : N O）、すなわち、普図保留個数 N n 1 が上限値であると判定した場合には、普図当否判定カウンタ C n 1 及び普図種別判定カウンタ C n 2 の各値を普図保留エリア 6 4 d に記憶することなく、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【2061】

< 特図特電制御処理 >

次に、特図特電制御処理について説明する。特図特電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

10

【2062】

図 1 5 4 は、特図特電制御処理を示すフローチャートである。ステップ S e 2 1 0 1 では、第 1 特別図柄表示器 3 7 a における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄表示器 3 7 b における第 2 特別図柄の変動を開始させるための処理である特別図柄変動開始処理を実行する。特別図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップ S e 2 1 0 1 を実行した後、ステップ S e 2 1 0 2 に進む。

【2063】

ステップ S e 2 1 0 2 では、第 1 特別図柄表示器 3 7 a における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄表示器 3 7 b における第 2 特別図柄の変動を停止させるための処理である特別図柄変動停止処理を実行する。特別図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップ S e 2 1 0 2 を実行した後、ステップ S e 2 1 0 3 に進む。

20

【2064】

ステップ S e 2 1 0 3 では、特別図柄の変動を停止させた後の処理である特別図柄変動停止後処理を実行する。特別図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップ S e 2 1 0 3 を実行した後、ステップ S e 2 1 0 4 に進む。

【2065】

ステップ S e 2 1 0 4 では、特電開閉実行モード開始処理を実行する。特電開閉実行モード開始処理は、特電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、特電開閉実行モードを開始させる処理である。特電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップ S e 2 1 0 4 を実行した後、ステップ S e 2 1 0 5 に進む。

30

【2066】

ステップ S e 2 1 0 5 では、特電オープニング期間中処理を実行する。特電オープニング期間中処理は、特電オープニング期間中に実行する処理である。特電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップ S e 2 1 0 5 を実行した後、ステップ S e 2 1 0 6 に進む。

【2067】

ステップ S e 2 1 0 6 では、特電開閉期間中処理を実行する。特電開閉期間中処理は、特電開閉期間中に実行する処理である。特電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップ S e 2 1 0 6 を実行した後、ステップ S e 2 1 0 7 に進む。

【2068】

ステップ S e 2 1 0 7 では、特電エンディング期間中処理を実行する。特電エンディング期間中処理は、特電エンディング期間中に実行する処理である。特電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップ S e 2 1 0 7 を実行した後、本特図特電制御処理を終了する。

40

【2069】

< 特別図柄変動開始処理 >

次に、特別図柄変動開始処理について説明する。特別図柄変動開始処理は、上述した特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【2070】

図 1 5 5 は、特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S e 2 2 0

50

1では、主側RAM64に記憶されている特図特電制御値が「01」であるか否かを判定する。特図特電制御値は、特別図柄及び特別電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、特図特電制御値が「01」であることは、第1特別図柄及び第2特別図柄のいずれもが変動していない状態であり、かつ、特電開閉実行モードも実行されていない状態であること示している。換言すれば、特図特電制御値が「01」であることは、第1特図保留個数Ns1又は第2特図保留個数Ns2が1以上となっている場合に第1特別図柄又は第2特別図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、特図特電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「01」に設定される。

【2071】

ステップSe2201において、特図特電制御値が「01」ではないと判定した場合には(ステップSe2201:NO)、後述するステップSe2202以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、第1特別図柄及び第2特別図柄のいずれかが変動している状態や、特電開閉実行モードの実行中には、特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップSe2201において、特図特電制御値が「01」であると判定した場合には(ステップSe2201:NO)、ステップSe2202に進む。

【2072】

ステップSe2202では、第2特図保留個数Ns2が「1」以上であるか否かを判定する。ステップSe2202において、第2特図保留個数Ns2が「1」以上であると判定した場合には(ステップSe2202:YES)、ステップSe2203に進み、第2特図保留個数Ns2から1を減算する。その後、ステップSe2204に進む。

【2073】

ステップSe2204では、特図保留エリア64bの第2特図保留エリアRbの各エリアに記憶されている第2特図保留情報をシフトさせる処理である第2特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第2特図保留情報シフト処理では、第2特図保留エリアRbの第1エリアに記憶されている第2特図保留情報を特図判定エリア64cに移動させた後、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった順に各エリア内の第2特図保留情報をシフトさせる。ステップSe2204を実行した後、後述するステップSe2208に進む。

【2074】

ステップSe2202において、第2特図保留個数Ns2が「1」以上ではないと判定した場合には(ステップSe2202:NO)、ステップSe2205に進み、第1特図保留個数Ns1が「1」以上であるか否かを判定する。ステップSe2205において、第1特図保留個数Ns1が「1」以上ではないと判定した場合には(ステップSe2205:NO)、本特別図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップSe2205において、第1特図保留個数Ns1が「1」以上であると判定した場合には(ステップSe2205:YES)、ステップSe2206に進み、第1特図保留個数Ns1から1を減算する。その後、ステップSe2207に進む。

【2075】

ステップSe2207では、特図保留エリア64bの第1特図保留エリアRaの各エリアに記憶されている第1特図保留情報をシフトさせる処理である第1特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第1特図保留情報シフト処理では、第1特図保留エリアRaの第1エリアに記憶されている第1特図保留情報を特図判定エリア64cに移動させた後、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった順に各エリア内の第1特図保留情報をシフトさせる。ステップSe2207を実行した後、ステップSe2208に進む。

【2076】

ステップSe2208では、特図当たり(特図大当たり又は特図小当たり)に当選するか否かを判定する処理である特図当否判定処理を実行する。具体的には、特図当否判定処

10

20

30

40

50

理では、抽選モード及び保留の種別に基づいて上述した特図当否判定テーブルを選択し、選択した特図当否判定テーブルと、特図判定エリア 6 4 c に記憶された特図当否判定カウンタ C s 1 の値とに基づいて、特図当たりに当選するか否かを判定する。ステップ S e 2 2 0 8 を実行した後、ステップ S e 2 2 0 9 に進む。

【 2 0 7 7 】

ステップ S e 2 2 0 9 では、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である特図種別判定処理を実行する。具体的には、特図種別判定処理では、特図当否判定の結果と、特図判定エリア 6 4 c に記憶された特図種別判定カウンタ C s 2 の値と、特図種別判定テーブルとに基づいて、特別図柄の種別を判定する。ステップ S e 2 2 0 9 を実行した後、ステップ S e 2 2 1 0 に進む。

10

【 2 0 7 8 】

ステップ S e 2 2 1 0 では、特図種別判定処理において判定した特別図柄の種別に対応した特図種別フラグを O N にする。具体的には、例えば、特図種別判定処理において特別図柄 A であると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄 A フラグを O N にし、特別図柄 B であると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄 B フラグを O N にする。ステップ S e 2 2 1 0 を実行した後、ステップ S e 2 2 1 1 に進む。

【 2 0 7 9 】

ステップ S e 2 2 1 1 では、特図変動パターン決定処理を実行する。特図変動パターン決定処理は、第 1 特別図柄表示器 3 7 a における第 1 特別図柄の変動時間（第 1 特図変動時間）又は第 2 特別図柄表示器 3 7 b における第 2 特別図柄の変動時間（第 2 特図変動時間）を決定する処理である。具体的には、特図変動時間設定処理では、抽選モードと、保留の種別と、特図当否判定の結果と、特図判定エリア 6 4 c に記憶された特図リーチ判定カウンタ C s 3 の値と、特図変動種別カウンタ C s 4 の値と、特図変動時間テーブルとに基づいて特図変動時間を決定する。

20

【 2 0 8 0 】

ステップ S e 2 2 1 2 では、特図変動パターン決定処理において決定した特図変動時間に対応した値を特図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップ S e 2 2 1 2 を実行した後、ステップ S e 2 2 1 3 に進む。

【 2 0 8 1 】

ステップ S e 2 2 1 3 では、特図変動パターンコマンドを設定する。特図変動パターンコマンドには、今回の特別図柄の変動が第 1 特図始動口 3 3 又は第 2 特図始動口 3 4 のいずれの特図始動口への遊技球の入球に基づくものであるのかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及び設定された特図変動時間の情報が含まれている。ステップ S e 2 2 1 3 を実行した後、ステップ S e 2 2 1 4 に進む。

30

【 2 0 8 2 】

ステップ S e 2 2 1 4 では、特図種別コマンドを設定する。特図種別コマンドには、特図当否判定の結果（特図大当たりの有無）及び特図種別判定の結果（特別図柄の種別）の情報が含まれる。

【 2 0 8 3 】

ステップ S e 2 2 1 3 及びステップ S e 2 2 1 4 にて設定された設定情報である特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドは、タイマ割込み処理の各種出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドに基づいて演出の内容（演出パターン）を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S e 2 2 1 4 を実行後、ステップ S e 2 2 1 5 に進む。

40

【 2 0 8 4 】

ステップ S e 2 2 1 5 では、第 1 特別図柄表示器 3 7 a における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄表示器 3 7 b における第 2 特別図柄の変動を開始させる。その後、ステップ S e 2 2 1 6 に進み、特図特電制御値に「 0 2 」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「 0 2 」であることは、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動中の状態であることを

50

示している。その後、本特別図柄変動開始処理を終了する。

【 2 0 8 5 】

< 特別図柄変動停止処理 >

次に、特別図柄変動停止処理について説明する。特別図柄変動停止処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 0 8 6 】

図 1 5 6 は、特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップ S e 2 3 0 1 では、特図特電制御値が「 0 2 」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「 0 2 」であることは、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動中の状態であることを示している。ステップ S e 2 3 0 1 において、特図特電制御値が「 0 2 」ではないと判定した場合には（ステップ S e 2 3 0 1 : N O ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップ S e 2 3 0 1 において、特図特電制御値が「 0 2 」であると判定した場合には（ステップ S e 2 3 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 2 3 0 2 に進む。

10

【 2 0 8 7 】

ステップ S e 2 3 0 2 では、上述した特図変動時間設定処理において設定された特図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側 R A M 6 4 における特図変動時間タイマカウンタの値が「 0 」となったか否かを判定し、「 0 」となっている場合には、特図変動時間が経過したと判定する。ステップ S e 2 3 0 2 において、特図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップ S e 2 3 0 2 : N O ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップ S e 2 3 0 2 において、特図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップ S e 2 3 0 2 : Y E S ）、ステップ S e 2 3 0 3 に進む。

20

【 2 0 8 8 】

ステップ S e 2 3 0 3 では、第 1 特別図柄表示器 3 7 a 又は第 2 特別図柄表示器 3 7 b において変動中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄を、 O N となっている特図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、第 1 特別図柄表示器 3 7 a 又は第 2 特別図柄表示器 3 7 b には、第 1 特図抽選又は第 2 特図抽選の結果に対応した表示態様の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示される。ステップ S e 2 3 0 3 を実行した後、ステップ S e 2 3 0 4 に進む。

【 2 0 8 9 】

ステップ S e 2 3 0 4 では、特図停止表示時間設定処理を実行する。特図停止表示時間設定処理は、第 1 特別図柄表示器 3 7 a における第 1 特別図柄の停止表示時間（第 1 特図停止表示時間）及び第 2 特別図柄表示器 3 7 b における第 2 特別図柄の停止表示時間（第 2 特図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、特図停止表示時間設定処理では、所定の時間（本実施形態では 1 . 0 秒）に対応した値を特図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップ S e 2 3 0 4 を実行した後、ステップ S e 2 3 0 5 に進み、特図特電制御値に「 0 3 」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「 0 3 」であることは、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本特別図柄停止処理を終了する。

30

【 2 0 9 0 】

< 特別図柄変動停止後処理 >

次に、特別図柄変動停止後処理について説明する。特別図柄変動停止後処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 0 9 1 】

図 1 5 7 は、特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップ S e 2 4 0 1 では、特図特電制御値が「 0 3 」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「 0 3 」であることは、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップ S e 2 4 0 1 において、特図特電制御値が「 0 3 」ではないと判定した場合には（ステップ S e 2 4 0 1 : N O ）、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップ S e 2 4 0 1 において、特図特電制御値が「

40

50

03」であると判定した場合には(ステップSe2401: YES)、ステップSe2402に進む。

【2092】

ステップSe2402では、上述した特図停止表示時間設定処理において設定された特図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側RAM64における特図停止表示時間タイマカウンタの値が「0」となったか否かを判定し、「0」となっている場合には、特図停止表示時間が経過したと判定する。ステップSe2402において、特図停止表示時間が経過していないと判定した場合には(ステップSe2402: NO)、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップSe2402において、特図停止表示時間が経過したと判定した場合には(ステップSe2402: YES)、ステップSe2403に進む。

10

【2093】

ステップSe2403では、特図当たりに対応する特図種別フラグがONであるか否かを判定する。すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たり(特図大当たり)であるか否かを判定する。ステップSe2403において、特図当たりに対応する特図種別フラグがONではないと判定した場合(ステップSe2403: NO)、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図外れである場合には、ステップSe2404に進み、ONとなっている特図種別フラグ(この場合は特別図柄Zフラグ)をOFFにする。その後、ステップSe2405に進む。

【2094】

次に説明するステップSe2405からステップSe2410までの処理は、低確高サポ状態(いわゆる時短状態)において規定回数の特図変動が実行されたか否かを判定し、規定回数の特図変動が実行された場合には高頻度サポートモードフラグをOFFにして低確低サポ状態(いわゆる通常状態)に移行させるための処理である。以下、各ステップの処理を具体的に説明する。

20

【2095】

ステップSe2405では、高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。ステップSe2405において、高頻度サポートモードフラグがONではないと判定した場合には、後述するステップSe2413に進む。一方、ステップSe2405において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には(ステップSe2405: YES)、ステップSe2406に進み、高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップSe2406において、高確率モードフラグがONであると判定した場合には(ステップSe2406: YES)、後述するステップSe2413に進む。一方、ステップSe2406において、高確率モードフラグがONではないと判定した場合には(ステップSe2406: NO)、ステップSe2407に進む。すなわち、高頻度サポートモードフラグがONであり、かつ、高確率モードフラグがOFFである場合に(遊技状態が低確高サポ状態、いわゆる時短状態である場合に)、ステップSe2407に進む。

30

【2096】

ステップSe2407では、高サポ残回数カウンタNspの値から1を減算する。その後、ステップSe2408に進み、高サポ残回数カウンタNspの値が0であるか否かを判定する。すなわち、高頻度サポートモードにおいて規定回数の特図変動が実行されたか否かを判定する。ステップSe2408において、高サポ残回数カウンタNspの値が0ではないと判定した場合には(ステップSe2408: NO)、後述するステップSe2413に進む。一方、ステップSe2408において、高サポ残回数カウンタNspの値が0であると判定した場合には(ステップSe2408: YES)、ステップSe2409に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。その後、ステップSe2410に進み、遊技状態が、高確率モードフラグがOFFであり高頻度サポートモードフラグもOFFである低確低サポ状態(通常状態)となったことを示す遊技状態コマンドを設定する。その後、ステップSe2411に進む。

40

50

【 2 0 9 7 】

ステップ S e 2 4 1 1 では、保留が有るか否かを判定する。具体的には、第 1 特図保留個数 N s 1 および第 2 特図保留個数 N s 2 の少なくともいずれかが 0 以上である場合には、保留が有りと判定し、第 1 特図保留個数 N s 1 および第 2 特図保留個数 N s 2 のいずれもが 0 である場合には、保留無しと判定する。ステップ S e 2 4 1 1 において、保留があると判定した場合には (ステップ S e 2 4 1 1 : Y E S)、ステップ S e 2 4 1 3 に進む。一方、ステップ S e 2 4 1 1 において、保留無しと判定した場合には (ステップ S e 2 4 1 1 : N O)、ステップ S e 2 4 1 2 に進む。

【 2 0 9 8 】

ステップ S e 2 4 1 2 では、デモコマンドを設定する。デモコマンドは、変動表示が停止しており保留が無い場合に設定されるコマンドである。その後、ステップ S e 2 4 1 3 に進む。

【 2 0 9 9 】

ステップ S e 2 4 1 3 では、特図特電制御値に「 0 1 」を設定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「 0 1 」であることは、第 1 特図保留個数 N s 1 又は第 2 特図保留個数 N s 2 が 1 以上となっている場合に第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。

【 2 1 0 0 】

一方、ステップ S e 2 4 0 3 において、特図当たりに対応する特図種別フラグが O N であると判定した場合 (ステップ S e 2 4 0 3 : Y E S)、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、ステップ S e 2 4 1 4 に進み、特図特電制御値に「 0 4 」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「 0 4 」であることは、特電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、特電開閉実行モードが開始されることになる。

【 2 1 0 1 】

< 特電開閉実行モード開始処理 >

次に、特電開閉実行モード開始処理について説明する。特電開閉実行モード開始処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 1 0 2 】

図 1 5 8 は、特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップ S e 3 1 0 1 では、特図特電制御値が「 0 4 」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「 0 4 」であることは、所定の開始条件である特電開閉実行モードの開始条件が成立した状態を示している。ステップ S e 3 1 0 1 において、特図特電制御値が「 0 4 」ではないと判定した場合には (ステップ S e 3 1 0 1 : N O)、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップ S e 3 1 0 1 において、特図特電制御値が「 0 4 」であると判定した場合には (ステップ S e 3 1 0 1 : Y E S)、ステップ S e 3 1 0 2 に進む。

【 2 1 0 3 】

ステップ S e 3 1 0 2 では、特電開閉パターン決定処理を実行する。特電開閉パターン決定処理は、特図種別フラグと上述した特電開閉パターン選択テーブルとに基づいて、特電開閉実行モードにおける一の特電開閉パターンを複数の中から決定するとともに、特電開閉実行モードにおいて参照する特電開閉シナリオの種別を決定する処理である。そして、当該決定した特電開閉パターン (特電開閉シナリオ) に基づいて特別電動役物 5 7 b を制御する可動制御処理が実行される。なお、後述するように、決定した特電開閉パターンに基づく特別電動役物 5 7 b の一連の開閉動作の実行中には、図柄表示装置 4 1 において、特電開閉期間演出を構成する所定演出である表示演出が実行される。ステップ S e 3 1

10

20

30

40

50

02を実行した後、ステップSe3103に進む。

【2104】

ステップSe3103では、決定した特電開閉パターンに対応した特電開閉シナリオを主側ROM63から読み出して主側RAM64に格納する。その後、ステップSe3104に進む。

【2105】

ステップSe3104では、決定した特電開閉パターンに対応した特電開閉シナリオからラウンド数情報を取得し、取得したラウンド数情報を主側RAM64に設けられた残ラウンド数カウンタRCにセットする。この残ラウンド数カウンタRCの値は、ラウンド遊技が1回終了する毎に1減算される。すなわち、複数の中から決定された一の特電開閉パターンに対応して設定された設定情報である残ラウンド数カウンタRCに設定された値に基づいて、特別電動役物57bに一連の開閉動作を行なわせることが可能となる。その後、ステップSe3105に進む。

10

【2106】

ステップSe3105では、特電オープニング時間設定処理を実行する。特電オープニング時間設定処理は、特別電動役物57bの駆動を開始する前の開始前非駆動期間である特電オープニング期間の時間的長さ（以下、特電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオから特電オープニング時間情報を取得し、取得した特電オープニング時間情報をRAM64に設けられた特電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この特電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に1減算される。ステップSe3105を実行した後、ステップSe3106に進む。

20

【2107】

ステップSe3106では、特電開閉パターンの種別を特定可能な情報を含む特電オープニングコマンドを設定する。設定された特電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置90に送信される。特電オープニングコマンドを受信した音声発光制御装置90は、特電オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように各種演出用装置（各種ランプ47や表示制御装置100、図柄表示装置41）を制御する。ステップSe3106を実行した後、ステップSe3107に進み、特図特電制御値に「05」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「05」であることは、特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。

30

【2108】

< 特電オープニング期間中処理 >

次に、特電オープニング期間中処理について説明する。特電オープニング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2109】

図159は、特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップSe3201では、特図特電制御値が「05」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「05」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップSe3201において、特図特電制御値が「05」ではないと判定した場合には（ステップSe3201：NO）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップSe3201において、特図特電制御値が「05」であると判定した場合には（ステップSe3201：YES）、ステップSe3202に進む。

40

【2110】

ステップSe3202では、特電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電オープニング時間設定処理において特電オープニ

50

ング時間として設定した特電オープニング時間タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。

【2111】

ステップSe3202において、特電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップSe3202：NO）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップSe3202において、特電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップSe3202：YES）、ステップSe3203に進み、特電開閉期間コマンドを設定する。設定された特電開閉期間コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置90に送信される。この特電開閉期間コマンドには、今回の特電開閉期間における特別電動役物57b又は第2特別電動役物58bの開放回数の情報が含まれる。特電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置90は、受信した特電開閉期間コマンドに基づいて、特別電動役物57b又は第2特別電動役物58bの開放回数に対応した内容の演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップSe3203を実行した後、ステップSe3204に進み、特図特電制御値に「06」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「06」であることは、特電オープニング期間が終了し、特電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電オープニング期間中処理を終了する。

10

【2112】

< 特電開閉期間中処理 >

次に、特電開閉期間中処理について説明する。特電開閉期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置60のMPU62によって実行される。

20

【2113】

図160は、特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップSe3301では、特図特電制御値が「06」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「06」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップSe3301において、特図特電制御値が「06」ではないと判定した場合には（ステップSe3301：NO）、本特電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップSe3301において、特図特電制御値が「06」であると判定した場合には（ステップSe3301：YES）、ステップSe3302に進む。

30

【2114】

ステップSe3302では、特別電動役物57bが開放中であるか否かを判定する。ステップSe3302において、特別電動役物57bが開放中ではないと判定した場合には（ステップSe3302：NO）、ステップSe3303に進む。

【2115】

ステップSe3303では、特別電動役物57bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオに設定されている特別電動役物57bの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップSe3303において、特別電動役物57bの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップSe3303：YES）、ステップSe3304に進む。

40

【2116】

ステップSe3304では、特別電動役物57bに開放動作を実行させる。なお、本実施形態では、特別電動役物57bを開放状態側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の開閉動作を終了させる動作終了条件である開閉動作終了条件が成立しているか否かを判定しない。ステップSe3304を実行した後、ステップSe3305に進む。

【2117】

ステップSe3305では、特電開放コマンドを設定する。特電開放コマンドは、特別電動役物57bが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特電開放コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置90に送信される。ステップSe3305を実行した後、本特電開閉期間中処理を終了する

50

。

【 2 1 1 8 】

ステップ S e 3 3 0 3 において、特別電動役物 5 7 b の開放条件が成立していないと判定した場合には (ステップ S e 3 3 0 3 : N O) 、本特電開閉期間中処理を終了する。

【 2 1 1 9 】

ステップ S e 3 3 0 2 において、特別電動役物 5 7 b が開放中であると判定した場合には (ステップ S e 3 3 0 2 : Y E S) 、ステップ S e 3 3 0 6 に進む。

【 2 1 2 0 】

ステップ S e 3 3 0 6 では、特別電動役物 5 7 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオに設定されている特別電動役物 5 7 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。より具体的には、最大開放時間が経過したこと、又は最大入球個数の遊技球が大入賞口 5 7 a に入球したことの少なくとも一方の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する。ステップ S e 3 3 0 6 において、特別電動役物 5 7 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合、すなわち、上述した少なくとも一方の閉鎖条件が成立していると判定した場合には (ステップ S e 3 3 0 6 : Y E S) 、ステップ S e 3 3 0 7 に進み、特別電動役物 5 7 b に戻り動作である閉鎖動作を実行させる。このため、特別電動役物 5 7 b が開放状態側に制御されている期間 (開放制御期間) は、最大開放時間が経過する前に大入賞口 5 7 a への遊技球の入球個数が最大入球個数に達して特別電動役物 5 7 b が早期に閉鎖した場合には、短制御期間の短い開放期間となり、一方、最大開放時間が経過するまでに大入賞口 5 7 a への遊技球の入球個数が最大入球個数に達しなかった場合には、特別電動役物 5 7 b は最大開放時間が経過するまで閉鎖せずに、長制御期間の最大開放期間となる。その後、ステップ S e 3 3 0 8 に進む。

10

20

【 2 1 2 1 】

ステップ S e 3 3 0 8 では、特電閉鎖コマンドを設定する。特電閉鎖コマンドは、特別電動役物 5 7 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S e 3 3 0 8 を実行した後、ステップ S e 3 3 0 9 に進む。

【 2 1 2 2 】

ステップ S e 3 3 0 9 では、残ラウンド数カウンタ R C の値から 1 を減算する。その後、ステップ S e 3 3 1 0 に進み、残ラウンド数カウンタ R C の値が 0 であるか否かを判定する。ステップ S e 3 3 1 0 において、残ラウンド数カウンタ R C の値が 0 ではないと判定した場合には (ステップ S e 3 3 1 0 : N O) 、本特電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップ S e 3 3 1 0 において、残ラウンド数カウンタ R C の値が 0 であると判定した場合には (ステップ S e 3 3 1 0 : N O) 、特電開閉期間を終了させて特電エンディング期間に移行するための前段階の処理であるステップ S e 3 3 1 1 に進む。

30

【 2 1 2 3 】

ステップ S e 3 3 1 1 では、特電エンディング時間設定処理を実行する。特電エンディング時間設定処理は、特電エンディング期間の時間的長さ (以下、特電エンディング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオから特電エンディング時間情報を取得し、取得した特電エンディング時間情報を R A M 6 4 に設けられた特電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この特電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に 1 減算される。ステップ S e 3 3 1 1 を実行した後、ステップ S e 3 3 1 2 に進む。

40

【 2 1 2 4 】

ステップ S e 3 3 1 2 では、特電エンディングコマンドを設定する。設定された特電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。特電エンディングコマンドを受信した音声発光制御装置 9 0 は、特電エンディング演出の内容を決定するとともに、決定した特電エンディング演出を実行する

50

ように各種演出用装置を制御する。本実施形態では、一連の開閉動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、特別電動役物 5 7 b とは異なる制御対象として、画像を表示可能な図柄表示装置 4 1、音を出力可能なスピーカー 4 6、発光可能な各種ランプ 4 7 が含まれる。ステップ S e 3 3 1 2 を実行した後、ステップ S e 3 3 1 3 に進み、特図特電制御値に「07」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「07」であることは、特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉期間中処理を終了する。

【2125】

< 特電エンディング期間中処理 >

次に、特電エンディング期間中処理について説明する。特電エンディング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

10

【2126】

図 1 6 1 は、特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップ S e 3 4 0 1 では、特図特電制御値が「07」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「07」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップ S e 3 4 0 1 において、特図特電制御値が「07」ではないと判定した場合には（ステップ S e 3 4 0 1 : N O ）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップ S e 3 4 0 1 において、特図特電制御値が「07」であると判定した場合には（ステップ S e 3 4 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 3 4 0 2 に進む。

20

【2127】

ステップ S e 3 4 0 2 では、特電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電エンディング時間設定処理において特電エンディング時間として設定した特電エンディング時間タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。

【2128】

ステップ S e 3 4 0 2 において、特電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップ S e 3 4 0 2 : N O ）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップ S e 3 4 0 2 において、特電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップ S e 3 4 0 2 : Y E S ）、ステップ S e 3 4 0 3 に進む。

30

【2129】

ステップ S e 3 4 0 3 では、O N となっている特図種別フラグが確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップ S e 3 4 0 3 において、O N となっている特図種別フラグが確変大当たりに対応していると判定した場合には（ステップ S e 3 4 0 3 : Y E S ）、ステップ S e 3 4 0 4 に進み、高確率モードフラグを O N にする。その後、ステップ S e 3 4 0 5 に進み、高頻度サポートモードフラグを O N にする。すなわち、O N となっている特図種別フラグが確変大当たりに対応している場合には、高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグが O N となり、遊技状態は、次回に大当たりに当選するまで継続し得る高確高サポ状態に移行することになる。その後、後述するステップ S e 3 4 0 8 に進む。

40

【2130】

一方、ステップ S e 3 4 0 3 において、O N となっている特図種別フラグが確変大当たりに対応していないと判定した場合には（ステップ S e 3 4 0 3 : N O ）、ステップ S e 3 4 0 6 に進み、高頻度サポートモードフラグを O N にする。その後、ステップ S e 3 4 0 7 に進み、高サボ残回数カウンタ N s p に規定数としての 1 0 0 をセットする。上述したように、この高サボ残回数カウンタ N s p は、特図変動が終了する毎に 1 減算されるカウンタであり、高サボ残回数カウンタ N s p の値が 0 となった場合に高頻度サポートモードフラグが O F F にされる。すなわち、O N となっている特図種別フラグが確変大当たり

50

に対応していない場合には、高頻度サポートモードフラグのみがONとなり、遊技状態は、特図変動が100回実行されるまで継続し得る低確高サポ状態に移行することになる。その後、ステップSe3408に進む。

【2131】

ステップSe3408では、現在の遊技状態の情報を含む遊技状態コマンドを設定する。設定された遊技状態コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置90に送信される。遊技状態コマンドを受信した音声発光制御装置90は、当該コマンドに含まれる遊技状態を示す情報に基づいて、当該遊技状態に対応した所定演出を実行可能となるように各種演出用装置を制御する。ステップSe3408を実行した後、ステップSe3409に進み、特図種別フラグをOFFにする。その後、ステップSe3410に進む。 10

【2132】

ステップSe3410では、特電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された特電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置90に送信される。特電開閉実行モード終了コマンドを受信した音声発光制御装置90は、特電開閉実行モードが終了したことに対応する演出を実行するように各種演出用装置を制御する。その後、ステップSe3411に進む。

【2133】

ステップSe3411では、特図特電制御値に「01」を設定する。上述したように、本実施形態では、第1特図保留個数Ns1又は第2特図保留個数Ns2が1以上となっている場合に第1特別図柄又は第2特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特電エンディング期間中処理を終了する。 20

【2134】

< 普図普電制御処理 >

次に、普図普電制御処理について説明する。普図普電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2135】

図162は、普図普電制御処理を示すフローチャートである。ステップSe4101では、普通図柄表示器38aにおける普通図柄の変動を開始させるための処理である普通図柄変動開始処理を実行する。普通図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップSe4101を実行した後、ステップSe4102に進む。 30

【2136】

ステップSe4102では、普通図柄表示器38aにおける普通図柄の変動を停止させるための処理である普通図柄変動停止処理を実行する。普通図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップSe4102を実行した後、ステップSe4103に進む。

【2137】

ステップSe4103では、普通図柄の変動を停止させた後の処理である普通図柄変動停止後処理を実行する。普通図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップSe4103を実行した後、ステップSe4104に進む。

【2138】

ステップSe4104では、普電開閉実行モード開始処理を実行する。普電開閉実行モード開始処理は、普電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、普電開閉実行モードを開始させる処理である。普電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップSe4104を実行した後、ステップSe4105に進む。 40

【2139】

ステップSe4105では、普電オープニング期間中処理を実行する。普電オープニング期間中処理は、普電オープニング期間中に実行する処理である。普電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップSe4105を実行した後、ステップSe4106に進む。

【2140】

ステップ S e 4 1 0 6 では、普電開閉期間中処理を実行する。普電開閉期間中処理は、普電開閉期間中に実行する処理である。普電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップ S e 4 1 0 6 を実行した後、ステップ S e 4 1 0 7 に進む。

【 2 1 4 1 】

ステップ S e 4 1 0 7 では、普電エンディング期間中処理を実行する。普電エンディング期間中処理は、普電エンディング期間中に実行する処理である。普電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップ S e 4 1 0 7 を実行した後、本普図普電制御処理を終了する。

【 2 1 4 2 】

< 普通図柄変動開始処理 >

次に、普通図柄変動開始処理について説明する。普通図柄変動開始処理は、上述した普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 1 4 3 】

図 1 6 3 は、普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S e 4 2 0 1 では、主側 R A M 6 4 に記憶されている普図普電制御値が「 0 1 」であるか否かを判定する。普図普電制御値は、普通図柄及び普通電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、普図普電制御値が「 0 1 」であることは、普通図柄が変動していない状態であり、かつ、普電開閉実行モードも実行されていない状態であることを示している。換言すれば、普図普電制御値が「 0 1 」であることは、普図保留個数 N n が 1 以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、普図普電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「 0 1 」に設定される。

【 2 1 4 4 】

ステップ S e 4 2 0 1 において、普図普電制御値が「 0 1 」ではないと判定した場合には（ステップ S e 4 2 0 1 : N O ）、後述するステップ S e 4 2 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本普通図柄変動開始処理を終了する。すなわち、普通図柄が変動している状態や、普電開閉実行モードの実行中には、普通図柄の変動は開始されない。一方、ステップ S e 4 2 0 1 において、普図普電制御値が「 0 1 」であると判定した場合には（ステップ S e 4 2 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 4 2 0 2 に進む。

【 2 1 4 5 】

ステップ S e 4 2 0 2 では、普図保留個数 N n が「 1 」以上であるか否かを判定する。ステップ S e 4 2 0 2 において、普図保留個数 N n が「 1 」以上であると判定した場合には（ステップ S e 4 2 0 2 : Y E S ）、ステップ S e 4 2 0 3 に進み、普図保留個数 N n から 1 を減算する。その後、ステップ S e 4 2 0 4 に進む。

【 2 1 4 6 】

ステップ S e 4 2 0 4 では、普図保留エリア 6 4 d の各エリアに記憶されている普図保留情報をシフトさせる処理である普図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、普図保留情報シフト処理では、普図保留エリア 6 4 d の第 1 エリアに記憶されている普図保留情報を普図判定エリア 6 4 e に移動させた後、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった順に各エリア内の普図保留情報をシフトさせる。ステップ S e 4 2 0 4 を実行した後、ステップ S e 4 2 0 5 に進む。

【 2 1 4 7 】

ステップ S e 4 2 0 5 では、普図当選に当選するか否かを判定する処理である普図当否判定処理を実行する。具体的には、普図当否判定処理では、遊技状態に基づいて選択した普図当否判定テーブルと、普図判定エリア 6 4 e に記憶された普図当否判定カウンタ C n 1 の値とに基づいて、普図当選に当選するか否かを判定する。ステップ S e 4 2 0 5 を実行した後、ステップ S e 4 2 0 6 に進む。

【 2 1 4 8 】

ステップ S e 4 2 0 6 では、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である普図種別判定処理を実行する。具体的には、普図種別判定処理では、普図当否判定の結果

10

20

30

40

50

と、普図判定エリア 6 4 e に記憶された普図種別判定カウンタ C n 2 の値と、普図種別判定テーブルとに基づいて、普通図柄の種別を判定する。ステップ S e 4 2 0 6 を実行した後、ステップ S e 4 2 0 7 に進む。

【 2 1 4 9 】

ステップ S e 4 2 0 7 では、普図種別判定処理において判定した普通図柄の種別に対応した普図種別フラグを O N にする。具体的には、例えば、普図種別判定処理において普通図柄 A であると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄 A フラグを O N にする。ステップ S e 4 2 0 7 を実行した後、ステップ S e 4 2 0 8 に進む。

【 2 1 5 0 】

ステップ S e 4 2 0 8 では、普図変動時間設定処理を実行する。普図変動時間設定処理は、普通図柄表示器 3 8 a における普通図柄の変動時間（普図変動時間）を設定する処理である。具体的には、普図変動時間設定処理では、遊技状態と、普図当否判定の結果と、普図変動時間テーブルとに基づいて普図変動時間を決定し、決定した普図変動時間に対応した値を普図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップ S e 4 2 0 8 を実行した後、ステップ S e 4 2 0 9 に進む。

【 2 1 5 1 】

ステップ S e 4 2 0 9 では、普図変動用コマンドを設定する。普図変動用コマンドには、設定された普図変動時間の情報が含まれている。ステップ S e 4 2 0 9 を実行した後、ステップ S e 4 2 1 0 に進む。

【 2 1 5 2 】

ステップ S e 4 2 1 0 では、普図種別コマンドを設定する。普図種別コマンドには、普図当否判定の結果（普図当たりの有無）及び普図種別判定の結果（普通図柄の種別）の情報が含まれる。

【 2 1 5 3 】

ステップ S e 4 2 0 9 及びステップ S e 4 2 1 0 にて設定された普図変動用コマンド及び普図種別コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した普図変動用コマンド及び普図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S e 4 2 1 0 を実行後、ステップ S e 4 2 1 1 に進む。

【 2 1 5 4 】

ステップ S e 4 2 1 1 では、普通図柄表示器 3 8 a における普通図柄の変動を開始させる。その後、ステップ S e 4 2 1 2 に進み、普図普電制御値に「 0 2 」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「 0 2 」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普通図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本普通図柄変動開始処理を終了する。

【 2 1 5 5 】

< 普通図柄変動停止処理 >

次に、普通図柄変動停止処理について説明する。普通図柄変動停止処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 1 5 6 】

図 1 6 4 は、普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップ S e 4 3 0 1 では、普図普電制御値が「 0 2 」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「 0 2 」であることは、普通図柄が変動中の状態であることを示している。ステップ S e 4 3 0 1 において、普図普電制御値が「 0 2 」ではないと判定した場合には（ステップ S e 4 3 0 1 : N O ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップ S e 4 3 0 1 において、普図普電制御値が「 0 2 」であると判定した場合には（ステップ S e 4 3 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 4 3 0 2 に進む。

【 2 1 5 7 】

ステップ S e 4 3 0 2 では、上述した普図変動時間設定処理において設定された普図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側 R A M 6 4 における普図変動時間

10

20

30

40

50

タイマカウンタの値が「0」となったか否かを判定し、「0」となっている場合には、普図変動時間が経過したと判定する。ステップ S e 4 3 0 2 において、普図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップ S e 4 3 0 2 : N O ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップ S e 4 3 0 2 において、普図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップ S e 4 3 0 2 : Y E S ）、ステップ S e 4 3 0 3 に進む。

【 2 1 5 8 】

ステップ S e 4 3 0 3 では、普通図柄表示器 3 8 a において変動中の普通図柄を、O N となっている普図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、普通図柄表示器 3 8 a には、普図抽選の結果に対応した表示態様の普通図柄が停止表示される。ステップ S e 4 3 0 3 を実行した後、ステップ S e 4 3 0 4 に進む。

10

【 2 1 5 9 】

ステップ S e 4 3 0 4 では、普図停止表示時間設定処理を実行する。普図停止表示時間設定処理は、普通図柄表示器 3 8 a における普通図柄の停止表示時間（普図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、普図停止表示時間設定処理では、所定の時間（本実施形態では 0 . 1 秒）に対応した値を普図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップ S e 4 3 0 4 を実行した後、ステップ S e 4 3 0 5 に進み、普図普電制御値に「0 3」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「0 3」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本普通図柄停止処理を終了する。

【 2 1 6 0 】

< 普通図柄変動停止後処理 >

20

次に、普通図柄変動停止後処理について説明する。普通図柄変動停止後処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 1 6 1 】

図 1 6 5 は、普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップ S e 4 4 0 1 では、普図普電制御値が「0 3」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「0 3」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップ S e 4 4 0 1 において、普図普電制御値が「0 3」ではないと判定した場合には（ステップ S e 4 4 0 1 : N O ）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップ S e 4 4 0 1 において、普図普電制御値が「0 3」であると判定した場合には（ステップ S e 4 4 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 4 4 0 2 に進む。

30

【 2 1 6 2 】

ステップ S e 4 4 0 2 では、上述した普図停止表示時間設定処理において設定された普図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側 R A M 6 4 における普図停止表示時間タイマカウンタの値が「0」となったか否かを判定し、「0」となっている場合には、普図停止表示時間が経過したと判定する。ステップ S e 4 4 0 2 において、普図停止表示時間が経過していないと判定した場合には（ステップ S e 4 4 0 2 : N O ）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップ S e 4 4 0 2 において、普図停止表示時間が経過したと判定した場合には（ステップ S e 4 4 0 2 : Y E S ）、ステップ S e 4 4 0 3 に進む。

【 2 1 6 3 】

40

ステップ S e 4 4 0 3 では、普図当たりに対応する普図種別フラグが O N であるか否かを判定する。すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判定する。ステップ S e 4 4 0 3 において、普図当たりに対応する普図種別フラグが O N ではないと判定した場合（ステップ S e 4 4 0 3 : N O ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図外れである場合には、ステップ S e 4 4 0 4 に進み、O N となっている普図種別フラグ（この場合は普通図柄 Z フラグ）を O F F にする。その後、ステップ S e 4 4 0 5 に進み、普図普電制御値に「0 1」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「0 1」であることは、普図保留個数 N n が 1 以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。

50

【 2 1 6 4 】

一方、ステップ S e 4 4 0 3 において、普図当りに対応する普図種別フラグが O N であると判定した場合（ステップ S e 4 4 0 3 : Y E S ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当りである場合には、ステップ S e 4 4 0 6 に進み、普図普電制御値に「 0 4 」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「 0 4 」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当りである場合には、普電開閉実行モードが開始されることになる。

【 2 1 6 5 】

10

< 普電開閉実行モード開始処理 >

次に、普電開閉実行モード開始処理について説明する。普電開閉実行モード開始処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 1 6 6 】

図 1 6 6 は、普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップ S e 5 1 0 1 では、普図普電制御値が「 0 4 」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「 0 4 」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態を示している。ステップ S e 5 1 0 1 において、普図普電制御値が「 0 4 」ではないと判定した場合には（ステップ S e 5 1 0 1 : N O ）、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップ S e 5 1 0 1 において、普図普電制御値が「 0 4 」であると判定した場合には（ステップ S e 5 1 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 5 1 0 2 に進む。

20

【 2 1 6 7 】

ステップ S e 5 1 0 2 では、普電開閉シナリオ選択処理を実行する。普電開閉シナリオ選択処理は、普図種別フラグと上述した普電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、普電開閉実行モードにおいて参照する普電開閉シナリオの種別を選択する処理である。ステップ S e 5 1 0 2 を実行した後、ステップ S e 5 1 0 3 に進む。

【 2 1 6 8 】

ステップ S e 5 1 0 3 では、普電オープニング時間設定処理を実行する。普電オープニング時間設定処理は、普電オープニング期間の時間的長さ（以下、普電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電オープニング時間情報を取得し、取得した普電オープニング時間情報を R A M 6 4 に設けられた普電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この普電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に 1 減算される。ステップ S e 5 1 0 3 を実行した後、ステップ S e 5 1 0 4 に進む。

30

【 2 1 6 9 】

ステップ S e 5 1 0 4 では、普電オープニングコマンドを設定する。設定された普電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S e 5 1 0 4 を実行した後、ステップ S e 5 1 0 5 に進み、普図普電制御値に「 0 5 」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「 0 5 」であることは、普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。

40

【 2 1 7 0 】

< 普電オープニング期間中処理 >

次に、普電オープニング期間中処理について説明する。普電オープニング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 1 7 1 】

50

図 1 6 7 は、普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップ S e 5 2 0 1 では、普図普電制御値が「 0 5 」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「 0 5 」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップ S e 5 2 0 1 において、普図普電制御値が「 0 5 」ではないと判定した場合には（ステップ S e 5 2 0 1 : N O ）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップ S e 5 2 0 1 において、普図普電制御値が「 0 5 」であると判定した場合には（ステップ S e 5 2 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 5 2 0 2 に進む。

【 2 1 7 2 】

ステップ S e 5 2 0 2 では、普電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電オープニング時間設定処理において普電オープニング時間として設定した普電オープニング時間タイマカウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する。

【 2 1 7 3 】

ステップ S e 5 2 0 2 において、普電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップ S e 5 2 0 2 : N O ）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップ S e 5 2 0 2 において、普電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップ S e 5 2 0 2 : Y E S ）、ステップ S e 5 2 0 3 に進み、普電開閉期間コマンドを設定する。設定された普電開閉期間コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。この普電開閉期間コマンドには、今回の普電開閉期間における普通電動役物 3 4 b の開放回数の情報が含まれる。普電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置 9 0 は、受信した普電開閉期間コマンドに基づいて、普通電動役物 3 4 b の開放回数に対応した内容の所定演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップ S e 5 2 0 3 を実行した後、ステップ S e 5 2 0 4 に進み、普図普電制御値に「 0 6 」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「 0 6 」であることは、普電オープニング期間が終了し、普電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電オープニング期間中処理を終了する。

【 2 1 7 4 】

< 普電開閉期間中処理 >

次に、普電開閉期間中処理について説明する。普電開閉期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 1 7 5 】

図 1 6 8 は、普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップ S e 5 3 0 1 では、普図普電制御値が「 0 6 」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「 0 6 」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップ S e 5 3 0 1 において、普図普電制御値が「 0 6 」ではないと判定した場合には（ステップ S e 5 3 0 1 : N O ）、本普電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップ S e 5 3 0 1 において、普図普電制御値が「 0 6 」であると判定した場合には（ステップ S e 5 3 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 5 3 0 2 に進む。

【 2 1 7 6 】

ステップ S e 5 3 0 2 では、普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。ステップ S e 5 3 0 2 において、普電開閉期間の終了条件が成立していないと判定した場合には（ステップ S e 5 3 0 2 : N O ）、ステップ S e 5 3 0 3 に進む。

【 2 1 7 7 】

ステップ S e 5 3 0 3 では、普通電動役物 3 4 b が開放中であるか否かを判定する。ステップ S e 5 3 0 3 において、普通電動役物 3 4 b が開放中ではないと判定した場合には

(ステップ S e 5 3 0 3 : N O)、ステップ S e 5 3 0 4 に進む。

【 2 1 7 8 】

ステップ S e 5 3 0 4 では、普通電動役物 3 4 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物 3 4 b の開放条件が成立したか否かを判定する。ステップ S e 5 3 0 4 において、普通電動役物 3 4 b の開放条件が成立したと判定した場合には (ステップ S e 5 3 0 4 : Y E S)、ステップ S e 5 3 0 5 に進む。

【 2 1 7 9 】

ステップ S e 5 3 0 5 では、普通電動役物 3 4 b を開放する。その後、ステップ S e 5 3 0 6 に進む。 10

【 2 1 8 0 】

ステップ S e 5 3 0 6 では、普電開放コマンドを設定する。普電開放コマンドは、普通電動役物 3 4 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電開放コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S e 5 3 0 6 を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【 2 1 8 1 】

ステップ S e 5 3 0 4 において、普通電動役物 3 4 b の開放条件が成立していないと判定した場合には (ステップ S e 5 3 0 4 : N O)、本普電開閉期間中処理を終了する。 20

【 2 1 8 2 】

ステップ S e 5 3 0 3 において、普通電動役物 3 4 b が開放中であると判定した場合には (ステップ S e 5 3 0 3 : Y E S)、ステップ S e 5 3 0 7 に進む。

【 2 1 8 3 】

ステップ S e 5 3 0 7 では、普通電動役物 3 4 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物 3 4 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップ S e 5 3 0 7 において、普通電動役物 3 4 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (ステップ S e 5 3 0 7 : Y E S)、ステップ S e 5 3 0 8 に進む。 30

【 2 1 8 4 】

ステップ S e 5 3 0 8 では、普通電動役物 3 4 b を閉鎖する。その後、ステップ S e 5 3 0 9 に進む。

【 2 1 8 5 】

ステップ S e 5 3 0 9 では、普電閉鎖コマンドを設定する。普電閉鎖コマンドは、普通電動役物 3 4 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S e 5 3 0 9 を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【 2 1 8 6 】

ステップ S e 5 3 0 7 において、普通電動役物 3 4 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (ステップ S e 5 3 0 7 : N O)、本普電開閉期間中処理を終了する。 40

【 2 1 8 7 】

ステップ S e 5 3 0 2 において、普電開閉期間の終了条件が成立していると判定した場合には (ステップ S e 5 3 0 2 : Y E S)、ステップ S e 5 3 1 0 に進む。

【 2 1 8 8 】

ステップ S e 5 3 1 0 では、普電エンディング時間設定処理を実行する。普電エンディング時間設定処理は、普電エンディング期間の時間的長さ (以下、普電エンディング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電エンディング時間情報を取得し、取得した普電エンディング時間情報を R A M 6 4 に設けられた普電エンディング時間 50

タイマカウンタにセットする。この普電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に 1 減算される。ステップ S e 5 3 1 0 を実行した後、ステップ S e 5 3 1 1 に進む。

【 2 1 8 9 】

ステップ S e 5 3 1 1 では、普電エンディングコマンドを設定する。設定された普電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S e 5 3 1 8 を実行した後、ステップ S e 5 3 1 9 に進み、普図普電制御値に「 0 7 」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「 0 7 」であることは、普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉期間中処理を終了する。

10

【 2 1 9 0 】

< 普電エンディング期間中処理 >

次に、普電エンディング期間中処理について説明する。普電エンディング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 1 9 1 】

図 1 6 9 は、普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップ S e 5 4 0 1 では、普図普電制御値が「 0 7 」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「 0 7 」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップ S e 5 4 0 1 において、普図普電制御値が「 0 7 」ではないと判定した場合には（ステップ S e 5 4 0 1 : N O ）、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップ S e 5 4 0 1 において、普図普電制御値が「 0 7 」であると判定した場合には（ステップ S e 5 4 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 5 4 0 2 に進む。

20

【 2 1 9 2 】

ステップ S e 5 4 0 2 では、普電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電エンディング時間設定処理において普電エンディング時間として設定した普電エンディング時間タイマカウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する。

【 2 1 9 3 】

ステップ S e 5 4 0 2 において、普電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップ S e 5 4 0 2 : N O ）、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップ S e 5 4 0 2 において、普電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップ S e 5 4 0 2 : Y E S ）、ステップ S e 5 4 0 3 に進む。

30

【 2 1 9 4 】

ステップ S e 5 4 0 3 では、普図種別フラグを O F F にする。その後、ステップ S e 5 4 0 4 に進む。

【 2 1 9 5 】

ステップ S e 5 4 0 4 では、普電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された普電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。その後、ステップ S e 5 4 0 5 に進む。

40

【 2 1 9 6 】

ステップ S e 5 4 0 5 では、普図普電制御値に「 0 1 」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図保留個数 N n が 1 以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普電エンディング期間中処理を終了する。

【 2 1 9 7 】

《 3 - 6 》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 9 0 において実行される処理について説明し、その後、表

50

示制御装置 100 において実行される処理について説明する。

【2198】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

最初に、音光側 M P U 9 2 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【2199】

図 170 は、音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（本実施形態では 1 m s e c ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

10

【2200】

ステップ S e 6 1 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側 M P U 6 2 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 R A M 9 4 に記憶するための処理である。音光側 R A M 9 4 には、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップ S e 6 1 0 1 を実行した後、ステップ S e 6 1 0 2 に進む。

【2201】

ステップ S e 6 1 0 2 では、携帯端末通信対応処理を実行する。携帯端末通信対応処理は、上述したように携帯端末と N F C を用いた Bluetooth 接続および通信、切断に関する処理、および、カスタム設定情報の受信、遊技履歴情報の送信を実行する処理である。ステップ S e 6 1 0 2 を実行した後、ステップ S e 6 1 0 3 に進む。

20

【2202】

ステップ S e 6 1 0 3 では、カスタム設定処理を行う。カスタム設定処理は、携帯端末から受信したカスタム設定情報に基づいて各種演出に関するパラメータの設定、テーブルデータの設定を行う。ステップ S e 6 1 0 3 を実行した後、ステップ S e 6 1 0 4 に進む。

【2203】

ステップ S e 6 1 0 4 では、特図変動演出設定処理を実行する。特図変動演出設定処理は、主側 M P U 6 2 から特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信した場合に実行される処理であり、特図遊技回が開始される際に、当該特図遊技回において実行する特図変動演出の演出パターンを設定する処理である。特図変動演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S e 6 1 0 4 を実行した後、ステップ S e 6 1 0 5 に進む。

30

【2204】

ステップ S e 6 1 0 5 では、特電開閉実行モード中演出設定処理を実行する。特電開閉実行モード中演出設定処理は、特電開閉実行モード中に実行する各種の演出の内容を決定し、当該決定した演出を実行するように設定する処理である。特電開閉実行モード中演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S e 6 1 0 5 を実行した後、ステップ S e 6 1 0 6 に進む。

40

【2205】

ステップ S e 6 1 0 6 では、ボタン操作対応処理を実行する。ボタン操作対応処理は、演出操作ボタン 24 がボタン受付有効期間中に押下されたか否かや、演出操作ボタン 24 の押下がないままボタン受付有効期間が経過したか否かを判定する処理である。ボタン操作対応処理の詳細については後述する。ステップ S e 6 1 0 6 を実行した後、ステップ S e 6 1 0 7 に進む。

【2206】

ステップ S e 6 1 0 7 では、演出用可動役物駆動処理を実行する。演出用可動役物駆動処理は、役物動作パターンに設定されている駆動シナリオに基づいて演出用可動役物 170 を駆動制御する処理である。演出用可動役物駆動処理の詳細については後述する。ステ

50

ップ S e 1 6 0 5 を実行した後、ステップ S e 1 6 0 6 に進む。

【 2 2 0 7 】

ステップ S e 6 1 0 8 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S e 6 1 0 8 を実行した後、ステップ S e 6 1 0 9 に進む。

【 2 2 0 8 】

ステップ S e 6 1 0 9 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S e 6 1 0 9 を実行した後、ステップ S e 6 1 1 0 に進む。

10

【 2 2 0 9 】

ステップ S e 6 1 1 0 では、上述したまたは後述する各処理において送信対象として設定された各種コマンドや各種出力データを表示制御装置 1 0 0 や演出用可動役物 1 7 0 等に送信する。ステップ S e 6 1 1 0 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 2 2 1 0 】

< 特図変動演出設定処理 >

次に、特図変動演出設定処理について説明する。特図変動演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 2 1 1 】

20

図 1 7 1 は、特図変動演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S e 6 2 0 1 では、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S e 6 2 0 1 において、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 6 2 0 1 : N O)、本特図変動演出設定処理を終了する。一方、ステップ S e 6 2 0 1 において、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信していると判定した場合には (S a 6 2 0 1 : Y E S)、ステップ S e 6 2 0 2 に進む。

【 2 2 1 2 】

ステップ S e 6 2 0 2 では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の特図遊技回において実行する演出パターン (予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング、停止図柄の態様) を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。具体的には、本実施形態では、今回受信した特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出すとともに、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から演出パターン用乱数情報を取得する。そしてこれらの情報と、携帯端末通信処理 (ステップ S e 6 1 0 2) において携帯端末から受信したカスタム設定情報に基づいて、カスタム設定処理 (ステップ S e 6 1 0 3) において設定された演出パターンテーブルを参照して、今回の特図遊技回において実行する演出パターンを決定し、設定する。その後、ステップ S e 6 2 0 3 に進む。

30

【 2 2 1 3 】

40

ステップ S e 6 2 0 3 では、設定した演出パターンに対応した音声発光パターン及び役物動作パターンを決定し、設定する。その後、ステップ S e 6 2 0 4 に進む。

【 2 2 1 4 】

ステップ S e 6 2 0 4 では、設定された演出パターンに関する情報を含む表示用演出パターンコマンドを設定する。設定された表示用演出パターンコマンドは、タイマ割込み処理の各種出力処理にて表示制御装置 1 0 0 に送信される。ステップ S e 6 2 0 4 を実行した後、ステップ S e 6 2 0 5 に進む。

【 2 2 1 5 】

ステップ S e 6 2 0 5 では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置 4 1 の第 1 特図保留表示領域 D s 1 または第 2 特図保留表示領域 D s 2

50

における保留表示の更新を表示制御装置 100 に実行させるための処理である。ステップ S e 6 2 0 5 を実行した後、本特図変動演出設定処理を終了する。

【 2 2 1 6 】

< 特電開閉実行モード中演出設定処理 >

次に、特電開閉実行モード中演出設定処理について説明する。特電開閉実行モード中演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置 90 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 2 1 7 】

図 1 7 2 は、特電開閉実行モード中演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S e 6 3 0 1 では、特電オープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S e 6 3 0 1 において、特電オープニングコマンドを受信したと判定した場合には (S a 6 3 0 1 : Y E S)、ステップ S e 6 3 0 2 に進む。

10

【 2 2 1 8 】

ステップ S e 6 3 0 2 では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電オープニング演出の内容を決定し、設定する。その後、ステップ S e 6 3 0 3 に進む。

【 2 2 1 9 】

ステップ S e 6 3 0 3 では、決定した特電オープニング演出の内容に対応した音声発光パターンを決定し、設定する。その後、ステップ S e 6 3 0 4 に進む。

【 2 2 2 0 】

ステップ S e 6 3 0 4 では、決定した特電オープニング演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電オープニングコマンドを設定する。その後、ステップ S e 6 3 0 5 に進む。

20

【 2 2 2 1 】

一方、ステップ S e 6 3 0 1 において、特電オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には (S a 6 3 0 1 : N O)、上述したステップ S e 6 3 0 2 からステップ S e 6 3 0 4 までの処理を実行することなく、ステップ S e 6 3 0 5 に進む。

【 2 2 2 2 】

ステップ S e 6 3 0 5 では、特電開閉期間コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S e 6 3 0 5 において、特電開閉期間コマンドを受信したと判定した場合には (S a 6 3 0 5 : Y E S)、ステップ S e 6 3 0 6 に進む。

30

【 2 2 2 3 】

ステップ S e 6 3 0 6 では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電開閉期間演出の内容を決定し、設定する。その後、ステップ S e 6 3 0 7 に進む。

【 2 2 2 4 】

ステップ S e 6 3 0 7 では、決定した特電開閉期間演出の内容に対応した音声発光パターンを決定し、設定する。その後、ステップ S e 6 3 0 8 に進む。

【 2 2 2 5 】

ステップ S e 6 3 0 8 では、決定した特電開閉期間演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電開閉期間コマンドを設定する。その後、ステップ S e 6 3 0 9 に進む。

40

【 2 2 2 6 】

一方、ステップ S e 6 3 0 5 において、特電開閉期間コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 6 3 0 5 : N O)、上述したステップ S e 6 3 0 6 からステップ S e 6 3 0 8 までの処理を実行することなく、ステップ S e 6 3 0 9 に進む。

【 2 2 2 7 】

ステップ S e 6 3 0 9 では、特電エンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S e 6 3 0 9 において、特電エンディングコマンドを受信したと判定した場合には (S a 6 3 0 9 : Y E S)、ステップ S e 6 3 1 0 に進む。

【 2 2 2 8 】

50

ステップ S e 6 3 1 0 では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電エンディング演出の内容を決定し、設定する。具体的には、例えば、本実施形態では、一連の開閉動作を終了した後に実行される制御として、エンディング演出 A を実行する第 1 制御と、当該制御とは異なるエンディング演出 B を実行する第 2 制御と、を実行可能である。なお、エンディング演出 A を実行する制御とエンディング演出 B を実行する制御とのいずれの場合であっても、特別電動役物 5 7 b が閉鎖された状態で実行される。その後、ステップ S e 6 3 1 1 に進む。

【 2 2 2 9 】

ステップ S e 6 3 1 1 では、決定した特電エンディング演出の内容に対応した音声発光パターンを決定し、設定する。その後、ステップ S e 6 3 1 2 に進む。

10

【 2 2 3 0 】

ステップ S e 6 3 1 2 では、決定した特電エンディング演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電エンディングコマンドを設定する。その後、本特電開閉実行モード中演出設定処理を終了する。

【 2 2 3 1 】

一方、ステップ S e 6 3 0 9 において、特電開閉期間コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 6 3 0 9 : N O)、上述したステップ S e 6 3 1 0 からステップ S e 6 3 1 2 までの処理を実行することなく、本特電開閉実行モード中演出設定処理を終了する。

【 2 2 3 2 】

20

< ボタン操作対応処理 >

次に、ボタン操作対応処理について説明する。ボタン操作対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 2 3 3 】

図 1 7 3 は、ボタン操作対応処理を示すフローチャートである。ボタン操作対応処理は、遊技者によって演出操作ボタン 2 4 または十字キー 2 7 が操作された場合の対応処理である。

【 2 2 3 4 】

ステップ S e 6 4 0 1 では、演出操作ボタン 2 4 または十字キー 2 7 が操作されたか否かを判定する。ステップ S e 6 4 0 1 において、演出操作ボタン 2 4 または十字キー 2 7 が操作されたと判定した場合には (S e 6 4 0 1 : Y E S)、ステップ S e 6 4 0 2 に進む。一方、ステップ S e 6 4 0 1 において、演出操作ボタン 2 4 および十字キー 2 7 のいずれも操作されていないと判定した場合には (S e 6 4 0 1 : N O)、本ボタン操作対応処理を終了する。

30

【 2 2 3 5 】

ステップ S e 6 4 0 2 では、遊技状態に応じて、遊技者による演出操作ボタン 2 4 または十字キー 2 7 の操作に対応した処理を実行する。

【 2 2 3 6 】

例えば、図 5 (a) において説明したように、遊技の待機状態 (遊技回が実行されていない状態) において、遊技者が演出操作ボタン 2 4 または十字キー 2 7 を 1 回押すと音量光量調整画像 S L A (音量調整画像 S T、光量調整画像 L T を含む) が表示面 4 1 a に表示される。

40

【 2 2 3 7 】

音量調整画像 S T には、設定される音量の値を表示するために 5 段階の目盛り表示がされている。音量光量調整画像 S L A が表示されている状態で遊技者が十字キー 2 7 の左右ボタンを操作することで音量のレベル 1 ~ レベル 5 の値の中から一つの値を選択して入力することができる。遊技者は十字キー 2 7 の左ボタンを操作することで音量レベルをレベル 1 を下限として下げることができる。また、遊技者が十字キー 2 7 の右ボタンを操作することで音量レベルをレベル 5 を上限として上げることができる。そして、遊技者が決定した一つの音量のレベルの値の入力が完了すると、その値が音光側 M P U 9 2 内の記憶領

50

域 (R A M 9 4) に記憶され、その入力された値に対応した音量のレベルが音量調整画像 S T として表示面 4 1 a に所定期間表示がされる。

【 2 2 3 8 】

一方、光量調整画像 L T には、設定される光量の値を表示するために 5 段階の目盛り表示がされている。音量光量調整画像 S L A が表示されている状態で遊技者が十字キー 2 7 の上下ボタンを操作することで光量のレベル 1 ~ レベル 5 の値の中から一つの値を選択して入力することができる。遊技者は十字キー 2 7 の下ボタンを操作することで光量レベルを、レベル 1 を下限として下げることができる。また、遊技者が十字キー 2 7 の上ボタンを操作することで光量レベルをレベル 5 を上限として上げることができる。そして、遊技者が決定した一つの光量のレベルの値の入力が完了すると、その値が音光側 M P U 9 2 内の記憶領域 (R A M 9 4) に記憶され、その入力された値に対応した光量のレベルが光量調整画像 L T として表示面 4 1 a に所定期間表示がされる。

10

【 2 2 3 9 】

また、図 5 (b) において説明したように、遊技回が実行されている期間 (特別図柄の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間) に遊技者は音量および光量のレベルの値を入力することが可能である。遊技回が実行されている期間に、遊技者が演出操作ボタン 2 4 または十字キー 2 7 を 1 回押すと音量光量調整画像 S L A (音量調整画像 S T 、光量調整画像 L T を含む) が表示面 4 1 a の左下の領域に表示される。また、遊技回が実行されている期間に音量および光量のレベルの値が遊技者によって入力された場合、当該入力された値に対応した表示の音量調整画像 S T と光量調整画像 L T が表示面 4 1 a に所定期間表示される。また、パチンコ機 1 0 は、遊技回が実行されている期間に音量および光量のレベルの値が遊技者によって入力された場合には、その入力の直後から当該入力されたレベルで音および光を出力する。

20

【 2 2 4 0 】

その他、例えば、待機期間としての遊技の待機状態 (遊技回が実行されていない非変動状態) において、遊技者が演出操作ボタン 2 4 を 1 回押下して演出操作ボタン 2 4 に対して入力操作を行うと、操作検出ユニットにおける演出操作ボタン 2 4 の検出スイッチが検出状態である O N 状態になり、表示面 4 1 a にオブション画像 O P G (図 6 参照) が表示される。オブション画像 O P G は、予め表示制御装置 1 0 0 の記憶部に記憶されている画像データが出力されることによって、表示面 4 1 a に画像表示される。図 6 で説明したように、オブション画像 O P G には、演出のカスタム設定を遊技者が選択可能なカスタム設定選択用画像 C T G と、遊技履歴を表示するための遊技履歴選択用画像 H S G と、演出における音声や文字表示における言語を設定するための言語設定選択用画像 L N G が表示されている。遊技者が演出操作ボタン 2 4 および十字キー 2 7 を用いて、表示面 4 1 a に出力表示されたこれら複数の画像に対応したいずれかの選択用画像を選択操作すると、対応情報入力状態としてのカスタム設定選択状態となり、選択された画像に対する設定画像が表示される。具体的には、遊技者がカスタム設定選択用画像 C T G を選択して入力すると、サブ制御装置 (音声発光制御装置 9 0 、表示制御装置 1 0 0) は当該入力を検出して、図 1 0 9 (b) に示すような演出カスタム設定用画像 P S G を表示面 4 1 a に出力表示する。演出カスタム設定用画像 P S G には、設定可能な要素としてのカスタム設定可能な演出に関する情報が表示される。具体的には、パチンコ機 1 0 において実行される演出の出現頻度や期待度の設定を可能にするための画像が表示される。より具体的には、演出カスタム設定用画像 P S G には、一発告知演出の出現頻度を設定可能にする画像である一発告知演出頻度設定用画像 C T 1 と、魚群演出の期待度を設定可能にする魚群演出期待度設定用画像 C T 2 と、泡演出の期待度を設定可能にする泡演出期待度設定用画像 C T 3 とが表示される。

30

40

【 2 2 4 1 】

一発告知演出頻度設定用画像 C T 1 は、遊技者が十字キー 2 7 で外部入力としての操作入力をするにより一発告知演出の出現頻度の設定が可能である。遊技者が十字キー 2 7 で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が出力され、一発告知演出

50

の出現頻度の設定が可能となる。

【 2 2 4 2 】

魚群演出期待度設定用画像 C T 2 は、遊技者が十字キー 2 7 で外部入力としての操作入力することにより魚群演出の期待度の設定が可能である。遊技者が十字キー 2 7 で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が表示され、魚群演出期待度の出現頻度の設定が可能となる。

【 2 2 4 3 】

泡演出期待度設定用画像 C T 3 は、遊技者が十字キー 2 7 で外部入力としての操作入力することにより泡演出の期待度の設定が可能である。遊技者が十字キー 2 7 で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が表示され、泡演出の期待度の設定が可能となる。

10

【 2 2 4 4 】

遊技者が演出カスタム設定用画像 P S G (図 6 参照) が表示されている状態で、各種演出のカスタム設定を行った後、演出操作ボタン 2 4 を操作入力してボタン操作検出スイッチを ON 状態にすると、表示面 4 1 a の演出カスタム設定用画像 P S G が表示された状態は終了し、表示面 4 1 a には特定出力用情報として設定が完了した旨の画像情報 (設定完了報知画像 / 図示省略) が出力表示され、その後、表示面 4 1 a には待機状態画像が表示される。演出カスタム設定用画像 P S G (図 6 参照) が表示されている場合において、オプション画像 O P G が表示されることはない。

【 2 2 4 5 】

20

なお、表示面 4 1 a にオプション画像 O P G が表示されている状態で所定期間が経過するまでに十字キー 2 7 および演出操作ボタン 2 4 の操作によってカスタム設定選択用画像 C T G、遊技履歴選択用画像 H S G、言語設定選択用画像 L N G のどれかの選択入力があった場合には、表示面 4 1 a は待機状態画面に戻る。遊技者が再度の演出のカスタム設定をするためには、演出操作ボタン 2 4 を 1 回押下することによって、表示面 4 1 a にオプション画像 O P G を表示させた状態に移行させ、その後、十字キー 2 7 および演出操作ボタン 2 4 の操作によってカスタム設定選択用画像 C T G を選択して表示面 4 1 a に演出カスタム設定用画像 P S G を表示させた状態に移行させることによって、演出のカスタム設定を行う。

【 2 2 4 6 】

30

なお、演出カスタム設定用画像 P S G を表示させた状態において、仮に特定の要素の入力として第 1 特図始動口 3 3 または第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球した場合には、表示面 4 1 a における演出カスタム設定用画像 P S G が表示された状態は強制的に終了する終了処理を実行する。そして、表示面 4 1 a には装飾図柄および変動演出の表示が開始される。この場合、変動表示が開始されるよりも前に演出操作ボタン 2 4 および十字キー 2 7 の操作によって設定された演出のカスタム設定は有効となり、以後の遊技において演出を決定する際に当該設定は適用される。変形例として、演出カスタム設定用画像 P S G を表示させて演出のカスタム設定をしている状態において、第 1 特図始動口 3 3 または第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球した場合に、第 1 特図始動口 3 3 または第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球する前に演出操作ボタン 2 4 および十字キー 2 7 の操作によって入力されたカスタム設定の内容を無効にする構成を採用してもよい。第 1 特図始動口 3 3 または第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球する以前に演出操作ボタン 2 4 および十字キー 2 7 の操作によって入力された内容に影響を受けずに、第 1 特図始動口 3 3 または第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球した後に演出操作ボタン 2 4 および十字キー 2 7 の操作によって入力されたカスタム設定の内容が反映される。

40

【 2 2 4 7 】

また、演出カスタム設定用画像 P S G を表示させた状態において演出操作ボタン 2 4 を操作することによって演出カスタム設定用画像 P S G を表示させた状態を終了した後、遊技回が開始され変動表示が開始されると演出カスタム設定用画像 P S G を表示させた状態には移行することができない。すなわち、所定の発生条件として変動表示が終了している

50

ことという条件を満たしていない場合には、制限処理として表示面 4 1 a に演出カスタム設定用画像 P S G を表示させた状態には移行することができない。再度演出カスタム設定用画像 P S G を表示させるためには、変動表示が終了しており、再度、演出操作ボタン 2 4 を 1 回押下することによって、表示面 4 1 a にオプション画像 O P G を表示させた状態に移行させ、その後、十字キー 2 7 および演出操作ボタン 2 4 の操作によってカスタム設定選択用画像 C T G を選択して、表示面 4 1 a に演出カスタム設定用画像 P S G を表示させる。

【 2 2 4 8 】

< 演出用可動役物駆動処理 >

次に、演出用可動役物駆動処理について説明する。演出用可動役物駆動処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 2 4 9 】

図 1 7 4 は、演出用可動役物駆動処理を示すフローチャートである。演出用可動役物駆動処理は、役物動作パターンに規定されている駆動シナリオに基づいて演出用可動役物 1 7 0 を駆動制御する処理である。以下、各ステップの処理の詳細について説明する。

【 2 2 5 0 】

ステップ S e 6 5 0 1 では、設定されている役物動作パターンを参照し、駆動シナリオを格納するタイミングであるか否かを判定する。ステップ S e 6 5 0 1 において、駆動シナリオを格納するタイミングであると判定した場合には（ステップ S e 6 5 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 6 5 0 2 に進み、役物動作パターンに規定されている一の駆動シナリオを音光側 R O M 9 3 から読み出して音光側 R A M 9 4 の駆動シナリオ格納エリア 9 4 d に格納する。その後、ステップ S e 6 5 0 3 に進み、駆動シナリオ用カウンタに「 1 」をセットする。その後、ステップ S e 6 5 0 4 に進む。

【 2 2 5 1 】

一方、ステップ S e 6 5 0 1 において、駆動シナリオを格納するタイミングではないと判定した場合には（ステップ S e 6 5 0 1 : N O ）、ステップ S e 6 5 0 2 及びステップ S e 6 5 0 3 の処理を実行することなく、ステップ S e 6 5 0 4 に進む。

【 2 2 5 2 】

ステップ S e 6 5 0 4 では、音光側 R A M 9 4 の駆動シナリオ格納エリア 9 4 d に駆動シナリオが格納されているか否かを判定する。ステップ S e 6 5 0 4 において、駆動シナリオが格納されていないと判定した場合には（ステップ S e 6 5 0 4 : N O ）、そのまま本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップ S e 6 5 0 4 において、駆動シナリオが格納されていると判定した場合には（ステップ S e 6 5 0 4 : Y E S ）、ステップ S e 6 5 0 5 に進む。

【 2 2 5 3 】

ステップ S e 6 5 0 5 では、駆動シナリオ格納エリア 9 4 d に格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」であるか否かを判定する。ステップ S e 6 5 0 5 において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」ではないと判定した場合には（ステップ S e 6 5 0 5 : N O ）、ステップ S e 6 5 0 6 に進む。

【 2 2 5 4 】

ステップ S e 6 5 0 6 では、駆動シナリオ格納エリア 9 4 d に格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了条件判定処理」であるか否かを判定する。ステップ S e 6 5 0 6 において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了条件判定処理」ではないと判定した場合には（ステップ S e 6 5 0 6 : N O ）、ステップ S e 6 5 0 7 に進む。

【 2 2 5 5 】

ステップ S e 6 5 0 7 では、駆動シナリオ格納エリア 9 4 d に格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理を実行

する。具体的には、駆動シナリオ用カウンタの値に対応して規定されている制御対象（モーターやソレノイド）を制御するための処理を実行する。その後、ステップ S e 6 5 0 8 に進む。

【 2 2 5 6 】

ステップ S e 6 5 0 8 では、駆動シナリオ格納エリア 9 4 d に格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了したか否かを判定する。ステップ S e 6 5 0 8 において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了していないと判定した場合には（ステップ S e 6 5 0 8 : N O ）、そのまま本演出用可動役物駆動処理を終了する。これにより、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了するまで、ステップ S e 6 5 0 7 の処理がタイマ割込み処理が実行される毎に繰り返し実行されることになる。そして、ステップ S e 6 5 0 8 において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了したと判定した場合には（ステップ S e 6 5 0 8 : Y E S ）、ステップ S e 6 5 0 9 に進み、駆動シナリオ用カウンタの値に 1 を加算する。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。

【 2 2 5 7 】

上述したステップ S e 6 5 0 5 において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」とであると判定した場合には（ステップ S e 6 5 0 5 : Y E S ）、ステップ S e 6 5 1 2 に進み、駆動シナリオ格納エリア 9 4 d に格納されている駆動シナリオをクリアする。その後、ステップ S e 6 5 1 3 に進み、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されているか否かを判定する。ステップ S e 6 5 1 3 において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていると判定した場合には（ステップ S e 6 5 1 3 : Y E S ）、ステップ S e 6 5 1 4 に進み、役物動作パターンに規定されている次の駆動シナリオを駆動シナリオ格納エリア 9 4 d に格納する。その後、ステップ S e 6 5 1 5 に進み、駆動シナリオ用カウンタに「1」をセットする。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップ S e 6 5 1 3 において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていないと判定した場合には（ステップ S e 6 5 1 3 : N O ）、上述したステップ S e 6 5 1 4 及びステップ S e 6 5 1 5 の処理を実行することなく、本演出用可動役物駆動処理を終了する。

【 2 2 5 8 】

上述したステップ S e 6 5 0 6 において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了条件判定処理」とであると判定した場合には（ステップ S e 6 5 0 6 : Y E S ）、ステップ S e 6 5 1 0 に進み、上下移動動作終了条件成立フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S e 6 5 1 0 において、上下移動動作終了条件成立フラグが O N ではないと判定した場合には（ステップ S e 6 5 1 0 : N O ）、上述したステップ S e 6 5 0 9 に進み、駆動シナリオ用カウンタの値に 1 を加算する。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップ S e 6 5 1 0 において、上下移動動作終了条件成立フラグが O N であると判定した場合には（ステップ S e 6 5 1 0 : Y E S ）、ステップ S e 6 5 1 1 に進み、上下移動動作終了条件成立フラグを O F F にした後、上述したステップ S e 6 5 1 2 に進み、駆動シナリオ格納エリア 9 4 d に格納されている駆動シナリオをクリアする。その後、ステップ S e 6 5 1 3 に進み、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されているか否かを判定する。ステップ S e 6 5 1 3 において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていると判定した場合には（ステップ S e 6 5 1 3 : Y E S ）、ステップ S e 6 5 1 4 に進み、役物動作パターンに規定されている次の駆動シナリオを駆動シナリオ格納エリア 9 4 d に格納する。その後、ステップ S e 6 5 1 5 に進み、駆動シナリオ用カウンタに「1」をセットする。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップ S e 6 5 1 3 において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていないと判定した場合には（ステップ S e 6 5 1 3 : N O ）、上述したステップ S e 6 5 1 4 及びステップ S e 6 5 1 5 の処理を実行することなく、本演出用可動役物駆動処理を終了する。

【 2 2 5 9 】

< 待ち受け処理 >

次に、待ち受け処理について説明する。待ち受け処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置 90 の MPU 92 によって実行される。

【 2 2 6 0 】

図 175 は、待ち受け処理を示すフローチャートである。待ち受け処理は、変動表示が停止している期間に実行される処理である。以下、各ステップの処理の詳細について説明する。

【 2 2 6 1 】

ステップ S e 6 6 0 1 では、待ち受けタイマフラグが ON であるか否かを判定する。待ち受けタイマフラグは、後述する待ち受けタイマをセットした場合に ON にするフラグである。ステップ S e 6 6 0 1 において、待ち受けタイマフラグが ON ではないと判定した場合には（ステップ S e 6 6 0 1 : NO）、ステップ S e 6 6 0 2 に進む。

10

【 2 2 6 2 】

ステップ S e 6 6 0 2 では、デモコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S e 6 6 0 2 において、デモコマンドを受信したと判定した場合には（ステップ S e 6 6 0 2 : YES）、ステップ S e 6 6 0 3 に進む。

【 2 2 6 3 】

ステップ S e 6 6 0 3 では、待ち受けタイマをセットする。待ち受けタイマは、変動表示が停止している時間をカウントするタイマである。本実施形態においては、待ち受けタイマの時間は 1 分にセットする。その後、ステップ S e 6 6 0 4 に進む。

20

【 2 2 6 4 】

ステップ S e 6 6 0 4 では、待ち受けフラグを ON にし、その後、ステップ S e 6 6 0 5 に進む。一方、ステップ S e 6 6 0 1 において、待ち受けタイマフラグが ON であると判定した場合も（ステップ S e 6 6 0 1 : YES）、ステップ S e 6 6 0 5 に進む。

【 2 2 6 5 】

ステップ S e 6 6 0 5 では、待ち受けタイマの残時間が 0 であるか否かを判定する。ステップ S e 6 6 0 5 において、待ち受けタイマの残時間が 0 であると判定した場合には（ステップ S e 6 6 0 5 : YES）、ステップ S e 6 6 0 6 に進む。

【 2 2 6 6 】

ステップ S e 6 6 0 6 では、表示面 41a に待ち受け画像を表示する。具体的には、遊技の待機状態であることを示す映像を表示する。その後、ステップ S e 6 6 0 7 に進む。

30

【 2 2 6 7 】

ステップ S e 6 6 0 7 では、デフォルト処理を実行する。具体的には、当該待ち受け状態（待機状態）となる直前に遊技を実行していた遊技者によって設定された演出のカスタム設定の設定内容や出力要素である音量や光量の出力状態に対する出力値を、予めパチンコ機 10 に記憶させているデフォルトの設定内容やデフォルト値に設定の変更をする。

【 2 2 6 8 】

具体的には、待機期間としての遊技の待機状態において、遊技者が出力値としての音量と光量の値（レベル）を設定をしたにもかかわらず、所定期間（例えば 1 分間）遊技が実行されなかった場合には、音量と光量の値（レベル）を、パチンコ機 10 の ROM 93 に予め記憶されている特定設定値としてのデフォルト値に設定する処理が行われる。デフォルト値は予めパチンコ機 10 の ROM 93 に記憶されている。パチンコ機 10 においては、音量および光量の値（レベル）のデフォルト値として、レベル 3 の値が予め ROM 93 に記憶されている。従って、例えば遊技の待機状態において遊技者が音量のレベルを一の所定の入力値としてレベル 1 を入力していた場合であっても入力値としてレベル 5 を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には音量の出力値のレベルとしてレベル 3 の値が設定される。光量についても、待機期間としての遊技の待機状態において遊技者が出力値としての光量の値（レベル）を一の所定の入力値としてレベル 1 を入力していた場合であっても入力値としてレベル 5 を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には光量の出力値のレベルとしてレベル 3 の値が設定

40

50

される。なお、例えば遊技の待機状態において遊技者が音量、光量のレベルとして入力した値とデフォルト値とが同じ場合には、その後に所定期間遊技がされない場合には遊技者によって入力された値と同じ値としてのデフォルト値が、音量および光量のレベルとして設定される。

【 2 2 6 9 】

なお、音量および光量のレベルの値についてのデフォルト値は本実施形態においてはレベル 3 の値を採用したが、他の構成を採用してもよい。例えば音量のデフォルト値がレベル 1 でもよい。この場合には、例えば遊技の待機状態において遊技者が音量のレベルとしてレベル 2 を入力していた場合であってもレベル 5 を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には音量レベルとしてレベル 1 の値が入力設定される。その他、例えば音量のデフォルト値がレベル 5 でもよい。この場合には、例えば遊技の待機状態において遊技者が音量のレベルとしてレベル 2 を入力していた場合であってもレベル 4 を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には音量レベルとしてレベル 5 の値が入力設定される。

10

【 2 2 7 0 】

また、例えば光量のデフォルト値がレベル 2 でもよい。この場合には、例えば遊技の待機状態において遊技者が光量のレベルとしてレベル 3 を入力していた場合であってもレベル 5 を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には光量のレベルとしてレベル 2 の値が入力設定される。また、例えば、光量のデフォルト値がレベル 4 でもよい。この場合には、例えば遊技の待機状態において遊技者が光量のレベルとしてレベル 2 を入力していた場合であってもレベル 3 を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には光量のレベルとしてレベル 4 の値が入力設定される。

20

【 2 2 7 1 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、デフォルト値は音量も光量もいずれも同じ値であるレベル 3 を採用したが、音量のデフォルト値と光量のデフォルト値が異なる構成を採用してもよい。例えば、音量のデフォルト値が 4 であり、光量のデフォルト値が 2 である構成を採用してもよい。音量のデフォルト値と光量のデフォルト値はレベル 1 ~ レベル 5 の間で別個独立に異なる値を採用することができる。

【 2 2 7 2 】

なお、遊技者が入力した音量および光量のレベルの値に対応した音および光の出力は、遊技が継続している場合には維持される。したがって、遊技回の実行中に遊技者が入力（設定）した音量および光量のレベルの値に対応した音および光の出力は、例えば、その後に実行される特電開閉実行モードや普電開閉実行モードにおいても維持される。

30

【 2 2 7 3 】

ステップ S e 6 6 0 7 においてデフォルト処理を実行した後、ステップ S e 6 6 0 8 に進む。一方、ステップ S e 6 6 0 5 において、待ち受けタイマの残時間が 0 ではないと判定した場合にも（ステップ S e 6 6 0 5 : N O ）、ステップ S e 6 6 0 8 に進む。ステップ S e 6 6 0 8 では、特図保留コマンドを受信したか否かを判定する。すなわち、第 1 特図始動口 3 3 または第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球し、保留が発生したか否かを判定する。ステップ S e 6 6 0 8 において、特図保留コマンドを受信したと判定した場合には（ステップ S e 6 6 0 8 : Y E S ）、ステップ S e 6 6 0 9 に進み、待ち受けタイマフラグを O F F にする。その後、ステップ S e 6 6 1 0 に進み、待ち受けタイマをリセットし、本待ち受け処理を終了する。

40

【 2 2 7 4 】

一方、ステップ S e 6 6 0 8 において、特図保留コマンドを受信していないと判定した場合には（ステップ S e 6 6 0 8 : N O ）、そのまま本待ち受け処理を終了する。

【 2 2 7 5 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 2 2 7 6 】

50

表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 90 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、VDP 105 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に VDP 105 から MPU 102 に対して送信される信号である。

【2277】

MPU 102 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 90 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込み処理を実行することができる。

10

【2278】

<メイン処理>

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 によって実行されるメイン処理について説明する。

【2279】

図 176 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

20

【2280】

ステップ Se 6701 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU 102 を初期設定し、ワーク RAM 104 及びビデオ RAM 107 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ ROM 106 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ RAM 107 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ RAM 107 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ RAM 107 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ Se 6702 に進む。

30

【2281】

ステップ Se 6702 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

【2282】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 90 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

40

【2283】

図 177 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ Se 6801 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク RAM 104 に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【2284】

<V 割込み処理>

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される V 割込み処理について説

50

明する。

【 2 2 8 5 】

図 1 7 8 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、V D P 1 0 5 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像を特定した上で、V D P 1 0 5 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【 2 2 8 6 】

上述したように、V 割込み信号は、V D P 1 0 5 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に生成されるとともに、M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。したがって、M P U 1 0 2 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、V D P 1 0 5 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に行われることになる。このため、V D P 1 0 5 は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【 2 2 8 7 】

ステップ S e 6 9 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、上述したコマンド割込み処理によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、表示用演出パターンコマンドが記憶されていた場合には、当該コマンドによって指定された演出パターンに対応した動画が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【 2 2 8 8 】

なお、コマンド対応処理（ステップ S e 6 9 0 1）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 2 0 ミリ秒間隔で行われるため、その 2 0 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【 2 2 8 9 】

ステップ S e 6 9 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（ステップ S e 6 9 0 1）などによって設定された図柄表示装置 4 1 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S e 6 9 0 3 に進む。

【 2 2 9 0 】

ステップ S e 6 9 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（ステップ S e 6 9 0 2）によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S e 6 9 0 4 に進む。

【 2 2 9 1 】

ステップ S e 6 9 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（ステップ S e 6 9 0 3）によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、V D P 1 0 5 に対して送信する。V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S e 6 9 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。

【 2 2 9 2 】

《 3 - 7 》第 3 実施形態における課題・効果：

以下、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機 1 0 の利点について具体的に説明する。 10

【 2 2 9 3 】

従来、遊技機と遊技者との間において各種の情報の入力及び出力を行うことが望まれているが、その方法は利便性が低く、遊技機に対する情報の入力及び遊技機による情報の出力においては更なる利便性の向上が求められている。

【 2 2 9 4 】

具体的には、例えば遊技者のスマートフォン等の携帯端末を使用して遊技機との間で情報のやり取りを行う場合には、遊技機側が出力しようとする情報を識別可能な 2 次元コードを作成して表示し、遊技者がその 2 次元コードを携帯端末を使用して読み取り、その携帯端末によってインターネットと接続して読み取った 2 次元コードを情報として識別することが可能であった。そのため、より簡便に遊技機に対する情報の入力及び遊技機からの情報の出力を行いたいという要望がある。 20

【 2 2 9 5 】

ここで、遊技機に対する情報の入力及び遊技機からの情報の出力を遊技機側に Bluetooth や WiFi のモジュールを設けることによって遊技者の携帯端末と通信をして行う場合には、次のような問題点が生じる。すなわち、遊技者が自身の携帯端末を開いて遊技ホールの任意の遊技台と通信を試みる場合に、その任意の遊技台を検索し、安全な通信状態を確立するためには非常に煩雑な作業が求められることになる。

【 2 2 9 6 】

以上の課題に対して本実施形態のパチンコ機 1 0（遊技機）が採用した構成について以下に具体的に説明する。 30

【 2 2 9 7 】

本実施形態によれば、遊技機の構成として、所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、内部抽選を実行する抽選処理と、内部抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示部と、内部抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行部と、前記所定期間の変動表示中に複数の演出を用いて変動演出を行なう演出実行処理と、演出実行処理に対して遊技者による外部入力可能な外部入力手段とを備えている。そして、本実施形態によれば、外部入力手段は、所定の待機期間において、所定の検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に検出完了状態となる検出ユニットを備える。さらに本遊技機は、検出ユニットが検出完了状態となった第 1 の入力状態が発生した場合に、所定の記憶手段に記憶された情報であって演出実行処理に関連した複数の関連情報を外部出力する外部出力手段を備える。そして、外部出力された複数の関連情報に対応した所定の情報入力を検出した対応情報入力状態が発生した場合に、演出実行処理における所定の設定可能な要素に対応する情報の外部入力および外部出力が可能である。 40

【 2 2 9 8 】

したがって、本実施形態によれば、効果として、遊技機に対する情報の入力および遊技機からの情報の出力を好適に行うことが可能となる。よって、演出実行処理に対して設定可能な要素に対応する情報を外部から遊技機に入力することができ、さらに、遊技機から 50

外部に出力をすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。遊技機に記憶されている演出実行処理に対して設定可能な要素に関する情報を遊技機の外部に出力することができるので、遊技機の外部において演出実行処理に対して設定可能な要素に関する情報を利用することができ、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

【2299】

また、遊技機の状態として、検出完了状態を経てさらに複数の演出実行関連情報に対応した情報の入力を検出した状態が発生することで演出の実行における設定可能な要素に関する情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず演出の実行における設定可能な要素に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

10

【2300】

また、所定の検出される対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に検出完了状態になるので、単に検出実行部の周囲に不特定の検知される対象物が存在することだけで、演出の実行における設定可能な要素に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、検出完了状態になるために、所定の検出される対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意思と反して演出の実行における設定可能な情報に対応する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【2301】

20

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第1特図抽選を実行するための条件や、第2特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断し、それらの条件が成立したと判断されることに基づいて特図抽選を実行可能であり、特図抽選の結果に基づいて、所定期間の特別図柄の変動表示を実行し、特図抽選の結果が特図大当たりであった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特電開閉実行モードを実行し、所定期間の変動表示中に変動演出を実行し、変動演出を実行に対して遊技者によるカスタム設定情報の入力を可能とするためのBluetoothによる入力手段を備える。そして、Bluetoothによる入力手段は、NFC監視状態において、スマートフォンがNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にNFC検出状態となるNFCモジュールと、NFCモジュールがNFC検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に、NFCのRAM110aに記憶されたBluetoothの接続情報をNFCによって出力する手段とを備え、NFCによって出力されたBluetoothの接続情報に対応した接続要求の入力を検出した第2の入力状態が発生した場合に、演出の実行における演出のカスタム設定情報のBluetoothを介した入力および遊技履歴情報のBluetoothを介した出力が可能である。

30

【2302】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、パチンコ機10における演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報のBluetoothを介した入力および出力を好適に行うことが可能となる。よって、演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報を外部からパチンコ機10に入力することができ、さらに、パチンコ機10から外部に出力をすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。パチンコ機10に記憶されている演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報をパチンコ機10の外部に出力することができ、パチンコ機10の外部において演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報を利用することができ、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【2303】

より具体的な効果として、例えば、遊技機の演出に関するカスタム設定情報を予め用意しておき、遊技をする際に当該カスタム設定情報を外部（例えば携帯端末）から遊技機に入力することができる。このような構成とすることで、遊技機が備える演出操作ボタンや、十字キーを遊技者が操作することによって演出のカスタム設定を行うのではなく、例え

50

ば遊技者が携帯端末上で予め設定したカスタム設定情報を遊技機に入力することが可能になる。よって、遊技者が遊技機でカスタム設定をするために費やす時間を削減することができる。結果として、遊技機で早く遊技をしたいと所望する遊技者や、せっかく遊技ホールに来たのだから少しの時間でも遊技を楽しみたいと思う遊技者にも演出のカスタム設定を利用してもらいやすい構成にすることができる。

【2304】

さらに、このような構成とすることで、スマートフォン200で演出にカスタム設定をすることができるので、遊技の開始前に演出操作ボタンや、十字キーを用いて手作業で入力することを回避することができる。遊技者は、携帯端末（例えばスマートフォン）上で、操作性に優れたタッチパネル等を用いて快適に演出のカスタム設定を行なうことができる。よって、演出に関する詳細なカスタム設定を遊技者が行なうことを容易にし、より一層遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【2305】

さらに、パチンコ機10の状態として、NFC検出状態を経てさらBluetoothの接続情報に対応した情報である接続要求の入力を検出した状態が発生することで演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【2306】

20

また、スマートフォン200がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にNFC検出状態になるので、単にNFCアンテナの周囲に不特定のスマートフォンなどの携帯端末が存在することだけで、演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、NFC検出状態になるために、スマートフォン200がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意思と反して演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【2307】

30

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態が発生した場合に、所定の待機期間において検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されることを抑制する抑制処理を行うことができる。

【2308】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態が発生している状態において、新たな検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に複数の関連情報が出力されることを抑制することができる。例えば検出され得る対象物が検出実行部に近接又は当接したことによって検出完了状態を経て、対応情報入力状態になっている場合に、他の検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接したとしても検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されるのを抑制するので、当該検出され得る対象物の近接又は当接に対して、対応情報入力状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の検出され得る対象物と、対応情報入力状態となることを抑制することができる。

40

【2309】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、所定の待機期間において検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されることを抑制する抑制処理を行うことができる。

【2310】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生している状態において、新たな携帯端末がNFCアンテナ

50

に対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にBluetoothの接続情報が出力されることを抑制することができる。例えば携帯端末がNFCアンテナに近接又は当接したことによってNFC検出状態を経て、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態になっている場合に、他の携帯端末がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接したとしてもNFC検出状態が発生した場合に出力したBluetoothの接続情報が出力されるのを抑制するので、当該他の携帯端末の近接又は当接に対して、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の検出され得る他の携帯端末と、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態となることを抑制することができる。

【2311】

10

さらに、本実施形態によれば、構成として、検出完了状態が発生してから所定期間が経過するまで複数の関連情報の入力検出されなかった場合に、対応情報入力状態を発生させるには再度検出完了状態を発生させることが必要な状態を発生させる。

【2312】

よって、本実施形態によれば、効果として、検出完了状態が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず複数の関連情報の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反して検出完了状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本実施形態によれば、そのような場合には対応情報入力状態を発生させるためには再度検出完了状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、検出完了状態を発生させた遊技者と、その状態から対応情報入力状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

20

【2313】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、NFC検出状態が発生してから所定期間が経過するまで接続要求の入力の入力検出されなかった場合に、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるには再度NFC検出状態を発生させることが必要な状態を発生させる。

【2314】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、NFC検出状態が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず接続要求の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反してNFC検出状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本実施形態によれば、そのような場合には接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるためには再度NFC検出状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、NFC検出状態を発生させた遊技者と、その状態から接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

30

【2315】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで強制的に対応情報入力状態を終了させる終了処理を行う。

【2316】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで強制的に対応情報入力状態を終了させる終了処理を行うことで、対応情報入力状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に対応情報入力状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。

40

【2317】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、切断用NFCによる入力を行うことで強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させる終了処理を行う。

【2318】

よって、具体的な効果として、例えば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信

50

状態が発生した場合に、切断用 N F C による入力を行うことで強制的に接続要求の入力が完了した Bluetooth の通信状態を終了させる終了処理を行うことで、接続要求の入力が完了した Bluetooth の通信状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に接続要求の入力が完了した Bluetooth の通信状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。

【 2 3 1 9 】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態を終了する場合に所定の発生条件を満たしていない場合には対応情報入力状態を発生させないように制限する制限処理を行う。

10

【 2 3 2 0 】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態を終了する場合に、改めて対応情報入力状態を発生させるために所定の発生条件を設けることで、一度対応情報入力状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に対応情報入力状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末が、次回から当該遊技機と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまう虞がある。本実施形態によれば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末であっても次回に通信を確立するために所定の条件を設けることで、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。

20

【 2 3 2 1 】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了した Bluetooth の通信状態を終了する場合に再度の N F C 検出状態を経由するという条件を満たしていない場合には接続要求の入力が完了した Bluetooth の通信状態を発生させないように制限する。

【 2 3 2 2 】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了した Bluetooth の通信状態を終了する場合に、改めて接続要求の入力が完了した Bluetooth の通信状態を発生させるために再度の N F C 検出状態を経由するという条件を設けることで、一度接続要求の入力が完了した Bluetooth の通信状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に接続要求の入力が完了した Bluetooth の通信状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定のパチンコ機 1 0 と間で通信状態を確立したスマートフォン 2 0 0 が、次回からパチンコ機 1 0 と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該パチンコ機 1 0 とスマートフォン 2 0 0 とが通信を確立してしまう虞がある。本実施形態によれば、過去にパチンコ機 1 0 と間で通信状態を確立したスマートフォン 2 0 0 であっても次回に通信を確立するために再度の N F C 検出状態を経由するという条件を設けることで、遊技者の意に反してパチンコ機 1 0 とスマートフォン 2 0 0 とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。

30

40

【 2 3 2 3 】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態において、検出完了状態が発生した場合に特定出力用情報を出力する。

【 2 3 2 4 】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態において、検出完了状態が発生した場合に特定出力用情報を出力する。すなわち、遊技者が検出され得る対象物を検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接させて検出完了状態になることで特定出力用情報を出力する。したがって、遊技者の意に反して特定出力用情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で特定出力用情報を出力することができる。

【 2 3 2 5 】

50

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態において、NFC検出状態が発生した場合に遊技履歴情報を出力する。

【2326】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態において、NFC検出状態が発生した場合に遊技履歴情報を出力する。すなわち、遊技者がスマートフォン200をNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接させてNFC検出状態になることで遊技履歴情報を出力する。したがって、遊技者の意に反して遊技履歴情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で遊技履歴情報を出力することができる。

【2327】

以下に、本実施形態に沿ったより具体的な効果について説明する。遊技機の状態として、第1の入力状態（スマートフォン200のNFCを検出した状態）を経てさらに第2の入力状態（スマートフォン200からの接続情報を含む接続要求の入力によって通信開始状態）が発生することで設定可能情報（演出のカスタムや遊技履歴）に関する情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず設定可能情報（演出のカスタムや遊技履歴）に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【2328】

また、所定の検出対象（スマートフォン200のNFC）が所定の検出部（パチンコ機10のNFCモジュール110）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に第1の入力状態になるので、単に検出部（パチンコ機10のNFCモジュール）の周囲に不特定の検出対象（スマートフォン200のNFC）が存在することだけで設定可能情報（演出のカスタムや遊技履歴）に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、第1の入力状態および第2の入力状態になるために、所定の検出対象（スマートフォン200のNFC）が所定の検出部（パチンコ機10のNFCモジュール）に対して所定の距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意図と反して設定可能情報（演出のカスタムや遊技履歴）に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【2329】

また、パチンコ機10は、第2の入力状態が発生している状態において、新たな所定の検出対象（携帯端末）が所定の検出部（パチンコ機10のNFCモジュール110）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に複数の情報（接続情報）が出力されることを抑制することができる。すなわち、携帯端末が所定の検出部に近接又は当接したことによって第1の入力状態を経て第2の入力状態になっている場合に、他の携帯端末が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接したとしても第1の入力状態が発生した場合に出力した複数の情報が出力されるのを抑制するので、当該他の携帯端末の近接又は当接に対して第2の入力状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の携帯端末との第2の入力状態となることを抑制することができる。より具体的には、処理パターンPY2や処理パターンPY3のように、スマートフォン200との通信が開始されるときにNFCモジュール110のRAM110aの接続情報を無効なものに書き換えたり、接続情報の出力ができない状態にすることができる。

【2330】

また、パチンコ機10は、第1の入力状態（スマートフォン200のNFCを検出した状態）が発生してから所定期間が経過するまで所定の情報の入力（接続情報の入力）が検出されなかった場合に、第2の入力状態を発生させるには再度第1の入力状態を発生させることが必要な状態を発生させる。

【2331】

第1の入力状態（スマートフォン200のNFCを検出した状態）が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず所定の入力（接続情報の入力）の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反して第1の入力状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終

10

20

30

40

50

了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本特徴によれば、そのような場合には第2の入力状態を発生させるためには再度第1の入力状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、第1の入力状態を発生させた遊技者と、その状態から第2の入力状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

【2332】

具体的には、処理パターンPY1に対応する。処理パターンPY1によれば、スマートフォン200からBluetoothを介して接続要求を所定期間内に受信した接続要求に対してのみ接続要求を受信したと判定する構成を採用した。このようにすることで、意図せず短期間にスマートフォン200をパチンコ機10に近接又は当接させてしまった場合の不要なBluetooth接続を回避することができる。

10

【2333】

また、パチンコ機10は、第2の入力状態が発生した場合に、特定の入力（切断用NFCによる入力）を行うことで強制的に第2の入力状態を終了させる。

【2334】

すなわち、第2の入力状態が発生した場合に、特定の入力を行うことで強制的に第2の入力状態を終了させることで、第2の入力状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に第2の入力状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。

【2335】

具体的には、処理パターンDY6に対応する。処理パターンDY6によれば、強制的に通信の切断を行なうことができる。例えば、所在不明の携帯端末と通信が確立されている場合に、ホールスタッフが強制的に通信を切断することができる。

20

【2336】

またパチンコ機10は、第2の入力状態を終了する場合に、所定の条件（再度の第1の入力状態を経由するという条件）を満たしていない場合には第2の入力状態を発生させないように制限する。

【2337】

この構成によれば、第2の入力状態を終了する場合に、改めて第2の入力状態を発生させるために所定の条件を設けることで、一度第2の入力状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に第2の入力状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末が、次回から当該遊技機と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまう虞がある。本構成によれば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末であっても次回に通信を確立するために所定の条件を設けることで、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。

30

【2338】

具体的には、処理パターンDY8に対応する。過去に接続（通信）と切断がされた携帯端末内にパチンコ機10のBluetoothの接続情報を記憶されている場合に、再び当該携帯端末がパチンコ機10に接近したときに意図せずに自動的にパチンコ機10に接続されないようにするために、接続されている携帯端末との通信を切断する際に、BTモジュール111の接続情報自体を新たな接続情報に変更し、それに合わせてNFTモジュール110内のRAM110aに格納されている接続情報も当該新たな接続情報に変更する構成である。

40

【2339】

本処理によれば、過去にパチンコ機10と接続されたことがある携帯端末が自動的に接続されてしまうことを防止することができる。すなわち、当該携帯端末が再びパチンコ機10と接続されるためには、再度、パチンコ機10に接近してペアリング処理を行ってから接続されるようにすることができる。この処理において、通信を切断する場合に、BTモジュール111自体のパスワードとNFTモジュール110内のRAM110aに格納

50

されているパスワードを毎回変更することになるが、新たに設定するパスワードを乱数によって更新する構成を採用してもよい。

【2340】

また、パチンコ機10は、第2の入力状態（スマートフォン200からの接続情報を含む接続要求の入力によって通信開始状態）において、第1の入力状態（スマートフォン200のNFCを検出した状態）が発生した場合に特定情報（履歴情報等）を出力する出力手段を備える。

なわち、遊技者が所定の検出対象（スマートフォン200のNFCモジュール）を所定の検出部（パチンコ機10のNFCモジュール110）に対して所定の距離まで近接又は当接させて検出状態になることで（第1の入力状態となることで）特定情報（履歴情報等）を出力する。したがって、遊技者の意に反して特定情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で特定情報を出力することができる。

10

【2341】

具体的には、処理パターンCY4、処理パターンCY6に対応する。本処理は、スマートフォン200が接近している場合であってBluetooth接続されている場合にのみデータを送信する構成である。送信するデータとしては、遊技履歴情報に関するデータや、パチンコ機10の演出に関する音声データ、その他アプリケーションAPP上での特典データ等を採用することができる。

【2342】

遊技者がパチンコ機10からスマートフォン200にデータ（例えば、遊技履歴情報）を送信して欲しい時だけ、スマートフォン200をパチンコ機10に接近させて、スマートフォン200にデータを受信することができる。

20

【2343】

《3-8》第3実施形態の変形例：

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

【2344】

《3-8-1》変形例1：

30

上記実施形態においては、携帯端末としてスマートフォン200を例に説明をしたが、無線通信可能な携帯端末であればよく、スマートフォンに制限されない。携帯端末として、例えば、無線通信可能なタブレット端末でもよいし、無線通信可能なパーソナルコンピュータでもよいし、その他、パチンコ機10との無線通信専用の携帯端末でもよい。このような構成を採用しても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

【2345】

《3-8-2》変形例2：

上記実施形態においては、NFCモジュールを備えた携帯端末をパチンコ機10に近接させてNFCによる通信を行ったが、NFCモジュールを備えた携帯端末をパチンコ機10に当接（接触）させることでNFCによる通信を行う構成としてもよい。このような構成を採用しても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

40

【2346】

《3-8-3》変形例3：

上記実施形態においては、近距離無線通信の一種としてNFCを採用したが、NFCに代えて他の近距離無線通信を利用する構成を採用してもよい。例えば、赤外線通信やWi-Fiを採用してもよい。また、Bluetoothに代えて赤外線通信やWi-Fiを採用してもよい。このような構成を採用しても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

【2347】

また、NFCを採用しない構成として、パチンコ機10のガラスユニット19にタッチ

50

センサを設け、ガラスユニット 19 にスマートフォン 200 を接触させると、表示面 41a にパチンコ機 10 との接続情報が含まれる 2 次元コードを表示し、当該 2 次元コードをスマートフォン 200 のカメラで読み取り、当該読み取った接続情報を基にしてパチンコ機 10 に Bluetooth の接続要求を送信して Bluetooth 接続する構成を採用してもよい。このような構成を採用することで、NFC を用いずに接続情報を取得し Bluetooth 接続をすることが可能である。このような構成を採用しても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

【2348】

《3-8-4》変形例 4：

携帯端末とパチンコ機 10 との間での無線通信によってやり取りする情報は、カスタム設定情報や遊技履歴情報に限定されず、例えば、パチンコ機 10 から携帯端末に向けて、実行中の遊技回に対する抽選結果を示唆する情報や、パチンコ機 10 において実行されている演出の映像情報や音声情報などを送信するとしてもよい。また、携帯端末からパチンコ機 10 に向けて、パチンコ機 10 の遊技者の性別や名前など一部の個人情報や、アプリケーション APP 上でカスタムした演出上のキャラクタの情報などを送信するとしてもよい。このような構成を採用することで、携帯端末とパチンコ機 10 との間での無線通信の様々な利用可能性を創出することができ、より一層の興趣向上を図ることができる。

【2349】

《3-9》他の構成への適用：

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

【2350】

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

【2351】

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

【2352】

また、上記実施形態及び上記各変形例においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【2353】

《3-10》上記実施形態及び上記各変形例等から抽出される発明群について：

以下、上述した実施形態及び各変形例から抽出される発明群の特徴（特徴群）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施形態又は上記各変形例において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【2354】

<特徴 e A 群>

特徴 e A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 3 実施形態及びその変形例から抽出される。

【2355】

[特徴 e A 1]

10

20

30

40

50

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選（内部抽選）を実行する当否抽選手段（抽選処理）と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（変動表示部）と、

前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示（当選遊技回変動）の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段（特定遊技実行部）と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（演出/変動中の演出）を用いて変動演出を行なう演出実行手段（演出実行処理/演出の実行）と、

前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（外部入力/カスタム設定情報の入力）が可能な入力手段（外部入力手段/Bluetoothによる入力手段）と、

を備えた遊技機であって、

前記入力手段は、

所定の待機状態（待機期間/NFC監視状態）において、所定の検出対象（対象物/スマートフォン）が所定の検出部（検出実行部/NFCアンテナ）に対して所定の距離（所定距離/NFC検出可能距離）まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（検出完了状態/NFC検出状態）となる検出手段（検出ユニット/NFCモジュール）を備え、

本遊技機は、

前記検出手段が前記所定の検出状態となった第1の入力状態（検出完了状態/NFC検出状態）が発生した場合に、所定の記憶部（所定の記憶手段/NFCのRAM 110a）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（複数の関連情報/Bluetoothの接続情報）を出力（外部出力/情報の出力）する出力手段（外部出力手段/NFCによる接続情報を出力する処理）を備え、

前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報の入力（情報入力/接続要求の入力）を検出した第2の入力状態（対応情報入力状態/接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態）が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（設定可能な情報/カスタム設定可能な演出の情報）に関する情報（設定可能な情報に対応する情報/演出のカスタム設定情報）の入力（外部入力/Bluetoothを介した入力）および出力（外部出力/画像の出力）が可能となるように構成された

ことを特徴とする。

【2356】

本特徴によれば、遊技機に対する情報の入力および遊技機からの情報の出力を好適に行うことが可能となる。また、演出実行手段に対して設定可能情報に関する情報の入力および出力が可能となるように構成されている。すなわち、設定可能情報に関する情報を外部から遊技機に入力することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。例えば、遊技機の演出に関するカスタム設定情報を予め用意しておき、遊技をする際に当該カスタム設定情報を外部（例えば携帯端末）から遊技機に入力することができる。このような構成とすることで、遊技機が備える演出操作ボタンや、十字キーを遊技者が操作することによって演出のカスタム設定を行うのではなく、例えば遊技者が携帯端末上で予め設定したカスタム設定情報を遊技機に入力することが可能になる。よって、遊技者が遊技機でカスタム設定をするために費やす時間を削減することができる。結果として、遊技機で早く遊技をしたいと所望する遊技者や、せっかく遊技ホールに来たのだから少しの時間でも遊技を楽しみたいと思う遊技者にも演出のカスタム設定を利用してもらいやすい構成にすることができる。

【2357】

さらに、このような構成とすることで、携帯端末上で演出にカスタム設定をすることができるので、遊技の開始前に演出操作ボタンや、十字キーを用いて手作業で入力することを回避することができる。遊技者は、携帯端末（例えばスマートフォン）上で、操作性に優れたタッチパネル等を用いて快適に演出のカスタム設定を行なうことができる。よって

10

20

30

40

50

、演出に関する詳細なカスタム設定を遊技者が行なうことを容易にし、より一層遊技の興趣向上を図ることができる。

【 2 3 5 8 】

また、遊技機に記憶されている設定可能情報に関する情報を遊技機の外部に出力することができ、遊技機の外部において当該設定可能情報に関する情報を利用することができ、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

【 2 3 5 9 】

さらに、遊技機の状態として、第 1 の入力状態を経てさらに第 2 の入力状態が発生することで設定可能情報に関する情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず設定可能情報に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

10

【 2 3 6 0 】

また、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に第 1 の入力状態になるので、単に検出部の周囲に不特定の検出対象が存在することだけで設定可能情報に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、第 1 の入力状態になるために、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意図と反して設定可能情報に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

20

【 2 3 6 1 】

[特徴 e A 2]

特徴 e A 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の入力状態（対応情報入力状態 / 接続情報の入力完了および Bluetooth 通信状態）が発生した場合に、前記所定の待機状態（NFC 監視状態）において前記第 1 の入力状態（検出完了状態 / NFC 検出完了状態）が発生した場合に出力した前記複数の情報（Bluetooth の接続情報）が出力されることを抑制する抑制手段（抑制処理 / Bluetooth の接続情報の出力を抑制）を備えた

ことを特徴とする遊技機。

【 2 3 6 2 】

本特徴によれば、第 2 の入力状態が発生している状態において、新たな所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に複数の情報が出力されることを抑制することができる。より具体的には、例えば携帯端末が所定の検出部に近接又は当接したことによって第 1 の入力状態を経て第 2 の入力状態になっている場合に、他の携帯端末が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接したとしても第 1 の入力状態が発生した場合に出力した複数の情報が出力されるのを抑制するので、当該他の携帯端末の近接又は当接に対して第 2 の入力状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の携帯端末との第 2 の入力状態となることを抑制することができる。

30

【 2 3 6 3 】

なお、上記実施形態において、複数の携帯端末との第 2 の入力状態となることを抑制する方法としては、Bluetooth の接続情報としての Bluetooth の機器名、Bluetooth のアドレス、Bluetooth のパスワードの 3 つの情報のうち、Bluetooth の機器名だけを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetooth のアドレスだけを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetooth のパスワードだけを無効なものに書き換えてもよい。また、これら 3 つの情報のうち 2 つの情報を無効なものに書き換えてもよい。すなわち、Bluetooth の機器名と Bluetooth のアドレスとを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetooth の機器名と Bluetooth のパスワードとを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetooth のアドレスと Bluetooth のパスワードとを無効なものに書き換えてもよい。また、これら 3 つの情報の全てを無効なものに書き換えてもよい。

40

【 2 3 6 4 】

[特徴 e A 3]

50

特徴 e A 1 または特徴 e A 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の入力状態（検出完了状態 / NFC 検出完了状態）が発生してから所定期間が経過するまで前記所定の情報の入力（接続情報の入力）が検出されなかった場合に、前記第 2 の入力状態（接続情報の入力）を発生させるには再度前記第 1 の入力状態（NFC 検出状態）を発生させることが必要な状態を発生させる手段を備えた

ことを特徴とする遊技機。

【 2 3 6 5 】

第 1 の入力状態が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず所定の情報の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反して第 1 の入力状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本特徴によれば、そのような場合には第 2 の入力状態を発生させるためには再度第 1 の入力状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、第 1 の入力状態を発生させた遊技者と、その状態から第 2 の入力状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

10

【 2 3 6 6 】

[特徴 e A 4]

特徴 e A 1 から特徴 e A 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 2 の入力状態（対応情報入力状態 / 接続情報の入力、ペアリング成立状態）が発生した場合に、特定の入力（特定の要素の入力 / 切断用 NFC）を行うことで強制的に前記第 2 の入力状態を終了させる終了入力手段（終了処理 / Bluetooth 通信状態の終了）を備えた

20

ことを特徴とする遊技機。

【 2 3 6 7 】

本特徴によれば、第 2 の入力状態が発生した場合に、特定の入力を行うことで強制的に第 2 の入力状態を終了させる終了入力手段を備えることで、第 2 の入力状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に第 2 の入力状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。

【 2 3 6 8 】

[特徴 e A 5]

30

特徴 e A 1 から特徴 e A 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 2 の入力状態（対応情報入力状態 / Bluetooth 通信状態）が発生した場合に、特定の入力（特定の要素の入力 / 切断用 NFC）を行うことで、前記特定の入力がされるよりも前に入力された前記所定の入力を無効にする無効手段（無効処理）を備えた

ことを特徴とする遊技機。

【 2 3 6 9 】

本特徴によれば、第 2 の入力状態が発生した場合に、特定の入力を行うことで当該特定の入力がされるよりも前に入力された所定の入力を無効にするので、特定の入力以前に入力された所定の入力の内容に影響を受けずに特定の入力後に入力された新たな所定の入力の内容を反映させることができる。

40

【 2 3 7 0 】

[特徴 e A 6]

特徴 e A 1 から特徴 e A 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 2 の入力状態（対応情報入力状態 / Bluetooth 通信状態）を終了する場合に、所定の条件（所定の発生条件 / 再度の NFC 検出状態を経由するという条件）を満たしていない場合には前記第 2 の入力状態を発生させない（制限処理 / NFC および Bluetooth のパスワード書き換え）ように制限する制限手段（制限処理）を備えた

ことを特徴とする遊技機。

【 2 3 7 1 】

本特徴によれば、第 2 の入力状態を終了する場合に、改めて第 2 の入力状態を発生させ

50

るために所定の条件を設けることで、一度第２の入力状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に第２の入力状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末が、次回から当該遊技機と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまう虞がある。本特徴によれば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末であっても次回に通信を確立するために所定の条件を設けることで、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。

【 2 3 7 2 】

[特徴 e A 7]

特徴 e A 1 から特徴 e A 6 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２の入力状態において、前記第１の入力状態が発生した場合に特定情報（特定出力用情報/遊技履歴情報、切断確認用データ）を出力する出力手段を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【 2 3 7 3 】

本特徴によれば、第２の入力状態において、第１の入力状態が発生した場合に特定情報を出力する。すなわち、遊技者が所定の検出対象を所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接させて検出状態になることで（第１の入力状態となることで）特定情報を出力する。したがって、遊技者の意に反して特定情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で特定情報を出力することができる。

20

【 2 3 7 4 】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【 2 3 7 5 】

パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特開 2 0 1 1 - 1 7 2 9 8 8 号公報）。

【 2 3 7 6 】

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

30

【 2 3 7 7 】

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

【 2 3 7 8 】

なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 2 3 7 9 】

以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。

40

【 2 3 8 0 】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【 2 3 8 1 】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動

50

操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【 2 3 8 2 】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

10

【 2 3 8 3 】

《 4 》第 4 実施形態：

演出のカスタム設定方法

《 4 - 0 》はじめに：

従来の遊技機は遊技者からの情報の入力を遊技演出に反映することで遊技の快適性興趣を向上させている。これにより多様な遊技者の要望に応えることができるが、情報の入力は遊技機のデータ保持や制御に負担をかけることもあり得る。そのため遊技者の情報の入力の多様性を低下させることなく遊技機のデータ保持や制御を好適に行うことが求められている。具体的には例えば変動遊技に用いられる演出要素の出力態様を遊技者が決定して入力可能とした場合には、複数の候補を表示し、遊技者が任意の候補を決定して、その選択情報を入力することで遊技機は入力された情報を基に演出要素の出力態様を決定していた。しかし、遊技機が演出要素の出力態様を設定する所定のタイミングにおいて、設定し得る対象が多ければ多いほど、対応したデータは増大し、処理も複雑になってしまう。しかし遊技者の入力を不能にすればデータや処理の増大は防ぐことができるが、遊技の快適性や興趣は低下することとなる。

20

【 2 3 8 4 】

本発明は、遊技者による多様な入力を可能としながらも、所定の出力態様設定タイミングにおける遊技機の負担を軽減することを目的としている。

【 2 3 8 5 】

30

本発明は上記した問題点の 1 又は複数の解決するためのものであり、

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、

前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技機状態を実行する特定遊技実行手段と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行う演出実行手段と、

前記複数の演出要素のうち遊技者が選択した特定の演出要素に関して、前記特定の演出要素の出力態様に対する値を遊技者が決定して入力可能な入力手段と、を備えた遊技機であって、

40

前記出力態様に対する値は、複数の値の中から遊技者が一の所定の値を選択して入力し得るものであり、

本遊技機は、

遊技者が決定した前記一の所定の値の入力が完了した場合に、対応した特定表示を実行する特定表示手段と、

前記特定表示を実行した後に実行され得る所定の出力値設定手段と、を備え、

前記所定の出力値設定手段によって、前記演出実行手段が前記変動演出を実行する場合に使用する前記特定の演出要素の出力態様に対する値を設定し得るものであり、

前記所定の出力値設定手段は、遊技者によって前記出力態様に対する値として第 1 の値が入力されていた場合であっても、前記第 1 の値とは異なる第 2 の値が入力されていた場

50

合であっても、前記出力態様の値として、前記第 1 の値及び前記第 2 の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るよう構成されたことを特徴とする。

【 2 3 8 6 】

これにより、遊技機に対する遊技者による遊技演出の演出要素への選択に幅を持たせつつ、遊技演出の演出要素に対する出力態様を設定する所定のタイミングにおける遊技機の負担を軽減することが可能となる。

【 2 3 8 7 】

本発明における「所定の抽選条件」は、所定の抽選を実行するための条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第 1 特図抽選を実行するための条件や、第 2 特図抽選を実行するための条件や、普図抽選を実行するための条件や、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選を実行するための条件、などが挙げられる。

【 2 3 8 8 】

「入力手段」は、演出実行手段に対して遊技者による所定の入力可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFC（Near Field Communication）を介した情報・信号の入力に対する処理や、Bluetooth（「Bluetooth」は登録商標）を介した情報・信号の入力や、演出操作ボタンを介した情報・信号の入力に対する処理や、演出操作ボタンを介したカスタム設定選択や、十字キーを介した情報・信号の入力に対する処理や、操作ハンドルを介した情報・信号の入力に対する処理などが挙げられる。

【 2 3 8 9 】

「特定の演出要素」は、複数の演出要素のうち遊技者が選択したものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出や、これらの演出や部分的な演出を構成する音や光や画像や映像などのうちの特定のものなどが挙げられる。

【 2 3 9 0 】

「当否抽選手段」は、当否抽選を行なうものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第 1 特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理や、第 2 特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理、普図始動ゲートを遊技球が通過したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって普図抽選の結果を判定する抽選処理、などが挙げられる。

【 2 3 9 1 】

「変動表示」は、当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動を表示するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第 1 特別図柄の変動の表示、第 2 特別図柄の変動表示、普通図柄の変動の表示などが挙げられる。

【 2 3 9 2 】

「特定遊技状態」は、当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に実行されるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）、普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモード、普通電動役物が低頻度に動作する低頻度サポートモードなどが挙げられる。

10

20

30

40

50

【 2 3 9 3 】

「特定遊技実行手段」は、特定遊技状態を実行するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特別電動役物が複数回開閉する遊技状態である特電開閉実行モードを実行する処理や、普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモードを実行する処理や、普通電動役物が低頻度に動作する低頻度サポートモードを実行する処理などが挙げられる。

【 2 3 9 4 】

「特定表示」は、遊技者が決定した一の所定の値の入力が完了した場合にそれに対応し表示されるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力が完了した場合のそれに対応した表示（例えば、カスタム設定を受け付けた旨の表示や、遊技者によって入力された値の表示や、入力を受け付けた旨を示す表示や、設定完了を示す表示や、入力完了を示す表示など）や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力が完了した場合のそれに対応した表示（例えば、カスタム設定を受け付けた旨の表示や、遊技者によって入力された値の表示や、入力を受け付けた旨を示す表示や、設定完了を示す表示や、入力完了を示す表示など）や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力が完了した場合のそれに対応した表示（例えば、カスタム設定を受け付けた旨の表示や、遊技者によって入力された値の表示や、入力を受け付けた旨を示す表示や、設定完了を示す表示や、入力完了を示す表示など）や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力が完了した場合のそれに対応した表示（例えば、カスタム設定を受け付けた旨の表示や、遊技者によって入力された値の表示や、入力を受け付けた旨を示す表示や、設定完了を示す表示や、入力完了を示す表示など）や、演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力が完了した場合のそれに対応した表示（例えば、カスタム設定を受け付けた旨の表示や、遊技者によって入力された値の表示や、入力を受け付けた旨を示す表示や、設定完了を示す表示や、入力完了を示す表示など）などが挙げられる。

【 2 3 9 5 】

「判断手段」は、所定の抽選条件が成立したか否かを判断するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第1特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、第2特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、普図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理、などが挙げられる。

【 2 3 9 6 】

「演出要素」は、実行される演出や、演出を構成するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出や当該演出を構成する部分的な演出や、開閉実行モード中に実行される演出や当該演出を構成する部分的な演出や、サポートモード中に実行される演出や当該演出を構成する部分的な演出や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出や当該演出を構成する部分的な演出や、これらの演出や部分的な演出を構成する音や光などが挙げられる。

【 2 3 9 7 】

「演出実行手段」は、変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行なう処理であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第1特別図柄や第2特別図柄の変

10

20

30

40

50

動表示中に実行する変動演出を設定する処理である特図変動演出設定処理や、第1特別図柄や第2特別図柄の変動表示中に実行する変動演出における演出用可動役物の駆動を制御する処理である演出用可動役物駆動処理や、それらの処理を実行する音光制御装置および表示制御装置や、それらの制御装置をまとめたサブ制御装置などが挙げられる。

【2398】

「出力態様」は、演出要素を出力する態様であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度や種類や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度や種類や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度や種類や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度や種類や、これらの演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩などが挙げられる。

10

【2399】

「出力態様に対する値」は、演出要素を出力する態様に対する値であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値や、これらの演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩に対する値などが挙げられる。

20

【2400】

「当否抽選」は、判断手段により所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて実行される抽選であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第1特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第1特図抽選や、第2特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第2特図抽選、普図始動ゲートに遊技球が入球した場合に実行される普図抽選、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選、などが挙げられる。

30

【2401】

「一の所定の値」は、出力態様に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値や、演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値などが挙げられる。

40

【2402】

「特定表示手段」は、特定表示を実行する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、表示制御装置や、図柄表示装置41や、表示面41aや、これらに特

50

定表示をさせる制御処理などが挙げられる。

【 2 4 0 3 】

「特定の値」は、出力態様の値として、第1の値及び第2の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された値であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度の値として遊技者によって入力された値とは異なる値や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度の値として遊技者によって入力された値とは異なる値や、サポートモード中に実行される演出や当該演出を構成する部分的な演出のうちの特定の演出の出現頻度や期待度の値として遊技者によって入力された値とは異なる値や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として遊技者によって入力された値とは異なる値や、演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩に対する値として遊技者によって入力された値とは異なる値（例えばデフォルト値）などが挙げられる。

10

【 2 4 0 4 】

「出力値設定手段」は、特定表示を実行した後に実行され得る手段であって出力値を設定する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度の値（出力値）を設定する手段や、演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩に対する値（出力値）を設定する手段や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度の値（出力値）を設定する手段や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度の値（出力値）を設定する手段や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値（出力値）を設定する手段などが挙げられる。

20

【 2 4 0 5 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「当否抽選」としての「内部抽選」を備え、「当否抽選手段」としての「抽選処理」を備え、「変動表示手段」としての「変動表示部」を備え、「特定の変動表示」としての「当選遊技回変動」を備え、「特定遊技実行手段」としての「特定遊技実行部」を備え、「演出要素」としての「出力要素」を備え、「演出実行手段」としての「演出実行処理」を備えてもよい。

30

【 2 4 0 6 】

さらに、本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「演出要素」としての「出力要素」を備え、「特定の演出要素」としての「特定の出力要素」を備え、「出力態様」としての「出力状態」を備え、「入力手段」としての「外部入力手段」を備え、「出力態様に対する値」としての「設定値」を備え、「一の所定の値」としての「一の所定の入力可能値」を備え、「特定表示」としての「特定画像表示」を備え、「特定表示手段」としての「特定画像表示部」を備え、「出力値設定手段」としての「出力値設定処理」を備え、「出力態様に対する値」としての「出力値」を備え、「第1の値」としての「第1の入力値」を備え、「第2の値」としての「第2の入力値」を備え、「特定の値」としての「特定設定値」を備え、「記憶手段」としての「記憶部」を備え、「第1入力手段」としての「第1入力処理」を備え、「第2入力手段」としての「第2入力処理」を備え、「入力値記憶領域」としての「入力値記憶部」を備え、「一の所定の値が入力されたことを示す画像」としての「入力内容表示画像」を備え、「画像表示手段」としての「画像表示部」を備え、「実行履歴情報」としての「遊技履歴情報」を備え、「履歴情報記憶領域」としての「履歴情報記憶部」を備え、「履歴情報出力手段」としての「履歴情報出力処理」を備えてもよい。

40

【 2 4 0 7 】

50

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第4実施形態として説明する。なお、本実施形態におけるパチンコ機10の構成と、上記実施形態におけるパチンコ機10の構成との異なる部分について以下に説明する。本実施形態におけるパチンコ機10は、以下の説明において上記実施形態のパチンコ機10と異なる構成以外の部分は、上記実施形態におけるパチンコ機10の構成が採用される。

【2408】

本実施形態におけるパチンコ機10は、遊技者が演出のカスタム設定を行う場合に、出力要素としての演出の出現頻度や期待度を遊技者が1%単位で入力可能である。また、本実施形態におけるパチンコ機10は、遊技者が演出のカスタム設定をパチンコ機10に外部入力する手段として、パチンコ機10の演出操作ボタン24と十字キー27を用いて入力する手段と、スマートフォン200などの携帯端末を用いて外部入力する手段とを備える。さらに、本実施形態におけるパチンコ機10は、カスタム設定情報として遊技者によって1%単位で変更可能に外部入力された出現頻度や期待度の値に対する処理の方法にも特徴を備える。本説明においては、演出操作ボタン24と十字キー27とを用いた演出のカスタム設定について説明をした後、スマートフォンを用いた演出のカスタム設定について説明をして、その後、外部入力されたカスタム設定情報に対する処理の方法について説明をする。

【2409】

なお、本実施形態のカスタム設定はスマートフォン200で行われたカスタム設定を通信でパチンコ機10に入力することを前提として構成されているが、遊技者の中にはスマートフォンを持っていない人がいることも考えられる。そのような遊技者に不平等が無いように、本実施形態は、非常に手間と時間はかかるが手動入力によるスマートフォンと同等のカスタム設定を行うことが可能な構成となっている。

【2410】

《4-1》演出操作ボタン24と十字キー27とを用いた演出のカスタム設定：

図179は、第4実施形態における演出カスタム設定用画像PSGaを説明する説明図である。図179(a)に示すように、演出カスタム設定用画像PSGaには、パチンコ機10において実行される演出の出現頻度や期待度の設定を可能にするための画像が表示される。具体的には、演出カスタム設定用画像PSGaには、一発告知演出の出現頻度を設定可能にする画像である一発告知演出頻度設定用画像CT1aと、パチンコ機10において実行可能な演出の一つである魚群演出の期待度を設定可能にする魚群演出期待度設定用画像CT2aと、パチンコ機10において実行可能な演出の一つである泡演出の期待度を設定可能にする泡演出期待度設定用画像CT3aとが表示される。

【2411】

一発告知演出頻度設定用画像CT1aは、遊技者が十字キー27で操作入力することにより一発告知演出の出現頻度の設定が可能である。図示するように、一発告知演出頻度設定用画像CT1aにはスライダーが表示されており、スライダーに含まれる矢印のカーソルをユーザーが十字キー27の左右ボタンで操作することによって一発告知演出の出現頻度を設定することが可能である。本実施形態においては、一発告知演出の出現頻度を0%~100%の間で1%単位で設定することが可能である。また一発告知演出頻度設定用画像CT1aには、スライダーによって設定されている出現頻度の値がリアルタイムに表示される。

【2412】

なお、本実施形態において一発告知演出の出現頻度とは、特図抽選の抽選結果が大当たりである遊技回数を全体とした場合における、全体に対する一発告知演出が実行された遊技回数の割合(%)である。すなわち、出現頻度を100%に設定すると特図抽選において大当たり当選する遊技回の全てにおいて一発告知演出が実行され、出現頻度を0%に設定すると特図抽選において大当たり当選する遊技回の全てにおいて一発告知演出は実行されない。

【2413】

10

20

30

40

50

魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２ａは、遊技者が十字キー２７で操作入力することにより魚群演出の期待度の設定が可能である。図示するように、魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２ａにはスライダーが表示されており、スライダーに含まれる矢印のカーソルをユーザーが十字キー２７の左右ボタンで操作することによって魚群演出の期待度を設定することが可能である。本実施形態においては、魚群演出の期待度を１０％～９０％の間で１％単位で設定することが可能である。また魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２ａには、スライダーによって設定されている期待度の値がリアルタイムに表示される。

【 2 4 1 4 】

なお、本実施形態において演出の期待度（信頼度）とは、当該演出が実行された複数の遊技回の総数を全体とした場合、すなわち、当該演出が実行された特図抽選において大当たりに当選した遊技回と外れとなった遊技回との総数を全体とした場合における、全体に対して当該演出が実行されて大当たりに当選した遊技回の回数が占める割合として算出される。例えば、魚群演出が実行された遊技回が1000回あった場合に、魚群演出が実行されて大当たりに当選した遊技回が600回あり、魚群演出が実行されて外れとなった遊技回が400回あった場合には、魚群演出の期待度は60%（ $600 / 1000$ ）として算出される。

【 2 4 1 5 】

泡演出期待度設定用画像ＣＴ３ａは、遊技者が十字キー２７で操作入力することにより泡演出の期待度の設定が可能である。図示するように、泡演出期待度設定用画像ＣＴ３ａにはスライダーが表示されており、スライダーに含まれる矢印のカーソルをユーザーが十字キー２７の左右ボタンで操作することによって魚群演出の期待度を設定することが可能である。本実施形態においては、泡演出の期待度を１０％～５０％の間で１％単位で設定することが可能である。また泡演出期待度設定用画像ＣＴ３ａには、スライダーによって設定されている期待度の値がリアルタイムに表示される。

【 2 4 1 6 】

これらの演出の出現頻度や期待度の値を遊技者が入力した後、演出操作ボタン２４を操作することにより、表示面４１aにおける演出カスタム設定用画像ＰＳＧaの表示は終了し、図１７９（b）に示すように、特定画像表示として表示面４１aには「以下の内容でカスタム設定を受け付けました」という画像ＦＧ１が表示される。また、表示面４１aには、各演出の出現頻度や期待度に対して遊技者が設定した値が入力されたことを示す画像ＦＧ２が表示される。

【 2 4 1 7 】

なお、これらの演出の出現頻度や期待度の値は、遊技者が各演出の出現頻度を期待度を設定するためのスライダーの矢印のカーソルを移動させ停止させた時点で、その値がパチンコ機 10 に入力される。従って、例えば、遊技者が一発告知演出頻度設定用画像 C T 1 において矢印のカーソルを 35 % の位置に移動させ停止させた時に、第 1 特図始動口 33 に遊技球が入球し当該演出カスタム設定用画像 P S G a の表示が終了した場合であっても、遊技者が入力した一発告知演出頻度の値として 35 % という値はパチンコ機 10 に入力される。

【 2 4 1 8 】

以上、演出操作ボタン 24 と十字キー 27 とを用いた演出のカスタム設定について説明をした。

【 2 4 1 9 】

《4-2》スマートフォンを用いた演出のカスタム設定：

本実施形態においては、スマートフォン２００にインストールされた遊技機専用アプリケーション（以下、アプリケーションＡＰＰとも呼ぶ）を用いて、パチンコ機１０が実行する演出に関する各種の設定をスマートフォン２００のユーザーが予め行うことが可能である。すなわち、パチンコ機１０で行われる演出のカスタム設定をスマートフォン２００のユーザーがアプリケーションＡＰＰで行うことができる。具体的には、所定の演出が実行された場合における当たりの期待度（信頼度）や、当たりの確定を示唆する一発告

知演出の出現頻度、ラウンド遊技中に再生する楽曲ムービーの再生順など、演出に関する各種設定をスマートフォン200にインストールされているアプリケーションAPP上で設定することができる。ユーザーはパチンコ機10で遊技をするよりも前に（例えば、ユーザーの自宅で）、アプリケーションAPPを用いてパチンコ機10の演出のカスタム設定をすることが可能である。なお、以下の説明においてはスマートフォン200のユーザーおよびパチンコ機10の遊技者を、単にユーザーや遊技者と呼ぶことがある。

【2420】

そして、遊技者がパチンコ機10で遊技をするときに、遊技者によってアプリケーションAPPを用いて設定された演出のカスタム設定に関する情報（以下、カスタム設定情報）を、スマートフォン200からパチンコ機10にBluetoothを介した通信によって送信することができる。なお、上述したように、本実施形態においても、上記第3実施形態と同様に、Bluetoothによる接続の際に行われるパチンコ機10とスマートフォン200とのペアリングにはNFCを用いる。

10

【2421】

パチンコ機10は、スマートフォン200からBluetooth通信によって受信したカスタム設定情報に基づいて、実行する演出処理に関する設定値を決定し、当該設定値に従って演出を実行する。以下、具体的に説明をする。

【2422】

図180は、スマートフォン200においてアプリケーションAPPを起動させたときのタッチパネル202に表示される操作画像（以下、初期操作画像とも呼ぶ）を説明する説明図である。図示するように、初期操作画像には、操作アイコン204と、操作アイコン205と、操作アイコン206と、操作アイコン207とが表示される。操作アイコン204には「カスタム設定」の表示がされており、操作アイコン204をユーザーが操作すると、演出に関するカスタム設定が可能な操作画像にタッチパネル202の表示が切り替わる。

20

【2423】

操作アイコン205には「遊技機と接続」の表示がされており、操作アイコン205をユーザーが操作すると、パチンコ機10とスマートフォン200との間でNFCを用いたBluetooth接続をするための操作アイコンが表示された操作画像（以下、接続操作画像とも呼ぶ）にタッチパネル202の表示が切り替わる。接続操作画像については後述する。

30

【2424】

操作アイコン206には「遊技終了（遊技機接続解除）」の表示がされている。パチンコ機10とスマートフォン200がBluetoothで接続中である場合に、操作アイコン206をユーザーが操作すると、パチンコ機10とスマートフォン200との間のBluetooth接続が解除される。なお、パチンコ機10とスマートフォン200がBluetoothで接続されていない場合に、操作アイコン206をユーザーが操作すると、「遊技機と接続されていません」と表示され（図示省略）、タッチパネル202は初期操作画像の表示に戻る。

【2425】

また、操作アイコン207には「終了」の表示がされており、操作アイコン207をユーザーが操作すると、スマートフォン200において起動しているアプリケーションAPPが終了する。

40

【2426】

図181は操作アイコン204（「カスタム設定」）がユーザーによって操作された場合にタッチパネル202に表示される操作画像（機種選択用画像）の一例を示した説明図である。図181（a）に示すように、ユーザーによって操作アイコン204（図180参照）が操作されると、タッチパネル202には、ユーザーが演出のカスタム設定を所望する遊技機の機種を選択するための操作画像（以下、機種選択用画像とも呼ぶ）が表示される。機種選択用画像には、遊技機の機種を選択するための複数の操作アイコン208が

50

表示される。具体的には、「機種 A」、「機種 B」、「機種 C」、「機種 D」といったように、複数の種類の遊技機の中から 1 つをユーザーが選択可能な操作アイコン 208 の画像が表示される。

【2427】

例えば、操作アイコン 208 の中からユーザーが「機種 A」と表示されている操作アイコンを操作した場合には、図 181 (b) に示すように、機種 A における各種演出の設定を具体的に行うための画像（以下、演出設定用画像とも呼ぶ）が表示される。なお、本実施形態におけるパチンコ機 10 の機種は、機種 A である。

【2428】

また、図 181 (b) に示すように、機種選択用画像に表示されている操作アイコン 209 には「戻る」の表示がされている。ユーザーによる操作アイコン 209 の操作によって、タッチパネル 202 に表示される画像は初期操作画像（図 180 参照）に戻る。操作アイコン 209 は、ユーザーが機種を選択せずに初期操作画像に戻りたい場合や、初期操作画像においてユーザーが誤って操作アイコン 204 を操作して機種選択用画像に移動してしまった場合などに用いられる。

【2429】

図 181 (b) に示すように演出設定用画像には、機種 A で実行される演出においてカスタム設定可能な項目が、ユーザーが選択可能な複数の操作アイコン 210 ~ 操作アイコン 219 として表示されている。操作アイコン 210 には「一発告知演出頻度設定」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン 210 を操作すると、大当たりの確定を示唆する一発告知演出の実行頻度をユーザーが設定可能な画像（以下、一発告知演出頻度設定用画像とも呼ぶ）がタッチパネル 202 に表示される。一発告知演出頻度設定用画像の詳細は後で説明する。

【2430】

操作アイコン 212 には「魚群演出期待度設定」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン 212 を操作すると、大当たり当選の可能性を示唆する演出である魚群演出の期待度をユーザーが設定可能な画像（以下、魚群演出期待度設定用画像とも呼ぶ）がタッチパネル 202 に表示される。魚群演出期待度設定用画像の詳細は後で説明する。

【2431】

操作アイコン 214 には「泡演出期待度設定」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン 214 を操作すると、大当たり当選の可能性を示唆する演出である泡演出の期待度をユーザーが設定可能な画像（以下、泡演出期待度設定画像とも呼ぶ）がタッチパネル 202 に表示される。泡演出期待度設定用画像の詳細は後で説明する。

【2432】

操作アイコン 216 には「カットイン演出設定」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン 216 を操作すると、パチンコ機 10 が実行する演出のひとつであるカットイン演出に関する各種設定が可能な画像（以下、カットイン演出設定用画像とも呼ぶ）がタッチパネル 202 に表示される。カットイン演出設定用画像の詳細は後で説明する。

【2433】

操作アイコン 218 には「ラウンド楽曲設定」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン 218 を操作すると、パチンコ機 10 のラウンド遊技中に再生される楽曲に関する設定が可能な画像（以下、ラウンド楽曲設定用画像とも呼ぶ）がタッチパネル 202 に表示される。ラウンド楽曲設定用画像の詳細は後で説明する。

【2434】

操作アイコン 219 には「カスタム設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン 219 を操作すると、ユーザーがカスタム設定をした情報（カスタム設定情報）がスマートフォン 200 が備えるメモリに記憶される。また、ユーザーが操作アイコン 219 を操作することによって、タッチパネル 202 に表示される画像は初期操作画像（図 180 参照）に戻る。

【2435】

10

20

30

40

50

次に、一発告知演出頻度設定用画像について説明をする。

【2436】

図182は一発告知演出頻度設定用画像を説明する説明図である。また、図183は、パチンコ機10において実行される一発告知演出（ハイビスカスフラッシュ演出）を説明する説明図である。上述したように、ユーザーが操作アイコン210（図181（b）参照）を操作すると、図182に示すように、大当たりの確定を示唆する一発告知演出の実行頻度をユーザーが設定可能な一発告知演出頻度設定用画像がタッチパネル202に表示される。

【2437】

ここで、先に一発告知演出であるハイビスカスフラッシュ演出について説明をする。図183に示したように、パチンコ機10が実行する一発告知演出は、演出用可動役物170が動作する演出（ハイビスカスフラッシュ演出）である。具体的には、演出用可動役物170が下方に移動し、かつ、回転軸部171の回動運動によって各花びら部172が回転する。その際、各花びら部172が回転軸部171から遠ざかる方向に移動することによって花が開花したような演出効果が生みだされる。回転軸部171を構成する部材にはLEDが設けられており、一発告知演出の実行時には点滅する。また、スピーカー46からは、一発告知用の効果音が出力される。

10

【2438】

説明を図182に示した一発告知演出頻度設定用画像に戻す。タッチパネル202に表示された一発告知演出頻度設定用画像には、スライダー220が表示されており、スライダー220に含まれる矢印222をユーザーが左右に操作することによって一発告知演出の出現頻度を設定することが可能である。本実施形態においては、一発告知演出の出現頻度を0%～100%の間で1%単位で設定することが可能である。また表示部224には、スライダー220によって設定されている出現頻度の値がリアルタイムに表示される。

20

【2439】

また、図示するように、一発告知演出頻度設定用画像には操作アイコン226が表示されている。操作アイコン226には「設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン226を操作すると、ユーザーが設定をした一発告知の出現頻度の情報がスマートフォン200が備えるメモリに記憶される。ユーザーによる操作アイコン226の操作によって、タッチパネル202に表示される画像は演出設定用画像（図181（b）参照）に戻る。

30

【2440】

次に、魚群演出期待度設定用画像について説明をする。

【2441】

図184は、魚群演出期待度設定用画像について説明をする説明図である。上述したように、ユーザーが操作アイコン212（図181参照）を操作すると、図184（a）に示すような魚群演出期待度設定用画像がタッチパネル202に表示される。

【2442】

ここで、先に魚群演出について説明をする。図184（b）に示したように、パチンコ機10が実行する魚群演出は、遊技回の実行中に表示面41aに複数の魚を表示することによって、当該遊技回の特図抽選の抽選結果が大当たりとなる可能性を示唆する演出である。

40

【2443】

説明を図184（a）に示した魚群演出期待度設定用画像に戻す。タッチパネル202に表示された魚群演出期待度設定用画像には、スライダー228が表示されており、スライダー228に含まれる矢印230をユーザーが左右に操作することによって魚群演出期待度を設定することが可能である。本実施形態においては、魚群演出の期待度を10%～90%の間で1%単位で設定することが可能である。また、表示部232には、スライダー228によって設定されている期待度の値がリアルタイムに表示される。本実施形態では、魚群演出の期待度については、上述した一発告知演出の出現頻度と異なり、0%や1

50

00%の設定ができないように構成されている。その理由については、後述する「遊技機におけるカスタム設定情報に基づく処理」において説明する。

【2444】

また、図184(a)に示すように、魚群演出期待度設定用画像には操作アイコン234が表示されている。操作アイコン234には「設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン234を操作すると、ユーザーが設定をした魚群演出の期待度の情報がスマートフォン200が備えるメモリに記憶される。ユーザーによる操作アイコン234の操作によって、タッチパネル202に表示される画像は演出設定用画像(図181(b)参照)に戻る。

【2445】

次に、泡演出期待度設定用画像について説明をする。

【2446】

図185は、泡演出期待度設定用画像について説明をする説明図である。上述したように、ユーザーが操作アイコン214(図181参照)を操作すると、図185(a)に示すような魚群演出期待度設定用画像がタッチパネル202に表示される。

【2447】

ここで、先に泡演出について説明をする。図185(b)に示したように、パチンコ機10が実行する泡演出は、遊技回の実行中に表示面41aに複数の泡を表示することによって、当該遊技回の特図抽選の抽選結果が大当たりとなる可能性を示唆する演出である。

【2448】

説明を図185(a)に示した泡演出期待度設定用画像に戻す。タッチパネル202に表示された泡演出期待度設定用画像には、スライダー236が表示されており、スライダー236に含まれる矢印238をユーザーが左右に操作することによって魚群演出期待度を設定することが可能である。本実施形態においては、泡演出の期待度を10%~50%の間で1%単位で設定することが可能である。また、表示部240には、スライダー2236によって設定されている期待度の値がリアルタイムに表示される。また本実施形態では、泡演出の期待度については、上記説明した魚群演出と同様に、上述した一発告知演出の出現頻度と異なり、0%や100%の設定ができないように構成されている。その理由については、後述する「遊技機でのカスタム設定に対する処理」において説明する。

【2449】

さらに、本実施形態においては、ユーザーがカスタム設定をしない場合の標準的な演出の設定においては、泡演出は上記説明した魚群演出よりも比較的期待度が低い演出として設定されている。そのため、カスタム設定においても、泡演出の期待度として設定可能な最大値を、上記魚群演出の期待度として設定可能な最大値(90%)よりも低い値(50%)に設定している。

【2450】

図185(a)に示すように、泡演出期待度設定用画像には操作アイコン242が表示されている。操作アイコン242には「設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン242を操作すると、ユーザーが設定をした泡演出の期待度の情報がスマートフォン200が備えるメモリに記憶される。ユーザーによる操作アイコン242の操作によって、タッチパネル202に表示される画像は演出設定用画像(図181(b)参照)に戻る。

【2451】

次に、カットイン演出設定用画像について説明をする。

【2452】

図186はカットイン演出設定用画像について説明をする説明図である。上述したように、ユーザーが操作アイコン216(図181参照)を操作すると、図186(a)に示すようなカットイン演出設定用画像がタッチパネル202に表示される。

【2453】

カットイン演出とは、遊技回の実行中において、一連の演出が表示面41aに表示され

10

20

30

40

50

ているときに、所定のキャラクタが表示面 4 1 a に挿入表示（カットイン）される演出である。

【 2 4 5 4 】

タッチパネル 2 0 2 に表示されたカットイン演出設定用画像には、カットイン演出として挿入表示が可能な 3 種類のキャラクタの名前が表示された 3 つの操作アイコン 2 4 4 ~ 2 4 8 が選択可能に表示されている。ユーザーはそれら 3 つの操作アイコンから 1 つの操作アイコンを選択して操作（タッチ）することによって、カットイン演出として挿入表示されるキャラクタを選択することができる。

【 2 4 5 5 】

また、カットイン演出設定用画像に表示されている操作アイコン 2 5 0 には「戻る」の表示がされている。ユーザーによる操作アイコン 2 5 0 の操作によって、タッチパネル 2 0 2 に表示される画像は演出設定用画像（図 1 8 1（b）参照）に戻る。操作アイコン 2 5 0 は、ユーザーがカットイン演出について設定をせずに演出設定用画像に戻りたい場合や、演出設定用画像においてユーザーが誤って操作アイコン 2 1 6 を操作してカットイン演出設定用画像に移動してしまった場合などに用いられる。なお、カスタム設定においてカットイン演出の設定を行わなかった場合には、パチンコ機 1 0 においては予め標準として設定されたキャラクタによってカットイン演出が実行される。

【 2 4 5 6 】

図 1 8 6（b）は一例として、カットイン演出設定用画像において、「マリンちゃん」の表示がされた操作アイコン 2 4 4 をユーザーが操作した場合に表示される画像（以下。選択キャラクタ設定用画像）を示した説明図である。図示するように、選択キャラクタ設定用画像には、選択されたキャラクタ（マリンちゃん）の服装を選択可能な操作アイコン 2 5 2 ~ 操作アイコン 2 5 6 と、カットイン演出時の当該キャラクタのポーズを選択可能な操作アイコン 2 5 8 ~ 操作アイコン 2 6 2 が表示されている。

【 2 4 5 7 】

例えば、ユーザーが「浴衣」と表示された操作アイコン 2 5 4 と、「照れ笑い」と表示された操作アイコン 2 6 0 とを操作した場合には、当該カスタム設定がパチンコ機 1 0 において繁栄され、浴衣を着用したマリンちゃんのキャラクタが照れ笑いをする画像がカットイン演出として実行される。

【 2 4 5 8 】

また、図示するように、カットイン演出設定用画像には操作アイコン 2 6 4 が表示されている。操作アイコン 2 6 4 には「設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン 2 6 4 を操作すると、ユーザーが設定をしたカットイン演出の設定情報がスマートフォン 2 0 0 が備えるメモリに記憶される。ユーザーによる操作アイコン 2 6 4 の操作によって、タッチパネル 2 0 2 に表示される画像は演出設定用画像（図 1 8 1（b）参照）に戻る。

【 2 4 5 9 】

次に、ラウンド楽曲設定用画像について説明をする。

【 2 4 6 0 】

図 1 8 7 は、ラウンド楽曲設定用画像の説明をする説明図である。上述したように、ユーザーが操作アイコン 2 1 8（図 1 8 1 参照）を操作すると、図 1 8 7 に示すようなラウンド楽曲設定用画像がタッチパネル 2 0 2 に表示される。なお、上述したようにラウンド楽曲とは、ラウンド遊技中に再生される楽曲（映像と楽曲）である。

【 2 4 6 1 】

図示するように、タッチパネル 2 0 2 に表示されたラウンド楽曲設定用画像には、表示領域 2 6 6 に、4 種類の楽曲（楽曲 A ~ 楽曲 D）が操作アイコン 2 6 8 ~ 操作アイコン 2 7 4 として表示されている。ユーザーは表示領域 2 6 6 に表示された操作アイコン 2 6 8 ~ 操作アイコン 2 7 4 を表示領域 2 7 6 にスライドさせることによって、ラウンド遊技中に再生をさせたい楽曲および楽曲の再生順を設定可能である。

【 2 4 6 2 】

10

20

30

40

50

例えば、図 1 8 7 に示すように、ユーザーが表示領域 2 6 6 に表示されている操作アイコン 2 6 8 ~ 操作アイコン 2 7 4 をスライドさせて、表示領域 2 7 6 に上から「楽曲 C」、「楽曲 A」、「楽曲 B」の順に配置した場合には、パチンコ機 1 0 におけるラウンド遊技中に「楽曲 C」「楽曲 A」「楽曲 B」の順にリピート再生される。

【2 4 6 3】

他の例として、ユーザーが表示領域 2 6 6 に表示されている操作アイコン 2 6 8 ~ 操作アイコン 2 7 4 をスライドさせて、表示領域 2 7 6 に「楽曲 C」だけを配置した場合には、パチンコ機 1 0 におけるラウンド遊技中に「楽曲 C」のみがリピート再生される。

【2 4 6 4】

さらに他の例として、ユーザーが表示領域 2 6 6 に表示されている操作アイコン 2 6 8 ~ 操作アイコン 2 7 4 をスライドさせて、表示領域 2 7 6 の上から「楽曲 C」、「楽曲 A」、「楽曲 B」、「楽曲 A」の順といったように同じ楽曲（本例では「楽曲 A」）を複数回配置することも可能である。この場合には、パチンコ機 1 0 におけるラウンド遊技中に「楽曲 C」「楽曲 A」「楽曲 B」「楽曲 A」の順にリピート再生される。

【2 4 6 5】

図 1 8 7 に示すように、ラウンド楽曲設定用画像には操作アイコン 2 7 8 が表示されている。操作アイコン 2 7 8 には「設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン 2 7 8 を操作すると、ユーザーが設定をしたラウンド楽曲の設定情報がスマートフォン 2 0 0 が備えるメモリに記憶される。ユーザーによる操作アイコン 2 7 8 の操作によって、タッチパネル 2 0 2 に表示される画像は演出設定用画像（図 1 8 1（b）参照）に戻る。

【2 4 6 6】

このように、パチンコ機 1 0 の演出操作ボタン 2 4 や十字キー 2 7 による入力によってカスタム設定可能な項目よりも、スマートフォン 2 0 0 によってカスタム設定可能な項目の方が多い。演出操作ボタン 2 4 は十字キー 2 7 では操作性に乏しく遊技者が演出に対して細かな設定をすることを想定した場合、遊技者の負担が大きくなるため、パチンコ機 1 0 の演出操作ボタン 2 4 や十字キー 2 7 による入力によってカスタム設定可能な項目は、遊技者が演出操作ボタン 2 4 や十字キー 2 7 によって簡易に入力可能な項目に制限している。一方、スマートフォン 2 0 0 は、タッチパネル 2 0 2 を備えており操作性に優れるため、演出に対する細かな設定を可能な構成としている。なお、パチンコ機 1 0 の演出操作ボタン 2 4 や十字キー 2 7 による入力によってカスタム設定可能な項目を、スマートフォン 2 0 0 によってカスタム設定可能な項目と同様に細かな設定が可能な構成としてもよい。しかしそのような構成を採用した場合、演出のカスタム設定をする際に、遊技者が演出操作ボタン 2 4 や十字キー 2 7 を操作する負担が大きくなる。

【2 4 6 7】

上述したように、一発告知演出頻度設定用画像、魚群演出期待度設定用画像、泡演出期待度設定用画像、カットイン演出設定用画像、およびラウンド楽曲設定用画像において設定されたカスタム設定情報は、図 1 1 8（b）の演出設定用画像に表示されている操作アイコン 2 1 9（「カスタム設定完了」）が操作されることによって、最終的なカスタム設定の情報としてスマートフォン 2 0 0 のメモリに記憶される。

【2 4 6 8】

次に、初期操作画像（図 1 8 0 参照）において、操作アイコン 2 0 5（「遊技機と接続」）が操作された場合について説明をする。上述したように、操作アイコン 2 0 5 をユーザーが操作すると、タッチパネル 2 0 2 に接続操作作用画像が表示される。

【2 4 6 9】

図 1 8 8 は、接続操作作用画像を説明する説明図である。図 1 8 8（a）に示すように、接続操作作用画像には操作アイコン 2 8 0 が表示される。操作アイコン 2 8 0 には「接続」の表示がされている。ユーザーが操作アイコン 2 8 0 を操作すると、スマートフォン 2 0 0 とパチンコ機 1 0 との接続処理が開始される。また、タッチパネル 2 0 2 には図 1 8 8（b）に示した接続中画像が表示される。スマートフォン 2 0 0 とパチンコ機 1 0 との間

10

20

30

40

50

で行われる接続処理には、NFCを利用したペアリング、およびペアリング後に開始されるBluetoothによる通信が含まれる。接続処理については後述する。なお、接続操作画面に表示されている操作アイコン282には「戻る」の表示がされている。ユーザーによる操作アイコン282の操作によって、タッチパネル202に表示される画面は初期操作画面(図180参照)に戻る。

【2470】

接続処理が開始された後、スマートフォン200とパチンコ機10とがBluetoothによる通信を開始すると、タッチパネル202にはスマートフォン200とパチンコ機10とが接続された旨の画面(以下、接続完了画面とも呼ぶ)が表示される。

【2471】

図189は、接続完了画面を説明する説明図である。図189(a)に示すように、接続完了画面には、タッチパネル202にはスマートフォン200とパチンコ機10とが接続された旨の表示がされる。また、図示するように、接続完了画面には操作アイコン284と操作アイコン286とが表示される。操作アイコン284には「カスタム設定情報送信」の表示がされており、スマートフォン200において設定されたカスタム設定情報がパチンコ機10に送信される。なお、このような構成に限らず、スマートフォン200とパチンコ機10とがBluetoothによる通信を開始すると、スマートフォン200が自動的にカスタム設定情報をパチンコ機10に送信する構成を採用してもよい。

【2472】

スマートフォン200からパチンコ機10にカスタム設定情報の送信が完了すると、タッチパネル202には図189(b)に示すように、カスタム設定情報送信完了画面が表示される。カスタム設定情報送信完了画面にはカスタム設定情報の送信が完了した旨の表示がされる。また、カスタム設定情報送信完了画面に表示されている操作アイコン290には「終了」の表示がされている。ユーザーによる操作アイコン290の操作によって、タッチパネル202に表示される画面は初期操作画面(図180参照)に戻る。

【2473】

また、接続完了画面(図189(a)参照)において、遊技者によって操作アイコン286が操作された場合には、パチンコ機10に記憶されている遊技履歴情報の受信を行う。スマートフォン200が遊技履歴情報を受信した場合には、タッチパネル202に遊技履歴情報受信画面が表示される。

【2474】

図190は遊技履歴情報受信画面を説明する説明図である。図示するように遊技履歴情報受信画面には、遊技履歴情報として、遊技者による一連の遊技における確変大当たりの回数、通常大当たりの回数、獲得賞球数、過去の所定回数の大当たりとなった遊技回において実行された演出の種類、各大当たり遊技回における大当たり種別が表示される。また、遊技履歴情報受信画面に表示されている操作アイコン292には「終了」の表示がされている。遊技者による操作アイコン292の操作によって、タッチパネル202に表示される画面は初期操作画面(図180参照)に戻る。

【2475】

一方、パチンコ機10は、スマートフォン200からカスタム設定情報を受信すると、パチンコ機10の表示面41aにユーザーがカスタム設定として設定した内容を示す画面(以下、カスタム設定情報受信完了画面とも呼ぶ)を表示する。

【2476】

図191は、入力内容表示画面としてのカスタム設定情報受信完了画面を説明する説明図である。図示するように、パチンコ機10はスマートフォン200からカスタム設定情報を受信すると、カスタム設定情報受信完了画面として、ユーザーがスマートフォン200を用いてカスタム設定した内容を表示面41aに表示する。図示するように、特定画面表示として表示面41aには「以下の内容でカスタム設定を受け付けました」という画面FG1aが表示される。また、表示面41aには、各演出の出現頻度や期待度に対して遊技者が設定した値が入力されたことを示す画面FG2aが表示される。なお、カスタム設

10

20

30

40

50

定情報受信完了画像は遊技者による遊技を妨げるものではなく、パチンコ機 10 において遊技回が開始された場合には速やかにカスタム設定情報受信完了画像を終了する。変形例として、例えば遊技回が開始され所定期間の経過後（例えば 3 秒経過後）にカスタム設定情報受信完了画像を終了するとしてもよい。このようにすることで、遊技者に対してカスタム設定した内容を確認しやすくすることができる。その他、遊技回が実行されている期間において、カスタム設定情報受信完了画像を表示面 41a に小さく表示し続ける構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者はカスタム設定した内容を常時確認することができる。また他の構成として、遊技回が実行されている期間、または、待機状態の期間において、遊技者が演出操作ボタン 24 または十字キー 27 を操作することによって、カスタム設定情報受信完了画像を表示面 41a に表示する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者は所望のタイミングでカスタム設定した内容を確認することができる。

10

【2477】

なお、スマートフォン 200 からパチンコ機 10 へのカスタム設定情報の送信は、パチンコ機 10 において遊技回の実行中または全ての期間に送信することが可能な構成としてもよい。その場合、パチンコ機 10 は、スマートフォン 200 から送信されたカスタム設定情報を遊技回における演出に反映させるタイミングは、カスタム設定情報を受信した時点の直後に実行される遊技回の開始時点からとしてもよいし、カスタム設定情報を受信した時点よりも後の時点に第 1 特図始動口 33 または第 2 特図始動口 34 に遊技球が入球したことに起因する遊技回の開始時点からとしてもよい。そして、カスタム設定情報受信完了画像を、表示面 41a の表示領域のうち、変動する装飾図柄と重畳しない領域に表示する構成としてもよい。例えば、カスタム設定情報受信完了画像を、表示面 41a の右下の領域であって変動する装飾図柄と重畳しない領域に表示する構成としてもよい。

20

【2478】

また、パチンコ機 10 はスマートフォン 200 からカスタム設定情報を受信すると、表示面 41a にカスタム設定情報受信完了画像を表示させることに加えて、カスタム設定情報に基づいた内部処理を実行する。以下、パチンコ機 10 がカスタム設定情報を受信した際に行う内部処理について説明をする。

【2479】

《4-3》外部入力されたカスタム設定情報に対する処理：

30

次に、外部入力されたカスタム設定情報に対するパチンコ機 10 による処理について説明をする。

【2480】

<一発告知演出頻度に関する処理>

図 192 は、演出操作ボタン 24 および十字キー 27 を用いて、または、スマートフォン 200（アプリケーション A P P）を用いてユーザーが設定した一発告知演出頻度の値に対して、パチンコ機 10 において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。以下の説明では、演出操作ボタン 24 および十字キー 27 を用いてパチンコ機 10 にカスタム設定情報を外部入力する外部入力手段と、スマートフォン 200 を用いてパチンコ機 10 にカスタム設定情報を外部入力する外部入力手段とをまとめて単に「外部入力手段」と呼ぶときがある。

40

【2481】

図 192 に示すように、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として 0 % の値を入力した場合には、パチンコ機 10 側でも一発告知演出頻度の値が 0 % となるように演出に用いるテーブルデータを設定する。すなわち、一発告知演出が実行されないように設定する。

【2482】

また、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として 1 ~ 99 % の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機 10 側で一発告知演出頻度の値が 50 % となるように遊技回中の演出の決定に用いるテーブルデータ（以下、演出パターン決定用テーブル（大

50

当たり用)とも呼ぶ)を設定する。具体的には、特図抽選において大当たりに当選した際
に実行する演出を決定するために用いる乱数と当該乱数に対応した演出パターン決定用テ
ーブル(大当たり用)において、実行する演出が一発告知演出となる割合と一発告知以外
の演出となる割合が5:5となるような演出パターン決定用テーブル(大当たり用)を参
照する。

【2483】

そして、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として100%の値を入
力した場合には、パチンコ機10側でも一発告知演出頻度の値が100%となるように演
出に用いる演出パターン決定用テーブル(大当たり用)を設定する。すなわち、一発告知
演出が必ず実行されるように設定する。

10

【2484】

パチンコ機10をこのような構成とすることで、一発告知演出頻度をユーザーが0%~
100%の範囲で1%単位でカスタム設定可能な場合であっても、3種類(0%、50%
、100%)の演出パターン決定用テーブル(大当たり用)を用意することで対応するこ
とができる。仮に、ユーザー(遊技者)が外部入力手段によって一発告知演出頻度を0%
~100%の範囲で1%単位で設定可能である場合において、一発告知演出頻度の1%毎
にそれに対応した演出パターン決定用テーブル(大当たり用)をパチンコ機10で用意す
るとした場合には101種類の演出パターン決定用テーブル(大当たり用)をパチンコ機
10(ROM93)において記憶しておく必要があり、パチンコ機10の記憶容量に大きな
負荷がかかる。一方、本実施形態のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設
定可能な一発告知演出頻度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代
表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機10における一発告知演出頻度に設定するこ
とで、パチンコ機10における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および
演出パターン決定用テーブル(大当たり用)を記憶するための記憶容量の軽減を実現する
ことができる。

20

【2485】

さらに本実施形態においては、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な一
発告知演出頻度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に代表値を定め、当該定めた代表値を
パチンコ機10における一発告知演出頻度に設定するため、ユーザーが一発告知演出頻度
を1%~99%の範囲のいずれかの値にカスタム設定した場合には、実際にユーザーがカ
スタム設定した頻度(値)どおりにパチンコ機10において一発告知演出が実行されない
場合があるが、大当たりに当選した回数における一発告知演出が実行された回数を統計学
的な規模でカウントしない限り、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実
際にパチンコ機10に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることには
気付きにくい。

30

【2486】

さらに本実施形態においては、実際にユーザーが外部入力手段によってカスタム設定し
た一発告知演出頻度の値が0%の場合と、100%の場合には、パチンコ機10において
も、一発告知演出頻度が0%または100%となるような演出パターン決定用テーブル(
大当たり用)を設定する。なぜならば、一発告知演出頻度の値が0%というのは一発告知
演出がされないことであり、外部入力手段によって一発告知演出頻度の値を0%に設定し
たにも関わらずパチンコ機10において一発告知演出が1回でも実行されてしまうと、ユ
ーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機10に設定されてい
る一発告知演出頻度の値との間にずれがあることが容易に気付かれてしまうからである。

40

【2487】

同様に、一発告知演出頻度の値が100%というのは大当たりとなる遊技回における演
出は毎回一発告知演出がされることであり、外部入力手段によって一発告知演出頻度の値
を100%に設定したにも関わらずパチンコ機10において一発告知演出が実行されない
大当たり遊技回が1回でも実行されてしまうと、ユーザーがカスタム設定した一発告知演
出頻度の値と実際にパチンコ機10に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれ

50

があることが容易に気付かれてしまうからである。

【 2 4 8 8 】

本実施形態においては、上述したように、実際にユーザー（遊技者）が外部入力手段によってカスタム設定した一発告知演出頻度の値が 0 % の場合と 1 0 0 % の場合には、パチンコ機 1 0 においても、一発告知演出頻度が 0 % または 1 0 0 % となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定するので、上記の問題を解決することができ、カスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機 1 0 に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることをユーザーがより一層気付きにくくすることができる。

【 2 4 8 9 】

すなわち、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、当該パチンコ機 1 0 における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を記憶するための記憶容量の軽減を実現することができることに加え、カスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機 1 0 に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることをユーザーがより一層気付きにくくすることができる。

【 2 4 9 0 】

< 魚群演出期待度に関する処理 >

図 1 9 3 は、演出操作ボタン 2 4 および十字キー 2 7 を用いて、または、スマートフォン 2 0 0（アプリケーション A P P）を用いてユーザーが設定した魚群演出期待度の値に対して、パチンコ機 1 0 において設定する魚群演出期待度の値について説明する説明図である。

【 2 4 9 1 】

図 1 9 3 に示すように、遊技者が外部入力手段によって魚群演出期待度の値として 1 0 ~ 9 0 % の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機 1 0 側で魚群演出の値が 5 0 % となるように、特図抽選の結果が大当たり当選となる遊技回における演出の決定に用いるテーブルデータである演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と、特図抽選の結果が外れ（リーチからの外れを含む）となる遊技回における演出の決定に用いる演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。

【 2 4 9 2 】

具体的には、特図抽選における大当たり確率を考慮しながら、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において魚群演出を出現させる出現頻度と、演出パターン決定用テーブル（外れ用）において魚群演出を出現させる出現頻度とを調整することによって、魚群演出が実行された遊技回の回数を全体とした場合における魚群演出が実行された大当たり遊技回の数割合が期待度の値となるようにする。このようにすることで、魚群演出期待度が 5 0 % となるようにすることが可能である。

【 2 4 9 3 】

パチンコ機 1 0 をこのような構成とすることで、魚群演出期待度をユーザーが 1 0 % ~ 9 0 % の範囲で 1 % 単位でカスタム設定可能な場合であっても、1 種類（5 0 %）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットを用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって魚群演出期待度を 1 0 % ~ 9 0 % の範囲で 1 % 単位で設定可能である場合において、魚群演出期待度の 1 % 毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機 1 0 で用意するとした場合には 8 1 種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機 1 0（ROM 9 3）において記憶しておく必要があり、パチンコ機 1 0 の記憶容量に大きな負担がかかる。一方、本実施形態のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な魚群演出期待度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機 1 0 における魚群演出期待度に設定することで、パチンコ機 1 0 における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パタ

10

20

30

40

50

ーン決定用テーブル（外れ用）とを記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。

【2494】

＜泡演出期待度に関する処理＞

図194は、演出操作ボタン24および十字キー27を用いて、または、スマートフォン200（アプリケーションAPP）を用いてユーザーが設定した泡演出期待度の値に対して、パチンコ機10において設定するた泡演出期待度の値について説明する説明図である。

【2495】

図194に示すように、遊技者が外部入力手段によって泡演出期待度の値として10～50%の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機10側で泡演出の値が30%となるように、特図抽選の結果が大当たり当選となる遊技回における演出の決定に用いるテーブルデータである演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と、特図抽選の結果が外れ（リーチからの外れを含む）となる遊技回における演出の決定に用いる演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。

【2496】

具体的には、特図抽選における大当たり確率を考慮しながら、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において泡演出を出現させる出現頻度と、演出パターン決定用テーブル（外れ用）において泡演出を出現させる出現頻度とを調整することによって、泡演出が実行された遊技回の回数を全体とした場合における泡演出が実行された大当たり遊技回の数の割合が期待度の値となるようにする。このようにすることで、泡演出期待度が30%となるようにすることが可能である。

【2497】

パチンコ機10をこのような構成とすることで、上記説明した魚群演出期待度と同様に、泡演出期待度をユーザーが10%～50%の範囲で1%単位でカスタム設定可能な場合であっても、1種類（30%）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットを用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって泡演出期待度を10%～50%の範囲で1%単位で設定可能である場合において、泡演出期待度の1%毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機10で用意とした場合には41種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機10（ROM93）において記憶しておく必要があり、パチンコ機10の記憶容量に大きな負荷がかかる。一方、本実施形態のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な泡演出期待度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機10における泡演出期待度に設定することで、パチンコ機10における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。

【2498】

なお上述したが、本実施形態においては、ユーザーがカスタム設定をしない場合の標準的な演出の設定においては、泡演出は上記説明した魚群演出よりも比較的期待度が低い演出として設定されている。そのため、カスタム設定においても、泡演出の期待度として設定可能な最大値を、上記魚群演出の期待度として設定可能な最大値（90%）よりも低い値（50%）に設定している。

【2499】

また、遊技者が外部入力手段によって入力したカスタム設定情報に対してパチンコ機10において上記説明した処理を実行するが、一発告知演出、魚群演出、泡演出のうち2つまたは3つの演出が同じ遊技回において実行されることを妨げない。例えば、同じ遊技回において泡演出を実行した後に魚群演出を実行することも可能である。

10

20

30

40

50

【 2 5 0 0 】

< カットイン演出、ラウンド楽曲に関する処理 >

上記説明したように、本実施形態においては、一発告知演出頻度、魚群演出期待度、泡演出期待度に関しては、スマートフォン 2 0 0 (アプリケーション A P P) を用いてユーザーが設定した値に対して、パチンコ機 1 0 において設定する値が異なる場合があるが、カットイン演出およびラウンド楽曲に関する設定については、スマートフォン 2 0 0 (アプリケーション A P P) を用いてユーザーが設定した内容とパチンコ機 1 0 において設定する内容が一致するように構成されている。カットイン演出に関する設定およびラウンド楽曲に関する設定は、スマートフォン 2 0 0 (アプリケーション A P P) で設定した内容と同じ内容をパチンコ機 1 0 に設定しても、パチンコ機 1 0 による処理の負荷および記憶容量に大きな変化はないからである。また、ユーザーが設定した内容とパチンコ機 1 0 において設定する内容が一致するものも採用することによって、パチンコ機 1 0 がユーザーが行ったカスタム通りに挙動しているものと思わせることができ、一発告知演出頻度、魚群演出期待度、泡演出期待度においてユーザーが設定した内容とパチンコ機 1 0 において設定する内容が不一致であることを気付きにくくすることができる。また、カットイン演出、ラウンド楽曲においてユーザーのカスタム通りに挙動をすることで、ユーザーがカスタムの良さを認識することができる。

以上、遊技機によるカスタム設定情報に基づく処理について説明をした。

【 2 5 0 1 】

《 4 - 4 》主制御装置、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理

：
主制御装置、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理については、音声発光制御装置におけるカスタム設定処理 (ステップ S e 6 1 0 3) が上記第 3 実施形態と異なり、その他の処理の内容は同じであるので説明を省略する。なお、本実施形態におけるカスタム設定処理 (ステップ S e 6 1 0 3) は、上述の「《 4 - 3 》外部入力されたカスタム設定情報に対する処理」で説明した処理内容となる。

【 2 5 0 2 】

《 4 - 5 》第 4 実施形態における課題・効果：

以下、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機 1 0 の利点について述べる。

【 2 5 0 3 】

従来の遊技機は遊技者からの情報の入力を遊技演出に反映することで遊技の快適性や興趣を向上させている。これにより多様な遊技者の要望に応えることができるが、情報の入力は遊技機のデータ保持や制御に負担をかけることもあり得る。そのため遊技者の情報の入力の多様性を低下させることなく遊技機のデータ保持や制御を好適に行うことが求められている。具体的には例えば変動遊技に用いられる演出要素の出力態様を遊技者が決定して入力可能とした場合には、複数の候補を表示し、遊技者が任意の候補を決定して、その選択情報を入力することで遊技機は入力された情報を基に演出要素の出力態様を決定していた。しかし、遊技機が演出要素の出力態様を設定する所定のタイミングにおいて、設定し得る対象が多ければ多いほど、対応したデータは増大し、処理も複雑になってしまう。しかし遊技者の入力を不能にすればデータや処理の増大は防ぐことができるが、遊技の快適性や興趣は低下することとなる。本発明は、遊技者による多様な入力を可能としながらも、所定の出力態様設定タイミングにおける遊技機の負担を軽減することを目的としている。

【 2 5 0 4 】

以上の課題に対して本実施形態のパチンコ機 1 0 が採用した構成について以下に具体的に説明する。

【 2 5 0 5 】

本実施形態によれば、構成として、所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、内部抽選を実

行する抽選処理を行い、内部抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示部と、内部抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特定遊技機状態を実行する特定遊技実行部を備え、所定期間の変動表示中に複数の出力要素を用いて変動演出を行う演出実行処理と、複数の出力要素のうち遊技者が選択した特定の出力要素に関して、特定の出力要素の出力状態に対する値を遊技者が決定して入力可能な外部入力手段とを備える。出力状態に対する値は、複数の値の中から遊技者が一の所定の入力値を選択して入力し得るものであり、本遊技機は、遊技者が決定した一の所定の入力値の入力が完了した場合に、対応した特定画像表示を実行する特定画像表示部と、特定画像表示を実行した後に実行され得る所定の出力値設定処理部とを備え、所定の出力値設定手段によって、前記演出実行手段が前記変動演出を実行する場合に使用する前記特定の出力要素の出力状態に対する出力値を設定し得るものであり、所定の出力値設定処理部は、遊技者によって出力状態に対する値として第1の入力値が入力されていた場合であっても、第1の入力値とは異なる第2の入力値が入力されていた場合であっても、出力状態の値として、第1の入力値及び第2の入力値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るよう構成されている。

10

【2506】

したがって、本実施形態によれば、効果として、遊技機に対する遊技者による遊技演出の出力要素の選択の幅を持たせつつ、遊技演出の出力要素に対する出力状態を設定する所定のタイミングにおける遊技機の負担を軽減することが可能となる。すなわち、出力状態に対する値を複数の値の中から遊技者が一の所定の値として第1の入力値及び第2の入力値を選択して入力しても、予め記憶手段に記憶された特定設定値が設定される。このようにすることで、出力状態に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。

20

【2507】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第1特図抽選を実行するための条件や、第2特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断し、それらの条件が成立したと判断されることに基づいて特図抽選を実行可能であり、特図抽選の結果に基づいて、所定期間の特別図柄の変動表示を実行し、特図抽選の結果が特図大当たりであった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特電開閉実行モードを実行し、所定期間の変動表示中に複数の演出を用いて変動演出を行い、複数の演出のうち遊技者が選択した特定の演出に関して、特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対する値を遊技者が決定して入力可能なカスタム設定を入力する手段を備える。出現頻度や期待度に対する値は、複数の値の中から遊技者が一の所定の入力値を選択して入力し得るものであり、パチンコ機10は、遊技者が決定した一の所定の入力値の入力が完了した場合に、対応したカスタム設定情報受信完了画像の表示を実行する図柄表示装置41（表示面41a）と、カスタム設定情報受信完了画像の表示を実行した後に実行され得るカスタム設定処理を行い、カスタム設定処理によって、変動演出を実行する場合に使用する特定の演出の出現頻度や期待度に対する値を設定し得るものであり、出現頻度や期待度の値の設定処理は、遊技者によって出現頻度や期待度に対する値として第1の設定値が入力されていた場合であっても、第1の設定値とは異なる第2の設定値が入力されていた場合であっても、出現頻度や期待度の値として、第1の設定値及び第2の設定値とは異なる値であって予めROM93に記憶された代表値を設定し得るよう構成されている。

30

40

【2508】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、パチンコ機10に対する遊技者による演出の選択の幅を持たせつつ、演出に対する出現頻度や期待度を設定する所定のタイミングにおけるパチンコ機10の負担を軽減することが可能となる。すなわち、出現頻度や期待度に対する値を複数の値の中から遊技者が一の所定の設定値として第1の

50

設定値及び第2の設定値を選択して入力しても、予めROM93に記憶された代表値が設定される。このようにすることで、出現頻度や期待度に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。

【2509】

さらに、本実施形態によれば、構成として、特定の出力要素の出力は、少なくとも画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれか1つを含む。

10

【2510】

よって、本実施形態によれば、効果として、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出力状態に対する値として、複数の値の中から遊技者が一の所定の入力値として第1の入力値及び第2の入力値を選択して入力しても、予め記憶手段に記憶された特定設定値が設定される。従って、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出力要素に関して、処理の簡易化、および当該出力要素に関するデータ容量の削減を実現することができる。具体的には、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出力状態に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。

20

【2511】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、特定の演出の出力は、少なくとも画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれか1つを含む。

【2512】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出現頻度や期待度に対する値として、複数の値の中から遊技者が一の所定の設定値として第1の設定値及び第2の設定値を選択して入力しても、予めROM93に記憶された代表値が設定される。従って、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの演出に関して、処理の簡易化、および当該演出に関するデータ容量の削減を実現することができる。具体的には、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出現頻度や期待度に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。

30

40

【2513】

さらに、本実施形態によれば、構成として、少なくとも第1の出力要素の出力状態に対応した値を入力可能な第1外部入力手段と、第1の出力要素とは異なる第2の出力要素の出力状態に対応した値を入力可能な第2外部入力手段とを備え、外部入力手段は、第1の出力要素と第2の出力要素に対応して異なる値を入力可能に構成されている。

【2514】

よって、本実施形態によれば、効果として、複数の出力要素に対してそれぞれの出力状態に対応した値を遊技者は設定することが可能となるので、複数の出力要素に対する出力状態の組み合わせとして遊技者の好みに合わせたオリジナルの組み合わせで演出の設定をすることができる。

50

【 2 5 1 5 】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、少なくとも第 1 の演出（例えば、魚群演出）の出現頻度・期待度に対応した値を入力可能であり、第 1 の演出とは異なる第 2 の演出（例えば、泡演出）の出現頻度や期待度に対応した値を入力可能であり、出現頻度や期待度の入力値は、第 1 の演出と第 2 の演出に対応して異なる値を入力可能である。

【 2 5 1 6 】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、複数の演出に対してそれぞれの出現頻度や期待度に対応した値を遊技者は設定することが可能となるので、複数の演出に対する出現頻度や期待度の組み合わせとして遊技者の好みに合わせたオリジナルの組み合わせで演出の設定をすることができる。

10

【 2 5 1 7 】

さらに、本実施形態によれば、構成として、所定の出力値設定処理部は、遊技者によって特定設定値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された特定設定値を設定する。

【 2 5 1 8 】

よって、本実施形態によれば、効果として、所定の出力値設定処理部は、遊技者によって特定設定値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された特定設定値を設定するので、出力要素の出力状態に対応した値として遊技者が入力した値と常に異なる値に設定するわけではなく、出力要素の出力状態に対応した値として遊技者が入力した値と予め記憶手段に記憶された特定設定値とが一致している場合には、出力要素の出力状態として遊技者の入力した値を正確に反映した出力状態で出力要素を出力することができる。

20

【 2 5 1 9 】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、カスタム設定処理は、遊技者によって代表値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された代表値の値を設定する。

【 2 5 2 0 】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、カスタム設定処理は、遊技者によって代表値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された代表値を設定するので、演出の出現頻度や期待度に対応した値として遊技者が入力した値と常に異なる値に設定するわけではなく、演出の出現頻度や期待度に対応した値として遊技者が入力した値と予め記憶手段に記憶された代表値とが一致している場合には、演出の出現頻度や期待度として遊技者の入力した値を正確に反映した出現頻度や期待度で演出を実行することができる。

30

【 2 5 2 1 】

さらに、本実施形態によれば、構成として、遊技者によって一の所定の入力値が入力された場合に、一の所定の入力値が入力されたことを記憶する入力値記憶部と、変動演出において、特定の出力要素の出力状態に対して一の所定の入力値が入力されたことを示す入力内容表示画像を表示する画像表示手段とを備える。

【 2 5 2 2 】

よって、本実施形態によれば、効果として、遊技者によって一の所定の入力値が入力された場合に、一の所定の入力値が入力されたことを記憶して、変動演出において、特定の出力要素の出力状態に対して一の所定の入力値が入力されたことを示す入力内容表示画像を表示する。よって、遊技者は、特定の出力要素の出力状態に対して遊技者自身が入力した値を確認することができる。そして、遊技者自身が入力した値に対応した出力状態で出力要素が出力されると思わせることができる。さらに、そのような状態において実際には出力状態の値として、第 1 の入力値及び第 2 の入力値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定設定値が設定され特定設定値に対応した出力状態で出力要素が出力されるので、遊技者に対して驚きや納得をさせることができる。

40

【 2 5 2 3 】

50

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、遊技者によって出現頻度や期待度や楽曲の値として一の所定の入力値が入力された場合に、当該一の所定の入力値が入力されたことを記憶するRAM94と、変動演出において、特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対して一の所定の入力値が入力されたことを示すカスタム設定情報受信完了画像を表示する図柄表示装置41（表示面41a）を備える。

【2524】

よって、具体的な効果として、例えば、遊技者によって一の所定の入力値が入力された場合に、一の所定の入力値が入力されたことを記憶して、変動演出において、特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対して一の所定の入力値が入力されたことを示すカスタム設定情報受信完了画像を表示する。よって、遊技者は、特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対して遊技者自身が入力した値を確認することができる。そして、遊技者自身が入力した値に対応した出現頻度や期待度や楽曲で演出が出力されると思わせることができる。さらに、そのような状態において実際には出現頻度や期待度や楽曲の値として、第1の設定値及び第2の設定値とは異なる値であって予めROM93に記憶された代表値が設定され代表値に対応した出現頻度や期待度や楽曲で演出が実行されるので、遊技者に対して驚きや納得をさせることができる。

10

【2525】

さらに、本実施形態によれば、構成として、外部入力手段は、所定期間の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において特定の出力要素の出力状態に対応した値を入力可能である。

20

【2526】

よって、本実施形態によれば、効果として、所定期間の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において特定の出力要素の出力状態に対応した値を入力可能であるので、遊技者は所望のタイミングで特定の出力要素の出力状態に対応した値を入力することができ、利便性および興趣を向上させることができる。

【2527】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、カスタム設定を入力する手段は、所定期間の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対応した値を入力可能である。

【2528】

30

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、所定期間の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対応した値を入力可能であるので、遊技者は所望のタイミングで特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対応した値を入力することができ、利便性および興趣を向上させることができる。

【2529】

さらに、本実施形態によれば、構成として、外部入力手段は、特定遊技状態において出力される出力要素に対して特定遊技状態の発生前に所定の入力が可能であり、特定遊技状態の発生前に所定の入力された場合に、所定の入力に基づく出力状態で特定遊技状態において出力される出力要素を出力する手段を備えている。

40

【2530】

よって、本実施形態によれば、効果として、特定遊技状態において出力される出力要素に対して特定遊技状態の発生前に所定の入力が可能であるので、従来の遊技機のように特定遊技状態の開始直前や開始後に、遊技者が短時間で特定遊技状態において出力される出力要素に対する設定をしなくてもよい構成とすることができる。よって、遊技者は余裕をもって特定遊技状態における出力要素の出力状態について設定をすることができる。

【2531】

さらに、本実施形態によれば、効果として、特定遊技状態の発生前に所定の入力された場合に、所定の入力に基づく出力状態で特定遊技状態において出力される出力要素を出力する。上述のように、本実施形態の遊技機における所定の出力値設定処理部は、遊技者

50

によって出力状態に対する値として第1の入力値が入力されていた場合であっても、第1の入力値とは異なる第2の入力値が入力されていた場合であっても、出力状態の値として、第1の入力値及び第2の入力値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るよう構成されている。しかしながら、本実施形態として、特定遊技状態の発生前に所定の入力が入力された場合には、当該特定遊技状態における出力状態は、遊技者による所の入力に基づいた出力状態で出力要素を出力することができる。特定遊技状態（ラウンド遊技中）の出力要素の設定（例えば、開閉実行モード中の楽曲の曲順）は、変動表示中の演出のように出現頻度の値や期待度の値に対応して多くの演出パターンテーブルを備える必要がなく各値毎に多くのデータ容量を必要としない。従って、当該特定遊技状態における出力状態は遊技者による所の入力に基づいた出力状態で出力要素を出力することで、遊技者の好みの設定を反映した出力要素を出力することができる。

10

【2532】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、カスタム設定を入力する手段は、特定遊技状態において出力される演出に対して特定遊技状態の発生前に所定の入力が可能であり、特定遊技状態の発生前に所定の入力が入力された場合に、その入力に基づく出現頻度や期待度で特定遊技状態において出力される演出を実行する手段を備えている。

【2533】

よって、具体的な効果として、例えば、開閉実行モードにおいて実行される演出に対して開閉実行モードの発生前に所定の入力が可能であるので、従来の遊技機のように開閉実行モードの開始直前や開始後に、遊技者が短時間で開閉実行モードにおいて実行される演出に対する設定をしなくてもよい構成とすることができる。よって、遊技者は余裕をもって開閉実行モードにおける演出の出現頻度や期待度や楽曲について設定をすることができる。

20

【2534】

さらに、具体的な効果として、例えば、開閉実行モードの発生前に所定の入力が入力された場合に、所定の入力に基づく出現頻度や期待度で特定遊技状態において出力される演出を実行する。上述のように、本実施形態のパチンコ機10におけるカスタム設定処理は、遊技者によって出現頻度や期待度に対する値として第1の設定値が入力されていた場合であっても、第1の設定値とは異なる第2の設定値が入力されていた場合であっても、出現頻度や期待度の値として、第1の設定値及び第2の設定値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るよう構成されている。しかしながら、本実施形態として、開閉実行モードの発生前に所定の入力が入力された場合には、開閉実行モードにおける楽曲や曲順は、遊技者による所の入力に基づいた楽曲や曲順で演出を実行することができる。開閉実行モード中の演出の設定（例えば、開閉実行モード中の楽曲の曲順）は、変動表示中の演出のように出現頻度の値や期待度の値に対応して多くの演出パターンテーブルを備える必要がなく各値毎に多くのデータ容量を必要としない。従って、開閉実行モードにおける楽曲や曲順は遊技者による所の入力に基づいた楽曲や曲順で演出を実行することで、遊技者の好みの設定を反映した演出を実行することができる。

30

【2535】

さらに、本実施形態によれば、構成として、第1の入力値は特定設定値よりも大きな値であり、第2の入力値は特定設定値よりも小さな値である。

40

【2536】

よって、本実施形態によれば、効果として、第1の入力値が特定設定値よりも大きな値であっても、第2の入力値が特定設定値よりも小さな値であっても、出力状態の値として予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力状態の値を設定している感覚を付与することができる。

【2537】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第1の設定値は代表値よりも大きな値であり、第2の設定値は代表値よりも小さな値である。

【2538】

50

よって、具体的な効果として、例えば、第 1 の設定値が代表値よりも大きな値であっても、第 2 の設定値が代表値よりも小さな値であっても、出現頻度や期待度の値として予め記憶手段に記憶された代表値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出現頻度や期待度の値を設定している感覚を付与することができる。

【 2 5 3 9 】

さらに、本実施形態によれば、構成として、第 1 の入力値および第 2 の入力値は特定設定値よりも大きな値である。

【 2 5 4 0 】

よって、本実施形態によれば、効果として、第 1 の入力値および第 2 の入力値が特定設定値よりも大きな値であっても、出力状態の値として予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力状態の値を設定している感覚を付与することができる。

10

【 2 5 4 1 】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第 1 の設定値および第 2 の設定値は代表値よりも大きな値である。

【 2 5 4 2 】

よって、具体的な効果として、例えば、第 1 の設定値および第 2 の設定値が代表値よりも大きな値であっても、出現頻度や期待度の値として予め記憶手段に記憶された代表値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出現頻度や期待度の値を設定している感覚を付与することができる。

20

【 2 5 4 3 】

さらに、本実施形態によれば、構成として、第 1 の入力値および第 2 の入力値は特定設定値よりも小さな値である。

【 2 5 4 4 】

よって、本実施形態によれば、効果として、第 1 の入力値および第 2 の入力値が特定設定値よりも小さな値であっても、出力状態の値として予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力状態の値を設定している感覚を付与することができる。

【 2 5 4 5 】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第 1 の設定値および第 2 の設定値は代表値よりも小さな値である。

30

【 2 5 4 6 】

よって、具体的な効果として、例えば、第 1 の設定値および第 2 の設定値が代表値よりも小さな値であっても、出現頻度や期待度の値として予め記憶手段に記憶された代表値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力状態の値を設定している感覚を付与することができる。

【 2 5 4 7 】

さらに、本実施形態によれば、構成として、遊技者によって一の所定の入力値が入力された場合に、当該一の所定の入力値が入力されたことを記憶する入力値記憶部と、遊技者によって一の所定の入力値が入力された状態において、実行された特定の変動表示に関する実行履歴情報を記憶する履歴情報記憶領域と、履歴情報記憶領域に記憶された実行履歴情報を出力する履歴情報出力手段とを備える。

40

【 2 5 4 8 】

よって、本実施形態によれば、効果として、遊技者によって一の所定の入力値が入力された場合に、当該一の所定の入力値を記憶し、当該一の所定の入力値が入力された状態の変動演出が変動表示において実行され、その変動表示に関する実行履歴情報を出力するので、遊技者が入力した一の所定の入力値が入力され出力制御された結果を遊技者が確認することによって、その差異に対して遊技者を驚かせたり喜ばせたりすることができる。

【 2 5 4 9 】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、遊技者によって一の所定の設定値

50

が入力された場合に、当該一の所定の設定値が入力されたことを記憶する R A M と、遊技者によって一の所定の設定値が入力された状態において、実行された特定の変動表示に関する遊技履歴情報を記憶する記憶領域と、記憶領域に記憶された遊技履歴情報を出力する。

【 2 5 5 0 】

よって、具体的な効果として、例えば、遊技者によって一の所定の設定値が入力された場合に、当該一の所定の設定値を記憶し、当該一の所定の設定値があたかも繁栄されたかのような変動演出が変動表示において実行され、その変動表示に関する遊技履歴情報を出力するので、遊技者が入力した一の所定の設定値とは異なる値で出力制御された結果を遊技者が確認することによって、その差異に対して遊技者を驚かせたり喜ばせたりすることができる。

10

【 2 5 5 1 】

さらに、本実施形態によれば、構成として、遊技者が入力し得る複数の値は、所定期間の変動表示で特定の出力要素が出力された場合において、出力状態に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果以外の表示結果が表示され得るように構成されている。

【 2 5 5 2 】

よって、本実施形態によれば、効果として、複数の値の構成については、所定期間の変動表示で特定の出力要素が出力された場合において、出力状態に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果以外の表示結果が表示され得るように構成されている。換言すれば、遊技者が出力状態に対する値として選択し得る複数の値の中に、特定の出力要素が出力された場合には特定の表示結果が必ず表示されるといったことを示す値は含まれないように構成されている。このような構成とすることで、特定の出力要素の出力状態の値として、遊技者が入力した値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定設定値が設定されることを遊技者に気付かれにくくすることができる。結果として、遊技者が変動演出の出力状態に対する値を設定することに対する意欲の減退を抑制することができる。

20

【 2 5 5 3 】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、遊技者が出現頻度や期待度として入力し得る複数の値は、所定期間の変動表示で特定の演出が出力された場合において、出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果以外の表示結果（例えば、大当たり以外の表示結果）が表示され得るように構成されている。

30

【 2 5 5 4 】

よって、具体的な効果として、例えば、複数の値の構成については、所定期間の変動表示で特定の演出が出力された場合において、期待度に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果以外の表示結果（例えば、大当たり以外の表示結果）が表示され得るように構成されている。換言すれば、遊技者が期待度に対する値として選択し得る複数の値の中に、特定の演出が実行された場合には特定の表示結果（大当たり表示）が必ず表示されるといったことを示す値（例えば、期待度 1 0 0 % ）は含まれないように構成されている。このような構成とすることで、特定の演出の期待度の値として、遊技者が入力した値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された代表値が設定されることを遊技者に気付かれにくくすることができる。結果として、遊技者が変動演出の期待度に対する値を設定することに対する意欲の減退を抑制することができる。

40

【 2 5 5 5 】

< 第 4 実施形態に第 3 実施形態を適用した場合の効果 >

本実施形態（第 4 実施形態）に第 3 実施形態を適用した場合には、以下のような特別な効果を奏する。すなわち、スマートフォン 2 0 0 で演出のカスタム設定をすることができるので、遊技の開始前に演出操作ボタンや、十字キーを用いて手作業で入力することを回

50

避することができる。遊技者は、スマートフォン200上で、操作性に優れたタッチパネル等を用いて快適に演出のカスタム設定を行なうことができる。よって、演出に関する詳細なカスタム設定を遊技者が行なうことを容易にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2556】

そして、スマートフォン200のアプリケーションAPPを用いてパチンコ機10の演出に関するカスタム設定情報を予め設定・用意しておき、遊技をする際に当該カスタム設定情報をスマートフォン200からパチンコ機10に入力することができる。このような構成とすることで、パチンコ機10が備える演出操作ボタン24や、十字キー27を遊技者が操作することによって演出のカスタム設定を行うのではなく、遊技者がスマートフォン200で予め設定したカスタム設定情報をパチンコ機10に入力することが可能になる。よって、遊技者がパチンコ機10でカスタム設定をするために費やす時間を削減することができる。結果として、パチンコ機10で早く遊技をしたいと所望する遊技者や、せっかく遊技ホールに来たのだから少しの時間でも遊技を楽しみたいと思う遊技者にも演出のカスタム設定を利用してもらいやすい構成にすることができる。

10

【2557】

すなわち、演出に関する詳細なカスタム設定であっても、遊技者が時間のあるときにスマートフォン200を用いて予め設定をしておくことが可能であり、遊技機で遊技をする際に設定をすることを回避することができる。また、遊技をする遊技機を変更する場合であっても、新たに遊技をする遊技機にスマートフォン200からカスタム設定情報を送信するのみでカスタムが可能なので、新たに遊技をする遊技機に対して簡単にカスタム設定をすることが可能となる。

20

【2558】

《4-6》第4実施形態の変形例：

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

【2559】

《4-6-1》変形例1：

<一発告知演出頻度に関する処理の変形例>

図195は、一発告知演出頻度に関する処理の変形例として、演出操作ボタン24および十字キー27を用いて、または、スマートフォン200（アプリケーションAPP）を用いてユーザーが設定した一発告知演出頻度の値に対して、パチンコ機10において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。

30

【2560】

図195に示すように、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として0%の値を入力した場合には、パチンコ機10側でも一発告知演出頻度の値が0%となるように演出に用いるテーブルデータを設定する。すなわち、一発告知演出が実行されないように設定する。

40

【2561】

また、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として1～20%の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機10側で一発告知演出頻度の値が10%となるように遊技回中の演出の決定に用いるテーブルデータ（以下、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）とも呼ぶ）を設定する。具体的には、特図抽選において大当たりに当選した際に行う演出を決定するために用いる乱数と当該乱数に対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において、実行する演出が一発告知演出となる割合と一発告知以外の演出となる割合が1：9となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を参照する。

【2562】

50

さらに、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として 21 ~ 40 % の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機 10 側で一発告知演出頻度の値が 30 % となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として 41 ~ 60 % の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機 10 側で一発告知演出頻度の値が 50 % となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として 61 ~ 80 % の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機 10 側で一発告知演出頻度の値が 70 % となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として 81 ~ 99 % の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機 10 側で一発告知演出頻度の値が 90 % となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。

10

【 2 5 6 3 】

そして、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として 100 % の値を入力した場合には、パチンコ機 10 側でも一発告知演出頻度の値が 100 % となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。すなわち、一発告知演出が必ず実行されるように設定する。

【 2 5 6 4 】

パチンコ機 10 をこのような構成とすることで、一発告知演出頻度をユーザーが 0 % ~ 100 % の範囲で 1 % 単位でカスタム設定可能な場合であっても、7 種類（0 %、10 %、30 %、50 %、70 %、90 %、100 %）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって一発告知演出頻度を 0 % ~ 100 % の範囲で 1 % 単位で設定可能である場合において、一発告知演出頻度の 1 % 毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）をパチンコ機 10 で用意するとした場合には 101 種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）をパチンコ機 10（ROM 93）において記憶しておく必要があり、パチンコ機 10 の記憶容量に大きな負荷がかかる。一方、本変形例のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機 10 における一発告知演出頻度に設定することで、パチンコ機 10 における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。

20

30

【 2 5 6 5 】

さらに本変形例においては、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機 10 における一発告知演出頻度に設定するため、ユーザーが一発告知演出頻度を 1 % ~ 99 % の範囲のいずれかの値にカスタム設定した場合には、実際にユーザーがカスタム設定した頻度（値）どおりにパチンコ機 10 において一発告知演出が実行されない場合があるが、大当たりに当選した回数における一発告知演出が実行された回数を統計的な規模でカウントしない限り、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機 10 に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることには気付にくい。

40

【 2 5 6 6 】

また、上記実施形態と比較すると、本変形例においては、パチンコ機 10（ROM 93）に記憶しておくべき演出パターン決定用テーブル（大当たり用）の数が増え記憶容量も増加するが、上記実施形態よりもカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を細かく複数の範囲に区切り、各範囲毎に代表値を定めているので、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機 10 に設定されている一発告知演出頻度の値との間のずれが小さくなり、より一層、遊技者がそのずれに気付にくくなるとともに、遊技者が違和感を感じにくくすることができる。

50

【 2 5 6 7 】

さらに本変形例においては、実際にユーザーが外部入力手段によってカスタム設定した一発告知演出頻度の値が 0 % の場合と、1 0 0 % の場合には、パチンコ機 1 0 においても、一発告知演出頻度が 0 % または 1 0 0 % となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。なぜならば、一発告知演出頻度の値が 0 % というのは一発告知演出がされないことであり、外部入力手段によって一発告知演出頻度の値を 0 % に設定したにも関わらずパチンコ機 1 0 において一発告知演出が 1 回でも実行されてしまうと、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機 1 0 に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることが容易に気付かれてしまうからである。

【 2 5 6 8 】

同様に、一発告知演出頻度の値が 1 0 0 % というのは大当たりとなる遊技回における演出は毎回一発告知演出がされることであり、外部入力手段によって一発告知演出頻度の値を 1 0 0 % に設定したにも関わらずパチンコ機 1 0 において一発告知演出が実行されない大当たり遊技回が 1 回でも実行されてしまうと、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機 1 0 に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることが容易に気付かれてしまうからである。

【 2 5 6 9 】

本変形例においても、上記実施形態と同様に、実際にユーザー（遊技者）が外部入力手段によってカスタム設定した一発告知演出頻度の値が 0 % の場合と 1 0 0 % の場合には、パチンコ機 1 0 においても、一発告知演出頻度が 0 % または 1 0 0 % となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定するので、上記の問題を解決することができ、カスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機 1 0 に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることをユーザーがより一層気付きにくくすることができる。

【 2 5 7 0 】

すなわち、本変形例におけるパチンコ機 1 0 は、当該パチンコ機 1 0 における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を記憶するための記憶容量の軽減を実現することができることに加え、カスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機 1 0 に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることをユーザーがより一層気付きにくくすることができる。

【 2 5 7 1 】

《 4 - 6 - 2 》変形例 2 :

＜ 魚群演出期待度に関する処理の変形例 ＞

図 1 9 6 は、魚群演出期待度に関する処理の変形例として、演出操作ボタン 2 4 および十字キー 2 7 を用いて、または、スマートフォン 2 0 0 （アプリケーション A P P ）を用いてユーザーが設定した魚群演出期待度の値に対して、パチンコ機 1 0 において設定する魚群演出期待度の値について説明する説明図である。

【 2 5 7 2 】

図 1 9 6 に示すように、遊技者が外部入力手段によって魚群演出期待度の値として 1 0 ~ 3 0 % の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機 1 0 側で魚群演出の値が 2 0 % となるように、特図抽選の結果が大当たり当選となる遊技回における演出の決定に用いるテーブルデータである演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と、特図抽選の結果が外れ（リーチからの外れを含む）となる遊技回における演出の決定に用いる演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。

【 2 5 7 3 】

具体的には、特図抽選における大当たり確率を考慮しながら、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において魚群演出を出現させる出現頻度と、演出パターン決定用テーブル（外れ用）において魚群演出を出現させる出現頻度とを調整することによって、魚群演出が実行された遊技回の回数を全体とした場合における魚群演出が実行された大当たり遊技回の数割合が期待度の値となるようにする。このようにすることで、魚群演出期待

10

20

30

40

50

度が 20% となるようにすることが可能である。

【2574】

さらに、遊技者が外部入力手段によって魚群演出期待度の値として 31 ~ 50% の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機 10 側で魚群演出期待度の値が 40% となるように演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。遊技者が外部入力手段によって魚群演出期待度の値として 51 ~ 70% の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機 10 側で魚群演出期待度の値が 60% となるように演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。同様に、遊技者が外部入力手段によって魚群演出期待度の値として 71 ~ 90% の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機 10 側で魚群演出期待度の値が 80% となるように演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。

10

【2575】

パチンコ機 10 をこのような構成とすることで、魚群演出期待度をユーザーが 10% ~ 90% の範囲で 1% 単位でカスタム設定可能な場合であっても、4 種類（20%、40%、60%、80%）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットを用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって魚群演出期待度を 10% ~ 90% の範囲で 1% 単位で設定可能である場合において、魚群演出期待度の 1% 毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機 10 で用意とした場合には 81 種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機 10（ROM 93）において記憶しておく必要があり、パチンコ機 10 の記憶容量に大きな負担がかかる。一方、本変形例のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な魚群演出期待度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機 10 における魚群演出期待度に設定することで、パチンコ機 10 における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。

20

【2576】

また、上記実施形態と比較すると、本変形例においては、パチンコ機 10（ROM 93）に記憶しておくべき演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットの数が増え記憶容量も増加するが、上記実施形態よりもカスタム設定可能な魚群演出期待度の値を細かく複数の範囲に区切り、各範囲毎に代表値を定めているので、ユーザーがカスタム設定した魚群演出期待度の値と実際にパチンコ機 10 に設定されている魚群演出期待度の値との間のずれが小さくなり、より一層、遊技者がそのずれに気付きにくくなるとともに、遊技者が違和感を感じにくくすることができる。

30

【2577】

《4 - 6 - 3》変形例 3：

< 泡演出期待度に関する処理の変形例 >

40

図 197 は、泡演出期待度に関する処理の変形例として、演出操作ボタン 24 および十字キー 27 を用いて、または、スマートフォン 200（アプリケーション APP）を用いてユーザーが設定した泡演出期待度の値に対して、パチンコ機 10 において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。

【2578】

図 197 に示すように、遊技者が外部入力手段によって泡演出期待度の値として 10 ~ 30% の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機 10 側で泡演出の値が 20% となるように、特図抽選の結果が大当たり当選となる遊技回における演出の決定に用いるテーブルデータである演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と、特図抽選の結果が外れ（リーチからの外れを含む）となる遊技回における演出の決定に用いる演出パターン決定用テ

50

ーブル（外れ用）とを設定する。

【2579】

具体的には、特図抽選における大当たり確率を考慮しながら、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において泡演出を出現させる出現頻度と、演出パターン決定用テーブル（外れ用）において泡演出を出現させる出現頻度とを調整することによって、泡演出が実行された遊技回の回数を全体とした場合における泡演出が実行された大当たり遊技回の数の割合が期待度の値となるようにする。このようにすることで、泡演出期待度が20%となるようにすることが可能である。

【2580】

さらに、遊技者が外部入力手段によって泡演出期待度の値として31～50%の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機10側で泡演出期待度の値が40%となるように演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。

【2581】

パチンコ機10をこのような構成とすることで、上記説明した魚群演出期待度と同様に、泡演出期待度をユーザーが10%～50%の範囲で1%単位でカスタム設定可能な場合であっても、2種類（20%、40%）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットを用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって泡演出期待度を10%～50%の範囲で1%単位で設定可能である場合において、泡演出期待度の1%毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機10で用意するとした場合には41種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機10（ROM93）において記憶しておく必要があり、パチンコ機10の記憶容量に大きな負荷がかかる。一方、本変形例のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な泡演出期待度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機10における泡演出期待度に設定することで、パチンコ機10における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。

【2582】

また、上記実施形態と比較すると、本変形例においては、パチンコ機10（ROM93）に記憶しておくべき演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットの数が増え記憶容量も増加するが、上記実施形態よりもカスタム設定可能な泡演出期待度の値を細かく複数の範囲に区切り、各範囲毎に代表値を定めているので、ユーザーがカスタム設定した泡演出期待度の値と実際にパチンコ機10に設定されている泡演出期待度の値との間のずれが小さくなり、より一層、遊技者がそのずれに気付きにくくなるとともに、遊技者が違和感を感じにくくすることができる。

【2583】

《4-7》他の構成への適用：

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

【2584】

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

【 2 5 8 5 】

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

【 2 5 8 6 】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【 2 5 8 7 】

《 4 - 8 》上記実施形態及び上記各変形例等から抽出される発明群について：

以下、上述した実施形態及び各変形例から抽出される発明群の特徴（特徴群）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施形態又は上記各変形例において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【 2 5 8 8 】

< 特徴 f A 群 >

特徴 f A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 3 実施形態及びその変形例から抽出される。

【 2 5 8 9 】

[特徴 f A 1]

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、

前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果（大当たり結果）を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技機状態（ラウンド遊技）を実行する特定遊技実行手段と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（出力要素/演出上のキャラクタ・役物動作）を用いて変動演出を行う演出実行手段と、

前記複数の演出要素のうち遊技者が選択した特定の演出要素（特定の出力要素/特定の演出）に関して、前記特定の演出要素の出力態様（出力状態/出現頻度・期待度・種類）に対する値を遊技者が決定して入力可能な入力手段（外部入力手段/カスタム設定を入力する手段）と、を備えた遊技機であって、

前記出力態様に対する値（出力状態に対する値）は、複数の値の中から遊技者が一の所定の値（一の所定の入力値）を選択して入力し得るものであり、

本遊技機は、

遊技者が決定した前記一の所定の値の入力が完了した場合に、対応した特定表示（特定画像表示）を実行する特定表示手段（特定画像表示部）と、

前記特定表示を実行した後に実行され得る所定の出力値設定手段（出力値設定処理部/カスタム設定処理）と、を備え、

前記所定の出力値設定手段によって、前記演出実行手段が前記変動演出を実行する場合に使用する前記特定の演出要素の出力態様に対する値（出力値/演出の実行時に参照する値）を設定し得るものであり、

前記所定の出力値設定手段は、遊技者によって前記出力態様に対する値として第 1 の値（第 1 の入力値/第 1 の設定値）が入力されていた場合であっても、前記第 1 の値とは異なる第 2 の値（第 2 の入力値/第 2 の設定値）が入力されていた場合であっても、前記出力態様の値として、前記第 1 の値及び前記第 2 の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値（特定設定値/代表値）を設定し得るよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【 2 5 9 0 】

本特徴によれば、所定の出力値設定手段は、遊技者によって出力態様に対する値として第1の値が入力されていた場合であっても、第1の値とは異なる第2の値が入力されていた場合であっても、出力態様の値として、第1の値及び第2の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るよう構成されている。よって、遊技機に対する遊技者による遊技演出の演出要素への選択の幅を持たせつつ、遊技演出の演出要素に対する出力態様を設定する所定のタイミングにおける遊技機の負担を軽減することが可能となる。すなわち、出力態様に対する値を複数の値の中から遊技者が一の所定の値として第1の値及び第2の値を選択して入力しても、予め記憶手段に記憶された特定の値が設定される。このようにすることで、出力態様に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。

10

【2591】

[特徴fA2]

特徴fA1に記載の遊技機であって、

前記特定の演出要素の出力は、少なくとも画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれか1つを含む

ことを特徴とする遊技機。

【2592】

20

本特徴によれば、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出力態様に対する値として、複数の値の中から遊技者が一の所定の値として第1の値及び第2の値を選択して入力しても、予め記憶手段に記憶された特定の値が設定される。従って、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの演出要素に関して、処理の簡易化、および当該演出要素に関するデータ容量の削減を実現することができる。具体的には、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出力態様に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。

30

【2593】

[特徴fA3]

特徴fA1または特徴fA2に記載の遊技機であって、

少なくとも第1の演出要素の前記出力態様に対応した値を入力可能な第1入力手段（第1外部入力手段/一発告知頻度）と、前記第1の演出要素とは異なる第2の演出要素の前記出力態様に対応した値を入力可能な第2入力手段（第2外部入力手段/魚群演出期待度）と、を備え、

前記入力手段（外部入力手段）は、前記第1の演出要素と前記第2の演出要素に対して異なる値を入力可能に構成された

40

ことを特徴とする遊技機。

【2594】

本特徴によれば、複数の演出要素に対してそれぞれの出力態様に対応した値を遊技者は設定することが可能となるので、複数の演出要素に対する出力態様の組み合わせとして遊技者の好みに合わせたオリジナルの組み合わせで演出の設定をすることができる。

【2595】

[特徴fA4]

特徴fA1から特徴fA3のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定の出力値設定手段は、遊技者によって前記特定の値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された前記特定の値を設定する

50

ことを特徴とする遊技機。

【 2 5 9 6 】

本特徴によれば、所定の出力値設定手段は、遊技者によって特定の値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された特定の値を設定するので、演出要素の出力態様に対応した値として遊技者が入力した値と常に異なる値に設定するわけではなく、演出要素の出力態様に対応した値として遊技者が入力した値と予め記憶手段に記憶された特定の値とが一致している場合には、演出要素の出力態様として遊技者の入力した値を正確に反映した出力態様で当該演出要素を出力することができる。

【 2 5 9 7 】

[特徴 f A 5]

10

特徴 f A 1 から特徴 f A 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技者によって前記一の所定の値が入力された場合に、当該一の所定の値が入力されたことを記憶する入力値記憶領域（入力値記憶部 / R A M 9 4 ）と、

前記変動演出において、前記特定の演出要素の出力態様に対して前記一の所定の値が入力されたことを示す画像（入力内容表示画像 / カスタム設定情報受信完了画像）を表示する画像表示手段と、を備えた、

ことを特徴とする遊技機。

【 2 5 9 8 】

本特徴によれば、遊技者によって一の所定の値が入力された場合に、当該一の所定の値が入力されたことを記憶して、変動演出において、特定の演出要素の出力態様に対して一の所定の値が入力されたことを示す画像を表示する。よって、遊技者は、特定の演出要素の出力態様に対して遊技者自身が入力した値を確認することができる。そして、遊技者自身が入力した値に対応した出力態様で演出要素が出力されると思わせることができる。さらに、そのような状態において実際には出力態様の値として、第 1 の値及び第 2 の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値が設定され当該特定の値に対応した出力態様で演出要素が出力されるので、遊技者に対して驚きや納得をさせることができる。

20

【 2 5 9 9 】

[特徴 f A 6]

特徴 f A 1 から特徴 f A 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

30

前記入力手段は、前記所定期間の前記変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において前記特定の演出要素の出力態様に対応した値を入力可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 2 6 0 0 】

本特徴によれば、所定期間の前記変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において前記特定の演出要素の出力態様に対応した値を入力可能であるので、遊技者は所望のタイミングで特定の演出要素の出力態様に対応した値を入力することができ、利便性および興趣を向上させることができる。

【 2 6 0 1 】

[特徴 f A 7]

40

特徴 f A 1 から特徴 f A 6 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記入力手段は、前記特定遊技状態（ラウンド遊技）において出力される演出要素（出力要素 / 楽曲）に対して前記特定遊技状態の発生前に所定の入力が可能であり、

前記特定遊技状態の発生前に前記所定の入力が行われた場合に、当該所定の入力に基づく出力態様で前記特定遊技状態において出力される演出要素を出力する手段を備えた

ことを特徴とする遊技機。

【 2 6 0 2 】

本特徴によれば、特定遊技状態において出力される演出要素に対して特定遊技状態の発生前に所定の入力が可能であるので、従来の遊技機のように特定遊技状態の開始直前や開始後に、遊技者が短時間で特定遊技状態において出力される演出要素に対する設定をしな

50

くてもよい構成とすることができる。よって、遊技者は余裕をもって特定遊技状態における演出要素の出力態様について設定をすることができる。

【2603】

また、特定遊技状態の発生前に所定の入力があった場合に、所定の入力に基づく出力態様で特定遊技状態において出力される演出要素を出力する。上述のように、本特徴群の遊技機における所定の出力値設定手段は、遊技者によって出力態様に対する値として第1の値が入力されていた場合であっても、第1の値とは異なる第2の値が入力されていた場合であっても、出力態様の値として、第1の値及び第2の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るよう構成されている。しかしながら、本特徴として、特定遊技状態の発生前に所定の入力があった場合には、当該特定遊技状態における出力態様は、遊技者による所の入力に基づいた出力態様で演出要を出力することができる。特定遊技状態（ラウンド遊技中）の演出要素の設定（例えば、ラウンド中の楽曲の曲順）は、変動表示中の演出のように出現頻度の値や期待度の値に対応して多くの演出パターンテーブルを備える必要がなく各値毎に多くのデータ容量を必要としない。従って、当該特定遊技状態における出力態様は遊技者による所の入力に基づいた出力態様で演出要素を出力することで、遊技者の好みの設定を反映した演出要素を出力することができる。

10

【2604】

[特徴fA8]

特徴fA1から特徴fA7のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第1の値は前記特定の値よりも大きな値であり、前記第2の値は前記特定の値よりも小さな値である
ことを特徴とする遊技機。

20

【2605】

本特徴によれば、第1の値が特定の値よりも大きな値であっても、第2の値が特定の値よりも小さな値であっても、出力態様の値として予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力態様の値を設定している感覚を付与することができる。

【2606】

[特徴fA9]

特徴fA1から特徴fA7のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第1の値および前記第2の値は前記特定の値よりも大きな値である
ことを特徴とする遊技機。

30

【2607】

本特徴によれば、第1の値および第2の値が特定の値よりも大きな値であっても、出力態様の値として予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力態様の値を設定している感覚を付与することができる。

【2608】

[特徴fA10]

特徴fA1から特徴fA7のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第1の値および前記第2の値は前記特定の値よりも小さな値である
ことを特徴とする遊技機。

40

【2609】

本特徴によれば、第1の値および第2の値が特定の値よりも小さな値であっても、出力態様の値として予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力態様の値を設定している感覚を付与することができる。

【2610】

[特徴fA11]

特徴fA1から特徴fA10のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技者によって前記一の所定の値が入力された場合に、当該一の所定の値（カスタム設定値）が入力されたことを記憶する入力値記憶領域と、

50

遊技者によって前記一の所定の値が入力された状態において、実行された前記特定の変動表示に関する実行履歴情報を記憶する履歴情報記憶領域と、

前記履歴情報記憶領域に記憶された前記実行履歴情報を出力する履歴情報出力手段と、
を備えた

ことを特徴とする遊技機。

【 2 6 1 1 】

本特徴によれば、遊技者によって一の所定の値が入力された場合に、当該一の所定の値を記憶し、当該一の所定の値があたかも繁栄されたかのような変動演出が変動表示において実行され、その変動表示に関する実行履歴情報を出力するので、遊技者が入力した一の所定の値とは異なる値で出力制御された結果を遊技者が確認することによって、その差異
10

【 2 6 1 2 】

[特徴 f A 1 2]

特徴 f A 1 から特徴 f A 1 1 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記複数の値は、

前記所定期間の変動表示で前記特定の演出要素（特定の出力要素/魚群演出）が出力された場合において、前記出力態様に対する値として前記複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても前記所定期間の変動表示の結果として前記特定の表示結果以外の表示結果（外れ）が表示され得るように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

20

【 2 6 1 3 】

本特徴によれば、複数の値の構成については、所定期間の変動表示で特定の演出要素が出力された場合において、出力態様に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果以外の表示結果（外れ）が表示され得るように構成されている。換言すれば、遊技者が出力態様に対する値として選択し得る複数の値の中に、特定の演出要素が出力された場合には特定の表示結果が必ず表示されるといったことを示す値（例えば演出の期待度として 1 0 0 % という値）は含まれないように構成されている。このような構成とすることで、特定の演出要素の出力態様の値として、遊技者が入力した値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値が設定されることを遊技者に気付かれにくくすることができる。結果として、遊技
30

【 2 6 1 4 】

[特徴 f A 1 3]

特徴 f A 1 から特徴 f A 1 2 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記複数の値は、

前記所定期間の変動表示で前記特定の演出要素（特定の出力要素/魚群演出）が出力された場合において、前記出力態様に対する値として前記複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても前記所定期間の変動表示の結果として前記特定の表示結果（大当たり当選）が表示され得るように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

40

【 2 6 1 5 】

本特徴によれば、複数の値の構成については、所定期間の変動表示で特定の演出要素が出力された場合において、出力態様に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果（大当たり当選）が表示され得るように構成されている。換言すれば、遊技者が出力態様に対する値として選択し得る複数の値の中に、特定の演出要素が出力された場合には特定の表示結果以外が必ず表示されるといったことを示す値（例えば演出の期待度として 0 % という値）は含まれないように構成されている。このような構成とすることで、特定の演出要素の出力態様の値として、遊技者が入力した値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値
50

が設定されることを遊技者に気付かれにくくすることができる。結果として、遊技者が変動演出の出力態様に対する値を設定することに対する意欲の減退を抑制することができる。

【2616】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【2617】

パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特開2011-172988号公報）。

10

【2618】

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

【2619】

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

【2620】

なお、上記各特徴群に含まれる1又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

【2621】

以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。

【2622】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

30

【2623】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【2624】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。また、上記の複数の実施形態を適宜組み合わせることや、一の実施形態に含まれる一部の構成と、他の実施形態に含まれる一部の構成とを組み合わせることによって実現される構成を採用することもできる。

40

【2625】

《5》第5実施形態：

《5-0》はじめに：

【2626】

50

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技球が始動口に入球した（以下、「入賞した」とも呼ぶ）ことを契機に、図柄表示装置（例えば、液晶表示装置）に特別図柄を変動表示する。そして、変動表示後に停止表示した特別図柄の態様によって、その入賞に対して行われた当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを遊技者に報知する。例えば、抽選結果が大当たり当選である場合には、同じ種類の特別図柄が3つ揃った「777」等の大当たり図柄配列を表示して遊技者に大当たり当選を報知している。大当たり当選が報知されると、遊技者にはその後大当たり遊技（大入賞口を一定時間開く等）が付与される。

【2627】

近年、特別図柄の変動表示に要する時間（以下、変動表示時間と呼ぶ）を短縮させる、いわゆる「時短機能」を備えたパチンコ機が多数登場している。時短機能の動作中である時短遊技状態においては、始動口（例えば、右打ちルート上に設けられた第2始動口）に設けられた普通電動役物が高頻度サポートモードにて始動口への入賞を補助することから、遊技者は、始動口への多数の入賞を短時間で発生させることが可能となる。

10

【2628】

この種の遊技機では、普通電動役物に対応した始動口の方が、普通電動役物に対応しない始動口よりも、当該始動口に遊技球が入賞した場合に遊技者に付与される利益が高くなるように設計されているのが一般的である。このため、時短遊技状態中は通常時より遊技者にとっていっそう有利な遊技状態となり、遊技性が向上する。

【2629】

しかし、上記遊技機では、時短遊技状態の終了制御が好適に行われないと、時短遊技状態中の変動回数が不定な回数となってしまう。具体的には、例えば、従来の遊技機では、特別図柄の変動回数や普通電動役物の開放回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させるように構成されている。普通電動役物の開放回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とした場合に、普通電動役物の開放時に始動口に遊技球が入球するか否かによって、実行され得る変動回数が大きく変化してしまう。そのために、特別図柄の変動回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成が選択され易いが、この構成の場合、時短遊技状態の終了制御を好適に行うことが難しく、終了制御が好適に行われな場合、時短遊技状態中の特別図柄の変動回数が所定回数より多い回数となってしまう虞があった。

20

【2630】

したがって、遊技機において、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技を実行させることのできる技術が望まれていた（課題1）。

30

【2631】

従来の遊技機では、さらに次の課題も生じ得た。

【2632】

従来の遊技機では、遊技性を向上させるために、特別図柄の変動表示中に始動口に遊技球が入賞した場合でも、その入賞により取得された特別情報を無効とせず、保留情報として所定数まで記憶させる。記憶させた保留情報の数（保留数）は、複数のLED等で構成される保留ランプの点灯・消灯状態によって遊技者に認識可能とされており、特別図柄の変動表示が終了する毎に保留情報が1つずつ当たり抽選の対象となり、それに伴って保留ランプも1つずつ消灯される。なお、記憶させる保留数を複数としたパチンコ機では、複数の保留情報を先読みして保留を跨いだ連続演出を行うことが可能となり、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

40

【2633】

しかし、上記複数の保留情報を記憶可能なパチンコ機において上述した時短機能を採用した場合では、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目の変動表示中に保留情報が上限数以下の個数だけ記憶されることがあり得て、時短遊技の発生に基づいて実行される変動表示の回数にバラツキが生じてしまう。先に説明したように、普通電動役物に対応した始動口の方が、普通電動役物に対応しない始動口よりも、当該始動口に遊技球が入賞した場合に遊技者に付与される利益が高くなるように設計されていることから、

50

時短遊技の発生に基づいて実行される変動表示の回数にバラツキが生じる事は遊技機の出球性能に大きな変化をもたらす。

【2634】

したがって、遊技機において、保留情報の記憶状況によって、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動回数にバラツキが生じないように、時短遊技状態の終了制御を好適に行いたいという課題が生じた(課題2)。

【2635】

従来の遊技機では、さらに次の課題も生じ得た。

【2636】

従来の遊技機としてのパチンコ機では、例えば、1種2種混合タイプのスペックを採用し、普通電動役物に対応した第2始動口への遊技球の入賞を契機として実行される当たり抽選における大当たり当選(当たり抽選で小当たりしてV入賞大当たり当選した場合も含む)の確率を極めて大きくし、少ない変動表示の回数で極めて高い継続率を実現する構成を備えているものが知られている。具体的には、大当たり当選(当たり抽選で小当たりしてV入賞大当たり当選した場合も含む)の確率を約1/2とし、変動表示の回数を最大4回として、約94%の継続率を実現するパチンコ機が提案されている。かかるパチンコ機では、最大4回とした変動表示の回数は厳格に制限される必要があり、何かのタイミングで5回目の変動表示が行われてしまうと、継続率が100%に近い値となってしまう、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうという課題が発生してしまう。

【2637】

このために、従来、高頻度サポートモードの遊技状態(時短遊技状態)が継続する変動表示の実行回数を3回とし、第2始動口に対応した保留情報の上限数を1個とすることによって、3変動+保留1回の4変動で継続して当たり抽選を行うことで、5回転目の変動表示が発生しないように構成したパチンコ機が提案されている。

【2638】

しかしながら、この構成では、記憶可能な保留数の上限が1個であるために、上述した保留を跨いだ連続演出を行うことができないことから、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることが困難であった。このため、記憶可能な保留数の上限を複数(例えば2個)とする必要があるが、そうすると、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数(上記例では3回目)の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。具体的には、遊技者は、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数(上記例では3回目)の変動表示中に遊技球を打ち続けることで、当該所定回数の変動表示中において複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。換言すれば、所定回数(上記例では3回目)の変動表示中において、時短遊技状態となってから5球目の遊技球の始動口への入賞が発生してしまう。このために、当該所定回数(上記例では3回目)の変動表示中に複数(例えば2個)の保留情報が記憶された場合に、第2始動口への入賞に基づく変動表示の回数が規定した回数(上記例では4変動)を上回ってしまい、上述した課題、すなわち、継続率が100%に近い値となってしまう、出球性能に大きな変化が起きてしまうという課題を解決することができなくなってしまう。

【2639】

なお、当該課題を解決する遊技機として、上述した所定回数の変動表示中に記憶可能となる複数の保留情報の分を見越して、上記所定回数よりも手前で時短状態を終了する構成(上記保留数を2個とした例では、2回目の変動表示の停止時に時短状態を終了する構成)を考えることができるが、この構成の場合、不慣れで単発打ちになってしまった遊技者や、発射不良によって単発打ちとなってしまった遊技者が、所定回数の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることができず、結果として1回少ない回数で第2始動口への入賞に基づく変動表示を行うこととなってしまうことがあり得た。この結果、遊技者間で著しく不公平となってしまう新たな課題が発生してしまう。

【2640】

このように、遊技機において、第2始動口に対応した保留情報の上限数を複数とすることで、保留を跨いだ連続演出を行うことを可能として、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができることと、時短遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキによって出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制することとを両立できる技術が望まれていた（課題3）。

【2641】

上述した課題1～課題3からわかるように、本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも称する）は、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技を実行させることを目的としている。以下、詳細に説明する。

【2642】

本遊技機は、
遊技領域の所定領域に向けて遊技球を発射可能な発射手段と、
前記所定領域に向けて発射された遊技球が流下可能な所定流路に設けられ、開閉動作可能な開閉手段と、所定の始動口と、を備えた開閉動作手段と、
遊技球が前記所定の始動口に入賞することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選に基づいて所定期間の所定の変動表示を実行する実行手段と、
前記所定期間に前記遊技球が所定の始動入賞した場合に、所定の複数の上限数までの変動表示を行う権利の保留処理と、前記権利の保留に対応した保留対応処理とを含む所定制御処理を実行する制御手段と、
前記所定の抽選が所定抽選結果である場合に、前記所定期間が終了することに基づいて前記所定の変動表示を前記所定抽選結果に対応した所定表示結果で停止表示させる停止表示手段と、
前記所定表示結果の停止表示後に特別遊技状態を発生させる発生手段と、
を備えた遊技機であって、
特定条件の成立に基づいて特定期間の前記開閉動作手段の特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段と、
特定終了条件の成立に基づいて前記特定遊技状態を終了させる特定遊技終了手段と、
を備え、
前記特定遊技終了手段は、
前記実行手段による前記所定の変動表示が特定回数 N （ N は2以上の整数）回行われ、
前記制御手段による前記所定制御処理の実行が行われなかった場合、
前記実行手段による前記所定の変動表示が $N - 1$ 回行われ、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が1回行われた場合、または、
前記実行手段による前記所定の変動表示が $N - 2$ 回行われ、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が2回行われた場合に、少なくとも前記特定遊技状態を終了させる
ことによって、上記目的を達成している。

【2643】

「発射手段」は、遊技領域の所定領域に向けて遊技球を発射可能な構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球発射機構と操作ハンドルと遊技球発射ボタンとを備える装置や、遊技球発射機構と操作ハンドルとを備える装置、遊技球発射機構と遊技球発射ボタンを備える装置、などが挙げられる。

【2644】

「開閉手段」は、所定の始動口へ向かう流路を開放状態と閉鎖状態とに切替可能な構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、普通電動役物開放抽選において普図当たりに当選した場合に閉鎖状態から開放状態に移行する普通電動役物や、特図抽選において特図小当たりや特図大当たりに当選した場合に閉鎖状態から開放状態に移行する特別電動役物、などが挙げられる。また、普通電動役物や特別電動役物の構成としては、例えば、始動口へ向かう流路を閉鎖している板状部材（弁部材）が時計回り又は反時計回りに回転することによって当該流路を開放可能な構成、始動口へ向かう流路を閉鎖している板状部材が遊技盤の前後方向にスライドすることによって当該流路を開放可能な構成

10

20

30

40

50

(シャッター型)や、始動口へ向かう流路を閉鎖している板状部材が遊技盤に平行な回転軸を中心として回転することによって当該流路を開放可能な構成、始動口へ向かう流路を閉鎖している一对の片部材(羽根部材、弁部材)がそれぞれ時計回り又は反時計回りに回転することによって当該流路を開放可能な構成(いわゆる電動チューリップ型)、などが挙げられる。

【2645】

「第1の演出制御」は、実行手段による所定の変動表示として表示手段で実行可能な演出であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第2特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特図変動演出を構成する特2の変動表示、第1特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特図変動演出を構成する特1の変動表示や、普図始動ゲートへの遊技球の入球に基づいて実行される普図変動演出を構成する表示演出、普電オープニング期間中に実行される表示演出、普電開閉期間中に実行される表示演出、普電エンディング期間中に実行される表示演出、特電オープニング期間中に実行される表示演出、特電開閉期間中に実行される表示演出、特電エンディング期間中に実行される表示演出、デモ状態中に実行される表示演出、などが挙げられる。

10

【2646】

「所定流路」は、遊技球が流通可能であって他の領域から区別可能な通路状の領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技盤の右側における通路や、遊技盤の左側における通路、釘によって形成された通路や、樹脂によって形成された通路、遊技盤に形成された溝、遊技球が流下可能(落下可能)な空間領域、などが挙げられる。

20

【2647】

「所定の抽選」は、遊技球が所定の始動口に入球することに基づいて実行される抽選であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第2特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される特図2当たり抽選や、第1特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される特図1当たり抽選、普図始動ゲートに遊技球が入球した場合に実行される普通電動役物開放抽選、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態(特電開閉実行モード)中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選、などが挙げられる。

【2648】

「権利の保留処理」は、所定の変動表示が実行される所定期間に遊技球が所定の始動入賞した場合に制御される、所定の複数の上限数までの変動表示を行う権利の保留処理であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特2始動入賞することに基づいて取得した特別情報(各種の乱数情報)が予め定められた正常範囲内であるか否かを判定し、正常範囲内であると判定された場合に限り、当該特別情報を特2保留情報として所定の複数の上限数まで記憶する処理や、特1始動入賞することに基づいて取得した特別情報が予め定められた正常範囲内であるか否かを判定し、正常範囲内であると判定された場合に限り、当該特別情報を特1保留情報として所定の複数の上限数まで記憶する処理、特2始動入賞することに基づいて取得した特別情報を特2保留情報として所定の複数の上限数まで記憶する処理、特1始動入賞することに基づいて取得した特別情報を特1保留情報として所定の複数の上限数まで記憶する処理、遊技球が普図始動ゲートに入球することに基づいて取得した情報を複数の上限数まで記憶する処理、などが挙げられる。

30

40

【2649】

「所定制御処理」は、所定期間に遊技球が所定の始動入賞した場合に、所定の複数の上限数までの変動表示を行う権利の保留処理と、前記権利の保留に対応した保留対応処理を含む処理であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、前述した「権利の保留処理」についての各例と、前述した「権利の保留に対応した保留対応処理」についての各例を含む処理、などが挙げられる。

【2650】

「第2の演出制御」は、制御手段による所定制御処理の実行に対する演出として表示手段で実行可能な演出であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第2特図

50

始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特2保留格納演出、第1特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特1の保留格納演出や、第2特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特2始動保留処理の実行後の保留格納時減算演出、第2特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特図変動演出を構成する特2の変動表示、第1特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特図変動演出を構成する特1の変動表示、などが挙げられる。

【2651】

「開閉動作手段」は、所定領域に向けて発射された遊技球が流下可能な所定流路に設けられ、開閉手段と所定の始動口とを少なくとも備えた構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、開閉手段と所定の始動口と導入通路と案内板とを備えた構成や、開閉手段と所定の始動口と導入通路とを備えた構成、開閉手段と所定の始動口と案内板とを備えた構成、開閉手段と所定の始動口とを備えた構成、などが挙げられる。

10

【2652】

「遊技球が所定の始動入賞すること」は、遊技球が入球した場合に図柄の変動表示が実行されることになる始動口に遊技球が入球する構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第2特図始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特2始動入賞すること）や、第1特図始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特1始動入賞すること）、遊技球が普図始動ゲートに入球すること、遊技球が特電始動口に入球すること、などが挙げられる。

【2653】

「特定遊技状態」は、特定条件が成立した場合に、開閉動作手段のうちの開閉手段を特定の状態に切り替え可能な遊技状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、時短遊技状態（高サボ状態とも呼ぶ）や、確率変動遊技状態（高確状態）、特別電動役物が開閉動作する大当たり遊技状態、通常状態や、大当たり当選に係る変動が開始されてから停止表示が終了されるまでの状態、などが挙げられる。

20

【2654】

「所定の始動口」は、遊技領域の所定領域に向けて発射された遊技球が入球可能であり、遊技球が入球した場合に図柄の変動表示（以下、単に「変動」とも呼ぶ）が実行されることになる入球口であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に第2特別図柄の変動表示が実行されることになる第2特図始動口や、遊技球が入球した場合に第1特別図柄の変動表示が実行されることになる第1特図始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

30

【2655】

「計数手段」は、実行手段による所定の変動表示または制御手段による所定制御処理の実行を計数しうるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、高頻度サポートモード時において第1の所定条件下で変動表示が実行される毎、もしくは第2の所定条件下で特2始動保留処理と保留コマンドを設定する処理とが実行される毎にカウンタ値が1だけ減算されるカウンタや、高頻度サポートモード時において第1の所定条件下で変動表示が実行される毎、もしくは第2の所定条件下で特2始動保留処理と保留コマンドを設定する処理とが実行される毎にカウンタ値が1だけ加算されるカウンタ、第2保留エリアについてのデータをシフトさせる処理が行われる毎（すなわち、特2の変動表示が行われる毎）に値が1だけ減算される第2保留エリアの保留個数記憶エリア、第1保留エリアR_aについてのデータまたは第2保留エリアR_bについてのデータをシフトさせる処理が行われる毎（すなわち、特1の変動表示または特2の変動表示が行われる毎）に値が1だけ減算される合計保留個数記憶エリア、などが挙げられる。

40

【2656】

「権利の保留に対応した保留対応処理」は、遊技球が所定の始動入賞することに基づいて変動表示の権利が保留された場合に、権利が保留されることを契機として行われる処理であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特2始動入賞することに基づい

50

て記憶した特２保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）をサブ側の制御装置に認識させるための保留コマンドを設定する処理や、特２始動入賞することに基づいて取得した特別情報を特２保留情報として記憶する保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置に認識させるためのシフト時コマンドを設定する処理、特２始動入賞に基づいて取得した特別情報を特２保留情報として保留エリアに記憶したことによって変化した保留数をサブ側の制御装置に認識させるための保留コマンドを設定する処理、特２始動入賞することに基づいて記憶した特２保留情報の数に対応した保留アイコン（保留ランプ）を点灯する処理、特２始動入賞することに基づいて記憶した特２保留情報の数（保留数）を判定する処理、特２始動入賞することに基づいて記憶した特２保留情報に対する表示装置における演出、報知または変動の処理、特２始動入賞することに基づいて記憶した特２保留情報の数（保留数）に基づく処理、特１始動入賞することに基づいて記憶した特１保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）をサブ側の制御装置に認識させるための保留コマンドを設定する処理や、特１始動入賞することに基づいて取得した特別情報を特１保留情報として記憶する保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置に認識させるためのシフト時コマンドを設定する処理、特１始動入賞に基づいて取得した特別情報を特１保留情報として保留エリアに記憶したことによって変化した保留数をサブ側の制御装置に認識させるための保留コマンドを設定する処理、特１始動入賞することに基づいて記憶した特１保留情報の数に対応した保留アイコン（保留ランプ）を点灯する処理、特１始動入賞することに基づいて記憶した特１保留情報の数（保留数）を判定する処理、特１始動入賞することに基づいて記憶した特１保留情報に対する表示装置における演出、報知または変動の処理、特１始動入賞することに基づいて記憶した特１保留情報の数（保留数）に基づく処理、などが挙げられる。

【２６５７】

「所定の複数の上限数」は、変動表示を行う権利の保留処理の上限数であり、２以上の数であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、２、３、４、５、６、７、８、１０、１２などが挙げられる。

【２６５８】

「遊技球が前記所定の始動口に入賞すること」は、遊技球が入球した場合に図柄の変動表示が実行されることになる始動口に遊技球が入球する構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第２特図始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特２始動入賞すること）や、第１特図始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特１始動入賞すること）、遊技球が普図始動ゲートに入球すること、遊技球が特電始動口に入球すること、などが挙げられる。

【２６５９】

「所定の変動表示」は、判定手段による判定の結果を報知するための変動表示が所定のものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図２当たり抽選に基づく変動表示や、特図１当たり抽選に基づく変動表示、普通電動役物開放抽選に基づく変動表示、高サポ状態時の特図１当たり抽選に基づく変動表示、高サポ状態から低サポ状態に移行した後の特２残保留による特図２当たり抽選に基づく変動表示、などが挙げられる。

【２６６０】

「特定条件」は、特定期間の開閉動作手段の特定遊技状態を実行するための条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となり当たり種別の振分結果が特定の種別となることや、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となり当たり種別の振分結果が特定の種別となること、当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となり当たり種別の振分結果が特定の種別となること、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となること、当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となること、などが挙げられる。

【２６６１】

「制御手段」は、所定期間に遊技球が所定の始動入賞した場合に、所定の複数の上限数

までの変動表示を行う権利の保留処理と、前記権利の保留に対応した保留対応処理とを含む所定制御処理を実行する構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置、などが挙げられる。

【2662】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「発射部」を備え、「所定流路」としての「特定流路」を備え、「開閉手段」としての「開閉部」を備え、「所定の始動口」としての「特定始動口」を備え、「開閉動作手段」としての「開閉動作部」を備え、「遊技球が前記所定の始動口に入賞すること」としての「特定始動口入賞」を備え、「所定の抽選」としての「特定抽選」を備え、「所定の変動表示」としての「特定変動表示」を備え、「遊技球が所定の始動口入賞すること」としての「特定始動口入賞」を備え、「所定の複数の上限数」としての「特定上限数」を備え、「権利の保留処理」としての「保留制御処理」を備え、「権利の保留に対応した保留対応処理」としての「対応制御処理」を備え、「所定制御処理」としての「特定制御処理」を備え、「制御手段」としての「制御処理部」を備え、「特定条件」としての「特定開始条件」を備え、「特定遊技状態」としての「所定遊技状態」を備える。

10

【2663】

また、本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「計数手段」としての「計数部」を備え、「第1の演出制御」としての「特定演出処理」を備え、「第2の演出制御」としての「所定演出処理」を備える構成としてもよい。

【2664】

本遊技機によれば、詳細は後述するが、特定始動口入賞に基づいて特定抽選が行われ、特定抽選に基づいて所定期間の特定変動表示が実行され、制御処理部によって所定期間に特定始動口入賞した場合に特定上限数までの保留制御処理と対応制御処理とを含む特定制御処理が実行され、特定抽選が所定抽選結果である場合に、所定期間が終了することに基づいて特定変動表示が所定抽選結果に対応した所定表示結果で停止表示させられ、所定表示結果の停止表示後に特別遊技状態が発生させられる。また、本特徴によれば、特定開始条件の成立に基づいて所定期間の所定遊技状態が実行され、特定終了条件の成立に基づいて所定遊技状態が終了させられる。さらに、特定変動表示が特定回数 N （ N は2以上の整数）回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が行われなかった場合、特定変動表示が $N - 1$ 回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が1回行われた場合、または、特定変動表示が $N - 2$ 回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が2回行われた場合に、少なくとも所定遊技状態が終了させられる。

20

30

【2665】

このために、本遊技機によれば、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値が特定回数 N に達した場合に、少なくとも所定遊技状態が終了させられることになる。上記合計値が特定回数 N に達した場合（すなわち、特定変動表示が特定回数 N 回行われ、特定制御処理の実行が行われなかった場合、特定変動表示が $N - 1$ 回行われ、特定制御処理の実行が1回行われた場合、および、特定変動表示が $N - 2$ 回行われ、特定制御処理の実行が2回行われた場合の各ケース）には、特定回数 N 回分の変動表示の実行が既に確保されたことになり、この場合に、所定遊技状態を終了させることで、遊技球が特定始動口へ入賞することを極めて困難とし、所定遊技状態を実行開始してから特定回数 N 回を上回る回数の変動表示が実行されてしまうことを抑制することができる。

40

【2666】

したがって、本遊技機によれば、特定制御処理による変動表示を行う権利の保留状況によって、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数にバラツキが発生することを抑制することができる。

【2667】

このように、本遊技機によれば、所定遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の所定遊技状態を実行させることが可能となる。

【2668】

50

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第 5 実施形態として説明する。

【 2 6 6 9 】

《 5 - 1 》遊技機の構造：

【 2 6 7 0 】

図 1 9 8 は、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 の斜視図である。図示するように、パチンコ機 1 0 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 1 1 を備えている。パチンコ機 1 0 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 1 1 が島設備に固定される。また、パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 1 2 を備えている。パチンコ機本体 1 2 は、内枠 1 3 と、内枠 1 3 の前面に配置された前扉枠 1 4 とを備えている。内枠 1 3 は、外枠 1 1 に対して金属製のヒンジ 1 5 によって回動可能に支持されている。前扉枠 1 4 は、内枠 1 3 に対して金属製のヒンジ 1 6 によって回動可能に支持されている。内枠 1 3 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 1 2 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 1 0 には、シリンダ錠 1 7 が設けられている。シリンダ錠 1 7 は、内枠 1 3 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 1 7 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

10

【 2 6 7 1 】

前扉枠 1 4 の略中央部には、開口された窓部 1 8 が形成されている。窓部 1 8 の周囲には、パチンコ機 1 0 を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LED などの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機 1 0 によって行われる当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠 1 4 の裏側には、2 枚の板ガラスからなるガラスユニット 1 9 が配置されており、開口された窓部 1 8 がガラスユニット 1 9 によって封じられている。内枠 1 3 には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機 1 0 の遊技者は、パチンコ機 1 0 の正面からガラスユニット 1 9 を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

20

【 2 6 7 2 】

前扉枠 1 4 には、遊技球を貯留するための上皿 2 0 と下皿 2 1 とが設けられている。上皿 2 0 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 1 2 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 2 0 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 1 2 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 2 5 の操作によって駆動し、上皿 2 0 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 2 1 は、上皿 2 0 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 2 1 は、上皿 2 0 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 2 1 の底面には、下皿 2 1 に貯留された遊技球を排出するための排出口 2 2 が形成されている。排出口 2 2 の下方にはレバー 2 3 が設けられており、遊技者がレバー 2 3 を操作することによって、排出口 2 2 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 2 3 を操作して排出口 2 2 を開状態にすると、排出口 2 2 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 2 1 から外部に排出される。

30

40

【 2 6 7 3 】

上皿 2 0 の周縁部の前方には、演出操作ボタン 2 4 が設けられている。演出操作ボタン 2 4 は、パチンコ機 1 0 によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機 1 0 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 1 0 によって行われる。

【 2 6 7 4 】

前扉枠 1 4 の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル 2 5 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本

50

実施形態では 0.6 秒間隔) で発射される。操作ハンドル 25 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー 25 a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン 25 b と、操作ハンドル 25 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 25 c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を握ると、タッチセンサー 25 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 25 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 25 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 25 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル 25 の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作

10

【2675】

上皿 20 の周縁部の正面視左側(以下、単に「左側」とも呼ぶ)には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 26 が設けられている。遊技球発射ボタン 26 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 25 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 26 を操作すると、操作ハンドル 25 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 26 が操

20

30

【2676】

次に、パチンコ機 10 の背面の構成について説明する。パチンコ機 10 の背面には、パチンコ機 10 の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【2677】

図 199 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面に設けられている。

【2678】

第 1 制御ユニット 51 は、制御処理部である主制御装置 60 を備えている。主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

40

【2679】

第 2 制御ユニット 52 は、制御処理部である音声発光制御装置 90 と、制御処理部である表示制御装置 100 とを備えている。音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機 10 の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映

50

像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【2680】

第3制御ユニット53は、払出制御装置70と、発射制御装置80とを備えている。払出制御装置70は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置80は、主制御装置60から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル25の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠13の背面には、遊技ホールの島設備3から供給される遊技球が逐次補給されるタンク54、タンク54の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール55、タンクレール55の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール56、ケースレール56から遊技球の供給を受け払出制御装置70からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装71など、パチンコ機10の動作に必要な複数の機器が設けられている。

10

【2681】

電源ユニット58は、電源装置85と、電源スイッチ88とを備えている。電源装置85は、パチンコ機10の動作に必要な電力を供給する。電源装置85には、電源スイッチ88が接続されている。電源スイッチ88のON/OFF操作により、パチンコ機10に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機10に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【2682】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠13の前面に着脱可能に取り付けられている。

20

【2683】

図200は、遊技盤30の正面図である。遊技盤30は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域PAが形成されている。遊技盤30には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部31aと、外レール部31bとが取り付けられている。内レール部31aと外レール部31bとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール31が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール31に誘導されて遊技領域PAの上部に放出され、その後、遊技領域PAを流下する。遊技領域PAには、遊技盤30に対して略垂直に複数の釘42が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘42や風車は、遊技領域PAを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

30

【2684】

遊技盤30には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、可変入賞装置36、及び小当たり専用可変入賞装置57が設けられている。可変入賞装置36は当たり抽選において大当たり当選（後述するV入賞大当たり当選も含む）した場合に作動する装置であり、小当たり専用可変入賞装置57は当たり抽選において小当たり当選した場合に作動する装置である。すなわち、小当たり当選した場合に作動する装置は小当たり専用可変入賞装置と呼ぶのに対して、大当たり当選した場合に作動する装置は単に「可変入賞装置」と呼ぶ。

【2685】

40

一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、及び可変入賞装置36、及び小当たり専用可変入賞装置57のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤30に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤30には、スルーゲート35が設けられている。さらに、遊技盤30には、可変表示ユニット40及びメイン表示部45が設けられている。メイン表示部45は、特図ユニット37と、普図ユニット38と、ラウンド表示部39とを有している。

【2686】

図示するように、一般入賞口32は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤30上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口32に遊技球が入球すると、1個の遊技球が賞球として払出装71（図199）から払い出される。

50

【 2 6 8 7 】

第 1 始動口 3 3 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。特定始動口である第 1 始動口 3 3 は、遊技盤 3 0 の中央下方に設けられている。第 1 始動口 3 3 は、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

【 2 6 8 8 】

本実施形態では、特定始動口入賞として第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、特図 1 当たり抽選が実行される。特図 1 当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第 2 特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。開閉実行モードは、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とによって構成されている。オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、開閉処理期間は、実際に特別電動役物の開閉処理が実行される期間であり、エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図 1 当たり抽選（特図 1 当たり抽選又は特図 2 当たり抽選）を実行可能とするまでの待機期間である。そして、本実施形態では、特図 1 当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、開閉部である第 2 特別電動役物として可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b が開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、単に「開閉実行モード」と呼んだり、「大当たりに基づく開閉実行モード」と呼んだりする）が開始される。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりに基づく開閉実行モードが開始されてから当該開閉実行モードが終了するまでを所定遊技状態である大当たり遊技状態中であるとして各種の処理を行う構成とした。なお、変形例として、開閉実行モードのうちの開閉処理期間を大当たり遊技状態中として各種の処理を行う構成としてもよい。

【 2 6 8 9 】

第 2 始動口 3 4 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、特定始動口として機能する。第 2 始動口 3 4 は、遊技盤 3 0 の右側の下方に設けられており、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。第 2 始動口 3 4 は、開閉動作部である始動口ユニット 2 0 0 を構成する一要素である。始動口ユニット 2 0 0 には、可動片よりなる普通電動役物 3 4 a が設けられている。後ほど詳しく説明するが、開閉部である普通電動役物 3 4 a が第 1 の状態のときには、遊技球は第 2 始動口 3 4 に入球することはできない。一方、普通電動役物 3 4 a が第 2 の状態のときには、遊技球は第 2 始動口 3 4 に入球することができる。ここで、2 つの可動片が開閉するチューリップ型の普通電動役物を考えてみる。チューリップ型の普通電動役物では、開放状態のときに遊技球は第 2 始動口に入球することができ、閉鎖状態のときに遊技球は第 2 始動口に入球することができない。このため、普通電動役物 3 4 a において、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球可能な第 2 の状態を以下、便宜的に「開放状態」と呼び、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球不可能な第 1 の状態を以下、便宜的に「閉鎖状態」と呼ぶ。なお、始動口ユニット 2 0 0 の詳細な構成については後述する。

【 2 6 9 0 】

本実施形態では、特定始動口入賞として第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、特定抽選である特図 2 当たり抽選が実行される。特図 2 当たり抽選の結果、小当たり又は大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（第 1 特別電動役物又は第 2 特別電動役物）が開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。開閉実行モードは、先に説明したように、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とによって構成されている。そして、本実施形態では、特図 2 当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第 2 特別電動役物としての可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b が開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。一方、特図 2 当たり抽選の結果、小当たりに当選すると、開閉部である第 1 特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置 5 7 の開閉扉 5 7 b が開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、「小当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が開始される。

【 2 6 9 1 】

特定始動口であるスルーゲート 3 5 は、遊技盤 3 0 の右側上方に設けられており、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート 3 5 は、普通電動役物 3 4 a を開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルータイプのゲートであり、普図始動ゲートである。具体的には、特定始動入賞として遊技球がスルーゲート 3 5 を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、普通電動役物 3 4 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 3 5 は、遊技球の流下ルートにおいて第 2 始動口 3 4 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 P A を流下して第 2 始動口 3 4 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。電動役物開放抽選の抽選結果は、変動表示によって報知され得る。

10

【 2 6 9 2 】

小当たり専用可変入賞装置 5 7 は、遊技盤 3 0 の右側における遊技球の流下ルートにおいて第 2 始動口 3 4 よりも上流側に設けられている。小当たり専用可変入賞装置 5 7 は、第 1 特別電動役物であり、遊技盤 3 0 の背面側へ通じる大入賞口 5 7 a を備えるとともに、大入賞口 5 7 a を開閉する開閉扉 5 7 b を備える。開閉扉 5 7 b は、通常は遊技球が大入賞口 5 7 a に入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選（当たり抽選）の結果、小当たりに当選した場合には、第 1 特別電動役物についての開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）が開始され、小当たり専用可変入賞装置 5 7 の開閉扉 5 7 b は、遊技球が入球可能な開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。本実施形態では、小当たり専用可変入賞装置 5 7 の大入賞口 5 7 a に遊技球が入球すると、予め定められた賞球数である 1 0 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 によって払い出される。小当たり専用可変入賞装置 5 7 は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

20

【 2 6 9 3 】

大入賞口 5 7 a の内部には、V 入賞口 5 9 が設けられている。V 入賞口 5 9 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、V 入賞大当たりに当選（単に「V 入賞大当たり当選」とも呼ぶ）となり、V 入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。上述したように、本実施形態では、大入賞口 5 7 a の内部に V 入賞口 5 9 が設けられており、大入賞口 5 7 a に入球した遊技球がその後に確実に V 入賞口 5 9 に入球するように構成されている。そして、V 入賞口 5 9 に遊技球が入球するという条件が成立した場合に、V 入賞大当たりに当選となり、第 2 特別電動役物が開閉動作を実行する V 入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。

30

【 2 6 9 4 】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の右側における遊技球の流下ルートにおいて小当たり専用可変入賞装置 5 7 よりも上流側に設けられている。可変入賞装置 3 6 は、第 2 特別電動役物であり、遊技盤 3 0 の背面側へ通じる大入賞口 3 6 a を備えるとともに、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b を備える。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選した場合には、第 2 特別電動役物についての開閉実行モード（以下、「大当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が開始され、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b は、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。また、V 入賞口 5 9 に遊技球が入球することによって V 入賞大当たりに当選した場合にも、第 2 特別電動役物についての開閉実行モード（以下、「V 入賞大当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が開始され、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b は、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球すると、予め定められた賞球数である 1 5 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 によって払い出される。可変入賞装置 3 6 は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

40

【 2 6 9 5 】

50

遊技盤 30 の最下部にはアウト口 43 が設けられており、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、可変入賞装置 36、または小当たり専用可変入賞装置 57 に入球しなかった遊技球は、アウト口 43 を通って遊技領域 PA から排出される。

【2696】

一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、可変入賞装置 36 の大入賞口 36a、V 入賞口 59、及びアウト口 43 のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤 30 に形成された個別の開口部を通して遊技盤 30 の背面側に誘導され、遊技盤 30 の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤 30 に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

10

【2697】

なお、「入球」とは遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域 PA から排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域 PA から排出されことなく遊技領域 PA の流下を継続する態様も含まれる。

【2698】

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

20

【2699】

第 1 図柄表示部 37a は第 1 の図柄を表示するための表示部である。第 1 の図柄とは、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される特別図柄をいう。第 1 図柄表示部 37a は、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、特定変動表示である第 1 の図柄の変動表示を行わせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 37a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 1 の図柄の停止表示を行わせる。

【2700】

第 2 図柄表示部 37b は第 2 の図柄を表示するための表示部である。第 2 の図柄とは、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される特別図柄をいう。第 2 図柄表示部 37b は、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、特定変動表示である第 2 の図柄の変動表示を行わせる。抽選が終了した際には、第 2 図柄表示部 37b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 2 の図柄の停止表示を行わせる。当該変動表示は、特定演出処理に該当する。

30

【2701】

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

40

【2702】

特図ユニット 37 は、さらに、第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b に隣接した位置に、LED ランプからなる第 1 保留表示部 37c と第 2 保留表示部 37d とを備えている。本実施形態では、特定始動口である第 1 始動口 33 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 1 保留表示部 37c は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口 33 の保留個数を表示する。また、本実施形態では、特定始動口

50

である第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球は、特定上限数である最大 2 個まで保留される。第 2 保留表示部 3 7 d は、点灯させる L E D ランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 3 4 の保留個数を表示する。

【 2 7 0 3 】

普図ユニット 3 8 は、複数の L E D ランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット 3 8 は、スルーゲート 3 5 の通過を契機とした特定抽選である電動役物開放抽選（以下、普通電動役物開放抽選とも呼ぶ）が行われると、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの発光表示器の表示態様として、点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。このようにして、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球したことに基づいて記憶された情報についての普通電動役物開放抽選の結果を報知するための特定変動制御である変動表示が実行されることになる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット 3 8 は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

10

【 2 7 0 4 】

ラウンド表示部 3 9 は、複数の L E D ランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、及び、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 3 6 に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉 3 6 b の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 3 9 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

20

【 2 7 0 5 】

なお、特図ユニット 3 7、普図ユニット 3 8、およびラウンド表示部 3 9 は、セグメント表示器や L E D ランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機 E L 表示装置、C R T 又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【 2 7 0 6 】

可変表示ユニット 4 0 は、遊技領域 P A の略中央に配置されている。可変表示ユニット 4 0 は、図柄表示装置 4 1 を備える。図柄表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置 4 1 は、表示制御装置 1 0 0 によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 4 1 は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機 E L 表示装置又は C R T など、種々の表示装置に換えてもよい。

30

【 2 7 0 7 】

図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて第 1 図柄表示部 3 7 a が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて所定演出処理である図柄（装飾図柄）の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置 4 1 は、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて第 2 図柄表示部 3 7 b が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて所定演出処理である図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。さらに、図柄表示装置 4 1 は、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための演出（右打ち報知演出）や、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための演出（左打ち報知演出）、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることによって V 入賞口 5 9 に遊技球を入球させることを遊技者に報知するための V 狙い報知演出なども行う。以下、図柄表示装置 4 1 の詳細について説明する。

40

【 2 7 0 8 】

図 2 0 1 は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄及び表示面 4 1 a を示す説明図である。図 2 0 1 (a) は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄（装飾図柄）を示す説明図である。図 2 0 1 (a) に示すように、図柄表示装置 4 1 には、装飾図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄と

50

して、数字の 1 ~ 8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【 2 7 0 9 】

図 2 0 1 (b) は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a を示す説明図である。図示するように、表示面 4 1 a には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z 1、Z 2、Z 3 が表示される。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、図 2 0 1 (a) に示した数字 1 ~ 8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 2 0 1 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 1 上に停止した状態で表示される。

【 2 7 1 0 】

具体的には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入球すると、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z 1、図柄列 Z 3、図柄列 Z 2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される。なお、図柄表示装置 4 1 における装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、装飾図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【 2 7 1 1 】

ここで、「遊技回」とは、第 1 図柄表示部 3 7 a または第 2 図柄表示部 3 7 b の変動表示が開始されてから、変動表示が停止して停止表示となり、当該停止表示が終了するまで（言い換えれば、当該停止表示の確定時間が終了するまで）を言い、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の 1 単位である。換言すれば、パチンコ機 1 0 は、1 遊技回毎に、1 つの特別情報についての 1 つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機 1 0 は、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれかの入球に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させ、当該停止表示を所定期間（確定時間とも呼ぶ）継続する。また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれかの入球に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、図柄表示装置 4 1 において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させ、当該停止表示を確定時間、継続する。また、1 回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である確定時間とによって構成されている。

【 2 7 1 2 】

さらに、図 2 0 1 (b) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a の下方には、第 1 保留表示領域 D s 1 と、保留消化領域 D m と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。保留消化領域 D m は表示面 4 1 a の左右方向の中央に表示され、第 1 始動口保留用領域 D s 1 は保留消化領域 D m の左側に表示され、第 2 始動口保留用領域 D s 2 は保留消化領域 D m の右側に表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく保留個数に対応した数のアイコン（以下、保留アイコンとも呼ぶ）が表示される。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく保留個数に対応した数のアイコン（以下、保留アイコンとも呼ぶ）が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第 1 始動口 3 3 に入球した遊技球の保留個数は特定上限数である最大 4 個まで

10

20

30

40

50

であり、第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球の保留個数は最大 2 個までである。

【 2 7 1 3 】

第 1 始動口保留用領域 D s 1 において、変動中に第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンは、右側から左側に向かって 1 個ずつ増大するように表示される。第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第 1 始動口保留用領域 D s 1 に表示された各保留表示アイコンは、左側から右側に向かってシフトし、最終的に最も右側の位置から保留消化領域 D m の内部に移動する。そして、当該保留表示アイコンに対応した特 1 保留に基づいた当たり抽選の結果を報知するための特定変動制御である変動表示と停止表示が実行されることになる。このようにして、第 1 始動口保留用領域 D s 1 に表示されている各保留表示アイコンにおいて、右側から左側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

10

【 2 7 1 4 】

また、第 2 始動口保留用領域 D s 2 において、変動中に第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンは、左側から右側に向かって 1 個ずつ増大するように表示される。第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第 2 始動口保留用領域 D s 2 に表示された各保留表示アイコンは、右側から左側に向かってシフトし、最終的に最も左側の位置から保留消化領域 D m の内部に移動する。そして、当該保留表示アイコンに対応した特 2 保留に基づいた当たり抽選の結果を報知するための特定変動制御である変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第 2 始動口保留用領域 D s 2 に表示されている各保留表示アイコンにおいて、左側から右側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

20

【 2 7 1 5 】

なお、第 1 始動口保留用領域 D s 1 と第 2 始動口保留用領域 D s 2 の両方に保留アイコンが有る場合には、第 2 始動口保留用領域 D s 2 に表示されている各保留表示アイコンに対応した保留情報が、第 1 始動口保留用領域 D s 1 に表示されている各保留表示アイコンに対応した保留情報に対して優先的に当たり抽選の対象となる。

【 2 7 1 6 】

また、第 1 始動口保留用領域 D s 1 と第 2 始動口保留用領域 D s 2 とにおいて、保留アイコンを追加する際には、特有の演出（以下、保留格納演出と称する）を併せて行う構成としてもよい。特有の演出としては、例えば特有の画像部品を出現（表示）させたり、保留アイコンの表示態様を通常表示とは異なる態様で保留アイコンを出現させたり、特有の音声を出力したり等、種々の態様とすることができる。

30

【 2 7 1 7 】

さらに、図 2 0 1（b）に示すように、表示面 4 1 a には、特図ユニット 3 7 の第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 1 同期表示部 S y n c 1 と、特図ユニット 3 7 の第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 2 同期表示部 S y n c 2 とを備える。具体的には、第 1 図柄表示部 3 7 a が変動表示をしている場合には第 1 同期表示部 S y n c 1 は点滅表示をし、第 1 図柄表示部 3 7 a が停止表示をしている場合には第 1 同期表示部 S y n c 1 は点灯表示をする。また、第 2 図柄表示部 3 7 b が変動表示をしている場合には第 2 同期表示部 S y n c 2 は点滅表示をし、第 2 図柄表示部 3 7 b が停止表示をしている場合には第 2 同期表示部 S y n c 2 は点灯表示をする。

40

【 2 7 1 8 】

なお、本実施形態においては、表示面 4 1 a は、メイン表示領域 M A、第 1 保留表示領域 D s 1、第 1 同期表示部 S y n c 1、および、第 2 同期表示部 S y n c 2 を表示する構成としたが、表示面 4 1 a がこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

50

【 2 7 1 9 】

図 2 0 2 は、始動口ユニット 2 0 0 を示す説明図である。図 2 0 2 (a) は普通電動役物 3 4 a が第 1 の状態にあるときの遊技球の流れを示し、図 2 0 2 (b) は普通電動役物 3 4 a が第 2 の状態にあるときの遊技球の流れを示し、図 2 0 2 (c) は第 2 の状態から第 1 の状態へ移行したときの遊技球の流れを示している。

【 2 7 2 0 】

始動口ユニット 2 0 0 は、遊技盤 3 0 の右側における遊技球の流下ルート上に設けられており、第 2 始動口 3 4 と、導入通路 2 0 2 と、普通電動役物 3 4 a と、案内板 2 0 4 とを備える。案内板 2 0 4、普通電動役物 3 4 a、第 2 始動口 3 4、および導入通路 2 0 2 は、この順に、遊技球の流下ルートの上流側から下流側に向けて配置されている。当該流下ルートが特定流路に相当する。

10

【 2 7 2 1 】

案内板 2 0 4 は、略直方体形状の部材であり、遊技盤 3 0 (図 2 0 0) の正面視右側の領域に設けられている。案内板 2 0 4 は、右上から左下に向けて傾斜して配置され、遊技盤 3 0 の正面視右側の領域を流下してきた遊技球を、遊技盤 3 0 の正面視右側から中央側に向けて案内する。

【 2 7 2 2 】

普通電動役物 3 4 a は、案内板 2 0 4 の左側に設けられており、回転軸 2 0 6 と、回転軸 2 0 6 に固定された可動片 2 0 8 とを備える。可動片 2 0 8 は板状の部材である。回転軸 2 0 6 は遊技領域 P A (図 2 0 0) に垂直な方向に埋設されており、回転軸 2 0 6 の軸心周りに回動可能に可動片 2 0 8 は支持されている。回転軸 2 0 6 が時計回り又は反時計回りに回転 (回動) することで、可動片 2 0 8 は、図 2 0 2 (a) に示した縦方向に向いた位置と、図 2 0 2 (b) に示した案内板 2 0 4 の表面方向と一致する方向に向いた位置との間で切り替わる。

20

【 2 7 2 3 】

図 2 0 2 (a) に示すように、可動片 2 0 8 が縦方向に向いた位置にある場合には、案内板 2 0 4 の左端 2 0 4 a と可動片 2 0 8 との間に遊技球が落下可能な空間が開く。この結果、案内板 2 0 4 の左端 2 0 4 a まで流れてきた遊技球 P B は、左端 2 0 4 a と可動片 2 0 8 との間の空間を通して落下する。このため、可動片 2 0 8 が縦方向に向いた位置にある場合に、遊技球 P B は第 2 始動口 3 4 へ入球することができない。

30

【 2 7 2 4 】

図 2 0 2 (b) に示すように、可動片 2 0 8 が案内板 2 0 4 の表面方向と一致する方向に向いた位置にある場合には、案内板 2 0 4 の左端 2 0 4 a まで流れてきた遊技球 P B は、可動片 2 0 8 の上側面に沿って進み、第 2 始動口 3 4 に入球する。

【 2 7 2 5 】

なお、可動片 2 0 8 の回転軸 2 0 6 から離れた側の端部には、凸部 2 0 8 a が設けられている。凸部 2 0 8 a は、案内板 2 0 4 の左端 2 0 4 a から可動片 2 0 8 に移ろうとする遊技球 P B に対して、当該遊技球 P B の移動速度を低下させるように作用する。

【 2 7 2 6 】

導入通路 2 0 2 は、第 2 始動口 3 4 と連結し、第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球を遊技盤 3 0 の背面側へ導くための通路である。可動片 2 0 8 によって導入通路 2 0 2 に向かって流れてきた遊技球 P B は、第 2 始動口 3 4 に入球し、導入通路 2 0 2 を通って図示しない開口部から遊技盤 3 0 の背面側に誘導される。なお、第 2 始動口 3 4 の開口サイズは、1 個の遊技球だけが流れるのに適した大きさを有する。具体的には、1 個の遊技球分に比較的小さい余裕を持たせた開口サイズとなっており、2 個以上の遊技球が同時に入球することが不可能な大きさとなっている。

40

【 2 7 2 7 】

まとめると、図 2 0 2 (b) に示すように、可動片 2 0 8 が案内板 2 0 4 の表面方向と一致する方向に向いた位置にある場合には、案内板 2 0 4 の左端 2 0 4 a まで流れてきた遊技球 P B は、可動片 2 0 8 によって第 2 始動口 3 4 に入球し、その後、導入通路 2 0 2

50

を通過して遊技盤 30 の背面側へ送られる。この第 2 始動口 34 に遊技球が入球可能な状態が、先に説明した普通電動役物 34 a の第 2 の状態であり、本明細書では、便宜的に「開放状態」とも呼ぶ。一方、図 202 (a) に示すように、可動片 208 が縦方向に向いた位置にある場合には、遊技球 P B は、案内板 204 の左端 204 から落下し、当該遊技球 P B は第 2 始動口 34 に入球することができない。この第 2 始動口 34 に遊技球が入球不可能な状態が、先に説明した普通電動役物 34 a の第 1 の状態であり、本明細書では、便宜的に「閉鎖状態」とも呼ぶ。

【2728】

先に説明したように、特定始動入賞として遊技球がスルーゲート 35 を通過すると、主制御装置 60 は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行い、内部抽選の結果、電役開放に当選すると、普通電動役物 34 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。本実施形態では、所定の態様として、電役開放に当選した場合に、普通電動役物 34 a の開放状態が 1 回だけ発生する構成とした。さらに、本実施形態のパチンコ機 10 では、当該 1 回の開放状態中に 1 球ずつしか第 2 始動口 34 への遊技球の入球が発生しないように特別な構成を備えている。

10

【2729】

特別な構成の一つは、前述したように、第 2 始動口 34 の開口サイズが、1 個の遊技球だけが流れるのに適した大きさであることである。このために、2 個以上の遊技球が第 2 始動口 34 に同時に入球することがなく、普通電動役物 34 a の 1 回の開放状態中に 2 以上の個数の遊技球が第 2 始動口 34 へ入球することを抑制することができる。

20

【2730】

特別な構成の他の一つは、主制御装置 60 は、普通電動役物 34 a の開放状態中に、第 2 始動口 34 に遊技球が入球した場合に、普通電動役物 34 a を開放状態から閉鎖状態に移行するように制御する構成である。すなわち、図 202 (c) に示すように、開放状態中に、第 2 始動口 34 に遊技球 P B 1 が入球した場合に、普通電動役物 34 a を破線に示す開放状態（図中の Q 1）から実線に示す閉鎖状態（図中の Q 2）に移動するように制御する。この結果、第 2 始動口 34 に入球した遊技球 P B 1 に続いて、案内板 204 に沿って次の遊技球 P B 2 が流下してきた場合に、当該遊技球 P B 2 は案内板 204 の左端 204 a と回転軸 206 との間を通過して落下する。かかる構成によっても、普通電動役物 34 a の 1 回の開放状態中に 2 以上の個数の遊技球が第 2 始動口 34 へ入球することを抑制することができる。

30

【2731】

特に、本構成によれば、普通電動役物 34 a が開放状態（図中の Q 1）から閉鎖状態（図中の Q 2）に移行する途中の状態にある場合（例えば図中の Q 3）に、普通電動役物 34 a の凸部 208 a とは反対側の端部 208 b が 1 個の遊技球だけが流れる開口サイズしか有しない第 2 始動口 34 を塞ぐように作用することから、普通電動役物 34 a がこの途中の位置にある場合（例えば図中の Q 3）にも、遊技球 P B が第 2 始動口 34 に入球することを確実に抑制することができる。したがって、普通電動役物 34 a の 1 回の開放状態中に 2 以上の個数の遊技球が第 2 始動口 34 へ入球することを、いっそう確実に防止することができる。

40

【2732】

《5 - 2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機 10 の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【2733】

図 203 は、パチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 10 は、主に、主制御装置 60 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備えている。

【2734】

主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 61 を備えている。主制御基板

50

6 1 は、複数の機能を有する素子によって構成される M P U 6 2 を備えている。M P U 6 2 は、各種制御プログラムを実行する C P U（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録した R O M 6 3 と、R O M 6 3 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 6 4 とを備えている。M P U 6 2 は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、M P U 6 2 が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。R O M 6 3 や R A M 6 4 に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【2735】

主制御基板 6 1 には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板 6 1 の入力ポートには、払出制御装置 7 0 と、電源装置 8 5 に設けられた停電監視回路 8 6 とが接続されている。主制御基板 6 1 は、停電監視回路 8 6 を介して、電源装置 8 5 から直流安定 2 4 V の電源の供給を受ける。電源装置 8 5 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 6 0 や払出制御装置 7 0 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置 8 5 は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ 8 8（図 1 9 9）が O F F にされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【2736】

また、主制御基板 6 1 の入力ポートには、各種検知センサー 6 7 a ~ 6 7 f が接続されている。具体的には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、可変入賞装置 3 6、V 入賞口 5 9 などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 f からの信号に基づいて、遊技領域 P A を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過したか否かの判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて特図当たり抽選（特図 1 当たり抽選又は特図 2 当たり抽選）を実行するとともに、スルーゲート 3 5 への入球に基づいて普通電動役物開放抽選を実行する。

【2737】

主制御基板 6 1 の出力ポートには、第 1 特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置 5 7 の開閉扉 5 7 b を開閉動作させる第 1 特別電動役物駆動部 5 7 c と、第 2 特別電動役物としての可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b を開閉動作させる第 2 特別電動役物駆動部 3 6 c と、普通電動役物 3 4 a を開閉動作させる普通電動役物駆動部 3 4 b と、メイン表示部 4 5 とが接続されている。主制御基板 6 1 には各種ドライバ回路が設けられており、M P U 6 2 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【2738】

具体的には、M P U 6 2 は、小当たりに基づく開閉実行モードにおいては、小当たり専用可変入賞装置 5 7 の開閉扉 5 7 b が開閉されるように第 1 特別電動役物駆動部 5 7 c の駆動制御を実行し、大当たりに基づく開閉実行モードにおいては、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b が開閉されるように第 2 特別電動役物駆動部 3 6 c の駆動制御を実行する。ここで言う「大当たりに基づく開閉実行モード」は、当たり抽選において大当たり当選した場合に実行する開閉実行モードと、当たり抽選において小当たり当選して V 入賞大当たりした場合に実行する V 入賞大当たりに基づく開閉実行モードとの双方が該当する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、M P U 6 2 は、普通電動役物 3 4 a が開放されるように普通電動役物駆動部 3 4 b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 における第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御を実行する。また、小当たりに基づく開閉実行モードおよび大当たり（V 入賞大当たりも含む）に基づく開閉実行モードにおいては、当該開閉実行モードにおいて当たり種別が決定され当該開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行す

10

20

30

40

50

る。

【 2 7 3 9 】

主制御基板 6 1 の出力ポートには、払出制御装置 7 0 と、音声発光制御装置 9 0 と、外部端子板 9 5 とが接続されている。払出制御装置 7 0 には、例えば、主制御装置 6 0 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 6 0 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g を参照する。具体的には、一般入賞口 3 2 への入球を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 1 始動口 3 3 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 2 始動口 3 4 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、小当たり専用可変入賞装置 5 7 の大入賞口 5 7 a 又は可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への遊技球の入球を特定した場合には予め定められた賞球数の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信される。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 7 1 を制御して賞球の払出を行う。

10

【 2 7 4 0 】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 と、遊技球発射ボタン 2 6 とが接続されている。遊技球発射機構 8 1 と操作ハンドル 2 5 と遊技球発射ボタン 2 6 とによって発射部が構成される。

20

【 2 7 4 1 】

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

【 2 7 4 2 】

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

30

【 2 7 4 3 】

表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間（確定時間）は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明した。

40

【 2 7 4 4 】

図 2 0 4 は、特図当たり抽選や普通電動役物開放抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、M P U 6 2 が当たり抽選、メイン表示部 4 5 の表示の設定、及び、図柄表示装置 4 1 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、特図当たり抽選（特図 1 当たり抽選又は特図 2 当たり抽選）には当たり乱数カウンタ C 1 が用いられる。大当たり当選、または小当たり当選して V 入賞口 5 9 に遊技球が入球することによって V 入賞大当たり当選した時において発生するラウンド遊技の

50

回数等を定める当たり種別を振り分ける際には当たり種別カウンタ C 2 が用いられる。図柄表示装置 4 1 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C 3 が用いられる。

【 2 7 4 5 】

当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定には乱数初期値カウンタ C I N I が用いられる。また、メイン表示部 4 5 の第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b、並びに図柄表示装置 4 1 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ C S が用いられる。さらに、第 2 始動口 3 4 の普通電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C 4 が用いられる。

【 2 7 4 6 】

各カウンタ C 1 ~ C 4、C I N I、C S は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が R A M 6 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 6 4 a に適宜記憶される。

【 2 7 4 7 】

R A M 6 4 には、保留情報記憶エリア 6 4 b と、判定処理実行エリア 6 4 c とが設けられている。保留情報記憶エリア 6 4 b には、第 1 保留エリア R a と第 2 保留エリア R b とが設けられている。

【 2 7 4 8 】

第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶される。第 1 保留エリア R a には、第 1 始動口 3 3 に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した 4 個のエリア、すなわち、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、および第 4 エリアが設けられている。第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報（以下、特図 1 保留とも呼ぶ）として、第 1 ~ 第 4 エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第 1 ~ 第 4 エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第 1 エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【 2 7 4 9 】

また、特定始動入賞として第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶される。第 2 保留エリア R b には、第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した 2 個のエリア、すなわち、第 1 エリアおよび第 2 エリアが設けられている。第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報（以下、特 2 保留とも呼ぶ）として、第 1 および第 2 エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第 1 および第 2 エリアのうちのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第 1 エリアが上位のエリア）に記憶される。

【 2 7 5 0 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングにおいて取得した当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を第 2 保留エリア R b に格納するに際し、保留制御処理である特 2 始動保留処理を実行する構成とした。保留制御処理である特 2 始動保留処理は、各値が予め定められた正常範囲内であるか否かを判定し、全ての値が正常範囲内であると判定された場合に限り、各値を特 2 保留として第 2 保留エリア R b に格納する処理である。特 2 始動保留処理において、各値のうちのいずれか一つでも正常範囲外である

10

20

30

40

50

と判定された場合には、各値が特２保留として記憶されることはない。当該特２始動保留処理によって、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングにおいて取得した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値について、変動表示を行う権利が得られたことになる。この構成によって、各値のうちの少なくとも一つがノイズ等によって破損した場合に、当該各値が特２保留として記憶されることがないことから、異常値が遊技に反映されて遊技性が損なわれることを防止することができる。特にラッシュステージＨ３において取得される特２保留は遊技者にとっての有利性が高く重要である。ここで、本実施形態とは異なり、特２保留が異常値であっても記憶され得る構成とした場合には、抽選機会の少ない貴重な特２当たり抽選が異常値のまま無駄に実行されてしまう可能性があり、遊技者にとっての損失が大き過ぎるものになってしまう。これに対して、本実施形態では、上述したように、異常値が遊技に反映されることを抑制することができることから、遊技者が多大な損失を被ってしまうことを回避することができる。

10

【２７５１】

なお、本実施形態のパチンコ機１０の変形例として、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングにおいて取得した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を第２保留エリアＲｂに格納するに際し、各値が予め定められた正常範囲内であるか否かの判定を行うことなく、各値を特２保留として第２保留エリアＲｂに記憶する構成としてもよい。この場合には、各値を記憶する処理が保留制御処理として機能する。

20

【２７５２】

主制御装置６０は、上述した保留制御処理の実行後に対応制御処理を制御する。本実施形態のパチンコ機１０では、対応制御処理として、具体的には、例えば、第２始動口３４に遊技球が入球したことに基づいて記憶した特２保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）をサブ側の制御装置に認識させるための保留コマンドを設定する処理（以下、特２保留コマンド設定処理とも呼ぶ）を実行する。そして、保留制御処理である特２始動保留処理と対応制御処理である特２保留コマンド設定処理とを含む処理（以下、特２保留プラス処理とも呼ぶ）が１回実行される毎に、計数部である時短回数カウンタの値を１だけ減算する構成とした。保留制御処理と対応制御処理とを含む処理（例えば、特２保留プラス処理）が、特定制御処理として機能する。

30

【２７５３】

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

【２７５４】

当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

40

【２７５５】

第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たり当選または小当たり当選となるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たり当選または小当たり当選となるか否かが判定される。

50

【 2 7 5 6 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、第 1 保留エリア R a に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動する。具体的には、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア 6 4 c に移動させ、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

10

【 2 7 5 7 】

また、第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、特定始動入賞として第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動する。具体的には、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア 6 4 c に移動させ、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 保留エリア R b の第 2 エリアに格納されているデータを第 1 エリアにシフトさせる処理を実行する。

【 2 7 5 8 】

そして、第 2 保留エリア R b に当たり乱数カウンタ C 1 の値が記憶されている場合には、第 1 保留エリア R a に当たり乱数カウンタ C 1 の値が記憶されているか否かにかかわらず、第 2 保留エリア R b に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値を、判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動する対象とする。これにより、第 1 保留エリア R a 及び第 2 保留エリア R b の両方に当たり乱数カウンタ C 1 の値が記憶されている場合には、第 2 始動口 3 4 に対応した第 2 保留エリア R b に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値が優先される。すなわち、本実施形態では、第 1 保留エリア R a 及び第 2 保留エリア R b の両方に当たり乱数カウンタ C 1 の値が記憶されている場合には、第 2 始動口 3 4 に対応した第 2 保留エリア R b に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値が優先され、第 2 保留エリア R b に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値の中では、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア 6 4 c に移動させ、第 2 保留エリア R b の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第 2 保留エリア R b に当たり乱数カウンタ C 1 の値が記憶されていない場合には、第 1 保留エリア R a に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値の中では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア 6 4 c に移動させ、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。

20

30

【 2 7 5 9 】

なお、上述した説明では、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値がどういった順序で判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタ C 1 の値に限るものではなく、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 以外のカウンタ（当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S）の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動される。

40

【 2 7 6 0 】

なお、第 1 保留エリア R a には保留個数記憶エリアが設けられている。第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球する毎に第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアに格納された値が値 1 だけ加算され、上記第 1 保留エリア R a についてのデータをシフトさせる処理が行われる毎に第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアに格納された値が値 1 だけ減算される。なお、第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアに格納された値は特 1 側の上限値である値 4 を超えることのないように制限されている。この結果、第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアには、第 1 保留エリア R a に記憶された保留情報の最新の個数が記憶される。ま

50

た、同様に、第 2 保留エリア R b には保留個数記憶エリアが設けられている。第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球する毎に第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された値が値 1 だけ加算され、上記第 2 保留エリア R b についてのデータをシフトさせる処理が行われる毎に第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された値が値 1 だけ減算される。なお、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された値は特 2 側の上限値である値 2 を超えることのないように制限されている。この結果、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアには、第 2 保留エリア R b に記憶された保留情報の最新の個数が記憶される。保留情報記憶エリア 6 4 b には合計保留個数記憶エリアが設けられている。合計保留個数記憶エリアに格納される値は、第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアに格納された値と、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された値との合計値を示す。

10

【 2 7 6 1 】

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

【 2 7 6 2 】

当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。

【 2 7 6 3 】

20

上述したように、M P U 6 2 は、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たり又は小当たりである場合には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて当たり種別を判定する。さらに、M P U 6 2 は、これらの当たり乱数カウンタ C 1 の値及び当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、R O M 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【 2 7 6 4 】

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

30

【 2 7 6 5 】

リーチ乱数カウンタ C 3 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。第 1 保留エリア R a に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第 2 保留エリア R b に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選となり、大当たりに基づく開閉実行モードまたは小当たりに基づく開閉実行モードに移行する場合には、M P U 6 2 は、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ発生が決定される。

40

【 2 7 6 6 】

リーチとは、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う

50

表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 10 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図 201 (b) の表示面 41a のメイン表示領域 MA において、最初に図柄列 Z1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z3 において Z1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、小当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z2 に停止表示される。

【2767】

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

【2768】

リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの 3 種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度（信頼度）が高いリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行される。

【2769】

次に、変動種別カウンタ CS の詳細について説明する。変動種別カウンタ CS は、第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b における変動時間と、図柄表示装置 41 における図柄の変動時間とを、MPU 62 において決定する際に用いられる。変動種別カウンタ CS は、例えば 0 ~ 198 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【2770】

変動種別カウンタ CS は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 33 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 64b の第 1 保留エリア Ra に記憶され、第 2 始動口 34 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 64b の第 2 保留エリア Rb に記憶される。第 1 保留エリア Ra に記憶された変動種別カウンタ CS の値は、判定処理実行エリア 64c に移動した後、第 1 図柄表示部 37a における変動表示の開始時及び図柄表示装置 41 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第 2 保留エリア Rb に記憶された変動種別カウンタ CS の値は、判定処理実行エリア 64c に移動した後、第 2 図柄表示部 37b における変動表示の開始時及び図柄表示装置 41 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b における変動時間の決定に際しては、ROM 63 の変動時間テーブル記憶エリア 63d に記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機 10 では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容（すなわちリーチの種類）を特定できる。

【2771】

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

10

20

30

40

50

の抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア 6 4 e において、ROM 6 3 の役物抽選用テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタ C 4 の値とが照合され、普通電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かが決定される。

【2772】

なお、取得された当たり乱数カウンタ C 1 の値、当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値、変動種別カウンタ C 5、および電動役物開放カウンタ C 4 の値の内の少なくとも一つが特別情報に相当する。また、第 1 保留エリア R a および第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値、当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値、および変動種別カウンタ C 5 の値の内の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

10

【2773】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタ C 1 に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタ C 1 と照合するためのテーブルデータである。本実施形態においては、パチンコ機 1 0 は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 と照合するための当否テーブルと、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機 1 0 は、前者の当否テーブル、すなわち特図 1 当たり抽選用の当否テーブルと、後者の当否テーブル、すなわち特図 2 当たり抽選用の当否テーブルとを、ROM 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶している。

20

【2774】

図 2 0 5 は、特図 1 当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図 2 0 5 (a) は特図 1 当たり抽選用の当否テーブルを示し、図 2 0 5 (b) は特図 2 当たり抽選用の当否テーブルを示している。

【2775】

図 2 0 5 (a) に示すように、特図 1 当たり抽選用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 1 1 の 1 2 個の値が設定されている。そして、0 ~ 3 8 4 9 の 3 8 5 0 個の値のうち、0 ~ 1 1 の 1 2 個の値以外の値（1 2 ~ 3 8 4 9）が外れである。すなわち、特図 1 当たり抽選用の当否テーブルによれば、3 8 5 0 個のうちの 1 2 個が出現する確率、すなわち約 $1 / 320.8$ となるように、大当たりの当選確率が設定されている。「大当たり」とは、第 2 特別電動役物である可变入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機となる当否結果である。

30

【2776】

図 2 0 5 (b) に示すように、特図 2 当たり抽選用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 1 1 の 1 2 個の値が設定されている。また、特図 2 当たり抽選用の当否テーブルには、小当たりとなる当たり乱数カウンタ C 1 の値として、1 2 ~ 1 9 3 6 の 1 9 2 5 個の値が設定されている。そして、0 ~ 3 8 4 9 の 3 8 5 0 個の値のうち、0 ~ 1 9 3 6 の 1 9 3 7 個の値以外の値（1 9 3 7 ~ 3 8 4 9）が外れである。すなわち、特図 2 当たり抽選用の当否テーブルによれば、3 8 5 0 個のうちの 1 2 個が出現する確率、すなわち、約 $1 / 320.8$ となるように大当たりの当選確率が設定され、3 8 5 0 個のうちの 1 9 2 5 個が出現する確率、すなわち、 $1 / 2$ となるように小当たりの当選確率が設定されている。

40

【2777】

「小当たり」とは、第 1 特別電動役物である小当たり専用可变入賞装置 5 7 の開閉扉 5 7 b の開閉が実行される小当たりに基づく開閉実行モードへの移行契機となる当否結果である。本実施形態では、小当たりに基づく開閉実行モードにおける開放状態となる回数（ラウンド回数）は 1 回に限定されており、その 1 回の開閉扉 5 7 b の開放時間は、例えば 1.8 秒である。なお、変形例として、開閉扉 5 7 b の開閉が実行されるモードにおける

50

開放状態となる回数は、1回に換えて、2回以上としてもよい。小当たりの際の小当たり専用可変入賞装置57の1回の開閉扉57bの開放時間は、1.8秒に換えて、2.2秒等の他の時間としてもよい。

【2778】

「外れ」は、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機、および小当たり専用可変入賞装置57の開閉扉57bの開閉が実行される小当たりに基づく開閉実行モードへの移行契機のいずれにもならない当否結果である。

【2779】

図205(a)の特図1当たり抽選用の当否テーブルと図205(b)の特図2当たり抽選用の当否テーブルとを比較すると、図205(b)の特図2当たり抽選用の当否テーブルの方が、小当たりに当選する確率がある分だけ、図205(a)の特図1当たり抽選用の当否テーブルよりも遊技者にとっての有利性が高いものとなっている。なお、特図2当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定される小当たりの当選確率は、1/2に限る必要はなく、他の値としてもよい。

10

【2780】

次に、当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の2つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の当たりを設定することができる。

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様

(2) 開閉実行モード終了後の第2始動口34の普通電動役物34aのサポートモード

20

【2781】

パチンコ機10には、上記の(1)開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が1又は複数回(例えば16回)行われるとともに、1回の開放は30secが経過するまで又は開閉扉36bへの入球個数が10個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が2回行われるとともに、1回の開放は0.2secが経過するまで又は開閉扉36bへの入球個数が6個となるまで継続するように設定可能である。

30

【2782】

遊技者により操作ハンドル25が操作されている場合、0.6secに1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構81が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1回の開閉扉36bの開放時間は0.2secである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも1回の開閉扉36bの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【2783】

40

なお、開閉扉36bの開閉回数、1回の開放に対する開放限度時間、及び1回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードより高くなるのであれば、開閉扉36bの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、1回の開放に対する開放限度時間が長い又は1回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置36への入球が発生しない構成としてもよい。

【2784】

パチンコ機10には、上記の(2)開閉実行モード終了後の第2始動口34の普通電動

50

役物 3 4 a のサポートモードの態様として、遊技領域 P A に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第 2 始動口 3 4 の普通電動役物 3 4 a が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【 2 7 8 5 】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタ C 4 を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に普通電動役物 3 4 a の 1 回の開放時間が長く設定されてい

10

【 2 7 8 6 】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に普通電動役物 3 4 a が開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、普通電動役物 3 4 a の 1 回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり普通電動役物 3 4 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設

20

【 2 7 8 7 】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 3 4 への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、乱数情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、いわゆる一種二種混合機であり、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードを、当たり抽選における当選確率を高くする高確率モードに移行させる構成を採用していない。

【 2 7 8 8 】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりとなった場合には、当たり種別カウンタ C 2 を用いて、当たり種別を振り分ける。当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する当たり種別の振り分けは、R O M 6 3 の振分テーブル記憶エリア 6 3 b に振分テーブルとして記憶されている。

30

【 2 7 8 9 】

図 2 0 6 は、大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図 2 0 6 (a) は特図 1 大当たり用の振分テーブルを示し、図 2 0 6 (b) は特図 2 大当たり用の振分テーブルを示している。特図 1 大当たり用の振分テーブルは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりに当選した際に参照される。特図 2 大当たり用の振分テーブルは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選で大当たりに当選した際、または、当該特図 2 当たり抽選で小当たりに当選し、その後に入賞口 5 9 に遊技球が入球することによって V 入賞大当たりに当選した際に参照される。

40

【 2 7 9 0 】

図 2 0 6 (a) に示すように、特図 1 大当たり用の振分テーブルには、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりに当選した際の当たり種別として、「3 R 大当たり A」と「3 R 大当たり B」とが設定されている。具体的には、「0 ~ 9 9」の当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、0 ~ 4 9 の 5 0 個の値が「3 R 大当たり A」であり、0 ~ 4 9 の 5 0 個の値以外の値 (5 0 ~ 9 9) が「3 R 大当たり B」である。これによって、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選において大当たりに当選した場合のうち、1 / 2 の確率で 3 R 大当たり A に当選し、残りの 1 / 2 の確率で 3 R 大当たり B に当選する。

50

【 2 7 9 1 】

「大当たり」は、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、当該開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなり得る当否結果である。「3 R 大当たり」は、当該開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数が 3 回（3 ラウンド）となっている。「3 R 大当たり」に続く「A」は、当該開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって高サポ状態に遊技状態が移行することを示す。なお、この場合の高サポ状態は特定期間、継続する。特定期間の終了条件については後ほど詳述する。「3 R 大当たり」に続く「B」は、当該開閉実行モード終了後にサポートモードは高頻度サポートモードに移行せずに低サポ状態に遊技状態が維持されることを示す。当該開閉実行モードの開閉制御の対象は、第 2 特別電動役物である。

10

【 2 7 9 2 】

図 2 0 6 (b) に示すように、特図 2 大当たり用の振分テーブルには、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選で大当たりに当選した際、または、当該特図 2 当たり抽選で小当たりに当選し、その後に V 入賞口 5 9 に遊技球が入球することによって V 入賞大当たりに当選した際の当たり種別として、「3 R 大当たり A」と「9 R 大当たり A」が設定されている。具体的には、「0 ~ 9 9」の 1 0 0 個の当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、0 ~ 8 9 の 9 0 個の値が「3 R 大当たり A」であり、0 ~ 8 9 の 9 0 個の値以外の値（9 0 ~ 9 9）が「9 R 大当たり A」である。これによって、2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選において大当たりに当選した場合のうち、9 / 1 0 の確率で 3 R 大当たり A に当選し、残りの 1 / 1 0 の確率で 9 R 大当たり A に当選する。これによって、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選で大当たりに当選した際、または、当該特図 2 当たり抽選で小当たりに当選し、その後に V 入賞口 5 9 に遊技球が入球することによって V 入賞大当たりに当選した際には、1 0 0 % の確率で、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、当該開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって高サポ状態に遊技状態が移行する。なお、高サポ状態は特定期間、継続する。特定期間の終了条件については後ほど詳述する。開閉制御の開閉扉 3 6 b の開放回数は、9 / 1 0 の確率で 3 回（3 ラウンド）となり、1 / 1 0 の確率で 9 回（9 ラウンド）となる。当該開閉実行モードの開閉制御の対象は、第 2 特別電動役物である。

20

30

【 2 7 9 3 】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たりして V 入賞大当たりとなった場合も含む）とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。すなわち、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たりして V 入賞大当たりとなった場合も含む）の方が、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合よりも、高サポ状態への移行が可能となる大当たり A となる確率が高く、かつラウンド数が多くなり、遊技者にとっての有利性が高いものとなっている。

40

【 2 7 9 4 】

なお、本実施形態では、図 2 0 6 (a) の特図 1 大当たり用の振分テーブルにおいて、上述したように、大当たりの種別として、3 R 大当たり A、3 R 大当たり B の 2 種類が設定されているが、2 種類に限る必要はなく、例えば 4 R 大当たり A を含む 3 種類としてもよいし、4 種類や、5 種類以上の数としてもよい。さらに、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数は、3 R に限る必要はなく、他の回数としてもよい。また、図 2 0 6 (b) の特図 2 大当たり用の振分テーブルにおいても、同様に、振り分ける種類の数を変形してもよく、また、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数について 3 R、9 R に換えて、他の回数としてもよい。要は、特図 2 当たり抽選で大当たりに当選した際または小当たりに当選して V 入賞大当たりに当選し

50

た際の方が、特図 1 当たり抽選で大当たりに当選した際よりも遊技者にとっての有利性が高いものであれば、特図 1 大当たり用の振分テーブルおよび特図 2 大当たり用の振分テーブルにおける振り分ける種類の数や、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数、開閉実行モード終了後の遊技状態はいずれであってもよい。

【2795】

上述のように、MPU 6 2 は、実行エリア A E に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリア A E に記憶されている当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU 6 2 は、これらの当たり乱数カウンタ C 1 の値及び当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

10

【2796】

図 2 0 7 は、特図 2 小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。特図 2 小当たり用の振分テーブルは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選で小当たりに当選した際に参照される。なお、本実施形態では、特図 1 当たり抽選の抽選結果には小当たりが存在しないことから、特図 1 小当たり用の振分テーブルは用意されていない。

【2797】

図 2 0 7 に示すように、特図 2 小当たり用の振分テーブルには、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選で小当たりに当選した際の当たり種別として、「1 R 小当たり」が設定されている。具体的には、「0 ~ 9 9」の当たり種別カウンタ C 2 の値のうちの全てが 1 R 小当たりに対応している。

20

【2798】

小当たりは、小当たりに基づく開閉実行モードにおける小当たり専用可変入賞装置 5 7 の開閉扉 5 7 b の開閉制御の態様が高頻度入賞モードとなる当否結果である。1 R 小当たりは、小当たりに基づく開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数が 1 回（1 ラウンド）となっている。なお、小当たりに基づく開閉実行モードの開閉制御の対象は、第 1 特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置 5 7 の開閉扉 5 7 b である。変形例として、小当たりに基づく開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数は、1 回（1 ラウンド）に換えて、2 回以上としてもよい。

30

【2799】

本実施形態では、特図 2 当たり抽選で小当たりに当選し、その後に V 入賞口 5 9 に遊技球が入球することによって V 入賞大当たりに当選した場合にも、小当たりに当選した際に取得された当たり種別カウンタ C 2 を用いて、当たり種別を振り分ける。当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する当たり種別の振り分けは、ROM 6 3 の振分テーブル記憶エリア 6 3 b に振分テーブルとして記憶されている。

【2800】

図 2 0 8 は、普通電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（普通電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

40

【2801】

図 2 0 8 (a) は、低頻度サポートモード時に用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図 2 0 8 (a) に示すように、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0 ~ 1 の 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 2 ~ 4 6 5 の 4 6 4 個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 3 5 を通過し普通電動役物開放抽選が実行された場合には、1 / 2 3 3 の確率で電役短開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、低頻度サポートモード時に電役短開放に当選したこととなった場合には、普通電動役物 3 4 a が 1 回開放し、その開放時間は 0 . 6

50

秒である。

【 2 8 0 2 】

図 2 0 8 (b) は、高頻度サポートモード時に用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル(高頻度サポートモード用)を示している。図 2 0 8 (b) に示すように、普通電動役物開放抽選用当否テーブル(高頻度サポートモード用)には、電役長開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0 ~ 4 6 1 の 4 6 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 4 6 2 ~ 4 6 5 の 4 個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 3 5 を通過し普通電動役物開放抽選が実行された場合には、2 3 1 / 2 3 3 の確率で電役長開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、高頻度サポートモード時に電役長開放に当選したこととなった場合には、普通電動役物 3 4 a が 1 回開放し、その開放時間は 5 . 0 秒である。

10

【 2 8 0 3 】

このように、普通電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。この結果、高頻度サポートモード時には、第 2 始動口 3 4 に向かって流下した遊技球は、1 0 0 % の確率に近い確率で第 2 始動口 3 4 に入球することになる。なお、電役短開放に当選した場合、電役長開放に当選した場合の各開放時間は、上記の例に限る必要はなく、他の時間としてもよい。

20

【 2 8 0 4 】

《 5 - 3 》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

次に、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成について説明する。

【 2 8 0 5 】

図 2 0 9 は、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 8 5 (図 2 0 3) 等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置 9 0 に設けられた音声発光制御基板 9 1 には、M P U 9 2 が搭載されている。M P U 9 2 は、C P U 、R O M 9 3 、R A M 9 4 、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【 2 8 0 6 】

R O M 9 3 には、M P U 9 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、R O M 9 3 のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a 、変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b 等が設けられている。これらの詳細については後述する。

30

【 2 8 0 7 】

R A M 9 4 は、R O M 9 3 内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、R A M 9 4 のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア 9 4 a 、各種カウンタエリア 9 4 b 、抽選用カウンタエリア 9 4 c 等が設けられている。なお、M P U 9 2 に対して R O M 9 3 及び R A M 9 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

40

【 2 8 0 8 】

M P U 9 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 9 2 の入力側には、主制御装置 6 0 と演出操作ボタン 2 4 が接続されている。主制御装置 6 0 からは、各種コマンドを受信する。M P U 9 2 の出力側には、スピーカー 4 6 や各種ランプ 4 7 が接続されているとともに、表示制御装置 1 0 0 が接続されている。

【 2 8 0 9 】

表示制御装置 1 0 0 に設けられた表示制御基板 1 0 1 には、プログラム R O M 1 0 3 及びワーク R A M 1 0 4 が複合的にチップ化された素子である M P U 1 0 2 と、ビデオディスプレイプロセッサ (V D P) 1 0 5 と、キャラクタ R O M 1 0 6 と、ビデオ R A M 1 0 7 とが搭載されている。なお、M P U 1 0 2 に対してプログラム R O M 1 0 3 及びワーク

50

R A M 1 0 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【 2 8 1 0 】

M P U 1 0 2 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、V D P 1 0 5 の制御（具体的には V D P 1 0 5 に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【 2 8 1 1 】

プログラム R O M 1 0 3 は、M P U 1 0 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の J P E G 形式画像データも併せて記憶されている。

【 2 8 1 2 】

ワーク R A M 1 0 4 は、M P U 1 0 2 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【 2 8 1 3 】

V D P 1 0 5 は、一種の描画回路であり、図柄表示装置 4 1 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。V D P 1 0 5 は、I C チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。V D P 1 0 5 は、M P U 1 0 2 、ビデオ R A M 1 0 7 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M 1 0 7 に記憶させる画像データを、キャラクタ R O M 1 0 6 から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 4 1 に表示させる。

【 2 8 1 4 】

キャラクタ R O M 1 0 6 は、図柄表示装置 4 1 に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ R O M 1 0 6 には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタ R O M 1 0 6 を複数設け、各キャラクタ R O M 1 0 6 に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラム R O M 1 0 3 に記憶した背景画像用の J P E G 形式画像データをキャラクタ R O M 1 0 6 に記憶する構成とすることも可能である。

【 2 8 1 5 】

ビデオ R A M 1 0 7 は、図柄表示装置 4 1 に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ R A M 1 0 7 の内容を書き替えることにより図柄表示装置 4 1 の表示内容が変更される。

【 2 8 1 6 】

音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 が、遊技の進行に対応させて、表示制御装置 1 0 0 に向けてコマンド（演出コマンド）を送信する。表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 は、音声発光制御装置 9 0 からの演出コマンドを受信すると、当該演出コマンドに規定されている演出内容に応じて、使用する表示データテーブルをワーク R A M 1 0 4 から選定して、選定した表示データテーブルをワーク R A M 1 0 4 内の表示データテーブルバッファに格納する共に、表示データテーブルにおける現在の実行位置を把握するためのポインタを初期位置を示す「0」に設定する。そして、1 フレーム分の描画処理が完了する度にポインタを 1 加算することで更新して、表示データテーブルにおいてポインタが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像データの種類や、画像データの表示位置、画像データの拡大縮小率等（描画リスト）を更新して、その更新した描画リストを V D P 1 0 5 に対して送信する。

【 2 8 1 7 】

V D P 1 0 5 は、描画リストを受信すると、受信した描画リストに基づいてキャラクタ R O M 1 0 6 から画像データを読み出し、その読み出した画像データを描画リストに基づく位置や表示方法で 1 フレーム分の画像を描画して、ビデオ R A M 1 0 7 内の第 1 フレーム

10

20

30

40

50

ムバッファ 107a および第 2 フレームバッファ 107b のいずれか一方のフレームバッファに上記描画した画像を展開するとともに、他方のフレームバッファにおいて先に展開された 1 フレーム分の画像を図柄表示装置 41 へ出力することによって、図柄表示装置 41 に画像を表示させる。VDP 105 は、この 1 フレーム分の画像の描画処理と 1 フレーム分の画像の表示処理とを、図柄表示装置 41 における 1 フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、約 20 ミリ秒。以下、「20 ミリ秒」と表現する）の中で並列処理する。

【2818】

VDP 105 は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に、表示制御装置 100 の MPU 102 に対して垂直同期割込信号（以下、「V 割込信号」と呼ぶ）を送信する。MPU 102 は、この V 割込信号を検出する度に、V 割込処理を実行し、VDP 105 に対して、次の 1 フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、VDP 105 は、次の 1 フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を図柄表示装置 41 に表示させる表示処理を実行する。

10

【2819】

このように、表示制御装置 100 の MPU 102 は、VDP 105 からの V 割込信号に伴って V 割込処理を実行し、VDP 105 に対して描画指示を行うので、VDP 105 は、画像の描画処理および表示処理間隔（20 ミリ秒）毎に、画像の描画指示を MPU 102 より受け取ることができる。よって、VDP 105 では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ 107a、107b に、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

20

【2820】

上記のようにして、表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から各種演出に対応するコマンド（演出コマンド）を受信した後、音声発光制御装置 90 とは独立して、演出コマンドに対応する演出画像を図柄表示装置 41 に表示することが可能となる。

【2821】

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

30

【2822】

本実施形態のパチンコ機 10 では、音声発光制御装置 90 から各種演出に対応するコマンド（演出コマンド）を受信した表示制御装置 100 が、図柄表示装置 41 の表示面 41a に、変動・停止する図柄列 Z1～Z3 と、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出と、図柄列 Z1～Z3 の背面側（後ろ側）にあらわれる背景画像とをそれぞれ必要に応じて表示する処理を行っている。

【2823】

図柄列 Z1～Z3 は、図 201 を用いて先に説明したものである。具体的には、図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 60 による当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L1 上に形成される。例えば、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が 3R 大当たり A である場合には、7 を除いた奇数図柄並び（111、333、または 555）が有効ライン L1 上に形成される。例えば、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が 3R 大当たり B である場合には、8 を除いた偶数図柄並び（222、444、666）が有効ライン L1 上に形成される。第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選で大当たりまたは小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が 9R 大当たり A である場合には、7 図柄並び（777）が有効ライン L1 上に形成される。第 2 始動口 34 への遊技球の入球

40

50

を契機とした特図 2 当たり抽選で小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が 9 R 大当たり A である場合には、8 図柄並び (8 8 8) が有効ライン L 1 上に形成される。なお、これは一例であり、他の同一図柄の並び (組み合わせ) としてもよい。さらに、同一図柄の並びに換えて、他の特定の規則 (例えば、連番) に則った図柄の組み合わせとしてもよい。

【 2 8 2 4 】

次に、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出について説明する。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、先に説明したように、リーチの種別として、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとが用意されている。

【 2 8 2 5 】

本実施形態では、ノーマルリーチは、図柄表示装置 4 1 に表示される画面演出の切り替えを伴わないリーチである。3 つの図柄列 Z 1 ~ Z 3 のうちの 2 つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生し、3 つ目の図柄がそれまでよりもスピードを落として変動し、3 つ目の図柄が停止する直前ではさらにスピードが落ちる。この結果、そのまま停止して大当たりになるのではないかと期待感を遊技者に対して抱かせることができる。ノーマルリーチの演出中にスーパーリーチやスペシャルリーチに変化したり、図柄が揃わない外れの状態でいったん停止した後に再始動し、リーチに再度、突入することもある。

【 2 8 2 6 】

スーパーリーチまたはスペシャルリーチは、図柄表示装置 4 1 に表示される画面演出の切り替えを伴うリーチである。スーパーリーチまたはスペシャルリーチの際には、ノーマルリーチと同様に、3 つの図柄列 Z 1 ~ Z 3 のうちの 2 つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生してから、画面演出が変わる。このときの画面演出は、予め用意された戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される。詳しくは、上記主人公としての戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決する戦闘演出 (以下、バトル演出とも呼ぶ) と、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかを告知する結果告知演出とによって、画面演出は構成される。戦士キャラクターとは、戦闘を行うことのできるキャラクターである。キャラクターとは、小説、漫画、ゲームなどの作品に登場する人物や動物などのことである。なお、キャラクターは、生物のみならず無機物 (ロボットや、自動車、戦艦等) までも含むものとしてもよい。さらに、キャラクターは、主体的思考に基づいて行動していると判断されればよく、擬人化を用いることにより概念的なもの (国家、都道府県、地域、領土、藩) など含むものとしてもよい。

【 2 8 2 7 】

バトル演出は、遊技者に有利な結果 (例えば、当たり抽選において大当たりに当選) と不利な結果 (例えば、当たり抽選において外れ) のうちのいずれの結果となるかを遊技者に対して告知する前の演出であり、有利、不利のいずれの結果となるかを遊技者に対して示唆する演出 (示唆演出) である。結果告知演出は、遊技者に有利な結果と不利な結果のうちのいずれの結果となったかを、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかによって告知する演出である。結果告知演出の終了後に、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 が停止した図柄の並びが表示される。

【 2 8 2 8 】

上記スペシャルリーチまたはスーパーリーチの際に実行される画面演出は、先に説明した動画像を表示するものであるが、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー 4 6 や各種ランプ 4 7 に出力させるように構成してもよい。

【 2 8 2 9 】

背景画像について、次に説明する。背景画像は、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の特定の変動表示中 (例えばスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出等に係る変動表示中) にあらわれ得る変動背景と、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示中だけでなく変動停止後にもあらわれ得る状態背景とに分類される。

【 2 8 3 0 】

変動背景は、具体的には、例えば、2 つが同じ図柄で停止したリーチ状態から切り替わ

10

20

30

40

50

った上記スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出等の全画面動画演出として図柄列 Z 1 ~ Z 3 の背面側（かつ上記状態背景よりも前面のレイヤー）にあらわれ得る特有の背景演出である。

【 2 8 3 1 】

状態背景は、遊技状態に対応した特有の背景演出であり、変動表示中及び変動停止後の図柄列 Z 1 ~ Z 3 の背面側（後ろ側）にあらわれる。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、複数の演出モードが用意されており、各演出モードに対応した状態背景として、先に説明した戦士キャラクターが登場するストーリー性のある動画像が用意されている。本実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技状態が遷移するに伴って、演出モードが切り替わるように構成されている。具体的には、サポートモードが低頻度サポートモードである低サポ状態（通常状態とも呼ぶ）では、通常時演出モードが設定され、例えば、先に説明した戦士キャラクターがゆっくりと歩く様子が示される状態背景が図柄表示装置 4 1 に表示される。サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行して遊技状態が高サポ状態に切り替わった場合には、後述するラッシュステージのラッシュ時演出モードが設定され、例えば、戦士キャラクターが全速力で走る様子が示される状態背景が図柄表示装置 4 1 に表示される。特に本実施形態のパチンコ機 1 0 では、ラッシュステージにおける最終の遊技回における変動表示中には、最終前までの遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景とは相違する内容の状態背景が表示される構成とした。具体的には、例えば、ラッシュステージにおける最終前までの遊技回における変動表示中には戦士キャラクターが全速力で走る様子が示される状態背景が図柄表示装置 4 1 に表示され、最終の遊技回における変動表示中には戦士キャラクターが敵キャラクターと対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）と、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかを告知する結果告知演出とによって構成される状態背景が図柄表示装置 4 1 に表示される。なお、通常時演出モードで表示される状態背景は、特図 1 当たり抽選に基づく変動表示が実行され得る状態を識別可能な背景画像である。ラッシュ時演出モードにおいて表示される状態背景は、特図 2 当たり抽選に基づく変動表示が実行され得る状態を識別可能な背景背景である。

【 2 8 3 2 】

また、高サポ状態の終了時には、ラッシュ時演出モードによる状態背景の表示が停止され、引き続き、ラッシュ時演出モードによる状態背景とは相違する状態背景が表示される。当該状態背景としては、先に説明した通常状態時の状態背景、具体的には、例えば、戦士キャラクターがゆっくりと歩く様子が示される状態背景であってもよいし、当該通常状態時の状態背景とは異なる固有の状態背景であってもよい。当該固有の状態背景としては、例えば、戦士キャラクターが膝をついて落胆した状態から立ち上がる復活の様子が示される動画像であってもよい。当該固有の状態背景は、高サポ状態の終了時に特 2 残保留がある場合に選択され得る構成としてもよいし、保留の有無にかかわらず選択されてもよい。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、当該固有の状態背景は、当該特 2 残保留に係る変動表示が終了するまで継続して表示される構成とした。このため、高サポ状態の終了時に特 2 残保留がある場合に実行される特 2 残保留に基づく変動表示は、高サポ状態の終了時に表示された固有の状態背景の下で表示されることになる。

【 2 8 3 3 】

上記の各種背景画像は、最初から最後まで途切れることなく継続して表示される構成としてもよいし、途中で表示が一時的に中断し、その後に表示が復帰する構成としてもよい。例えば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となる変動において、変動表示中の図柄列 Z 1 ~ Z 3 の背面側（後ろ側）に状態背景が表示される場合を考えてみる。この場合には、大当たり当選に係る遊技回において、状態背景を変動開始時から変動停止時まで途中で中断することなく継続して表示する構成であってもよいし、変動開始時から変動停止時までの途中で、例えばスーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の変動背景等が差し込まれることにより、状態背景の表示が一時的に中断し、その後には状態背景の表示が復帰する構成としてもよい。当たり抽選の当否結果が外れである場合にも、同様に、変動開始時から変動停止時までの途中で、例えばスーパーリーチまたはスペシャルリーチが

発生した際の変動背景等が差し込まれることにより、状態背景の表示が一時的に中断し、その後状態背景の表示が復帰する構成としてもよい。要は、変動停止後に状態背景の表示が復帰する構成であれば、変動開始時から変動停止時までの間で表示が途切れる構成であってもよい。

【2834】

上記の各種背景画像は、先に説明した動画像を表示するものであるが、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー46や各種ランプ47に出力させるように構成してもよい。

【2835】

また、本実施形態のパチンコ機10では、表示制御装置100が、図柄表示装置41の表示面41aに、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の画面演出と、当該画面演出の背面側（後ろ側）にあらわれる、当該画面演出に対応した大当たり遊技中の背景画像と、をそれぞれ必要に応じて表示する処理を行っている。

10

【2836】

《5-4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について、図205、図206、図210～図220を用いて説明する。

【2837】

《5-4-1》サポートモードの高低の移行：

サポートモードの高低が移行する場合について、まず説明する。本実施形態のパチンコ機10において、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が3R大当たりAである場合には、特定開始条件が成立したとして、開閉実行モードの終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに移行する（図206（a）参照）。一方、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が3R大当たりBである場合には、特定開始条件が成立していないとして、サポートモードは低頻度サポートモードを継続し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない（図206（a）参照）。

20

【2838】

また、本実施形態のパチンコ機10において、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選で大当たりに当選した場合、または、当該特図2当たり抽選で小当たりに当選し、その後に入賞口59に遊技球が入球することによって入賞大当たりに当選した場合には、振り分けられた当たり種別が3R大当たりA、9R大当たりAのいずれであるかにかかわらず、開閉実行モードの終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに移行する（図206（b）参照）。なお、本実施形態では、特図2当たり抽選で小当たりに当選し、その後に入賞口59に遊技球が入球しなかった場合には、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない。

30

【2839】

サポートモードが高頻度サポートモードに移行した後においては、特定期間、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。そして、特定期間の終了条件（以下、特定終了条件とも呼ぶ）の成立に基づいて、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。本実施形態のパチンコ機10では、特定終了条件は、高頻度サポートモードが開始されてからの変動表示の実行回数と、先に説明した特2始動保留処理の実行回数とに基づいて決定される。具体的には、高頻度サポートモードが開始されてからの第1の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第2の所定条件下での特2始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数に達した場合に、特定終了条件が成立したとして、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。規定回数は、本発明の特定回数N回に相当し、例えば本実施形態では4回である。なお、規定回数は4回に限る必要はなく、他の回数であってもよい。上記第1の所定条件下および第2の所定条件下については、後ほど詳しく説明する。

40

50

【 2 8 4 0 】

サポートモードが高頻度サポートモードである場合、特定始動入賞として遊技球がスルーゲート 3 5 を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる確率が 2 3 1 / 2 3 3 と極めて高いことから、普通電動役物 3 4 a が高い頻度で電役開放状態となる。このため、遊技者は、サポートモードが高頻度サポートモードである場合に、右打ちを行い、普通電動役物 3 4 a が備えられた第 2 始動口 3 4 へ遊技球を入球させるように遊技を行う。

【 2 8 4 1 】

《 5 - 4 - 2 》遊技の流れ：

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、サポートモードの高低による高サポ状態と低サポ状態を取り得る。さらに、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置 5 7 の開閉扉 5 7 b が開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、「小当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）と、第 2 特別電動役物としての可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b を開閉動作する開閉実行モード（以下、「大当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）とを遊技状態として取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。なお、大当たりに基づく開閉実行モードとしては、当たり抽選で大当たり当選したことに基づく開閉実行モードと、当たり抽選で小当たりに当選し、その後に V 入賞口 5 9 に遊技球が入球することによって V 入賞大当たり当選したことに基づく開閉実行モード（V 入賞大当たりに基づく開閉実行モード）との双方が該当する。

【 2 8 4 2 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に、サポートモードを特定する高頻度サポートモードフラグが記憶される。高頻度サポートモードフラグが O F F であるときにサポートモードが低頻度サポートモードであると特定され、高頻度サポートモードフラグが O N であるときにサポートモードが高頻度サポートモードであると特定される。このため、上述した低サポ状態および高サポ状態のそれぞれは、高頻度サポートモードフラグによって特定されることになる。この結果、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、高頻度サポートモードフラグが切り替わることによって、低サポ状態（以下、通常状態とも呼ぶ）と所定遊技状態である高サポ状態とが切り替わりながら、遊技の流れが進行する。

【 2 8 4 3 】

図 2 1 0 は、パチンコ機 1 0 における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は、サポートモードが低頻度サポートモードである低サポ状態（通常状態）H 1 である。低サポ状態 H 1 では、推奨される発射態様が左打ちであり、遊技者は左打ちで遊技を行うことによって遊技領域 P A の左側に遊技球を流下させ、特定始動口である第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させる。特定始動入賞として第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された乱数情報についての特定抽選である当たり抽選（特図 1 当たり抽選）がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。

【 2 8 4 4 】

低サポ状態 H 1 で実行される遊技回は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として実行されるものである。低サポ状態 H 1 で実行された遊技回における特図 1 当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、低サポ状態 H 1 が継続され、遊技者は第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【 2 8 4 5 】

低サポ状態 H 1 で実行された遊技回における特図 1 当たり抽選において大当たりに当選した場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。すなわち、低サポ状態 H 1 から大当たりに基づく開閉実行モード H 2 に移行する。

【 2 8 4 6 】

パチンコ機 10 は、大当たりに基づく開閉実行モード H 2 において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域 P A の右側へ遊技球を流下させ、大入賞口 3 6 a に遊技球を入球させて、賞球を得る。大当たりに基づく開閉実行モード H 2 において発生するラウンド遊技の回数は、3 回 (3 ラウンド) である。低サポ状態 H 1 で実行された遊技回における特図 1 当たり抽選において大当たり当選した場合に振り分けられる当たり種別は、3 R 大当たり A と 3 R 大当たり B とに限るためである (図 2 0 6 (a) 参照)。

【2 8 4 7】

低サポ状態 H 1 で実行された遊技回における特図 1 当たり抽選において大当たり当選し、振り分けられた当たり種別が 3 R 大当たり B である場合に、大当たりに基づく開閉実行モード H 2 が終了すると、低サポ状態 H 1 に移行する。すなわち、サポートモードとして低頻度サポートモードを継続する。

10

【2 8 4 8】

一方、低サポ状態 H 1 で実行された遊技回における特図 1 当たり抽選において大当たり当選し、振り分けられた当たり種別が 3 R 大当たり A である場合に、大当たりに基づく開閉実行モード H 2 が終了すると、サポートモードが高頻度サポートモードである所定遊技状態としての高サポ状態 H 3 a に移行する。本実施形態のパチンコ機 10 では、当該高サポ状態 H 3 a は、下記に説明するように、ラッシュステージ H 3 の右打ち中の状態として実現される。以下、高サポ状態 H 3 a を右打ち中の状態 H 3 a とも呼ぶ。

【2 8 4 9】

20

高サポ状態 H 3 a では、パチンコ機 10 は、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。高サポ状態 H 3 a では、遊技者は、当該示唆演出に従って右打ちを実行することによって、遊技領域 P A の右側へ遊技球を流下させ、特定始動口である第 2 始動口 3 4 へ遊技球を入球させる。高サポ状態 H 3 a ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート 3 5 を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が 2 3 1 / 2 3 3 と極めて高いことから、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a が高い頻度で電役開放状態となる。このため、高サポ状態 H 3 a では、第 2 始動口 3 4 に遊技球は容易に入球する。特定始動入賞として第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された乱数情報についての特定抽選である当たり抽選 (特図 2 当たり抽選) がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。すなわち、高サポ状態 H 3 a では、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a が高い頻度で電役開放状態となり、第 2 始動口 3 4 に遊技球が容易に入球することで、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、当たり抽選を受けることができる。

30

【2 8 5 0】

さらに、高サポ状態 H 3 a では、遊技者は、特図 2 当たり抽選の抽選結果を告知する特図 2 の遊技回中において、右打ちにて遊技を行うことによって、特図 2 の保留を最大 2 個、貯えることができる。

【2 8 5 1】

本実施形態のパチンコ機 10 では、図柄表示装置 4 1 の表示制御として、第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 への入球を契機として変動・停止する図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 2 0 1 (b) 参照) の表示に加えて、第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 への入球を契機として第 1 保留表示領域 D s 1 または第 2 保留表示領域 D s 2 内に保留アイコンを表示することを実行している。すなわち、高サポ状態 H 3 a では、対応制御処理として、第 2 始動口 3 4 への入球を契機として第 2 保留表示領域 D s 2 内に保留アイコンを表示することが行われる。さらに、高サポ状態 H 3 a では、対応制御処理として、特図 2 の保留の格納時に実行される保留格納時減算演出が実行され、その他にも、変動停止時減算演出、特 1 保留連続演出、特 2 保留連続演出等が実行される。これらの演出の内容については、後ほど詳述する。

40

【2 8 5 2】

50

先に説明したように、高サポ状態 H 3 a は、特定期間、継続される。そして、特定期間の終了条件（特定終了条件）の成立に基づいて、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。具体的には、高頻度サポートモードが開始されてからの第 1 の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第 2 の所定条件下での特 2 始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数（例えば、4 回）に達した場合に、特定終了条件が成立したとして、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。この結果、高サポ状態 H 3 a が終了するが、この終了時に特図 2 の保留（以下、特 2 残保留とも呼ぶ）が残っている場合に、特 2 保留消化中の状態 H 3 b に移行する。

【 2 8 5 3 】

10

特 2 保留消化中の状態 H 3 b におけるサポートモードは低頻度サポートモードであり、特 2 保留消化中の状態 H 3 b における特図の変動表示の実行回数は特 2 残保留数に対応した回数となる。

【 2 8 5 4 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、高サポ状態である右打ち中の状態 H 3 a と、特 2 保留消化中の状態 H 3 b とによって、ラッシュステージ H 3 が構成される。このため、ラッシュステージ H 3 において実行される遊技回の回数は、高サポ状態である右打ち中の状態 H 3 a において実行される遊技回の回数と、特 2 保留消化中の状態 H 3 b において実行される遊技回の回数とを足し合わせた合計回数となる。先に説明したように、高サポ状態である右打ち中の状態 H 3 a が継続される特定期間の終了条件（特定終了条件）を、高頻度サポートモードが開始されてからの第 1 の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第 2 の所定条件下での特 2 始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数（例えば、4 回）に達することとした場合に、特 2 保留消化中の状態 H 3 b において実行される遊技回の回数は、特 2 始動保留処理の実行回数として高サポ状態である右打ち中の状態 H 3 a においてカウントされることになる。したがって、高サポ状態 H 3 a の特定期間の終了条件を上述したように定めることによって、ラッシュステージ H 3 において実行される遊技回の回数を規定回数（4 回）に制限することができる。

20

【 2 8 5 5 】

ラッシュステージ H 3 で実行された遊技回における特図 2 当たり抽選において小当たりに当選した場合には、第 1 特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置 5 7 の大入賞口 5 7 a を開閉動作する開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）H 4 に移行する。

30

【 2 8 5 6 】

小当たりに基づく開閉実行モード H 4 では、パチンコ機 1 0 は、遊技者に対して右打ちで遊技を行うことによって V 入賞口 5 9 に遊技球を入球させることを推奨する V 狙い報知演出を実行する。小当たりに基づく開閉実行モード H 4 では、遊技者は、当該 V 狙い報知演出に従って右打ちを実行することによって、遊技領域 P A の右側へ遊技球を流下させ、V 入賞口 5 9 へ遊技球を入球させる。なお、小当たりに基づく開閉実行モード H 4 において小当たり専用可変入賞装置 5 7 の開閉扉 5 7 b が開放状態となる回数は 1 回（1 ラウンド）である。

40

【 2 8 5 7 】

小当たりに基づく開閉実行モード H 4 において、右打ちで遊技がなされることで、小当たりに基づく開閉実行モード H 4 の作動により開放された大入賞口 5 7 a に遊技球が入球して大入賞口 5 7 a の内部に設けられた V 入賞口 5 9 に遊技球が入球した場合、V 入賞大当たりに当選となり、第 2 特別電動役物としての可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b を開閉動作する V 入賞大当たりに基づく開閉実行モード H 5 に移行する。なお、小当たりに基づく開閉実行モード H 4 の作動により開放された大入賞口 5 7 a に遊技球が入球することによって、予め定められた賞球数の遊技球を賞球として得ることができる。

【 2 8 5 8 】

50

一方、小当たりに基づく開閉実行モード H 4 において、小当たり当選後、所定期間（例えば 6 秒）の間に、V 入賞口 5 9 に遊技球が入球しなかった場合には、V 入賞大当たり当選せずに、V 入賞大当たりに基づく開閉実行モード H 5 が実行されない。この結果、V 入賞口 5 9 に遊技球が入球しなかった場合には、元の状態であるラッシュステージ H 3、もしくは通常状態 H 1 に移行する。具体的には、ラッシュステージ H 3 において規定回数までの実行回数に余裕がある状態で小当たりして V 入賞口 5 9 に遊技球が入球しなかった場合には、ラッシュステージ H 3 に移行する。すなわち、ラッシュステージ H 3 を継続する。ラッシュステージ H 3 において実行された遊技回の回数が規定回数に達している状態で小当たりして V 入賞口 5 9 に遊技球が入球しなかった場合には、通常状態 H 1 に移行する。

10

【 2 8 5 9 】

パチンコ機 1 0 は、V 入賞大当たりに基づく開閉実行モード H 5 において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域 P A の右側へ遊技球を流下させ、大入賞口 3 6 a に遊技球を入球させて、賞球を得る。V 入賞大当たりに基づく開閉実行モード H 5 において発生するラウンド遊技の回数は、3 回（3 ラウンド）または 9 回（9 ラウンド）である。ラッシュステージ H 3 で実行された遊技回における特図 2 当たり抽選において大当たり当選した場合に振り分けられる当たり種別は、3 R 大当たり A と 9 R 大当たり A とに限るためである（図 2 0 6（b）参照）。V 入賞大当たりに基づく開閉実行モード H 5 が終了すると、ラッシュステージ H 3 に移行する。すなわち、ラッシュステージ H 3 を継続する。

20

【 2 8 6 0 】

ラッシュステージ H 3 で実行された遊技回における特図 2 当たり抽選において大当たり当選した場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。すなわち、ラッシュステージ H 3 から大当たりに基づく開閉実行モード H 6 に移行する。

【 2 8 6 1 】

大当たりに基づく開閉実行モード H 6 の内容は、V 入賞大当たりに基づく開閉実行モード H 6 の内容と同一である。すなわち、パチンコ機 1 0 は、大当たりに基づく開閉実行モード H 6 において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域 P A の右側へ遊技球を流下させ、大入賞口 3 6 a に遊技球を入球させて、賞球を得る。大当たりに基づく開閉実行モード H 6 において発生するラウンド遊技の回数は、3 回（3 ラウンド）または 9 回（9 ラウンド）である。ラッシュステージ H 3 で実行された遊技回における特図 2 当たり抽選において大当たり当選した場合に振り分けられる当たり種別は、3 R 大当たり A と 9 R 大当たり A とに限るためである（図 2 0 6（b）参照）。大当たりに基づく開閉実行モード H 6 が終了すると、ラッシュステージ H 3 に移行する。すなわち、ラッシュステージ H 3 を継続する。

30

【 2 8 6 2 】

ラッシュステージ H 3 で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、ラッシュステージ H 3 が継続され、遊技者は第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。先に説明したように、ラッシュステージ H 3 は、規定回数である 4 回の遊技回が終了するまで継続する。

40

【 2 8 6 3 】

ラッシュステージ H 3 において、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずに、ラッシュステージ H 3 において実行される遊技回の実行回数が規定回数である 4 回に達した場合に、当該遊技回の変動停止時に、ラッシュステージ H 3 から通常状態 H 1 に移行する。

【 2 8 6 4 】

《 5 - 4 - 3 》継続率について：

50

以上のような遊技の流れを持つ本実施形態のパチンコ機 10 において、低サポ状態 H 1 で当たり抽選において大当たり当選し、3 R 大当たり A に振り分けられたことによって高サポ状態 H 3 a に移行した場合に、次回も大当たり当選（小当たり当選して、その後に V 入賞大当たり当選する場合も含む）する確率（以下、「継続率」と呼ぶ）について、次に説明する。

【2865】

上記継続率は、次の手順によって求めることができる。まず、ラッシュステージ H 3 において実行される特図 2 当たり抽選において、大当たりにも小当たりにも当選しない確率 A を、図 205 (b) に示した特図 2 当たり抽選用の当否テーブルから求める。当該確率 A は、 $(3850 - 1937) / 3980$ と求まる。

10

【2866】

次いで、確率 A から規定回数（4 回）内の遊技回の全てにおいて特図 2 当たり抽選で大当たりにも小当たりにも当選しない確率 B を求める。具体的には、次式（1）に従って確率 B を計算する。

$$B = \{ (3850 - 1937) / 3980 \}^4 \dots (1)$$

ただし、「^」はべき算をあらわす演算子である。

【2867】

次いで、確率 B を 1 から減算することによって継続率を計算する。まとめると、次式（2）に従って継続率を計算することができる。

【2868】

20

$$\text{継続率} = 1 - \{ (3850 - 1937) / 3980 \}^4 \dots (2)$$

【2869】

式（2）を計算すると、継続率は、約 95 % となる。このように、本実施形態のパチンコ機 10 は、ラッシュステージ H 3 における変動表示の回数を 4 回という少ない回数で、約 95 % という極めて高い継続率を実現している。

【2870】

《5 - 4 - 4》時短回数カウンタについて：

本実施形態のパチンコ機 10 では、先に説明したように、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行した場合に、高頻度サポートモードが開始されてからの第 1 の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第 2 の所定条件下での特 2 始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数（例えば、4 回）に達した場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させる構成とすることによって、ラッシュステージ H 3 における変動表示の回数を最大 4 回に制限している。

30

【2871】

上記「特 2 始動保留処理の実行回数」は、先に説明した特 2 保留プラス処理の実行回数と等価である。特定制御処理である特 2 保留プラス処理は、保留制御処理である特 2 始動保留処理と、保留制御処理に伴って実行される対応制御処理である特 2 保留コマンド設定処理とを含む処理であるために、特 2 始動保留処理の実行回数は、特 2 保留プラス処理の実行回数と実質的に同じ値となる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 では、特定終了条件は、高頻度サポートモードが開始されてからの変動表示の実行回数と、特 2 保留プラス処理の実行回数とに基づいて決定される構成でもある。かかる構成は、本実施形態のパチンコ機 10 では、主制御装置 60 の RAM 64 に、規定回数に達するまでの残り回数を計数するための計数部であるカウンタ（時短回数カウンタ）を設け、主制御装置 60 の MPU 62 によって、当該時短回数カウンタの値を変動表示の実行回数と、特 2 保留プラス処理の実行回数との両方で更新（減算）し、当該時短回数カウンタの値が 0 に達したか否かを判定することによって実現する。MPU 62 による時短回数カウンタについての制御処理は、詳細には次の（a）～（d）に従う内容となっている。

40

【2872】

（a）低サポ状態 H 1 で実行された遊技回における特図 1 当たり抽選において大当たり

50

当選したことを契機に実行された大当たりに基づく開閉実行モード H 2 の終了時に、高頻度サポートモードフラグを ON にするとともに、時短回数カウンタに規定回数である値 4 を設定する。

(b) 第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選に基づいて変動表示が実行された場合に、当該変動表示が停止して停止表示となったタイミング(すなわち、変動停止時)で、時短回数カウンタの値を 1 だけ減算する(変動停止時減算処理)。

(c) 第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特 2 始動保留処理が実行され、その後、特 2 保留コマンド設定処理が実行された場合に、当該特 2 保留コマンド設定処理を終了したタイミングで、時短回数カウンタの値を 1 だけ減算する(保留格納時減算処理)。

(d) 時短回数カウンタの値が 0 に達したときに、高頻度サポートモードフラグを ON から OFF に移行する。

10

【 2 8 7 3 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、上記(c)の保留格納時減算処理の実行は、高サポ状態が開始されてからの遊技回中において第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生した場合に限るものとし、高サポ状態が開始されてからの非遊技回中においては第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生して特 2 始動保留処理と特 2 保留コマンド設定処理とが実行されたとしても、保留格納時減算処理は実行しない構成とした。遊技回中において第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生した場合が、上述した「第 2 の所定条件下」に該当する。一方、上記(b)の変動停止時減算処理の実行は、高サポ状態が開始されてからの非遊技回中において第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生した場合に限るものとし、高サポ状態が開始されてからの遊技回中においては第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生し、当該入球に係る変動表示が停止したとしても、変動停止時減算処理は実行しない構成とした。非遊技回中において第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生した場合が、上述した「第 1 の所定条件下」に該当する。これらの構成によって、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球の契機が 1 回である場合に、上記(b)の変動停止時減算処理と上記(c)の保留格納時減算処理とが重複して実行されて、時短回数カウンタの値が 1 個の遊技球の入球で 2 減算されることを防止することができる。

20

【 2 8 7 4 】

なお、先に説明したように、特 2 始動保留処理の実行回数は、特 2 始動保留処理と特 2 保留コマンド設定処理とを含む特 2 保留プラス処理の実行回数と等価であることから、本明細書では、「特 2 始動保留処理と特 2 保留コマンド設定処理とを含む特 2 保留プラス処理の実行回数」と説明すべきところを、便宜的に「特 2 始動保留処理の実行回数」と説明したりもしている。すなわち、本明細書における「特 2 始動保留処理の実行回数」との記載部分は、「特 2 始動保留処理と特 2 保留コマンド設定処理とを含む特 2 保留プラス処理の実行回数」と読み替えることができる。また、同様の理由で、本明細書における「特 2 始動保留処理の実行」との記載部分は、適宜、「特 2 始動保留処理と特 2 保留コマンド設定処理とを含む特 2 保留プラス処理の実行」、または「特 2 保留プラス処理の実行」と読み替えることができる。

30

【 2 8 7 5 】

《 5 - 4 - 5 》タイムチャート：

40

図 2 1 1 は、ラッシュステージ H 3 における処理の一例をケース 1 として説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、特 2 始動保留処理、停止時減算フラグ、時短回数カウンタ、特 2 保留連続演出、保留格納時減算演出、変動停止時減算演出、およびサポートモードが、時間経過とともにどのように変化するかを示した。これらの変化は、主制御装置 6 0 と音声発光制御装置 9 0 とによって実行される各種の制御処理によって発生する。

【 2 8 7 6 】

図柄変動の表示態様は、以下の(i) ~ (iii)の表示態様を取り得る。

(i) 遊技回における変動中：第 1 図柄表示部 3 7 a または第 2 図柄表示部 3 7 b の変動表示が開始されてから当該変動表示が停止して停止表示となるまでの表示態様

50

(ii) 遊技回における確定中：第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの停止表示が開始されてから当該停止表示が終了するまでの表示態様

(iii) 非遊技回：第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの停止表示が終了してから次の変動表示が開始されるまでの表示態様

【2877】

特2始動保留処理は、先に説明したように、第2始動口34への遊技球の入球を契機として取得した当たり乱数カウンタC1、当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および変動種別カウンタCSの各値を第2保留エリアRbに格納するに際し、各値が予め定められた正常範囲内であるか否かを判定し、各値が正常範囲内であると判定された場合に、各値を特2保留として第2保留エリアRbに格納する処理である。図中には、特2始動保留処理として、特2始動保留処理が実行されている状態と、特2始動保留処理が実行されていない状態とが示されている。先に説明したように、特2始動保留処理において、各値のうちのいずれか一つでも正常範囲外であると判定された場合には、各値が特2保留として記憶されることはない。当該特2始動保留処理によって、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングにおいて取得した当たり乱数カウンタC1、当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および変動種別カウンタCSの各値について、変動表示を行う権利が得られたことになる。特2始動保留処理によって、各値のうちの少なくとも一つがノイズ等によって破損した場合に、当該各値が特2保留として記憶されることがないことから、異常値が遊技に反映されて遊技性が損なわれることを防止することができる。特にラッシュステージH3において取得される特2保留は遊技者にとっての有利性が高く重要である。ここで、本実施形態とは異なり、特2保留が異常値であっても記憶され得る構成とした場合には、抽選機会の少ない貴重な特2当たり抽選が異常値のまま無駄に実行されてしまう可能性があり、遊技者にとっての損失が大き過ぎるものになってしまう。これに対して、本実施形態では、上述したように、異常値が遊技に反映されることを抑制することができることから、遊技者が多大な損失を被ってしまうことを回避することができる。

【2878】

なお、第2始動口34への遊技球の入球を契機として取得した当たり乱数カウンタC1、当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および変動種別カウンタCSの各値が正常範囲内である場合には、保留制御処理である特2始動保留処理の直後に対応制御処理である特2保留コマンド設定処理が必ず実行される。その上、特2保留コマンド設定処理は、保留コマンドを設定するだけの主制御装置60のMPU62による1ステップに過ぎず、その実行時間は極めて短い時間である。そのため、図211のタイムチャートにおいて、本来、特2保留プラス処理（特2始動保留処理と特2保留コマンド設定処理とを含む処理）とすべきところを、単に特2始動保留処理と記載し、当該タイムチャートについての説明においても、特2保留コマンド設定処理についての言及は省いて、特2保留プラス処理を単に特2始動保留処理として説明する。また、後述する図218～図220のタイムチャートおよびその説明においても同様とする。

【2879】

停止時減算フラグは、高サボ状態H3aの非遊技回中において第2始動口34へ遊技球が入球したことを契機として特図2当たり抽選に基づく変動表示が実行される場合に、時短回数カウンタの値を1だけ減算するタイミングを、当該変動表示が停止して停止表示となったタイミング（すなわち、変動停止時）に遅延するためのフラグであり、ON状態とOFF状態とを取り得る。停止時減算フラグは、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶される。

【2880】

計数部である時短回数カウンタは、高頻度サポートモードが開始された場合に値が設定され、高頻度サポートモード時において第1の所定条件下で変動表示が実行される毎、もしくは第2の所定条件下で特2始動保留処理が実行される毎にカウンタ値が1だけ減算されるカウンタである。時短回数カウンタは、RAM64の各種カウンタエリア64fに記

10

20

30

40

50

憶される。

【 2 8 8 1 】

特 2 保留連続演出、保留格納時減算演出、および変動停止時減算演出の内容については後述する。図中には、各演出が実行されている状態と実行されていない状態とが示されている。

【 2 8 8 2 】

サポートモードは、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとを取り得る。

【 2 8 8 3 】

先に説明したように、低サポ状態 H 1 において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が 3 R 大当たり A である場合に、第 2 特別電動役物としての可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b が開閉動作を実行する開閉実行モード（大当たりに基づく開閉実行モード）H 2 が実行されるが、当該大当たりに基づく開閉実行モードの終了時に、サポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行すると共に、時短回数カウンタに値 4 を設定する（時刻 t 0）。なお、図中の [] 内に示した数字（例えば [1] ~ [4]）は、高頻度サポートモードが開始されてから（高サポ状態が開始されてから）の遊技回の実行回数を示す。

【 2 8 8 4 】

高サポ状態となった時刻 t 0 以後の非遊技回中において、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生した場合に、当該遊技球の入球を契機として保留制御処理である特 2 始動保留処理を実行する（時刻 t 1）。特 2 始動保留処理は、先に説明したように、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として取得した当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値が正常範囲内であるか否かを判定し、各値が正常範囲内であると判定された場合に、各値を特 2 保留として第 2 保留エリア R b に格納する処理である。なお、このケース 1 では、高サポ状態に移行した時刻 t 0 では、特 2 保留の数は 0 であるものとする。このため、時刻 t 1 で保留された特 2 保留は、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに格納される（図 2 0 4 参照）。なお、この特 2 保留を第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに格納するに際し、所定演出処理である保留格納演出を実行する構成としてもよい。当該保留格納演出としては、例えば特有の画像部品を出現（表示）させたり、保留アイコンの表示態様を通常表示とは異なる態様で保留アイコンを出現させたり、特有の音声を出力したり等、種々の態様とすることができる。

【 2 8 8 5 】

本実施形態のパチンコ機では、特 2 始動保留処理において、当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を特 2 保留として第 2 保留エリア R b に格納するに際し、上記各値に加えて減算済フラグを特 2 保留の一要素として第 2 保留エリア R b に格納する。なお、先に説明したように、高サポ状態における非遊技回中においては第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生して特 2 始動保留処理が実行されたとしても、上記（c）の処理、すなわち、当該特 2 始動保留処理が終了したタイミングで時短回数カウンタの値を 1 だけ減算する処理（保留格納時減算処理）を行わないことから、上記第 2 保留エリア R b へ特 2 保留の一要素として格納した減算済フラグは初期状態である O F F 状態に維持される。

【 2 8 8 6 】

その後、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに格納された特 2 保留を実行エリア A E に移動する保留情報シフト処理を実行し、当該特 2 保留についての当たり抽選を実行し、当該当たり抽選の抽選結果を示す遊技回（図中 [1] と示される高サポ状態中の 1 回目の遊技回）の変動表示を開始する（時刻 t 2）。なお、非遊技回中において第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生して特 2 始動保留処理が実行された場合には、当該特 2 始動保留処理の終了後に直ちに変動表示が開始されることから、当該特 2 始動保留処理の終了後から時刻 t 2 までの期間は一瞬であり極めて短い。当該期間では、遊技者が第 2 保留表示領域 D s 2 内に保留アイコンを視認することもできない。

【 2 8 8 7 】

10

20

30

40

50

また、時刻 t_2 において、実行エリア A E に格納されている特 2 保留に含まれる減算済フラグが ON であるか否かを判定し、ON でないと判定された場合に、停止時減算フラグを ON する。すなわち、時刻 t_1 で第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生して特 2 始動保留処理が実行されたにもかかわらず、時短回数カウンタの減算を行わなかった代わりに、変動表示の停止時に時短回数カウンタの減算を行うべく、時刻 t_2 のタイミングで停止時減算フラグを OFF から ON に切り替える。なお、減算済フラグが ON であると判定された場合には、停止時減算フラグを ON に切り替えることは行われない。

【 2 8 8 8 】

時刻 t_2 の後に、このケース 1 では、高サポ状態中の 1 回目の遊技回中に、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が 2 回発生したものとす。2 回のうちの最初の第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生した場合に、当該遊技球の入球を契機として保留制御処理である特 2 始動保留処理を実行（正確には、保留制御処理である特 2 始動保留処理と対応制御処理である特 2 保留コマンド設定処理とを含む特 2 保留プラス処理を実行、以下同じ）し、当該特 2 始動保留処理の終了時（正確には、特 2 保留プラス処理の終了時、以下、同じ）に、時短回数カウンタの値を 1 だけ減算する処理を行う（時刻 t_3 ）。具体的には、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として特 2 始動保留処理を実行し、当該特 2 始動保留処理の終了時において、特図遊技回中フラグ（＝遊技回が開始される場合に ON にされ、その遊技回が終了する場合に OFF にされるフラグ）が ON である場合に、時短回数カウンタの値を 1 だけ減算するとともに、当該特 2 始動保留処理によって格納された保留情報に付加された減算済フラグを ON する処理を行う。その結果、時短回数カウンタの値は 4 から 3 に切り替わる。なお、特 2 始動保留処理の終了時において、特図遊技回中フラグが ON でない場合には、時短回数カウンタの値を減算する処理を行わない。

【 2 8 8 9 】

その後、2 番目の第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生した場合に、1 番目の第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生した場合と同様に、当該遊技球の入球を契機として保留制御処理である特 2 始動保留処理を実行し、当該特 2 始動保留処理の終了時に、時短回数カウンタの値を 1 だけ減算する処理を行う（時刻 t_4 ）。具体的には、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として特 2 始動保留処理を実行し、当該特 2 始動保留処理の終了時において、特図遊技回中フラグが ON である場合に、時短回数カウンタの値を 1 だけ減算するとともに、当該特 2 始動保留処理によって格納された保留情報に付加された減算済フラグを ON する処理を行う。その結果、時短回数カウンタの値は 3 から 2 に切り替わる。なお、第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球の最大保留数は 2 個であることから、高サポ状態中の 1 回目の遊技回中に第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が更にあったとしても、当該遊技回中に保留の数が更に増加することはない。特 2 始動保留処理の終了時において、特図遊技回中フラグが ON でない場合には、時短回数カウンタの値を減算する処理を行わない。

【 2 8 9 0 】

高サポ状態中の 1 回目の遊技回における変動表示が停止して停止表示となったタイミング（変動停止時）で、停止時減算フラグが ON である場合に、停止時減算フラグを ON から OFF に切り替えるとともに時短回数カウンタの値を 1 だけ減算する処理を行う（時刻 t_5 ）。停止時減算フラグが ON であるということは、変動表示の停止時に時短回数カウンタの減算を行う必要があるということであり、そのために、変動停止のタイミングである時刻 t_5 において、時短回数カウンタの値を減算する処理を行う。その結果、時短回数カウンタの値は 2 から 1 に切り替わる。なお、停止時減算フラグが ON でない場合には、時短回数カウンタの値を減算する処理を行わない。

【 2 8 9 1 】

高サポ状態中の 1 回目の遊技回の当否結果が外れとなった場合、1 回目の遊技回における確定中が終了したタイミングで、当該 1 回目の遊技回中に最初に保留された特 2 保留を実行エリア A E に移動する保留情報シフト処理を実行し、当該特 2 保留についての当たり抽選を実行し、当該当たり抽選の抽選結果を示す特定変動制御である遊技回（図中 [2]

と示される 2 回目の遊技回)の変動表示を開始する(時刻 t 6)。

【2892】

このケース 1 では、高サボ状態中の 2 回目の遊技回中に、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生したものとする。当該遊技球の入球が発生した場合に、当該遊技球の入球を契機として保留制御処理である特 2 始動保留処理を実行し、当該特 2 始動保留処理の終了時に、時短回数カウンタの値を 1 だけ減算する処理を行う(時刻 t 7)。具体的には、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として特 2 始動保留処理を実行し、当該特 2 始動保留処理の終了時において、特図遊技回中フラグが ON である場合に、時短回数カウンタの値を 1 だけ減算するとともに、当該特 2 始動保留処理によって格納された保留情報に付加された減算済フラグを ON する処理を行う。その結果、時短回数カウンタの値は 1 から 0 に切り替わる。そして、時短回数カウンタの値が 0 となったことを契機として、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。なお、特 2 始動保留処理の終了時において、特図遊技回中フラグが ON でない場合には、時短回数カウンタの値を減算する処理を行わない。

10

【2893】

高サボ状態中の 2 回目の遊技回の当否結果が外れとなった場合、2 回目の遊技回における確定中が終了したタイミングで、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに保留された特 2 保留(すなわち、1 回目の遊技回において 2 回目に保留された特 2 保留)を実行エリア A E に移動する保留情報シフト処理を実行し、当該特 2 保留についての当たり抽選を実行し、当該当たり抽選の抽選結果を示す特定変動制御である遊技回(図中[3]と示される 3 回目の遊技回)の変動表示を開始する(時刻 t 8)。

20

【2894】

高サボ状態中の 3 回目の遊技回の当否結果が外れとなった場合、3 回目の遊技回における確定中が終了したタイミングで、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに保留された特 2 保留(すなわち、2 回目の遊技回において保留された特 2 保留)を実行エリア A E に移動する保留情報シフト処理を実行し、当該特 2 保留についての当たり抽選を実行し、当該当たり抽選の抽選結果を示す特定変動制御である遊技回(図中[4]と示される 4 回目の遊技回)の変動表示を開始する(時刻 t 9)。その後、当該変動表示が停止して確定中となり(時刻 t 10)、当該確定中が終了して非遊技回となる(時刻 t 11)。

30

【2895】

本実施形態のパチンコ機 10 では、高サボ状態中(時刻 t 0 ~ 時刻 t 8)において、時短回数カウンタの値を図柄表示装置 41 に表示する演出を行う。時短回数カウンタの値はラッシュステージ H 3 で実行可能な残りの遊技回の回数を示すことから、時短回数カウンタの値を図柄表示装置 41 に表示することによって、遊技者に対してラッシュステージ H 3 の残りの遊技回の回数を示唆することができる。

【2896】

図 212 は、高サボ状態への移行直後の図柄表示装置 41 の表示面 41 a を示す説明図である。図示するように、メイン表示領域 M A と特 2 の保留アイコンを表示する第 2 保留表示領域 D s 2 との間に、時短回数カウンタの値を表示する時短回数表示領域 R C が設けられている。時短回数表示領域 R C において、時短回数カウンタの値の前に「あと」という文字列を、時短回数カウンタの値に「回」という文字列をそれぞれ表示することによって、「あと 回」という形態で時短回数カウンタの値の表示を行う。図 212 は時刻 t 0 から時刻 t 1 の間の表示面 41 a を示すものであり、時短回数表示領域 R C には「あと 4 回」との表示がなされている。なお、この時短回数カウンタの値を表示する演出を、以下、時短回数演出とも呼ぶ。

40

【2897】

さらに、本実施形態のパチンコ機 10 では、時短回数表示領域 R C に表示された回数が切り替わる毎に、保留格納時減算演出または変動停止時減算演出を図柄表示装置 41 に表示する演出を行う。具体的には、高サボ状態における遊技回中において第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生して特 2 始動保留処理が実行された場合に、当該特 2 始動保留処理

50

の終了時（時刻 t_3 、 t_4 、 t_7 ）に保留格納時減算演出を実行し、高サボ状態における非遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球が発生して当該入球を契機とした特図2当たり抽選に基づいて変動表示が実行された場合に、当該変動表示が停止して停止表示となる時（すなわち、変動停止時：時刻 t_5 ）に変動停止時減算演出を実行する。

【2898】

図213および図214は、図柄表示装置41に表示される保留格納時減算演出の一例を示す説明図である。図213(a)は、保留格納時減算演出の前に実行される保留アイコン追加演出を示している。高サボ状態における遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球が発生して特2始動保留処理が実行された場合に、当該特2始動保留処理の終了時に（時刻 t_3 ）、保留アイコン追加演出として、図柄表示装置41の表示面41aにおける第2保留表示領域Ds2に保留アイコンICを追加する画像表示がなされる。例えば、図示するように、保留アイコンICが第2保留表示領域Ds2内にパッと出現するように画像表示がなされる。なお、保留アイコンICを追加する際には、保留格納演出を併せて行う構成としてもよい。保留格納演出としては、例えば特有の画像部品を出現（表示）させたり、保留アイコンICの表示態様を通常表示とは異なる態様で保留アイコンICを出現させたり、特有の音声を出力したり等、種々の態様とすることができる。

10

【2899】

第2保留表示領域Ds2内に保留アイコンICが出現した際の時短回数表示領域RCに表示される回数は、4となっている。

【2900】

20

図213(b)は、保留格納時減算演出の1番目の工程を示す説明図である。保留アイコン追加演出の終了後に、保留格納時減算演出の1番目の工程として、第2保留表示領域Ds2において追加された保留アイコンICから、時短回数表示領域RCに向かってロケットRTが発射され、当該ロケットRTが時短回数表示領域RCで爆発する画像表示がなされる。なお、ロケットRTは、例えば、レーザビーム、エネルギー波、銃弾など、保留アイコンICから第2保留表示領域Ds2に向かって進行することが可能な種々の画像部品に換えてもよい。

【2901】

図214は、保留格納時減算演出の2番目の工程を示す説明図である。保留格納時減算演出の1番目の工程の終了後に、保留格納時減算演出の2番目の工程として、ロケットRTが消えるとともに、時短回数表示領域RCに表示される回数が4から3に切り替わる画像表示がなされる。

30

【2902】

上述した構成の保留アイコン追加演出によれば、第2保留表示領域Ds2内に保留アイコンICが出現したことを遊技者に認識させることによって、遊技者に特2保留を得られたことの喜びを付与することができる。また、保留格納時減算演出によれば、保留アイコンICから発射し時短回数表示領域RCで爆発するロケットRTと、ロケットRTが爆発した特2保留表示領域Ds2に表示される回数とを遊技者に認識させることによって、特2保留が得られたことによってラッシュステージH3において残された遊技回の回数が何回になるかを認識させることができ、遊技者に当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを付与することができる。

40

【2903】

なお、高サボ状態における1回目の遊技回中において2個目の第2始動口34への遊技球の入球が発生して特2始動保留処理が実行された場合（時刻 t_4 ）にも、図示はしないが同様に、上述した構成の保留格納時減算演出が実行される。当該保留格納時減算演出の結果、時短回数表示領域RCに表示される回数は3から2に切り替わる。

【2904】

図215および図216は、図柄表示装置41に表示される変動停止時減算演出の一例を示す説明図である。図215(a)は、高サボ状態における1回目の遊技回における変動停止直前の図柄表示装置41の表示面41aを示す説明図である。1回目の遊技回にお

50

ける変動停止前（時刻 t_4 ～時刻 t_5 ）において、図柄表示装置 41 の表示面 41a のメイン表示領域 MA に、装飾図柄が所定の向きにスクロールする変動中の表示がなされる。時短回数表示領域 RC には、「あと 2 回」との表示がなされる。

【2905】

図 215 (b) は、変動停止時減算演出の 1 番目の工程を示す説明図である。変動停止時減算演出の 1 番目の工程として、高サボ状態における 1 回目の遊技回における変動表示が停止して停止表示となる時（すなわち、変動停止時：時刻 t_5 ）に、保留消化領域 Dm に表示された保留アイコン IC が時短回数表示領域 RC に移動し爆発する画像表示がなされる。図中においてメイン表示領域 MA に表示される変動表示は、保留消化領域 Dm に表示されていた保留アイコンに対応した特 2 保留に基づいた当たり抽選の結果を報知するためのもので、ここでは、1 回目の遊技回についてのものである。当該保留アイコン IC は、「あと 2 回」と表示された時短回数表示領域 RC に移動し爆発する。

10

【2906】

図 216 は、変動停止時減算演出の 2 番目の工程を示す説明図である。変動停止時減算演出の 1 番目の工程の終了後に、変動停止時減算演出の 2 番目の工程として、爆発した保留アイコン IC が消えると同時に、時短回数表示領域 RC に表示される回数が値 2 から値 1 に切り替わる画像表示がなされる。

【2907】

上述した構成の変動停止時減算演出によれば、保留消化領域 Dm に表示された保留アイコン IC が時短回数表示領域 RC に移動し爆発することを遊技者に認識させることによって、特図 2 当たり抽選に基づいて変動表示が実行されたことによって残された遊技回の回数が何回になるかを認識させることができ、遊技者に当たり当選することへの期待感とドキドキ感を付与することができる。

20

【2908】

図 211 に示したケース 1 では、上述した保留格納時減算演出は、高サボ状態における 2 回目の遊技回中において第 2 始動口 34 への遊技球の入球が発生して特 2 始動保留処理が実行された場合（時刻 t_7 ）にも実行される。当該保留格納時減算演出の結果、時短回数表示領域 RC に表示される回数は値 1 から値 0 に切り替わる。当該表示される回数が値 1 から値 0 に切り替わったときには、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行することから、時短回数表示領域 RC 内の表示そのものが消される。なお、変形例として、時短回数表示領域 RC に表示される回数を値 1 から値 0 に切り替える表示の切り替えは行わずに、当該切り替えのタイミングで直ちに時短回数表示領域 RC 内の表示そのものを消す構成としてもよい。

30

【2909】

ケース 1 の場合、高サボ状態における 1 回目の遊技回において特 2 保留が複数、記憶されることから、複数の特 2 保留を先読みして複数の遊技回を跨いだ連続演出（特 2 保留連続演出）を実行することが可能となっている。すなわち、ケース 1 の場合、1 回目の遊技回において記憶された複数の特 2 保留の中に、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高いリーチ演出を実行する（実行予定の）保留情報が存在する場合に、当該保留情報以前（当該保留情報を含む当該保留情報よりも前）に記憶された各保留情報についての変動表示中に、特殊な演出である特 2 保留連続演出を実行することが可能となっている。詳細には、1 回目の遊技回において 2 番目の第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機として記憶された特 2 保留が、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高いリーチ演出を実行する（実行予定の）保留情報であると先読みにて判定された場合に、1 回目の遊技回において 1 番目の第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機として記憶された特 2 保留に基づく当たり抽選の抽選結果を告知する 2 番目の遊技回と、1 回目の遊技回において 2 番目の第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機として記憶された特 2 保留に基づく当たり抽選の抽選結果を告知する 3 番目の遊技回とにおける、各遊技回の変動表示中（例えば、変動開始時から所定期間）において、特殊な演出として泡を出現させる特 2 保留連続演出を実行する。

40

【2910】

50

図 2 1 7 は、特 2 保留連続演出の一例を示す説明図である。ケース 1 における 3 回目の遊技回の変動中（例えば、変動開始時から所定期間）において、特 2 保留連続演出として、泡 B L が出現する演出が実行される。泡 B L が出現する演出としては、表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A を含む広い範囲に泡 B L が表示されるとともに、泡音を示す音声スピーカー 4 6 から発せられる。なお、泡 B L は、例えば、魚群、鳥の群れ、流星、花びら等の顕著性に優れた種々の画像部品に換えてもよい。また、必ずしも顕著性に優れていない画像部品に換えることもできる。

【 2 9 1 1 】

以上のように動作するケース 1 によれば、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行した後に、高頻度サポートモードが開始されてからの第 1 の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第 2 の所定条件下での特 2 始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数である 4 回に達した場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。具体的には、非遊技回中の第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選に基づいて実行される変動表示が 1 回行われ、遊技回中において第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特 2 始動保留処理が 3 回行われた場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

10

【 2 9 1 2 】

なお、ケース 1 では、図 2 1 1 を見る限り、高サポ状態が開始されてから 4 回目の遊技回である最終の遊技回における変動表示中の時間（変動時間： $t_9 \sim t_{10}$ ）が 1 回目の遊技回における変動表示中の時間（変動時間： $t_2 \sim t_5$ ）よりも短くなっているが、これは図示の都合によってそのようになっているだけであり、実際は、最終の遊技回における変動時間を、1 回目から 3 回目までのいずれの遊技回における変動時間よりも長くなるように設定している。

20

【 2 9 1 3 】

また、最終の遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景を、1 回目から 3 回目までの遊技回における変動表示中にあらわれるいずれの状態背景とも相違する内容に設定している。具体的には、例えば、1 回目から 3 回目までの遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景を、主人公としての戦士キャラクターが全速力で走る様子が示される内容に設定しているのに対して、最終の遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景を、主人公としての戦士キャラクターが敵キャラクターと対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）と、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかを告知する結果告知演出とを含む内容に設定している。

30

【 2 9 1 4 】

遊技者は、最終の遊技回における長くなった変動時間や、バトル演出がなされる状態背景によって、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とが増すことになる。

【 2 9 1 5 】

なお、最終の遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景を、1 回目から 3 回目までの遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景と異なった内容とする他の態様として、1 回目から 3 回目までの遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景を主人公ではない戦士キャラクターが登場する演出とし、最終の遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景を主人公である戦士キャラクターが登場する演出としてもよい。また、1 回目から 3 回目までの遊技回における変動表示中には演出操作ボタン 2 4（図 1 9 8 参照）を操作することを遊技者に対して促す示唆演出を行わずに、最終の遊技回における変動表示中に演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に対して促す示唆演出を行う構成としてもよい。遊技者が当該示唆演出に従って演出操作ボタン 2 4 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 1 0 によって行われる。

40

【 2 9 1 6 】

最終の遊技回における長くなった変動時間や、上述した各種の状態背景、上述した示唆演出については、後述するケース 2 からケース 4 においても同様である。

50

【 2 9 1 7 】

図 2 1 8 は、ラッシュステージ H 3 における処理の一例をケース 2 として説明するためのタイムチャートである。図中には、ケース 1 を示す図 2 1 1 と同様に、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、特 2 始動保留処理、停止時減算フラグ、時短回数カウンタ、特 2 保留連続演出、保留格納時減算演出、変動停止時減算演出、およびサポートモードが、時間経過とともにどのように変化するかを示した。

【 2 9 1 8 】

このケース 2 では、高サボ状態において、まず、非遊技回中に第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生して（時刻 t 2 1）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図 2 当たり抽選）の抽選結果を告知する 1 回目の遊技回が実行される（時刻 t 2 2 ~ t 2 4）。1 回目の遊技回中には第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球は無く、1 回目の遊技回が終了した後の非遊技中に第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生して（時刻 t 2 5）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図 2 当たり抽選）の抽選結果を告知する 2 回目の遊技回が実行される（時刻 t 2 6 ~ t 2 9）。2 回目の遊技回中に第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生して、当該入球を契機とする当たり抽選（特図 2 当たり抽選）の抽選結果を告知する 3 回目の遊技回が実行される（時刻 t 2 9 ~ t 3 1）。3 回目の遊技回中に第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生して、当該入球を契機とする当たり抽選（特図 2 当たり抽選）の抽選結果を告知する 4 回目の遊技回が実行される（時刻 t 3 1 ~ t 3 2）。

【 2 9 1 9 】

高サボ状態における非遊技回中において第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生した場合（時刻 t 2 1 , t 2 5）、ケース 1 の場合と同様に、当該入球を契機とする当たり抽選（特図 2 当たり抽選）の抽選結果を告知する遊技回の開始時に停止時減算フラグを ON とし（時刻 t 2 2 , t 2 6）、当該遊技回における変動停止時に、停止時減算フラグが ON である場合に、停止時減算フラグを ON から OFF に切り替えると同時に時短回数カウンタの値を 1 だけ減算する（時刻 t 2 3 , t 2 8）。その結果、時刻 t 2 3 において時短回数カウンタの値は 4 から 3 に切り替わり、時刻 t 2 8 において時短回数カウンタの値は 2 から 1 に切り替わる。なお、この時短回数カウンタの値が減算される際に、先に説明した変動停止時減算演出が実行される。

【 2 9 2 0 】

高サボ状態における遊技回中において第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生した場合、ケース 1 の場合と同様に、当該遊技球の入球を契機として特 2 始動保留処理を実行し、当該特 2 始動保留処理の終了時に、時短回数カウンタの値を 1 だけ減算する（時刻 t 2 7 , t 3 0）。その結果、時刻 t 2 7 において時短回数カウンタの値は 3 から 2 に切り替わり、時刻 t 3 0 において時短回数カウンタの値は 1 から 0 に切り替わる。なお、この時短回数カウンタの値が減算される際に、先に説明した保留格納時減算演出が実行される。ケース 2 の場合には、高サボ状態に移行してから特 2 保留が 2 個貯えられることがないことから、特 2 保留連続演出については実行されることがない。

【 2 9 2 1 】

時短回数カウンタの値が 1 から 0 に切り替わったことを契機として、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する（時刻 t 3 0）。

【 2 9 2 2 】

以上のように動作するケース 2 によれば、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行した後に、高頻度サポートモードが開始されてからの第 1 の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第 2 の所定条件下での特 2 始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数である 4 回に達した場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。具体的には、非遊技回中の第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選に基づいて実行される変動表示が 2 回行われ、遊技回中において第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特 2 始動保留処理が 2 回行われた場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

10

20

30

40

50

【 2 9 2 3 】

図 2 1 9 は、ラッシュステージ H 3 における処理の一例をケース 3 として説明するためのタイムチャートである。図中には、ケース 1 を示す図 2 1 1 と同様に、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、特 2 始動保留処理、停止時減算フラグ、時短回数カウンタ、特 2 保留連続演出、保留格納時減算演出、変動停止時減算演出、およびサポートモードが、時間経過とともにどのように変化するかを示した。

【 2 9 2 4 】

このケース 3 では、高サポ状態において、まず、非遊技回中に第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生して（時刻 t 4 1）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図 2 当たり抽選）の抽選結果を告知する 1 回目の遊技回が実行される（時刻 t 4 2 ~ t 4 4）。1 回目の遊技回中には第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球は無く、1 回目の遊技回が終了した後の非遊技中に第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生して（時刻 t 4 5）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図 2 当たり抽選）の抽選結果を告知する 2 回目の遊技回が実行される（時刻 t 4 6 ~ t 4 8）。2 回目の遊技回中には第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球は無く、2 回目の遊技回が終了した後の非遊技中に第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生して（時刻 t 4 9）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図 2 当たり抽選）の抽選結果を告知する 3 回目の遊技回が実行される（時刻 t 5 0 ~ t 5 3）。3 回目の遊技回中に第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生して、当該入球を契機とする当たり抽選（特図 2 当たり抽選）の抽選結果を告知する 4 回目の遊技回が実行される（時刻 t 5 3 ~ t 5 4）。

【 2 9 2 5 】

高サポ状態における非遊技回中において第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生した場合（時刻 t 4 1 , t 4 5 , t 4 9）、ケース 1 の場合と同様に、当該入球を契機とする当たり抽選（特図 2 当たり抽選）の抽選結果を告知する遊技回の開始時に停止時減算フラグを ON とし（時刻 t 4 2 , t 4 6 , t 5 0）、当該遊技回における変動停止時に、停止時減算フラグが ON である場合に、停止時減算フラグを ON から OFF に切り替えるとともに時短回数カウンタの値を 1 だけ減算する（時刻 t 4 3 , t 4 7）。その結果、時刻 t 4 3 において時短回数カウンタの値は 4 から 3 に切り替わり、時刻 t 4 7 において時短回数カウンタの値は 3 から 2 に切り替わる。なお、この時短回数カウンタの値が減算される際に、先に説明した変動停止時減算演出が実行される。ケース 3 の場合、非遊技回中において第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入球したことを契機として実行された 3 回目の遊技回の変動停止時（時刻 t 5 2）も、時短回数カウンタの値を 1 だけ減算する処理の対象となるが、実際は、時刻 t 5 2 よりも前に時短回数カウンタの値が 0 に達してサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行しているために、時刻 t 5 2 においては時短回数カウンタの値を 1 だけ減算する処理は行われない。

【 2 9 2 6 】

高サポ状態における遊技回中において第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生した場合、ケース 1 の場合と同様に、当該遊技球の入球を契機として特 2 始動保留処理を実行し、当該特 2 始動保留処理の終了時に、時短回数カウンタの値を減算する（時刻 t 5 1）。ただし、当該減算において、ケース 1 では減数（引く数）が値 1 であったのに対して、このケース 2 では減数が値 2 となっており、その結果、時刻 t 5 1 において、時短回数カウンタの値は 2 から 0 に切り替わる。ここで、時刻 t 5 1 において、ケース 1 の場合と同様に減数を 1 とし、時短回数カウンタの値が 2 から 1 に切り替わる構成とした場合を考えてみる。この場合には、当該遊技回中（図示の例では、3 番目の遊技回中）において第 2 始動口 3 4 へ 2 球目の遊技球が入球することを許容してしまい、高サポ状態 H 3 a 中においてトータルで 5 球の遊技球が第 2 始動口 3 4 へ入球してしまうことになる。その結果、ラッシュステージ H 3 における変動表示の回数が規定回数である 4 回を超過してしまう虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、時刻 t 5 1 において、時短回数カウンタの値が 2 から 0 に切り替わる構成とすることで、ラッシュステージ H 3 における変動表示の回数が 4 回を超過してしまうことを防いでいる。具体的には、次に示す時短回数超過回避処理（以下、第 1 の時短回数超過回避処理とも呼ぶ）を実行することによって

、時刻 t_{51} において時短回数カウンタの値が 2 から 0 に切り替わるように制御する。

【2927】

本実施形態のパチンコ機 10 では、高サポ状態における遊技回中において第 2 始動口 34 への遊技球の入球が発生した場合に、まず、当該遊技球の入球を契機として特 2 始動保留処理を実行し、当該特 2 始動保留処理の終了時に、時短回数カウンタの値を 1 だけ減算する。次いで、第 1 の時短回数超過回避処理として、当該特 2 始動保留処理が 1 個目の保留についてのものであるか否かの判定と、時短回数カウンタの値が 1 であるか否かの判定と、停止時減算フラグが ON であるか否かの判定とを行い、当該 3 つの判定結果が全て肯定判定の場合に、時短回数カウンタの値をさらに 1 だけ減算する処理を行うとともに、停止時減算フラグを OFF する処理を行う。この結果、時刻 t_{51} において、時短回数カウンタの値を 2 から 0 に切り替えることが可能となる。なお、この時短回数カウンタの値が減算される際に、先に説明した保留格納時減算演出が実行される。時短回数カウンタの値が 2 から 0 に切り替わると、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する（時刻 t_{51} ）。なお、上記 3 つの判定結果の内の少なくとも 1 つが否定判定の場合には、時短回数カウンタの値の 2 回目の減算と、停止時減算フラグの OFF への切り替えとを行わない。

10

【2928】

以上のように動作するケース 3 によれば、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行した後に、高頻度サポートモードが開始されてからの第 1 の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第 2 の所定条件下での特 2 始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数である 4 回に達した場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。具体的には、非遊技回中の第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選に基づいて実行される変動表示が 3 回行われ、遊技回中において第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした特 2 始動保留処理が 1 回行われた場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

20

【2929】

図 220 は、ラッシュステージ H3 における処理の一例をケース 4 として説明するためのタイムチャートである。図中には、ケース 1 を示す図 211 と同様に、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、特 2 始動保留処理、停止時減算フラグ、時短回数カウンタ、特 2 保留連続演出、変動停止時減算演出、およびサポートモードが、時間経過とともにどのように変化するかを示した。なお、ケース 1 を示す図 211 では、保留格納時減算演出をさらに示したが、このケース 4 では、保留格納時減算演出に換えて変動開始時減算演出を示した。

30

【2930】

このケース 4 では、高サポ状態において、まず、非遊技回中に第 2 始動口 34 への遊技球の入球が発生して（時刻 t_{61} ）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図 2 当たり抽選）の抽選結果を告知する 1 回目の遊技回が実行される（時刻 $t_{62} \sim t_{64}$ ）。1 回目の遊技回中には第 2 始動口 34 への遊技球の入球は無く、1 回目の遊技回が終了した後の非遊技中に第 2 始動口 34 への遊技球の入球が発生して（時刻 t_{65} ）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図 2 当たり抽選）の抽選結果を告知する 2 回目の遊技回が実行される（時刻 $t_{66} \sim t_{68}$ ）。2 回目の遊技回中には第 2 始動口 34 への遊技球の入球は無く、2 回目の遊技回が終了した後の非遊技中に第 2 始動口 34 への遊技球の入球が発生して（時刻 t_{69} ）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図 2 当たり抽選）の抽選結果を告知する 3 回目の遊技回が実行される（時刻 $t_{70} \sim t_{72}$ ）。3 回目の遊技回中には第 2 始動口 34 への遊技球の入球は無く、3 回目の遊技回が終了した後の非遊技中に第 2 始動口 34 への遊技球の入球が発生して（時刻 t_{73} ）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図 2 当たり抽選）の抽選結果を告知する 4 回目の遊技回が実行される（時刻 $t_{74} \sim t_{76}$ ）。

40

【2931】

50

高サポ状態における非遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球が発生した場合（時刻t61, t65, t69）、ケース1の場合と同様に、当該入球を契機とする当たり抽選（特図2当たり抽選）の抽選結果を告知する遊技回の開始時に停止時減算フラグをONとし（時刻t62, t66, t70）、当該遊技回における変動停止時に、停止時減算フラグがONである場合に、停止時減算フラグをONからOFFに切り替えるとともに時短回数カウンタの値を1だけ減算する（時刻t63, t67, t71）。この結果、時刻t63において時短回数カウンタの値は4から3に切り替わり、時刻t67において時短回数カウンタの値は3から2に切り替わり、時刻t71において時短回数カウンタの値は2から1に切り替わる。なお、この時短回数カウンタの値が減算される際に、先に説明した変動停止時減算演出が実行される。ケース4の場合、3回目の遊技回が終了した後の非遊技回中において第2始動口34へ遊技球が入球したことを契機として実行された4回目の遊技回の変動停止時（時刻t76）も、時短回数カウンタの値を1だけ減算する処理の対象となるが、実際は、当該4回目の遊技回の変動停止時（時刻t76）に減算することを行わず、当該変動停止時（時刻t76）よりも前のタイミングである当該4回目の遊技回の開始時（＝遊技回の変動開始時:時刻74）に減算を行う構成とした。

10

【2932】

ここで、3回目の遊技回が終了した後の非遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球があった場合に、当該入球を契機とする当たり抽選（特図2当たり抽選）の抽選結果を告知する4回目の遊技回の変動停止時に、時短回数カウンタの値を1だけ減算する構成を考えてみる。この場合には、当該遊技回中（図示の例では、4番目の遊技回中）において第2始動口34へ遊技球が1個または2個、入球することを許容してしまい、高サポ状態H3a中においてトータルで5個または6個の遊技球が第2始動口34へ入球してしまうことになる。その結果、ラッシュステージH3における変動表示の回数が規定回数である4回を超過してしまう虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、4回目の遊技回の開始時に時短回数カウンタの値を1だけ減算する構成とすることで、ラッシュステージH3における変動表示の回数が4回を超過してしまうことを防いでいる。具体的には、次に示す時短回数超過回避処理（以下、第2の時短回数超過回避処理とも呼ぶ）を実行することによって、4回目の遊技回の開始時に時短回数カウンタの値を1だけ減算するように制御する。

20

【2933】

本実施形態のパチンコ機10では、第2の時短回数超過回避処理として、高サポ状態における非遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球があった場合に、当該入球を契機とする当たり抽選（特図2当たり抽選）の抽選結果を告知する遊技回の変動開始時に、実行エリアの保留情報（すなわち、当該変動が開始された遊技回に係る保留情報）に付した減算済フラグがONでなく、かつ、時短回数カウンタの値が値1であるか否かを判定し、当該判定の結果が肯定判定となったときに、時短回数カウンタの値を1だけ減算する処理を行う。これによって、ケース4の場合には、4回目の遊技回の変動開始時（時刻t74）に時短回数カウンタの値の減算が行われ、その結果、時短回数カウンタの値が1から0に切り替わり、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。このために、4回目の遊技回中に、第2始動口34へ遊技球が入球することを抑制することができ、ラッシュステージH3における変動表示の回数が規定回数である4回を超過してしまうことを防ぐことができる。なお、この時短回数カウンタの値が減算される変動開始時（時刻t74）において、変動開始時減算演出が実行される。

30

40

【2934】

変動開始時減算演出は、変動開始時に、図柄表示装置41の表示面41aにおける保留消化領域Dm（例えば図215（a）参照）に表示された保留アイコンから、時短回数表示領域RC（例えば図215（a）参照）に向かってロケットを発射し、当該ロケットを時短回数表示領域RCで爆発させ、その後、時短回数表示領域RCに表示される回数を1だけ減らす処理である。なお、ロケットRTは、例えば、レーザービーム、エネルギー波、銃弾など、保留アイコンICから第2保留表示領域Ds2に向かって進行することが可能

50

な種々の画像部品に換えてもよい。なお、当該変動開始時減算演出を、先に説明した変動停止時減算演出のように、保留アイコンICが時短回数表示領域RCに移動し爆発する演出内容としなかったのは、変動開始時減算演出の後に、保留消化領域Dmから保留アイコンICが移動し消えてしまうのは、当該変動開始された変動表示中において、保留消化領域Dm内に保留アイコンICが存在しないことになり、演出上、不都合となるためであり、当該変動開始時減算演出では、保留消化領域Dm内の保留アイコンからロケットが発射する構成とすることで、変動開始時減算演出の後に保留消化領域Dm内に保留アイコンICが残る構成とした。

【2935】

以上のように動作するケース4によれば、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行した後に、高頻度サポートモードが開始されてからの第1の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第2の所定条件下での特2始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数である4回に達した場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。具体的には、非遊技回中の第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選に基づいて実行される変動表示が4回行われ、遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特2始動保留処理が行われなかった場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。なお、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行した後において、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選に基づいて実行される4回の変動表示のうちの少なくとも1回の変動表示が、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選に基づいて実行される変動表示に換わった場合にも、特図2当たり抽選に基づいて実行される変動表示の実行回数と特図1当たり抽選に基づいて実行される変動表示の実行回数との合計値が規定回数である4回に達した場合には、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【2936】

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技球が第2始動口34に入賞することに基づいて当たり抽選（特図2当たり抽選）が行われ、特図2当たり抽選に基づいて所定期間の特2図柄の変動表示が実行され、当該特2図柄変動を含む遊技回中に遊技球が第2始動口34に入賞することに基づいて2個までの変動表示を行なう特2始動保留処理と特2保留コマンド設定処理とを含む処理（特2保留プラス処理）が行なわれ、特図2当たり抽選の抽選結果が大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてV入賞大当たり当選した場合も含む）である場合に、変動表示が大当たり当選結果に対応した同一図柄の組み合わせで停止表示させられ、その後遊技者に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。また、本実施形態のパチンコ機10によれば、当たり抽選で大当たり当選または小当たり当選し、3R大当たりAまたは9R大当たりAに振り分けられることに基づいて高サポ状態に移行し、特定終了条件の成立に基づいて高サポ状態が終了させられる。特定終了条件としては、非遊技回中の第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選に基づいて実行される変動表示が4回行われ、遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特2始動保留処理が行われなかった場合（例えば、図220のケース4の場合）、非遊技回中の第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選に基づいて実行される変動表示が3回行われ、遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特2始動保留処理が1回行われた場合（例えば、図219のケース3の場合）、非遊技回中の第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選に基づいて実行される変動表示が2回行われ、遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特2始動保留処理が2回行われた場合（例えば、図218のケース2の場合）、または、非遊技回中の第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選に基づいて実行される変動表示が1回行われ、遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特2始動保留処理が3回行われた場合（例えば、図211のケース1の場合）に、高サポ状態が終了さ

せられる。

【 2 9 3 7 】

次に、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機 1 0 の利点について具体的に説明する。

【 2 9 3 8 】

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技球が始動口に入球した（以下、「入賞した」とも呼ぶ）ことを契機に、図柄表示装置（例えば、液晶表示装置）に特別図柄を変動表示する。そして、変動表示後に停止表示した特別図柄の態様によって、その入賞に対して行われた当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを遊技者に報知する。例えば、抽選結果が大当たり当選である場合には、同じ種類の特別図柄が 3 つ揃った「 7 7 7 」等の大当たり図柄配列を表示して遊技者に大当たり当選を報知している。大当たり当選が報知されると、遊技者にはその後大当たり遊技（大入賞口を一定時間開く等）が付与される。

10

【 2 9 3 9 】

近年、特別図柄の変動表示に要する時間（以下、変動表示時間と呼ぶ）を短縮させる、いわゆる「時短機能」を備えたパチンコ機が多数登場している。時短機能の動作中である時短遊技状態においては、始動口（例えば、右打ちルート上に設けられた第 2 始動口）に設けられた普通電動役物が高頻度サポートモードにて始動口への入賞を補助することから、遊技者は、始動口への多数の入賞を短時間で発生させることが可能となる。

【 2 9 4 0 】

この種の遊技機では、普通電動役物に対応した始動口の方が、普通電動役物に対応しない始動口よりも、当該始動口に遊技球が入賞した場合に遊技者に付与される利益が高くなるように設計されているのが一般的である。このため、時短遊技状態中は通常時より遊技者にとっていっそう有利な遊技状態となり、遊技性が向上する。

20

【 2 9 4 1 】

しかし、上記遊技機では、時短遊技状態の終了制御が好適に行われないと、時短遊技状態中の変動回数が不定な回数となってしまう。具体的には、従来の遊技機では、特別図柄の変動回数や普通電動役物の開放回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させるように構成されている。普通電動役物の開放回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とした場合に、普通電動役物の開放時に始動口に遊技球が入球するかどうかによって、実行され得る変動回数が大きく変化してしまう。そのために、特別図柄の変動回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成が選択され易いが、この構成の場合、時短遊技状態の終了制御を好適に行うことが難しく、終了制御が好適に行われないうちに、時短遊技状態中の特別図柄の変動回数が所定回数より多い回数となってしまう虞があった。

30

【 2 9 4 2 】

したがって、遊技機において、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技を実行させることのできる技術が望まれていた（課題 1 ）。

【 2 9 4 3 】

従来の遊技機では、さらに次の課題も生じ得た。

【 2 9 4 4 】

従来の遊技機では、遊技性を向上させるために、特別図柄の変動表示中に始動口に遊技球が入賞した場合でも、その入賞により取得された特別情報を無効とせず、保留情報として所定数まで記憶させる。記憶させた保留情報の数（保留数）は、複数の LED 等で構成される保留ランプの点灯・消灯状態によって遊技者に認識可能とされており、特別図柄の変動表示が終了する毎に保留情報が 1 つずつ当たり抽選の対象となり、それに伴って保留ランプも 1 つずつ消灯される。なお、記憶させる保留数を複数としたパチンコ機では、複数の保留情報を先読みして保留を跨いだ連続演出を行うことが可能となり、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

40

【 2 9 4 5 】

しかし、上記複数の保留情報を記憶可能なパチンコ機において上述した時短機能を採用

50

した場合は、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目の変動表示中に保留情報が上限数以下の個数だけ記憶されることがあり得て、時短遊技の発生に基づいて実行される変動表示の回数にバラツキが生じてしまう。先に説明したように、普通電動役物に対応した始動口の方が、普通電動役物に対応しない始動口よりも、当該始動口に遊技球が入賞した場合に遊技者に付与される利益が高くなるように設計されていることから、時短遊技の発生に基づいて実行される変動表示の回数にバラツキが生じる事は遊技機の出球性能に大きな変化をもたらす。

【2946】

したがって、遊技機において、保留情報の記憶状況によって、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動回数にバラツキが生じないように、時短遊技状態の終了制御を好適に行いたいという課題が生じた（課題2）。

10

【2947】

従来の遊技機では、さらに次の課題も生じ得た。

【2948】

従来の遊技機としてのパチンコ機では、例えば、1種2種混合タイプのスペックを採用し、普通電動役物に対応した第2始動口への遊技球の入賞を契機として実行される当たり抽選における大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてV入賞大当たり当選した場合も含む）の確率を極めて大きくし、少ない変動表示の回数で極めて高い継続率を実現する構成を備えているものが知られている。具体的には、大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてV入賞大当たり当選した場合も含む）の確率を約1/2とし、変動表示の回数を最大4回として、約94%の継続率を実現するパチンコ機が提案されている。かかるパチンコ機では、最大4回とした変動表示の回数は厳格に制限される必要があり、何かのタイミングで5回目の変動表示が行われてしまうと、継続率が100%に近い値となってしまう、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうという課題が発生してしまう。

20

【2949】

このために、従来、高頻度サポートモードの遊技状態（時短遊技状態）が継続する変動表示の実行回数を3回とし、第2始動口に対応した保留情報の上限数を1個とすることによって、3変動+保留1回の4変動で継続して当たり抽選を行うことで、5回転目の変動表示が発生しないように構成したパチンコ機が提案されている。

【2950】

30

しかしながら、この構成では、記憶可能な保留数の上限が1個であるために、上述した保留を跨いだ連続演出を行うことができないことから、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることが困難であった。このため、記憶可能な保留数の上限を複数（例えば2個）とする必要があるが、そうすると、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では3回目）の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。具体的には、遊技者は、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では3回目）の変動表示中に遊技球を打ち続けることで、当該所定回数目の変動表示中において複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。換言すれば、所定回数目（上記例では3回目）の変動表示中において、時短遊技状態となってから5球目の遊技球の始動口への入賞が発生してしまう。このために、当該所定回数目（上記例では3回目）の変動表示中に複数（例えば2個）の保留情報が記憶された場合に、第2始動口への入賞に基づく変動表示の回数が規定した回数（上記例では4変動）を上回ってしまい、上述した課題、すなわち、継続率が100%に近い値となってしまう、出球性能に大きな変化が起きてしまうという課題を解決することができなくなってしまう。

40

【2951】

なお、当該課題を解決する遊技機として、上述した所定回数目の変動表示中に記憶可能となる複数の保留情報の分を見越して、上記所定回数目よりも手前で時短状態を終了する構成（上記保留数を2個とした例では、2回目の変動表示の停止時に時短状態を終了する構成）を考えることができるが、この構成の場合、不慣れで単発打ちになってしまった遊

50

技者や、発射不良によって単発打ちとなってしまった遊技者が、所定回数目の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることができず、結果として1回少ない回数で第2始動口への入賞に基づく変動表示を行うことになってしまうことがあり得た。この結果、遊技者間で著しく不公平となってしまいう新たな課題が発生してしまう。

【2952】

このように、遊技機において、第2始動口に対応した保留情報の上限数を複数とすることで、保留を跨いだ連続演出を行うことを可能として、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができることと、時短遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキによって出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制することとを両立できる技術が望まれていた（課題3）。

10

【2953】

上述した課題1～課題3からわかるように、本実施形態のパチンコ機10は、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技を実行させることを目的としている。

【2954】

前述してきた本実施形態のパチンコ機10は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、具体的には、以下の形態を採用することが可能である。

【2955】

本実施形態によれば、特定始動口入賞に基づいて特定抽選が行われ、特定抽選に基づいて所定期間の特定変動表示が実行され、制御処理部によって所定期間に特定始動入賞した場合に特定上限数までの保留制御処理と対応制御処理とを含む特定制御処理が実行され、特定抽選が所定抽選結果である場合に、所定期間が終了することに基づいて特定変動表示が所定抽選結果に対応した所定表示結果で停止表示させられ、所定表示結果の停止表示後に特別遊技状態が発生させられる。また、本実施形態によれば、特定開始条件の成立に基づいて所定期間の所定遊技状態が実行され、特定終了条件の成立に基づいて所定遊技状態が終了させられる。さらに、特定変動表示が特定回数N（Nは2以上の整数）回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が行われなかった場合、特定変動表示がN-1回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が1回行われた場合、または、特定変動表示がN-2回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が2回行われた場合に、少なくとも所定遊技状態が終了させられる。

20

30

【2956】

このために、本実施形態によれば、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値が特定回数Nに達した場合に、少なくとも所定遊技状態が終了させられることになる。上記合計値が特定回数Nに達した場合（すなわち、特定変動表示が特定回数N回行われ、特定制御処理の実行が行われなかった場合、特定変動表示がN-1回行われ、特定制御処理の実行が1回行われた場合、および、特定変動表示がN-2回行われ、特定制御処理の実行が2回行われた場合の各ケース）には、特定回数N回分の変動表示の実行が既に確保されたことになり、この場合に、所定遊技状態を終了させることで、遊技球が特定始動口へ入賞することを極めて困難とし、所定遊技状態を実行開始してから特定回数N回を上回る回数の変動表示が実行されてしまうことを抑制することができる。

40

【2957】

したがって、本実施形態によれば、特定制御処理による変動表示を行う権利の保留状況によって、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数にバラツキが発生することを抑制することができる。

【2958】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技球が第2始動口34に入賞することに基づいて特定抽選である当たり抽選（特図2当たり抽選）が行われ、特図2当たり抽選に基づいて所定期間の特定変動表示である特2図柄の変動表示が実行され、当該特2図柄変動を含む遊技回中に遊技球が第2始動口34に入賞することに基づいて2個までの保留制御処理である変動表示を行なう特2始動保留処理と対応制御処理である特2保留コマンド

50

設定処理とを含む処理（特２保留プラス処理）が行なわれ、特図２当たり抽選の抽選結果が大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）である場合に、変動表示が大当たり当選結果に対応した同一図柄の組み合わせで停止表示させられ、その後に遊技者に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定開始条件である当たり抽選で大当たり当選または小当たり当選し、３Ｒ大当たりＡまたは９Ｒ大当たりＡに振り分けられることが成立したことに基づいて所定遊技状態である高サボ状態に移行し、特定終了条件の成立に基づいて高サボ状態が終了させられる。特定終了条件としては、特定変動表示である、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が４回行われ、特定制御処理である、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理（＝特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む処理）の実行が行われなかった場合（例えば、図２２０のケース４の場合）、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が３回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が１回行われた場合（例えば、図２１９のケース３の場合）、または、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が２回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が２回行われた場合（例えば、図２１８のケース２の場合）に、高サボ状態が終了させられる。また、本実施形態によれば、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が１回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が３回行われた場合（例えば、図２１１のケース１の場合）に、高サボ状態が終了させられる。

【２９５９】

このために、本実施形態によれば、高サボ状態が開始されてからの非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数と、高サボ状態が開始されてからの遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理の実行回数との合計値が規定回数である４回に達した場合に、高サボ状態が終了させられることになる。上記合計値が規定回数である４回に達した場合（すなわち、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が４回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理の実行が行われなかった場合、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が３回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が１回行われた場合、および、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が２回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が２回行われた場合等の各ケース）には、規定回数である４回分の変動表示の実行が既に確保されたことになり、この場合に、高サボ状態を終了させることで、遊技球が第２始動口３４へ入賞することを極めて困難とし、高サボ状態を実行開始してから規定回数である４回を上回る回数の変動表示が実行されてしまうことを抑制することができる。

【２９６０】

したがって、本実施形態によれば、特２始動保留処理による変動表示を行う権利の保留状況によって、高サボ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数にバラツキが発生することを抑制することができる。

【２９６１】

本実施形態によれば、上述したように、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行回数とに基づいて、高サボ状態の終了タイミングを決定している。ここで、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留

処理の実行回数だけに基づいて、高サポ状態の終了タイミングを決定する構成を考えてみる。この構成によれば、高サポ状態が開始されてからの非遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球が発生した場合に、当該第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特2始動保留処理の実行時に時短回数カウンタの減算が行われることになるが、当該特2始動保留処理の終了後から、当該特2始動保留処理によって格納された保留情報に従う変動表示が実行開始されるまでの期間は人間の識別が不能なほどの極めて短い期間であり、保留アイコンが点灯する事も視認できないし、この一瞬の期間に減算演出を行うこともできない。このために、遊技者から見たとき、知らないうちに高サポ状態の残り回数の表示が減っていくことになり、遊技の興趣の低下を招く虞がある。これに対して、本実施形態によれば、非遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球が発生した場合には、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特2始動保留処理の実行回数としてカウントするのではなく、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数としてカウントするべく、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選に基づいて実行される変動表示の停止時に時短回数カウンタを減算する構成とした。これによって、当該変動表示の停止時に減算演出を行うことを可能としている。この結果、変動停止時減算演出によって、非遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球が発生した場合にも高サポ状態の残り回数の表示が減っていることを遊技者に告知することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【2962】

また、本実施形態によれば、先に説明したように、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たりしてV入賞大当たりとなった場合も含む）の方が、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合よりも遊技者にとっての有利性が高いものとなっている（図206参照）ことから、先に説明したように、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキを抑制することで、パチンコ機10の出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制することができる。

20

【2963】

さらに、本実施形態は、先に説明したように、ラッシュステージH3における変動表示の回数を4回という少ない回数で、約95%という高い継続率を実現している。このために、最大4回とした変動表示の回数は厳格に制限される必要があり、何かのタイミングで5回目の変動表示が行われてしまうと、継続率が100%に近い値となってしまう、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまう。これに対して、本実施形態では、上述したように、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を規定回数以下に確実に抑えることができることから、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう確実に抑制することができるという効果を奏する。

30

【2964】

ここで、従来例として、高サポ状態が継続する変動表示の実行回数を3回とし、第2始動口に対応した保留情報の上限数を1個とすることによって、3変動+保留1回の4変動で当たり抽選を継続することで、5回転目の変動表示が発生しないように構成したパチンコ機を考えてみる。この従来例のパチンコ機では、記憶可能な特2保留数が1個であるために、複数の特2保留を先読みして複数の遊技回を跨いだ連続演出を行うことができないことから、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることが困難であった。このため、記憶可能な保留数の上限を複数（例えば2個）とする必要があるが、そうすると、従来例のパチンコ機では、高サポ状態の終了条件として設定されている所定回数（上記例では3回目）の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。具体的には、遊技者は、高サポ状態の終了条件として設定されている所定回数（上記例では3回目）の変動表示中に遊技球を打ち続けることで、当該所定回数目の変動表示中において複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。換言すれば、所定回数（上記例では3回目）の変動表示中において、高サポ状態となってから5球目の遊技球の始動口への入賞が発生してしまう。このために、当該所定回数（上記例では3回目）の変動表示中に複数（例えば2個）の保留情報が記憶された場合に、第2始動口

40

50

への入賞に基づく変動表示の回数が規定回数（上記例では４変動）を上回ってしまい、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまう。

【２９６５】

なお、この問題を解決する遊技機として、上述した所定回数目の変動表示中に記憶可能となる複数の保留情報の分を見越して、上記所定回数目よりも手前で時短状態を終了する構成（上記保留数を２個とした例では、２回目の変動表示の停止時に時短状態を終了する構成）を考えることができるが、この構成の場合、不慣れで単発打ちになってしまった遊技者や、発射不良によって単発打ちとなってしまった遊技者が、所定回数目の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることができず、結果として１回少ない回数で第２始動口への入賞に基づく変動表示を行うこととなってしまいうことがあり得た。この結果、遊技者間で著しく不公平となってしまう新たな問題が発生してしまう。

10

【２９６６】

この従来例に対して、本実施形態は、保留を跨いだ連続演出を行うことが可能であり、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができ、その上、上述したように、時短遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキを抑制し、出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制することができる。

【２９６７】

また、本実施形態によれば、開閉動作部は、１回の開放動作中に１球ずつしか特定始動口への遊技球の入賞が発生しないように構成されていることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいつそう安定させることができる。例えば、開閉動作部が、１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球し得る構成であった場合、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値があと１回で特定回数Ｎに達するタイミングで、開閉動作部の１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球することで、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、１回の開放動作中に１球ずつしか特定始動口への遊技球の入賞が発生しないことから、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値があと１回で特定回数Ｎに達するタイミングであっても、特定始動口に遊技球が同時に入球して、上記合計値が特定回数Ｎを上回ってしまうことがない。その結果、開閉部の所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった特定回数Ｎにいつそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいつそう抑制することができる。

20

30

【２９６８】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、特定始動口である第２始動口３４を備える始動口ユニット２００の構成およびその制御によって、開閉動作部である普通電動役物３４ａの１回の開放状態中に１球ずつしか特定始動口である第２始動口３４への遊技球の入賞が発生しないように構成されている。このために、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数をいつそう安定させることができる。例えば、普通電動役物が、１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球し得る構成であった場合、所定遊技状態である高サボ状態が開始されてからの特定変動表示である、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数と、高サボ状態が開始されてからの特定制御処理である、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行回数との合計値があと１回で規定回数である４回に達するタイミングで、普通電動役物の１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球することで、高サボ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が規定回数（４回）を上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、１回の開放動作中に１球ずつしか第２始動口３４への遊技球の入賞が発生しないことから、上記合計値があと１回で規定回数（４回）に達するタイミングであっても、第２始動口３４に遊技球が同時に入球して、上記合計値が規定回数（４回）を上回ってしまうことがない。その結果、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数をいつそう安定させることができ、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいつそう抑制するこ

40

50

とができる。

【2969】

また、本実施形態によれば、特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも所定遊技状態を終了させ得ることから、特定制御処理が正常に完了しなかった場合に所定遊技状態は終了せずに、特定制御処理が正常に完了した場合に限り所定遊技状態が終了する。例えば、特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了しなかった場合にも所定遊技状態が終了する構成であった場合、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数に安定させることが出来なかった。しかしながら、本実施形態によれば、特定制御処理の実行が行われることによ

10

【2970】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、特定制御処理である第2の所定条件下（遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球が発生すること）での特2保留プラス処理の実行が行われることによって所定遊技状態である高サポ状態を終了させる場合に、特2保留プラス処理が正常に完了した後に、高サポ状態を終了させ得ることから、ノイズ等を原因として、特2保留プラス処理に含まれる特2始動保留処理において、保留情報としての当たり乱数カウンタC1、当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および変動種別カウンタCSのうちの少なくとも一つでも正常範囲外であると判定された場合に、当該保留情報は無視して、保留情報としての全ての値が正常範囲内であると判定されて特2保留プラス処理が正常に完了した場合に限り高サポ状態が終了する。例えば、特2保留プラス処理の実行が行われることによって高サポ状態を終了させる場合に、上述したように保留情報の少なくとも一つでも正常範囲外であると判定されて特2保留プラス処理が正常に完了しなかった場合にも高サポ状態が終了する構成であった場合、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数に正確に安定させることが出来なかった。しかしながら、本実施形態によれば、特2保留プラス処理の実行が行われることによ

20

30

【2971】

また、本実施形態によれば、特定変動表示と、対応制御処理の実行とを、同一の計数部によって計数することから、本来まったく異なる2つの事象を1つの計数部によって計数ができ、制御の簡易化を図ることができる。

【2972】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高頻度サポートモードが開始されてからの第1の所定条件下（非遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球が発生すること）での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第2の所定条件下（遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球が発生すること）での特2始動保留処理（あるいは特2保留コマンド設定処理）の実行回数とを、時短回数カウンタという1つの計数部によって計数することから、本来まったく異なる2つの事象を1つの計数部によって計数ができ、制御の簡易化を図ることができる。

40

【2973】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定変動表示の実行と、特定制御処理の実行とに基づいて残り回数を減算することから、表示手段によって表示する残り回数を、特定変動表示と特定制御処理の実行とに基づいて適正に減算することができ

50

る。このために、遊技者は特定期間における残り回数を正確に知ることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 2 9 7 4 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域 R C を設け、図柄表示装置 4 1 は、高サポ状態が開始されてからの第 1 の所定条件下での変動表示の実行回数と、高サポ状態が開始されてからの第 2 の所定条件下での特 2 始動保留処理の実行回数とに基づいて、時短回数表示領域 R C に表示される残り回数を減らす構成であることから、図柄表示装置 4 1 によって表示する高サポ状態の残り回数を、第 1 の所定条件下での変動表示の実行と、第 2 の所定条件下での特 2 始動保留処理の実行とに基づいて適正に減らすことができる。このために、遊技者はラッシュステージ H 3 における残り回数を正確に知ることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 2 9 7 5 】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定変動表示として特定演出処理を実行し、特定制御処理の実行に対する演出として特定演出処理とは異なる所定演出処理を実行することから、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、表示手段によって、特定期間において実行される変動表示の残り回数が表示されるとともに、特定演出処理と、特定演出処理とは異なる所定演出処理とが実行され得る。このために、遊技者は表示手段による表示から残り回数、第 1 の演出、および第 2 の演出を容易に把握することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、遊技者は特定演出処理を認識することによって、特定変動表示の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができ、所定演出処理を認識することによって、特定制御処理の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【 2 9 7 6 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域 R C を設け、図柄表示装置 4 1 は、特定変動表示としての特 2 図柄変動演出を表示し、特 2 図柄変動演出とは異なる所定演出処理としての保留格納演出を行う構成であることから、高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置 4 1 によって、高サポ状態において実行される変動表示の残り回数が表示されるとともに、特 2 図柄変動演出と、特 2 図柄変動演出とは異なる保留格納演出とが実行され得る。このために、遊技者は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a の表示から、変動表示の残り回数、特 2 の変動表示としての図柄変動、および保留格納演出を容易に把握することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、遊技者は特 2 の変動表示としての図柄変動を認識することによって、特図 2 当たり抽選に基づいて実行される変動表示の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができ、保留格納演出を認識することによって、特 2 始動保留処理の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

40

【 2 9 7 7 】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数 N 回目である場合に、所定遊技状態が開始されてから当該特定回数 N 回目より前に実行された特定変動表示の時間より長い時間に、当該 N 回目の特定変動表示の時間を設定可能であることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数 N 回の変動表示のうちの最終の変動表示の時間が、最終前に実行された変動表示の時間よりも長くなり得る。このために、最終の変動表示の際に、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを、最終前の変動表示よりも長い間、遊技者に付与することができることから、遊技の興趣向上をいっ

50

そう図ることができる。

【2978】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高サボ状態が開始されてから4回目の遊技回である最終の遊技回における変動時間が1回目から3回目までのいずれの遊技回における変動時間よりも長くなるように設定されている。このために、本実施形態によれば、最終の変動表示の際に、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを、最終前の変動表示よりも長い間、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【2979】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数N回目である場合に、所定遊技状態が開始されてから当該特定回数N回目より前に実行された特定変動表示に伴う第1演出と比べて相違する第2演出を、当該N回目の特定変動表示中に実行可能であることから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、当該特定変動表示よりも前に実行された所定の変動中に見た第1演出とは相違する第2演出を見た場合に、当該特定変動表示が所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数N回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができる。このために、本実施形態によれば、当該変動表示中が最終の変動表示中であるとして、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【2980】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高サボ状態が開始されてから特定回数N回目(4回目)の遊技回である最終の遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景(第2演出)がバトル演出と結果告知演出とによって構成され、当該状態背景は1回目から3回目までの遊技回における変動表示中にあらわれるいずれの状態背景(第1演出)とも相違する内容となっている。このために、遊技者は、高サボ状態が開始された後の変動表示中においてバトル演出を見た場合に、当該変動表示が高サボ状態の発生に基づいて実行され得る4回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができる。したがって、本実施形態によれば、当該変動表示中が最終の変動表示中であるとして、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【2981】

また、本実施形態によれば、特定変動表示の実行中に、特定制御処理の実行が行われ得ることから、特定変動表示の実行中に特定制御処理の実行が行われ得ない構成に比べて、所定遊技状態の発生に基づいて実行される変動表示の回数を特定回数N回まで早急に達成することが可能となる。この結果、遊技をスピーディに行うことができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【2982】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、特2の変動表示の実行中に、第2始動口34の遊技球の入賞があった場合に特2始動保留処理が行われる得ることから、特2の変動表示の実行中に、第2始動口34の遊技球の入賞があった場合に特2始動保留処理が行われ得ない構成に比べて、所定遊技状態である高サボ状態の発生に基づいて実行される変動表示の回数を特定回数N回まで早急に達成することが可能となる。この結果、遊技をスピーディに行うことができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【2983】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定制御処理の実行が行われることによって表示手段による残り回数を更新させる場合に、特定制御処理が正常に完了した後に、残り回数の更新をさせ得ることから、特定制御処理が正常に完了しなかった場合に残り回数は更新されずに、特定制御処理が正常に完了した場合に限り残り回数は更

10

20

30

40

50

新される。例えば、特定制御処理が正常に完了する前に表示手段による残り回数を更新させる構成であった場合、変動表示を行う保留制御処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることになる。このため、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合であっても、残り回数が更新されることになり、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特定制御処理が正常に完了する前に表示手段による残り回数が更新されることがないことから、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合には、残り回数が更新されることがない。このために、本実施形態によれば、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまうことを回避することができる。

【 2 9 8 4 】

10

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サボ状態を実行する場合に、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に、高サボ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域 R C を設け、図柄表示装置 4 1 は、特定制御処理である第 2 の所定条件下での特 2 保留プラス処理の実行が行われることによって残り回数を更新させる場合に、特 2 保留プラス処理が正常に完了した後に残り回数の更新をさせ得ることから、特 2 保留プラス処理が正常に完了しなかった場合に残り回数は更新されずに、特 2 保留プラス処理が正常に完了した場合に限り残り回数は更新される。例えば、特 2 保留プラス処理が正常に完了する前に残り回数を更新させる構成であった場合、変動表示を行う特 2 始動保留処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることになる。このため、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合であっても、残り回数が更新されることになり、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特 2 保留プラス処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることがないことから、特 2 保留プラス処理に含まれる特 2 始動保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合には、残り回数が更新されることがない。このために、本実施形態によれば、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまうことを回避することができる。

20

【 2 9 8 5 】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定遊技終了手段において特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも残り回数の表示を終了することから、特定制御処理が正常に完了して所定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがない。例えば、特定制御処理が正常に完了して所定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示される構成であった場合、所定遊技状態から通常状態に移行したにも関わらず残り回数の表示が継続していることになり、所定遊技状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特定制御処理が正常に完了して所定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがないことから、実際に所定遊技状態が終了しているにもかかわらず所定遊技状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。

30

40

【 2 9 8 6 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サボ状態を実行する場合に、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に、高サボ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域 R C を設け、図柄表示装置 4 1 は、特定制御処理である第 2 の所定条件下での特 2 保留プラス処理の実行が行われることによって高サボ状態を終了させる場合に、特 2 保留プラス処理が正常に完了した後に、少なくとも残り回数の表示を終了することから、特 2 保留プラス処理が正常に完了して高サボ状態が終了した後に、図柄表示装置 4 1 によって残り回数が継続して表示されることがない。例えば、特 2 保留プラス処理が正常に完了して高サボ状態が終了した後に、図柄表示装置によって残り回数が継続して表示される構成であった場合、高サボ状態から通常状態に移行したにも関わらず残り回数の表

50

示が継続していることになり、高サボ状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特2保留プラス処理が正常に完了して高サボ状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがないことから、実際に高サボ状態が終了しているにもかかわらず高サボ状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。

【2987】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態を実行中において、特定抽選が特定抽選結果である場合に、所定遊技状態を終了させることから、遊技者は、特定抽選が特定抽選結果となることで、発生手段によって特別遊技状態の発生の提供を受けることができるとともに、一旦、所定遊技状態を終えた後に、例えば、特定抽選が特定抽選結果を得ることによって所定遊技状態の実行条件である特定開始条件が成立する場合に、所定遊技状態を再度実行させることができる。この結果、遊技機の出球を効率的に増大することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【2988】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サボ状態を実行中において、特定抽選である当たり抽選が大当たり当選または小当たり当選である場合に、高サボ状態を終了させることから、遊技者は、当たり抽選が大当たり当選または小当たり当選となることで、ラウンド遊技の発生の提供を受けることができるとともに、一旦、高サボ状態を終えた後に、例えば、当たり抽選が大当たり当選または小当たり当選し、3R大当たりAまたは9R大当たりAに振り分けられることによって高サボ状態の実行条件が成立する場合に、高サボ状態を再度実行させることができる。この結果、遊技機の出球を効率的に増大することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【2989】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数N回目である場合に、当該特定変動表示中に所定のキャラクターが出現する演出を行うことから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、所定のキャラクターを見た場合に、当該特定変動表示は、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数N回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【2990】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サボ状態が開始されてから4回目の遊技回である最終の遊技回において、当該遊技回の変動表示中に所定のキャラクターが出現する演出を行うことから、遊技者は、高サボ状態が開始された後の変動表示の実行中において、所定のキャラクターを見た場合に、当該変動表示は、高サボ状態の発生に基づいて実行され得る特定回数N回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

【2991】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数N回目である場合に、当該特定変動表示中に勝敗を決する演出を行うことから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、勝敗を決する演出を見た場合に、当該特定変動表示は、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数N回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

50

【 2 9 9 2 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてから4回目の遊技回である最終の遊技回において、当該遊技回の変動表示中に勝敗を決するバトル演出を行うことから、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示の実行中において、バトル演出を見た場合に、当該変動表示は、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る特定回数N回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感をいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 2 9 9 3 】

また、本実施形態によれば、遊技者による発射部への操作とは別の特定操作を受け付ける手段を備え、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数N回目である場合に、当該特定変動表示中に、特定操作を行うことを遊技者に促す演出を実行し得ることから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、特定操作を行うことを促す演出を見た場合に、当該特定変動表示は、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数N回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感をいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 2 9 9 4 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技者による操作ハンドル25の操作とは別の操作を受け付ける演出操作ボタン24を備え、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてから4回目の遊技回である最終の遊技回において、当該遊技回の変動表示中に、演出操作ボタン24の操作を行うことを遊技者に促す演出を実行し得ることから、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示の実行中において、演出操作ボタン24の操作を行うことを促す演出を見た場合に、当該変動表示は、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る特定回数N回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感をいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 2 9 9 5 】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の終了後に、所定遊技状態中に実行した特定制御処理に対応した演出を実行しうることから、遊技者は、所定遊技状態が終了した後に当該演出の付与を受けることが可能となる。例えば、所定遊技状態中に実行した特定制御処理に対応した演出を所定遊技状態の終了後に遊技者が受けることができない構成であった場合、所定遊技状態中に特定制御処理が完了したことを遊技者が知り得ないことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、所定遊技状態中に実行した特定制御処理に対応した演出を所定遊技状態の終了後に遊技者が受けることができることから、所定遊技状態中に特定制御処理が完了したことを遊技者が確実に知ることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 2 9 9 6 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態の終了後に、高サポ状態中に実行した特定制御処理である第2の所定条件下での特2始動保留処理に対応した特2図柄変動演出を実行しうることから、遊技者は、高サポ状態が終了した後に当該特2図柄変動演出の付与を受けることが可能となる。例えば、高サポ状態中に実行した特2始動保留処理に対応した特2図柄変動演出を高サポ状態の終了後に遊技者が受けることができない構成であった場合、高サポ状態中に特2始動保留処理が完了したことを遊技者が知り得ないことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、高サポ状態中に実行した第2の所定条件下での特2始動保留処理に対応した特2図柄変動演出を高サポ状態

10

20

30

40

50

の終了後に遊技者が受けることができることから、高サポ状態中に特2始動保留処理が完了したことを確実に知ることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【2997】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定変動表示または特定制御処理の実行が行われることによって表示手段による残り回数を更新させる場合に、当該表示を特定期間だけ行うことから、表示手段によって表示される残り回数が更新される（切り替わる）毎に、当該残り回数の表示がついたり消えたりすることになる。例えば、表示手段によって、所定遊技状態が開始されてから残り回数が常時表示される構成であった場合、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることあり得た。しかしながら、本実施形態によれば、表示手段によって表示される残り回数が更新される毎に、当該残り回数の表示が特定期間だけ行われることから、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることを抑制することができる。

10

【2998】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置41の表示面41aに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域RCを設け、図柄表示装置41は、第1の所定条件下での変動表示、または第2の所定条件下での特2始動保留処理の実行が行われることによって図柄表示装置41による残り回数を更新させる場合に、当該表示を特定期間だけ行うことから、図柄表示装置41によって表示される残り回数が更新される（切り替わる）毎に、当該残り回数の表示がついたり消えたりすることになる。例えば、図柄表示装置によって、高サポ状態が開始されてから残り回数が常時表示される構成であった場合、図柄表示装置による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることあり得た。しかしながら、本実施形態によれば、図柄表示装置41によって表示される残り回数が更新される毎に、当該残り回数の表示が特定期間だけ行われることから、図柄表示装置41による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることを抑制することができる。

20

【2999】

また、本実施形態によれば、特定回数N回目の特定変動表示の開始時、または特定回数N回目に対応する特定制御処理の完了時に、少なくとも所定遊技状態を終了させ得ることから、特定変動表示が行われることによって特定回数N回目となって所定遊技状態を終了させる場合、当該特定変動表示の開始時に所定遊技状態が終了する。例えば、特定回数N回目の特定変動表示の終了時に所定遊技状態を終了させる構成であった場合、当該特定変動表示中において保留制御処理が行われることが可能となる。このため、当該保留制御処理に基づいて実行される変動表示が、特定回数N回目の特定変動表示が行われた後に実行されることになり、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Nを上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、特定回数N回目の特定変動表示の開始時に所定遊技状態が終了することから、当該特定変動表示中において保留制御処理が行われることが極めて困難となることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Nを上回ってしまうことがない。一方、本実施形態によれば、特定制御処理の実行が行われることによって特定回数N回目となって所定遊技状態を終了させる場合、当該特定制御処理の完了時に所定遊技状態が終了する。このため、特定回数N回目に対応する特定制御処理が完了した場合、当該特定制御処理の完了時に直ちに所定遊技状態が終了され、その後は、変動表示を行う保留制御処理が更に行われることが極めて困難となることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Nを上回ってしまうことがない。これらの結果、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいっそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。

30

40

【3000】

50

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高サポ状態が開始されてから規定回数である4回目の特定変動表示である特2の図柄変動の開始時、または4回目に対応する特定制御処理である特2始動保留処理の完了時に、少なくとも所定遊技状態である高サポ状態を終了させ得ることから、特2の図柄変動が行われることによって4回目目となって高サポ状態を終了させる場合、当該特2図柄変動の開始時に高サポ状態が終了する。例えば、規定回数である4回目の特2図柄変動の終了時に高サポ状態を終了させる構成であった場合、当該特2図柄変動中において変動表示を行う特2始動保留処理が行われることが可能となる。このため、当該保留処理に基づいて実行される変動表示が、4回目の特2図柄変動が行われた後に実行されることになり、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が規定回数である4回を上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、規定回数である4回目の特2図柄変動の開始時に高サポ状態が終了することから、当該4回目の特2図柄変動中において保留処理が行われることが極めて困難となることから、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が4回を上回ってしまうことがない。一方、本実施形態によれば、特定制御処理である特2始動保留処理の実行が行われることによって規定回数である4回目となって高サポ状態を終了させる場合、当該特2始動保留処理の完了時に高サポ状態が終了する。このため、4回目に対応する特2始動保留処理が完了した場合、当該特2始動保留処理の完了時に直ちに高サポ状態が終了され、その後は、変動表示を行う特2始動保留処理が更に行われることが極めて困難となることから、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が規定回数である4回を上回ってしまうことがない。これらの結果、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいつそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいつそう抑制することができる。

【3001】

このように、本実施形態によれば、所定遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の所定遊技状態を実行させることが可能となる。

【3002】

《5-5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【3003】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置60のMPU62は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。MPU62は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【3004】

<タイマ割込み処理>

図221は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

【3005】

ステップSg0101では、各種検知センサ67a～67fの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサ67a～67fの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップSg0102に進む。

【3006】

ステップSg0102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の

該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S g 0 1 0 3 に進む。

【 3 0 0 7 】

ステップ S g 0 1 0 3 では、当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、電動役物開放カウンタ C 4、および変動種別カウンタ C S の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、電動役物開放カウンタ C 4、および変動種別カウンタ C S にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4 の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S g 0 1 0 4 に進む。なお、変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理（図 2 2 7）において、その値を更新する。

10

【 3 0 0 8 】

ステップ S g 0 1 0 4 では、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップ S g 0 1 0 4 の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S g 0 1 0 4 を実行した後、ステップ S g 0 1 0 5 に進む。

【 3 0 0 9 】

ステップ S g 0 1 0 5 では、スルーゲート 3 5 への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップ S g 0 1 0 5 のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S g 0 1 0 5 を実行した後、ステップ S g 0 1 0 6 に進む。

【 3 0 1 0 】

ステップ S g 0 1 0 6 では、小当たり専用可変入賞装置 5 7 の大入賞口 5 7 a または可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球に伴う大入賞口用の入球処理を実行する。ステップ S g 0 1 0 6 の大入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S g 0 1 0 6 を実行した後、ステップ S g 0 1 0 7 に進む。

20

【 3 0 1 1 】

ステップ S g 0 1 0 7 では、V 入賞口 5 9 への入球に伴う V 入賞口用の入球処理を実行する。ステップ S g 0 1 0 7 の V 入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S g 0 1 0 7 を実行した後、M P U 6 2 はタイマ割込み処理を終了する。

【 3 0 1 2 】

< 始動口用の入球処理 >

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

30

【 3 0 1 3 】

図 2 2 2 は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S g 0 2 0 1 では、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球（始動入球）したか否かを、第 1 始動口 3 3 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S g 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したと判定した場合には（S g 0 2 0 1 : Y E S）、ステップ S g 0 2 0 2 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S g 0 2 0 3 に進む。

【 3 0 1 4 】

40

ステップ S g 0 2 0 3 では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S g 0 2 0 4 に進む。

【 3 0 1 5 】

ステップ S g 0 2 0 4 では、第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアに格納された値（以下、第 1 始動保留個数 R a N と呼ぶ）が特 1 側の上限値未満であるか否かを判定する。第 1 始動保留個数 R a N は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく保留個数を示す。特 1 側の上限値は 4 である。ステップ S g 0 2 0 4 において、第 1 始動保留個数 R a N が特 1 側の上限値未満でない場合には（S g 0 2 0 4 : N O）、本始動口用の入球処理を終了する。

50

【 3 0 1 6 】

一方、ステップ S g 0 2 0 4 において、第 1 始動保留個数 R a N が特 1 側の上限値未満である場合には (S g 0 2 0 4 : Y E S)、ステップ S g 0 2 0 5 に進み、第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアに格納された第 1 始動保留個数 R a N に 1 を加算した後、ステップ S g 0 2 0 6 に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値 (以下、合計保留個数 C R N とする) に 1 を加算する。合計保留個数 C R N は、第 1 始動保留個数 R a N と第 2 始動保留個数 R b N との合計値を示す。その後、ステップ S g 0 2 0 7 に進む。

【 3 0 1 7 】

ステップ S g 0 2 0 7 では、ステップ S g 0 1 0 3 (図 2 2 1) において更新した当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S g 0 2 0 5 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する保留制御処理を実行する。ステップ S g 0 2 0 7 を実行した後、ステップ S g 0 2 0 8 に進む。

【 3 0 1 8 】

ステップ S g 0 2 0 8 では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値の情報 (保留情報) に基づいて、当たり抽選の当否判定結果 (抽選結果)、当たり抽選で大当たり当選する場合または小当たりして V 入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップ S g 0 2 0 8 を実行した後、ステップ S g 0 2 0 9 に進む。

【 3 0 1 9 】

ステップ S g 0 2 0 9 では、特 1 の保留コマンドを設定する処理 (以下、特 1 保留コマンド設定処理と呼ぶ) を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の各値の情報 (保留情報) に基づいてステップ S g 0 2 0 8 によって実行された先判定処理の判定結果を、特 1 の保留コマンドとして設定する。

【 3 0 2 0 】

保留コマンドは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果 (先判定情報) を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 2 2 7 : ステップ S g 0 7 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

【 3 0 2 1 】

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

【 3 0 2 2 】

主制御装置 6 0 の M P U 6 2 は、ステップ S g 0 2 0 9 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 3 0 2 3 】

ステップ S g 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球していないと判定した場合には (S g 0 2 0 1 : N O)、ステップ S g 0 2 1 0 に進み、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したか否かを第 2 始動口 3 4 に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【 3 0 2 4 】

ステップ S g 0 2 1 0 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したと判定した場合には (S g 0 2 1 0 : Y E S)、ステップ S g 0 2 1 1 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S g 0 2 1 2 に進む。一方、ステップ S g 0 2 1 0 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球していないと判定した場合には (S g 0 2 1 0 : N O)、本始動口用の入球処理を終了する。

10

【 3 0 2 5 】

ステップ S g 0 2 1 2 では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S g 0 2 1 3 に進む。

【 3 0 2 6 】

ステップ S g 0 2 1 3 では、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された値 (以下、第 2 始動保留個数 R b N と呼ぶ) が特 2 側の上限値未満であるか否かを判定する。第 2 始動保留個数 R b N は、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく保留個数を示す。特 2 側の上限値は 2 である。ステップ S g 0 2 1 3 において、第 2 始動保留個数 R b N が特 2 側の上限値未満でない場合には (S g 0 2 1 3 : N O)、本始動口用の入球処理を終了する。

20

【 3 0 2 7 】

一方、ステップ S g 0 2 1 3 において、第 2 始動保留個数 R b N が特 2 側の上限値未満である場合には (S g 0 2 1 3 : Y E S)、ステップ S g 0 2 1 4 に進む。

【 3 0 2 8 】

ステップ S g 0 2 1 4 では、ステップ S g 0 1 0 3 (図 2 2 1) において更新した当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値が予め定められた正常範囲内であるか否かを判定する判定処理を実行する。次いで、当該判定処理の判定結果が、当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値が予め定められた正常範囲内であると判定された場合には (S g 0 2 1 5 : Y E S)、ステップ S g 0 2 1 6 に進み、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された第 2 始動保留個数 R b N に 1 を加算した後、ステップ S g 0 2 1 7 に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された合計保留個数 C R N に 1 を加算する。その後、ステップ S g 0 2 1 8 に進む。

30

【 3 0 2 9 】

ステップ S g 0 2 1 8 では、ステップ S g 0 2 1 4 において正常範囲内であると判定された当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値と、減算済フラグとを、第 2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S g 0 2 1 7 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。減算済フラグは、ステップ S g 0 2 1 8 における格納時には O F F 状態であり、高サポ状態における特図遊技回中に時短回数カウンタの減算を行った際に O F F から O N に切り替えられるフラグである。ステップ S g 0 2 1 3 ~ ステップ S g 0 2 1 8 の処理が保留制御処理に該当する。ステップ S g 0 2 1 8 を実行した後、ステップ S g 0 2 1 9 に進む。

40

【 3 0 3 0 】

ステップ S g 0 2 1 9 では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値の情報 (保留情報) に基づいて、当たり抽選の当否判定結果 (抽選結果)、当たり抽選で大当たり当選する場合または小当たりして V 入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置 6 0 によ

50

る当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップ S g 0 2 1 9 を実行した後、ステップ S g 0 2 2 0 に進む。

【 3 0 3 1 】

ステップ S g 0 2 2 0 では、特 2 の保留コマンドを設定する処理（以下、特 2 保留コマンド設定処理と呼ぶ）を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の各値の情報（保留情報）に基づいてステップ S g 0 2 1 9 によって実行された先判定処理の判定結果を、特 2 の保留コマンドとして設定する。ステップ S g 0 2 1 9 ~ ステップ S g 0 2 2 0 の処理が対応制御処理に該当する。ステップ S g 0 2 2 0 を実行した後、ステップ S g 0 2 2 1 に進む。

【 3 0 3 2 】

ステップ S g 0 2 2 1 では、時短回数減算処理を実行する。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、先に説明したように、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって、時短回数カウンタ P N C の値を変動表示の実行回数と特 2 保留プラス処理（＝特 2 始動保留処理と特 2 保留コマンド設定処理とを含む処理）の実行回数との両方で更新（減算）し、当該時短回数カウンタの値が 0 に達した場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させる構成としたが、ステップ S g 0 2 2 0 の時短回数減算処理は、特 2 保留プラス処理（＝特 2 始動保留処理と特 2 保留コマンド設定処理とを含む処理）の実行回数で時短回数カウンタ P N C の値を更新するための処理である。ステップ S g 0 2 2 1 の時短回数減算処理の詳細については後述する。ステップ S g 0 2 2 1 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【 3 0 3 3 】

< 時短回数減算処理 >

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

【 3 0 3 4 】

図 2 2 3 は、時短回数減算処理を示すフローチャートである。ステップ S g 0 3 0 1 では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 0 3 0 1 において、高頻度サポートモードフラグが O N であると判定した場合には（S g 0 3 0 1 : Y E S ）、ステップ S g 0 3 0 2 に進む。

【 3 0 3 5 】

ステップ S g 0 3 0 2 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図遊技回中フラグ記憶エリアの特図遊技回中フラグが O N であるか否かを判定する。特図遊技回中フラグは、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始させる場合に O N にされ、その変動表示が停止して停止表示となり、当該停止表示が終了する場合に O F F にされるフラグである。このため、ステップ S g 0 3 0 2 の処理によれば、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が遊技回中であるか否かの判定が行われる。ステップ S g 0 3 0 2 において、特図遊技回中フラグが O N であると判定した場合には（S g 0 3 0 2 : Y E S ）、ステップ S g 0 3 0 3 に進む。

【 3 0 3 6 】

ステップ S g 0 3 0 3 では、時短回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。時短回数カウンタ P N C は、高頻度サポートモードが開始された場合に、時短回数カウンタ P N C に値が設定され、高頻度サポートモード時において変動表示または特 2 始動保留処理が実行される毎にカウンタ値がデクリメントされる（1 だけ減らされる）カウンタである。時短回数カウンタ P N C は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に記憶される。

【 3 0 3 7 】

ステップ S g 0 3 0 3 において、時短回数カウンタ P N C の値が 0 を上回ると判定した

10

20

30

40

50

場合には (S g 0 3 0 3 : Y E S)、ステップ S g 0 3 0 4 に進み、時短回数カウンタ P N C の値をデクリメントする (1 だけ減らす)。ステップ S g 0 3 0 4 を実行した後、ステップ S g 0 3 0 5 に進む。

【 3 0 3 8 】

なお、ステップ S g 0 3 0 1 において高頻度サポートモードフラグが O N でないと判定した場合 (S g 0 3 0 1 : N O)、ステップ S g 0 3 0 2 において特図遊技回中フラグが O N でないと判定した場合 (S g 0 3 0 2 : N O)、または、ステップ S g 0 3 0 3 において時短回数カウンタ P N C の値が 0 以下であると判定した場合には (S g 0 3 0 3 : N O)、本時短回数減算処理を終了する。

【 3 0 3 9 】

ステップ S g 0 3 0 5 では、対応する保留情報の減算済フラグ、すなわち、ステップ S g 0 2 1 8 (図 2 2 2) で記憶エリアに格納した減算済フラグを O F F から O N に切り替える。ステップ S g 0 3 0 5 を実行した後、ステップ S g 0 3 0 6 に進む。

【 3 0 4 0 】

ステップ S g 0 3 0 6 では、保留格納時減算演出コマンドを設定する。保留格納時減算演出コマンドは、保留格納時減算演出を実行することをサブ側の制御装置に認識させる情報を含むコマンドである。保留格納時減算演出コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 2 2 7 : ステップ S g 0 7 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S g 0 3 0 6 を実行した後、ステップ S g 0 3 0 7 に進む。

【 3 0 4 1 】

ステップ S g 0 3 0 7 では、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された第 2 始動保留個数 R b N が 1 であるか否かを判定する。ステップ S g 0 3 0 7 において、第 2 始動保留個数 R b N が 1 であると判定された場合には (S g 0 3 0 7 : Y E S)、ステップ S g 0 3 0 8 に進む。

【 3 0 4 2 】

ステップ S g 0 3 0 8 では、時短回数カウンタ P N C の値が 1 であるか否かを判定する。時短回数カウンタ P N C は、上述したように、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に記憶される。ステップ S g 0 3 0 8 において、時短回数カウンタ P N C の値が 1 であると判定された場合には (S g 0 3 0 8 : Y E S)、ステップ S g 0 3 0 9 に進む。

【 3 0 4 3 】

ステップ S g 0 3 0 9 では、停止時減算フラグが O N であるか否かを判定する。停止時減算フラグは、高サボ状態 H 3 a の非遊技回中において第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入球したことを契機として特図 2 当たり抽選に基づく変動表示が実行される場合に、時短回数カウンタの値を 1 だけ減算するタイミングを、当該変動表示が停止して停止表示となったタイミング (すなわち、変動停止時) に遅延するためのフラグである。停止時減算フラグは、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶される。ステップ S g 0 3 0 9 において、停止時減算フラグが O N であると判定された場合には (S g 0 3 0 9 : Y E S)、ステップ S g 0 3 1 0 に進む。

【 3 0 4 4 】

ステップ S g 0 3 1 0 では、時短回数カウンタ P N C の値をデクリメントする (1 だけ減らす)。ステップ S g 0 3 1 0 を実行した後、ステップ S g 0 3 1 1 に進み、停止時減算フラグを O F F する。ステップ S g 0 3 1 1 を実行した後、ステップ S g 0 3 1 2 に進む。

【 3 0 4 5 】

なお、ステップ S g 0 3 0 7 において第 2 始動保留個数 R b N が 1 でないと判定された場合 (S g 0 3 0 7 : N O)、ステップ S g 0 3 0 8 において時短回数カウンタ P N C の値が 1 でないと判定された場合 (S g 0 3 0 8 : N O)、または、ステップ S g 0 3 0 9 において停止時減算フラグが O N でないと判定された場合には (S g 0 3 0 9 : N O)、ステップ S g 0 3 1 2 に進む。

【 3 0 4 6 】

10

20

30

40

50

ステップ S g 0 3 1 2 では、時短回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。ステップ S g 0 3 1 2 において、時短回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていないと判定した場合には (S g 0 3 1 2 : N O)、ステップ S g 0 3 1 3 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。ステップ S g 0 3 1 3 を実行した後、本時短回数減算処理を終了する。

【 3 0 4 7 】

ステップ S g 0 3 1 2 において、時短回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていると判定した場合には (S g 0 3 1 2 : Y E S)、ステップ S g 0 3 1 3 を実行することなく、本時短回数減算処理を終了する。

【 3 0 4 8 】

ステップ S g 0 3 0 7 からステップ S g 0 3 1 3 までの処理が、先に説明した第 1 の時短回数超過回避処理に該当し、例えば、先に説明したケース 3 (図 2 1 9) における時刻 t 5 1 の各信号の変化を実現する。

【 3 0 4 9 】

< スルー用の入球処理 >

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

【 3 0 5 0 】

図 2 2 4 は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S g 0 4 0 1 では、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したか否かを判定する。ステップ S g 0 4 0 1 において、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したと判定した場合には (S g 0 4 0 1 : Y E S)、ステップ S g 0 4 0 2 に進み、役物保留個数 S N が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 S N は、普通電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S g 0 4 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には (S g 0 4 0 1 : N O)、本スルー用の入球処理を終了する。

【 3 0 5 1 】

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

【 3 0 5 2 】

ステップ S g 0 4 0 4 では、ステップ S g 0 1 0 3 (図 2 2 1) において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【 3 0 5 3 】

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

【 3 0 5 4 】

< 大入賞口用の入球処理 >

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

【 3 0 5 5 】

図 2 2 5 は、大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S g 0 5 0 1 では、小当たり専用可変入賞装置 5 7 に備えられた大入賞口 (以下、小当たり用の大入賞口とも呼ぶ) 5 7 a に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S g 0 5 0 1 にお

10

20

30

40

50

いて、小当たり用の大入賞口 5 7 a に遊技球が入球したと判定した場合には (S g 0 5 0 1 : Y E S)、ステップ S g 0 5 0 2 に進む。一方、ステップ S g 0 5 0 1 において、小当たり用の大入賞口 5 7 a に遊技球が入球したと判定しなかった場合には (S g 0 5 0 1 : N O)、ステップ S g 0 5 0 4 に進む。

【 3 0 5 6 】

ステップ S g 0 5 0 2 では、小当たり用の大入賞口 5 7 a に入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、小当たり用の大入賞口 5 7 a に 1 個の遊技球が入球した場合には、10 個の遊技球が賞球として払い出される。ステップ S g 0 5 0 2 を実行した後、ステップ S g 0 5 0 3 に進む。

【 3 0 5 7 】

ステップ S g 0 5 0 3 では、第 1 大入賞口入球コマンドを設定する。第 1 大入賞口入球コマンドは、小当たり用の大入賞口 5 7 a に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 2 2 7 : ステップ S g 0 7 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S g 0 5 0 3 を実行した後、ステップ S g 0 5 0 4 に進む。

【 3 0 5 8 】

ステップ S g 0 5 0 4 では、可変入賞装置 3 6 に備えられた大入賞口 (以下、大当たり用の大入賞口とも呼ぶ) 3 6 a に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S g 0 5 0 4 において、大当たり用の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球したと判定した場合には (S g 0 5 0 4 : Y E S)、ステップ S g 0 5 0 5 に進む。一方、ステップ S g 0 5 0 4 において、大当たり用の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球したと判定しなかった場合には (S g 0 5 0 4 : N O)、そのまま大入賞口用の入球処理を終了する。

【 3 0 5 9 】

ステップ S g 0 5 0 5 では、大当たり用の大入賞口 3 6 a に入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、大当たり用の大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した場合には、15 個の遊技球が賞球として払い出される。ステップ S g 0 5 0 5 を実行した後、ステップ S g 0 5 0 6 に進む。

【 3 0 6 0 】

ステップ S g 0 5 0 6 では、第 2 大入賞口入球コマンドを設定する。第 2 大入賞口入球コマンドは、大当たり用の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 2 2 7 : ステップ S g 0 7 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S g 0 5 0 6 を実行した後、大入賞口用の入球処理を終了する。

【 3 0 6 1 】

< V 入賞口用の入球処理 >

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

【 3 0 6 2 】

図 2 2 6 は、V 入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S g 0 6 0 1 では、V 入賞口 5 9 に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S g 0 6 0 1 において、V 入賞口 5 9 に遊技球が入球したと判定した場合には (S g 0 6 0 2 : Y E S)、ステップ S g 0 6 0 2 に進む。

【 3 0 6 3 】

ステップ S g 0 6 0 2 では、V 入賞フラグが O N であるか否かを判定する。V 入賞フラグは、V 入賞口 5 9 に遊技球が入球した場合に O N となり、当該 V 入賞フラグが O N となったことを契機として V 入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始され、当該 V 入賞大当たりに基づく開閉実行モードの終了の際に O F F となるフラグである。V 入賞フラグは、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶される。ステップ S g 0 6 0 2 では、既に V 入賞フラグが O N となっているか否かを判定することによって、複数個の遊技球が

10

20

30

40

50

V入賞口59に入球した場合であっても後述するステップSg0603およびステップSg0604の処理が重複して実行されない構成を採用している。

【3064】

ステップSg0602において、V入賞フラグがONではないと判定した場合には(Sg0602:NO)、ステップSg0603に進み、V入賞フラグをONにする。その後、ステップSg0604に進み、V入賞コマンドを設定する。V入賞コマンドは、V入賞口59に遊技球が入球してV入賞大当たりに応じたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。V入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理(図227:ステップSg0703)において音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、V入賞コマンドを受信すると、遊技球がV入賞口59に入球してV入賞大当たりに応じたこと、当該V入賞に基づいて特電開閉実行モードが開始されることを示唆する演出であるV入賞演出を実行する。

10

【3065】

ステップSg0604を実行した後、本V入賞口用の入球処理を終了する。

【3066】

一方、ステップSg0601においてV入賞口59に遊技球が入球していないと判定した場合(Sg0601:NO)、およびステップSg0602においてV入賞フラグがONであると判定した場合(Sg0602:YES)には、上述したステップSg0603およびステップSg0604を実行することなく、本V入賞口用の入球処理を終了する。

【3067】

20

<通常処理>

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ88がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと(以下、「電源投入」とも呼ぶ)に伴い主制御装置60のMPU62によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【3068】

図227は、通常処理を示すフローチャートである。ステップSg0701では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、RAM64に記憶保持されたデータの有効性の判定や必要に応じて初期化設定などが実行される。その後、ステップSg0702に進む。

30

【3069】

ステップSg0702では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップSg0703に進む。

【3070】

ステップSg0703では、ステップSg0702において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置70に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置90に対して送信する。ステップSg0703を実行した後、ステップSg0704に進む。

40

【3071】

ステップSg0704では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSg0705に進む。

【3072】

ステップSg0705では、払出制御装置70から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップSg0706に進む。ステップSg0706では、各遊技回にお

50

ける遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、第 1 図柄表示部 3 7 a , 第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S g 0 7 0 6 を実行した後、ステップ S g 0 7 0 7 に進む。

【 3 0 7 3 】

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

【 3 0 7 4 】

ステップ S g 0 7 0 8 では、第 2 始動口 3 4 に設けられた普通電動役物 3 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、普通電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S g 0 7 0 9 に進む。

【 3 0 7 5 】

ステップ S g 0 7 0 9 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S g 0 7 0 3 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S g 0 7 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（ 4 m s e c ）が経過していないと判定した場合には（ S g 0 7 0 9 : N O ）、ステップ S g 0 7 1 0 及びステップ S g 0 7 1 1 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S g 0 7 1 0 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、 R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップ S g 0 7 1 1 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、 R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップ S g 0 7 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（ 4 m s e c ）が経過していると判定した場合には（ S g 0 6 0 9 : Y E S ）、ステップ S g 0 7 0 3 に戻り、ステップ S g 0 7 0 3 からステップ S g 0 7 0 8 までの各処理を実行する。

【 3 0 7 6 】

なお、ステップ S g 0 7 0 3 からステップ S g 0 7 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【 3 0 7 7 】

< 遊技回制御処理 >

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 2 2 7 : S g 0 7 0 6 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 0 7 8 】

図 2 2 8 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S g 0 8 0 1 では、大当たりに基づく開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、 R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の大当たり開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 3 0 7 9 】

ステップ S g 0 8 0 1 において、大当たりに基づく開閉実行モード中であると判定した場合には（ S g 0 8 0 1 : Y E S ）、ステップ S g 0 8 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、大当たりに基づく開閉実行モード

10

20

30

40

50

中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S g 0 8 0 1 において、大当たりに基づく開閉実行モード中でないと判定した場合には (S g 0 8 0 1 : N O)、ステップ S g 0 8 0 2 に進む。

【 3 0 8 0 】

ステップ S g 0 8 0 2 では、小当たりに基づく開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の小当たり開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 3 0 8 1 】

ステップ S g 0 8 0 2 において、小当たりに基づく開閉実行モード中であると判定した場合には (S g 0 8 0 2 : Y E S)、ステップ S g 0 8 0 3 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、小当たりに基づく開閉実行モード中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S g 0 8 0 2 において、小当たりに基づく開閉実行モード中でないと判定した場合には (S g 0 8 0 2 : N O)、ステップ S g 0 8 0 3 に進む。

【 3 0 8 2 】

ステップ S g 0 8 0 3 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図遊技回中フラグ記憶エリアの特図遊技回中フラグが O N であるか否かを判定する。特図遊技回中フラグは、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について遊技回を開始させる場合に O N にされ、その遊技回が終了する場合に O F F にされる。このため、ステップ S g 0 8 0 3 の処理によれば、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が遊技回中であるか否かの判定が行われる。

【 3 0 8 3 】

ステップ S g 0 8 0 3 において、特図遊技回中フラグが O N でないと判定した場合には (S g 0 8 0 3 : N O)、ステップ S g 0 8 0 4 に進む。

【 3 0 8 4 】

ステップ S g 0 8 0 4 では、特図ユニット 3 7 における変動及び図柄表示装置 4 1 における変動を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップ S g 0 8 0 4 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 3 0 8 5 】

一方、ステップ S g 0 8 0 3 において、特図遊技回中フラグが O N であると判定した場合には (S g 0 8 0 3 : Y E S)、ステップ S g 0 8 0 5 に進む。

【 3 0 8 6 】

ステップ S g 0 8 0 5 では、特図ユニット 3 7 における変動及び図柄表示装置 4 1 における変動を停止させるための変動停止処理を実行する。なお、変動停止処理の詳細は後述する。ステップ S g 0 8 0 5 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 3 0 8 7 】

< 変動開始処理 >

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 2 2 8 : S g 0 8 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 0 8 8 】

図 2 2 9 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S g 0 9 0 1 では、合計保留個数記憶エリアに格納された合計保留個数 C R N が「 0 」を上回るか否かを判定する。合計保留個数 C R N が「 0 」以下である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「 0 」であることを意味する。したがって、ステップ S g 0 9 0 1 において、合計保留個数 C R N が「 0 」以下であると判定した場合には (S g 0 9 0 1 : N O)、本変動開始処理を終了する。一方、ステップ S g 0 9 0 1 において、合計保留個数 C R N が「 0 」を上回ると判定した場合には (S g 0 9 0 1 : Y E S

10

20

30

40

50

）、ステップ S g 0 9 0 2 に進む。

【 3 0 8 9 】

ステップ S g 0 9 0 2 では、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップ S g 0 9 0 3 に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【 3 0 9 0 】

ステップ S g 0 9 0 3 では、当たり抽選において大当たり又は小当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップ S g 0 9 0 3 を実行した後、ステップ S g 0 9 0 4 に進む。

【 3 0 9 1 】

ステップ S g 0 9 0 4 では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無や、小当たりの有無、リーチの発生の有無等に基づいて、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S g 0 9 0 4 を実行した後、ステップ S g 0 9 0 5 に進む。

【 3 0 9 2 】

ステップ S g 0 9 0 5 では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S g 0 9 0 6 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S g 0 9 0 5 を実行した後、ステップ S g 0 9 0 6 に進む。

【 3 0 9 3 】

ステップ S g 0 9 0 6 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、振分け判定の結果が 8 R 大当たり A と 8 R 大当たり B と 1 5 R 大当たり A と 1 R 小当たりとのいずれであるかを特定する情報とが含まれている。

【 3 0 9 4 】

ステップ S g 0 9 0 5 およびステップ S g 0 9 0 6 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図 2 2 7）におけるステップ S g 0 7 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S g 0 9 0 6 を実行した後、ステップ S g 0 9 0 7 に進む。

【 3 0 9 5 】

ステップ S g 0 9 0 7 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが ON ではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 1 図柄表示部 3 7 a であると特定して特定変動表示としての変動表示を開始させ、第 2 図柄表示部フラグが ON である場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 2 図柄表示部 3 7 b であると特定して特定変動表示としての変動表示を開始させる。ステップ S g 0 9 0 7 を実行した後、ステップ S g 0 9 0 8 に進む。

【 3 0 9 6 】

ステップ S g 0 9 0 8 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動中フラグを ON する。ステップ S g 0 9 0 8 を実行した後、ステップ S g 0 9 0 9 に進む。

【 3 0 9 7 】

ステップ S g 0 9 0 9 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図遊技回中フラグ記憶エリアに記憶されている特図遊技回中フラグを ON する。ステップ S g 0 9 0 9 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 3 0 9 8 】

< 保留情報シフト処理 >

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 2 2 9 : S g 0 9 0 2）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 0 9 9 】

図 2 3 0 は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 0 0 1 では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であるか否かを判定する。具体的には、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された第 2 始動保留個数 R b N が 0 であるか否かを判定することによって、処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であるか否かを判定する。すなわち、第 2 始動保留個数 R b N が 0 である場合に処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であると判定し、第 2 始動保留個数 R b N が 0 でない場合に処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a でないと判定する。

10

【 3 1 0 0 】

ステップ S g 1 0 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a であると判定した場合には（S g 1 0 0 1 : Y E S）、ステップ S g 1 0 0 2 ~ ステップ S g 1 0 0 7 の第 1 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップ S g 1 0 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には（S g 1 0 0 1 : N O）、ステップ S g 1 0 0 8 ~ ステップ S g 1 0 1 5 の第 2 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。この結果、第 2 始動口 3 4 に対応した第 2 保留エリア R b に保留情報が記憶されている場合には、ステップ S g 1 0 0 8 ~ ステップ S g 1 0 1 5 の第 2 保留エリア用の保留情報シフト処理が優先的に実行されることになる。

20

【 3 1 0 1 】

ステップ S g 1 0 0 2 では、第 1 保留エリア R a の第 1 始動保留個数 R a N を 1 減算した後、ステップ S g 1 0 0 3 に進み、合計保留個数 C R N を 1 減算する。その後、ステップ S g 1 0 0 4 に進む。ステップ S g 1 0 0 4 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S g 1 0 0 5 に進む。これにより、対応制御処理である第 1 保留エリア R a に格納されていた保留情報に対する変動制御を主制御装置で実行が可能となる。

30

【 3 1 0 2 】

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

【 3 1 0 3 】

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

40

【 3 1 0 4 】

ステップ S g 1 0 0 7 では、対応制御処理であるシフト時コマンドを設定する処理を実行する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 始動

50

口 3 3 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップ S g 1 0 0 7 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 2 2 7）におけるステップ S g 0 7 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。

【 3 1 0 5 】

ステップ S g 1 0 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には（S g 1 0 0 1 : N O）、ステップ S g 1 0 0 8 に進む。

【 3 1 0 6 】

ステップ S g 1 0 0 8 では、第 2 保留エリア R b の第 2 始動保留個数 R b N を 1 減算する。その後、ステップ S g 1 0 0 9 に進む。ステップ S g 1 0 0 9 では、合計保留個数 C R N を 1 減算し、ステップ S g 1 0 1 0 に進み、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S g 1 0 1 1 に進む。

【 3 1 0 7 】

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

【 3 1 0 8 】

ステップ S g 1 0 1 2 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には当該フラグを O N にし、O N である場合にはその状態を維持する。その後、ステップ S g 1 0 1 3 に進む。

【 3 1 0 9 】

ステップ S g 1 0 1 3 では、対応制御処理であるシフト時コマンドを設定する処理を実行する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 2 保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 始動口 3 4 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。

【 3 1 1 0 】

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

【 3 1 1 1 】

ステップ S g 1 0 1 4 では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 3 1 1 2 】

ステップ S g 1 0 1 4 において、高頻度サポートモードフラグが O N であると判定した場合には（S g 1 0 1 4 : Y E S）、ステップ S g 1 0 1 5 に進み、実行エリア A E に格納されている減算済フラグが O N であるか否かを判定する。

10

20

30

40

50

【 3 1 1 3 】

ステップ S g 1 0 1 5 において、実行エリア A E に格納されている減算済フラグが O N でないと判定した場合には (S g 1 0 1 5 : N O)、ステップ S g 1 0 1 6 に進み、時短回数カウンタ P N C の値が 1 を上回るか否かを判定する。

【 3 1 1 4 】

ステップ S g 1 0 1 6 において、時短回数カウンタ P N C の値が 1 以下であると判定した場合には (S g 1 0 1 6 : N O)、ステップ S g 1 0 1 7 に進み、時短回数カウンタ P N C の値をデクリメントする。ステップ S g 1 0 1 7 を実行した後、ステップ S g 1 0 1 8 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。ステップ S g 1 0 1 8 を実行した後、本保留情報シフト処理を終了する。

10

【 3 1 1 5 】

一方、ステップ S g 1 0 1 6 において、時短回数カウンタ P N C の値が 1 を上回ると判定した場合には (S g 1 0 1 6 : Y E S)、ステップ S g 1 0 1 9 に進み、停止時減算フラグを O N する。ステップ S g 1 0 1 9 を実行した後、本保留情報シフト処理を終了する。

【 3 1 1 6 】

ステップ S g 1 0 1 4 において高頻度サポートモードフラグが O N でないと判定した場合 (S g 1 0 1 4 : N O)、または、ステップ S g 1 0 1 5 において実行エリア A E に格納されている減算済フラグが O N であると判定した場合には (S g 1 0 1 5 : Y E S)、本保留情報シフト処理を終了する。

20

【 3 1 1 7 】

ステップ S g 1 0 1 4 からステップ S g 1 0 1 7 までの処理が、先に説明した第 2 の時短回数超過回避処理に該当し、例えば、先に説明したケース 4 (図 2 2 0) における時刻 t 7 4 の各信号の変化を実現する。

【 3 1 1 8 】

ここで、特 2 の遊技回が終了した後に、特 2 の保留が存在する場合について説明する。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、特 2 保留が優先的に処理されることから、この場合には、ステップ S g 1 0 0 1 で処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定され (S g 1 0 0 1 : N O)、ステップ S g 1 0 0 8 に処理が移行することによって、特 2 保留を実行エリア A E に移動するシフト処理が行なわれ (ステップ S g 1 0 1 1)、実行エリア A E に移動した特 2 保留に対する変動制御が開始される。

30

【 3 1 1 9 】

一方、特 2 の遊技回が終了した後に、特 2 の保留が存在せず、特 1 の保留が存在する場合には、ステップ S g 1 0 0 1 で処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a であると判定され (S g 1 0 0 1 : Y E S)、ステップ S g 1 0 0 2 に処理が移行することによって、特 1 保留を実行エリア A E に移動するシフト処理が行なわれ (ステップ S g 1 0 0 5)、実行エリア A E に移動した特 1 保留に対する変動制御が開始される。

【 3 1 2 0 】

なお、特 2 の遊技回が終了した後に、特 2 の保留も特 1 の保留も存在しない場合には、変動開始処理 (図 2 2 9) のステップ S g 0 9 0 1 で合計保留個数 C R N が 0 以下であると判定され (S g 0 9 0 1 : N O)、新たな変動が開始されることがない。この場合には、例えば、デモ画像 (動画) を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理が行われる。当該特 2 の保留も特 1 の保留も存在しない状態から、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、入球のタイミングで取得した各乱数の値を特 1 保留として記憶する処理が行なわれ、その後、直ちに、当該記憶した特 1 保留に対する変動表示が行われる。

40

【 3 1 2 1 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、前述したように、特 1 保留よりも特 2 保留を優先的に処理する構成としたが、これに対して、変形例として、特 1 保留、特 2 保留にかかわらず第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 への遊技球の入賞のタイミングが早いほど優先的に処理する構成としてもよい。この変形例において、特 2 の遊技回が終了した後に、特 1 の

50

保留または特 2 の保留が存在する場合には、特 2 の遊技回が終了した後に、入賞のタイミングが早い保留情報に対する変動制御が開始されることになる。

【 3 1 2 2 】

< 当たり判定処理 >

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 2 2 9 : S g 0 9 0 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 1 2 3 】

図 2 3 1 は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 1 0 1 では、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 1 1 0 1 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には（S g 1 1 0 1 : N O）、ステップ S g 1 1 0 2 に進み、特図 1 当たり抽選用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 2 0 5（a）に示す特図 1 当たり抽選用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている数値範囲と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S g 1 1 0 4 に進む。

10

【 3 1 2 4 】

一方、ステップ S g 1 1 0 1 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には（S g 1 1 0 1 : Y E S）、ステップ S g 1 1 0 3 に進み、特図 2 当たり抽選用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 2 0 5（b）に示す特図 2 当たり抽選用の当否テーブルにおいて大当たり当選または小当たり当選として設定されている数値範囲と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S g 1 1 0 4 に進む。

20

【 3 1 2 5 】

ステップ S g 1 1 0 4 では、ステップ S g 1 1 0 2 又はステップ S g 1 1 0 3 における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S g 1 1 0 4 において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（S g 1 1 0 4 : Y E S）、ステップ S g 1 1 0 5 に進む。

【 3 1 2 6 】

ステップ S g 1 1 0 5 では、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 1 1 0 5 において、第 2 図柄表示部フラグが O N でないとは判定した場合には（S g 1 1 0 5 : N O）、ステップ S g 1 1 0 6 に進み、特図 1 大当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている当たり種別カウンタ C 2 の値が、図 2 0 6（a）に示す特図 1 大当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップ S g 1 1 0 6 を実行した後、ステップ S g 1 1 1 0 に進む。

30

【 3 1 2 7 】

一方、ステップ S g 1 1 0 5 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には（S g 1 1 0 5 : Y E S）、ステップ S g 1 1 0 7 に進み、特図 2 大当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている当たり種別カウンタ C 2 の値が、図 2 0 6（b）に示す特図 2 大当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップ S g 1 1 0 7 を実行した後、ステップ S g 1 1 1 0 に進む。

40

【 3 1 2 8 】

一方、ステップ S g 1 1 0 4 において、当否判定の結果が大当たり当選でない場合には（S g 1 1 0 4 : N O）、ステップ S g 1 1 0 8 に進む。

【 3 1 2 9 】

ステップ S g 1 1 0 8 では、ステップ S g 1 1 0 2 又はステップ S g 1 1 0 3 における当否判定（当たり抽選）の結果が小当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S g 1 1 0 8 において、当否判定の結果が小当たり当選である場合には（S g 1 1 0 8 : Y E S

50

）、ステップ S g 1 1 0 9 に進み、特図 2 小当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている当たり種別カウンタ C 2 の値が、図 2 0 7 に示す特図 2 小当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップ S g 1 1 0 9 を実行した後、先に説明したステップ S g 1 1 0 7 に進む。

【 3 1 3 0 】

ステップ S g 1 1 1 0 では、ステップ S g 1 1 0 6 又はステップ S g 1 1 0 7 と、ステップ S g 1 1 0 9 とによって得られた振分判定の結果から当たりの種別に対応したフラグ（当たりフラグ）を ON にする。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、図 2 0 6 および図 2 0 7 から判るように、当たりの種別として、3 R 大当たり A、3 R 大当たり B、9 R 大当たり A、1 R 小当たりの 4 種類が用意されていることから、当たりフラグとしては、3 R 大当たり A フラグ、3 R 大当たり B フラグ、9 R 大当たり A フラグ、1 R 小当たりフラグ、の 4 種類のフラグが用意されている。ステップ S g 1 1 0 6 の振分判定の結果が 3 R 大当たり A である場合には、3 R 大当たり A フラグを ON にする。当たりフラグは R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶される。ステップ S g 1 1 0 6 の振分判定の結果が 3 R 大当たり B である場合には、3 R 大当たり B フラグを ON にする。ステップ S g 1 1 0 7 の振分判定の結果が 3 R 大当たり A である場合には、3 R 大当たり A フラグを ON にする。ステップ S g 1 1 0 7 の振分判定の結果が 9 R 大当たり A である場合には、9 R 大当たり A フラグを ON にする。一方、ステップ S g 1 1 0 9 の振分判定の結果が 1 R 小当たりであり、ステップ S g 1 1 0 7 の振分判定の結果が 3 R 大当たり A である場合には、1 R 小当たりフラグを ON にし、3 R 大当たり A フラグを ON にする。ステップ S g 1 1 0 9 の振分判定の結果が 1 R 小当たりであり、ステップ S g 1 1 0 7 の振分判定の結果が 9 R 大当たり A である場合には、1 R 小当たりフラグを ON にし、9 R 大当たり A フラグを ON にする。

【 3 1 3 1 】

当たりフラグにおける 1 R 小当たりフラグの ON / OFF によって、当たり抽選における小当たり当選の有無を特定することができる。当たりフラグにおける 8 R 大当たり A フラグの ON / OFF と 8 R 大当たり A フラグの ON / OFF と 1 5 R 大当たり A フラグの ON / OFF とによって、当たり抽選における大当たり当選の有無と振分判定の結果とを特定することができる。ステップ S g 1 1 1 0 を実行した後、ステップ S g 1 1 1 1 に進む。

【 3 1 3 2 】

ステップ S g 1 1 1 1 では、当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たり又は小当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f（図 2 0 3）に記憶されている当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S g 1 1 0 6 又はステップ S g 1 1 0 7 と、ステップ S g 1 1 0 9 とにおいて振り分けた当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S g 1 1 1 1 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【 3 1 3 3 】

ステップ S g 1 1 0 8 において、ステップ S g 1 1 0 2 又はステップ S g 1 1 0 3 における当たり抽選の当否結果が小当たり当選でない場合には（S g 1 1 0 8 : N O）、ステップ S g 1 1 1 2 に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c（図 2 0 3）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S g 1 1 1 3 に進む。

【 3 1 3 4 】

10

20

30

40

50

ステップ S g 1 1 1 3 において、ステップ S g 1 1 1 0 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には (S g 1 1 1 3 : Y E S) 、ステップ S g 1 1 1 4 に進み、リーチ発生フラグを O N する。具体的には、 R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを O N する。ステップ S g 1 1 1 4 を実行した後、ステップ S g 1 1 1 5 に進む。

【 3 1 3 5 】

一方、ステップ S g 1 1 1 3 において、ステップ S g 1 1 1 2 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には (S g 1 1 1 3 : N O) 、ステップ S g 1 1 1 4 を実行することなく、ステップ S g 1 1 1 5 に進む。

【 3 1 3 6 】

ステップ S g 1 1 1 5 では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f (図 2 0 3) における外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S g 1 1 1 5 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【 3 1 3 7 】

< 変動時間設定処理 >

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 2 2 9 : S g 0 9 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 1 3 8 】

図 2 3 2 は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 2 0 1 では、 R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S g 1 2 0 2 に進む。

【 3 1 3 9 】

ステップ S g 1 2 0 2 では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報 (変動時間情報) と変動種別カウンタ C S の値とをデータ要素とする表形式のデータである。 R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d には、遊技状態や、小当たりの有無、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無等に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップ S g 1 2 0 2 では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、当たりフラグから特定される今回の遊技回に係る当否判定の判定結果と振分判定の判定結果や、リーチ発生フラグから特定されるリーチ判定の判定結果等に基づいて、 R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d の中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップ S g 1 2 0 2 を実行した後、ステップ S g 1 2 0 3 に進む。

【 3 1 4 0 】

ステップ S g 1 2 0 3 では、ステップ S g 1 2 0 2 で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S g 1 2 0 1 で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S g 1 2 0 3 を実行した後、ステップ S g 1 2 0 4 に進む。

【 3 1 4 1 】

ステップ S g 1 2 0 4 では、ステップ S g 1 2 0 3 で取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。

【 3 1 4 2 】

10

20

30

40

50

< 変動停止処理 >

次に、変動停止処理について説明する。変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 2 2 8 : S g 0 8 0 5）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 1 4 3 】

図 2 3 3 は、変動停止処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 3 0 1 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動中フラグ記憶エリアの特図変動中フラグが O N であるか否かを判定する。特図変動中フラグは、上述したように、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始させる場合に O N にされ、その変動表示が終了する場合に O F F にされる。このため、ステップ S g 1 3 0 1 の処理によれば、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が変動表示中であるか否かの判定が行われる。

10

【 3 1 4 4 】

ステップ S g 1 3 0 1 において、特図変動中フラグが O N であると判定した場合には（S g 1 3 0 1 : Y E S）、ステップ S g 1 3 0 2 に進む。

【 3 1 4 5 】

ステップ S g 1 3 0 2 では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップ S g 1 3 0 2 では、R A M 6 4 の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア 6 4 f）に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図 2 3 2）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。

20

【 3 1 4 6 】

ステップ S g 1 3 0 2 において、変動時間が経過していると判定した場合には（S g 1 3 0 2 : Y E S）、ステップ S g 1 3 0 3 に進む。ステップ S g 1 3 0 3 ~ ステップ S g 1 3 1 4 は、第 1 図柄表示部 3 7 a または第 2 図柄表示部 3 7 b の停止表示が開始される場合に実行される。

【 3 1 4 7 】

ステップ S g 1 3 0 2 において、変動時間が経過していないと判定した場合には（S g 1 3 0 2 : N O）、ステップ S g 1 3 0 3 ~ ステップ S g 1 3 1 3 を実行することなく、ステップ S g 1 3 1 4 に進む。また、ステップ S g 1 3 0 1 において、特図変動中フラグが O N でないと判定した場合には（S g 1 3 0 1 : N O）、ステップ S g 1 3 0 2 ~ ステップ S g 1 3 1 3 を実行することなく、ステップ S g 1 3 1 4 に進む。

30

【 3 1 4 8 】

ステップ S g 1 3 0 3 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。ステップ S g 1 3 0 3 を実行した後、ステップ S g 1 3 0 4 に進む。

【 3 1 4 9 】

ステップ S g 1 3 0 4 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動中フラグを O F F する。ステップ S g 1 3 0 4 を実行した後、ステップ S g 1 3 0 5 に進む。

40

【 3 1 5 0 】

ステップ S g 1 3 0 5 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図確定中フラグ記憶エリアに記憶されている特図確定中フラグを O N する。特図確定中フラグは、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について停止表示を開始させる場合に O N にされ、その停止表示が終了する場合に O F F にされる。ステップ S g 1 3 0 5 を実行した後、ステップ S g 1 3 0 6 に進む。

【 3 1 5 1 】

ステップ S g 1 3 0 6 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が外れであるか

50

否かを判定する。具体的には、RAM 64の3R大当たりAフラグ、3R大当たりBフラグ、9R大当たりAフラグ、および1R小当たりフラグの全てがOFFであるか否かを判定する。ステップSg 1306において、全てがOFFである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が外れであると判定した場合には(Sg 1306: YES)、ステップSg 1307に進む。

【3152】

本実施形態のパチンコ機10では、先に説明したように、主制御装置60のMPU 62によって、時短回数カウンタPNCの値を変動表示の実行回数と特2始動保留処理の実行回数との両方で更新(減算)し、当該時短回数カウンタの値が0に達した場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させる構成としたが、

10

【3153】

ステップSg 1307では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gの高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。

【3154】

ステップSg 1307において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には(Sg 1307: YES)、ステップSg 1308に進み、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶された停止時減算フラグがONであるか否かを判定する。

20

【3155】

ステップSg 1308において、停止時減算フラグがONであると判定した場合には(Sg 1308: YES)、ステップSg 1309に進み、時短回数カウンタPNCの値をデクリメントする。ステップSg 1309の処理は、本変動停止処理が第1図柄表示部37aと第2図柄表示部37bとのうちのいずれについての変動停止処理にかかわらず行われる。ステップSg 1309を実行した後、ステップSg 1310に進む。

【3156】

ステップSg 1310では、変動停止時減算演出コマンドを設定する。変動停止時減算演出コマンドは、変動停止時減算演出を実行することをサブ側の制御装置に認識させる情報を含むコマンドである。変動停止時減算演出コマンドは、前述した通常処理のコマンド

30

【3157】

ステップSg 1311では、停止時減算フラグをOFFする。ステップSg 1311を実行した後、ステップSg 1312に進む。

【3158】

ステップSg 1308において、停止時減算フラグがONでないと判定した場合には(Sg 1308: NO)、ステップSg 1309～ステップSg 1311を実行することなく、ステップSg 1312に進む。

【3159】

40

ステップSg 1312では、時短回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。ステップSg 1312において、時短回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合には(Sg 1312: NO)、ステップSg 1313に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFする。ステップSg 1313を実行した後、ステップSg 1314に進む。

【3160】

ステップSg 1312において、時短回数カウンタPNCの値が0を上回っていると判定した場合には(Sg 1312: YES)、ステップSg 1313を実行することなく、ステップSg 1314に進む。ステップSg 1307において、高頻度サポートモードフラグがONでないと判定した場合には(Sg 1307: NO)、ステップSg 1308～

50

ステップ S g 1 3 1 3 を実行することなく、ステップ S g 1 3 1 4 に進む。また、ステップ S g 1 3 0 6 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が外れてないと判定した場合には (S g 1 3 0 6 : N O)、ステップ S g 1 3 0 7 ~ ステップ S g 1 3 1 3 を実行することなく、ステップ S g 1 3 1 4 に進む。

【 3 1 6 1 】

ステップ S g 1 3 1 4 では、確定時間経過時の処理である確定時間経過時処理を実行する。確定時間経過時処理の詳細については後述する。ステップ S g 1 3 1 5 を実行した後、本変動停止処理を終了する。

【 3 1 6 2 】

< 確定時間経過時処理 >

10

次に、確定時間経過時処理について説明する。確定時間経過時処理は、変動停止処理のサブルーチン (図 2 3 3 : S g 1 3 1 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 1 6 3 】

図 2 3 4 は、確定時間経過時処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 4 0 1 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図確定中フラグ記憶エリアの特図確定中フラグが O N であるか否かを判定する。特図確定中フラグは、上述したように、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について停止表示を開始させる場合に O N にされ、その停止表示が終了する場合に O F F にされる。このため、ステップ S g 1 4 0 1 の処理によれば、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が確定中であるか否かの判定が行われる。

20

【 3 1 6 4 】

ステップ S g 1 4 0 1 において、特図確定中フラグが O N であると判定した場合には (S g 1 4 0 1 : Y E S)、ステップ S g 1 4 0 2 に進む。

【 3 1 6 5 】

ステップ S g 1 4 0 2 では、今回の遊技回の確定時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ステップ S g 1 4 0 2 では、予め定められた確定時間 (例えば、1 秒) が初期値として設定された確定時間情報の値が「 0 」となったか否かを判定する。当該確定時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。

30

【 3 1 6 6 】

ステップ S g 1 4 0 2 において、確定時間が経過していると判定した場合には (S g 1 4 0 2 : Y E S)、ステップ S g 1 4 0 3 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図確定中フラグ記憶エリアに記憶されている特図確定中フラグを O F F する。ステップ S g 1 4 0 3 を実行した後、ステップ S g 1 4 0 4 に進む。

【 3 1 6 7 】

ステップ S g 1 4 0 4 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図遊技回中フラグ記憶エリアに記憶されている特図遊技回中フラグを O F F する。ステップ S g 1 4 0 4 を実行した後、ステップ S g 1 4 0 5 に進む。

【 3 1 6 8 】

40

ステップ S g 1 4 0 5 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の 3 R 大当たり A フラグ、3 R 大当たり B フラグ、および 9 R 大当たり A フラグのうちのいずれかが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 1 4 0 5 において、3 R 大当たり A フラグ、3 R 大当たり B フラグ、および 9 R 大当たり A フラグのうちのいずれかが O N である、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には (S g 1 4 0 5 : Y E S)、ステップ S g 1 4 0 6 に進む。

【 3 1 6 9 】

ステップ S g 1 4 0 6 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶された大当たり開閉実行モードフラグを O N する。ステップ S g 1 4 0 6 の実行後、本確定時間経

50

過時処理を終了する。

【3170】

一方、ステップSg1405において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には(Sg1405:NO)、ステップSg1407に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の1R小当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップSg1407において、1R小当たりフラグがONである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選であると判定した場合には(Sg1407:YES)、ステップSg1408に進む。

【3171】

ステップSg1408では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶された小当たり開閉実行モードフラグをONする。ステップSg1408の実行後、本確定時間経過時処理を終了する。

【3172】

一方、ステップSg1407において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選でないと判定した場合には(Sg1407:NO)、ステップSg1408を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。

【3173】

また、ステップSg1401において、特図確定中フラグがONでないと判定した場合には(Sg1401:NO)、ステップSg1402～ステップSg1408を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。ステップSg1402において、確定時間が経過していないと判定した場合には(Sg1402:NO)、ステップSg1403～ステップSg1408を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。

【3174】

< 遊技状態移行処理 >

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン(図227:Sg0707)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3175】

図235は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップSg1501では、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時(エンディング期間の開始時)にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされるフラグである。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。ここで、開閉実行モードとは、小当たりに基づく開閉実行モードおよび大当たり(小当たりしてV入賞大当たり当選した場合も含む)に基づく開閉実行モードのいずれも該当する。

【3176】

ステップSg1501において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には(Sg1501:NO)、ステップSg1502に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、小当たり専用可変入賞装置57の開閉扉57bまたは可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでONにされ、当該開閉動作が終了するタイミングでOFFにされるフラグである。

【3177】

ステップSg1502において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合には(Sg1502:NO)、ステップSg1503に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされるフラグである。

【3178】

10

20

30

40

50

ステップ S g 1 5 0 3 において、オープニング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S g 1 5 0 3 : N O)、ステップ S g 1 5 0 4 に進み、大当たり開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 1 5 0 4 において、大当たり開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には (S g 1 5 0 4 : Y E S)、ステップ S g 1 5 0 5 以降の大当たりに基づく開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。

【 3 1 7 9 】

ステップ S g 1 5 0 5 では、高頻度サポートモードフラグを O F F する。ステップ S g 1 5 0 6 を実行した後、ステップ S g 1 5 0 6 に進む。

【 3 1 8 0 】

ステップ S g 1 5 0 6 では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における小当たり専用可変入賞装置 5 7 に備えられた開閉扉 5 7 b または可変入賞装置 3 6 に備えられた開閉扉 3 6 b の開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉 5 7 b , 3 6 b を閉鎖状態から開放状態へ移行する条件 (以下、「開放条件」とも呼ぶ) と、開閉扉 5 7 b , 3 6 b を開放状態から閉鎖状態へ移行する条件 (以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ) と、が記録されたプログラムである。

【 3 1 8 1 】

開放条件は、例えば下記の通りである。

- ・パチンコ機 1 0 の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記 1 つの項目が成立した場合に開閉扉 5 7 b , 3 6 b は閉鎖状態から開放状態に移行する。

【 3 1 8 2 】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

- ・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間 (例えば 1 5 秒) を超えること。
- ・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口 5 7 a , 3 6 a へ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記 2 つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉 5 7 b , 3 6 b は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【 3 1 8 3 】

開閉シナリオは、R O M 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 h に予め記憶されている。ステップ S g 1 5 0 6 の開閉シナリオ設定処理は、当たりの種別に対応したフラグ (当たりフラグ) と、実行契機判定フラグと等に基づいて、開閉シナリオ記憶エリア 6 3 h の中から開閉シナリオを選択することによって設定する。ステップ S g 1 5 0 6 を実行した後、ステップ S g 1 5 0 7 に進む。

【 3 1 8 4 】

ステップ S g 1 5 0 7 では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ (以下、オープニング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定するオープニング期間タイマカウンタエリアに「 3 0 0 0 」 (すなわち、6 s e c) をセットする。なお、オープニング期間タイマカウンタエリアは、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S g 1 5 0 7 を実行した後、ステップ S g 1 5 0 8 に進む。

【 3 1 8 5 】

ステップ S g 1 5 0 8 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理 (図 2 2 7) におけるステップ S g 0 7 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間

10

20

30

40

50

に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S g 1 5 0 8 を実行した後、ステップ S g 1 5 0 9 に進み、オープニング期間フラグを ON にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 3 1 8 6 】

一方、ステップ S g 1 5 0 4 において、大当たり開閉実行モードフラグが ON ではないと判定した場合には (S g 1 5 0 4 : N O)、ステップ S g 1 5 1 0 に進み、小当たり開閉実行モードフラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S g 1 5 1 0 において、小当たり開閉実行モードフラグが ON であると判定した場合には (S g 1 5 1 0 : Y E S)、ステップ S g 1 5 0 5 を実行することなく、ステップ S g 1 5 0 6 に進み、ステップ S g 1 5 0 6 ~ ステップ S g 1 5 0 9 の処理を行う。

10

【 3 1 8 7 】

ステップ S g 1 5 1 0 において、小当たり開閉実行モードフラグが ON ではないと判定した場合には (S g 1 5 1 0 : N O)、ステップ S g 1 5 1 1 に進み、V 入賞フラグが ON であるか否かを判定する。

【 3 1 8 8 】

ステップ S g 1 5 1 1 において、V 入賞フラグが ON であると判定した場合には (ステップ S g 1 5 1 1 : Y E S)、ステップ S g 1 5 1 2 に進み、大当たり開閉実行モードフラグを ON にし、その後、ステップ S g 1 5 1 3 に進み、実行契機判定フラグを ON する。実行契機判定フラグは、今回の大当たり開閉実行モードの実行の契機が V 入賞大当たり当選によるものであるか否かを判別するためのフラグである。ステップ S g 1 5 1 3 を実行した後、ステップ S g 1 5 0 5 に進み、ステップ S g 1 5 0 5 ~ ステップ S g 1 5 0 9 の処理を行う。すなわち、本実施形態では、当たり抽選において大当たりに当選した場合 (大当たり開閉実行モードフラグが ON になった場合) だけでなく、V 入賞口 5 9 に遊技球が入球して V 入賞大当たりに当選した場合 (V 入賞フラグが ON になった場合) にも、大当たり開閉実行モードが開始されることになる。

20

【 3 1 8 9 】

一方、ステップ S g 1 5 1 1 において、V 入賞フラグが ON ではないと判定した場合には (ステップ S g 1 5 1 1 : N O)、本遊技状態移行処理を終了する。

【 3 1 9 0 】

ステップ S g 1 5 0 3 において、オープニング期間フラグが ON であると判定した場合には (S g 1 5 0 3 : Y E S)、ステップ S g 1 5 1 5 に進む。

30

【 3 1 9 1 】

ステップ S g 1 5 1 5 では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング期間タイマカウンタエリアの値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S g 1 5 1 5 において、オープニング期間が終了したと判定した場合には (S g 1 5 1 5 : Y E S)、ステップ S g 1 5 1 6 に進み、オープニング期間フラグを OFF にする。その後、ステップ S g 1 5 1 7 に進む。

【 3 1 9 2 】

ステップ S g 1 5 1 7 では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、R O M 6 3 に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 に出力する。これにより、ラウンド表示部 3 9 では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップ S g 1 5 1 7 を実行した後、ステップ S g 1 5 1 8 に進む。

40

【 3 1 9 3 】

ステップ S g 1 5 1 8 では、開閉処理期間フラグを ON にする。続くステップ S g 1 5 1 9 では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コ

50

マンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 2 7：ステップ S g 0 7 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S g 1 5 1 9 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 3 1 9 4 】

ステップ S g 1 5 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N であると判定した場合には（S g 1 5 0 2：Y E S）、ステップ S g 1 5 2 0 に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップ S g 1 5 2 0 を実行した後、ステップ S g 1 5 2 1 に進む。

【 3 1 9 5 】

ステップ S g 1 5 2 1 では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉 5 7 b，3 6 b が開放された回数をカウントするための第 1 ラウンドカウンタエリアの値が「0」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップ S g 1 5 2 1 において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（S g 1 5 2 1：Y E S）、ステップ S g 1 5 2 2 に進む。一方、ステップ S g 1 5 2 1 において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（S g 1 5 2 1：N O）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

10

【 3 1 9 6 】

ステップ S g 1 5 2 2 では、開閉処理期間フラグを O F F にし、その後、ステップ S g 1 5 2 3 に進む。

【 3 1 9 7 】

ステップ S g 1 5 2 3 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。ステップ S g 1 5 2 3 を実行した後、ステップ S g 1 5 2 4 に進む。

20

【 3 1 9 8 】

ステップ S g 1 5 2 4 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定するエンディング期間タイマカウンタエリアに「3 0 0 0」（すなわち、6 s e c）をセットする。なお、エンディング期間タイマカウンタエリアは、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S g 1 5 2 4 を実行した後、ステップ S g 1 5 2 5 に進む。

30

【 3 1 9 9 】

ステップ S g 1 5 2 5 では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 2 2 7）におけるステップ S g 0 7 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップ S g 1 5 2 5 を実行した後、ステップ S g 1 5 2 6 に進む。

【 3 2 0 0 】

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

40

【 3 2 0 1 】

ステップ S g 1 5 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には（S g 1 5 0 1：Y E S）、ステップ S g 1 5 2 7 に進む。

【 3 2 0 2 】

ステップ S g 1 5 2 7 では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（S g 1 5 2 4）において、エンディング時間として設定したエンディング期間タイマカウンタエリアの値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S g 1 5 2 4 において、エンディング時間として設定したエンディング期間タイマ

50

カウンタエリアの値が「0」であると判定した場合には (S g 1 5 2 7 : Y E S)、ステップ S g 1 5 2 8 に進む。

【 3 2 0 3 】

ステップ S g 1 5 2 8 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S g 1 5 2 9 に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の 3 R 大当たり A フラグ、3 R 大当たり B フラグ、および 9 R 大当たり A フラグのうちのいずれかが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 1 5 2 9 において、3 R 大当たり A フラグ、3 R 大当たり B フラグ、および 9 R 大当たり A フラグのいずれも O F F である、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には (S g 1 5 2 9 : N O)、ステップ S g 1 5 3 0 に進み、実行契機判定フラグが O N であるか否かを判定する。

10

【 3 2 0 4 】

ステップ S g 1 5 3 0 において、実行契機判定フラグが O N であると判定された場合には (S g 1 5 3 0 : Y E S)、今回の開閉実行モードの実行の契機が V 入賞大当たり当選によるものであることから、ステップ S g 1 5 3 1 に進む。

【 3 2 0 5 】

ステップ S g 1 5 3 1 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の V 入賞フラグを O F F する。ステップ S g 1 5 3 1 を実行した後、ステップ S g 1 5 3 2 に進み、実行契機判定フラグを O F F にする。ステップ S g 1 5 3 2 を実行した後、ステップ S g 1 5 3 3 に進む。

20

【 3 2 0 6 】

一方、ステップ S g 1 5 2 9 において、3 R 大当たり A フラグ、3 R 大当たり B フラグ、および 9 R 大当たり A フラグのうちのいずれかが O N である、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には (S g 1 5 2 9 : Y E S)、ステップ S g 1 5 3 0 ~ ステップ S g 1 5 3 2 を実行することなく、ステップ S g 1 5 3 3 に進む。

【 3 2 0 7 】

ステップ S g 1 5 3 3 では、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、大当たり又は小当たりに基づく開閉実行モードにおけるエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S g 1 5 3 3 を実行した後、ステップ S g 1 5 3 4 に進む。

30

【 3 2 0 8 】

一方、ステップ S g 1 5 3 0 において、実行契機判定フラグが O N でないと判定された場合には (S g 1 5 3 0 : N O)、今回の開閉実行モードの実行の契機が V 入賞大当たり当選によるものではないことから、ステップ S g 1 5 3 1 ~ ステップ S g 1 5 3 3 を実行することなく、ステップ S g 1 5 3 4 に進む。

【 3 2 0 9 】

ステップ S g 1 5 3 4 では、開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された開閉実行モード終了コマンドは、通常処理 (図 2 2 7) におけるコマンド出力処理 (ステップ S g 0 7 0 3) にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、開閉実行モード終了コマンドを受信したことに基づいて、エンディング演出を終了するように設定する。ステップ S g 1 5 3 4 を実行した後、ステップ S g 1 5 3 5 に進む。

40

【 3 2 1 0 】

ステップ S g 1 5 3 5 では、小当たり開閉実行モード用終了処理を実行する。小当たり開閉実行モード用終了処理では、小当たり開閉実行モードフラグが O N であった場合には当該フラグを O F F にし、小当たりに基づく開閉実行モードの開始時に高頻度サポートモードフラグが O N であった場合には当該高頻度サポートモードフラグを O N にする。その後、ステップ S g 1 5 3 6 に進み、大当たり開閉実行モードフラグを O F F する。ステップ S g 1 5 3 6 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

50

【 3 2 1 1 】

ステップ S g 1 5 2 7 において、エンディング期間が終了していないと判定された場合には、ステップ S g 1 5 2 8 ~ ステップ S g 1 5 3 6 を実行することなく、本遊技状態移行処理を終了する。

【 3 2 1 2 】

< 大入賞口開閉処理 >

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 2 3 5 : S g 1 5 2 0 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 2 1 3 】

10

図 2 3 6 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 6 0 1 では、小当たり専用可変入賞装置 5 7 に備えられた開閉扉（以下、小当たり用の開閉扉とも呼ぶ）5 7 b は開放中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 特別電動役物駆動部 5 7 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S g 1 6 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放中ではないと判定した場合には（S g 1 6 0 1 : N O ）、ステップ S g 1 6 0 2 に進む。

【 3 2 1 4 】

ステップ S g 1 6 0 2 では、小当たり用の開閉扉 5 7 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、小当たり用の開閉扉 5 7 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S g 1 6 0 2 において、小当たり用の開閉扉 5 7 b の開放条件が成立したと判定した場合には（S g 1 6 0 2 : Y E S ）、ステップ S g 1 6 0 3 に進む。

20

【 3 2 1 5 】

ステップ S g 1 6 0 3 では、小当たり用の開閉扉 5 7 b を開放する。その後、ステップ S g 1 6 0 4 に進む。

【 3 2 1 6 】

ステップ S g 1 6 0 4 では、第 1 開閉扉開放コマンドを設定する。第 1 開閉扉開放コマンドは、小当たり用の開閉扉 5 7 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 2 7 : ステップ S g 0 7 0 3 ）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S g 1 6 0 4 を実行した後、ステップ S g 1 6 0 8 に進む。

30

【 3 2 1 7 】

ステップ S g 1 6 0 2 において、小当たり用の開閉扉 5 7 b の開放条件が成立していないと判定した場合には（S g 1 6 0 2 : N O ）、ステップ S g 1 6 0 3 およびステップ S g 1 6 0 4 を実行することなく、ステップ S g 1 6 0 8 に進む。

【 3 2 1 8 】

ステップ S g 1 6 0 1 において、小当たり用の開閉扉 5 7 b は開放中であると判定した場合には（S g 1 6 0 1 : Y E S ）、ステップ S g 1 6 0 5 に進む。

【 3 2 1 9 】

ステップ S g 1 6 0 5 では、小当たり用の開閉扉 5 7 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、小当たり用の開閉扉 5 7 b の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S g 1 6 0 5 において、小当たり用の開閉扉 5 7 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S g 1 6 0 5 : Y E S ）、ステップ S g 1 6 0 6 に進む。

40

【 3 2 2 0 】

ステップ S g 1 6 0 6 では、小当たり用の開閉扉 5 7 b を閉鎖する。その後、ステップ S g 1 6 0 7 に進む。

【 3 2 2 1 】

ステップ S g 1 6 0 7 では、第 1 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 1 開閉扉閉鎖コマンドは、小当たり用の開閉扉 5 7 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるため

50

のコマンドである。第 1 開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 2 7：ステップ S g 0 7 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S g 1 6 0 7 を実行した後、ステップ S g 1 6 0 8 に進む。

【 3 2 2 2 】

ステップ S g 1 6 0 5 において、小当たり用の開閉扉 5 7 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（ S g 1 6 0 5：N O ）、ステップ S g 1 6 0 6 およびステップ S g 1 6 0 7 を実行することなく、ステップ S g 1 6 0 8 に進む。

【 3 2 2 3 】

ステップ S g 1 6 0 8 では、可変入賞装置 3 6 に備えられた開閉扉（以下、大当たり用の開閉扉とも呼ぶ）3 6 b は開放中であるか否かを判定する。具体的には、第 2 特別電動役物駆動部 3 6 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S g 1 6 0 8 において、大当たり用の開閉扉 3 6 b は開放中ではないと判定した場合には（ S g 1 6 0 8：N O ）、ステップ S g 1 6 0 9 に進む。

10

【 3 2 2 4 】

ステップ S g 1 6 0 9 では、大当たり用の開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、大当たり用の開閉扉 3 6 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S g 1 6 0 2 において、大当たり用の開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したと判定した場合には（ S g 1 6 0 9：Y E S ）、ステップ S g 1 6 1 0 に進む。

【 3 2 2 5 】

ステップ S g 1 6 1 0 では、大当たり用の開閉扉 3 6 b を開放する。その後、ステップ S g 1 6 1 1 に進む。

20

【 3 2 2 6 】

ステップ S g 1 6 1 1 では、第 2 開閉扉開放コマンドを設定する。第 2 開閉扉開放コマンドは、大当たり用の開閉扉 3 6 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 2 7：ステップ S g 0 7 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S g 1 6 1 1 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 3 2 2 7 】

ステップ S g 1 6 0 9 において、大当たり用の開閉扉 3 6 b の開放条件が成立していないと判定した場合には（ S g 1 6 0 9：N O ）、ステップ S g 1 6 1 0 およびステップ S g 1 6 1 1 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

30

【 3 2 2 8 】

ステップ S g 1 6 0 8 において、大当たり用の開閉扉 3 6 b は開放中であると判定した場合には（ S g 1 6 0 8：Y E S ）、ステップ S g 1 6 1 2 に進む。

【 3 2 2 9 】

ステップ S g 1 6 1 2 では、大当たり用の開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、大当たり用の開閉扉 3 6 b の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S g 1 6 1 2 において、大当たり用の開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ S g 1 6 1 2：Y E S ）、ステップ S g 1 6 1 3 に進む。

40

【 3 2 3 0 】

ステップ S g 1 6 1 3 では、大当たり用の開閉扉 3 6 b を閉鎖する。その後、ステップ S g 1 6 1 4 に進む。

【 3 2 3 1 】

ステップ S g 1 6 1 4 では、第 2 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 2 開閉扉閉鎖コマンドは、大当たり用の開閉扉 3 6 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 2 7：ステップ S g 0 7 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S g 1 6 1 4 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

50

【 3 2 3 2 】

ステップ S g 1 6 1 2 において、大当たり用の開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S g 1 6 1 2 : N O)、ステップ S g 1 6 1 3 およびステップ S g 1 6 1 4 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【 3 2 3 3 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 2 3 5 : S g 1 5 3 3) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 2 3 4 】

図 2 3 7 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 7 0 1 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている 3 R 大当たり A フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 1 7 0 1 において、3 R 大当たり A フラグが O N でないと判定した場合には (S g 1 7 0 1 : N O)、ステップ S g 1 7 0 2 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている 9 R 大当たり A フラグが O N であるか否かを判定する。

【 3 2 3 5 】

ステップ S g 1 7 0 1 において 3 R 大当たり A フラグが O N であると判定した場合 (S g 1 7 0 1 : Y E S)、またはステップ S g 1 7 0 2 において 9 R 大当たり A フラグが O N であると判定した場合 (S g 1 7 0 2 : Y E S) には、ステップ S g 1 7 0 3 に進む。

【 3 2 3 6 】

ステップ S g 1 7 0 3 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている当たりフラグ (3 R 大当たり A フラグ、3 R 大当たり B フラグ、9 R 大当たり A フラグ、および 1 R 小当たりフラグ) を O F F する。その後、ステップ S g 1 7 0 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを O N にする。これによって、遊技状態は高サポ状態に移行される。その後、ステップ S g 1 7 0 5 に進み、時短回数カウンタ P N C に 4 がセットされる。これによって、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数は 4 回に設定される。ステップ S g 1 7 0 5 の実行後、ステップ S g 1 7 0 6 に進む。

【 3 2 3 7 】

ステップ S g 1 7 0 6 では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S g 1 7 0 6 を実行した後、ステップ S g 1 7 0 7 に進む。

【 3 2 3 8 】

ステップ S g 1 7 0 7 では、時短回数演出コマンドを設定する。時短回数演出コマンドは、高サポ状態中において時短回数カウンタの値を図柄表示装置 4 1 に表示する演出 (時短回数演出) を実行することをサブ側の制御装置に認識させる情報を含むコマンドである。時短回数演出コマンドは、前述した通常処理のコマンド出力処理 (図 2 2 7 : ステップ S g 0 7 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S g 1 7 0 7 を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 3 2 3 9 】

一方、ステップ S g 1 7 0 2 において、9 R 大当たり A フラグが O N でないと判定した場合には (S g 1 7 0 2 : N O)、ステップ S g 1 7 0 8 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている当たりフラグ (3 R 大当たり A フラグ、3 R 大当たり B フラグ、9 R 大当たり A フラグ、および 1 R 小当たりフラグ) を O F F する。その後、ステップ S g 1 7 0 9 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。その後、ステップ S g 1 7 1 0 に進み、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S g 1 7 1 0 を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 3 2 4 0 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図 2 2 7 : S g 0 7 0 8）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 2 4 1 】

図 2 3 8 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 8 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート中フラグが O N であるか否かを判定する。サポート中フラグは、第 2 始動口 3 4 の普通電動役物 3 4 a を開放状態にさせる場合に O N にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に O F F にされるフラグである。ステップ S g 1 8 0 1 において、サポート中フラグが O N ではないと判定した場合には（S g 1 8 0 1 : N O）、ステップ S g 1 8 0 2 に進む。

10

【 3 2 4 2 】

ステップ S g 1 8 0 2 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート当選フラグが O N であるか否かを判定する。サポート当選フラグは、普通電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの普通電動役物開放抽選において開放当選となった場合に O N にされ、サポート中フラグが O N である場合に O F F にされるフラグである。ステップ S g 1 8 0 2 において、サポート当選フラグが O N ではないと判定した場合には（S g 1 8 0 2 : N O）、ステップ S g 1 8 0 3 に進む。

20

【 3 2 4 3 】

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

【 3 2 4 4 】

ステップ S g 1 8 0 3 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」でないと判定した場合には（S g 1 8 0 3 : N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であると判定した場合には（S g 1 8 0 3 : Y E S）、ステップ S g 1 8 0 4 に進む。

30

【 3 2 4 5 】

ステップ S g 1 8 0 4 では、普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップ S g 1 8 0 4 において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（S g 1 8 0 4 : Y E S）、ステップ S g 1 8 0 5 に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップ S g 1 8 0 4 において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（S g 1 8 0 4 : N O）、ステップ S g 1 8 0 6 に進む。

【 3 2 4 6 】

ステップ S g 1 8 0 6 では、役物保留個数 S N の値が「0」より大きいと判定する。ステップ S g 1 8 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「0」であると判定した場合には（S g 1 8 0 6 : N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S g 1 8 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「0」より大きいと判定した場合には（S g 1 8 0 6 : Y E S）、ステップ S g 1 8 0 7 に進む。

40

【 3 2 4 7 】

ステップ S g 1 8 0 7 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップ S g 1 8 0 8 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップ S g 1 8 0 7 において開閉実行モードではなく（S g 1 8 0 7 : N O）、且つ、ステップ S g 1 8 0 8 において高頻度サポートモードである場合には（S g 1 8 0 8 : Y E S）、ステッ

50

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

【 3 2 4 8 】

ステップ S g 1 8 1 0 では、ステップ S g 1 8 0 9 の普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S g 1 8 1 0 において、普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には (S g 1 8 1 0 : Y E S)、ステップ S g 1 8 1 1 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 1 」をセットする。第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 は、普通電動役物 3 4 a が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

10

【 3 2 4 9 】

一方、ステップ S g 1 8 1 0 において、普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には (S g 1 8 1 0 : N O)、ステップ S g 1 8 1 1 の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【 3 2 5 0 】

ステップ S g 1 8 0 7 において開閉実行モードであると判定した場合 (S g 1 8 0 7 : Y E S)、又は、ステップ S g 1 8 0 8 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には (S g 1 8 0 8 : N O)、ステップ S g 1 8 1 2 に進み、普通電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 5 の値が 0 または 1 であった場合に、電役短開放に当選となる。また、普通電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 3 0 0 」(すなわち 0 . 6 s e c) をセットする。その後、ステップ S g 1 8 1 3 に進む。

20

【 3 2 5 1 】

ステップ S g 1 8 1 3 では、ステップ S g 1 8 1 2 の普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S g 1 8 1 3 において、サポート当選でないと判定した場合には (S g 1 8 1 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S g 1 8 1 3 において、サポート当選であると判定した場合には (S g 1 8 1 3 : Y E S)、ステップ S g 1 8 1 4 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 1 」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

30

【 3 2 5 2 】

ステップ S g 1 8 0 2 において、サポート当選フラグが O N であると判定した場合には (S g 1 8 0 2 : Y E S)、ステップ S g 1 8 1 5 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S g 1 8 1 5 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S g 1 8 1 5 : N O)、普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S g 1 8 1 5 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S g 1 8 1 5 : Y E S)、ステップ S g 1 8 1 6 に進む。

40

【 3 2 5 3 】

ステップ S g 1 8 1 6 では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S g 1 8 1 7 に進み、サポート中フラグを O N にするとともに、サポート当選フラグを O F F にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

50

【 3 2 5 4 】

ステップ S g 1 8 0 1 において、サポート中フラグが O N であると判定した場合には (S g 1 8 0 1 : Y E S)、ステップ S g 1 8 1 8 に進み、普通電動役物 3 4 a を開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 3 2 5 5 】

< 電役開閉制御処理 >

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン (図 2 3 8 : S g 1 8 1 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 2 5 6 】

図 2 3 9 は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 9 0 1 では、普通電動役物 3 4 a が開放中であるか否かを判定する。普通電動役物 3 4 a が開放中であるか否かは、電動役物駆動部 3 4 b が駆動状態であるか否かによって判定する。普通電動役物 3 4 a が開放されていると判定した場合には (S g 1 9 0 1 : Y E S)、ステップ S g 1 9 0 2 に進む。

【 3 2 5 7 】

ステップ S g 1 9 0 2 では、普通電動役物 3 4 a を閉鎖する特別閉鎖条件が成立しているか否かを判定する。ここで、特別閉鎖条件とは、普通電動役物 3 4 a の開放中に第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入球することである。ステップ S g 1 9 0 2 において、特別閉鎖条件が成立していないと判定された場合には (S g 1 9 0 2 : N O)、ステップ S g 1 9 0 3 20 に進む。

【 3 2 5 8 】

ステップ S g 1 9 0 3 では、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普通電動役物 3 4 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S g 1 9 0 3 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S g 1 9 0 3 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、普通電動役物 3 4 a の開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【 3 2 5 9 】

ステップ S g 1 9 0 3 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると 30 判定した場合には (S g 1 9 0 3 : Y E S)、ステップ S g 1 9 0 4 に進む。

【 3 2 6 0 】

ステップ S g 1 9 0 2 において、特別閉鎖条件が成立していると判定された場合には (S g 1 9 0 2 : Y E S)、ステップ S g 1 9 0 3 を実行することなく、ステップ S g 1 9 0 4 に進む。

【 3 2 6 1 】

ステップ S g 1 9 0 4 では、普通電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 5 」 (すなわち 0 . 0 1 s e c) をセットする。すなわち、普通電動役物 3 4 a の開放継続時間の計測手段としての第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」である場合には、普通電動役物 3 4 a を閉鎖するとともに、今度は第 2 40 タイマカウンタエリア T 2 を普通電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 5 」をセットする。ステップ S g 1 9 0 4 を実行した後、ステップ S g 1 9 0 5 に進む。

【 3 2 6 2 】

ステップ S g 1 9 0 5 では、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値を 1 減算した後に、ステップ S g 1 9 0 6 に進み、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S g 1 9 0 6 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S g 1 9 0 6 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S g 1 9 0 6 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S g 1 9 0 6 : Y E S)、ステップ S g 50

10

20

30

40

50

1907に進み、サポート中フラグをOFFにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【3263】

ステップSg1901において、普通電動役物34aが開放中でないと判定した場合には(Sg1901:NO)、ステップSg1908に進み、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普通電動役物34aの開鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSg1908において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」でないと判定した場合には(Sg1908:NO)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップSg1908において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であると判定した場合には(Sg1908:YES)、ステップSg1909に進み、普通電動役物34aを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップSg1910に進む。

10

【3264】

ステップSg1910では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には(Sg1910:NO)、ステップSg1911に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【3265】

ステップSg1911において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には(Sg1911:YES)、ステップSg1912に進み、第2タイマカウンタエリアT2に「250」(すなわち0.5sec)をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

20

【3266】

一方、ステップSg1910において開閉実行モード中であると判定した場合(Sg1910:YES)、又は、ステップSg1911において高頻度サポートモードではないと判定した場合には(Sg1911:NO)、ステップSg1913に進み、第2タイマカウンタエリアT2に「100」(すなわち0.2sec)をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【3267】

《5-6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置90において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置100において実行される処理について説明する。

30

【3268】

<音声発光制御装置において実行される各種処理>

<タイマ割込み処理>

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

【3269】

図240は、音光側MPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期(例えば2msec)で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

40

【3270】

ステップSg2001では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に記憶するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップSg2001を実行した後、ステップSg2002に進む。

50

【 3 2 7 1 】

ステップ S g 2 0 0 2 では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップ S g 2 0 0 1 で記憶したコマンドのうちの第 1 保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S g 2 0 0 2 を実行した後、ステップ S g 2 0 0 3 に進む。

【 3 2 7 2 】

ステップ S g 2 0 0 3 では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S g 2 0 0 3 を実行した後、ステップ S g 2 0 0 4 に進む。

【 3 2 7 3 】

ステップ S g 2 0 0 4 では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップ S g 2 0 0 4 を実行した後、ステップ S g 2 0 0 5 に進む。

【 3 2 7 4 】

ステップ S g 2 0 0 5 では、報知演出用処理を実行する。報知演出用処理は、様々な報知演出を実現するための処理である。報知演出としては、例えば、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出や、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための左打ち報知演出、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることによって V 入賞口 5 9 に遊技球を入球させることを遊技者に報知するための V 狙い報知演出などを実現する。また、ステップ S g 2 0 0 5 を実行した後、ステップ S g 2 0 0 6 に進む。

【 3 2 7 5 】

ステップ S g 2 0 0 6 では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側 M P U 6 2 から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景画像（背景動画）を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。例えば、低サボ状態時の通常時演出モードに対応した背景画像や、ラッシュステージ時のラッシュ時演出モードに対応した背景画像等を表示させる処理を行う。ステップ S g 2 0 0 6 を実行した後、ステップ S g 2 0 0 7 に進む。

【 3 2 7 6 】

ステップ S g 2 0 0 7 では、時短回数演出用処理を実行する。時短回数演出用処理では、主側 M P U 6 2 から受信した時短回数演出コマンドに応じて定まる演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。具体的には、当該演出画像として、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 c に時短回数表示領域 R C（図 2 1 3 ~ 図 2 1 6 参照）を表示させる。遊技者は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示された時短回数表示領域 R C を視認することによって、ラッシュステージ H 3 の残り回数を認めることができる。この結果、遊技者に当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを付与することができる。ステップ S g 2 0 0 7 を実行した後、ステップ S g 2 0 0 8 に進む。

【 3 2 7 7 】

ステップ S g 2 0 0 8 では、保留格納時減算演出用処理を実行する。保留格納時減算演出用処理では、主側 M P U 6 2 から受信した保留格納時減算演出コマンドに応じて定まる演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。具体的には、図 2 1 3 および図 2 1 4 を用いて先に説明した保留格納時減算演出を図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 c に表示させる。遊技者は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示された保留格納時減算演出を視認することによって、ラッシュステージ H 3 の残り回数が減っていくことを認めることができる。この結果、遊技者に当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう付与することができる。ステップ S g 2 0 0 8 を実行した後、ステップ S g 2 0 0 9 に進む。

【 3 2 7 8 】

ステップ S g 2 0 0 9 では、変動停止時減算演出用処理を実行する。変動停止時減算演出用処理では、主側 M P U 6 2 から受信した変動停止時減算演出コマンドに応じて定まる演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。具体的には、図 2 1 5 および図 2 1 6 を用いて先に説明した変動停止時減算演出を図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 c に表示させる。遊技者は、表示面 4 1 a に表示された変動停止時減算演出を視認することによって、ラッシュステージ H 3 の残り回数が減っていくことを認めることができる。この結果、遊技者に当たり当選することへの期待感とドキドキ感をいっそう付与することができる。ステップ S g 2 0 0 9 を実行した後、ステップ S g 2 0 1 0 に進む。

【 3 2 7 9 】

ステップ S g 2 0 1 0 では、変動開始時減算演出用処理を実行する。変動開始時減算演出用処理では、主側 M P U 6 2 から受信した変動開始時減算演出コマンドに応じて定まる演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。具体的には、先に説明した変動開始時減算演出を図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 c に表示させる。遊技者は、表示面 4 1 a に表示された変動開始時減算演出を視認することによって、ラッシュステージ H 3 の残り回数が減ることを認めることができる。この結果、遊技者に当たり当選することへの期待感とドキドキ感をいっそう付与することができる。ステップ S g 2 0 1 0 を実行した後、ステップ S g 2 0 1 1 に進む。

【 3 2 8 0 】

ステップ S g 2 0 1 1 では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理等である。ステップ S g 2 0 1 1 を実行した後、ステップ S g 2 0 1 2 に進む。

【 3 2 8 1 】

ステップ S g 2 0 1 2 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S g 2 0 1 2 を実行した後、ステップ S g 2 0 1 3 に進む。

【 3 2 8 2 】

ステップ S g 2 0 1 3 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の B G M 用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S g 2 0 1 3 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 3 2 8 3 】

< 保留コマンド対応処理 >

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 2 4 0 : S g 2 0 0 2 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 2 8 4 】

図 2 4 1 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップ S g 2 1 0 1 では、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S g 2 1 0 1 において、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信していると判定した場合には（ S g 2 1 0 1 : Y E S ）、ステップ S g 2 1 0 2 に進む。

【 3 2 8 5 】

ステップ S g 2 1 0 2 では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップ S g 2 1 0 2 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（ S g 2 1 0 2 : Y E S ）、ステップ S g 2 1 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 1 保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 1 保留個数カウ

10

20

30

40

50

ンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S g 2 1 0 3 を実行した後、ステップ S g 2 1 0 5 に進む。

【 3 2 8 6 】

ステップ S g 2 1 0 2 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合 (S g 2 1 0 2 : N O)、すなわち、当該保留コマンドが第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップ S g 2 1 0 4 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 2 保留個数カウンタエリアは、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 2 保留個数カウンタ

10

【 3 2 8 7 】

ステップ S g 2 1 0 3 及びステップ S g 2 1 0 4 の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機 1 0 の電源遮断中において、主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 の R A M 9 4 に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球に係る保留情報が主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置 6 0 では保留情報が記憶保持されるの

20

30

【 3 2 8 8 】

ステップ S g 2 1 0 5 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第 1 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第 2 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップ S g 2 1 0 5 を実行した後、ステップ S g 2 1 0 6 に進む。

【 3 2 8 9 】

40

ステップ S g 2 1 0 1 において、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信していないと判定した場合には (S g 2 1 0 1 : N O)、ステップ S g 2 1 0 2 ~ ステップ S g 2 1 0 5 を実行することなく、ステップ S g 2 1 0 6 に進む。

【 3 2 9 0 】

ステップ S g 2 1 0 6 では、対応制御処理である保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップ S g 2 1 0 3 において特定された第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第 1 保留表示部 3 7 c の表示態様 (点灯させる L E D ランプの色や組み合わせ) を制御するとともに、ステップ S g 2 1 0 4 において特定された第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第 2 保留表示部 3 7 d の表示態様 (点灯させる L E D ランプの色や組み合わせ) を制御する。ステッ

50

ブ S g 2 1 0 6 を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【 3 2 9 1 】

< 遊技回演出設定処理 >

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 2 4 0 : S g 2 0 0 3 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 2 9 2 】

図 2 4 2 は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 2 2 0 1 では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S g 2 2 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（ S g 2 2 0 1 : N O ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップ S g 2 2 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（ S g 2 2 0 1 : Y E S ）、ステップ S g 2 2 0 2 に進む。

【 3 2 9 3 】

ステップ S g 2 2 0 2 では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、小当たりの有無、大当たり当選する場合（当たり抽選で小当たりして V 入賞大当たり当選する場合も含む）の大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S g 2 2 0 3 に進む。

【 3 2 9 4 】

ステップ S g 2 2 0 3 では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S g 2 2 0 3 を実行した後、ステップ S g 2 2 0 4 に進む。

【 3 2 9 5 】

ステップ S g 2 2 0 4 では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であった場合には、有効ライン L 1（図 2 0 1（b）参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選で大当たりまたは小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が 3 R 大当たり A である場合には、7 を除いた同一の奇数図柄の組合せ、すなわち、1 1 1、3 3 3、または 5 5 5 が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が 3 R 大当たり B である場合には、8 を除いた同一の偶数図柄の組合せ、すなわち、2 2 2、4 4 4、または 6 6 6 が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が 9 R 大当たり A である場合には、「7」図柄の組合せ、すなわち、7 7 7 が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選で小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が 9 R 大当たり A である場合には、「8」図柄の組合せ、すなわち、8 8 8 が選択され得る。なお、これは一例であり、他の同一図柄の組合せとしてもよい。さらに、同一図柄の組み合わせに換えて、他の特定の規則（例えば、連番）に則った図柄の組み合わせとしてもよい。

【 3 2 9 6 】

今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 1 上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 1 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【 3 2 9 7 】

10

20

30

40

50

ステップ S g 2 2 0 5 では、今回の遊技回の変動パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップ S g 2 2 0 4 において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動パターンを選択する。なお、変動パターンを選択する際には、音光側 R O M 9 3 の変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b に記憶されている変動パターンテーブルが参照される。ステップ S g 2 2 0 5 を実行した後、ステップ S g 2 2 0 6 に進む。

【 3 2 9 8 】

ステップ S g 2 2 0 6 では、特 2 保留連続演出の設定処理を実行する。特 2 保留連続演出の設定処理では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球する毎に主制御装置 6 0 から送られてくる保留コマンドを受信し、当該保留コマンドから、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高いリーチ演出を実行する（実行予定の）保留情報を有する特 2 保留であると判定された場合に、当該リーチ演出の内容と、当該特 2 保留の前に存在する特 2 保留情報の数（特 2 保留数の上限が 2 であることから 1 となる）とに基づいて、当該特 2 保留の前に存在する特 2 保留情報のいずれで泡 B L（図 2 1 7 参照）を出現する特 2 保留連続演出を実行するかを決定する。

10

【 3 2 9 9 】

ステップ S g 2 2 0 7 では、特 1 保留連続演出の設定処理を実行する。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、特 1 保留連続演出として、特 2 保留連続演出と同様の泡 B L が出現する演出を実行する。特 1 保留連続演出の設定処理では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球する毎に主制御装置 6 0 から送られてくる保留コマンドを受信し、当該保留コマンドから、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高いリーチ演出を実行する（実行予定の）保留情報を有する特 1 保留であると判定された場合に、当該リーチ演出の内容と、当該特 1 保留の前に存在する特 1 保留情報の数とに基づいて、当該特 1 保留の前に存在する特 1 保留情報のいずれで泡 B L を出現する演出（特 1 保留連続演出）を実行するかを決定する。ステップ S g 2 2 0 7 を実行した後、ステップ S g 2 2 0 8 に進む。

20

【 3 3 0 0 】

ステップ S g 2 2 0 8 では、今回の遊技回においてステップ S g 2 2 0 3 で設定された演出パターン、ステップ S g 2 2 0 4 で設定された停止図柄、ステップ S g 2 2 0 5 で設定された変動パターンの情報、ステップ S g 2 2 0 7 で設定された特 1 保留連続演出の情報、ステップ S g 2 2 0 6 で設定された特 2 保留連続演出の情報等を演出コマンドに設定する。その後、ステップ S g 2 2 0 9 に進み、当該演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。表示側 M P U 1 0 2 は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。ステップ S g 2 2 0 9 を実行した後、ステップ S g 2 2 1 0 に進む。

30

【 3 3 0 1 】

ステップ S g 2 2 1 0 では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置 4 1 の第 1 始動口保留用領域 D s 1 または第 2 始動口保留用領域 D s 2 における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップ S g 2 2 1 0 を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

40

【 3 3 0 2 】

< 演出パターン設定処理 >

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図 2 4 2 : S g 2 2 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 3 0 3 】

図 2 4 3 は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 2 3 0 1 では、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数 R N を取得する。その後、ステップ S g 2 3 0 2 に進む。

【 3 3 0 4 】

50

ステップ S g 2 3 0 2 では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数 R N とをデータ要素とする 3 次元の表形式のデータである。R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a には、小当たりの有無、時短付与の有無、当たり抽選で小当たりして V 入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップ S g 2 3 0 2 では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理 (図 2 4 2) のステップ S g 2 2 0 2 で把握した、小当たりの有無、時短付与の有無、当たり抽選で小当たりして V 入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a の中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップ S g 2 3 0 2 を実行した後、ステップ S g 2 3 0 3 に進む。

【 3 3 0 5 】

ステップ S g 2 3 0 3 では、S g 2 3 0 2 で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理 (図 2 4 2) のステップ S g 2 2 0 2 で把握した変動時間と、ステップ S g 2 3 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値とに対応した演出パターンを取得する。ステップ S g 2 3 0 3 を実行した後、ステップ S g 2 3 0 4 に進む。

【 3 3 0 6 】

ステップ S g 2 3 0 4 では、ステップ S g 2 3 0 3 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S g 2 3 0 4 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【 3 3 0 7 】

< 変動開始時の更新処理 >

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン (図 2 4 2 : S g 2 2 1 0) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 3 0 8 】

図 2 4 4 は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S g 2 4 0 1 では、今回受信した変動用コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップ S g 2 4 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には (S g 2 4 0 1 : Y E S) 、ステップ S g 2 4 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の第 1 保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が 1 減算されるように、当該第 1 保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップ S g 2 4 0 4 に進む。

【 3 3 0 9 】

一方、ステップ S g 2 4 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には (S g 2 4 0 1 : N O) 、ステップ S g 2 4 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の第 2 保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が 1 減算されるように、当該第 2 保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップ S g 2 4 0 4 に進む。

【 3 3 1 0 】

ステップ S g 2 4 0 4 では、音光側 R A M 9 4 の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が 1 減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【 3 3 1 1 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 3 3 1 2 】

10

20

30

40

50

表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 90 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、VDP 105 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に VDP 105 から MPU 102 に対して送信される信号である。

【3313】

MPU 102 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 90 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込み処理を実行することができる。

10

【3314】

<メイン処理>

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 によって実行されるメイン処理について説明する。

【3315】

図 245 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

20

【3316】

ステップ Sg 2501 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU 102 を初期設定し、ワーク RAM 104 及びビデオ RAM 107 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ ROM 106 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ RAM 107 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ RAM 107 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ RAM 107 のフレームバッファ 107a, 107b に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ Sg 2502 に進む。

30

【3317】

ステップ Sg 2502 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

【3318】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 90 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

40

【3319】

図 246 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ Sg 2601 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク RAM 104 に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【3320】

<V 割込み処理>

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される V 割込み処理について説

50

明する。

【 3 3 2 1 】

図 2 4 7 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、V D P 1 0 5 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像を特定した上で、V D P 1 0 5 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。V 割り込み処理が実行される毎に、ワーク R A M 1 0 4 内の表示データテーブルバッファに記憶されている表示データテーブルの実行位置を示すポインタを 1 加算して更新することによって、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像の特定を行う。

10

【 3 3 2 2 】

上述したように、V 割込み信号は、V D P 1 0 5 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に生成されるとともに、M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。したがって、M P U 1 0 2 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、V D P 1 0 5 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に行われることになる。このため、V D P 1 0 5 は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ 1 0 7 a , 1 0 7 b に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

20

【 3 3 2 3 】

ステップ S g 2 7 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理 (図 2 4 6) によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。具体的には、例えば、低サボ状態時の通常時演出モードに対応した背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。高サボ状態時のラッシュ時演出モードに対応した背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

30

【 3 3 2 4 】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

40

【 3 3 2 5 】

なお、コマンド対応処理 (S g 2 7 0 1) では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 2 0 ミリ秒間隔で行われるため、その 2 0 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や、停止図柄、変動表示パターン、演出モードに対応した背景画像

50

等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【 3 3 2 6 】

ステップ S g 2 7 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理 (S g 2 7 0 1) などによって設定された図柄表示装置 4 1 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S g 2 7 0 3 に進む。

【 3 3 2 7 】

ステップ S g 2 7 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (S g 2 7 0 2) によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータは描画リストの形でワーク R A M 1 0 4 に格納される。その後、ステップ S g 2 7 0 4 に進む。

【 3 3 2 8 】

ステップ S g 2 7 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (S g 2 7 0 3) によって生成された描画リストを、V D P 1 0 5 に対して送信する。V D P 1 0 5 は、描画リストに基づいて 1 フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した 1 フレーム分の画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S g 2 7 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、本 V 割込み処理を終了する。例えば、大当たり当選に係る遊技回を例に挙げると、当該遊技回では、初期状態から更新終了状態となるまで、すなわち、同一図柄の組み合わせとなる停止図柄用の表示データテーブルにおいてポイントが初期位置に設定されてから最後まで到達するまで、本 V 割込み処理が実行されることになる。この結果、大当たり当選に係る変動表示が開始されてから停止表示の確定時間が終了するまでの描画が完了する。この描画完了後の予め定められたタイミングで開閉実行モードが実行され、賞球が遊技者に付与される。

【 3 3 2 9 】

以上、パチンコ機 1 0 において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【 3 3 3 0 】

《 5 - 7 》作用・効果：

以下、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機 1 0 の利点について具体的に説明する。

【 3 3 3 1 】

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技球が始動口に入球した (以下、「入賞した」とも呼ぶ) ことを契機に、図柄表示装置 (例えば、液晶表示装置) に特別図柄を変動表示する。そして、変動表示後に停止表示した特別図柄の態様によって、その入賞に対して行われた当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを遊技者に報知する。例えば、抽選結果が大当たり当選である場合には、同じ種類の特別図柄が 3 つ揃った「 7 7 7 」等の大当たり図柄配列を表示して遊技者に大当たり当選を報知している。大当たり当選が報知されると、遊技者にはその後大当たり遊技 (大入賞口を一定時間開く等) が付与される。

【 3 3 3 2 】

近年、特別図柄の変動表示に要する時間 (以下、変動表示時間と呼ぶ) を短縮させる、いわゆる「時短機能」を備えたパチンコ機が多数登場している。時短機能の動作中である時短遊技状態においては、始動口 (例えば、右打ちルート上に設けられた第 2 始動口) に設けられた普通電動役物が高頻度サポートモードにて始動口への入賞を補助することから、遊技者は、始動口への多数の入賞を短時間で発生させることが可能となる。

【 3 3 3 3 】

10

20

30

40

50

この種の遊技機では、普通電動役物に対応した始動口の方が、普通電動役物に対応しない始動口よりも、当該始動口に遊技球が入賞した場合に遊技者に付与される利益が高くなるように設計されているのが一般的である。このため、時短遊技状態中は通常時より遊技者にとっていっそう有利な遊技状態となり、遊技性が向上する。

【 3 3 3 4 】

しかし、上記遊技機では、時短遊技状態の終了制御が好適に行われないと、時短遊技状態中の変動回数が不定な回数となってしまう。具体的には、従来の遊技機では、特別図柄の変動回数や普通電動役物の開放回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させるように構成されている。普通電動役物の開放回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とした場合に、普通電動役物の開放時に始動口に遊技球が入球するかどうかによって、実行され得る変動回数が大きく変化してしまう。そのために、特別図柄の変動回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成が選択され易いが、この構成の場合、時短遊技状態の終了制御を好適に行うことが難しく、終了制御が好適に行われられない場合に、時短遊技状態中の特別図柄の変動回数が所定回数より多い回数となってしまう虞があった。

10

【 3 3 3 5 】

したがって、遊技機において、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技を実行させることのできる技術が望まれていた（課題 1）。

【 3 3 3 6 】

従来の遊技機では、さらに次の課題も生じ得た。

20

【 3 3 3 7 】

従来の遊技機では、遊技性を向上させるために、特別図柄の変動表示中に始動口に遊技球が入賞した場合でも、その入賞により取得された特別情報を無効とせず、保留情報として所定数まで記憶させる。記憶させた保留情報の数（保留数）は、複数の LED 等で構成される保留ランプの点灯・消灯状態によって遊技者に認識可能とされており、特別図柄の変動表示が終了する毎に保留情報が 1 つずつ当たり抽選の対象となり、それに伴って保留ランプも 1 つずつ消灯される。なお、記憶させる保留数を複数としたパチンコ機では、複数の保留情報を先読みして保留を跨いだ連続演出を行うことが可能となり、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【 3 3 3 8 】

30

しかし、上記複数の保留情報を記憶可能なパチンコ機において上述した時短機能を採用した場合では、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目の変動表示中に保留情報が上限数以下の個数だけ記憶されることがあり得て、時短遊技の発生に基づいて実行される変動表示の回数にバラツキが生じてしまう。先に説明したように、普通電動役物に対応した始動口の方が、普通電動役物に対応しない始動口よりも、当該始動口に遊技球が入賞した場合に遊技者に付与される利益が高くなるように設計されていることから、時短遊技の発生に基づいて実行される変動表示の回数にバラツキが生じる事は遊技機の打球性能に大きな変化をもたらす。

【 3 3 3 9 】

したがって、遊技機において、保留情報の記憶状況によって、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動回数にバラツキが生じないように、時短遊技状態の終了制御を好適に行いたいという課題が生じた（課題 2）。

40

【 3 3 4 0 】

従来の遊技機では、さらに次の課題も生じ得た。

【 3 3 4 1 】

従来の遊技機としてのパチンコ機では、例えば、1 種 2 種混合タイプのスペックを採用し、普通電動役物に対応した第 2 始動口への遊技球の入賞を契機として実行される当たり抽選における大当たり当選（当たり抽選で小当たりして V 入賞大当たり当選した場合も含む）の確率を極めて大きくし、少ない変動表示の回数で極めて高い継続率を実現する構成を備えているものが知られている。具体的には、大当たり当選（当たり抽選で小当たりし

50

てV入賞大当たり当選した場合も含む)の確率を約1/2とし、変動表示の回数を最大4回として、約94%の継続率を実現するパチンコ機が提案されている。かかるパチンコ機では、最大4回とした変動表示の回数は厳格に制限される必要があり、何かのタイミングで5回目の変動表示が行われてしまうと、継続率が100%に近い値となってしまう、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうという課題が発生してしまう。

【3342】

このために、従来、高頻度サポートモードの遊技状態(時短遊技状態)が継続する変動表示の実行回数を3回とし、第2始動口に対応した保留情報の上限数を1個とすることによって、3変動+保留1回の4変動で継続して当たり抽選を行うことで、5回転目の変動表示が発生しないように構成したパチンコ機が提案されている。

10

【3343】

しかしながら、この構成では、記憶可能な保留数の上限が1個であるために、上述した保留を跨いだ連続演出を行うことができないことから、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることが困難であった。このため、記憶可能な保留数の上限を複数(例えば2個)とする必要があるが、そうすると、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数(上記例では3回目)の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。具体的には、遊技者は、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数(上記例では3回目)の変動表示中に遊技球を打ち続けることで、当該所定回数の変動表示中において複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。換言すれば、所定回数(上記例では3回目)の変動表示中において、時短遊技状態となってから5球目の遊技球の始動口への入賞が発生してしまう。このために、当該所定回数(上記例では3回目)の変動表示中に複数(例えば2個)の保留情報が記憶された場合に、第2始動口への入賞に基づく変動表示の回数が規定した回数(上記例では4変動)を上回ってしまい、上述した課題、すなわち、継続率が100%に近い値となってしまう、出球性能に大きな変化が起きてしまうという課題を解決することができなくなってしまう。

20

【3344】

なお、当該課題を解決する遊技機として、上述した所定回数の変動表示中に記憶可能となる複数の保留情報の分を見越して、上記所定回数よりも手前で時短状態を終了する構成(上記保留数を2個とした例では、2回目の変動表示の停止時に時短状態を終了する構成)を考えることができるが、この構成の場合、不慣れで単発打ちになってしまった遊技者や、発射不良によって単発打ちとなってしまった遊技者が、所定回数の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることができず、結果として1回少ない回数で第2始動口への入賞に基づく変動表示を行うこととなってしまうことがあり得た。この結果、遊技者間で著しく不公平となってしまう新たな課題が発生してしまう。

30

【3345】

このように、遊技機において、第2始動口に対応した保留情報の上限数を複数とすることで、保留を跨いだ連続演出を行うことを可能として、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができることと、時短遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキによって出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制することとを両立できる技術が望まれていた(課題3)。

40

【3346】

上述した課題1~課題3からわかるように、本実施形態のパチンコ機10は、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技を実行させることを目的としている。

【3347】

前述してきた本実施形態のパチンコ機10は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、具体的には、以下の形態を採用することが可能である。

【3348】

本実施形態によれば、特定始動口入賞に基づいて特定抽選が行われ、特定抽選に基づい

50

て所定期間の特定変動表示が実行され、所定期間に特定始動入賞した場合に特定上限数までの保留制御処理と対応制御処理とを含む特定制御処理が実行され、特定抽選が所定抽選結果である場合に、所定期間が終了することに基づいて特定変動表示が所定抽選結果に対応した所定表示結果で停止表示させられ、所定表示結果の停止表示後に特別遊技状態が発生させられる。また、本実施形態によれば、特定開始条件の成立に基づいて特定期間の所定遊技状態が実行され、特定終了条件の成立に基づいて所定遊技状態が終了させられる。さらに、特定変動表示が特定回数 N (N は 2 以上の整数) 回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が行われなかった場合、特定変動表示が $N - 1$ 回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が 1 回行われた場合、または、特定変動表示が $N - 2$ 回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が 2 回行われた場合に、少なくとも所定遊技状態が終了させられる。 10

【 3 3 4 9 】

このために、本実施形態によれば、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値が特定回数 N に達した場合に、少なくとも所定遊技状態が終了させられることになる。上記合計値が特定回数 N に達した場合 (すなわち、特定変動表示が特定回数 N 回行われ、特定制御処理の実行が行われなかった場合、特定変動表示が $N - 1$ 回行われ、特定制御処理の実行が 1 回行われた場合、および、特定変動表示が $N - 2$ 回行われ、特定制御処理の実行が 2 回行われた場合の各ケース) には、特定回数 N 回分の変動表示の実行が既に確保されたことになり、この場合に、所定遊技状態を終了させることで、遊技球が特定始動口へ入賞することを極めて困難とし、所定遊技状態を実行開始してから特定回数 N 回を上回る回数の変動表示が実行されてしまうことを抑制することができる。 20

【 3 3 5 0 】

したがって、本実施形態によれば、特定制御処理による変動表示を行う権利の保留状況によって、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数にバラツキが発生することを抑制することができる。

【 3 3 5 1 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入賞することに基づいて特定抽選である当たり抽選 (特図 2 当たり抽選) が行われ、特図 2 当たり抽選に基づいて所定期間の特定変動表示である特 2 図柄の変動表示が実行され、当該特 2 図柄変動を含む遊技回中に遊技球が第 2 始動口 3 4 に入賞することに基づいて 2 個までの保留制御処理である変動表示を行なう特 2 始動保留処理と対応制御処理である特 2 保留コマンド設定処理とを含む処理 (特 2 保留プラス処理) が行なわれ、特図 2 当たり抽選の抽選結果が大当たり当選 (当たり抽選で小当たりして V 入賞大当たり当選した場合も含む) である場合に、変動表示が大当たり当選結果に対応した同一図柄の組み合わせで停止表示させられ、その後、遊技者に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。また、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、特定開始条件である当たり抽選で大当たり当選または小当たり当選し、3 R 大当たり A または 9 R 大当たり A に振り分けられることが成立したことに基づいて所定遊技状態である高サボ状態に移行し、特定終了条件の成立に基づいて高サボ状態が終了させられる。特定終了条件としては、特定変動表示である、非遊技回中の第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選に基づいて実行される変動表示が 4 回行われ、特定制御処理である、遊技回中の第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特 2 保留プラス処理 (= 特 2 始動保留処理と特 2 保留コマンド設定処理とを含む処理) の実行が行われなかった場合 (例えば、図 2 2 0 のケース 4 の場合)、非遊技回中の第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選に基づいて実行される変動表示が 3 回行われ、遊技回中の第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特 2 保留プラス処理が 1 回行われた場合 (例えば、図 2 1 9 のケース 3 の場合)、または、非遊技回中の第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選に基づいて実行される変動表示が 2 回行われ、遊技回中の第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特 2 保留プラス処理が 2 回行われた場合 (例えば、図 2 1 8 のケース 2 の場合) に、高サボ状態が終了させられる。また、本実施形態によれば、非遊技回中 30 40 50

の第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選に基づいて実行される変動表示が1回行われ、遊技回中の第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特2保留プラス処理が3回行われた場合（例えば、図211のケース1の場合）に、高サボ状態が終了させられる。

【3352】

このために、本実施形態によれば、高サボ状態が開始されてからの非遊技回中の第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数と、高サボ状態が開始されてからの遊技回中の第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特2保留プラス処理の実行回数との合計値が規定回数である4回に達した場合に、高サボ状態が終了させられることになる。上記合計値が規定回数である4回に達した場合（すなわち、非遊技回中の第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選に基づいて実行される変動表示が4回行われ、遊技回中の第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特2保留プラス処理の実行が行われなかった場合、非遊技回中の第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選に基づいて実行される変動表示が3回行われ、遊技回中の第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特2保留プラス処理が1回行われた場合、および、非遊技回中の第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選に基づいて実行される変動表示が2回行われ、遊技回中の第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特2保留プラス処理が2回行われた場合等の各ケース）には、規定回数である4回分の変動表示の実行が既に確保されたことになり、この場合に、高サボ状態を終了させることで、遊技球が第2始動口34へ入賞することを極めて困難とし、高サボ状態を実行開始してから規定回数である4回を上回る回数の変動表示が実行されてしまうことを抑制することができる。

10

20

【3353】

したがって、本実施形態によれば、特2始動保留処理による変動表示を行う権利の保留状況によって、高サボ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数にバラツキが発生することを抑制することができる。

【3354】

本実施形態によれば、上述したように、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数と、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特2始動保留処理の実行回数とに基づいて、高サボ状態の終了タイミングを決定している。ここで、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特2始動保留処理の実行回数だけにに基づいて、高サボ状態の終了タイミングを決定する構成を考えてみる。この構成によれば、高サボ状態が開始されてからの非遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球が発生した場合に、当該第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特2始動保留処理の実行時に時短回数カウンタの減算が行われることになるが、当該特2始動保留処理の終了後から、当該特2始動保留処理によって格納された保留情報に従う変動表示が実行開始されるまでの期間は人間の識別が不能なほどの極めて短い期間であり、保留アイコンが点灯する事も視認できないし、この一瞬の期間に減算演出を行うこともできない。このために、遊技者からみたとき、知らないうちに高サボ状態の残り回数の表示が減っていくことになり、遊技の興趣の低下を招く虞がある。これに対して、本実施形態によれば、非遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球が発生した場合には、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特2始動保留処理の実行回数としてカウントするのではなく、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数としてカウントするべく、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選に基づいて実行される変動表示の停止時に時短回数カウンタを減算する構成とした。これによって、当該変動表示の停止時に減算演出を行うことを可能としている。この結果、変動停止時減算演出によって、非遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球が発生した場合にも高サボ状態の残り回数の表示が減っていることを遊技者に告知することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【3355】

50

また、本実施形態によれば、先に説明したように、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たりしてV入賞大当たりとなった場合も含む）の方が、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合よりも遊技者にとっての有利性が高いものとなっている（図206参照）ことから、先に説明したように、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキを抑制することで、パチンコ機10の出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制することができる。

【3356】

さらに、本実施形態は、先に説明したように、ラッシュステージH3における変動表示の回数を4回という少ない回数で、約95%という高い継続率を実現している。このために、最大4回とした変動表示の回数は厳格に制限される必要があり、何かのタイミングで5回目の変動表示が行われてしまうと、継続率が100%に近い値となってしまう、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまう。これに対して、本実施形態では、上述したように、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を規定回数以下に確実に抑えることができることから、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう確実に抑制することができるという効果を奏する。

10

【3357】

ここで、従来例として、高サポ状態が継続する変動表示の実行回数を3回とし、第2始動口に対応した保留情報の上限数を1個とすることによって、3変動+保留1回の4変動で当たり抽選を継続することで、5回転目の変動表示が発生しないように構成したパチンコ機を考えてみる。この従来例のパチンコ機では、記憶可能な特2保留数が1個であるために、複数の特2保留を先読みして複数の遊技回を跨いだ連続演出を行うことができないことから、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることが困難であった。このため、記憶可能な保留数の上限を複数（例えば2個）とする必要があるが、そうすると、従来例のパチンコ機では、高サポ状態の終了条件として設定されている所定回数（上記例では3回目）の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。具体的には、遊技者は、高サポ状態の終了条件として設定されている所定回数（上記例では3回目）の変動表示中に遊技球を打ち続けることで、当該所定回数目の変動表示中において複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。換言すれば、所定回数（上記例では3回目）の変動表示中において、高サポ状態となってから5球目の遊技球の始動口への入賞が発生してしまう。このために、当該所定回数（上記例では3回目）の変動表示中に複数（例えば2個）の保留情報が記憶された場合に、第2始動口への入賞に基づく変動表示の回数が規定回数（上記例では4変動）を上回ってしまい、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまう。

20

30

【3358】

なお、この問題を解決する遊技機として、上述した所定回数目の変動表示中に記憶可能となる複数の保留情報の分を見越して、上記所定回数よりも手前で時短状態を終了する構成（上記保留数を2個とした例では、2回目の変動表示の停止時に時短状態を終了する構成）を考えることができるが、この構成の場合、不慣れで単発打ちになってしまった遊技者や、発射不良によって単発打ちとなってしまった遊技者が、所定回数目の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることができず、結果として1回少ない回数で第2始動口への入賞に基づく変動表示を行うこととなってしまうことがあり得た。この結果、遊技者間で著しく不公平となってしまう新たな問題が発生してしまう。

40

【3359】

この従来例に対して、本実施形態は、保留を跨いだ連続演出を行うことが可能であり、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができ、その上、上述したように、時短遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキを抑制し、出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制することができる。

【3360】

また、本実施形態によれば、開閉動作部は、1回の開放動作中に1球ずつしか特定始動口への遊技球の入賞が発生しないように構成されていることから、所定遊技状態の発生に

50

基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいつそう安定させることができる。例えば、開閉動作部が、1回の開放動作中に遊技球が2球、同時に入球し得る構成であった場合、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値があと1回で特定回数Nに達するタイミングで、開閉動作部の1回の開放動作中に遊技球が2球、同時に入球することで、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Nを上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、1回の開放動作中に1球ずつしか特定始動口への遊技球の入賞が発生しないことから、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値があと1回で特定回数Nに達するタイミングであっても、特定始動口に遊技球が同時に入球して、上記合計値が特定回数Nを上回ってしまうことがない。その結果、開閉部の所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった特定回数Nにいつそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいつそう抑制することができる。

10

【3361】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、特定始動口である第2始動口34を備える始動口ユニット200の構成およびその制御によって、開閉動作部である普通電動役物34aの1回の開放状態中に1球ずつしか特定始動口である第2始動口34への遊技球の入賞が発生しないように構成されている。このために、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数をいつそう安定させることができる。例えば、普通電動役物が、1回の開放動作中に遊技球が2球、同時に入球し得る構成であった場合、所定遊技状態である高サボ状態が開始されてからの特定変動表示である、非遊技回中の第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数と、高サボ状態が開始されてからの特定制御処理である、遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特2始動保留処理の実行回数との合計値があと1回で規定回数である4回に達するタイミングで、普通電動役物の1回の開放動作中に遊技球が2球、同時に入球することで、高サボ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が規定回数（4回）を上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、1回の開放動作中に1球ずつしか第2始動口34への遊技球の入賞が発生しないことから、上記合計値があと1回で規定回数（4回）に達するタイミングであっても、第2始動口34に遊技球が同時に入球して、上記合計値が規定回数（4回）を上回ってしまうことがない。その結果、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数をいつそう安定させることができ、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいつそう抑制することができる。

20

30

【3362】

また、本実施形態によれば、特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも所定遊技状態を終了させ得ることから、特定制御処理が正常に完了しなかった場合に所定遊技状態は終了せずに、特定制御処理が正常に完了した場合に限り所定遊技状態が終了する。例えば、特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了しなかった場合にも所定遊技状態が終了する構成であった場合、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数に安定させることが出来なかった。しかしながら、本実施形態によれば、特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了しなかった場合に所定遊技状態は終了せずに、特定制御処理が正常に完了した場合に限り所定遊技状態が終了することから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった特定回数Nに正確に安定させることができる。

40

【3363】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、特定制御処理である第2の所定条件下（遊技回中において第2始動口34への遊技球の入球が発生すること）での特2保留プラス処理の実行が行われることによって所定遊技状態である高サボ状態を終了させる場合に、特2保留プラス処理が正常に完了した後に、高サボ状態を終了させ得ることから、ノイズ等

50

を原因として、特 2 保留プラス処理に含まれる特 2 始動保留処理において、保留情報としての当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C 5 のうちの少なくとも一つでも正常範囲外であると判定された場合に、当該保留情報は無視して、保留情報としての全ての値が正常範囲内であると判定されて特 2 保留プラス処理が正常に完了した場合に限り高サポ状態が終了する。例えば、特 2 保留プラス処理の実行が行われることによって高サポ状態を終了させる場合に、上述したように保留情報の少なくとも一つでも正常範囲外であると判定されて特 2 保留プラス処理が正常に完了しなかった場合にも高サポ状態が終了する構成であった場合、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数に正確に安定させることが出来なかった。しかしながら、本実施形態によれば、特 2 保留プラス処理の実行が行われることによって高サポ状態を終了させる場合に、特 2 保留プラス処理が正常に完了しなかった場合に高サポ状態は終了せずに、特 2 保留プラス処理が正常に完了した場合に限り高サポ状態が終了することから、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数である 4 回に正確に安定させることができる。

10

【 3 3 6 4 】

また、本実施形態によれば、特定変動表示と、対応制御処理の実行とを、同一の計数部によって計数することから、本来まったく異なる 2 つの事象を 1 つの計数部によって計数ができ、制御の簡易化を図ることができる。

【 3 3 6 5 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高頻度サポートモードが開始されてからの第 1 の所定条件下（非遊技回中において第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生すること）での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第 2 の所定条件下（遊技回中において第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生すること）での特 2 始動保留処理（あるいは特 2 保留コマンド設定処理）の実行回数とを、時短回数カウンタという 1 つの計数部によって計数することから、本来まったく異なる 2 つの事象を 1 つの計数部によって計数ができ、制御の簡易化を図ることができる。

20

【 3 3 6 6 】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定変動表示の実行と、特定制御処理の実行とに基づいて残り回数を減算することから、表示手段によって表示する残り回数を、特定変動表示と特定制御処理の実行とに基づいて適正に減算することができる。このために、遊技者は特定期間における残り回数を正確に知ることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 3 3 6 7 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域 R C を設け、図柄表示装置 4 1 は、高サポ状態が開始されてからの第 1 の所定条件下での変動表示の実行回数と、高サポ状態が開始されてからの第 2 の所定条件下での特 2 始動保留処理の実行回数とに基づいて、時短回数表示領域 R C に表示される残り回数を減らす構成であることから、図柄表示装置 4 1 によって表示する高サポ状態の残り回数を、第 1 の所定条件下での変動表示の実行と、第 2 の所定条件下での特 2 始動保留処理の実行とに基づいて適正に減らすことができる。このために、遊技者はラッシュステージ H 3 における残り回数を正確に知ることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 3 3 6 8 】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定変動表示として特定演出処理を実行し、特定制御処理の実行に対する演出として特定演出処理とは異なる所定演出処理を実行することから、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、表示手段によって、特定期間において実行される変動表示の残り回数が表示されるとともに、特定演出処

50

理と、特定演出処理とは異なる所定演出処理とが実行され得る。このために、遊技者は表示手段による表示から残り回数、第1の演出、および第2の演出を容易に把握することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、遊技者は特定演出処理を認識することによって、特定変動表示の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができ、所定演出処理を認識することによって、特定制御処理の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【3369】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置41の表示面41aに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域RCを設け、図柄表示装置41は、特定変動表示としての特2図柄変動演出を表示し、特2図柄変動演出とは異なる所定演出処理としての保留格納演出を行う構成であることから、高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置41によって、高サポ状態において実行される変動表示の残り回数が表示されるとともに、特2図柄変動演出と、特2図柄変動演出とは異なる保留格納演出とが実行され得る。このために、遊技者は、図柄表示装置41の表示面41aの表示から、変動表示の残り回数、特2の変動表示としての図柄変動、および保留格納演出を容易に把握することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、遊技者は特2の変動表示としての図柄変動を認識することによって、特図2当たり抽選に基づいて実行される変動表示の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができ、保留格納演出を認識することによって、特2始動保留処理の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

20

【3370】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数N回目である場合に、所定遊技状態が開始されてから当該特定回数N回目より前に実行された特定変動表示の時間より長い時間に、当該N回目の特定変動表示の時間を設定可能であることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数N回の変動表示のうちの最終の変動表示の時間が、最終前に実行された変動表示の時間よりも長くなり得る。このために、最終の変動表示の際に、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを、最終前の変動表示よりも長い間、遊技者に付与することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【3371】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高サポ状態が開始されてから4回目の遊技回である最終の遊技回における変動時間が1回目から3回目までのいずれの遊技回における変動時間よりも長くなるように設定されている。このために、本実施形態によれば、最終の変動表示の際に、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを、最終前の変動表示よりも長い間、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【3372】

40

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数N回目である場合に、所定遊技状態が開始されてから当該特定回数N回目より前に実行された特定変動表示に伴う第1演出と比べて相違する第2演出を、当該N回目の特定変動表示中に実行可能であることから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、当該特定変動表示よりも前に実行された所定の変動中に見た第1演出とは相違する第2演出を見た場合に、当該特定変動表示が所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数N回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができる。このために、本実施形態によれば、当該変動表示中が最終の変動表示中であるとして、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを遊技者に付与することができる。したがって

50

、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 3 3 7 3 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高サポ状態が開始されてから特定回数 N 回目（ 4 回目）の遊技回である最終の遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景（第 2 演出）がバトル演出と結果告知演出とによって構成され、当該状態背景は 1 回目から 3 回目までの遊技回における変動表示中にあらわれるいずれの状態背景（第 1 演出）とも相違する内容となっている。このために、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示中においてバトル演出を見た場合に、当該変動表示が高サポ状態の発生に基づいて実行され得る 4 回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができる。したがって、本実施形態によれば、当該変動表示中が最終の変動表示中であるとして、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【 3 3 7 4 】

また、本実施形態によれば、特定変動表示の実行中に、特定制御処理の実行が行われ得ることから、特定変動表示の実行中に特定制御処理の実行が行われ得ない構成に比べて、所定遊技状態の発生に基づいて実行される変動表示の回数を特定回数 N 回まで早急に達成することが可能となる。この結果、遊技をスピーディに行うことができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 3 3 7 5 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、特 2 の変動表示の実行中に、第 2 始動口 3 4 の遊技球の入賞があった場合に特 2 始動保留処理が行われる得ることから、特 2 の変動表示の実行中に、第 2 始動口 3 4 の遊技球の入賞があった場合に特 2 始動保留処理が行われ得ない構成に比べて、所定遊技状態である高サポ状態の発生に基づいて実行される変動表示の回数を特定回数 N 回まで早急に達成することが可能となる。この結果、遊技をスピーディに行うことができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【 3 3 7 6 】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定制御処理の実行が行われることによって表示手段による残り回数を更新させる場合に、特定制御処理が正常に完了した後に、残り回数の更新をさせ得ることから、特定制御処理が正常に完了しなかった場合に残り回数は更新されずに、特定制御処理が正常に完了した場合に限り残り回数は更新される。例えば、特定制御処理が正常に完了する前に表示手段による残り回数を更新させる構成であった場合、変動表示を行う保留制御処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることになる。このため、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合であっても、残り回数が更新されることになり、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特定制御処理が正常に完了する前に表示手段による残り回数が更新されることがないことから、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合には、残り回数が更新されることがない。このために、本実施形態によれば、遊技者にとって酷すぎる状況を回避することができる。

30

40

【 3 3 7 7 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域 R C を設け、図柄表示装置 4 1 は、特定制御処理である第 2 の所定条件下での特 2 保留プラス処理の実行が行われることによって残り回数を更新させる場合に、特 2 保留プラス処理が正常に完了した後に残り回数の更新をさせ得ることから、特 2 保留プラス処理が正常に完了しなかった場合に残り回数は更新されずに、特 2 保留プラス処理が正常に完了した場合に限り残り回数は更新される。例えば、特 2 保留プラス処理が正常に完了する前に残り回数を更新させる構成であった場合、変動表示を行う特 2 始動保留処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることになる。このため、当該保留処理によ

50

って変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合であっても、残り回数が更新されることになり、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特2保留プラス処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることがないことから、特2保留プラス処理に含まれる特2始動保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合には、残り回数が更新されることがない。このために、本実施形態によれば、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまうことを回避することができる。

【3378】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定遊技終了手段において特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも残り回数の表示を終了することから、特定制御処理が正常に完了して所定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがない。例えば、特定制御処理が正常に完了して所定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示される構成であった場合、所定遊技状態から通常状態に移行したにも関わらず残り回数の表示が継続していることになり、所定遊技状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特定制御処理が正常に完了して所定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがないことから、実際に所定遊技状態が終了しているにもかかわらず所定遊技状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。

【3379】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置41の表示面41aに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域RCを設け、図柄表示装置41は、特定制御処理である第2の所定条件下での特2保留プラス処理の実行が行われることによって高サポ状態を終了させる場合に、特2保留プラス処理が正常に完了した後に、少なくとも残り回数の表示を終了することから、特2保留プラス処理が正常に完了して高サポ状態が終了した後に、図柄表示装置41によって残り回数が継続して表示されることがない。例えば、特2保留プラス処理が正常に完了して高サポ状態が終了した後に、図柄表示装置によって残り回数が継続して表示される構成であった場合、高サポ状態から通常状態に移行したにも関わらず残り回数の表示が継続していることになり、高サポ状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特2保留プラス処理が正常に完了して高サポ状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがないことから、実際に高サポ状態が終了しているにもかかわらず高サポ状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。

【3380】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態を実行中において、特定抽選が特定抽選結果である場合に、所定遊技状態を終了させることから、遊技者は、特定抽選が特定抽選結果となることで、発生手段によって特別遊技状態の発生の提供を受けることができるとともに、一旦、所定遊技状態を終えた後に、例えば、特定抽選が特定抽選結果を得ることによって所定遊技状態の実行条件である特定開始条件が成立する場合に、所定遊技状態を再度実行させることができる。この結果、遊技機の出球を効率的に増大することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【3381】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行中において、特定抽選である当たり抽選が大当たり当選または小当たり当選である場合に、高サポ状態を終了させることから、遊技者は、当たり抽選が大当たり当選または小当たり当選となることで、ラウンド遊技の発生の提供を受けることができるとともに、一旦、高サポ状態を終えた後に、例えば、当たり抽選が大当たり当選または小当たり当選し、3R大

当たり A または 9 R 大当たり A に振り分けられることによって高サポ状態の実行条件が成立する場合に、高サポ状態を再度実行させることができる。この結果、遊技機の出球を効率的に増大することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 3 3 8 2 】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数 N 回目である場合に、当該特定変動表示中に所定のキャラクターが出現する演出を行うことから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、所定のキャラクターを見た場合に、当該特定変動表示は、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数 N 回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【 3 3 8 3 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてから 4 回目の遊技回である最終の遊技回において、当該遊技回の変動表示中に所定のキャラクターが出現する演出を行うことから、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示の実行中において、所定のキャラクターを見た場合に、当該変動表示は、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る特定回数 N 回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【 3 3 8 4 】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数 N 回目である場合に、当該特定変動表示中に勝敗を決する演出を行うことから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、勝敗を決する演出を見た場合に、当該特定変動表示は、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数 N 回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【 3 3 8 5 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてから 4 回目の遊技回である最終の遊技回において、当該遊技回の変動表示中に勝敗を決するバトル演出を行うことから、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示の実行中において、バトル演出を見た場合に、当該変動表示は、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る特定回数 N 回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

【 3 3 8 6 】

また、本実施形態によれば、遊技者による発射部への操作とは別の特定操作を受け付ける手段を備え、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数 N 回目である場合に、当該特定変動表示中に、特定操作を行うことを遊技者に促す演出を実行し得ることから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、特定操作を行うことを促す演出を見た場合に、当該特定変動表示は、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数 N 回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ること

50

ができる。

【 3 3 8 7 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技者による操作ハンドル 2 5 の操作とは別の操作を受け付ける演出操作ボタン 2 4 を備え、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてから 4 回目の遊技回である最終の遊技回において、当該遊技回の変動表示中に、演出操作ボタン 2 4 の操作を行うことを遊技者に促す演出を実行し得ることから、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示の実行中において、演出操作ボタン 2 4 の操作を行うことを促す演出を見た場合に、当該変動表示は、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る特定回数 N 回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感をいっ

10

【 3 3 8 8 】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の終了後に、所定遊技状態中に実行した特定制御処理に対応した演出を実行しうることから、遊技者は、所定遊技状態が終了した後に当該演出の付与を受けることが可能となる。例えば、所定遊技状態中に実行した特定制御処理に対応した演出を所定遊技状態の終了後に遊技者が受けることができない構成であった場合、所定遊技状態中に特定制御処理が完了したことを遊技者が知り得ないことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、所定遊技状態中に実行した特定制御処理に対応した演出を所定遊技状態の終了後に遊技者が受けることができることから、所定遊技状態中に特定制御処理が完了したことを遊技者が確実に知ることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【 3 3 8 9 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態の終了後に、高サポ状態中に実行した特定制御処理である第 2 の所定条件下での特 2 始動保留処理に対応した特 2 図柄変動演出を実行しうることから、遊技者は、高サポ状態が終了した後に当該特 2 図柄変動演出の付与を受けることが可能となる。例えば、高サポ状態中に実行した特 2 始動保留処理に対応した特 2 図柄変動演出を高サポ状態の終了後に遊技者が受けることができない構成であった場合、高サポ状態中に特 2 始動保留処理が完了したことを遊技者が知り得ないことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、高サポ状態中に実行した第 2 の所定条件下での特 2 始動保留処理に対応した特 2 図柄変動演出を高サポ状態の終了後に遊技者が受けることができることから、高サポ状態中に特 2 始動保留処理が完了したことを確実に知ることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【 3 3 9 0 】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定変動表示または特定制御処理の実行が行われることによって表示手段による残り回数を更新させる場合に、当該表示を特定期間だけ行うことから、表示手段によって表示される残り回数が更新される（切り替わる）毎に、当該残り回数の表示がついたり消えたりすることになる。例えば、表示手段によって、所定遊技状態が開始されてから残り回数が常時表示される構成であった場合、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることあり得た。しかしながら、本実施形態によれば、表示手段によって表示される残り回数が更新される毎に、当該残り回数の表示が特定期間だけ行われることから、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることを抑制することができる。

40

【 3 3 9 1 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域 R C を設け、図柄表示装置 4 1 は、第 1 の所定条件下での変動表示、または第 2 の所定条件下での特 2 始動保留処理の実行が行われることによって図柄表示装置

50

4 1 による残り回数を更新させる場合に、当該表示を特定期間だけ行うことから、図柄表示装置 4 1 によって表示される残り回数が更新される（切り替わる）毎に、当該残り回数の表示がついたり消えたりすることになる。例えば、図柄表示装置によって、高サボ状態が開始されてから残り回数が常時表示される構成であった場合、図柄表示装置による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることあり得た。しかしながら、本実施形態によれば、図柄表示装置 4 1 によって表示される残り回数が更新される毎に、当該残り回数の表示が特定期間だけ行われることから、図柄表示装置 4 1 による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることを抑制することができる。

【 3 3 9 2 】

また、本実施形態によれば、特定回数 N 回目の特定変動表示の開始時、または特定回数 N 回目に対応する特定制御処理の完了時に、少なくとも所定遊技状態を終了させ得ることから、特定変動表示が行われることによって特定回数 N 回目となって所定遊技状態を終了させる場合、当該特定変動表示の開始時に所定遊技状態が終了する。例えば、特定回数 N 回目の特定変動表示の終了時に所定遊技状態を終了させる構成であった場合、当該特定変動表示中において保留制御処理が行われることが可能となる。このため、当該保留制御処理に基づいて実行される変動表示が、特定回数 N 回目の特定変動表示が行われた後に実行されることになり、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数 N を上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、特定回数 N 回目の特定変動表示の開始時に所定遊技状態が終了することから、当該特定変動表示中において保留制御処理が行われることが極めて困難となることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数 N を上回ってしまうことがない。一方、本実施形態によれば、特定制御処理の実行が行われることによって特定回数 N 回目となって所定遊技状態を終了させる場合、当該特定制御処理の完了時に所定遊技状態が終了する。このため、特定回数 N 回目に対応する特定制御処理が完了した場合、当該特定制御処理の完了時に直ちに所定遊技状態が終了され、その後は、変動表示を行う保留制御処理が更に行われることが極めて困難となることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数 N を上回ってしまうことがない。これらの結果、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいっそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。

【 3 3 9 3 】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高サボ状態が開始されてから規定回数である 4 回目の特定変動表示である特 2 の図柄変動の開始時、または 4 回目に対応する特定制御処理である特 2 始動保留処理の完了時に、少なくとも所定遊技状態である高サボ状態を終了させ得ることから、特 2 の図柄変動が行われることによって 4 回目目となって高サボ状態を終了させる場合、当該特 2 図柄変動の開始時に高サボ状態が終了する。例えば、規定回数である 4 回目の特 2 図柄変動の終了時に高サボ状態を終了させる構成であった場合、当該特 2 図柄変動中において変動表示を行う特 2 始動保留処理が行われることが可能となる。このため、当該保留処理に基づいて実行される変動表示が、4 回目の特 2 図柄変動が行われた後に実行されることになり、高サボ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が規定回数である 4 回を上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、規定回数である 4 回目の特 2 図柄変動の開始時に高サボ状態が終了することから、当該 4 回目の特 2 図柄変動中において保留処理が行われることが極めて困難となることから、高サボ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が 4 回を上回ってしまうことがない。一方、本実施形態によれば、特定制御処理である特 2 始動保留処理の実行が行われることによって規定回数である 4 回目となって高サボ状態を終了させる場合、当該特 2 始動保留処理の完了時に高サボ状態が終了する。このため、4 回目に対応する特 2 始動保留処理が完了した場合、当該特 2 始動保留処理の完了時に直ちに高サボ状態が終了され、その後は、変動表示を行う特 2 始動保留処理が更に行われることが極めて困難となることから、高サボ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が規定回数であ

る4回を上回ってしまうことがない。これらの結果、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいつそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいつそう抑制することができる。

【3394】

このように、本実施形態によれば、所定遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の所定遊技状態を実行させることが可能となる。

【3395】

《5-8》第5実施形態の変形例：

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

【3396】

《5-8-1》変形例1：

上記第5実施形態およびその変形例では、高頻度サポートモードが開始されてからの第1の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第2の所定条件下での特2始動保留処理の実行回数との合計値が、特定回数N回に相当する4回に達することを、高サポ状態が終了する条件（特定終了条件）としていた。具体的には、高頻度サポートモードが開始されてからの第1の所定条件下での変動表示の実行回数が4回であり、高頻度サポートモードが開始されてからの第2の所定条件下での特2始動保留処理の実行回数が0回である場合、高頻度サポートモードが開始されてからの第1の所定条件下での変動表示の実行回数が3回であり、高頻度サポートモードが開始されてからの第2の所定条件下での特2始動保留処理の実行回数が1回である場合、または、高頻度サポートモードが開始されてからの第1の所定条件下での変動表示の実行回数が2回であり、高頻度サポートモードが開始されてからの第2の所定条件下での特2始動保留処理の実行回数が2回である場合に、高サポ状態を終了させる。なお、特定回数N回は、4回に限る必要はなく、他の回数であってもよい。例えば、特定回数N回が5回の場合には、次の通りとなる。高頻度サポートモードが開始されてからの第1の所定条件下での変動表示の実行回数が5回であり、高頻度サポートモードが開始されてからの第2の所定条件下での特2始動保留処理の実行回数が0回である場合、高頻度サポートモードが開始されてからの第1の所定条件下での変動表示の実行回数が4回であり、高頻度サポートモードが開始されてからの第2の所定条件下での特2始動保留処理の実行回数が1回である場合、または、高頻度サポートモードが開始されてからの第1の所定条件下での変動表示の実行回数が3回であり、高頻度サポートモードが開始されてからの第2の所定条件下での特2始動保留処理の実行回数が2回である場合に、高サポ状態を終了させる。かかる構成であっても、第5実施形態と同様に、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技状態を実行させることが可能となる。

【3397】

《5-8-2》変形例2：

上記第5実施形態およびその変形例では、本発明の構成を、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選と、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選とを個別に実行するとともに、第1図柄表示部37aの変動表示と第2図柄表示部37bの変動表示とを個別に実行するパチンコ機に採用したが、この代わりに、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選と、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選とを並列的に実行するとともに、第1図柄表示部37aの変動表示と第2図柄表示部37bの変動表示とを並列的に（同時に）実行することが可能な同時変動機に採用する構成としてもよい。この構成によれば、高サポ状態の発生に基づいて実行される変動表示の回数を特定回数N回まで早急に達成することが可能となる。この結果、遊技をスピーディに行うことができ、遊技の興趣向上をいつそう図ることができる。

【3398】

《 5 - 8 - 3 》変形例 3 :

上記第 5 実施形態およびその変形例では、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に時短回数表示領域 R C を設け、高サボ状態中において、常時、高サボ状態を実行する残り回数を時短回数表示領域 R C に表示する構成としたが、この代わりに、高サボ状態中において、第 1 の所定条件下で変動表示が実行されること、もしくは第 2 の所定条件下で特 2 始動保留処理が実行されることによって時短回数表示領域 R C 内の残り回数を更新させる場合に、当該更新された残り回数の表示を特定期間だけ行う構成としてもよい。具体的には、例えば、残り回数の更新がなされてから、当該更新がなされた遊技回における変動時間より短い特定期間が経過するまでの間、時短回数表示領域 R C 内に残り回数を表示し、特定期間の経過後、時短回数表示領域 R C 内の表示そのものを消す構成としてもよい。高サボ状態中において、残り回数が常時表示される構成であった場合、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a における表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることがあり得た。しかしながら、本変形例によれば、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示される残り回数が更新される（切り替わる）毎に、当該残り回数の表示が特定期間だけ行われ、その後、消されることがから、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることを抑制することができる。

10

【 3 3 9 9 】

《 5 - 8 - 4 》変形例 4 :

上記第 5 実施形態およびその変形例では、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に、高サボ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域 R C を設けた構成としたが、この代わりに、高サボ状態を開始してからの実行回数を時短回数表示領域 R C に表示する構成としてもよい。この構成によっても、上記第 5 実施形態と同様に遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 3 4 0 0 】

《 5 - 8 - 5 》変形例 5 :

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第 1 シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第 2 シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採

30

40

50

用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、1分間に100発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、1分間に100発未満（例えば60発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、1分間に100発以上（例えば200発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を1発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンに当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機EL表示装置、LED表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は3つに限らず、例えば、2つ以下であってもよく、4つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が1つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「7」）が停止した場合に大当たりや当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が2つ又は4つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりや当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開閉可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一对の可動弁が左右に開閉可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開閉可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

10

20

30

40

50

【 3 4 0 1 】

《 5 - 8 - 6 》変形例 6 :

上記実施形態およびその変形例では、パチンコ機 1 0 は、主制御装置 6 0、音声発光制御装置 9 0、表示制御装置 1 0 0 といった 3 つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった 2 つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、上記実施形態において音声発光制御装置 9 0 と表示制御装置 1 0 0 とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記実施形態およびその変形例において、3 つの制御装置 6 0、9 0、1 0 0 のそれぞれで実行される各種処理は、上記実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3 つの制御装置 6 0、9 0、1 0 0 の全体として、上記実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

10

【 3 4 0 2 】

《 5 - 9 》他の構成への適用 :

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

【 3 4 0 3 】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視

20

【 3 4 0 4 】

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

【 3 4 0 5 】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェア

30

【 3 4 0 6 】

《 5 - 1 0 》上記各実施形態等から抽出される特徴群について :

以下、上述した各実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【 3 4 0 7 】

< 特徴 g A 群 >

特徴 g A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態とその変形例から抽出される。

40

【 3 4 0 8 】

[特徴 g A 1]

遊技領域の所定領域に向けて遊技球を発射可能な発射手段（発射部 / 遊技球発射機構 8 1 と操作ハンドル 2 5 ）と、

前記所定領域に向けて発射された遊技球が流下可能な所定流路（特定流路 / 右側流路）に設けられ、開閉動作可能な開閉手段（開閉部 / 普通電動役物 3 4 a ）と、所定の始動口（特定始動口 / 第 2 始動口 3 4 ）と、を備えた開閉動作手段（開閉動作部 / 始動口ユニット 2 0 0 ）と、

遊技球が前記所定の始動口に入賞すること（特定始動口入賞 / 特 2 始動入賞すること）

50

に基づいて所定の抽選（特定抽選／当たり抽選）を行い、前記所定の抽選に基づいて所定期間の所定の変動表示（特定変動表示／特２図柄変動）を実行する実行手段と、

前記所定期間に前記遊技球が所定の始動入賞（特定始動入賞／特２始動入賞）した場合に、所定の複数の上限数（特定上限数／２個）までの変動表示を行う権利の保留処理（保留制御処理／取得した各種乱数の値が正常範囲内であるかを判定し、正常範囲内であると判定された場合に各値を特２保留情報として２個まで記憶する特２始動保留処理）と、前記権利の保留に対応した保留対応処理（対応制御処理／特２保留コマンド設定処理）とを含む所定制御処理（特定制御処理）を実行する制御手段（制御処理部／主制御装置６０）と、

前記所定の抽選が所定抽選結果である場合に、前記所定期間が終了することに基づいて前記所定の変動表示を前記所定抽選結果に対応した所定表示結果で停止表示させる停止表示手段と、

10

前記所定表示結果の停止表示後に特別遊技状態を発生させる発生手段と、

を備えた遊技機であって、

特定条件（特定開始条件／当たり抽選で大当たり当選または小当たり当選し、３Ｒ大当たりＡまたは９Ｒ大当たりＡに振り分けられること）の成立に基づいて特定期間の前記開閉動作手段の特定遊技状態（所定遊技状態／高サポ状態）を実行する特定遊技実行手段と

、特定終了条件の成立に基づいて前記特定遊技状態を終了させる特定遊技終了手段と、

を備え、

20

前記特定遊技終了手段は、

前記実行手段による前記所定の変動表示（特定変動表示／第１の所定条件下での特２図柄変動）が特定回数Ｎ（Ｎは２以上の整数）回（４回）行われ、前記制御手段による前記所定制御処理（特定制御処理／第２の所定条件下での特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む特２保留プラス処理）の実行が行われなかった場合、

前記実行手段による前記所定の変動表示がＮ－１回（３回）行われ、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が１回行われた場合、または、

前記実行手段による前記所定の変動表示がＮ－２回（２回）行われ、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が２回行われた場合に、少なくとも前記特定遊技状態を終了させる

30

ことを特徴とする遊技機。

【３４０９】

本特徴によれば、実行手段によって、遊技球が所定の始動口に入賞すること（特２始動入賞すること）に基づいて所定の抽選（当たり抽選）が行われ、所定の抽選に基づいて所定期間の所定の変動表示（特２図柄変動）が実行され、制御手段によって、所定期間に遊技球が所定の始動入賞（特２始動入賞）した場合に、所定の複数の上限数（２個）までの変動表示を行う権利の保留処理（特２始動保留処理）と、前記権利の保留に対応した保留対応処理（特２保留コマンド設定処理）とを含む所定制御処理が実行され、停止表示手段によって、所定の抽選が所定抽選結果である場合に、所定期間が終了することに基づいて所定の変動表示が所定抽選結果に対応した所定表示結果で停止表示させられ、発生手段によって、所定表示結果の停止表示後に特別遊技状態が発生させられる。また、本特徴によれば、特定遊技実行手段によって、特定条件（当たり抽選で大当たり当選または小当たり当選し、３Ｒ大当たりＡまたは９Ｒ大当たりＡに振り分けられること）の成立に基づいて特定期間の開閉動作手段の特定遊技状態（高サポ状態）が実行され、特定遊技終了手段によって、特定終了条件の成立に基づいて特定遊技状態が終了させられる。さらに、特定遊技終了手段によって、実行手段による所定の変動表示が特定回数Ｎ（Ｎは２以上の整数）回（４回）行われ、制御手段による所定制御処理の実行が行われなかった場合、実行手段による所定の変動表示がＮ－１回（３回）行われ、制御手段による所定制御処理の実行が１回行われた場合、または、実行手段による所定の変動表示がＮ－２回（２回）行われ、制御手段による所定制御処理の実行が２回行われた場合に、少なくとも特定遊技状態が終

40

50

了させられる。

【 3 4 1 0 】

このために、本特徴によれば、特定遊技状態において、実行手段による所定の変動表示の回数と制御手段による所定制御処理の回数との合計値が特定回数 N に達した場合に、少なくとも特定遊技状態が終了させられることになる。上記合計値が特定回数 N に達した場合（すなわち、実行手段による所定の変動表示が特定回数 N 回行われ、制御手段による所定制御処理の実行が行われなかった場合、実行手段による所定の変動表示が N - 1 回行われ、制御手段による所定制御処理の実行が 1 回行われた場合、および、実行手段による所定の変動表示が N - 2 回行われ、制御手段による所定制御処理の実行が 2 回行われた場合の各ケース）には、特定回数 N 回分の変動表示の実行が既に確保されたことになり、この場合に、特定遊技状態を終了させることで、遊技球が所定の始動口へ入賞することを極めて困難とし、特定遊技状態を実行開始してから特定回数 N 回を上回る回数の変動表示が実行されてしまうことを抑制することができる。

10

【 3 4 1 1 】

したがって、本特徴によれば、制御手段による変動表示を行う権利の保留状況によって、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数にバラツキが発生することを抑制することができる。

【 3 4 1 2 】

[特徴 g A 2]

特徴 g A 1 に記載の遊技機であって、

20

前記開閉動作手段は、1 回の開放動作中に 1 球ずつしか前記所定の始動口（特定始動口 / 第 2 始動口 3 4）への遊技球の入賞が発生しないように構成されている（普通電動役物 3 4 a は 1 カウントで閉鎖するように構成されている）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 1 3 】

本特徴によれば、開閉動作手段は、1 回の開放動作中に 1 球ずつしか所定の始動口（特定始動口 / 第 2 始動口 3 4）への遊技球の入賞が発生しないように構成されていることから、開閉動作手段の特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいつそう安定させることができる。例えば、開閉動作手段が、1 回の開放動作中に遊技球が 2 球、同時に入球し得る構成であった場合、実行手段による所定の変動表示の回数と制御手段による所定制御処理の回数との合計値があと 1 回で特定回数 N に達するタイミングで、開閉動作手段の 1 回の開放動作中に遊技球が 2 球、同時に入球することで、開閉動作手段の特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数 N を上回ってしまうことがあった。しかしながら、本特徴によれば、1 回の開放動作中に 1 球ずつしか所定の始動口への遊技球の入賞が発生しないことから、実行手段による所定の変動表示の回数と制御手段による所定制御処理の回数との合計値があと 1 回で特定回数 N に達するタイミングであっても、所定の始動口に遊技球が同時に入球して、上記合計値が特定回数 N を上回ってしまうことがない。その結果、開閉手段の特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった特定回数 N にいつそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいつそう抑制することができる。

30

40

【 3 4 1 4 】

[特徴 g A 3]

特徴 g A 1 または特徴 g A 2 に記載の遊技機であって、

前記特定遊技終了手段は、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が行われることによって前記特定遊技状態を終了させる場合に、前記所定制御処理（特定制御処理 / 第 2 の所定条件下での特 2 始動保留処理と特 2 保留コマンド設定処理とを含む処理）が正常に完了した後に、少なくとも前記特定遊技状態（所定遊技状態 / 高サポ状態）を終了させ得る（特 2 始動保留処理において各値が正常範囲内であると判定され、各値が特 2 保留として格納された場合に高頻度サポートモードを終了させる）

50

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 1 5 】

本特徴によれば、特定遊技終了手段は、制御手段による所定制御処理の実行が行われることによって特定遊技状態を終了させる場合に、所定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも特定遊技状態（高サポ状態）を終了させ得ることから、所定制御処理が正常に完了しなかった場合に特定遊技状態は終了せずに、所定制御処理が正常に完了した場合に限り特定遊技状態が終了する。例えば、制御手段による所定制御処理の実行が行われることによって特定遊技状態を終了させる場合に、所定制御処理が正常に完了しなかった場合にも特定遊技状態が終了する構成であった場合、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数に安定させることが出来なかった。しかしながら、本特徴によれば、特定遊技終了手段が、制御手段による所定制御処理の実行が行われることによって特定遊技状態を終了させる場合に、所定制御処理が正常に完了しなかった場合に特定遊技状態は終了せずに、所定制御処理が正常に完了した場合に限り特定遊技状態が終了することから、開閉動作手段の特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった特定回数 N に正確に安定させることができる。

10

【 3 4 1 6 】

[特徴 g A 4]

特徴 g A 1 から特徴 g A 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技終了手段は、前記実行手段による前記所定の変動表示と、前記制御手段による前記保留対応処理の実行とを、同一の計数手段（計数部 / 時短回数カウンタ）によって計数する

20

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 1 7 】

本特徴によれば、特定遊技終了手段は、実行手段による所定の変動表示と、制御手段による保留対応処理の実行とを、同一の計数手段（時短回数カウンタ）によって計数することから、本来まったく異なる 2 つの事象を 1 つの計数手段によって計数ができ、制御の簡易化を図ることができる。

【 3 4 1 8 】

[特徴 g A 5]

特徴 g A 1 から特徴 g A 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

30

保留された前記権利に対して前記上限数以下の複数回の連続的演出（特 2 保留連続演出）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 1 9 】

本特徴によれば、保留された権利に対して上限数以下の複数回の連続的演出（特 2 保留連続演出）を実行可能な手段を備えることから、複数の保留の権利を先読みして変動を跨いだ連続的演出を行うことが可能となり、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【 3 4 2 0 】

[特徴 g A 6]

40

特徴 g A 1 から特徴 g A 5 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定期間の前記特定遊技状態を実行する場合に、前記特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、

前記表示手段は、前記実行手段による前記所定の変動表示と前記制御手段による前記所定制御処理の実行とに基づいて前記残り回数を減算する（特 2 の変動と特 2 の始動保留処理とに基づいて高頻度サポートモードの残り回数を減算）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 2 1 】

本特徴によれば、特定期間の特定遊技状態を実行する場合に、特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、実行手段による所定の変動表示の実行

50

と、制御手段による所定制御処理の実行とに基づいて残り回数を減算することから、表示手段によって表示する残り回数を、実行手段による所定の変動表示と制御手段による所定制御処理の実行とに基づいて適正に減算することができる。このために、遊技者は特定期間における残り回数を正確に知ることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 4 2 2 】

[特徴 g A 7]

特徴 g A 1 から特徴 g A 6 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定期間の前記特定遊技状態を実行する場合に、前記特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、

前記表示手段は、前記実行手段による前記所定の変動表示として第 1 の演出制御（特定演出処理 / 特 2 の変動表示としての図柄変動演出）を実行し、前記制御手段による前記所定制御処理の実行に対する演出として前記第 1 の演出制御とは異なる第 2 の演出制御を実行する（所定演出処理 / 図柄変動演出とは異なる保留格納演出を行う）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 2 3 】

本特徴によれば、特定期間の特定遊技状態を実行する場合に、特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、実行手段による所定の変動表示として第 1 の演出制御を実行し、制御手段による所定制御処理の実行に対する演出として第 1 の演出制御とは異なる第 2 の演出制御を実行することから、特定期間の特定遊技状態を実行する場合に、表示手段によって、特定期間において実行される変動表示の残り回数が表示されるとともに、第 1 の演出制御と、第 1 の演出制御とは異なる第 2 の演出制御とが実行され得る。このために、遊技者は表示手段による表示から残り回数、第 1 の演出、および第 2 の演出を容易に把握することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、遊技者は第 1 の演出制御を認識することによって、所定の変動表示の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができ、第 2 の演出制御を認識することによって、制御手段による所定制御処理の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 3 4 2 4 】

[特徴 g A 8]

特徴 g A 1 から特徴 g A 7 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態の実行中における前記所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される前記所定の変動表示が前記特定遊技状態が開始されてから前記特定回数 N 回目である場合に、前記特定遊技状態が開始されてから当該特定回数 N 回目より前に実行された前記所定の変動表示の時間より長い時間に、当該 N 回目の所定の変動表示の時間を設定可能である（ 4 回目の変動表示の時間が 3 回目以前の変動表示の時間よりも長いこと）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 2 5 】

本特徴によれば、特定遊技状態の実行中における所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される所定の変動表示が特定遊技状態が開始されてから特定回数 N 回目である場合に、特定遊技状態が開始されてから当該特定回数 N 回目より前に実行された所定の変動表示の時間より長い時間に、当該 N 回目の所定の変動表示の時間を設定可能であることから、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数 N 回の変動表示のうちの最終の変動表示の時間が、最終前に実行された変動表示の時間よりも長くなり得る。このために、最終の変動表示の際に、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを、最終前の変動表示よりも長い間、遊技者に付与することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 3 4 2 6 】

[特徴 g A 9]

特徴 g A 1 から特徴 g A 8 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態の実行中における前記所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される前記所定の変動表示が前記特定遊技状態が開始されてから前記特定回数N回目である場合に、前記特定遊技状態が開始されてから当該特定回数N回目より前に実行された前記所定の変動表示に伴う第1演出と比べて相違する第2演出を、当該N回目の所定の変動表示中に実行可能である(4回目の変動表示中に表示される状態背景が、3回目以前の変動表示中に表示される状態背景と相違すること)

ことを特徴とする遊技機。

【3427】

本特徴によれば、特定遊技状態の実行中における所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される所定の変動表示が特定遊技状態が開始されてから特定回数N回目である場合に、特定遊技状態が開始されてから当該特定回数N回目より前に実行された所定の変動表示に伴う第1演出と比べて相違する第2演出を、当該N回目の所定の変動表示中に実行可能であることから、遊技者は、特定遊技状態が開始された後の所定の変動表示の実行中において、当該所定の変動表示よりも前に実行された所定の変動中に見た第1演出とは相違する第2演出を見た場合に、当該所定の変動表示が特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数N回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができる。このために、本特徴によれば、当該変動表示中が最終の変動表示中であるとして、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【3428】

[特徴gA10]

特徴gA1から特徴gA9までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記実行手段による前記所定の変動表示の実行中に、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が行われ得る(特2変動表示中に特2入賞があった場合に特2始動保留処理が行われる構成)

ことを特徴とする遊技機。

【3429】

本特徴によれば、実行手段による所定の変動表示の実行中に、制御手段による所定制御処理の実行が行われ得ることから、実行手段による所定の変動表示の実行中に制御手段による所定制御処理の実行が行われ得ない構成に比べて、特定遊技状態の発生に基づいて実行される変動表示の回数を特定回数N回まで早急に達成することが可能となる。この結果、遊技をスピーディに行うことができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【3430】

[特徴gA11]

特徴gA1から特徴gA10までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定期間の前記特定遊技状態を実行する場合に、前記特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、

前記表示手段は、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が行われることによって前記表示手段による前記残り回数を更新させる場合に、前記所定制御処理が正常に完了した後に、前記残り回数の更新をさせ得る

ことを特徴とする遊技機。

【3431】

本特徴によれば、特定期間の特定遊技状態を実行する場合に、特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、制御手段による所定制御処理の実行が行われることによって表示手段による残り回数を更新させる場合に、所定制御処理が正常に完了した後に、残り回数の更新をさせ得ることから、所定制御処理が正常に完了しなかった場合に残り回数は更新されずに、所定制御処理が正常に完了した場合に限り残り回数は更新される。例えば、所定制御処理が正常に完了する前に表示手段による残り回数を更新させる構成であった場合、変動表示を行う権利の保留処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることになる。このため、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常

に記憶されなかった場合であっても、残り回数が更新されることになり、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまう。しかしながら、本特徴によれば、所定制御処理が正常に完了する前に表示手段による残り回数が更新されることがないことから、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合には、残り回数が更新されることがない。このために、本特徴によれば、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまうことを回避することができる。

【 3 4 3 2 】

[特徴 g A 1 2]

特徴 g A 1 から特徴 g A 1 1 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定期間の前記特定遊技状態を実行する場合に、前記特定遊技状態を実行する残り
回数を表示する表示手段を設け、 10

前記表示手段は、前記特定遊技終了手段において前記制御手段による前記所定制御処理の実行が行われることによって前記特定遊技状態を終了させる場合に、前記所定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも前記残り回数の表示を終了する

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 3 3 】

本特徴によれば、特定期間の特定遊技状態を実行する場合に、特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定遊技終了手段において制御手段による所定制御処理の実行が行われることによって特定遊技状態を終了させる場合に、所定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも残り回数の表示を終了することから、制御手段による所定制御処理が正常に完了して特定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがない。例えば、制御手段による所定制御処理が正常に完了して特定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示される構成であった場合、特定遊技状態から通常状態に移行したにも関わらず残り回数の表示が継続していることになり、特定遊技状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本特徴によれば、制御手段による所定制御処理が正常に完了して特定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがないことから、実際に特定遊技状態が終了しているにもかかわらず特定遊技状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。 20

【 3 4 3 4 】

[特徴 g A 1 3]

特徴 g A 1 から特徴 g A 1 2 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態を実行中において、所定の抽選（特定抽選 / 当たり抽選）が特定抽選結果（当たり当選）である場合に、前記特定遊技状態を終了させる（当たり当選時に高サポ状態を終了）

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 3 5 】

本特徴によれば、特定遊技状態を実行中において、所定の抽選が特定抽選結果である場合に、特定遊技状態を終了させることから、遊技者は、所定の抽選が特定抽選結果となることで、発生手段によって特別遊技状態の発生の提供を受けることができるとともに、一旦、特定遊技状態を終えた後に、例えば、所定の抽選が特定抽選結果を得ることによって特定遊技状態の実行条件である特定条件が成立する場合に、特定遊技状態を再度実行させることができる。この結果、遊技機の出球を効率的に増大することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。 40

【 3 4 3 6 】

[特徴 g A 1 4]

特徴 g A 1 から特徴 g A 1 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態の実行中における前記所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される前記所定の変動表示が前記特定遊技状態が開始されてから前記特定回数 N 回目である場合に、当該所定の変動表示中に所定のキャラクターが出現する演出を行う 50

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 3 7 】

本特徴によれば、特定遊技状態の実行中における所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される所定の変動表示が特定遊技状態が開始されてから特定回数 N 回目である場合に、当該所定の変動表示中に所定のキャラクターが出現する演出を行うことから、遊技者は、特定遊技状態が開始された後の所定の変動表示の実行中において、所定のキャラクターを見た場合に、当該所定の変動表示は、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数 N 回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【 3 4 3 8 】

[特徴 g A 1 5]

特徴 g A 1 から特徴 g A 1 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態の実行中における前記所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される前記所定の変動表示が前記特定遊技状態が開始されてから前記特定回数 N 回目である場合に、当該所定の変動表示中に勝敗を決する演出を行う

ことを特徴とする遊技機。

【 3 4 3 9 】

本特徴によれば、特定遊技状態の実行中における所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される所定の変動表示が特定遊技状態が開始されてから特定回数 N 回目である場合に、当該所定の変動表示中に勝敗を決する演出を行うことから、遊技者は、特定遊技状態が開始された後の所定の変動表示の実行中において、勝敗を決する演出を見た場合に、当該所定の変動表示は、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数 N 回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【 3 4 4 0 】

[特徴 g A 1 6]

特徴 g A 1 から特徴 g A 1 5 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技者による前記発射手段への操作とは別の特定操作を受け付ける手段を備え、

前記特定遊技状態の実行中における前記所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される前記所定の変動表示が前記特定遊技状態が開始されてから前記特定回数 N 回目である場合に、当該所定の変動表示中に、前記特定操作を行うことを遊技者に促す演出（演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に対して促す示唆演出）を実行し得る

ことを特徴とする遊技機。

30

【 3 4 4 1 】

本特徴によれば、遊技者による前記発射手段への操作とは別の特定操作を受け付ける手段を備え、特定遊技状態の実行中における所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される所定の変動表示が特定遊技状態が開始されてから特定回数 N 回目である場合に、当該所定の変動表示中に、特定操作を行うことを遊技者に促す演出を実行し得ることから、遊技者は、特定遊技状態が開始された後の所定の変動表示の実行中において、特定操作を行うことを遊技者に促す演出を見た場合に、当該所定の変動表示は、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数 N 回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

【 3 4 4 2 】

[特徴 g A 1 7]

特徴 g A 1 から特徴 g A 1 6 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

50

前記特定遊技状態の終了後に、前記特定遊技状態中に実行した前記制御手段による前記所定制御処理に対応した演出を実行し得る（高サボ状態中に実行した特2始動保留処理に対応した特2図柄変動演出を高サボ状態の終了後に実行し得る構成）

ことを特徴とする遊技機。

【3443】

本特徴によれば、特定遊技状態の終了後に、特定遊技状態中に実行した制御手段による所定制御処理に対応した演出を実行しうることから、遊技者は、特定遊技状態が終了した後に当該演出の付与を受けることが可能となる。例えば、特定遊技状態中に実行した制御手段による所定制御処理に対応した演出を特定遊技状態の終了後に遊技者が受けることができない構成であった場合、特定遊技状態中に制御手段による所定制御処理が完了したことを遊技者が知り得ないことがあった。しかしながら、本特徴によれば、特定遊技状態中に実行した制御手段による所定制御処理に対応した演出を特定遊技状態の終了後に遊技者が受けることができることから、特定遊技状態中に制御手段による所定制御処理が完了したことを遊技者が確実に知ることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【3444】

[特徴gA18]

特徴gA1から特徴gA17までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定期間の前記特定遊技状態を実行する場合に、前記特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、

20

前記表示手段は、前記実行手段による前記所定の変動表示または前記制御手段による前記所定制御処理の実行が行われることによって前記表示手段による前記残り回数を更新させる場合に、当該表示を特定期間だけ行う（変形例3）

ことを特徴とする遊技機。

【3445】

本特徴によれば、特定期間の特定遊技状態を実行する場合に、特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、実行手段による所定の変動表示または制御手段による所定制御処理の実行が行われることによって表示手段による残り回数を更新させる場合に、当該表示を特定期間だけ行うことから、表示手段によって表示される残り回数が更新される（切り替わる）毎に、当該残り回数の表示がついたり消えたりすることになる。例えば、表示手段によって、特定遊技状態が開始されてから残り回数が常時表示される構成であった場合、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることがあり得た。しかしながら、本特徴によれば、表示手段によって表示される残り回数が更新される毎に、当該残り回数の表示が特定期間だけ行われることから、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることを抑制することができる。

30

【3446】

[特徴gA19]

特徴gA1から特徴gA18までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技終了手段は、前記特定回数N回目の前記実行手段による前記所定の変動表示（特定変動表示/第1の所定条件下での特2図柄変動）の開始時（ケース4における時刻t74）、または前記特定回数N回目に対応する前記制御手段による前記所定制御処理の完了時に、少なくとも前記特定遊技状態を終了させ得る

40

ことを特徴とする遊技機。

【3447】

本特徴によれば、特定遊技終了手段は、特定回数N回目の実行手段による所定の変動表示の開始時、または特定回数N回目に対応する制御手段による所定制御処理の完了時に、少なくとも特定遊技状態を終了させ得ることから、実行手段による所定の変動表示が行われることによって特定回数N回目となって特定遊技状態を終了させる場合、当該所定の変動表示の開始時に特定遊技状態が終了する。例えば、特定回数N回目の実行手段による所

50

定の変動表示の終了時に特定遊技状態を終了させる構成であった場合、当該所定の変動表示中において変動表示を行う権利の保留処理が行われることが可能となる。このため、当該保留処理に基づいて実行される変動表示が、特定回数N回目の所定の変動表示が行われた後に実行されることになり、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Nを上回ってしまうことがあった。しかしながら、本特徴によれば、特定回数N回目の実行手段による所定の変動表示の開始時に特定遊技状態が終了することから、当該所定の変動表示中において変動表示を行う権利の保留処理が行われることが極めて困難となることから、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Nを上回ってしまうことがない。一方、本特徴によれば、制御手段による所定制御処理の実行が行われることによって特定回数N回目となって特定遊技状態を終了させる場合、当該制御手段による所定制御処理の完了時に特定遊技状態が終了する。このため、特定回数N回目に対応する制御手段による所定制御処理が完了した場合、所定制御処理の完了時に直ちに特定遊技状態が終了され、その後は、変動表示を行う権利の保留処理が更に行われることが極めて困難となることから、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Nを上回ってしまうことがない。これらの結果、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数に抑え安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑え抑制することができる。

10

【3448】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

20

【3449】

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

【3450】

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

【3451】

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

30

【3452】

上記各特徴群に含まれる1又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【3453】

以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴に適用される遊技機の基本構成を示す。

【3454】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球手段と、前記始動入球手段に遊技球が入球したことに基いて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段とを備える遊技機。

40

【3455】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【3456】

50

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。例えば、発明の概要の欄に記載した各形態中の技術的特徴に対応する実施形態、変形例中の技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【3457】

《6》第6実施形態：

《6-0》はじめに：

【3458】

従来の遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）は、遊技球が始動口に入球した（以下、「入賞した」とも呼ぶ）ことを契機に、図柄表示装置（例えば、液晶ディスプレイ）に特別図柄を変動表示する。そして、変動表示後に停止表示した特別図柄の態様によって、その入賞に基づいて行われた当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを遊技者に報知する。例えば、抽選結果が大当たり当選である場合には、同じ種類の特別図柄が3つ揃った「777」等の大当たり図柄配列を表示して遊技者に大当たり当選を報知している。大当たり当選が報知されると、遊技者にはその後大当たり遊技（大入賞口を一定時間開く等）が付与される。

【3459】

このようなパチンコ機では、遊技性を向上するために、特別図柄の変動表示中に始動口に遊技球が入賞した場合でも、その入賞により取得した特別情報を無効とせず、保留情報として所定数まで記憶するように構成されている。記憶した保留情報の数（保留数）は、例えば図柄表示装置に表示される保留アイコンの表示・非表示によって遊技者に認識可能とされており、特別図柄の変動表示が終了する毎に保留情報が1つずつ当たり抽選の対象となり、それに伴って保留アイコンも1つずつ消される。この保留数の上限値は例えば4つに設定される。

【3460】

近年、特別図柄の変動表示に要する時間（以下、変動表示時間と呼ぶ）を短縮させる、いわゆる「時短機能」を備えたパチンコ機が多数登場している。時短機能の動作中である時短遊技状態（以下、時短状態とも呼ぶ）においては、始動口（例えば、右打ちルート上に設けられた第2始動口）に設けられた普通電動役物が高頻度サポートモードにて始動口への入賞を補助することから、遊技者は、始動口への多数の入賞を短時間で発生させることが可能となる。なお、時短状態が継続する期間は、例えば、変動表示の実行回数が所定の回数に達するまでの期間に制限されている。

【3461】

上記パチンコ機では、時短状態における特別図柄の変動表示中（特図2変動中）には、対応する演出として例えばラッシュ演出を図柄表示装置に表示する。ラッシュ演出は、遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆する演出であり、ラッシュ演出を表示することによって、大当たり当選して連荘することに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【3462】

上記パチンコ機では、時短状態終了後であっても、時短状態中に第2始動口への遊技球の入球によって取得した特図2の保留情報（特図2残り保留）に基づく変動表示が実行可能となっている。この特図2残り保留消化中においても、対応する演出として例えばラッシュ継続演出を図柄表示装置に表示する。ラッシュ継続演出は、ラッシュが継続していることを示唆する演出であり、ラッシュ継続演出を表示することによって、時短状態は終了したが特図2残り保留が消化される間に大当たり当選して連荘することができるのではといった期待感を遊技者に抱かせることができる。

【3463】

上記パチンコ機では、時短状態への突入と時短状態からの離脱とを繰り返しながら遊技

10

20

30

40

50

が進行される。近年のパチンコ機では、この進行中の様々な場合において、遊技の演出を盛り上げるために、図柄表示装置において、上述したラッシュ演出、ラッシュ継続演出をはじめとする種々の表示演出を実行する。また、これらの表示演出を行っている途中においても、時短状態以外の遊技状態の発生に関する条件が成立した場合等には、その遊技状態や条件に関する様々な画像の表示が差し込まれて実行されることが考えられる。例えば、ラッシュ演出の途中において所定の画像の表示がなされたり、ラッシュ継続演出の途中において所定の画像の表示がなされたりすることもあり得る。

【 3 4 6 4 】

しかしながら、上記従来のパチンコ機では、ラッシュ演出の実行中、またはラッシュ継続演出の実行中において、上述したような所定画像の表示が差し込まれて実行された場合に、上述した遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆する演出効果を損ねる虞があった。ラッシュ演出の実行中またはラッシュ継続演出の実行中は、遊技者にとって有利度が極めて高いことから、本来、これらの演出は最後までやり切りたいところであり、演出が中断したり、差し込まれた画像によって演出の一部が非表示となった場合に、遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆する演出効果を損ねてしまう。この結果、図柄表示装置に表示する演出によって遊技者に対して有利度を適正に報知することができないといった課題や、演出に対する興趣の低下を招くといった課題が発生することが考えられる。

【 3 4 6 5 】

本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、所定の演出の実行中に特定の演出の条件が成立した場合でも興趣を低下させずに好適に演出を実行することを目的としている。

【 3 4 6 6 】

より具体的には、例えば次のような課題が発生することが考えられる。

【 3 4 6 7 】

従来、１種２種混合タイプのスペックを採用し、約８０％という高い継続率を実現するパチンコ機が知られている。当該パチンコ機は、具体的には、例えば、大当たり遊技後に特図２変動が７回転するまで高サボ状態となり、当該特図２変動中において貯えることのできる最大４個の保留分の特図２変動とで、最大１１回の特図２変動を実行可能な構成を有している。その上で、１回当たりの小当たり当選する確率を例えば１／７．７とすることで、約８０％の継続率を実現する。

【 3 4 6 8 】

一般に、パチンコ機では、液晶ディスプレイを備える図柄表示装置に様々な演出を表示することで、遊技者の期待感を高めて遊技の興趣向上を図っている。具体的には、上記従来のパチンコ機では、例えばラッシュ中において固有の演出（例えば、ラッシュ演出や、ラッシュ継続演出）を図柄表示装置に表示することで、上述した高いラッシュ継続率を実現したラッシュ状態に移行したこと、あるいはラッシュ状態が継続していることを遊技者に示唆することができ、遊技者に対して連荘を期待させることができる。

【 3 4 6 9 】

上記従来のパチンコ機において、突然時短機能（以下、Ｃ時短機能とも呼ぶ）を搭載することが考えられる。突然時短機能は、後ほど詳述するが、通常時に大当たり当選または小当たり当選以外で電サボを作動（時短付与）することが出来る機能である。具体的には、低サボ状態での特図２当たり抽選において時短図柄当選となった場合に、Ｃ時短状態に移行する。

【 3 4 7 0 】

Ｃ時短状態では、右打ちルート上に設けられた第２始動口の普通電動役物（上記電サボに該当）の開放時間を比較的短くして、第２始動口に向かって流下した遊技球でも第２始動口に実質的に入球することがないようにしている。このために、Ｃ時短状態では、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は、右打ちではなく、左打ちルート上に設けられた第１始動口への遊技球の入球が可能となる左打ちとなる。第１始動口には、第２始動口に対応する普通電動役物のような遊技球の入球をサポートする装置が備えられていない。

しかしながら、C時短状態において、第1始動口への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選で大当たり当選した場合に、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後に、7回転の高サボ状態が付与される構成を採用することによって、C時短状態において、特図1当たり抽選で大当たり当選した場合に、上述したラッシュ状態にほぼ100%の確率で突入するように設計することができる。こうした構成のパチンコ機を以下、参考例のパチンコ機と呼ぶ。

【3471】

この参考例のパチンコ機では、C時短状態において固有の演出（チャンスゾーン演出と呼ぶ）を図柄表示装置に表示することで、第1始動口への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選で大当たり当選することによって上述したラッシュ状態に直撃できることを遊技者に示唆することができ、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。先に説明したように、第1始動口には、第2始動口に対応する普通電動役物のような遊技球の入球をサポートする装置が備えられていないことから、第1始動口への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選が発生する機会はそう多くなく、このために、C時短状態は遊技者にとっての有利度が低いと思われがちだが、上述したように、C時短状態での特図1当たり抽選による大当たり当選はラッシュ直撃の大当たりであることから、実際は遊技者にとっての有利度はある程度、高いものである。このように有利度が高いことを遊技者に対して抱かせるためにも、C時短状態においてチャンスゾーン演出を実行することは有効である。

【3472】

なお、チャンスゾーン演出が実行されるC時短状態と、ラッシュ演出またはラッシュ継続演出が実行されるラッシュ状態とを比べてみると、ラッシュ状態中は、普通電動役物によるサポートによって第2始動口への遊技球の入球が容易であること、特図2当たり抽選によって大当たりまたは小当たり当選する確率が高いことから、チャンスゾーン演出が実行されるC時短状態の有利度と比べてみると、ラッシュ演出またはラッシュ継続演出が実行されるラッシュ状態の有利度は極めて高い。

【3473】

しかしながら、C時短状態においてチャンスゾーン演出を実行する構成を採用した参考例のパチンコ機では、ラッシュ中における高サボ状態終了後の特図2残り保留消化中（低サボ状態）において、特図2当たり抽選において時短図柄当選となった場合に、次に示す課題が発生することが考えられる。

【3474】

本来、特図2残り保留消化中においては、遊技状態としては既に低サボ状態に移行しており、より上位の遊技状態であるC時短状態が発生した場合には遊技状態および表示状態を即座にC時短状態に切り替えることが通常である。このために、当該参考例のパチンコ機では、特図2残り保留消化中にC時短が発生した場合に、図柄表示装置に表示する演出をラッシュ継続演出からチャンスゾーン演出に即座に切り替えてしまうことになる。翻ってみて、特図2残り保留消化中においては、遊技状態が低サボ状態に移行していても実行されている変動は特図2変動であり、先に説明したように、遊技者にとっての有利度は特図1変動が実行されるC時短状態よりも極めて高い。このために、当該参考例のパチンコ機では、特図2残り保留消化中にC時短が発生した場合に図柄表示装置に表示する演出を、ラッシュ継続演出からチャンスゾーン演出に即座に切り替えてしまうと、遊技者は、実際は有利度が極めて高い特図2残り保留消化中であるにもかかわらず、有利度が低い状態に切り替わったと誤認してしまう虞があった。

【3475】

さらに、当該参考例のパチンコ機では、ラッシュ中における高サボ状態終了後の特図2残り保留消化中において、特図2当たり抽選において時短図柄当選となった場合に、図柄表示装置に表示する演出をラッシュ継続演出からチャンスゾーン演出に即座に切り替えてしまうことで、特図2残り保留消化中が終了するまでラッシュ継続演出をやり切ることができなくなる可能性がある。このために、遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆

するラッシュ継続演出が、ラッシュ継続演出よりも低い有利度を示唆するチャンスゾーン演出によってかき消される虞があった。したがって、当該参考例のパチンコ機では、この有利度が極めて高いことを示唆するラッシュ継続演出がかき消される虞があることと、上述した有利度が低い状態に切り替わったと誤認してしまう虞があることとによって、図柄表示装置に表示する演出によって遊技者に対して有利度を適正に報知することができないといった課題や、演出に対する興趣の低下を招くといった課題が発生することが考えられた。

【 3 4 7 6 】

本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも称する）は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下、詳細に説明する。

10

【 3 4 7 7 】

本遊技機は、

遊技流域に設けられる所定の表示手段と、

第 1 始動条件の成立に基づいて前記所定の表示手段で第 1 遊技回動作を実行する第 1 実行手段と、

第 1 始動条件とは異なる第 2 始動条件の成立に基づいて前記所定の表示手段で第 2 遊技回動作を実行する第 2 実行手段と、

前記第 1 始動条件の成立を所定の上限数まで記憶する第 1 記憶手段と、

前記第 2 始動条件の成立を所定の上限数まで記憶する第 2 記憶手段と、

前記第 2 始動条件の成立を容易にする第 1 補助状態と困難にする第 2 補助状態とに状態を切り替え可能な補助手段と、

20

を備えた遊技機であって、

所定遊技状態における前記第 2 遊技回動作に対応した計数を可能な第 1 計数手段と、

減算条件の成立に基づいて前記第 1 計数手段の所定数値情報を減算する減算手段と、

前記所定遊技状態における前記第 2 遊技回動作の実行中に、対応する演出として前記所定の表示手段において特定演出を実行する手段と、

前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において、特定遊技を実行可能な特定遊技状態を発生可能な特定条件が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第 2 計数手段に特定数値情報を設定する手段と、

更新条件の成立に基づいて前記第 2 計数手段の数値情報を更新する更新手段と、

30

前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第 1 計数手段が減算されて特定値になるまでの所定状態中は前記所定の表示手段において前記特定演出を継続して実行する手段と、

前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第 2 計数手段に前記特定数値情報を設定するが設定された前記第 2 計数手段の数値情報に対応した特定対応表示を前記所定の表示手段において実行せず、前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第 2 計数手段の数値情報を更新するが更新された前記第 2 計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を前記所定の表示手段において実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第 2 計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を前記所定の表示手段において実行する手段と、

40

を備えることを特徴とする。

【 3 4 7 8 】

「第 1 計数手段」は、所定遊技状態における第 2 遊技回動作に対応した計数を可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図 2 残り保留消化中の状態（以下、特図 2 残り保留消化状態とも呼ぶ）において変動表示が実行される毎に数値が更新されるラッシュ継続回数カウンタや、時短状態において変動表示が実行される毎に数値が更新される時短回数カウンタ、A 時短状態において変動表示が実行される毎に数値が更新される A 時短回数カウンタ、B 時短状態において変動表示が実行される毎に数値が更新される B 時短回数カウンタ、C 時短状態において変動表示が実行される毎に数値が更新

50

されるＣ時短回数カウンタ、低サボ状態において変動表示が実行される毎に数値が更新される遊技回数カウンタ、ＯＮ状態とＯＦＦ状態とを取り得る単位フラグの集まりであって特図２残り保留消化状態において変動表示が実行される毎にＯＮ状態のフラグの数更新されるフラグデータ、ＯＮ状態とＯＦＦ状態とを取り得る単位フラグの集まりであって高サボ状態において変動表示が実行される毎にＯＮ状態のフラグの数更新されるフラグデータ、ＯＮ状態とＯＦＦ状態とを取り得る単位フラグの集まりであって低サボ状態において変動表示が実行される毎にＯＮ状態のフラグの数更新されるフラグデータ、特図２変動表示が実行される毎に数値が更新される特図２用保留個数カウンタ、特図１変動表示が実行される毎に数値が更新される保留個数カウンタ、などが挙げられる。

【３４７９】

10

「第１記憶手段」は、第１始動条件の成立を所定の上限数まで記憶する構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技の主たる制御を司る主制御装置側のＲＡＭ内の特図１保留のための第１保留エリアや、主制御装置側のＲＡＭ内の特図２保留のための第２保留エリア、音声発光制御を司る音声発光制御装置側のＲＡＭ内の特図１保留のためのエリア、音声発光制御を司る音声発光制御装置側のＲＡＭ内の特図２保留のためのエリア、主制御装置側のＲＡＭ内の所定のバッファ、音声発光制御装置側のＲＡＭ内の所定のバッファ、などが挙げられる。

【３４８０】

「第２始動条件」は、第１始動条件とは異なる条件であって、成立した場合に第２遊技回動作が実行されることになる条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図２始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特図２始動入賞すること）や、特図１始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特図１始動入賞すること）、普図始動ゲートに遊技球が入球すること、特電始動口に遊技球が入球すること、所定のスイッチが操作されること、所定のボタンが押下されること、所定のレバーが操作されること、などが挙げられる。

20

【３４８１】

「特定対応表示」は、第２計数手段の数値情報に対応した表示であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第２計数手段の数値情報に対応した回数を示す絵図（チャンスゾーン演出）、第２計数手段の数値情報に対応した回数を示す図柄、第２計数手段の数値情報に対応した回数を示す文字列、第２計数手段の数値情報に対応した数の表示アイコン、などが挙げられる。

30

【３４８２】

「特定演出」は、所定遊技状態における第２遊技回動作の実行中であることを遊技者に対して示唆するための演出であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図２残り保留消化状態における特図２の変動表示中において表示される特有の絵図（ラッシュ継続演出）や、特図２残り保留消化状態における特図２の変動表示中において表示される特有の図柄、特図２残り保留消化状態における特図２の変動表示中において表示される特有の文字列、高サボ状態における特図２の変動表示中において表示される特有の絵図（ラッシュ演出）、高サボ状態における特図２の変動表示中において表示される特有の図柄、高サボ状態における特図２の変動表示中において表示される特有の文字列、低サボ状態における特図１の変動表示中において表示される特有の絵図（通常状態演出）、低サボ状態における特図１の変動表示中において表示される特有の図柄、低サボ状態における特図１の変動表示中において表示される特有の文字列、などが挙げられる。

40

【３４８３】

「特定条件」は、特定遊技状態を発生可能な条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となることや、特図１当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること、特図２当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となること、特図１当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となること、所定のスイッチが操作されること、所定のボタンが押下されること、所定のレバーが操作されること、特図２始動口に遊技球が入球すること、特図１

50

始動口に遊技球が入球すること、遊技球が普図始動ゲートに入球すること、遊技球が特電始動口に入球すること、などが挙げられる。

【 3 4 8 4 】

「所定の表示手段」は、遊技流域に設けられ、表示を行なう手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、液晶表示装置、有機 E L 表示装置、プラズマ表示装置、ドットマトリックス表示装置、L E D や蛍光ランプ、白熱電球等の発光表示器、などが挙げられる。

【 3 4 8 5 】

「特定遊技状態」は、特定演出を実行中の第 2 遊技回動作の実行中において特定遊技を実行可能な遊技状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、C 時短状態や、A 時短状態、B 時短状態、時短状態（高サポ状態）、確率変動遊技状態（高確状態）、低サポ状態、高サポ状態終了後の特図 2 残り保留消化中状態、特別電動役物が開閉動作する大当たり遊技状態、普通電動役物開放抽選に基づく変動状態、特図 1 変動状態、特図 2 変動状態、などが挙げられる。

10

【 3 4 8 6 】

「所定遊技状態」は、遊技状態の所定のものではよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、時短状態の終了後の特図 2 残り保留消化中の状態や、時短状態（高サポ状態）、確率変動遊技状態（高確状態）、特別電動役物が開閉動作する大当たり遊技状態、低サポ状態、大当たり当選に係る変動が開始されてから停止表示が終了されるまでの状態、などが挙げられる。

20

【 3 4 8 7 】

「減算条件」は、第 1 計数手段の所定数値情報を減算する契機となる条件であり、本発明の趣旨を実現可能であればどのようなものであってもよく、例えば、特図 2 の遊技回における変動表示の停止時であること、特図 2 の遊技回における変動表示の開始時であること、特図 2 の遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）であること、特図 2 の遊技回における所定タイミングにあること、特図 1 の遊技回における変動表示の停止時であること、特図 1 の遊技回における変動表示の開始時であること、特図 1 の遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）であること、特図 1 の遊技回における所定タイミングにあること、特図 2 始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特図 2 始動入賞すること）、特図 1 始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特図 1 始動入賞すること）、特図 2 の遊技回が終了して次の変動開始時に特図 2 の保留情報が記憶されていること、などが挙げられる。

30

【 3 4 8 8 】

「第 2 遊技回動作」は、第 2 始動条件の成立で実行され得る遊技動作であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図 2 当たり抽選に基づく変動表示（以下、特図 2 変動表示とも呼ぶ）や、特図 1 当たり抽選に基づく変動表示（以下、特図 1 変動表示とも呼ぶ）、普通電動役物開放抽選に基づく変動表示、などが挙げられる。

【 3 4 8 9 】

「第 2 計数手段」は、特定遊技に対応した計数を可能なものではよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、C 時短状態において変動表示が実行される毎に数値が更新される C 時短回数カウンタや、特図 2 残り保留消化状態において変動表示が実行される毎に数値が更新されるラッシュ継続回数カウンタ、時短状態において変動表示が実行される毎に数値が更新される時短回数カウンタ、A 時短状態において変動表示が実行される毎に数値が更新される A 時短回数カウンタ、B 時短状態において変動表示が実行される毎に数値が更新される B 時短回数カウンタ、低サポ状態において変動表示が実行される毎に数値が更新される遊技回数カウンタ、O N 状態と O F F 状態とを取り得る単位フラグの集まりであって時短状態において変動表示が実行される毎に O N 状態のフラグの数が更新されるフラグデータ、O N 状態と O F F 状態とを取り得る単位フラグの集まりであって特図 2 残り保留消化状態において変動表示が実行される毎に O N 状態のフラグの数が更新されるフラグデータ、O N 状態と O F F 状態とを取り得る単位フラグの集まりであって低サポ状

40

50

態において変動表示が実行される毎に ON 状態のフラグの数が更新されるフラグデータ、特図 2 変動表示が実行される毎に数値が更新される特図 2 用保留個数カウンタ、特図 1 変動表示が実行される毎に数値が更新される特図 1 用保留個数カウンタ、などが挙げられる。

【 3 4 9 0 】

「第 1 始動条件」は、成立した場合に第 1 遊技回動作が実行されることになる条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図 1 始動口（第 1 始動口とも呼ぶ）に遊技球が入球すること（すなわち、特図 1 始動入賞すること）や、特図 2 始動口（第 2 始動口とも呼ぶ）に遊技球が入球すること（すなわち、特図 2 始動入賞すること）、普図始動ゲートに遊技球が入球すること、特電始動口に遊技球が入球すること、所定のスイッチが操作されること、所定のボタンが押下されること、所定のレバーが操作されること、などが挙げられる。

10

【 3 4 9 1 】

「特定数値情報」は、第 2 計数手段に設定するための情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第 2 計数手段としての上記各種のカウンタに設定可能な数値情報や、特定遊技が 1 回行われる毎に第 2 計数手段としての上記カウンタに設定可能な単位数値情報（例えば 1）、第 2 計数手段としての上記フラグデータに設定可能なフラグ毎の ON / OFF を示す情報、第 2 計数手段としての上記フラグデータに設定可能な ON 状態のフラグの数を示す数値情報、特定遊技が 1 回行われる毎に第 2 計数手段としての上記フラグデータに設定可能な単位数値情報（例えば 1）、などが挙げられる。第 2 計数手段としての上記各種のカウンタに設定可能な数値情報は、各カウンタに設定するための情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、C 時短付与回数や、A 時短付与回数、B 時短付与回数、時短付与回数、高確率回数、賞球数、特図 1 の保留数、特図 2 の保留数、などが挙げられる。

20

【 3 4 9 2 】

「第 2 記憶手段」は、第 2 始動条件の成立を所定の上限数まで記憶する構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、主制御装置側の RAM 内の特図 2 保留のための第 2 保留エリアや、主制御装置側の RAM 内の特図 1 保留のための第 1 保留エリア、音声発光制御装置側の RAM 内の特図 2 保留のためのエリア、音声発光制御を司る音声発光制御装置側の RAM 内の特図 1 保留のためのエリア、主制御装置側の RAM 内の所定のバッファ、音声発光制御装置側の RAM 内の所定のバッファ、などが挙げられる。

30

【 3 4 9 3 】

「特定遊技」は、特定演出を実行中の第 2 遊技回動作の実行中において発生しうる遊技であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、高頻度サポートモード（C 時短）や、高頻度サポートモード（A 時短）、高頻度サポートモード（B 時短）、高頻度サポートモード、確率変動（高確率）モード、低確率モード、高サポ状態終了後の特図 2 残り保留消化中の遊技、特別電動役物が開閉動作する大当たり遊技、普通電動役物開放抽選に基づく変動表示、特図 1 変動表示、特図 2 変動表示、などが挙げられる。

【 3 4 9 4 】

「第 1 遊技回動作」は、第 1 始動条件の成立で実行され得る遊技動作であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図 1 当たり抽選に基づく変動表示や、特図 2 当たり抽選に基づく変動表示、普通電動役物開放抽選に基づく変動表示、などが挙げられる。

40

【 3 4 9 5 】

「更新条件」は、第 2 計数手段の数値情報を更新する契機となる条件であり、本発明の趣旨を実現可能であればどのようなものであってもよく、例えば、特図 2 の遊技回における変動表示の停止時であること、特図 2 の遊技回における変動表示の開始時であること、特図 2 の遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）であること、特図 2 の遊技回における所定タイミングにあること、特図 1 の遊技回における変動表示の停止時であること、特図 1 の遊技回における変動表示の開始時であること、特図 1 の遊技回における

50

停止表示の終了時（確定時間の終了時）であること、特図 1 の遊技回における所定タイミングにあること、特図 2 始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特図 2 始動入賞すること）、特図 1 始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特図 1 始動入賞すること）、などが挙げられる。

【 3 4 9 6 】

「補助手段」は、第 2 始動条件の成立を容易にする第 1 補助状態と困難にする第 2 補助状態とに状態を切り替え可能な構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、普通電動役物開放抽選において普図当たりに当選した場合に閉鎖状態から開放状態に移行する普通電動役物や、特図抽選において特図小当たりにや特図大当たりに当選した場合に閉鎖状態から開放状態に移行する特別電動役物、などが挙げられる。また、普通電動役物や特別電動役物の構成としては、例えば、第 2 始動条件に対応した始動口へ向かう流路を閉鎖している板状部材（弁部材）が時計回り又は反時計回りに回転することによって当該流路を開放可能な構成、第 2 始動条件に対応した始動口へ向かう流路を閉鎖している板状部材が遊技盤の前後方向にスライドすることによって当該流路を開放可能な構成（シャッター型）や、第 2 始動条件に対応した始動口へ向かう流路を閉鎖している板状部材が遊技盤に平行な回転軸を中心として回転することによって当該流路を開放可能な構成、第 2 始動条件に対応した始動口へ向かう流路を閉鎖している一対の片部材（羽根部材、弁部材）がそれぞれ時計回り又は反時計回りに回転することによって当該流路を開放可能な構成（いわゆる電動チューリップ型）、などが挙げられる。

10

【 3 4 9 7 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「所定の表示手段」としての「所定表示部」を備え、「第 1 始動条件」としての「所定開始条件」を備え、「第 1 遊技回動作」としての「所定遊技回動作」を備え、「第 2 始動条件」としての「特定開始条件」を備え、「第 2 遊技回動作」としての「特定遊技回動作」を備え、「第 1 記憶手段」としての「所定記憶部」を備え、「第 2 記憶手段」としての「特定記憶部」を備え、「補助手段」としての「補助部」を備え、「所定遊技状態」としての「所望遊技状態」を備え、「第 1 計数手段」としての「所定計数部」を備え、「減算条件」としての「減算契機」を備え、「特定演出」としての「所定演出」を備え、「特定遊技」としての「特別遊技」を備え、「特定遊技状態」としての「特別遊技状態」を備え、「特定条件」としての「特定契機」を備え、「第 2 計数手段」としての「特定計数部」を備え、「特定数値情報」としての「設定用所定数値情報」を備え、「更新条件」としての「更新契機」を備え、「特定対応表示」としての「所定表示」を備える。

20

30

【 3 4 9 8 】

本遊技機によれば、詳細は後述するが、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、少なくとも所定計数部が減算されて特定値になるまでの所定状態中は所定表示部において所定演出が継続して実行される。そして、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、特定計数部に設定用所定数値情報は設定されるが、設定された特定計数部の数値情報に対応した所定表示は所定表示部において実行されない。また、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において更新契機が成立した場合に特定計数部の数値情報は更新されるが、更新された特定計数部の数値情報に対応した所定表示は所定表示部において実行されない。そして、所定演出の終了に基づいて、その時点の特定計数部の数値情報に対応した所定表示が所定表示部において実行される。

40

【 3 4 9 9 】

したがって、本特徴によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、所定計数部が減算されて特定値になるまでは、特定計数部についての設定用所定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるが、その時点の数値情報に対応した所定表示は実行されない。そして、所定計数部が減算されて特定値になって所定演出が終了したことに基づいて、その時点の特定計数部の数値情報に対応した所定表示が実行される。このために、本特徴によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中

50

において特定契機が成立した場合に、実行されている所定演出の全部もしくは一部が、特定計数部の数値情報に対応した所定表示によって非表示となることがないことから、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に所定演出の演出効果が低減されることを防止することができる。特に、所定演出の演出効果が所定表示の効果よりも遊技者にとって有利度が高いことを示唆する演出である場合に、所定表示に邪魔されることなく所定演出を最後までやり切ることができることから、有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができ、その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【 3 5 0 0 】

さらに、本特徴によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中においては、たとえ特定契機が成立したとしても、所定計数部が減算されて特定値になるまでは、特定計数部についての設定用所定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるために、所定計数部が減算されて特定値になって所定演出が終了し、所定表示の実行が開始された場合に、当該所定表示は、その時点（すなわち、最新）の特定計数部の数値情報に対応したものとなる。このために、本特徴によれば、遊技者に対して特定計数部の数値情報を適切に示すことができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることもできる。

【 3 5 0 1 】

以下、上述の課題の少なくとも一部を解決することができる本発明の遊技機のより具体的な構成を下記の第 6 実施形態として説明する。

【 3 5 0 2 】

《 6 - 1 》遊技機の構造：

図 2 4 8 は、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 の斜視図である。図示するように、パチンコ機 1 0 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 1 1 を備えている。パチンコ機 1 0 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 1 1 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 1 2 を備えている。パチンコ機本体 1 2 は、内枠 1 3 と、内枠 1 3 の前面に配置された前扉枠 1 4 とを備えている。内枠 1 3 は、外枠 1 1 に対して金属製のヒンジ 1 5 によって回動可能に支持されている。前扉枠 1 4 は、内枠 1 3 に対して金属製のヒンジ 1 6 によって回動可能に支持されている。内枠 1 3 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 1 2 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 1 0 には、シリンダ錠 1 7 が設けられている。シリンダ錠 1 7 は、内枠 1 3 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 1 7 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【 3 5 0 3 】

前扉枠 1 4 の略中央部には、開口された窓部 1 8 が形成されている。窓部 1 8 の周囲には、パチンコ機 1 0 を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LED などの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機 1 0 によって行われる特図当たり抽選時、当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠 1 4 の裏側には、2 枚の板ガラスからなるガラスユニット 1 9 が配置されており、開口された窓部 1 8 がガラスユニット 1 9 によって封じられている。内枠 1 3 には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機 1 0 の遊技者は、パチンコ機 1 0 の正面からガラスユニット 1 9 を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【 3 5 0 4 】

前扉枠 1 4 には、遊技球を貯留するための上皿 2 0 と下皿 2 1 とが設けられている。上皿 2 0 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 1 2 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 2 0 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 1 2 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射

10

20

30

40

50

機構は、遊技者による操作ハンドル 25 の操作によって駆動し、上皿 20 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 21 は、上皿 20 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 21 は、上皿 20 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 21 の底面には、下皿 21 に貯留された遊技球を排出するための排出口 22 が形成されている。排出口 22 の下方にはレバー 23 が設けられており、遊技者がレバー 23 を操作することによって、排出口 22 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 23 を操作して排出口 22 を開状態にすると、排出口 22 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 21 から外部に排出される。

【3505】

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

【3506】

前扉枠 14 の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル 25 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では 0.6 秒間隔）で発射される。操作ハンドル 25 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー 25a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン 25b と、操作ハンドル 25 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 25c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を握ると、タッチセンサー 25a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 25 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 25c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 25c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル 25 の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル 25 の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

【3507】

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

【3508】

次に、パチンコ機 10 の背面の構成について説明する。パチンコ機 10 の背面には、パ

10

20

30

40

50

チンコ機 10 の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【 3 5 0 9 】

図 2 4 9 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 5 1 と、第 2 制御ユニット 5 2 と、第 3 制御ユニット 5 3 と、電源ユニット 5 8 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 1 3 の背面に設けられている。

【 3 5 1 0 】

第 1 制御ユニット 5 1 は、主制御装置 6 0 を備えている。主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【 3 5 1 1 】

第 2 制御ユニット 5 2 は、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを備えている。音声発光制御装置 9 0 は、主制御装置 6 0 から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機 10 の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【 3 5 1 2 】

第 3 制御ユニット 5 3 は、払出制御装置 7 0 と、発射制御装置 8 0 とを備えている。払出制御装置 7 0 は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置 8 0 は、主制御装置 6 0 から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル 2 5 の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠 1 3 の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 5 4、タンク 5 4 の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール 5 5、タンクレール 5 5 の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール 5 6、ケースレール 5 6 から遊技球の供給を受け払出制御装置 7 0 からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装 7 1 など、パチンコ機 10 の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【 3 5 1 3 】

電源ユニット 5 8 は、電源装置 8 5 と、電源スイッチ 8 8 とを備えている。電源装置 8 5 は、パチンコ機 10 の動作に必要な電力を供給する。電源装置 8 5 には、電源スイッチ 8 8 が接続されている。電源スイッチ 8 8 の ON / OFF 操作により、パチンコ機 10 に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機 10 に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【 3 5 1 4 】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠 1 3 の前面に着脱可能に取り付けられている。

【 3 5 1 5 】

図 2 5 0 は、遊技盤 3 0 の正面図である。遊技盤 3 0 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 P A が形成されている。遊技盤 3 0 には、遊技領域 P A の外縁の一部を区画するようにして内レール部 3 1 a と、外レール部 3 1 b とが取り付けられている。内レール部 3 1 a と外レール部 3 1 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 3 1 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 3 1 に誘導されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 3 0 に対して略垂直に複数の釘 4 2 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 4 2 や風車は、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【 3 5 1 6 】

遊技盤 30 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、可変入賞装置 36、及び小当たり専用可変入賞装置 57 が設けられている。可変入賞装置 36 は当たり抽選において大当たり当選（後述する V 入賞大当たり当選も含む）した場合に作動する装置であり、小当たり専用可変入賞装置 57 は当たり抽選において小当たり当選した場合に作動する装置である。すなわち、小当たり当選した場合に作動する装置は小当たり専用可変入賞装置と呼ぶのに対して、大当たり当選した場合に作動する装置は単に「可変入賞装置」と呼ぶ。

【3517】

一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、及び可変入賞装置 36、及び小当たり専用可変入賞装置 57 のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤 30 に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤 30 には、スルーゲート 35 が設けられている。さらに、遊技盤 30 には、可変表示ユニット 40 及びメイン表示部 45 が設けられている。所定表示部であるメイン表示部 45 は、特図ユニット 37 と、普図ユニット 38 と、ラウンド表示部 39 とを有している。

10

【3518】

図示するように、一般入賞口 32 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 30 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 32 に遊技球が入球すると、1 個の遊技球が賞球として払出装置 71（図 249）から払い出される。

【3519】

第 1 始動口 33 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第 1 始動口 33 は、遊技盤 30 の中央下方に設けられている。第 1 始動口 33 は、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

20

【3520】

本実施形態では、所定開始条件の成立、すなわち第 1 始動口 33 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、特図 1 当たり抽選が実行される。特図 1 当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第 2 特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。開閉実行モードは、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とによって構成されている。オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、開閉処理期間は、実際に特別電動役物の開閉処理が実行される期間であり、エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図当たり抽選（特図 1 当たり抽選又は特図 2 当たり抽選）を実行可能とするまでの待機期間である。すなわち、本実施形態では、特図 1 当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第 2 特別電動役物としての可変入賞装置 36 の開閉扉 36b が開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、単に「開閉実行モード」と呼んだり、「大当たりに基づく開閉実行モード」と呼んだりする）が開始される。

30

【3521】

第 2 始動口 34 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 30 の右側の上下方向における中央に設けられている。第 2 始動口 34 は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。第 2 始動口 34 には、左右一对の可動片よりなる補助部である普通電動役物 34a が設けられている。普通電動役物 34a が閉鎖状態のときには、遊技球は第 2 始動口 34 に入球することはできない。一方、普通電動役物 34a が開放状態のときには、遊技球は第 2 始動口 34 に入球することができる。

40

【3522】

本実施形態では、特定開始条件の成立、すなわち第 2 始動口 34 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、特図 2 当たり抽選が実行される。特図 2 当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選すると、後述する特別電動役物（第 1 特別電動役物又は第 2 特別電動役物）が開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。開閉実行モードは、先に説明したように、オープニング期間と、開閉処理期間と、エ

50

ンディング期間とによって構成されている。すなわち、本実施形態では、特図 2 当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第 2 特別電動役物としての可変入賞装置 36 の開閉扉 36b が開閉動作を実行する開閉実行モード（大当たりに基づく開閉実行モード）が開始される。一方、特図 2 当たり抽選の結果、小当たりに当選すると、第 1 特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置 57 の開閉扉 57b が開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、「小当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が開始される。なお、本実施形態では、特図 2 当たり抽選の結果として、大当たりと小当たり以外に、時短図柄と外れが設定されている。時短図柄に当選すると、開閉実行モードに移行することなく、後述する高頻度サポートモード（C 時短）が開始されることになる。時短図柄当選の詳細については後述する。

10

【3523】

スルーゲート 35 は、遊技盤 30 の右側上方に設けられており、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート 35 は、補助部である普通電動役物 34a を開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルータイプのゲートである。具体的には、所定開始条件の成立、すなわちスルーゲート 35 を遊技球が通過すると、主制御装置 60 は、当該通過を契機として内部抽選（普通電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、普通電動役物 34a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 35 は、遊技球の流下ルートにおいて第 2 始動口 34 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 35 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 PA を流下して第 2 始動口 34 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 35 に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

20

【3524】

小当たり専用可変入賞装置 57 は、遊技盤 30 の右側における遊技球の流下ルートにおいて第 2 始動口 34 よりも下流側に設けられている。小当たり専用可変入賞装置 57 は、補助部である第 1 特別電動役物であり、遊技盤 30 の背面側へと通じる大入賞口 57a を備えるとともに、大入賞口 57a を開閉する開閉扉 57b を備える。開閉扉 57b は、通常は遊技球が大入賞口 57a に入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置 60 による内部抽選（当たり抽選）の結果、小当たりに当選した場合には、第 1 特別電動役物についての開閉実行モード（以下、「小当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が開始され、小当たり専用可変入賞装置 57 の開閉扉 57b は、遊技球が入球可能な開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。本実施形態では、小当たり専用可変入賞装置 57 の大入賞口 57a に遊技球が入球すると、予め定められた賞球数である 10 個の遊技球が賞球として払出装置 71 によって払い出される。小当たり専用可変入賞装置 57 は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

30

【3525】

大入賞口 57a の内部には、V 入賞口 59 が設けられている。V 入賞口 59 は、遊技球が入球可能な入球口である。所定開始条件の成立、すなわち V 入賞口 59 に遊技球が入球すると、V 入賞大当たり当選となり、V 入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。上述したように、本実施形態では、大入賞口 57a の内部に V 入賞口 59 が設けられており、大入賞口 57a に入球した遊技球がその後に確実に V 入賞口 59 に入球するように構成されている。そして、V 入賞口 59 に遊技球が入球するという条件が成立した場合に、V 入賞大当たりに当選となり、第 2 特別電動役物が開閉動作を実行する V 入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。

40

【3526】

可変入賞装置 36 は、遊技盤 30 の右側における遊技球の流下ルートにおいて小当たり専用可変入賞装置 57 よりも下流側に設けられている。可変入賞装置 36 は、補助部である第 2 特別電動役物であり、遊技盤 30 の背面側へと通じる大入賞口 36a を備えるとともに、大入賞口 36a を開閉する開閉扉 36b を備える。開閉扉 36b は、通常は遊技球が大入賞口 36a に入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置 60 による内部抽選

50

(当たり抽選)の結果、特定契機が成立した場合、すなわち、大当たりに当選した場合には、第2特別電動役物についての開閉実行モード(大当たりに基づく開閉実行モード)が開始され、可変入賞装置36の開閉扉36bは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。また、特定開始条件が成立した場合、すなわちV入賞口59に遊技球が入球することによってV入賞大当たりに当選した場合にも、特定契機が成立したとして開閉実行モード(V入賞大当たりに基づく開閉実行モード)が開始され、可変入賞装置36の開閉扉36bは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。本実施形態では、可変入賞装置36の大入賞口36aに遊技球が入球すると、予め定められた賞球数である15個の遊技球が賞球として払出装置71によって払い出される。可変入賞装置36は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

10

【3527】

遊技盤30の最下部にはアウト口43が設けられており、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、可変入賞装置36、または小当たり専用可変入賞装置57に入球しなかった遊技球は、アウト口43を通して遊技領域PAから排出される。

【3528】

一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、可変入賞装置36の大入賞口36a、V入賞口59、及びアウト口43のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤30に形成された個別の開口部を通して遊技盤30の背面側に誘導され、遊技盤30の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球が検知されたことを契機として遊技球カウンタを更新することによって、遊技盤30に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

20

【3529】

なお、「入球」とは遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域PAから排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域PAから排出されることなく遊技領域PAの流下を継続する態様も含まれる。

【3530】

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

30

【3531】

第1図柄表示部37aは第1の図柄を表示するための表示部である。第1の図柄とは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第1図柄表示部37aは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第1の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第1図柄表示部37aは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第1の図柄の停止表示を行わせる。すなわち、第1始動口33への遊技球があった場合に、取得した特別情報に基づいて、特図1当たり抽選の抽選結果に応じた図柄の表示態様にて、セグメント表示器に第1の図柄の停止表示を行わせる。例えば、第1始動口33への遊技球の入球があった場合に、特図1当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合には、大当たり当選に特有の図柄の表示態様にて第1の図柄を停止表示させる。

40

【3532】

第2図柄表示部37bは第2の図柄を表示するための表示部である。第2の図柄とは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第2図柄表示部37bは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第2の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が

50

終了した際には、第 2 図柄表示部 3 7 b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 2 の図柄の停止表示を行わせる。例えば、特図 2 当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合には、大当たり当選に特有の図柄の表示態様にて第 2 の図柄を停止表示させる。例えば、特図 2 当たり抽選の抽選結果が小当たり当選である場合には、小当たり当選に特有の図柄の表示態様にて第 2 の図柄を停止表示させる。例えば、特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選である場合には、時短図柄当選に特有の図柄の表示態様にて第 2 の図柄を停止表示させる。

【 3 5 3 3 】

第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄、または、第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 1 の変動時間とも呼び、第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 2 の変動時間とも呼ぶ。また、第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて実行される変動表示を単に「変動」とも呼ぶ。具体的には、所定遊技回動作である第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて実行される変動表示を特図 1 変動とも呼び、特定遊技回動作である第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて実行される変動表示を特図 2 変動とも呼ぶ。

【 3 5 3 4 】

特図ユニット 3 7 は、さらに、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第 1 保留表示部 3 7 c と第 2 保留表示部 3 7 d とを備えている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 1 保留表示部 3 7 c は、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口 3 3 の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 2 保留表示部 3 7 d は、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 3 4 の保留個数を表示する。

【 3 5 3 5 】

普図ユニット 3 8 は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット 3 8 は、特定開始条件の成立、すなわちスルーゲート 3 5 の通過を契機とした電動役物開放抽選（以下、普通電動役物開放抽選とも呼ぶ）が行われると、特定遊技回動作である発光表示器の変動表示の態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット 3 8 は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【 3 5 3 6 】

ラウンド表示部 3 9 は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、及び、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 3 6 に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉 3 6 b の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 3 9 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。なお、特図 2 当たり抽選で時短図柄に当選した場合には、当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて振り分けた時短図柄の種別をラウンド表示部 3 9 を使って明示する構成としてもよい。すなわち、特図 2 当たり抽選で時短図柄に当選した場合に、当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて振り分けた時短図柄の種別に応じて、ラウンド表示部 3 9 に表示する図柄の表示態様を決定する構成としてもよい。

【 3 5 3 7 】

なお、特図ユニット 3 7、普図ユニット 3 8、およびラウンド表示部 3 9 は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば

、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【3538】

可変表示ユニット40は、遊技領域PAの略中央に配置されている。可変表示ユニット40は、所定表示部である図柄表示装置41を備える。図柄表示装置41は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置41は、表示制御装置100によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置41は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【3539】

所定表示部である図柄表示装置41は、第1始動口33への入球に基づいて第1図柄表示部37aが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置41は、第2始動口34への入球に基づいて第2図柄表示部37bが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置41は、第1始動口33又は第2始動口34への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。さらに、図柄表示装置41は、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための演出（右打ち報知演出）や、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための演出（左打ち報知演出）、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることによってV入賞口59に遊技球を入球させることを遊技者に報知するためのV狙い報知演出なども行なう。以下、図柄表示装置41の詳細について説明する。 10 20

【3540】

図251は、図柄表示装置41において変動表示される図柄及び表示面41aを示す説明図である。図251(a)は、図柄表示装置41において変動表示される図柄（装飾図柄）を示す説明図である。図251(a)に示すように、図柄表示装置41には、装飾図柄として、数字の1～8を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の1～8を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【3541】

図251(b)は、図柄表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図示するように、表示面41aには、左、中、右の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1～Z3には、図251(a)に示した数字1～8の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図251(b)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の図柄が、有効ラインL1上に停止した状態で表示される。 30

【3542】

具体的には、第1始動口33又は第2始動口34へ遊技球が入球すると、各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1～Z3に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL1上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL1上に形成される。なお、図柄表示装置41における装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、装飾図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。 40

【3543】

ここで、「遊技回」とは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまで 50

(言い換えれば、当該停止表示の確定時間が終了するまで)を言い、第1始動口33及び第2始動口34のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎に、1つの特別情報についての1つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33及び第2始動口34のいずれかの入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させ、当該停止表示を所定期間(確定時間とも呼ぶ)継続する。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33及び第2始動口34のいずれかの入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、図柄表示装置41において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させ、当該停止表示を確定時間、継続する。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である確定時間とによって構成されている。

10

【3544】

さらに、図251(b)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aの下方には、第1保留表示領域Ds1と、保留消化領域Dmと、第2保留表示領域Ds2とが表示される。保留消化領域Dmは表示面41aの左右方向の中央近くに表示され、第1保留表示領域Ds1は保留消化領域Dmの左側に表示され、第2保留表示領域Ds2は保留消化領域Dmの右側に表示される。第1保留表示領域Ds1には、第1始動口33への入球に基づく保留個数に対応した数のアイコン(以下、保留アイコンとも呼ぶ)が表示される。第2保留表示領域Ds2には、第2始動口34への入球に基づく保留個数に対応した数のアイコン(以下、保留アイコンとも呼ぶ)が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第1始動口33に入球した遊技球の保留個数は最大4個までであり、第2始動口34に入球した遊技球の保留個数は最大4個までである。

20

【3545】

第1保留表示領域Ds1に表示される各保留アイコン(特図1用の保留アイコン)、および第2保留表示領域Ds2に表示される各保留アイコン(特図2用の保留アイコン)は、共に例えば円形であり、その表示色は例えば青色である。なお、各保留アイコンの形状は、円形に換えて、三角形、四角形、五角形、所定の絵図の形等としてもよい。また、各保留アイコンの表示色は、青色に換えて、緑色、赤色等の他の色としてもよい。

30

【3546】

第1保留表示領域Ds1において、変動中に第1始動口33に遊技球が入球する毎に、保留アイコンは、右側から左側に向かって1個ずつ増大するように表示される。第1始動口33への遊技球の入球を契機として一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第1保留表示領域Ds1に表示された各保留アイコンは、左側から右側に向かってシフトし、最終的に最も右側の位置から保留消化領域Dmの内部に移動する。そして、当該保留アイコンに対応した特図1保留に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示と停止表示が実行されることになる。このようにして、第1保留表示領域Ds1に表示されている各保留アイコンにおいて、右側から左側に向かう順(すなわち、保留された順)に、各保留アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

40

【3547】

また、第2保留表示領域Ds2において、変動中に第2始動口34に遊技球が入球する毎に、保留アイコンは、左側から右側に向かって1個ずつ増大するように表示される。第2始動口34への遊技球の入球を契機として一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第2保留表示領域Ds2に表示された各保留アイコンは、右側から左側に向かってシフトし、最終的に最も左側の位置から保留消化領域Dmの内部に移動する。そして、当該保留アイコンに対応した特図2保留に基づいた当たり抽選の結果を報知す

50

るための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第 2 保留表示領域 D s 2 に表示されている各保留アイコンにおいて、左側から右側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

【 3 5 4 8 】

なお、第 1 保留表示領域 D s 1 と第 2 保留表示領域 D s 2 の両方に保留アイコンが有る場合には、第 2 保留表示領域 D s 2 に表示されている各保留アイコンに対応した保留情報が、第 1 保留表示領域 D s 1 に表示されている各保留アイコンに対応した保留情報に対して優先的に当たり抽選の対象となる。

【 3 5 4 9 】

また、第 1 保留表示領域 D s 1 の保留アイコンの表示、および第 2 保留表示領域 D s 2 の保留アイコンの表示は、遊技回が続く場合に最初から最後まで途切れることなく継続して表示される構成としてもよいし、途中で表示が一時的に中断し、その後に表示が復帰する構成としてもよい。例えば、当たり抽選の当否結果が外れとなる遊技回が続く場合において、リーチ発生条件が成立した遊技回の途中で、例えばスーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の変動背景等のリーチ演出が差し込まれることにより、第 1 保留表示領域 D s 1 の保留アイコンの表示、および第 2 保留表示領域 D s 2 の保留アイコンの表示が一時的に中断し、その後に続く遊技回において特図 1 用の保留個数カウンタエリアの数値情報に対応した数の第 1 保留表示領域 D s 1 の表示、および特図 2 用の保留個数カウンタエリアの数値情報に対応した数の第 2 保留表示領域 D s 2 の表示が復帰する構成としてもよい。

【 3 5 5 0 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 は、各保留表示アイコンに対応した保留情報（すなわち、R A M 6 4 の保留情報記憶エリア 6 4 b に記憶された保留情報）に対する遊技者の期待感を高めるために、各保留情報に含まれる当たり乱数カウンタ C 1 の値を当たり抽選の対象となるよりも前に確認し、確認した結果をもとに遊技者に期待感を与える演出、いわゆる先読み演出を行っている。本実施形態のパチンコ機 1 0 は、先読み演出の一つとして、各保留表示アイコンの表示色をデフォルト色（例えば青色）から他の色に変化させることによって、当該表示色が変化した保留表示アイコンに対応した保留情報に対する当たり当選の期待度（信頼度）を示唆する保留変化予告演出（以下、単に「保留変化予告」とも呼ぶ）を実行する。具体的には、保留変化予告として、例えば、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球してサブ側の制御装置の特図 1 用の保留個数カウンタエリアの数値情報が更新される場合に、特図 1 用の保留アイコンの表示色を例えば青色から青色よりも期待度が高い赤色に変化させる構成としてもよい。例えば、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球してサブ側の制御装置の特図 2 用の保留個数カウンタエリアの数値情報が更新される場合に、特図 2 用の保留アイコンの表示色を例えば青色から青色よりも期待度が高い赤色に変化させる構成としてもよい。さらに、各保留表示アイコンの形状をデフォルトの形状（例えば円形）から他の形状に変化させることによって、保留変化予告を実行する構成としてもよい。具体的には、例えば、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球してサブ側の制御装置の特図 1 用の保留個数カウンタエリアの数値情報が更新される場合に、特図 1 用の保留アイコンの形状を円形から円形よりも期待度が高い所定の絵図の形に変化させる構成としてもよい。例えば、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球してサブ側の制御装置の特図 2 用の保留個数カウンタエリアの数値情報が更新される場合に、特図 2 用の保留アイコンの形状を円形から円形よりも期待度が高い所定の絵図の形に変化させる構成としてもよい。

【 3 5 5 1 】

さらに、図 2 5 1 (b) に示すように、表示面 4 1 a には、特図ユニット 3 7 の第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 1 同期表示部 S y n c 1 と、特図ユニット 3 7 の第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 2 同期表示部 S y n c 2 とを備える。具体的には、第 1 図柄表示部 3 7 a が変

10

20

30

40

50

動表示をしている場合には第 1 同期表示部 S y n c 1 は点滅表示をし、第 1 図柄表示部 3 7 a が停止表示をしている場合には第 1 同期表示部 S y n c 1 は点灯表示をする。また、第 2 図柄表示部 3 7 b が変動表示をしている場合には第 2 同期表示部 S y n c 2 は点滅表示をし、第 2 図柄表示部 3 7 b が停止表示をしている場合には第 2 同期表示部 S y n c 2 は点灯表示をする。

【 3 5 5 2 】

なお、本実施形態においては、表示面 4 1 a は、メイン表示領域 M A、第 1 保留表示領域 D s 1、保留消化領域 D m、第 2 保留表示領域 D s 2、第 1 同期表示部 S y n c 1、および第 2 同期表示部 S y n c 2 を表示する構成としたが、表示面 4 1 a がこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。具体的には、例えば、第 1 同期表示部 S y n c 1 と第 2 同期表示部 S y n c 2 とを表示しない構成を採用してもよい。また、保留用の画像として、第 1 保留表示領域 D s 1 を表示せずに、保留消化領域 D m と第 2 保留表示領域 D s 2 とを表示する構成を採用してもよいし、保留用の画像として、第 2 保留表示領域 D s 2 を表示せずに、保留用の画像を保留消化領域 D m と第 1 保留表示領域 D s 1 とを表示する構成を採用してもよい。

10

【 3 5 5 3 】

また、本実施形態においては、表示面 4 1 a におけるメイン表示領域 M A、第 1 保留表示領域 D s 1、保留消化領域 D m、第 2 保留表示領域 D s 2、第 1 同期表示部 S y n c 1、および第 2 同期表示部 S y n c 2 の表示位置は、先に説明した図 2 5 1 (b) の配置としたが、これに限る必要もなく、他の位置に換えた構成を採用してもよい。具体的には、例えば、第 1 保留表示領域 D s 1、保留消化領域 D m、および第 2 保留表示領域 D s 2 を表示面 4 1 a の左下に偏った位置に配置してもよいし、第 1 保留表示領域 D s 1、保留消化領域 D m、および第 2 保留表示領域 D s 2 を表示面 4 1 a の右下に偏った位置に配置してもよいし、第 1 保留表示領域 D s 1、保留消化領域 D m、および第 2 保留表示領域 D s 2 を表示面 4 1 a の上側の位置に配置してもよい。

20

【 3 5 5 4 】

《 6 - 2 》遊技機の電氣的構成：

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

【 3 5 5 5 】

30

図 2 5 2 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 1 0 は、主に、主制御装置 6 0 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを備えている。

【 3 5 5 6 】

主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 6 1 を備えている。主制御基板 6 1 は、複数の機能を有する素子によって構成される M P U 6 2 を備えている。M P U 6 2 は、各種制御プログラムを実行する C P U (図示せず) と、各種制御プログラムや固定値データを記録した R O M 6 3 と、R O M 6 3 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 6 4 とを備えている。M P U 6 2 は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、M P U 6 2 が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。R O M 6 3 や R A M 6 4 に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

40

【 3 5 5 7 】

主制御基板 6 1 には、入力ポート (図示せず) 及び出力ポート (図示せず) がそれぞれ設けられている。主制御基板 6 1 の入力ポートには、払出制御装置 7 0 と、電源装置 8 5 に設けられた停電監視回路 8 6 とが接続されている。主制御基板 6 1 は、停電監視回路 8 6 を介して、電源装置 8 5 から直流安定 2 4 V の電源の供給を受ける。電源装置 8 5 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 6 0 や払出制御装置 7 0 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する

50

。また電源装置 85 は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ 88（図 249）が OFF にされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【3558】

また、主制御基板 61 の入力ポートには、各種検知センサー 67a ~ 67f が接続されている。具体的には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、可変入賞装置 36、V 入賞口 59 などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサーと接続されている。主制御基板 61 の MPU 62 は、各種検知センサー 67a ~ 67f からの信号に基づいて、遊技領域 PA を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート 35 を通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU 62 は、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づいて特図当たり抽選（特図 1 当たり抽選又は特図 2 当たり抽選）を実行するとともに、スルーゲート 35 への入球に基づいて普通電動役物開放抽選を実行する。

10

【3559】

主制御基板 61 の出力ポートには、第 1 特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置 57 の開閉扉 57b を開閉動作させる第 1 特別電動役物駆動部 57c と、第 2 特別電動役物としての可変入賞装置 36 の開閉扉 36b を開閉動作させる第 2 特別電動役物駆動部 36c と、普通電動役物 34a を開閉動作させる普通電動役物駆動部 34b と、メイン表示部 45 とが接続されている。主制御基板 61 には各種ドライバ回路が設けられており、MPU 62 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

20

【3560】

具体的には、MPU 62 は、小当たりに基づく開閉実行モードにおいては、小当たり専用可変入賞装置 57 の開閉扉 57b が開閉されるように第 1 特別電動役物駆動部 57c の駆動制御を実行し、大当たりに基づく開閉実行モードにおいては、可変入賞装置 36 の開閉扉 36b が開閉されるように第 2 特別電動役物駆動部 36c の駆動制御を実行する。ここで言う「大当たりに基づく開閉実行モード」は、当たり抽選において大当たり当選した場合に実行する開閉実行モードと、当たり抽選において小当たり当選して V 入賞大当たりした場合に実行する V 入賞大当たりに基づく開閉実行モードとの双方が該当する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU 62 は、普通電動役物 34a が開放されるように普通電動役物駆動部 34b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、MPU 62 は、メイン表示部 45 における第 1 図柄表示部 37a 又は第 2 図柄表示部 37b の表示制御を実行する。また、小当たりに基づく開閉実行モードおよび大当たりに基づく開閉実行モード（V 入賞大当たりに基づく開閉実行モードを含む）においては、当該開閉実行モードにおいて当たり種別が決定され当該開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 45 におけるラウンド表示部 39 の表示制御を実行する。

30

【3561】

主制御基板 61 の出力ポートには、払出制御装置 70 と、音声発光制御装置 90 とが接続されている。払出制御装置 70 には、例えば、主制御装置 60 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 60 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 61 の MPU 62 は、ROM 63 の所定記憶部であるコマンド情報記憶エリア 63g を参照する。具体的には、一般入賞口 32 への入球を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 1 始動口 33 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 2 始動口 34 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、小当たり専用可変入賞装置 57 の大入賞口 57a 又は可変入賞装置 36 の大入賞口 36a への遊技球の入球を特定した場合には予め定められた賞球数の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信される。払出制御装置 70 は、主制御装置 60 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 71 を制御して賞球の払出を行う。

40

50

【 3 5 6 2 】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 と、遊技球発射ボタン 2 6 とが接続されている。

【 3 5 6 3 】

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

10

【 3 5 6 4 】

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

【 3 5 6 5 】

表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間（確定時間）は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明した。

20

【 3 5 6 6 】

図 2 5 3 は、特図当たり抽選や普通電動役物開放抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 6 2 が当たり抽選、メイン表示部 4 5 の表示の設定、及び、図柄表示装置 4 1 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、特図当たり抽選（特図 1 当たり抽選又は特図 2 当たり抽選）には所定計数部である当たり乱数カウンタ C 1 が用いられる。大当たり当選、または小当たり当選して V 入賞口 5 9 に遊技球が入球することによって V 入賞大当たり当選した時において発生するラウンド遊技の回数等を定める当たり種別を振り分ける際には特定計数部である当たり種別カウンタ C 2 が用いられる。図柄表示装置 4 1 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C 3 が用いられる。

30

【 3 5 6 7 】

当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定には乱数初期値カウンタ C I N I が用いられる。また、メイン表示部 4 5 の第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b、並びに図柄表示装置 4 1 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ C S が用いられる。さらに、第 2 始動口 3 4 の普通電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C 4 が用いられる。

40

【 3 5 6 8 】

各カウンタ C 1 ~ C 4、C I N I、C S は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が RAM 6 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 6 4 a に適宜記憶される。

【 3 5 6 9 】

RAM 6 4 には、保留情報記憶エリア 6 4 b と、判定処理実行エリア 6 4 c とが設けら

50

れている。保留情報記憶エリア 6 4 b には、所定記憶部である第 1 保留エリア R a と、特定記憶部である第 2 保留エリア R b とが設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶される。所定記憶部である第 1 保留エリア R a には、第 1 始動口 3 3 に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した 4 個のエリア、すなわち、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、および第 4 エリアが設けられている。第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報（以下、特図 1 保留とも呼ぶ）として、第 1 ~ 第 4 エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第 1 ~ 第 4 エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第 1 エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

10

【 3 5 7 0 】

また、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶される。特定記憶部である第 2 保留エリア R b には、第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した 4 個のエリア、すなわち、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、および第 4 エリアが設けられている。第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報（以下、特図 2 保留とも呼ぶ）として、第 1 ~ 第 4 エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第 1 ~ 第 4 エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第 1 エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

20

【 3 5 7 1 】

当たり乱数カウンタ C 1 の詳細について説明する。当たり乱数カウンタ C 1 は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば、0 ~ 1 1 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。また、当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周すると、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値が当該当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 1 1 9 9 ）。

30

【 3 5 7 2 】

当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、その更新値は、所定開始条件の成立、すなわち第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、特定開始条件の成立、すなわち第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。

【 3 5 7 3 】

第 1 保留エリア R a に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動し、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たり当選となるか否かが判定される。また、第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動し、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たり当選、小当たり当選、または時短図柄当選となるか否かが判定される。

40

【 3 5 7 4 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、第 1 保留エリア R a に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動する。具体的には、第 1 保留エリア R

50

aの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア64cに移動させ、第1保留エリアRaの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第1～第4エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【3575】

また、第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1の値は、第2始動口34に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する。具体的には、第2保留エリアRbの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア64cに移動させ、第2保留エリアRbの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第1～第4エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【3576】

そして、第2保留エリアRbに当たり乱数カウンタC1の値が記憶されている場合には、第1保留エリアRaに当たり乱数カウンタC1の値が記憶されているか否かにかかわらず、第2保留エリアRbに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値を、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する対象とする。これにより、第1保留エリアRa及び第2保留エリアRbの両方に当たり乱数カウンタC1の値が記憶されている場合には、第2始動口34に対応した第2保留エリアRbに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値が優先される。すなわち、本実施形態では、第1保留エリアRa及び第2保留エリアRbの両方に当たり乱数カウンタC1の値が記憶されている場合には、第2始動口34に対応した第2保留エリアRbに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値が優先され、第2保留エリアRbに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値の中では、第2保留エリアRbの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア64cに移動させ、第2保留エリアRbの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第2保留エリアRbに当たり乱数カウンタC1の値が記憶されていない場合には、第1保留エリアRaに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値の中では、第1保留エリアRaの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア64cに移動させ、第1保留エリアRaの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。

【3577】

なお、上述した説明では、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1の値がどういった順序で判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタC1の値に限るものではなく、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1以外のカウンタ(当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および変動種別カウンタCS)の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動される。

【3578】

第1保留エリアRaには保留個数記憶エリアが設けられている。第1始動口33に遊技球が入球する毎に第1保留エリアRaの保留個数記憶エリアに格納された値が値1だけ加算され、上記第1保留エリアRaについてのデータをシフトさせる処理が行われる毎に第1保留エリアRaの保留個数記憶エリアに格納された値が値1だけ減算される。なお、第1保留エリアRaの保留個数記憶エリアに格納された値は特図1側の上限値である値4を超えることのないように制限されている。この結果、第1保留エリアRaの保留個数記憶エリアには、第1保留エリアRaに記憶された保留情報の最新の個数が記憶される。また、同様に、第2保留エリアRbには保留個数記憶エリアが設けられている。第2始動口34に遊技球が入球する毎に第2保留エリアRbの保留個数記憶エリアに格納された値が値1だ

10

20

30

40

50

け加算され、上記第2保留エリアR bについてのデータをシフトさせる処理が行われる毎に第2保留エリアR bの保留個数記憶エリアに格納された値が値1だけ減算される。なお、第2保留エリアR bの保留個数記憶エリアに格納された値は特図2側の上限値である値4を超えることのないように制限されている。この結果、第2保留エリアR bの保留個数記憶エリアには、第2保留エリアR bに記憶された保留情報の最新の個数が記憶される。保留情報記憶エリア6 4 bには合計保留個数記憶エリアが設けられている。合計保留個数記憶エリアに格納される値は、第1保留エリアR aの保留個数記憶エリアに格納された値と、第2保留エリアR bの保留個数記憶エリアに格納された値との合計値を示す。

【3 5 7 9】

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

【3 5 8 0】

当たり種別カウンタC 2は定期的に更新され、その更新値は、特定開始条件が成立した場合、すなわち第1始動口3 3に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第1保留エリアR aに記憶され、第2始動口3 4に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第2保留エリアR bに記憶される。

【3 5 8 1】

上述したように、MPU 6 2は、判定処理実行エリア6 4 cに記憶されている当たり乱数カウンタC 1の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が小当たりである場合には、判定処理実行エリア6 4 cに記憶されている当たり種別カウンタC 2の値を用いて当たり種別を判定する。さらに、MPU 6 2は、これらの当たり乱数カウンタC 1の値及び当たり種別カウンタC 2の値を用いて、第1図柄表示部3 7 a及び第2図柄表示部3 7 bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM 6 3の停止結果テーブル記憶エリア6 3 fに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【3 5 8 2】

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

【3 5 8 3】

リーチ乱数カウンタC 3は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口3 3に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第1保留エリアR aに記憶され、第2始動口3 4に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第2保留エリアR bに記憶される。第1保留エリアR aに記憶されたリーチ乱数カウンタC 3の値は、判定処理実行エリア6 4 cに移動した後、ROM 6 3のリーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第2保留エリアR bに記憶されたリーチ乱数カウンタC 3の値は、判定処理実行エリア6 4 cに移動した後、ROM 6 3のリーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選となり、大当たりに基づく開閉実行モードまたは小当たりに基づく開閉実行モードに移行する場合には、MPU 6 2は、リーチ乱数カウンタC 3の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【3 5 8 4】

リーチとは、図柄表示装置4 1の表示面4 1 aに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機1 0において大当たりに対応した

10

20

30

40

50

図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図 2 5 1 (b) の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において、最初に図柄列 Z 1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 3 において Z 1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、小当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

【 3 5 8 5 】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

10

【 3 5 8 6 】

リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの 3 種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度（信頼度）が高いリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行される。

20

【 3 5 8 7 】

次に、変動種別カウンタ C S の詳細について説明する。変動種別カウンタ C S は、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間と、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間とを、M P U 6 2 において決定する際に用いられる。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 3 5 8 8 】

変動種別カウンタ C S は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。第 1 保留エリア R a に記憶された変動種別カウンタ C S の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、第 1 図柄表示部 3 7 a における変動表示の開始時及び図柄表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第 2 保留エリア R b に記憶された変動種別カウンタ C S の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示の開始時及び図柄表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間の決定に際しては、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容（すなわちリーチの種類）を特定できる。

30

40

【 3 5 8 9 】

次に、電動役物開放カウンタ C 4 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 4 6 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球したタイミングで R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d に記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている電動役物開放カウンタ C 4 の値が電役実行エリア 6 4 e に移動した後、電役実行エリア 6 4 e において電動役物開放カウンタ C 4 の値を用いて普通電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア 6 4 e において、R O M 6

50

3の役物抽選用テーブル記憶エリア63eに記憶されている当否テーブル（普通電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタC4の値とが照合され、普通電動役物34aを開放状態に制御するか否かが決定される。

【3590】

なお、取得された当たり乱数カウンタC1の値、当たり種別カウンタC2の値、リーチ乱数カウンタC3の値、変動種別カウンタCS、および電動役物開放カウンタC4の値の内の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第1保留エリアRaおよび第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1の値、当たり種別カウンタC2の値、リーチ乱数カウンタC3の値、および変動種別カウンタCSの値の内の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

10

【3591】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタC1に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタC1と照合するためのテーブルデータである。本実施形態においては、パチンコ機10は、第1始動口33への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶された当たり乱数カウンタC1と照合するための当否テーブルと、第2始動口34への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機10は、前者の当否テーブル、すなわち特図1当たり抽選用の当否テーブルと、後者の当否テーブル、すなわち特図2当たり抽選用の当否テーブルとを、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶している。

20

【3592】

図254は、特図1当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図254に示すように、特図1当たり抽選用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0～11の12個の値が設定されている。そして、0～3849の3850個の値のうち、0～11の12個の値以外の値（12～3849）が外れである。すなわち、特図1当たり抽選用の当否テーブルによれば、3850個のうちの12個が出現する確率、すなわち $1/320.8$ となるように、大当たりの当選確率が設定されている。なお、本実施形態では、特図1当たり抽選の結果として、小当たりは設定されておらず、大当たりと外れのみが設定されている。ただし、本実施形態の変形例として、大当

30

【3593】

図255は、特図2当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図255(a)は特図2当たり抽選用の当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示し、図255(b)は特図2当たり抽選用の当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードは、第2始動口34の普通電動役物34aのサポートモードが単位時間当たりには開放状態となる頻度が相対的に低いか高いかを示すサポートモードであり、後ほど詳述する。

【3594】

図255(a)に示すように、特図2当たり抽選用の当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として0～11の12個の値が設定され、小当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として12～499の488個の値が設定されている。さらに、特図2当たり抽選用の当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、時短図柄となる当たり乱数カウンタC1の値として、500～1269の770個の値が設定されている。そして、0～3849の3850個の値のうち、0～1269の1270個の値以外の値（1270～3849）が外れである。すなわち、特図2当たり抽選用の当否テーブルによれば、3850個のうちの12個が出現する確率、すなわち、約 $1/320.8$ となるように大当たり当選となる確率が設定され、3850個のうちの488個が出現する確率、すなわち、 $1/7.9$ となるように小当たり当選となる確率が設定され、3850個のうちの770個が出現する確率、すなわち、 $1/5$ とな

40

50

るように時短図柄当選となる確率が設定されている。

【3595】

一方、図255(b)に示すように、特図2当たり抽選用の当否テーブル(高頻度サポートモード用)には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として0~11の12個の値が設定され、小当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として12~499の488個の値が設定されている。そして、0~3849の3850個の値のうち、0~499の500個の値以外の値(500~3849)が外れである。すなわち、特図2当たり抽選用の当否テーブルによれば、3850個のうちの12個が出現する確率、すなわち、約1/320.8となるように大当たり当選となる確率が設定され、3850個のうちの488個が出現する確率、すなわち、1/7.9となるように小当たり当選となる確率が

10

【3596】

「大当たり」とは、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される大当たりに基づく開閉実行モードへの移行契機となり、且つ、当該開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる当否結果である。

【3597】

「小当たり」とは、小当たり専用可変入賞装置57の開閉扉57bの開閉が実行される小当たりに基づく開閉実行モードへの移行契機とはなるが、サポートモードについては移行契機とならない当否結果である。本実施形態では、小当たりに基づく開閉実行モードにおける開放状態となる回数(ラウンド回数)は設定用所定数値情報である1回に限定されており、その1回の開閉扉57bの開放時間は、例えば1.8秒である。なお、変形例として、開閉扉57bの開閉が実行されるモードにおける開放状態となる回数は、1回に換えて、2回以上としてもよい。小当たりの際の小当たり専用可変入賞装置57の1回の開閉扉57bの開放時間は、1.8秒に換えて、1.6秒等の他の時間としてもよい。

20

【3598】

「時短図柄」とは、後述する高頻度サポートモード(C時短)について移行契機とはなるが、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される大当たりに基づく開閉実行モードや、小当たり専用可変入賞装置57の開閉扉57bの開閉が実行される小当たりに基づく開閉実行モードへの移行契機とならない当否結果である。時短図柄当選となった際に、低頻度サポートモードにある場合、低頻度サポートモードから高頻度サポートモード(C時短)に移行する。高頻度サポートモード(C時短)については後ほど詳述する。

30

【3599】

「外れ」は、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される大当たりに基づく開閉実行モード(V入賞大当たりに基づく開閉実行モードを含む)や小当たり専用可変入賞装置57の開閉扉57bの開閉が実行される小当たりに基づく開閉実行モードへの移行契機とならず、さらに、サポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【3600】

本実施形態のパチンコ機10では、図254の特図1当たり抽選用の当否テーブルにおいて小当りは設定されておらず、図255の特図2当たり抽選用の当否テーブルにおいて小当たりが設定される構成となっている。これによって、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選よりも、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選の方が遊技者にとっての有利度が高いものとなっている。なお、この構成に換えて、図254の特図1当たり抽選用の当否テーブルにおいても小当たりが設定される構成とし、特図1当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定される小当たりの当選確率よりも特図2当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定される小当たりの当選確率が高い値としてもよい。また、特図1当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定される大当たりの当選確率よりも特図2当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定される大当たりの当選確率が高い値としてもよい。要は、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選よりも、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選

40

50

の方が遊技者にとっての有利度が高いものであれば、特図 1 当たり抽選用の当否テーブルおよび特図 2 当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定される大当たりの当選確率（大当たりの有無を含む）および小当たりの当選確率（小当たりの有無を含む）は、いずれであってもよい。

【3601】

次に、当たり種別について説明する。パチンコ機 10 には、複数種類の当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の 2 つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の当たりを設定することができる。

（1）開閉実行モードにおける可変入賞装置 36 の開閉制御の態様

（2）開閉実行モード終了後の第 2 始動口 34 の普通電動役物 34 a のサポートモード 10

【3602】

パチンコ機 10 には、上記の（1）開閉実行モードにおける可変入賞装置 36 の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 36 への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 36 b の開閉が 1 又は複数回（例えば 16 回）行われるとともに、1 回の開放は 30 sec が経過するまで又は開閉扉 36 b への入球個数が 10 個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 36 b の開閉が 2 回行われるとともに、1 回の開放は 0.2 sec が経過するまで又は開閉扉 36 b への入球個数が 6 個となるまで継続するよう設定可能である。 20

【3603】

遊技者により操作ハンドル 25 が操作されている場合、0.6 sec に 1 個の遊技球が遊技領域 PA に向けて発射されるように遊技球発射機構 81 が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1 回の開閉扉 36 b の開放時間は 0.2 sec である。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも 1 回の開閉扉 36 b の開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【3604】

なお、開閉扉 36 b の開閉回数、1 回の開放に対する開放限度時間、及び 1 回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 36 への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉 36 b の開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、1 回の開放に対する開放限度時間が長い又は 1 回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置 36 への入球が発生しない構成としてもよい。

【3605】

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

【3606】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、特定計数部である電動役物開放カウンタ C4 を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。さらに、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に普通電動役物 34 a の 1 回の開放時間 50

が長く設定されている。なお、1回の開放時間が長く設定されている構成については、必ずしも必要ではなく、変形例として、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとで、電役開放当選となった際の普通電動役物34aの1回の開放時間が同じ長さに設定されていてもよい。

【3607】

また、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に普通電動役物34aが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり普通電動役物34aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

10

【3608】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2始動口34の普通電動役物34aが単位時間あたりに開放状態となる頻度が高くなる。この結果、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。なお、本実施形態のパチンコ機10では、いわゆる一種二種混合機を改良したものであり、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードを、当たり抽選における当選確率を高くする高確率モードに移行させる構成は採用していない。

20

【3609】

本実施形態のパチンコ機10は、第2始動口34の普通電動役物34aのサポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行する機能として、3つの時短機能を搭載する。1つ目の時短機能は、上記「(2)開閉実行モード終了後の第2始動口34の普通電動役物34aのサポートモード」に該当する機能(すなわち、大当たり後時短機能)である。当該大当たり後時短機能を、以下、A時短機能とも呼ぶ。

【3610】

2つ目の時短機能は、当たり抽選について低確率状態で所定回数の遊技回が実行された後に発動する機能(すなわち、天井時短機能)である。当該天井時短機能は遊タイム機能とも呼ばれる。当該天井時短機能を、以下、B時短機能とも呼ぶ。

30

【3611】

3つ目の機能は、当たり抽選において時短図柄当選となった場合に発動する機能(すなわち、突然時短機能)である。当該突然時短機能を、C時短機能とも呼ぶ。本実施形態のパチンコ機10では、図255(a)に示した特図2当たり抽選用の当否テーブル(低頻度サポートモード用)を用いた当たり抽選において、時短図柄に当選した場合に、サポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行する機能が、C時短機能に該当する。

【3612】

A時短機能、B時短機能、C時短機能ともに、発動後にサポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行するが、当該高頻度サポートモードは同一の態様ではなく、時短機能の種類によって、異なる態様となっている。以下、A時短機能の発動によって移行する高頻度サポートモードを高頻度サポートモード(A時短)と呼び、B時短機能の発動によって移行する高頻度サポートモードを高頻度サポートモード(B時短)と呼び、C時短機能の発動によって移行する高頻度サポートモードを高頻度サポートモード(C時短)と呼ぶ。

40

【3613】

高頻度サポートモード(A時短)では、先に説明したように、低頻度サポートモードよりも第2始動口34の普通電動役物34aが単位時間あたりに開放状態となる頻度が高くなる。この結果、高頻度サポートモード(A時短)は、始動入賞の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

50

【 3 6 1 4 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、高頻度サポートモード（ B 時短 ）は高頻度サポートモード（ A 時短 ）と同じように機能する構成とした。すなわち、高頻度サポートモード（ B 時短 ）では、低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 3 4 の普通電動役物 3 4 a が単位時間あたりに開放状態となる頻度が高くなる。この結果、高頻度サポートモード（ B 時短 ）は、始動入賞の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【 3 6 1 5 】

これらに対して、高頻度サポートモード（ C 時短 ）では、第 2 始動口 3 4 の普通電動役物 3 4 a が単位時間あたりに開放状態となる頻度が、低頻度サポートモードよりも少しだけ高くなるように設定されるが、この頻度の上昇分が始動入賞の成立を補助する補助遊技状態となり得るだけの十分なものでない構成（達成目的）とした。具体的には、当該達成目的を次の 2 つの達成手段を採用することによって実現している。

【 3 6 1 6 】

第 1 の達成手段は、普通電動役物開放抽選において電役開放に当選する確率を低頻度サポートモードよりも高くするが、当該高くする程度を極めて小さくする構成である。第 1 の達成手段によれば、高頻度サポートモードといっても普通電動役物開放抽選においてほとんど当選することがないことから、第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入球することは実質的に不可能となる。

【 3 6 1 7 】

第 2 の達成手段は、普通電動役物開放抽選において電役開放に当選した際の普通電動役物 3 4 a の 1 回の開放時間を低頻度サポートモードよりも長くするが、当該長くする程度を極めて小さくする構成である。第 2 の達成手段によれば、高頻度サポートモードでは、普通電動役物開放抽選において電役開放に当選したとしても普通電動役物 3 4 a の 1 回の開放時間は極めて短いことから、第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入球することは実質的に不可能となる。

【 3 6 1 8 】

第 1 の達成手段と第 2 の達成手段とを採用することによって、高頻度サポートモード（ C 時短 ）では、第 2 始動口 3 4 の普通電動役物 3 4 a が単位時間あたりに開放状態となる頻度は、低頻度サポートモードよりも高くなるように設定されるが、始動入賞の成立を補助する補助遊技状態として機能しない構成を実現することができる。

【 3 6 1 9 】

高頻度サポートモード（ C 時短 ）である場合、第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入球することは実質的に不可能であり、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は、右打ちではなく、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球が可能となる左打ちとなる。

【 3 6 2 0 】

なお、本実施形態では、高頻度サポートモード（ C 時短 ）において、第 1 の達成手段と第 2 の達成手段との両方を採用することによって上記達成目的を実現しているが、変形例として、第 1 の達成手段と第 2 の達成手段とのいずれか一方を採用することによって上記達成目的を実現する構成としてもよい。

【 3 6 2 1 】

上述したように、高頻度サポートモード（ C 時短 ）では、第 2 始動口 3 4 の普通電動役物 3 4 a が単位時間あたりに開放状態となる頻度が、低頻度サポートモードよりも少しだけ高くなるように設定されるが、この頻度の上昇分が始動入賞の成立を補助する補助遊技状態となり得るだけの十分なものでない構成（達成目的）とした。その上で、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、高頻度サポートモード（ C 時短 ）において、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たり当選した場合に、遊技者にとっての有利度が極めて高くなるように設計することで、低頻度サポートモード時における当たり抽選において高頻度サポートモード（ C 時短 ）への移行が可能となる時短図柄に当選することを遊技者に期待させることができる構成とした。遊技者にとっての有利度が高くなるようにどのように設計したかについては、後述する。

10

20

30

40

50

【 3 6 2 2 】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たり当選、小当たり当選、または時短図柄当選となった場合には、当たり種別カウンタ C 2 を用いて、当たり種別を振り分ける。当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する当たり種別の振り分けは、ROM 6 3 の振分テーブル記憶エリア 6 3 b に振分テーブルとして記憶されている。

【 3 6 2 3 】

図 2 5 6 は、大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図 2 5 6 (a) は特図 1 大当たり用の振分テーブルを示し、図 2 5 6 (b) は特図 2 大当たり用の振分テーブルを示している。特図 1 大当たり用の振分テーブルは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりに当選した際に参照される。特図 2 大当たり用の振分テーブルは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選で大当たりに当選した際、または、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選で小当たりに当選し、その後に V 入賞口 5 9 に遊技球が入球することによって V 入賞大当たりに当選した際に参照される。

10

【 3 6 2 4 】

図 2 5 6 (a) に示すように、特図 1 大当たり用の振分テーブルには、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりに当選した際の当たり種別として、「4 R 大当たり」が設定されている。具体的には、「0 ~ 9 9」の当たり種別カウンタ C 2 の値のうちの全てが 4 R 大当たりに対応している。これによって、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選において大当たりに当選した場合には、1 0 0 % の確率で 4 R 大当たりとなる。

20

【 3 6 2 5 】

「4 R 大当たり」は、大当たりに基づく開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数が 4 回 (4 ラウンド) となっている。なお、当該開閉実行モードの開閉制御の対象は、第 2 特別電動役物である。

【 3 6 2 6 】

第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選において大当たりに当選した場合、大当たりに基づく開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって高サポ (A 時短) 状態に移行するが、この高サポ (A 時短) 状態が継続する遊技回の実行回数は、特定回数 (以下、A 時短付与回数とも呼ぶ) に制限されている。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定用所定数値情報である A 時短付与回数を、当該大当たり当選時に低頻度サポートモードである場合より高頻度サポートモード (C 時短) である場合の方が多い回数となるように定めた。具体的には、大当たり当選時に低頻度サポートモードである場合には、高サポ (A 時短) 状態が継続する遊技回の実行回数が 1 回までに制限され、大当たり当選時に高頻度サポートモード (C 時短) である場合には、高サポ (A 時短) 状態が継続する遊技回の実行回数が 7 回までに制限されるように構成した。すなわち、低頻度サポートモードにおいて、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりした際の高サポ (A 時短) 状態が継続する遊技回の実行回数は 1 回であるのに対して、高頻度サポートモード (C 時短) において、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりした際の高サポ (A 時短) 状態が継続する遊技回の実行回数は 7 回と多い回数となっている。これによって、高頻度サポートモード (C 時短) において、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりした際の方が、低頻度サポートモードにおいて、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりした際よりも高サポ (A 時短) 状態が継続する遊技回の実行回数が多くなり、遊技者にとっての有利度が高いものとなっている。

30

40

【 3 6 2 7 】

なお、低頻度サポートモードと高頻度サポートモード (C 時短) における第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりした際の高サポ (A 時短) 状態が継続する遊技回の実行回数として、1 回と 7 回が設定されているが、この回数に

50

限る必要はなく、例えば、2回、8回等の他の回数としてもよい。要は、高頻度サポートモード（C時短）において、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選で大当たりした際の方が、低頻度サポートモードにおいて、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選で大当たりした際よりも高サポ（A時短）状態が継続する遊技回の実行回数が多くなるものであれば、いずれの回数であってもよい。

【3628】

図256（b）に示すように、特図2大当たり用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選で大当たり当選した際、または、当該特図2当たり抽選で小当たり当選し、その後にV入賞口59に遊技球が入球することによってV入賞大当たり当選した際の当たり種別として、「4R大当たり」と「15R大当たり」が設定されている。具体的には、「0～99」の当たり種別カウンタC2の値のうち、0～49の50個の値が「4R大当たり」であり、0～49の50個の値以外の値（50～99）が「15R大当たり」である。すなわち、4R大当たりと15R大当たりとに振り分けられる確率は、共に1/2である。

10

【3629】

4R大当たりは、大当たりに基づく開閉実行モード（V入賞大当たりに基づく開閉実行モードを含む）における可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が4回（4ラウンド）となっている。15R大当たりは、大当たりに基づく開閉実行モード（V入賞大当たりに基づく開閉実行モードを含む）における可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が15回（15ラウンド）となっている。なお、4R大当たり当選した場合、15R大当たり当選した場合共に、大当たりに基づく開閉実行モード（V入賞大当たりに基づく開閉実行モードを含む）の開閉制御の対象は、第2特別電動役物である。

20

【3630】

また、4R大当たり当選した場合、15R大当たり当選した場合共に、当該開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって移行する高サポ（A時短）状態が継続する遊技回の実行回数は設定用所定数値情報である7回までに制限されている。すなわち、低頻度サポートモードにおける第1始動口33への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選で大当たりした際の高サポ（A時短）状態が継続する遊技回の実行回数は1回であるのに対して、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選で大当たり当選した際、または当該特図2当たり抽選で小当たり当選してV入賞大当たりした際の高サポ（A時短）状態が継続する遊技回の実行回数は7回と多い回数となっている。これによって、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選で大当たりした際、または当該特図2当たり抽選で小当たり当選してV入賞大当たりした際の方が、低頻度サポートモードにおける第1始動口33への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選で大当たりした際よりも高サポ（A時短）状態が継続する遊技回の実行回数が多くなり、遊技者にとっての有利度が高いものとなっている。

30

【3631】

また、本実施形態では、先に説明したように、特別遊技である高頻度サポートモード（C時短）において、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選で大当たりした際の高サポ（A時短）状態が継続する遊技回の実行回数は7回となっており、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選で大当たり当選した際、または当該特図2当たり抽選で小当たり当選してV入賞大当たりした際の高サポ（A時短）状態が継続する遊技回の実行回数と同一の回数となっている。このことからみても、高頻度サポートモード（C時短）において、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選で大当たりすることが、遊技者にとっての有利度が極めて高いことが判る。ひいては、当たり抽選において時短図柄に当選することを遊技者に期待させることができる。

40

【3632】

まとめると、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりとなった場合（小当たり当選してV入賞大当たりとなった場合も含む）の大当たり種別の振分態様は、低頻度サポート

50

モードにおける第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たり当選して V 入賞大当たりとなった場合も含む）とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利度に明確な差異が設けられている。また、大当たりとなった場合（小当たり当選して V 入賞大当たりとなった場合も含む）の大当たり種別の振分態様は、高頻度サポートモード（C 時短）における第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たり当選して V 入賞大当たりとなった場合も含む）とで同じであり、両場合ともに、遊技者にとっての有利度が高くなっている。

【 3 6 3 3 】

10

なお、本実施形態では、図 2 5 6（b）の特図 2 大当たり用の振分テーブルにおいて、上述したように、大当たりの種別として、4 R 大当たり、1 5 R 大当たりの 2 種類が設定されているが、2 種類に限る必要はなく、例えば 8 R 大当たりを含む 3 種類としてもよいし、他の回数を含む 4 種類や、5 種類以上の数としてもよい。さらに、特別遊技である開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数は、4 R、1 5 R に限る必要はなく、例えば、8 R、1 6 R 等の他の回数としてもよい。また、図 2 5 6（a）の特図 1 大当たり用の振分テーブルにおいても、同様に、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数について 4 R に換えて、他の回数としてもよい。要は、特図 2 当たり抽選で大当たりした際、または小当たりに当選して V 入賞大当たりした際の方が、低頻度サポートモードにおける特図 1 当たり抽選で大当たりした際よりも遊技者にとっての有利度が高いものであれば、特図 1 大当たり用の振分テーブルおよび特図 2 大当たり用の振分テーブルにおける振り分ける種類の数や、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数はいずれであってもよい。

20

【 3 6 3 4 】

上述のように、MPU 6 2 は、実行エリア A E に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリア A E に記憶されている当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU 6 2 は、これらの当たり乱数カウンタ C 1 の値及び当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

30

【 3 6 3 5 】

図 2 5 7 は、特図 2 小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。特図 2 小当たり用の振分テーブルは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選で小当たりに当選した際に参照される。なお、本実施形態では、特図 1 当たり抽選の抽選結果には小当たりが存在しないことから、特図 1 小当たり用の振分テーブルは用意されていない。

【 3 6 3 6 】

図 2 5 7 に示すように、特図 2 小当たり用の振分テーブルには、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選で小当たりに当選した際の当たり種別として、「1 R 小当たり」が設定されている。具体的には、「0 ~ 9 9」の当たり種別カウンタ C 2 の値のうちの全てが 1 R 小当たりに対応している。

40

【 3 6 3 7 】

小当たりは、特別遊技である小当たりに基づく開閉実行モードにおける小当たり専用可変入賞装置 5 7 の開閉扉 5 7 b の開閉制御の態様が高頻度入賞モードとなる当否結果である。1 R 小当たりは、小当たりに基づく開閉実行モードにおける小当たり専用可変入賞装置 5 7 の開閉扉 5 7 b の開放回数が 1 回（1 ラウンド）となっている。なお、小当たりに基づく開閉実行モードの開閉制御の対象は、第 1 特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置 5 7 の開閉扉 5 7 b である。変形例として、小当たりに基づく開閉実行モードにおける小当たり専用可変入賞装置 5 7 の開閉扉 5 7 b の開放回数は、1 回（1 ラウンド）

50

に換えて、2回以上としてもよい。

【3638】

本実施形態では、特図2当たり抽選で小当たりに当選し、その後にV入賞口59に遊技球が入球することによってV入賞大当たりに当選した場合にも、小当たりに当選した際に取得された当たり種別カウンタC2を用いて、当たり種別を振り分ける。小当たりに当選した際における当たり種別カウンタC2の値に対応する当たり種別の振り分けは、先に説明したように、図256(b)の特図2大当たり用の振分テーブルを参照して行われる。

【3639】

図258は、特図2時短図柄用の振分テーブルの内容を示す説明図である。特図2時短図柄用の振分テーブルは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選で時短図柄当選となった際に参照される。なお、本実施形態では、特図1当たり抽選の抽選結果には時短図柄が存在しないことから、特図1時短図柄用の振分テーブルは用意されていない。

10

【3640】

図258に示すように、特図2時短図柄用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選で時短図柄当選となった際の振分結果である時短図柄の種別として、「C時短」と「C時短」と「C時短」とが設定されている。具体的には、「0～99」の当たり種別カウンタC2の値のうち、0～39の40個の値が「C時短」であり、40～69の30個の値が「C時短」であり、70～99の30個の値が「C時短」である。すなわち、C時短に振り分けられる確率は2/5であり、C時短に振り分けられる確率は3/10であり、C時短に振り分けられる確率は3/10である。

20

【3641】

時短図柄当選は、特別遊技である高頻度サポートモード(C時短)について移行契機とはなるが、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される大当たりに基づく開閉実行モード(V入賞大当たりを含む)への移行契機とならない当否結果である。第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選において時短図柄当選となった場合、当該特図2当たり抽選の抽選結果を告知するための遊技回の終了時にサポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモード(C時短)へ移行するが、この高頻度サポートモード(C時短)が継続する遊技回の実行回数は設定用所定数値情報に対応した回数(以下、C時短付与回数と呼ぶ)に制限されている。C時短付与回数は、時短図柄の種別がC時短である場合に30回となり、C時短である場合に40回となり、C時短である場合に50回となるように定められている。

30

【3642】

本実施形態では、図258の特図2時短図柄用の振分テーブルにおいて、上述したように、時短図柄の種別として、C時短、C時短、C時短の3種類が設定されているが、3種類に限る必要はなく、1種類や、2種類、4種類、5種類以上の数としてもよい。さらに、C時短付与回数は、30回、40回、50回に限る必要はなく、例えば、10回、20回、100回等の他の回数としてもよい。

【3643】

40

図259は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル(普通電動役物開放抽選用当否テーブル)の内容を示す説明図である。本実施形態のパチンコ機10では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、主に次の4つの状態を取りうる。

i) 低サポ状態：サポートモードが低頻度サポートモードである状態。通常状態、非時短状態とも呼ぶ。

ii) 高サポ(A時短)状態：サポートモードが高頻度サポートモード(A時短)である状態。A時短状態とも呼ぶ。

iii) 高サポ(B時短)状態：サポートモードが高頻度サポートモード(B時短)である状態。B時短状態とも呼ぶ。

iv) 高サポ(C時短)状態：サポートモードが高頻度サポートモード(C時短)である

50

状態。C時短状態とも呼ぶ。

【3644】

なお、本明細書では、高サポ（A時短）状態、高サポ（B時短）状態、高サポ（C時短）状態のいずれかに該当する場合を総称して、単に高サポ状態、または時短状態とも呼ぶ。

【3645】

本実施形態のパチンコ機10では、普通電動役物開放抽選用当否テーブルは、上記4つの状態に応じて個別に用意されている。図259（a）は低サポ状態において用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示し、図259（b）は高サポ（C時短）状態において用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード（C時短）用）を示し、図259（c）は高サポ（A時短）状態または高サポ（B時短）状態において用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード（A時短）、高頻度サポートモード（B時短）兼用）を示している。

10

【3646】

図259（a）に示すように、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタC4の値として0の1個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として1～465の465個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモードである低サポ状態において、遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1/466の確率で電役短開放に当選したこととなる。なお、低サポ状態において、電役短開放に当選したこととなった場合には、普通電動役物34aが1回開放し、その開放時間は0.5秒となるように構成されている。

20

【3647】

図259（b）に示すように、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード（C時短）用）には、電役微増短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタC4の値として0～1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード（C時短）である高サポ（C時短）状態において、遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1/233の確率で電役微増短開放に当選したこととなる。なお、高サポ（C時短）状態において、電役微増短開放に当選したこととなった場合には、普通電動役物34aが1回開放し、その開放時間は0.6秒となるように構成されている。

30

【3648】

図259（c）に示すように、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード（A時短）、高頻度サポートモード（B時短）兼用）には、電役長開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタC4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462～465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード（A時短）である高サポ（A時短）状態、または高頻度サポートモード（B時短）である高サポ（B時短）状態において、遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231/233の確率で電役長開放に当選したこととなる。なお、高サポ（A時短）状態または高サポ（B時短）状態において、電役長開放に当選したこととなった場合には、普通電動役物34aが1回開放し、その開放時間は5.0秒となるように構成されている。

40

【3649】

このように、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード（A時短）、高頻度サポートモード（B時短）兼用）によって、高サポ（A時短）状態または高サポ（B時短）状態では、通常状態（低頻度サポートモード）よりも第2始動口34の普通電動役物34aが単位時間当たりには開放状態となる頻度がかなり高くなるように設定されている。この結果、高サポ（A時短）状態または高サポ（B時短）状態では、第2始動口34に向かって流下した遊技球は、100%の確率に近い確率で第2始動口34に入球する

50

ことになる。また、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード（Ｃ時短）用）によって、高サポ（Ｃ時短）状態では、通常状態よりも第２始動口３４の普通電動役物３４ａが単位時間あたりに開放状態となる頻度が相対的に高くなるように設定されているが、この高くなっている程度は極めて小さい。この結果、高サポ（Ｃ時短）状態では、第２始動口３４に向かって流下した遊技球でも第２始動口３４に実質的に入球することはない。

【３６５０】

なお、電役短開放に当選した場合、電役微増短開放に当選した場合、電役長開放に当選した場合の各開放時間は、上記の例に限る必要はなく、他の時間としてもよい。また、電役短開放に当選する確率、電役微増短開放に当選する確率、電役長開放に当選する確率は、上記の例に限る必要はなく、他の確率としてもよい。具体的には、例えば、図２５９（ｂ）の普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード（Ｃ時短）用）において、電役微増短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０の１個の値が設定される構成として、電役微増短開放に当選する確率を図２５９（ａ）の普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）の電役短開放に当選する確率と同じ大きさとし、開放時間の差だけで、電役短開放に当選した場合と電役微増短開放に当選した場合とにおける第２始動口３４の普通電動役物３４ａが単位時間あたりに開放状態となる頻度に差を付けるようにしてもよい。また、その逆として、電役短開放に当選した場合の普通電動役物３４ａの開放時間と電役微増短開放に当選した場合の普通電動役物３４ａの開放時間とを同一として、当選する確率の差だけで、第２始動口３４の普通電動役物３４ａが単位時間あたりに開放状態となる頻度に差を付ける構成としてもよい。

【３６５１】

《６－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

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

【３６５２】

図２６０は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図２５２）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【３６５３】

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

【３６５４】

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

【３６５５】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【３６５６】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディ

スブレイプロセッサ（VDP）105と、キャラクタROM106と、ビデオRAM107とが搭載されている。なお、MPU102に対してプログラムROM103及びワークRAM104が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【3657】

MPU102は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP105の制御（具体的にはVDP105に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【3658】

プログラムROM103は、MPU102により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶されている。

【3659】

ワークRAM104は、MPU102による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【3660】

VDP105は、一種の描画回路であり、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

【3661】

キャラクタROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

【3662】

ビデオRAM107は、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【3663】

音声発光制御装置90のMPU92が、遊技の進行に対応させて、表示制御装置100に向けてコマンド（演出コマンド）を送信する。表示制御装置100のMPU102は、音声発光制御装置90からの演出コマンドを受信すると、当該演出コマンドに規定されている演出内容に応じて、使用する表示データテーブルをワークRAM104から選定して、選定した表示データテーブルをワークRAM104内の表示データテーブルバッファに格納する共に、表示データテーブルにおける現在の実行位置を把握するためのポインタを初期位置を示す「0」に設定する。そして、1フレーム分の描画処理が完了する度にポインタを1加算することで更新して、表示データテーブルにおいてポインタが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像データの種類や、画像データの表示位置、画像データの拡大縮小率等（描画リスト）を更新して、その更新した描画リストをVDP105に対して送信する。上記表示データテーブルにおけるポインタの加算は、表示制御装置100によって実行されるソフトウェアによる更新処理によって行なわれる。

【3664】

10

20

30

40

50

VDP105は、描画リストを受信すると、受信した描画リストに基づいてキャラクターROM106から画像データを読み出し、その読み出した画像データを描画リストに基づく位置や表示方法で1フレーム分の画像を描画して、ビデオRAM107内の所定記憶部である第1フレームバッファ107aおよび特定記憶部である第2フレームバッファ107bのいずれか一方のフレームバッファに上記描画した画像を展開するとともに、他方のフレームバッファにおいて先に展開された1フレーム分の画像を図柄表示装置41へ出力することによって、図柄表示装置41に画像を表示させる。VDP105は、この1フレーム分の画像の描画処理と1フレーム分の画像の表示処理とを、図柄表示装置41における1フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、約20ミリ秒。以下、「20ミリ秒」と表現する）の中で並列処理する。

10

【3665】

VDP105は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に、表示制御装置100のMPU102に対して垂直同期割込信号（以下、「V割込信号」と呼ぶ）を送信する。MPU102は、このV割込信号を検出する度に、V割込処理を実行し、VDP105に対して、次の1フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、VDP105は、次の1フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を図柄表示装置41に表示させる表示処理を実行する。

【3666】

このように、表示制御装置100のMPU102は、VDP105からのV割込信号に伴ってV割込処理を実行し、VDP105に対して描画指示を行うので、VDP105は、画像の描画処理および表示処理間隔（20ミリ秒）毎に、画像の描画指示をMPU102より受け取ることができる。よって、VDP105では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ107a、107bに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

20

【3667】

上記のようにして、表示制御装置100は、音声発光制御装置90から各種演出に対応するコマンド（演出コマンド）を受信した後、音声発光制御装置90とは独立して、演出コマンドに対応する演出画像を図柄表示装置41に表示することが可能となる。

30

【3668】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

【3669】

本実施形態のパチンコ機10では、音声発光制御装置90から各種演出に対応するコマンド（演出コマンド）を受信した表示制御装置100が、図柄表示装置41の表示面41aに、変動・停止する図柄列Z1～Z3と、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出と、図柄列Z1～Z3の背面側（後ろ側）にあらわれる背景画像とをそれぞれ必要に応じて表示する処理を行っている。

40

【3670】

図柄列Z1～Z3は、図251を用いて先に説明したものである。第1始動口33又は第2始動口34へ遊技球が入球すると、各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始され、そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1～Z3に所定の図柄（装飾図柄）が停止表示した状態となる。この結果、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であった場合に、予め定められた所定の装飾図柄の組み合わせが有効ラインL1上に形成される。

【3671】

50

具体的には、低頻度サポートモードにおいて第1始動口33への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が4R大当たりである場合には、偶数図柄並び(222、444、666)が有効ラインL1上に形成される。高頻度サポートモード(C時短)において第1始動口33への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が4R大当たりである場合、または、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした特図2当たり抽選で大当たりまたは小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が4R大当たりである場合には、7を除いた奇数図柄並び(111、333、または555)が有効ラインL1上に形成される。特図2当たり抽選で大当たりまたは小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が15R大当たりである場合には、7図柄並び(777)が有効ラインL1上に形成される。なお、これは一例であり、他の同一図柄の並び(組み合わせ)としてもよい。さらに、同一図柄の並びに換えて、他の特定の規則(例えば、連番)に則った図柄の並びとしてもよい。そして、特図1当たり抽選または特図2当たり抽選の抽選結果が外れである場合には、上記同一図柄の並び以外の図柄の並び(ランダムな図柄の並び)が有効ラインL1上に形成される。

10

【3672】

なお、本実施形態のパチンコ機10では、主制御装置60による特図2当たり抽選の結果が時短図柄当選となった場合には、上記の外れの場合の図柄の並びと同じランダムな図柄の並びが有効ラインL1上に形成される構成とした。この構成によって、図柄表示装置41の表示面41aに表示される図柄の並びから時短図柄に当選したことを把握することが遊技者にとって困難な構成となっている。

20

【3673】

次に、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出について説明する。本実施形態のパチンコ機10では、先に説明したように、リーチの種別として、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとが用意されている。

【3674】

本実施形態では、ノーマルリーチは、図柄表示装置41に表示される画面演出の切り替えを伴わないリーチである。3つの図柄列Z1~Z3のうちの2つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生し、3つ目の図柄がそれまでよりもスピードを落として変動し、3つ目の図柄が停止する直前ではさらにスピードが落ちる。この結果、そのまま停止して大当たりになるのではないかと期待感を遊技者に対して抱かせることができる。ノーマルリーチの演出中にスーパーリーチやスペシャルリーチに変化したり、図柄が揃わない外れの状態でいったん停止した後に再始動し、リーチに再度、突入することもある。

30

【3675】

スーパーリーチまたはスペシャルリーチは、図柄表示装置41に表示される画面演出の切り替えを伴うリーチである。スーパーリーチまたはスペシャルリーチの際には、ノーマルリーチと同様に、3つの図柄列Z1~Z3のうちの2つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生してから、画面演出が変わる。このときの画面演出は、例えば、予め用意された戦士キャラクターが登場する動画像によって構成されてもよい。

【3676】

背景画像について、次に説明する。背景画像は、図柄列Z1~Z3の特定の変動表示中(例えばスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出等に係る変動表示中)にあらわれ得る変動背景と、図柄列Z1~Z3の変動表示中だけでなく変動停止後にもあらわれ得る状態背景とに分類される。

40

【3677】

変動背景は、具体的には、例えば、2つが同じ図柄で停止したリーチ状態から切り替わった上記スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出等の全画面動画演出として図柄列Z1~Z3の背面側(かつ上記状態背景よりも前面のレイヤー)にあらわれ得る特有の背景演出である。

【3678】

50

状態背景は、遊技状態に対応した特有の背景演出であり、変動表示中及び変動停止後の図柄列 Z 1 ~ Z 3 の背面側（後ろ側）にあらわれる。本実施形態のパチンコ機 10 では、複数の演出モードが用意されており、各演出モードに対応した状態背景として、例えば、予め用意された戦士キャラクターが登場するストーリー性のある動画像が用意されている。本実施形態のパチンコ機 10 は、遊技状態が遷移するに伴って、演出モードが切り替わるように構成されている。具体的には、サポートモードが低頻度サポートモードである通常状態では、通常状態演出モードが設定され、通常状態演出として、例えば、先に説明した戦士キャラクターがゆっくりと歩く様子が示される状態背景が図柄表示装置 41 に表示される。特図 1 当たり抽選で大当たり当選してサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって移行した高サポ（A 時短）状態では、後述する決戦ステージの決戦ステージ演出モードが設定され、決戦ステージ演出として、例えば、戦士キャラクターが通常速度で走る様子が示される状態背景が図柄表示装置 41 に表示される。特図 2 当たり抽選で大当たり当選してサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって移行した高サポ（A 時短）状態では、後述するラッシュステージのラッシュ演出モードが設定され、ラッシュ演出として、例えば、戦士キャラクターが全速力で走る様子が示される状態背景が図柄表示装置 41 に表示される。なお、通常状態演出は、特図 1 当たり抽選に基づく変動表示が実行され得る状態を識別可能な背景画像である。決戦ステージ演出およびラッシュ演出は、特図 2 当たり抽選に基づく変動表示が実行され得る状態を識別可能な背景画像である。

10

【3679】

20

上記の各種背景画像は、最初から最後まで途切れることなく継続して表示される構成としてもよいし、途中で表示が一時的に中断し、その後に表示が復帰する構成としてもよい。例えば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となる変動において、変動表示中の図柄列 Z 1 ~ Z 3 の背面側（後ろ側）に状態背景が表示される場合を考えて見る。この場合には、大当たり当選に係る遊技回において、状態背景を変動開始時から変動停止時まで途中で中断することなく継続して表示する構成であってもよいし、変動開始時から変動停止時までの途中で、例えばスーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の変動背景等のリーチ演出が差し込まれることにより、状態背景の表示が一時的に中断し、その後には状態背景の表示が復帰する構成としてもよい。当たり抽選の当否結果が外れである場合にも、同様に、変動開始時から変動停止時までの途中で、例えばスーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の変動背景等のリーチ演出が差し込まれることにより、状態背景の表示が一時的に中断し、その後には状態背景の表示が復帰する構成としてもよい。要は、変動停止後に状態背景の表示が復帰する構成であれば、変動開始時から変動停止時までの間に表示が途切れる構成であってもよい。さらに、状態背景にいたっては、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示中だけでなく変動停止後に継続してあらわれる構成であってもよい。例えば、状態背景について、停止表示中（確定時間中）に継続してあらわれる構成としてもよいし、停止表示中の途中で表示が一時的に中断し、その後に表示が復帰する構成としてもよいし、停止表示中に全く表示されない構成としてもよい。

30

【3680】

上記の各種背景画像は、先に説明した動画像を表示するものであるが、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー 46 や各種ランプ 47 に出力させるように構成してもよい。

40

【3681】

また、本実施形態のパチンコ機 10 では、表示制御装置 100 が、図柄表示装置 41 の表示面 41a に、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の画面演出と、当該画面演出の背面側（後ろ側）にあらわれる、当該画面演出に対応した大当たり遊技中の背景画像と、をそれぞれ必要に応じて表示する処理を行っている。

【3682】

保留用の画像について、次に説明する。本実施形態のパチンコ機 10 では、音声発光制御装置 90 から演出コマンドを受信した表示制御装置 100 が、図柄表示装置 41 の表示面 41a に、第 1 保留表示領域 D s 1 と保留消化領域 D m と第 2 保留表示領域 D s 2 とを

50

表示する処理を行っている（図 2 5 1（b）参照）。先に説明したように、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第 1 保留表示領域 D s 1 に表示された各保留アイコンは、左側から右側に向かってシフトし、最終的に最も右側の位置から保留消化領域 D m の内部に移動する。そして、当該保留アイコンに対応した特図 1 保留に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示と停止表示が実行されることになる。また、第 2 保留表示領域 D s 2 に表示された各保留アイコンは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、右側から左側に向かってシフトし、最終的に最も左側の位置から保留消化領域 D m の内部に移動する。そして、当該保留アイコンに対応した特図 2 保留に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が

10

【3 6 8 3】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、通常状態において、第 1 保留表示領域 D s 1、保留消化領域 D m、第 2 保留表示領域 D s 2 の全ての表示を行う。一方、高サポ状態においては、第 1 保留表示領域 D s 1 を非表示とし（すなわち、第 1 保留表示領域 D s 1 において特図 1 の保留アイコンを表示せず）、保留消化領域 D m と第 2 保留表示領域 D s 2 とを表示する。第 1 保留表示領域 D s 1 を非表示とすることで、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選の抽選結果を報知する変動表示および停止表示を実行する高サポ状態において、第 1 保留表示領域 D s 1 に表示される保留アイコンに惑わされることなく、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく保留個数がいくつ残っているかといった情報

20

【3 6 8 4】

このために、ラッシュ演出を実行中の特図 2 の変動表示中に第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球が発生した場合において、特図 1 用の保留個数カウンタエリア（以下、第 1 保留個数カウンタエリアとも呼ぶ）に所定の数値を設定するが、設定された第 1 保留個数カウンタエリアの数値に対応した第 1 保留表示領域 D s 1 の表示は実行しない。

【3 6 8 5】

なお、ラッシュ演出を実行中の特図 2 の変動表示中に第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球が発生した場合に、音声発光制御装置 9 0 は、少なくとも特図 2 用の保留個数カウンタエリア（以下、第 2 保留個数カウンタエリアとも呼ぶ）の数値が減算されて 0 になるまでの特図 2 変動表示が連続して実行されている期間中（当該連続して実行される特図 2 変動表示に係る当たり抽選の抽選結果が全て外れとなる場合）は、ラッシュ演出を継続して実行する。

30

【3 6 8 6】

《6 - 4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 が実行する処理の概要について、主に図 2 6 1 と図 2 6 2 とを用いて説明する。

【3 6 8 7】

《6 - 4 - 1》決戦ステージとラッシュステージの構成：

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、当たり抽選で大当たり当選した際（当たり抽選で小当たりに当選し、その後に V 入賞口に遊技球が入球することによって V 入賞大当たりに当選する場合も含む）に、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後に、サポートモードが高頻度サポートモード（A 時短）である高サポ（A 時短）状態となる。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、この高サポ（A 時短）状態が継続する遊技回の実行回数が、上記当たり抽選が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選（ただし、低頻度サポートモード下での特図 1 当たり抽選に限る）である場合と、上記当たり抽選が第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選である場合とで異なる構成とすることで、2 種類の遊技ステージを作り出している。

40

50

【 3 6 8 8 】

図 2 5 6 (a) の特図 1 大当たり用の振分テーブルに示すように、低頻度サポートモードにおいて、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりに当選した際には、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後の高サポ (A 時短) 状態は、遊技回の実行回数が 1 回までに制限されている。高サポ (A 時短) 状態においては、スルーゲート 3 5 を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役長開放当選となる確率が $231 / 233$ と極めて高いことから (図 2 5 9 (c) 参照)、普通電動役物 3 4 a が高い頻度で電役長開放状態となる。このため、サポートモードが特別遊技である高頻度サポートモード (A 時短) である場合、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は右打ちとなる。遊技者は、右打ちを行い、普通電動役物 3 4 a が備えられた第 2 始動口 3 4 へ遊技球を入球させるように遊技を行う。このようにして、高サポ (A 時短) 状態における 1 回の遊技回の実行中、すなわち、特定遊技回動作である特図 2 変動中において、遊技者は、特図 2 の保留が最大 4 個、貯えられるように遊技を行なう。この結果、最初の 1 回転分の特図 2 変動と、特図 2 変動中において貯えられた最大 4 個分の特図 2 変動とで、最大 5 回の特図 2 変動が実行されることになる。この最大 5 回の特図 2 変動が行われる期間が、2 種類の遊技ステージのうちの第 1 の遊技ステージである。以下、当該第 1 の遊技ステージを「決戦ステージ」と呼ぶ。

10

【 3 6 8 9 】

決戦ステージにおいては、上記のように最大 5 回の特図 2 変動が実行されるが、この特図 2 変動に係る特図 2 当たり抽選において大当たり当選または小当たり当選する確率は、図 2 5 5 の特図 2 当たり抽選用の当否テーブルからわかるように $500 / 3850$ ($= 1 / 7.7$) であることから、決戦ステージ中に大当たり当選または小当たり当選する確率 (以下、ラッシュ突入率と呼ぶ) $P1$ は、下記の計算式 (3) に従って約 50 % となる。

20

【 3 6 9 0 】

ラッシュ突入率 $P1 = 1 - \{ (77 - 10) / 77 \} ^ 5 \dots (3)$
ただし、 \wedge は、べき乗を表す。

【 3 6 9 1 】

図 2 5 6 (b) の特図 2 大当たり用の振分テーブルに示すように、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選で大当たりに当選した際 (当たり抽選で小当たりに当選し、その後に V 入賞口に遊技球が入球することによって V 入賞大当たりに当選した場合も含む) には、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後の高サポ状態は、遊技回の実行回数が 7 回までに制限されている。遊技者は、右打ちすることによって、この遊技回の実行中、すなわち、特定遊技回動作である特図 2 変動中において、特図 2 の保留が最大 4 個、貯えられるように遊技を行なう。この結果、最初の 7 回転分の特図 2 変動と、特図 2 変動中において貯えられた最大 4 個分の特図 2 変動とで、最大 11 回の特図 2 変動が実行されることになる。この最大 11 回の特図 2 変動が行われる期間が、2 種類の遊技ステージのうちの第 2 の遊技ステージである。以下、当該第 2 の遊技ステージを「ラッシュステージ」と呼ぶ。

30

【 3 6 9 2 】

ラッシュステージにおいては、上記のように最大 11 回の特図 2 変動が実行されるが、この特図 2 変動に係る特図 2 当たり抽選において大当たり当選または小当たり当選する確率は、図 2 5 5 の特図 2 当たり抽選用の当否テーブルからわかるように $500 / 3850$ ($= 1 / 7.7$) であることから、ラッシュステージ中に大当たり当選または小当たり当選する確率 (以下、ラッシュ継続率と呼ぶ) $P2$ は、下記の計算式 (4) に従って約 78 % となる。

40

【 3 6 9 3 】

ラッシュ継続率 $P2 = 1 - \{ (77 - 10) / 77 \} ^ 11 \dots (4)$
ただし、 \wedge は、べき乗を表す。

【 3 6 9 4 】

本実施形態のパチンコ機 10 では、遊技者は、通常状態において大当たり当選すること

50

によって、ラッシュ突入率が約 50 % である決戦ステージに移行し、当該決戦ステージにおいて大当たり当選または小当たり当選することによって、ラッシュ継続率が約 78 % という高い継続率を実現するラッシュステージに移行するように遊技を進める。こうした遊技の流れについては、後ほど詳述する。当該ラッシュステージが、いわゆるラッシュ中に該当する。

【3695】

なお、本実施形態のパチンコ機 10 では、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選で大当たりに当選した際（当たり抽選で小当たりに当選し、その後に V 入賞口に遊技球が入球することによって V 入賞大当たりに当選した場合も含む）の高サボ（A 時短）状態が継続する遊技回の実行回数として、7 回が設定されているが、この回数に限る必要はなく、例えば、6 回、8 回等の他の回数としてもよい。要は、低頻度サポートモードにおいて第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりした際よりも高サボ（A 時短）状態が継続する遊技回の実行回数が多くなり、遊技者にとっての有利度が高いものとなっていれば、どのような回数としてもよい。

10

【3696】

《6-4-2》B 時短機能（天井時短機能）の構成：

次に、本実施形態のパチンコ機 10 が備える B 時短機能（天井時短機能）について説明する。

【3697】

B 時短機能は、低確率モード中の遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では、例えば 1000 回）に達した場合に、サポートモードを特別遊技である高頻度サポートモード（B 時短）に移行する機能である。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機 10 は、いわゆる一種二種混合機を改良したものであり、高確率モードに移行させる構成を採用しないことから、低確率モード中としてカウントされる遊技回の実行回数は、低頻度サポートモード中とはもとより、高頻度サポートモード（A 時短）中および高頻度サポートモード（C 時短）中を含んだ遊技回の実行回数となる。主制御装置 60 の MPU 62 は、初期化条件成立時に予め定められた規定回数を遊技回数カウンタにセットし、低頻度サポートモード中、高頻度サポートモード（A 時短）中、および高頻度サポートモード（C 時短）中において遊技回が実行される毎に減算契機が成立したとして遊技回数カウンタの値を 1 だけデクリメント（減算）する。遊技回数カウンタは、RAM 64 の各種カウンタエリア 64f に記憶される。なお、高頻度サポートモード（B 時短）中において実行される遊技回については、高頻度サポートモード（B 時短）が B 時短機能によって付与されたものであることから、遊技回数カウンタの更新の対象外とした。

20

30

【3698】

初期化条件成立時とは、パチンコ機が初期化されたとき（RAM がクリアされたとき）、または大当たり当選（当たり抽選で小当たりして V 入賞大当たり当選する場合も含む）したときが該当する。また、変形例として、初期化条件成立時は、パチンコ機 10 の電源投入時も含む構成としてもよい。特定計数部である遊技回数カウンタの値のデクリメントは、主制御装置 60 によって実行されるソフトウェアによる更新処理によって行なわれる。

40

【3699】

まとめると、遊技回数カウンタは、パチンコ機が初期化されたときに規定回数に設定され、その後、低頻度サポートモード中、高頻度サポートモード（A 時短）中、および高頻度サポートモード（C 時短）中において遊技回が実行される毎に 1 だけデクリメントされるとともに、大当たり当選（当たり抽選で小当たりして V 入賞大当たり当選する場合も含む、以下同じ）する毎に規定回数に設定し直される。なお、各遊技回において遊技回数カウンタの値をデクリメントするタイミングは、更新契機の成立時である遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）とした。各遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）に換えて、各遊技回における変動表示の開始時、各遊技回における変動表示の終了時、などとしてもよい。

50

【 3 7 0 0 】

そして、MPU 6 2 は、遊技回数カウンタの値が 0 に達したか否かを判定する天井到達判定処理を、サポートモードが低頻度サポートモード中、高頻度サポートモード（A 時短）中、高頻度サポートモード（C 時短）中のそれぞれにおいて遊技回が実行される毎に行なう。天井到達判定処理において、遊技回数カウンタの値が 0 に達したと判定された場合に、サポートモードを高頻度サポートモード（B 時短）に移行する。その後、高頻度サポートモード（B 時短）が開始されてからの遊技回の実行回数が予め定めた回数（以下、B 時短付与回数とも呼ぶ）に達するまで、高頻度サポートモード（B 時短）を継続する。また、天井到達判定処理において、遊技回数カウンタの値が 0 に達したと判定された場合に、例えば「遊タイム」といった文字が出現する所定演出である天井到達報知演出を図柄表示装置 4 1 に表示させる。

10

【 3 7 0 1 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、B 時短付与回数は例えば 1 0 0 回と大きな回数に定められており、当該 B 時短付与回数以内の遊技回で 1 0 0 % に近い高確率で大当たり又は小当たりに当選可能なように定められている。B 時短状態、すなわちサポートモードが特別遊技である高頻度サポートモード（B 時短）であるときの大当たり又は小当たりに当選する確率は、図 2 5 5 （b）の特図 2 当たり抽選用の当否テーブル（高頻度サポートモード用）から $1 / 3 2 0 \cdot 8 + 1 / 7 \cdot 9$ となっていることから、例えば 1 0 0 回といった大きな回数の時短付与であれば、1 0 0 % に近い高確率で大当たり又は小当たりに当選することができる。以下、高頻度サポートモード（B 時短）が継続されている期間を「天井到達ステージ」とも呼ぶ。なお、天井到達ステージにおける大当たり当選又は小当たり当選は、特図 2 当たり抽選でのものであることから、図 2 5 6 （b）の特図 2 大当たり用の振分テーブルによれば、当該高サポ（A 時短）状態が継続する遊技回の実行回数は 7 回となり、先に説明したラッシュステージに遊技状態が移行することになる。すなわち、天井到達ステージにおいては、約 1 0 0 % の高確率で大当たり又は小当たりに当選することができ、ラッシュ突入率は約 1 0 0 % となる。

20

【 3 7 0 2 】

なお、設定用所定数値情報である B 時短付与回数は、1 0 0 回に限る必要はなく、当該 B 時短付与回数以内の遊技回で高確率で小当たりに当選することが可能であれば、例えば 5 0 回、8 0 回、1 1 0 回等の他の回数としてもよい。また、規定回数についても、1 0 0 0 回に限る必要はなく、例えば 5 0 0 回、8 0 0 回、1 1 0 0 回等の他の回数としてもよい。

30

【 3 7 0 3 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、上記 B 時短付与を開始するタイミングは、遊技回数カウンタの値が 0 に達した遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）とした。なお、当該停止表示の終了時（確定時間の終了時）に換えて、遊技回数カウンタの値が 0 に達した遊技回における変動表示の開始時、遊技回数カウンタの値が 0 に達した遊技回における変動表示の終了時、などに時短付与を開始する構成としてもよい。

【 3 7 0 4 】

上記 B 時短機能によれば、遊技回数カウンタを規定回数からデクリメントし、遊技回数カウンタの値が 0 に達した場合に、サポートモードを高頻度サポートモード（B 時短）に移行する構成としていたが、これに換えて、遊技回数カウンタを 0 からインクリメントし、遊技回数カウンタの値が規定回数に達した場合に、サポートモードを高頻度サポートモード（B 時短）に移行する構成としてもよい。また、インクリメントやデクリメントに換えて他の演算によって、遊技回数カウンタを更新する構成としてもよい。

40

【 3 7 0 5 】

《 6 - 4 - 3 》C 時短機能（突然時短機能）の構成：

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 が備える C 時短機能（突然時短機能）について説明する。

【 3 7 0 6 】

50

C時短機能は、特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、サポートモードを高頻度サポートモード（C時短）に移行する機能である。本実施形態のパチンコ機10では、先に説明した図255（a）の特図2当たり抽選用の当否テーブル（低頻度サポートモード用）からわかるように、低頻度サポートモード中の特図2当たり抽選において時短図柄当選となり得る。そして、低頻度サポートモードで特図2当たり抽選が実行され得るのは、高サポ状態終了後の特図2残り保留消化中に限る。したがって、主制御装置60のMPU62は、高サポ状態終了後の特図2残り保留消化中において、特図2当たり抽選用の当否テーブル（低頻度サポートモード用）を用いた特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった時に、サポートモードを高頻度サポートモード（C時短）に移行する。その後、高頻度サポートモード（C時短）が開始されてからの遊技回の実行回数が設定用所定数値情報である所定回数（以下、C時短付与回数とも呼ぶ）に達するまで、高頻度サポートモード（C時短）を継続する。

【3707】

C時短付与回数は、図258の特図2時短図柄用の振分テーブルによって振り分けられた時短図柄の種別に対応した回数であり、例えば、C時短に振り分けられた場合に30回となり、C時短に振り分けられた場合に40回となり、C時短に振り分けられた場合に50回となる。主制御装置60のMPU62は、特定契機が成立した場合、すなわち、特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった時に、上記の時短図柄の種別の振分を行い、振り分けられた時短図柄の種別に対応した設定用所定数値情報であるC時短付与回数を特定計数部である特定のカウンタ（以下、C時短回数カウンタ）に設定し、高頻度サポートモード（C時短）中において遊技回が実行される毎に減算契機が成立したとして、C時短回数カウンタの値を1だけデクリメント（減算）する。特定計数部であるC時短回数カウンタは、RAM64の各種カウンタエリア64fに記憶される。

【3708】

なお、特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった時に、サポートモードを高頻度サポートモード（C時短）に移行するタイミング、および、C時短付与回数をC時短回数カウンタにセットするタイミングは、当該時短図柄当選に係る遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）とした。遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）に換えて、遊技回における変動表示の開始時、遊技回における変動表示の終了時、などとしてもよい。また、各遊技回においてC時短回数カウンタの値をデクリメントするタイミングは、特定計数部であるC時短回数カウンタを更新するための更新契機に該当し、各遊技回における変動表示の終了時とした。なお、更新契機は、各遊技回における変動表示の終了時に換えて、各遊技回における変動表示の開始時、各遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）、などとしてもよい。

【3709】

上記C時短機能によれば、C時短回数カウンタをC時短付与回数からデクリメントし、C時短回数カウンタの値が0に達した場合に、サポートモードを高頻度サポートモード（C時短）から低頻度サポートモードに移行する構成としていたが、これに換えて、C時短回数カウンタを0からインクリメントし、C時短回数カウンタの値がC時短付与回数に達した場合に、サポートモードを高頻度サポートモード（C時短）から低頻度サポートモードに移行する構成としてもよい。また、インクリメントやデクリメントに換えて他の演算によって、C時短回数カウンタを更新する構成としてもよい。

【3710】

先に説明したように、高頻度サポートモード（C時短）では、第2始動口34の普通電動役物34aが単位時間あたりに開放状態となる頻度が相対的に低頻度サポートモードよりも高くなっているが、上記電役開放当選となる確率が高くなる程度、および普通電動役物34aの1回の開放時間が長くなる程度は極めて小さく、第2始動口34の普通電動役物34aが単位時間あたりに開放状態となる頻度は、第2始動口34へ遊技球が入球するに足る頻度ではない。このため、高頻度サポートモード（C時短）である場合、第2始動口34へ遊技球が入球することは実質的に不可能であり、遊技球発射機構によって推奨さ

れる発射態様は、右打ちではなく、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球が可能となる左打ちとなる。

【 3 7 1 1 】

また、先に説明したように、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選において大当たりに当選した場合、大当たりに基づく開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモード（A 時短）となることによって高サポ（A 時短）状態に移行するが、この高サポ（A 時短）状態が継続する遊技回の実行回数は、低頻度サポートモードにおいて、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりした際には 1 回であるのに対して、高頻度サポートモード（C 時短）において、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりした際には 7 回と大きな数となっている。これによって、先に説明したように、高頻度サポートモード（C 時短）において、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりした際の方が、低頻度サポートモードにおいて、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりした際よりも高サポ（A 時短）状態が継続する遊技回の実行回数が多くなり、遊技者にとっての有利度が高いものとなっている。換言すれば、高頻度サポートモード（C 時短）において、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選で大当たりした場合には、ラッシュ継続率が約 78% と極めて高いラッシュステージに直接移行することができる。このため、高頻度サポートモード（C 時短）では、普通電動役物 3 4 a による第 2 始動口 3 4 へ遊技球の入球のサポートを行うことができないながらも、遊技者は、遊技球発射機構の発射態様を左打ちにして第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を狙うことによって十分なメリットを享受することができる。

【 3 7 1 2 】

《 6 - 4 - 4 》遊技の流れ：

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、上述したように、通常状態、決戦ステージ、ラッシュステージ、天井到達ステージ、小当たりに基づく開閉実行モード、大当たりに基づく開閉実行モード（V 入賞大当たりに基づく開閉実行モードを含む）等を取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。

【 3 7 1 3 】

図 2 6 1 は、パチンコ機 1 0 における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は通常状態 H 1 である。通常状態 H 1 は、サポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態である。低頻度サポートモードでは、推奨される発射態様、すなわち遊技者にとって有利な発射態様は左打ちであり、遊技者は左打ちで遊技を行なうことによって遊技領域 P A の左側に遊技球を流下させ、第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させる。第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選（特図 1 当たり抽選）がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。

【 3 7 1 4 】

通常状態 H 1 で実行される遊技回は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として実行されるものである。通常状態 H 1 で実行された遊技回における特図 1 当たり抽選（図 2 5 4 の特図 1 当たり抽選用の当否テーブルを用いた当たり抽選、以下同じ）の抽選結果が外れの場合には、通常状態 H 1 が継続され、遊技者は第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。なお、通常状態 H 1 において左打ちで遊技を行っていると、図柄表示装置 4 1 には、遊技球発射機構による発射態様を遊技者に報知するための報知演出（例えば左打ち報知演出）はなんら表示されない。

【 3 7 1 5 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、先に説明したように、第 1 始動口 3 3 へ遊技球を入球させた場合より、第 2 始動口 3 4 へ遊技球を入球させた場合の方が遊技者にとっての有利度が高いものとなっている。このために、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、右打ちルート上に第 2 始動口 3 4 を設け、第 2 始動口 3 4 に普通電動役物 3 4 a を設けることによ

って、サポートモードが低頻度サポートモードである通常状態 H 1 において、右打ちしても第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球しない構成とすることで、通常状態 H 1 において右打ちで遊技が行なわれないうように通常時右打ち対策がなされている。このため、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、通常状態 H 1 において左打ちで遊技を行わないと遊技者は利益を得られないので、通常状態 H 1 において右打ちで遊技が行われていることを検出すると、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための所定表示である左打ち報知演出を図柄表示装置 4 1 に表示させる。

【 3 7 1 6 】

また、通常状態 H 1 では、天井到達判定処理を実行する。天井到達判定処理によれば、初期化条件成立時からの遊技回の実行回数が規定回数（例えば 1 0 0 0 回）に達したか否かの判定がなされる。

【 3 7 1 7 】

なお、通常状態 H 1 において、通常状態 H 1 に固有の演出（先に説明した通常状態演出としての状態背景）を図柄表示装置 4 1 に表示する構成とした。

【 3 7 1 8 】

通常状態 H 1 で実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合には、第 2 特別電動役物としての可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b を開閉動作する開閉実行モード（大当たりに基づく開閉実行モード）H 2 に移行する。

【 3 7 1 9 】

大当たりに基づく開閉実行モード H 2 では、推奨される発射態様が右打ちであり、遊技者は右打ちで遊技を行なうことによって遊技領域 P A の右側に遊技球を流下させ、大当たりに基づく開閉実行モードの作動により開放された可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球を入球させる。なお、大当たりに基づく開閉実行モード H 2 に移行した際には、遊技球発射機構を動作させる発射操作を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出を図柄表示装置 4 1 に表示される構成としてもよい。その場合、既に遊技者が右打ちにて遊技を行っている場合には、右打ち報知演出を行わない構成としてもよい。大当たりに基づく開閉実行モード H 2 は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした特図 1 当たり抽選に基づいて大当たり当選したことによって移行した状態であり、図 2 5 6（a）の特図 1 大当たり用の振分テーブルによれば、ラウンド遊技の回数、すなわち、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数は 4 回（4 ラウンド）となっている。大当たりに基づく開閉実行モードの作動により開放された大入賞口に遊技球が 1 個入球する毎に予め定められた賞球数の遊技球を賞球として得ることができる。そして、大当たりに基づく開閉実行モード H 2 の終了後に決戦ステージ H 3 に移行する。

【 3 7 2 0 】

決戦ステージ H 3 は、大当たりに基づく開閉実行モード H 2 の終了後にサポートモードが高頻度サポートモード（A 時短）に移行されることによって遷移する状態である。先に説明したように、決戦ステージ H 3 において高頻度サポートモード（A 時短）が継続する遊技回の実行回数は 1 回までに制限されている。この 1 回までの遊技回に制限された高サポ（A 時短）状態では、第 2 始動口 3 4 へ遊技球を入球させるべく、推奨される発射態様が右打ちとなる。この右打ち中の状態 H 3 a（以下、単に「右打ち中 H 3 a」とも呼ぶ）において、第 2 始動口 3 4 へ最初の遊技球が入球され、当該最初の遊技球の入球を契機とした所定遊技回動作である特図 2 変動が 1 回転するまで実行される。遊技者は、当該特図 2 変動中において、右打ちにて遊技を行うことによって、特図 2 の保留を最大 4 個、貯える。

【 3 7 2 1 】

右打ち中 H 3 a における 1 回転分の特図 2 変動に係る当たり抽選（図 2 5 5（b）の特図 2 当たり抽選用の当否テーブル（高頻度サポートモード用）を用いた当たり抽選、以下同じ）において外れた場合に、右打ち中 H 3 a から所望遊技状態である特図 2 残り保留消化中の状態 H 3 b（以下、単に「特図 2 残り保留消化中 H 3 b」とも呼ぶ）に移行する。特図 2 残り保留消化中 H 3 b に移行後においては、遊技者にとって有利な遊技球発射機構

10

20

30

40

50

による発射態様は左打ちであり、右打ちで遊技が行われていることを検出すると、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための所定表示である左打ち報知演出を図柄表示装置 4 1 に表示させる。

【 3 7 2 2 】

所望遊技状態である特図 2 残り保留消化中 H 3 b では、右打ち中 H 3 a の終了直後に残っている特図 2 保留（特図 2 残り保留とも呼ぶ）の数（最大 4 個）に対応した回数の遊技回が実行される。なお、特図 2 残り保留消化中 H 3 b では、サポートモードは低頻度サポートモードとなっている。但し、特図 2 残り保留消化中 H 3 b において実行される最大 4 回転分の特図 2 変動に係る当たり抽選において時短図柄当選となった場合には、特図 2 残り保留消化中 H 3 b であるにもかかわらず、当該時短図柄当選となった遊技回の終了時に、サポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモード（C 時短）に移行する。すなわち、特図 2 残り保留消化中 H 3 b を抜けて、特別遊技状態である C 時短状態 H 7 に移行する。

10

【 3 7 2 3 】

右打ち中 H 3 a における 1 回転分の特図 2 変動に係る当たり抽選において小当たりに当選した場合、または、特図 2 残り保留消化中 H 3 b における最大 4 回転分の特図 2 変動に係る当たり抽選（図 2 5 5（b）の特図 2 当たり抽選用の当否テーブル（低頻度サポートモード用）を用いた当たり抽選、以下同じ）において小当たりに当選した場合に、決戦ステージ H 3 を抜けて、小当たりに基づく開閉実行モード H 4 に移行する。

【 3 7 2 4 】

20

一方、右打ち中 H 3 a における 1 回転分の特図 2 変動に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合、または、特図 2 残り保留消化中 H 3 b における最大 4 回転分の特図 2 変動に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、所望遊技状態である決戦ステージ H 3 を抜けて、大当たりに基づく開閉実行モード H 5 に移行する。

【 3 7 2 5 】

特図 2 残り保留消化中 H 3 b における最大 4 回転分の特図 2 変動に係る当たり抽選の全てにおいて外れた場合には、通常状態 H 1 に戻る。

【 3 7 2 6 】

決戦ステージ H 3 では、右打ち中 H 3 a における 1 回転分の特図 2 変動と、右打ち中 H 3 a の終了直後に残っている特図 2 残り保留の数（最大 4 個）に対応した回数の特図 2 変動とで、最大 5 回の特図 2 変動が実行されることになる。この特図 2 変動に係る特図 2 当たり抽選において大当たり当選または小当たり当選する確率は、図 2 5 5（b）の特図 2 当たり抽選用の当否テーブルによれば、 $500 / 3850 (= 1 / 7.7)$ であることから、決戦ステージ H 3 中に大当たり当選又は小当たり当選する確率（ラッシュ突入率）は先に説明したように約 50 % である。すなわち、決戦ステージ H 3 から約 50 % の突入率で、小当たりに基づく開閉実行モード H 4 もしくは大当たりに基づく開閉実行モード H 5 に移行することができる。

30

【 3 7 2 7 】

なお、決戦ステージ H 3 の右打ち中 H 3 a において、所望遊技状態である決戦ステージ H 3 に移行したことを遊技者に対して報知するために、右打ち中 H 3 a に固有の演出を図柄表示装置 4 1 に表示する構成とした。当該固有の演出（以下、決戦ステージ演出とも呼ぶ）としては、例えば、決戦ステージ H 3 に移行したことを示唆するとともに、特図 2 保留を 4 個貯えることを遊技者に奨励する画像を表示する。決戦ステージ演出によって、ラッシュ突入率が約 50 % という遊技者にとっての有利度が高い決戦ステージ H 3 に移行したことを遊技者は知ることができることから、ラッシュに突入する期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、右打ち中 H 3 a の 1 回転分の特図 2 変動中において特図 2 保留を 4 個貯えることを完了できるかといった緊迫感を遊技者に抱かせることができる。

40

【 3 7 2 8 】

一方、決戦ステージ H 3 の特図 2 残り保留消化中 H 3 b において、決戦ステージ H 3 が継続していることを遊技者に対して報知するために、特図 2 残り保留消化中 H 3 b に固有

50

の演出を図柄表示装置 4 1 に表示する構成とした。所定演出である当該固有の演出（以下、決戦ステージ継続演出とも呼ぶ）としては、例えば、決戦ステージ H 3 が継続していることを示唆するとともに、特図 2 残り保留消化中 H 3 b において遊技回が実行される毎に 1 だけデクリメントされる特図 2 保留数を報知する画像を表示する。所定演出である決戦ステージ継続演出によって、決戦ステージ H 3 が継続していることを遊技者は知ることができることから、ラッシュステージ H 6 に突入する期待感を遊技者にいっそう抱かせることができるとともに、遊技回が 1 回実行される毎に大当たり当選又は小当たり当選することの期待感と緊迫感を遊技者に抱かせることができる。特に、特図 2 残り保留消化中 H 3 b における最後の遊技回においては、有利度合いが高い特図 2 残り保留消化中 H 3 b において果たして大当たり当選又は小当たり当選できるかといった一層の緊迫感を抱かせることができる。

10

【 3 7 2 9 】

決戦ステージ H 3 から移行した小当たりに基づく開閉実行モード H 4 では、第 1 特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置 5 7 の開閉扉 5 7 b の開閉が実行される。小当たりに基づく開閉実行モード H 4 では、推奨される発射態様が右打ちであり、右打ちで遊技を行うことによって V 入賞口 5 9 に遊技球を入球させることを推奨する V 狙い報知演出を図柄表示装置 4 1 に表示させる。所定演出である V 狙い報知演出は、小当たりに基づく開閉実行モード H 4 のオープニング期間を利用して表示させる。V 狙い報知演出に則って右打ちで遊技がなされることで、小当たりに基づく開閉実行モード H 4 の作動により開放された大入賞口 5 7 a に遊技球が入球して大入賞口 5 7 a の内部に設けられた V 入賞口 5 9 に遊技球が入球した場合、V 入賞大当たり当選となり、V 入賞大当たりに基づく開閉実行モード（単に、「大当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）H 5 に移行する。なお、小当たりに基づく開閉実行モード H 4 の作動により開放された大入賞口 5 7 a に遊技球が入球することによって、予め定められた賞球数の遊技球を賞球として得ることができる。

20

【 3 7 3 0 】

一方、小当たりに基づく開閉実行モード H 4 において、小当たり当選後、所定期間（例えば 6 秒）の間に、V 入賞口 5 9 に遊技球が入球しなかった場合には、V 入賞大当たり当選せずに、大当たりに基づく開閉実行モード H 5 が実行されない。この結果、V 入賞口 5 9 に遊技球が入球しなかった場合には、小当たりに基づく開閉実行モード H 4 に移行前の状態または通常状態 H 1 に戻る。

30

【 3 7 3 1 】

大当たりに基づく開閉実行モード（V 入賞大当たりに基づく開閉実行モードを含む）H 5 では、第 2 特別電動役物としての可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉が実行される。大当たりに基づく開閉実行モード H 5 では、推奨される発射態様が右打ちであり、遊技者は右打ちで遊技を行なうことによって遊技領域 P A の右側に遊技球を流下させ、大当たりに基づく開閉実行モード H 5 の作動により開放された可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球を入球させる。なお、大当たりに基づく開閉実行モード H 5 に移行した際には、遊技球発射機構を動作させる発射操作を右打ちとすることを遊技者に報知するための所定演出である右打ち報知演出が図柄表示装置 4 1 に表示される構成としてもよい。その場合、既に遊技者が右打ちにて遊技を行っている場合には、右打ち報知演出を行わない構成としてもよい。大当たりに基づく開閉実行モード H 5 は、決戦ステージにおける第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選に基づいて大当たり当選、または小当たり当選して V 入賞口 5 9 に遊技球が入球することにより V 入賞大当たり当選したことによって移行した状態であり、図 2 5 6（b）の特図 2 大当たり用の振分テーブルによれば、ラウンド遊技の回数、すなわち、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数は 4 回（4 ラウンド）または 1 5 回（1 5 ラウンド）となっている。大当たりに基づく開閉実行モード H 5 の作動により開放された大入賞口に遊技球が 1 個入球する毎に予め定められた賞球数の遊技球を賞球として得ることができる。そして、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後 H 5 に、所望遊技状態であるラッシュステージ H 6 に移行する。

40

50

【 3 7 3 2 】

ラッシュステージ H 6 は、大当たりに基づく開閉実行モード H 5 の終了後にサポートモードが高頻度サポートモード（A 時短）に移行されることによって遷移する状態である。先に説明したように、ラッシュステージ H 6 において高頻度サポートモード（A 時短）が継続する遊技回の実行回数は 7 回までに制限されている。この 7 回までの遊技回に制限された高サポ（A 時短）状態では、第 2 始動口 3 4 へ遊技球を入球させるべく、推奨される発射態様が右打ちとなる。この右打ち中の状態 H 6 a（以下、単に「右打ち中 H 6 a」とも呼ぶ）において、第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入球され、7 回転分の特図 2 変動が実行される。遊技者は、当該 7 回転分の特図 2 変動中において、右打ちにて遊技を行うことによって、特図 2 の保留を最大 4 個、貯える。

10

【 3 7 3 3 】

右打ち中 H 6 a における 7 回転分の特図 2 変動に係る当たり抽選（図 2 5 5（b）の特図 2 当たり抽選用の当否テーブル（高頻度サポートモード用）を用いた当たり抽選、以下同じ）の全てにおいて外れた場合に、右打ち中 H 6 a から所望遊技状態である特図 2 残り保留消化中の状態 H 6 b（以下、単に「特図 2 残り保留消化中 H 6 b」とも呼ぶ）に移行する。特図 2 残り保留消化中 H 6 b に移行後においては、遊技者にとって有利な遊技球発射機構による発射態様は左打ちであり、右打ちで遊技が行われていることを検出すると、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための左打ち報知演出を図柄表示装置 4 1 に表示させる。

20

【 3 7 3 4 】

所望遊技状態である特図 2 残り保留消化中 H 6 b では、右打ち中 H 6 a の終了直後に残っている特図 2 保留（特図 2 残り保留とも呼ぶ）の数（最大 4 個）に対応した回数の遊技回が実行される。なお、特図 2 残り保留消化中 H 6 b では、サポートモードは低頻度サポートモードとなっている。但し、特図 2 残り保留消化中 H 6 b において実行される最大 4 回転分の特図 2 変動に係る当たり抽選において時短図柄当選となった場合には、特図 2 残り保留消化中 H 6 b であるにもかかわらず、当該時短図柄当選となった遊技回の終了時に、サポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモード（C 時短）に移行する。すなわち、特図 2 残り保留消化中 H 6 b を抜けて、C 時短状態 H 7 の特図 2 残り保留消化中 H 7 a に移行する。

30

【 3 7 3 5 】

右打ち中 H 6 a における 7 回転分の特図 2 変動に係る当たり抽選において小当たりに当選した場合、または、特図 2 残り保留消化中 H 6 b における最大 4 回転分の特図 2 変動に係る当たり抽選（図 2 5 5（b）の特図 2 当たり抽選用の当否テーブル（低頻度サポートモード用）を用いた当たり抽選、以下同じ）において小当たりに当選した場合に、ラッシュステージ H 6 を抜けて、小当たりに基づく開閉実行モード H 4 に移行する。小当たりに基づく開閉実行モード H 4 に移行した後には、大当たりに基づく開閉実行モード（V 入賞大当たりに基づく開閉実行モード）H 5 を経て、再度、ラッシュステージ H 6 に移行する。

【 3 7 3 6 】

一方、右打ち中 H 6 a における 7 回転分の特図 2 変動に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合、または、特図 2 残り保留消化中 H 6 b における最大 4 回転分の特図 2 変動に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、ラッシュステージ H 6 を抜けて、大当たりに基づく開閉実行モード H 5 に移行する。大当たりに基づく開閉実行モード H 5 の終了後には、再度、ラッシュステージ H 6 に移行する。

40

【 3 7 3 7 】

所望遊技状態である特図 2 残り保留消化中 H 6 b における最大 4 回転分の特図 2 変動に係る当たり抽選の全てにおいて外れた場合（大当たり当選と小当たり当選はもちろんのこと、時短図柄当選にもならなかった場合）には、通常状態 H 1 に戻る。

【 3 7 3 8 】

特別遊技状態であるラッシュステージ H 6 では、右打ち中 H 6 a における 7 回転分の特

50

図 2 変動と、右打ち中 H 6 a の終了直後に残っている特図 2 残り保留の数（最大 4 個）に対応した回数の特図 2 変動とで、最大 1 1 回の特図 2 変動が実行されることになる。この特図 2 変動に係る特図 2 当たり抽選において大当たり当選または小当たり当選する確率は、図 2 5 5 (b) の特図 2 当たり抽選用の当否テーブルからわかるように $500 / 3850 (= 1 / 7.7)$ であることから、ラッシュステージ H 6 中に大当たり当選又は小当たり当選する確率（ラッシュ継続率）は先に説明したように約 78% である。すなわち、ラッシュステージ H 6 から約 78% の確率で再度、ラッシュステージ H 6 に移行することができ、ラッシュステージ H 6 に移行した後においては、約 78% といった高い確率でラッシュステージ H 6 を繰り返すことができる。

【3739】

10

なお、特別遊技状態であるラッシュステージ H 6 の右打ち中 H 6 a において、ラッシュステージ H 6 に移行したことを遊技者に対して報知するために、右打ち中 H 6 a に固有の演出を図柄表示装置 4 1 に表示する構成とした。当該固有の演出（以下、ラッシュ演出とも呼ぶ）としては、例えば、ラッシュステージ H 6 に移行したことを示唆するとともに、特図 2 保留を 4 個貯えることを遊技者に奨励する画像を表示する。所定表示であるラッシュ演出によって、ラッシュ継続率が約 78% という遊技者にとっての有利度が高いラッシュステージ H 6 に移行したことを遊技者は知ることができることから、ラッシュが継続する期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、右打ち中 H 3 a の 7 回転の特図 2 変動中において特図 2 保留を 4 個貯えることを完了できるかといった緊迫感を遊技者に抱かせることができる。

20

【3740】

一方、ラッシュステージ H 6 の特図 2 残り保留消化中 H 6 b において、ラッシュステージ H 6 が継続していることを遊技者に対して報知するために、特図 2 残り保留消化中 H 6 b に固有の演出を図柄表示装置 4 1 に表示する構成とした。所定演出である当該固有の演出（以下、ラッシュ継続演出とも呼ぶ）としては、例えば、所望遊技状態であるラッシュステージ H 6 が継続していることを示唆するとともに、特図 2 残り保留消化中 H 6 b において遊技回が実行される毎に 1 だけデクリメントされる特図 2 保留数を報知する画像を表示する。所定演出であるラッシュ継続演出によって、ラッシュステージ H 6 が継続していることを遊技者は知ることができることから、ラッシュステージ H 6 が繰り返される（いわゆる連荘する）期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、遊技回が 1 回実行される毎に大当たり当選又は小当たり当選することの期待感と緊迫感を遊技者に抱かせることができる。特に、特図 2 残り保留消化中 H 6 b における最後の遊技回においては、有利度合いが高い特図 2 残り保留消化中 H 6 b において果たして大当たり当選又は小当たり当選できるかといった一層の緊迫感を抱かせることができる。

30

【3741】

特別遊技状態である C 時短状態 H 7 は、サポートモードが高頻度サポートモード（C 時短）である状態である。当該高頻度サポートモード（C 時短）は、特定契機が成立した場合、すなわち特図 2 残り保留消化中 H 3 b または特図 2 残り保留消化中 H 6 b にて実行される遊技回における特図 2 変動に係る当たり抽選において時短図柄当選となった場合に低頻度サポートモードから移行するが、この高頻度サポートモード（C 時短）が継続する遊技回の実行回数は C 時短付与回数に制限されている。先に説明したように、図 2 5 8 の特図 2 時短図柄用の振分テーブルによれば、C 時短付与回数は、当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて振り分けられた時短図柄の種別が C 時短 である場合に 30 回となり、C 時短 である場合に 40 回となり、C 時短 である場合に 50 回となる。このため、特別遊技状態である C 時短状態 H 7 は、上記特図 2 変動に係る当たり抽選において時短図柄当選となった遊技回の終了時から、遊技回の実行回数が 30 回、40 回、または 50 回となるまでの期間だけ継続する。

40

【3742】

なお、特図 2 残り保留消化中 H 6 b であるにもかかわらず、当該時短図柄当選となった遊技回の終了時から C 時短状態 H 7 は開始されることから、時短図柄当選となった遊技回

50

の終了直後に特図 2 残り保留がまだ残っている場合には、当該残っている特図 2 残り保留に係る遊技回、すなわち、図中の特図 2 残り保留消化中 H 7 a に実行される遊技回は、C 時短状態 H 7 とラッシュステージ H 6 との双方に該当することになる。

【 3 7 4 3 】

特図 2 残り保留消化中 H 7 a においては、ラッシュステージ H 6 の特図 2 残り保留消化中 H 6 b と同様に、ラッシュ継続演出を図柄表示装置 4 1 に表示する構成とした。すなわち、特図 2 残り保留消化中 H 7 a は C 時短状態 H 7 とラッシュステージ H 6 との双方に該当するが、特図 2 残り保留消化中 H 7 a では、C 時短状態 H 7 用の演出（後述するチャンスゾーン演出）に切り替えることなく、ラッシュ継続演出を続けて表示する構成とした。なお、先に説明したように、当該 C 時短状態 H 7 には決戦ステージ H 3 の特図 2 残り保留消化中 H 3 b から移行する場合があるが、この場合には、特図 2 残り保留消化中 H 7 a において決戦ステージ継続演出を図柄表示装置 4 1 に表示する構成とした。

10

【 3 7 4 4 】

また、ラッシュ継続演出を実行中（すなわち、特図 2 残り保留消化中 H 6 b ）の特図 2 変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合に、特図 2 変動の終了後において C 時短回数カウンタに対応したチャンスゾーン演出を実行することがない構成とした。このために、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中において特図 2 当たり抽選の結果が時短図柄当選となっても、その後、当たり抽選において大当たり当選または小当たり当選した場合、当該大当たり当選または小当たり当選に対応した特図 2 変動の終了後において、C 時短回数カウンタに対応したチャンスゾーン演出が実行されることがない。すなわち、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて実行される当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合、当該抽選結果に対応した特図 2 変動の終了後においては、小当たりに基づく開閉実行モード H 4 または大当たりに基づく開閉実行モード H 5 に移行し、両開閉実行モード H 4 , H 5 の最中においては、C 時短回数カウンタに対応したチャンスゾーン演出が実行されることがない。このために、遊技者は、第 2 特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モード H 4 , H 5 の最中には、チャンスゾーン演出に惑わされることがなく、大当たり遊技の恩恵を最大限に受けるべく、すなわち、大当たり遊技による最大限の数の出球を得ることができるように操作を行うことができる。

20

【 3 7 4 5 】

ラッシュ継続演出を実行中（すなわち、特図 2 残り保留消化中 H 6 b ）の特図 2 変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合、当該抽選結果に対応した特図 2 変動の終了後においては、小当たりに基づく開閉実行モード H 4 または大当たりに基づく開閉実行モード H 5 に移行し、先に説明したように約 7 8 % といった高い確率で再度、ラッシュステージ H 6 に移行することができる。ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選と小当たり当選とにならない場合は、特図 2 残り保留に対応する遊技回を消化（実行）していく。この特図 2 残り保留消化中 H 6 b の特図 2 変動に係る当たり抽選において時短図柄当選となった場合に、C 時短状態 H 7 に移行する。

30

【 3 7 4 6 】

特別遊技である高頻度サポートモード（C 時短）での遊技を実行可能な C 時短状態 H 7 では、先に説明したように、第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入球することは実質的に不可能であり、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球が可能となる左打ちとなる。この左打ち中の状態 H 7 b（以下、単に「左打ち中 H 7 b」とも呼ぶ）は、特図 2 残り保留消化中 H 3 b または特図 2 残り保留消化中 H 6 b にて実行される遊技回における特図 2 変動に係る当たり抽選において時短図柄当選となった遊技回の次の遊技回から数えて上記時短付与回数の遊技回が終了するまでの期間、継続する。

40

【 3 7 4 7 】

なお、所望遊技状態である C 時短状態 H 7 の左打ち中の状態 H 7 b では、C 時短状態 H 7 の左打ち中の状態 H 7 b に移行したことを遊技者に対して報知するために、当該左打ち

50

中の状態 H 7 b に固有の演出を図柄表示装置 4 1 に表示する構成とした。当該固有の演出（以下、チャンスゾーン演出とも呼ぶ）としては、例えば、C 時短状態 H 7 の左打ち中の状態 H 7 b に移行したことを示唆するとともに、高頻度サポートモード（C 時短）の残り回数を示す画像を表示する。チャンスゾーン演出によって、先に説明したように遊技者にとって十分にメリットが期待できる高頻度サポートモード（C 時短）に移行したことを遊技者は知ることができることから、高頻度サポートモード（C 時短）が継続する期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、高頻度サポートモード（C 時短）が終了するまでに特図 1 当たり抽選で果たして大当たり当選することができるかといった緊迫感を遊技者に抱かせることができる。

【 3 7 4 8 】

10

C 時短状態 H 7 の左打ち中の状態 H 7 b では、推奨される発射態様、すなわち遊技者にとって有利な遊技球発射機構による発射態様は左打ちであり、遊技者は左打ちで遊技を行なうことになる。このため、ラッシュステージ H 6 の特図 2 残り保留消化中 H 6 b にて実行される特図 2 変動に係る当たり抽選の全てにおいて外れた場合に通常状態 H 1 に移行することに鑑みると、特図 2 残り保留消化状態における特図 2 変動の実行中に特図 2 当たり抽選で時短図柄当選するか否かにかかわらず、特図 2 残り保留消化状態の終了後に推奨される発射態様、すなわち遊技者にとって有利な遊技球発射機構による発射態様は左打ちとなり、遊技者は左打ちで遊技を行なうことになる。このために、特図 2 残り保留消化状態の終了後に、特図 2 残り保留消化状態における特図 2 変動の実行中に特図 2 当たり抽選で時短図柄当選するか否かにかかわらず、遊技者は同一の発射態様で遊技球発射機構を操作すればよいことから、遊技の不慣れな初心者であっても遊技操作に迷うことがなく、遊技操作の容易性に優れている。

20

【 3 7 4 9 】

特別遊技である高頻度サポートモード（C 時短）での遊技を実行可能な C 時短状態 H 7 の左打ち中の状態 H 7 b において、特定契機が成立した場合、すなわち、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に従って実行される特図 1 変動に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、左打ち中の状態 H 7 b を抜けて、大当たりに基づく開閉実行モード H 5 に移行する。すなわち、所定遊技回動作である特図 1 変動に係る当たり抽選において大当たりに当選した際に、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後に付与される高サポ（A 時短）状態は、高頻度サポートモード（C 時短）の場合に遊技回 7 回までである（図 2 5 6 参照）ことから、特図 1 変動に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合、大当たりに基づく開閉実行モード H 5 に移行することによって、決戦ステージ H 3 を介さずにラッシュステージ H 6 に移行することが可能となっている。

30

【 3 7 5 0 】

C 時短状態 H 7 にて実行される遊技回における特定遊技回動作である特図 1 変動に係る当たり抽選の全てにおいて外れた場合には、通常状態 H 1 に戻り、左打ちにて遊技回を消化（実行）する。

【 3 7 5 1 】

また、C 時短状態 H 7 では、天井到達判定処理を実行する。天井到達判定処理によれば、初期化条件成立時からの遊技回の実行回数が規定回数（例えば 1 0 0 0 回）に達したか否かの判定がなされる。同様に、サポートモードが高頻度サポートモード（A 時短）である決戦ステージ H 3 の右打ち中 H 3 a およびラッシュステージ H 6 の右打ち中 H 6 a と、サポートモードが低頻度サポートモードである決戦ステージ H 3 の特図 2 残り保留消化中 H 3 b およびラッシュステージ H 6 の特図 2 残り保留消化中 H 6 b とにおいても、天井到達判定処理が実行される。

40

【 3 7 5 2 】

上述したように、通常状態 H 1、決戦ステージ H 3 の右打ち中 H 3 a、決戦ステージ H 3 の特図 2 残り保留消化中 H 3 b、ラッシュステージ H 6 の右打ち中 H 6 a、ラッシュステージ H 6 の特図 2 残り保留消化中 H 6 b、および C 時短状態 H 7 では、天井到達判定処理が実行される。天井到達判定処理によって、初期化条件成立時からの遊技回の実行回数

50

が規定回数（例えば１０００回）に達した（すなわち、天井に到達した）と判定された場合にＢ時短付与がなされる。この結果、特別遊技状態であるＢ時短状態、すなわち、天井到達ステージＨ８に移行する。

【３７５３】

また、天井到達判定処理において、初期化条件成立時からの遊技回の実行回数が規定回数に達したと判定された場合に、例えば「遊タイム」といった文字が出現する所定演出である天井到達報知演出を図柄表示装置４１に表示させる。この天井到達報知演出によって、ラッシュ突入を遊技者に予感させることができる。

【３７５４】

天井到達ステージＨ８では、サポートモードが高頻度サポートモード（Ｂ時短）に移行され、高頻度サポートモード（Ｂ時短）が開始されてからの遊技回の実行回数が時短付与回数（例えば１００回）に達するまでサポートモードとして高頻度サポートモード（Ｂ時短）が継続される。サポートモードが高頻度サポートモード（Ｂ時短）である場合、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は右打ちとなる。なお、天井到達ステージＨ８に移行した際には、遊技球発射機構を動作させる発射操作を右打ちとすることを遊技者に報知するための所定演出である右打ち報知演出が図柄表示装置４１に表示される。天井到達ステージＨ８において小当たりまたは大当たりに当選する確率は、先に説明したように、１００％に近い高確率となっている。その上、当該小当たりに当選した後は、小当たりに基づく開閉実行モードＨ４に移行することによって、また、当該大当たりに当選した後は、大当たりに基づく開閉実行モードＨ５に移行することによって、決戦ステージＨ３を介さずにラッシュステージＨ６に移行し得る構成となっている。したがって、天井到達判定処理によって天井到達した場合には、天井到達ステージＨ８に移行し、天井到達ステージＨ８から約１００％のラッシュ突入率で、ラッシュステージＨ６に移行することができる。

【３７５５】

天井到達ステージＨ８にて実行される遊技回における特図２変動に係る当たり抽選の全てにおいて外れた場合には、通常状態Ｈ１に戻る。

【３７５６】

《６－４－５》タイムチャート：

図２６２は、ラッシュステージＨ６からＣ時短状態Ｈ７に移行する際の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、高頻度サポートモードフラグ、Ａ時短フラグ、Ｃ時短フラグ、Ａ時短回数カウンタ、ラッシュ継続回数カウンタ、Ｃ時短回数カウンタ、および演出が、時間経過とともにどのように変化するかを示した。これらの変化は、主制御装置６０と音声発光制御装置９０とによって実行される各種の制御処理によって発生する。

【３７５７】

図柄変動の表示態様は、以下の（ｉ）～（iii）の表示態様を取り得る。

（ｉ）遊技回における変動中：第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから当該変動表示が終了して停止表示となるまでの表示態様

（ii）遊技回における確定中：第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの停止表示が開始されてから当該停止表示が終了するまでの表示態様

（iii）非遊技回：第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの停止表示が終了してから次の変動表示が開始されるまでの表示態様

【３７５８】

高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを示すフラグである。高頻度サポートモード（Ａ時短）、高頻度サポートモード（Ｂ時短）、高頻度サポートモード（Ｃ時短）のいずれの場合にも、高頻度サポートモードフラグはＯＮ状態となる。高頻度サポートモードフラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。

【３７５９】

10

20

30

40

50

A 時短フラグは、サポートモードが高頻度サポートモード（A 時短）であるか否かを示すフラグである。A 時短フラグは、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶される。

【 3 7 6 0 】

C 時短フラグは、サポートモードが高頻度サポートモード（C 時短）であるか否かを示すフラグである。C 時短フラグは、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶される。

【 3 7 6 1 】

A 時短回数カウンタは、高頻度サポートモード（A 時短）が開始された場合に値が設定され、高頻度サポートモード（A 時短）時において変動表示が実行される毎にカウンタ値が 1 だけ減算されるカウンタである。A 時短回数カウンタは、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に記憶される。

10

【 3 7 6 2 】

ラッシュ継続回数カウンタは、ラッシュステージ H 6 において右打ち中 H 6 a から特図 2 残り保留消化中 H 6 b に移行した場合に値が設定され、特図 2 残り保留消化中 H 6 b において変動表示が実行される毎にカウンタ値が 1 だけ減算されるカウンタであり、所定計数部でもある。ラッシュ継続回数カウンタは、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に記憶される。

【 3 7 6 3 】

C 時短回数カウンタは、高頻度サポートモード（C 時短）が開始された場合に値が設定され、高頻度サポートモード（C 時短）中において変動表示が実行される毎にカウンタ値が 1 だけ減算されるカウンタであり、特定計数部でもある。C 時短回数カウンタは、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に記憶される。

20

【 3 7 6 4 】

演出は、ラッシュ演出、ラッシュ継続演出、およびチャンスゾーン演出等を取り得る。

【 3 7 6 5 】

先に説明したように、決戦ステージ H 3 において、遊技回における当たり抽選において大当たり当選、または小当たり当選して V 入賞口 5 9 に遊技球が入球することによって V 入賞大当たり当選した場合に、第 2 特別電動役物としての可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b が開閉動作を実行する大当たりに基づく開閉実行モード H 5 が実行されるが、当該大当たりに基づく開閉実行モード H 5 の終了時に、高頻度サポートモードフラグと A 時短フラグとをそれぞれ ON すると共に、所定計数部である A 時短回数カウンタに値 7 をセットする（時刻 t 0）。高頻度サポートモードフラグと A 時短フラグとを ON した結果、サポートモードは高頻度サポートモード（A 時短）に移行する。すなわち、遊技状態は、ラッシュステージ H 6 の右打ち中 H 6 a である A 時短状態に移行する。

30

【 3 7 6 6 】

ラッシュステージ H 6 の右打ち中 H 6 a において、特定契機が成立した場合、すなわち、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生した場合に、当該遊技球の入球を契機とした特図 2 当たり抽選を実行し、当該特図 2 当たり抽選の抽選結果を示す遊技回を実行する。図中のラッシュステージ H 6 の右打ち中 H 6 a における [] 内に示した数字（例えば [1] ~ [7]）は、高頻度サポートモード（A 時短）が開始されてから（右打ち中 H 6 a が開始されてから）の遊技回の実行回数を示している。ラッシュステージ H 6 の右打ち中 H 6 a において、遊技回が実行される毎に、減算契機である当該遊技回における変動表示の終了時に特定計数部である A 時短回数カウンタの値を 1 だけデクリメントする（時刻 t 2、時刻 t 3、時刻 t 4）。

40

【 3 7 6 7 】

そして、高頻度サポートモード（A 時短）が開始されてから（右打ち中 H 6 a が開始されてから）の遊技回の実行回数が最終の 7 回目となった遊技回における変動表示の終了時に、A 時短回数カウンタの値が 0 に達する（時刻 t 4）。この A 時短回数カウンタの値が 0 に達したときに、高頻度サポートモードフラグと A 時短フラグとをそれぞれ OFF する

50

。この結果、サポートモードは高頻度サポートモード（A時短）から低頻度サポートモードに移行する。まとめると、サポートモードが高頻度サポートモード（A時短）となつてから低頻度サポートモードに移行するまでの期間、すなわち、値7にセットされたA時短回数カウンタが値0に達するまでの期間（時刻t0～時刻t4）、ラッシュステージH6の右打ち中H6aが継続される。

【3768】

ラッシュステージH6の右打ち中H6aにおいては、所定演出であるラッシュ演出を実行する。ラッシュ演出として、具体的には、例えば、主人公としての戦士キャラクターが全速力で走る様子が示される状態背景を図柄表示装置41に表示させる。また、ラッシュ演出として、右打ち中H6aにおいて特図2保留を4個貯えることを遊技者に奨励する画像を表示させる構成としてもよい。さらに、ラッシュ演出として、右打ち中H6aにおいて実行される遊技回の残り回数を告知する演出を表示させる構成としてもよい。具体的には、当該残り回数として、A時短回数カウンタの値を表示させる。なお、ラッシュ演出は、上述したように画像を表示するものであるが、当該画像に伴った音声や光をスピーカ46や各種ランプ47に出力させるように構成してもよい。

10

【3769】

図262の例では、右打ち中H6aにおける7回転分の特図2変動に係る当たり抽選の全てにおいて外れたものとする。この場合に、上述したようにサポートモードを低頻度サポートモード（A時短）に移行する時刻t4において、所定計数部であるラッシュ継続回数カウンタに、右打ち中H6aの終了直後に残っている特図2保留の数に対応した回数を設定する。図262の例では、当該残っている特図2保留（＝特図2残り保留）の数は最大の4個であったものとする。この場合に、ラッシュ継続回数カウンタに値4をセットする。

20

【3770】

サポートモードが高頻度サポートモード（A時短）から低頻度サポートモードに移行した後のラッシュステージH6の特図2残り保留消化中H6bにおいて、右打ち中H6aの終了直後に残っている特図2保留の数に対応した4回転分の遊技回、すなわち、特定遊技回動作である特図2変動を実行する。図中のラッシュステージH6の特図2残り保留消化中H6bにおける[]内に示した数字（例えば[1]～[4]）は、サポートモードが高頻度サポートモード（A時短）から低頻度サポートモードに移行してから（特図2残り保留消化中H6が開始されてから）の遊技回の実行回数を示している。遊技回が実行される毎に、更新契機である当該遊技回における変動表示の終了時にラッシュ継続回数カウンタの値を1だけデクリメントする（時刻t6、時刻t8、時刻t10、時刻t11）。すなわち、特図2変動が終了することが所定計数部であるラッシュ継続回数カウンタの値を減算する減算契機であるとして、当該減算契機の成立に基づいてラッシュ継続回数カウンタの値を減算する。

30

【3771】

そして、サポートモードが高頻度サポートモード（A時短）から低頻度サポートモードに移行してから（特図2残り保留消化中H6が開始されてから）の遊技回の実行回数が最終の4回目となった遊技回における変動表示の終了時に、ラッシュ継続回数カウンタの値が0に達する（時刻t11）。このラッシュ継続回数カウンタの値が0に達した場合に、特図2残り保留消化中H6bを終了する。

40

【3772】

所望遊技状態であるラッシュステージH6の特図2残り保留消化中H6bにおいては、所定演出であるラッシュ継続演出を実行する。ラッシュ継続演出は、ラッシュステージH6が継続していることを示唆する演出であり、特図2残り保留消化中H6bにおける特図2の一遊技回を一単位として各遊技回の実行中に、対応する演出として実行される。

【3773】

図263は、ラッシュ継続演出の一例を示す説明図である。所定演出であるラッシュ継続演出は、図263（a）に示す残り回数告知演出と、図263（b）に示す戦闘演出と

50

、図 2 6 3 (c) に示す結果告知演出とによって構成される。残り回数告知演出と戦闘演出とが特図 2 に対応した図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動の実行中に実行され、結果告知演出が特図 2 に対応した図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止中に実行される。

【 3 7 7 4 】

ラッシュ継続演出では、最初に、図 2 6 3 (a) に示すように、特図 2 残り保留消化中 H 6 b の残り回数を告知する残り回数告知演出を表示する。具体的には、例えば、「チャンスはあと 回」と表示する。回数としては、所定計数部であるラッシュ継続回数カウンタの値を表示する。例えば、特図 2 残り保留消化中 H 6 が開始されてから 1 回目の遊技回では、「チャンスはあと 4 回」と表示される。例えば、特図 2 残り保留消化中 H 6 が開始されてから 2 回目の遊技回では、「チャンスはあと 3 回」と表示される。

10

【 3 7 7 5 】

次いで、図 2 6 3 (b) に示すように、主人公としての戦士キャラクター（女性キャラクター）と敵キャラクターとが対決する戦闘シーンが示されるアニメーション画像（絵図）によって構成される戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）を表示する。当該バトル演出中において、図示は省略したが、スクロールによる変動表示中の図柄列 Z 1 ~ Z 3 を縮小表示する。なお、当該図柄列 Z 1 ~ Z 3 は、縮小表示に換えて、半透明にて表示する構成としてもよいし、表示そのものを一時的に中断する構成としてもよい。また、バトル演出は、上述した戦闘シーンの画像を表示するものであるが、当該画像に伴った音声や光をスピーカー 4 6 や各種ランプ 4 7 に出力させるように構成してもよい。

20

【 3 7 7 6 】

次いで、図 2 6 3 (c) に示すように、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかを告知する結果告知演出を表示する。図 2 6 3 (c) の例は、当たり抽選において外れた場合に採用される結果告知演出としての敗北演出を示している。具体的には、例えば、女性キャラクターが敗北で悲しむアニメーション画像（絵図）を表示する。当該結果告知演出中において、図示は省略したが、停止表示中の図柄列 Z 1 ~ Z 3 を表示する。なお、当該図柄列 Z 1 ~ Z 3 は、半透明にて表示する構成としてもよい。また、結果告知演出は、上述した画像を表示するものであるが、当該画像に伴った音声や光をスピーカー 4 6 や各種ランプ 4 7 に出力させるように構成してもよい。

【 3 7 7 7 】

一方、当たり抽選において大当たり当選または小当たり当選した場合には、結果告知演出として、勝利演出が採用される。勝利演出は、具体的には、例えば、女性キャラクターが勝利で歓喜するアニメーション画像（図示せず）を表示する。

30

【 3 7 7 8 】

なお、当たり抽選において時短図柄当選となった場合には、結果告知演出として、上述した敗北演出が採用され、時短図柄当選を告知するための特別な演出が採用されることはない。時短図柄当選は大当たりや小当たりといった当たりではなく、その上、この時短図柄当選時においては、遊技者に時短図柄当選したことを告知したくないがために、当たり抽選において外れた場合と同様に敗北演出を実行する構成とした。

【 3 7 7 9 】

さらに、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、図 2 6 3 (b) の戦闘演出および図 2 6 3 (c) の結果告知演出において、導火線に火のついた爆弾のイラスト画像を併せて表示する構成とした。当該導火線は、特図 2 残り保留消化中 H 6 b の残り回数であるラッシュ継続回数カウンタの値に応じた長さとなるように構成されており、当該ラッシュ継続回数カウンタの値が更新される毎に短くなる構成とした。当該イラスト画像によって、特図 2 残り保留消化中 H 6 b の残り回数が無くなることが差し迫っていることを遊技者に告知することができ、図 2 6 3 (a) の残り回数告知演出とともに、特図 2 残り保留消化中 H 6 b に当たり当選することができないかもしれないといった切迫感を遊技者に抱かせることができる。

40

【 3 7 8 0 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、上述した導火線と爆弾のイラスト画像を表示

50

する構成としたが、変形例として、当該イラスト画像を表示しない構成としてもよい。また、他の変形例として、戦闘演出および結果告知演出において上記イラスト画像を表示した上で、図 2 6 3 (a) の残り回数告知演出の表示を行わない構成としてもよい。両変形例によっても、残り回数告知演出、または導火線と爆弾のイラスト画像によって、本実施形態と同様に、特図 2 残り保留消化中 H 6 b に当たり当選することができないかもしれないといった切迫感を遊技者に抱かせることが可能となる。

【 3 7 8 1 】

図 2 6 2 に戻り、このようにして、ラッシュステージ H 6 の特図 2 残り保留消化中 H 6 b (時刻 t 5 ~ 時刻 t 1 1) の各遊技回において、図 2 6 3 (a) から図 2 6 3 (c) までの演出によって構成されるラッシュ継続演出が実行されることになる。なお、所定表示であるラッシュ継続演出についてのこれらの態様は一例であり、他の態様であってもよい。

10

【 3 7 8 2 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、決戦ステージ H 3 の特図 2 残り保留消化中 H 3 b において実行される決戦ステージ継続演出は、ラッシュステージ H 6 の右打ち中 H 6 a において実行されるラッシュ継続演出と同一の演出内容、すなわち、図 2 6 3 (a) ~ 図 2 6 3 (c) に示した演出内容であるものとした。

【 3 7 8 3 】

図 2 6 2 に示した例では、ラッシュステージ H 6 の特図 2 残り保留消化中 H 6 b における 2 回目の遊技回に係る特図 2 当たり抽選において、時短図柄当選となったものとする (時刻 t 7) 。当該 2 回目の遊技回に係る特図 2 当たり抽選で時短図柄当選となった場合に、当該 2 回目の遊技回における停止表示の終了時 (確定時間の終了時) に、高頻度サポートモードフラグと C 時短フラグとをそれぞれ ON する (時刻 t 9) 。この結果、サポートモードは低頻度サポートモードから高頻度サポートモード (C 時短) に移行する。すなわち、時刻 t 9 において C 時短状態に移行する。

20

【 3 7 8 4 】

時刻 t 9 においては、高頻度サポートモード (C 時短) への移行とともに、特定計数部である C 時短回数カウンタに設定用所定数値情報である C 時短付与回数を設定する。C 時短付与回数は、時刻 t 7 の時短図柄当選時に特図 2 時短図柄用の振分テーブル (図 2 5 8) によって振り分けられた時短図柄の種別に応じて設定された回数である。ここでは、時短図柄の種別として C 時短 に振り分けられたとして、C 時短回数カウンタに値 3 0 をセットする。

30

【 3 7 8 5 】

そして、時刻 t 9 の後において、遊技回が実行される毎に、減算契機である当該遊技回における変動表示の終了時に C 時短回数カウンタの値を 1 だけデクリメントする (時刻 t 1 0 、時刻 t 1 1 、 t 1 3) 。すなわち、更新契機である遊技回における特図 2 変動が終了することが成立することに基づいて、特定計数部である C 時短回数カウンタを更新する。

【 3 7 8 6 】

時刻 t 9 においてサポートモードを高頻度サポートモード (C 時短) に移行した結果、時刻 t 9 から時刻 t 1 1 までの期間において、ラッシュステージ H 6 の特図 2 残り保留消化中 H 6 b でありながら C 時短状態となる。C 時短状態においては、後述するチャンスゾーン演出を実行するのが常であるが、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、A 時短回数カウンタの値が減算されて 0 に達する (時刻 t 1 1) までの特図 2 残り保留消化中 H 6 b 中は、チャンスゾーン演出を実行せずにラッシュ継続演出を継続して実行する構成とした。その上で、当該ラッシュ継続演出を実行する最終の遊技回 (例えば 4 回目の遊技回) においては、ラッシュ継続演出の内容をそれまでの遊技回 (例えば 1 回目 ~ 3 回目の遊技回) において実行される遊技回とは一部異なったものとした。

40

【 3 7 8 7 】

図 2 6 4 は、特図 2 残り保留消化中 H 6 b において時短図柄当選となった場合の最終の

50

遊技回におけるラッシュ継続演出の一例を示す説明図である。本例では、特図 2 残り保留消化中 H 6 b における 2 回目の遊技回に係る特図 2 当たり抽選において、時短図柄当選しており、最終の遊技回におけるラッシュ継続回数カウンタの値は 1 となり、図 2 6 4 (a) に示すように、残り回数告知演出として、「チャンスはあと 1 回」と表示する演出を行う。

【 3 7 8 8 】

図 2 6 4 (b) に示すように、バトル演出は、図 2 6 3 (b) に示す場合と同様である。

【 3 7 8 9 】

図 2 6 4 (c) に示すように、結果告知演出として、当たり抽選において時短図柄当選となった場合に採用され得る敗北演出（以下、敗北時特別演出と呼ぶ）を実行する。具体的には、「敗北」であることを示すとともに、女性キャラクターが例えば「負けたけどきつと良いことがあるよ」と叫ぶ演出画像を敗北時特別演出として表示する。敗北時特別演出によって、特図 2 残り保留消化中 H 6 b に当たり当選（大当たり当選または小当たり当選）できなかったことの落胆感を抱かせるところを、この先にチャンスがあること、より具体的には、当たり抽選において時短図柄当選しており今後 C 時短状態に移行することを示唆することで、この後に大当たり当選することの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【 3 7 9 0 】

上記敗北時特別演出を含むラッシュ継続演出（すなわち、図 2 6 4 に例示したラッシュ継続演出）が実行されるのは、各遊技回の特図 2 当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選とならない状況が、ラッシュ継続回数カウンタの値が減算されて 0 になるまで続いた場合において、特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となっていた場合のものである。これに対して、各遊技回の特図 2 当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選とならない状況が、ラッシュ継続回数カウンタの値が減算されて 0 になるまで続いた場合において、特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となっていなかった場合には、上記敗北時特別演出を含むラッシュ継続演出とは異なった態様のラッシュ継続演出が実行される。当該ラッシュ継続演出は、敗北時特別演出を含むラッシュ継続演出（すなわち、図 2 6 4 に例示したラッシュ継続演出）と比較して、図 2 6 4 (c) の結果告知演出が敗北時特別演出に換えて通常の敗北演出である点が相違し、残り回数告知演出およびバトル演出については同一である。通常の敗北演出とは、例えば、女性キャラクターが「ごめんね。負けちゃった」と叫ぶ内容であり、この先にチャンスがあることを抱かせないような演出内容である。

【 3 7 9 1 】

図 2 6 2 に戻り、高頻度サポートモード（C 時短）が開始されて（時刻 t 9）からの遊技回の実行回数が最終の 3 0 回目（上述したように、C 時短 に振り分けられた場合）となった遊技回における変動表示の終了時（図示せず）に、C 時短回数カウンタの値が 0 に達する。特定計数部である C 時短回数カウンタの値が 0 に達した場合に、高頻度サポートモードフラグと C 時短フラグとをそれぞれ OFF する。この結果、サポートモードは高頻度サポートモード（C 時短）から低頻度サポートモードに移行する。

【 3 7 9 2 】

先に説明したように、サポートモードが高頻度サポートモード（C 時短）に移行された時刻 t 9 以後において、遊技回が実行される毎に、特定計数部である C 時短回数カウンタの値をデクリメントするが、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、このデクリメントするタイミングで、演出切替用処理を実行する。

【 3 7 9 3 】

演出切替用処理は、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される処理である。演出切替用処理は、

- i) ラッシュ継続回数カウンタの値が 0 に達したか否かを判定し、
- ii) ラッシュ継続回数カウンタの値が 0 に達していない（すなわち 0 を上回る）と判定さ

10

20

30

40

50

れた場合に、後述するチャンスゾーン演出の実行を行うことなく、

iii) ラッシュ継続回数カウンタの値が 0 に達したと判定され、かつ、C 時短フラグが ON であると判定された場合に、後述するチャンスゾーン演出を実行するため処理である。

【3794】

すなわち、ラッシュステージ H 6 の特図 2 残り保留消化中 H 6 b において当たり抽選で時短図柄当選となった後であって、ラッシュ継続回数カウンタの値が 0 を上回る場合には、所定表示であるチャンスゾーン演出を実行することなく、所定演出であるラッシュ継続演出の実行を続ける。一方、ラッシュステージ H 6 の特図 2 残り保留消化中 H 6 b において当たり抽選で時短図柄当選となった後であって、ラッシュ継続回数カウンタの値が 0 に達した場合には、所定表示であるチャンスゾーン演出を実行する。なお、チャンスゾーン演出の実行を開始するタイミングは、ラッシュ継続回数カウンタの値が 1 から 0 に切り替わった遊技回における停止表示の終了時（時刻 t 1 2）とした。この結果、ラッシュ継続演出については、既に時刻 t 1 1 において終了しており、特定計数部であるラッシュ継続回数カウンタの値が 0 に達した後に実行される各遊技回において、ラッシュ継続演出に換えてチャンスゾーン演出が実行されることになる。

10

【3795】

図 2 6 5 は、チャンスゾーン演出の一例を示す説明図である。チャンスゾーン演出は、変動表示中および変動停止後の図柄列 Z 1 ~ Z 3 の背面側（後ろ側）にあらわれる状態背景である。図示するように、チャンスゾーン演出として、具体的には、例えば、主人公としての戦士キャラクターが海で過ごす様子が示されるアニメーション画像（絵図）を図柄表示装置 4 1 に表示させる。さらに、本実施形態では、チャンスゾーン演出の一部として、高頻度サポートモード（C 時短）において実行可能な残り回数を明示する残り回数表示領域 N A を備える。残り回数としては、C 時短回数カウンタの値を表示する。先に説明したように、チャンスゾーン演出を開始するタイミングは、ラッシュ継続回数カウンタの値が 1 から 0 に切り替わった遊技回における停止表示の終了時（時刻 t 1 2）であることから、図 2 6 2 に示した例の場合には、特図 2 残り保留消化中 H 6 b の終了直後における C 時短回数カウンタの値は 2 8 となり、チャンスゾーン演出を行う最初の遊技回においては、残り回数表示領域 N A に「突然時短はあと 2 8 回」との表示がなされる。その後、遊技回が実行される毎に、残り回数表示領域 N A に「突然時短はあと 2 7 回」、「突然時短はあと 2 6 回」と回数が 1 ずつ減算された表示がなされる。

20

30

【3796】

チャンスゾーン演出は、先に説明したように、変動表示中および変動停止後の図柄列 Z 1 ~ Z 3 の背面側（後ろ側）にあらわれる状態背景であることから、変動開始時から変動停止時までの途中で、例えばスーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の変動背景等のリーチ演出が差し込まれる場合には、チャンスゾーン演出の表示が一時的に中断し、その後にチャンスゾーン演出の表示が復帰する。すなわち、チャンスゾーン演出を実行中の特図 1 の変動表示中において、当たり抽選の抽選結果が外れとなりリーチを発生させる条件が成立してリーチ演出（リーチ外れ演出とも呼ぶ）が実行される場合には、チャンスゾーン演出の実行を一旦中止し、リーチ外れ演出の終了に基づいてラッシュ継続回数カウンタの数値情報に対応したチャンスゾーン演出を実行する。この構成によれば、当たり抽選の抽選結果が外れとなって図柄を外れ変動させる際にリーチを発生させる条件が成立した場合に、リーチ外れ演出をチャンスゾーン演出によって邪魔されなく実行した上で、リーチ外れ演出が終了した場合にチャンスゾーン演出を確実に復帰させることができる。したがって、リーチ外れ演出が実行される場合にチャンスゾーン演出の演出効果が低減されることを最低限に抑えることができる。

40

【3797】

なお、先に説明したように、ラッシュ継続演出は、ラッシュステージ H 6 が継続していることを示唆するもので、遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆する演出である。これに対して、チャンスゾーン演出によって示唆する有利度は、ラッシュ継続演出よりも低いものとなっている。すなわち、ラッシュ継続演出とチャンスゾーン演出との示唆す

50

る有利度を比較したとき、チャンスゾーン演出よりもラッシュ継続演出の方が遊技者にとっての有利度が高いものとなっている。

【 3 7 9 8 】

ラッシュ継続演出が実行されるラッシュステージ H 6 における遊技回の実行回数はラッシュ継続回数カウンタ R C N T によって計数され、チャンスゾーン演出が実行され得る C 時短状態における遊技回の実行回数は C 時短回数カウンタ J C N T 3 によって計数される。このため、ラッシュ継続回数カウンタ R C N T と C 時短回数カウンタ J C N T 3 とを比較したとき、C 時短回数カウンタ J C N T 3 よりラッシュ継続回数カウンタ R C N T の方が、遊技者にとっての有利度が高い利益を付与するための計数を可能としているといえる。

10

【 3 7 9 9 】

また、チャンスゾーン演出と先に説明した天井狙い推奨演出とを比較すると、天井狙い推奨演出を行うための遊技回の実行回数は所定計数部である遊技回数カウンタによって計数されることから、C 時短回数カウンタ J C N T 3 と遊技回数カウンタとを比較したとき、遊技回数カウンタよりも C 時短回数カウンタ J C N T 3 の方が、遊技者にとっての有利度が高い利益を付与するための計数を可能としているといえる。

【 3 8 0 0 】

なお、本実施形態では、アニメーション画像と突然時短の残り回数を示す文字列とによってチャンスゾーン演出を構成したが、これに換えて、突然時短の残り回数を示す文字列

20

【 3 8 0 1 】

また、本実施形態では、チャンスゾーン演出において C 時短回数カウンタの値を表示することによって高頻度サポートモード（C 時短）の残り回数を示す構成としたが、これに換えて、C 時短回数カウンタの値を直接、表示するのではなく（すなわち、残り回数表示領域 N A を非表示とし）、C 時短回数カウンタの値が更新される適当なタイミングで（例えば、残り回数が 1 0 回減る毎に）、アニメーション画像の一部または全部の色を段階的に変化させる構成、例えば青色から赤色に段階的に変化させる構成としてもよい。この構成によっても、高頻度サポートモード（C 時短）の残り回数がどの程度であるかを遊技者に報知することができる。さらに、他の変形例として、色を変化させる構成に換えて、

30

【 3 8 0 2 】

また、本実施形態では、チャンスゾーン演出は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a の全体を表示範囲として表示を行う構成としたが、これに対して、変形例として、チャンスゾーン演出は、表示面 4 1 a の一部分を表示範囲として表示を行う構成としてもよい。一方、ラッシュ継続演出は、本実施形態と同様に、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a の全体を表示範囲として表示を行う構成であることから（図 2 6 3 を参照）、本変形例によれば、チャンスゾーン演出は、ラッシュ継続演出と比べて小さい表示範囲で表示を行うことになる。このために、本変形例によれば、表示範囲の大きさで、チャンスゾーン演出の実行中よりもラッシュ継続演出の実行中の方が有利度が高いことを示唆することができる。

40

【 3 8 0 3 】

まとめると、以上詳述してきた本実施形態のパチンコ機 1 0 は、主要な構成として、

所定演出であるラッシュ継続演出を実行中の特定遊技回動作である特図 2 変動の実行中において特定契機が成立した場合、すなわち特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に（図 2 6 2 の時刻 t 7 ）、所定計数部であるラッシュ継続回数カウンタ R C N T が減算されて特定値である値 0 になるまでの残り保留消化中は所定表示部である図柄表示装置 4 1 において所定演出であるラッシュ継続演出を継続して実行する機能と、

所定演出であるラッシュ継続演出を実行中の特定遊技回動作である特図 2 変動の実行中において特定契機が成立した場合、すなわち特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に特定計数部である C 時短回数カウンタ J C N T 3 に設定用所定数値情報で

50

あるC時短付与回数（例えば、30回）を設定するが、設定されたC時短回数カウンタJ CNT 3の数値情報（例えば、30回）に対応した所定表示であるチャンスゾーン演出を所定表示部である図柄表示装置41において実行せず、所定演出であるラッシュ継続演出を実行中の特定遊技回動作である特図2変動の実行中において更新契機が成立した場合、すなわち特図2変動が終了した場合に（図262の時刻t10）、特定計数部であるC時短回数カウンタJ CNT 3の数値情報を更新するが、更新されたC時短回数カウンタJ CNT 3の数値情報（例えば、29回）に対応した所定表示であるチャンスゾーン演出を所定表示部である図柄表示装置41において実行せず、所定演出であるラッシュ継続演出の終了（時刻t11）に基づいてその時点の特定計数部であるC時短回数カウンタJ CNT 3の数値情報（例えば、28回）に対応した所定表示であるチャンスゾーン演出を所定表示部である図柄表示装置41において実行する機能と、
を備える。

【3804】

次に、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機10の利点について具体的に説明する。

【3805】

従来の遊技機（「パチンコ機」ともいう）は、遊技球が始動口に入球した（以下、「入賞した」とも呼ぶ）ことを契機に、図柄表示装置（例えば、液晶ディスプレイ）に特別図柄を変動表示する。そして、変動表示後に停止表示した特別図柄の態様によって、その入賞に基づいて行われた当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを遊技者に報知する。例えば、抽選結果が大当たり当選である場合には、同じ種類の特別図柄が3つ揃った「777」等の大当たり図柄配列を表示して遊技者に大当たり当選を報知している。大当たり当選が報知されると、遊技者にはその後大当たり遊技（大入賞口を一定時間開く等）が付与される。

【3806】

このようなパチンコ機では、遊技性を向上するために、特別図柄の変動表示中に始動口に遊技球が入賞した場合でも、その入賞により取得した特別情報を無効とせず、保留情報として所定数まで記憶するように構成されている。記憶した保留情報の数（保留数）は、例えば図柄表示装置に表示される保留アイコンの表示・非表示によって遊技者に認識可能とされており、特別図柄の変動表示が終了する毎に保留情報が1つずつ当たり抽選の対象となり、それに伴って保留アイコンも1つずつ消される。この保留数の上限値は例えば4つに設定される。

【3807】

近年、特別図柄の変動表示に要する時間（以下、変動表示時間と呼ぶ）を短縮させる、いわゆる「時短機能」を備えたパチンコ機が多数登場している。時短機能の動作中である時短遊技状態（以下、時短状態とも呼ぶ）においては、始動口（例えば、右打ちルート上に設けられた第2始動口）に設けられた普通電動役物が高頻度サポートモードにて始動口への入賞を補助することから、遊技者は、始動口への多数の入賞を短時間で発生させることが可能となる。なお、時短状態が継続する期間は、例えば、変動表示の実行回数が所定の回数に達するまでの期間に制限されている。

【3808】

上記パチンコ機では、時短状態における特別図柄の変動表示中（特図2変動中）には、対応する演出として例えばラッシュ演出を図柄表示装置に表示する。ラッシュ演出は、遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆する演出であり、ラッシュ演出を表示することによって、大当たり当選して連荘することに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【3809】

上記パチンコ機では、時短状態終了後であっても、時短状態中に第2始動口への遊技球の入球によって取得した特図2の保留情報（特図2残り保留）に基づく変動表示が実行可能となっている。この特図2残り保留消化中においても、対応する演出として例えばラッ

シュ継続演出を図柄表示装置に表示する。ラッシュ継続演出は、ラッシュが継続していることを示唆する演出であり、ラッシュ継続演出を表示することによって、時短状態は終了したが特図2残り保留が消化される間に大当たり当選して連荘することができるのではといった期待感を遊技者に抱かせることができる。

【3810】

上記パチンコ機では、時短状態への突入と時短状態からの離脱とを繰り返しながら遊技が進行される。近年のパチンコ機では、この進行中の様々な場合において、遊技の演出を盛り上げるために、図柄表示装置において、上述したラッシュ演出、ラッシュ継続演出をはじめとする種々の表示演出を実行する。また、これらの表示演出を行っている途中においても、時短状態以外の遊技状態の発生に関する条件が成立した場合等には、その遊技状態や条件に関する様々な画像の表示が差し込まれて実行されることが考えられる。例えば、ラッシュ演出の途中において所定の画像の表示がなされたり、ラッシュ継続演出の途中において所定の画像の表示がなされたりすることもあり得る。

【3811】

しかしながら、上記従来のパチンコ機では、ラッシュ演出の実行中、またはラッシュ継続演出の実行中において、上述したような所定画像の表示が差し込まれて実行された場合に、上述した遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆する演出効果を損ねる虞があった。ラッシュ演出の実行中またはラッシュ継続演出の実行中は、遊技者にとって有利度が極めて高いことから、本来、これらの演出は最後までやり切りたいところであり、演出が中断したり、差し込まれた画像によって演出の一部が非表示となった場合に、遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆する演出効果を損ねてしまう。この結果、図柄表示装置に表示する演出によって遊技者に対して有利度を適正に報知することができないといった課題や、演出に対する興趣の低下を招くといった課題が発生することが考えられる。

【3812】

本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、所定の演出の実行中に特定の演出の条件が成立した場合でも興趣を低下させずに好適に演出を実行することを目的としている。

【3813】

より具体的には、例えば次のような課題が発生することが考えられる。

【3814】

従来、1種2種混合タイプのスペックを採用し、約80%という高い継続率を実現するパチンコ機が知られている。当該パチンコ機は、具体的には、例えば、大当たり遊技後に特図2変動が7回転するまで高サボ状態となり、当該特図2変動中において貯えることのできる最大4個の保留分の特図2変動とで、最大11回の特図2変動を実行可能な構成を有している。その上で、1回当たりの小当たり当選する確率を例えば1/7.7とすることで、約80%の継続率を実現する。

【3815】

一般に、パチンコ機では、液晶ディスプレイを備える図柄表示装置に様々な演出を表示することで、遊技者の期待感を高めて遊技の興趣向上を図っている。具体的には、上記従来のパチンコ機では、例えばラッシュ中において固有の演出（例えば、ラッシュ演出や、ラッシュ継続演出）を図柄表示装置に表示することで、上述した高いラッシュ継続率を実現したラッシュ状態に移行したこと、あるいはラッシュ状態が継続していることを遊技者に示唆することができ、遊技者に対して連荘を期待させることができる。

【3816】

上記従来のパチンコ機において、突然時短機能（C時短機能とも呼ぶ）を搭載することが考えられる。突然時短機能は、通常時に大当たり当選または小当たり当選以外で電サボを作動（時短付与）することが出来る機能である。具体的には、低サボ状態での特図2当たり抽選において時短図柄当選となった場合に、C時短状態に移行する。

【3817】

C時短状態では、右打ちルート上に設けられた第2始動口の普通電動役物（上記電サボ

10

20

30

40

50

に該当)の開放時間を比較的短くして、第2始動口に向かって流下した遊技球でも第2始動口に実質的に入球することがないようにしている。このために、C時短状態では、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は、右打ちではなく、左打ちルート上に設けられた第1始動口への遊技球の入球が可能となる左打ちとなる。第1始動口には、第2始動口に対応する普通電動役物のような遊技球の入球をサポートする装置が備えられていない。しかしながら、C時短状態において、第1始動口への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選で大当たり当選した場合に、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後に、7回転の高サポ状態が付与される構成を採用することによって、C時短状態において、特図1当たり抽選で大当たり当選した場合に、上述したラッシュ状態にほぼ100%の確率で突入するように設計することができる。こうした構成を以下、参考例のパチンコ機と呼ぶ。

10

【3818】

この参考例のパチンコ機では、C時短状態において固有の演出(チャンスゾーン演出と呼ぶ)を図柄表示装置に表示することで、第1始動口への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選で大当たり当選することによって上述したラッシュ状態に直撃できることを遊技者に示唆することができ、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。先に説明したように、第1始動口には、第2始動口に対応する普通電動役物のような遊技球の入球をサポートする装置が備えられていないことから、第1始動口への遊技球の入球を契機とした特図1当たり抽選が発生する機会はそう多くなく、このために、C時短状態は遊技者にとっての有利度が低いと思われがちだが、上述したように、C時短状態での特図1当たり抽選による大当たり当選はラッシュ直撃の大当たり

20

【3819】

なお、チャンスゾーン演出が実行されるC時短状態と、ラッシュ演出またはラッシュ継続演出が実行されるラッシュ状態とを比べてみると、ラッシュ状態中は、普通電動役物によるサポートによって第2始動口への遊技球の入球が容易であること、特図2当たり抽選によって大当たりまたは小当たり当選する確率が高いことから、チャンスゾーン演出が実行されるC時短状態の有利度と比べて、ラッシュ演出またはラッシュ継続演出が実行されるラッシュ状態の有利度は極めて高い。

30

【3820】

しかしながら、C時短状態においてチャンスゾーン演出を実行する構成を採用した参考例のパチンコ機では、ラッシュ中における高サポ状態終了後の特図2残り保留消化中(低サポ状態)において、特図2当たり抽選において時短図柄当選となった場合に、次に示す課題が発生することが考えられる。

【3821】

本来、特図2残り保留消化中においては、遊技状態としては既に低サポ状態に移行しており、より上位の遊技状態であるC時短状態が発生した場合には遊技状態および表示状態を即座にC時短状態に切り替えることが通常である。このために、当該参考例のパチンコ機では、特図2残り保留消化中にC時短が発生した場合に、図柄表示装置に表示する演出をラッシュ継続演出からチャンスゾーン演出に即座に切り替えてしまうことになる。翻ってみて、特図2残り保留消化中においては、遊技状態が低サポ状態に移行していても実行されている変動は特図2変動であり、先に説明したように、遊技者にとっての有利度は特図1変動が実行されるC時短状態よりも極めて高い。このために、当該参考例のパチンコ機では、特図2残り保留消化中にC時短が発生した場合に図柄表示装置に表示する演出を、ラッシュ継続演出からチャンスゾーン演出に即座に切り替えてしまうと、遊技者は、実際は有利度が極めて高い特図2残り保留消化中であるにもかかわらず、有利度が低い状態に切り替わったと誤認してしまう虞があった。

40

【3822】

さらに、当該参考例のパチンコ機では、ラッシュ中における高サポ状態終了後の特図2

50

残り保留消化中において、特図 2 当たり抽選において時短図柄当選となった場合に、図柄表示装置に表示する演出をラッシュ継続演出からチャンスゾーン演出に即座に切り替えてしまうことで、特図 2 残り保留消化中が終了するまでラッシュ継続演出をやり切ることができなくなる可能性がある。このために、遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆するラッシュ継続演出が、ラッシュ継続演出よりも低い有利度を示唆するチャンスゾーン演出によってかき消される虞があった。したがって、当該参考例のパチンコ機では、この有利度が極めて高いことを示唆するラッシュ継続演出がかき消される虞があることと、上述した有利度が低い状態に切り替わったと誤認してしまう虞があることとによって、図柄表示装置に表示する演出によって遊技者に対して有利度を適正に報知することができないといった課題や、演出に対する興趣の低下を招くといった課題が発生することが考えられた。 10

【 3 8 2 3 】

前述してきた本実施形態のパチンコ機 1 0 は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、具体的には、以下の形態を採用することが可能である。

【 3 8 2 4 】

本実施形態によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、少なくとも所定計数部が減算されて特定値になるまでの所定状態中は所定表示部において所定演出が継続して実行される。そして、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、特定計数部に設定用所定数値情報は設定されるが、設定された特定計数部の数値情報に対応した所定表示は所定表示部において実行されない。また、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において更新契機が成立した場合に特定計数部の数値情報は更新されるが、更新された特定計数部の数値情報に対応した所定表示は所定表示部において実行されない。そして、所定演出の終了に基づいて、その時点の特定計数部の数値情報に対応した所定表示が所定表示部において実行される。 20

【 3 8 2 5 】

したがって、本実施形態によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、所定計数部が減算されて特定値になるまでは、特定計数部についての設定用所定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるが、その時点の数値情報に対応した所定表示は実行されない。そして、所定計数部が減算されて特定値になって 30
所定演出が終了したことに基づいて、その時点の特定計数部の数値情報に対応した所定表示が実行される。このために、本実施形態によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、実行されている所定演出の全部もしくは一部が、特定計数部の数値情報に対応した所定表示によって非表示となることがないことから、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に所定演出の演出効果が低減されることを防止することができる。特に、所定演出が所定表示よりも遊技者にとって有利度が高いことを示唆する演出である場合に、所定表示に邪魔されることなく所定演出を最後までやり切ることができることから、有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。 40

【 3 8 2 6 】

さらに、本実施形態によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中においては、たとえ特定契機が成立したとしても、所定計数部が減算されて特定値になるまでは、特定計数部についての設定用所定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるために、所定計数部が減算されて特定値になって所定演出が終了し、所定表示の実行が開始された場合に、当該所定表示は、その時点（すなわち、最新）の特定計数部の数値情報に対応したものとなる。このために、本実施形態によれば、遊技者に対して特定計数部の数値情報を適切に知らせることができることから、遊技の興趣向上を図ることもできる。

【 3 8 2 7 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変 50

動の実行中において、特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、少なくともラッシュ継続回数カウンタが減算されて値 0 になるまでの特図 2 残り保留消化中は図柄表示装置 4 1 においてラッシュ継続演出が継続して実行される。そして、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中において特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、C 時短回数カウンタに C 時短付与回数は設定されるが、設定された C 時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は図柄表示装置 4 1 において実行されない。また、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中において特図 2 変動が終了することが成立した場合に C 時短回数カウンタの数値情報は更新されるが、更新された C 時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は図柄表示装置 4 1 において実行されない。そして、ラッシュ継続演出の終了に基づいて、その時点の C 時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出が図柄表示装置 4 1 において実行される。

10

【3828】

したがって、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中において、特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて値 0 になるまでは、C 時短回数カウンタについての C 時短付与回数の設定や数値情報の更新はなされるが、その時点の C 時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は実行されない。そして、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて値 0 になってラッシュ継続演出が終了したことに基づいて、その時点の C 時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出が実行される。このために、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中において、特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、実行されているラッシュ継続演出の全部もしくは一部が、C 時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出によって隠されて非表示となることがないことから、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中において特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、ラッシュ継続演出の演出効果が低減されることを防止することができる。特に、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出がチャンスゾーン演出よりも遊技者にとって有利度が高いことを示唆する演出であり、チャンスゾーン演出に邪魔されることなくラッシュ継続演出を最後までやり切ることができることから、有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

20

【3829】

30

さらに、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中においては、たとえ特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となったとしても、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて値 0 になるまでは、C 時短回数カウンタについての特定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるために、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて値 0 になってラッシュ継続演出が終了し、チャンスゾーン演出の実行が開始された場合に、当該チャンスゾーン演出は、その時点（すなわち、最新）の C 時短回数カウンタの値に対応したものとなる。このために、本実施形態によれば、遊技者に対して C 時短状態の残り回数を適切に示することができることから、遊技の興趣向上を図ることもできる。

【3830】

なお、本実施形態によれば、決戦ステージ継続演出を実行中において、特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、チャンスゾーン演出が実行されないことによって、時短図柄に当選したことおよび C 時短状態に移行した状態であることが遊技者に報知されなくなってしまうことになるが、決戦ステージ継続演出を実行中の特図 2 当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合は、C 時短状態中の特図 1 当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となったときの恩恵と同じ高サボ（A 時短）状態の 7 回の遊技回が付与されることになっているので、遊技者にとっては時短図柄に当選したことおよび C 時短状態に移行した状態であることが報知されないことのデメリットはない。

40

【3831】

また、本実施形態によれば、決戦ステージ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中であ

50

る決戦ステージH3の特図2残り保留消化中H2bにおいて、特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合についても、本発明の構成を実現している。すなわち、決戦ステージ継続演出を実行中の特図2変動の実行中において、特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、少なくとも決戦ステージ継続回数カウンタが減算されて値0になるまでの特図2残り保留消化中H3b(図261参照)は図柄表示装置41において決戦ステージ継続演出が継続して実行される。決戦ステージ継続回数カウンタは、決戦ステージH3において右打ち中H3aから特図2残り保留消化中H3bに移行した場合に値が設定され、特図2残り保留消化中H3bにおいて変動表示が実行される毎にカウンタ値が1だけ減算されるカウンタである。そして、決戦ステージ継続演出を実行中の特図2変動の実行中において特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、C時短回数カウンタにC時短付与回数は設定されるが、設定されたC時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は図柄表示装置41において実行されない。また、決戦ステージ継続演出を実行中の特図2変動の実行中において特図2変動が終了することが成立した場合にC時短回数カウンタの数値情報は更新されるが、更新されたC時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は図柄表示装置41において実行されない。そして、決戦ステージ継続演出の終了に基づいて、その時点のC時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出が図柄表示装置41において実行される。

10

【3832】

したがって、本実施形態によれば、決戦ステージ継続演出を実行中の特図2変動の実行中において、特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、決戦ステージ継続回数カウンタが減算されて値0になるまでは、C時短回数カウンタについてのC時短付与回数の設定や数値情報の更新はなされるが、その時点のC時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は実行されない。そして、決戦ステージ継続回数カウンタが減算されて値0になって決戦ステージ継続演出が終了したことに基づいて、その時点のC時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出が実行される。このために、本実施形態によれば、決戦ステージ継続演出を実行中の特図2変動の実行中において、特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、実行されている決戦ステージ継続演出の全部もしくは一部が、C時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出によって隠されて非表示となることがないことから、決戦ステージ継続演出を実行中の特図2変動の実行中において特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、決戦ステージ継続演出の演出効果が低減されることを防止することができる。特に、決戦ステージ継続演出の演出効果がチャンスゾーン演出の効果よりも遊技者にとって有利度が高いことを示唆する演出であり、チャンスゾーン演出に邪魔されることなく決戦ステージ継続演出を最後までやり切ることができることから、有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

20

30

【3833】

さらに、本実施形態によれば、決戦ステージ継続演出を実行中の特図2変動の実行中においては、たとえ特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となったとしても、決戦ステージ継続回数カウンタが減算されて値0になるまでは、C時短回数カウンタについての特定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるために、決戦ステージ継続回数カウンタが減算されて値0になって決戦ステージ継続演出が終了し、チャンスゾーン演出の実行が開始された場合に、当該チャンスゾーン演出は、その時点(すなわち、最新)のC時短回数カウンタの値に対応したものとなる。このために、本実施形態によれば、遊技者に対してC時短状態の残り回数を適切に示することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることもできる。

40

【3834】

なお、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中において、特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、チャンスゾーン演出が実行されないことによって、時短図柄に当選したことおよびC時短状態に移行した状態であることが遊技者に報知

50

されなくなってしまうことになるが、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合は、C 時短状態中の特図 1 当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となったときの恩恵と同じ高サボ（A 時短）状態の 7 回の遊技回が付与されることになっているので、遊技者にとっては時短図柄に当選したことおよび C 時短状態に移行した状態であることが報知されないことのデメリットはない。

【3835】

また、本実施形態によれば、遊技球を発射可能な発射機能を備え、所望遊技状態における特定遊技回動作の実行中に、特定契機が成立した場合と成立しなかった場合とのいずれの場合であっても、所望遊技状態の終了後に遊技者にとって有利な発射機能による遊技球の発射態様は同じであることから、所望遊技状態における特定遊技回動作の実行中に特定契機が成立するか否かにかかわらず、所望遊技状態の終了後に遊技者に推奨される発射機能の発射態様は同一となる。このために、所望遊技状態の終了後に、所望遊技状態における特定遊技回動作の実行中に特定契機が成立したか否かにかかわらず、遊技者は同一の発射態様で発射機能进行操作すればよいことから、遊技の不慣れな初心者であっても遊技操作に迷うことがなく、遊技操作の容易性に優れている。

10

【3836】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技球発射機構を備え、特図 2 残り保留消化状態における特図 2 変動の実行中に、特図 2 当たり抽選の結果が時短図柄当選となる場合とならなかった場合とのいずれの場合にも、特図 2 残り保留消化状態の終了後に遊技者にとって有利な遊技球発射機構による遊技球の発射態様は同じであることから、特図 2 残り保留消化状態における特図 2 変動の実行中に特図 2 当たり抽選で時短図柄当選するか否かにかかわらず、特図 2 残り保留消化状態の終了後に遊技者に推奨される遊技球発射機構の発射態様は同一となる。このために、特図 2 残り保留消化状態の終了後に、特図 2 残り保留消化状態における特図 2 変動の実行中に特図 2 当たり抽選で時短図柄当選するか否かにかかわらず、遊技者は同一の発射態様で遊技球発射機構进行操作すればよいことから、遊技の不慣れな初心者であっても遊技操作に迷うことがなく、遊技操作の容易性に優れている。

20

【3837】

また、本実施形態によれば、所定表示は、特定計数部の数値情報を少なくとも含むことから、遊技者は、所望遊技状態の終了後に所定表示を見ることによって、所望遊技状態が終了するまでに特定計数部についての更新機能による更新が何回あったかを知ることができる。このために、特別遊技状態においてこれから遊技回が何回行われるかを知ることができる。このために、特別遊技状態においてこれから遊技回が何回行われるかを知ることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。また、遊技者は、所望遊技状態の終了後に所定表示を見ることによって、特定計数部の数値情報から所望遊技状態中の何回目の特定遊技回動作で特定契機が成立したかを知ることができる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【3838】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、チャンスゾーン演出は、C 時短回数カウンタの数値情報を少なくとも含むことから、遊技者は、特図 2 残り保留消化状態の終了後にチャンスゾーン演出を見ることによって、特図 2 残り保留消化状態が終了するまでに C 時短回数カウンタについての更新が何回あったかを知ることができる。このために、C 時短状態においてこれから遊技回が何回行われるかを知ることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。また、遊技者は、特図 2 残り保留消化状態の終了後にチャンスゾーン演出を見ることによって、C 時短回数カウンタの数値情報から特図 2 残り保留消化状態中の何回目の特図 2 当たり抽選で時短図柄当選したかを知ることができる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

【3839】

また、本実施形態によれば、特定開始条件の成立に基づいて所定の判定を実行する判定

50

機能と、判定機能によって特定判定結果となった場合に、特定遊技回動作の終了後に特典を付与する特典付与機能と、を備え、所定演出を実行中の特定遊技回動作に対応する判定機能による判定結果が特定判定結果とならない状況が、所定計数部が減算されて特定値になるまで続いた場合において、特定契機が成立していた場合と、特定契機が成立していなかった場合とで、異なる演出を所定表示部において実行することから、遊技者は、所定計数部が減算されて特定値になった後の演出の内容から、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立していたか否かを判断することができる。したがって、本実施形態によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作に対応する判定機能による判定結果が特定判定結果とならない状況が、所定計数部が減算されて特定値になるまで続いたことによって落胆する遊技者に対して、特定契機が成立していたという思いもかけない喜びを付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【 3 8 4 0 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する判定機能と、当たり抽選によって大当たり当選または小当たり当選した場合に、特図 2 変動の終了後に第 2 特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードを実行する特典付与機能と、を備え、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選とならない状況が、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて 0 になるまで続いた場合において、特図 2 当たり抽選の結果が時短図柄当選となっていた場合と、特図 2 当たり抽選の結果が時短図柄当選となっていなかった場合とで、異なる演出を図柄表示装置 4 1 において実行することから、遊技者は、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて 0 になった後の演出の内容から、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中において特図 2 当たり抽選の結果が時短図柄当選となっていたか否かを判断することができる。したがって、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選とならない状況が、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて特定値になるまで続いたことによって落胆する遊技者に対して、特図 2 当たり抽選の結果が時短図柄当選となっていたという思いもかけない喜びを付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【 3 8 4 1 】

また、本実施形態によれば、特定開始条件の成立に基づいて所定の判定を実行する判定機能と、判定機能によって特定判定結果となった場合に、特定遊技回動作の終了後に特典を付与する特典付与機能と、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した後に、所定演出を実行中の特定遊技回動作に対応する判定機能による判定結果が特定判定結果となった場合に、特定遊技回動作の終了後において特定計数部に対応した所定表示を所定表示部において実行しない機能と、を備えることから、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立していても、その後、判定機能によって特定判定結果となった場合、当該特定判定結果に対応した特定遊技回動作の終了後において、特定計数部に対応した所定表示が実行されることがない。すなわち、特定開始条件の成立に基づいて実行される判定機能によって特定判定結果となった場合、当該特定判定結果に対応した特定遊技回動作の終了後においては、特典付与機能によって特典の付与がなされ、当該特典の付与の最中においては、特定計数部に対応した所定表示が実行されることがない。このために、遊技者は、特典付与機能による特典付与の最中には、所定表示に惑わされることなく、特典付与の恩恵を最大限に受けるべく、すなわち、特典付与による最大限の数の出球を得ることができるよう操作を行うことができる。

30

40

【 3 8 4 2 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する判定機能と、当たり抽選によって大当たり当選または小当たり当選した場合に、特図 2 変動の終了後に第 2 特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードを実行する特典付与機能と、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中に

50

において特図 2 当たり抽選の結果が時短図柄当選となった後に、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合に、特図 2 変動の終了後において C 時短回数カウンタに対応したチャンスゾーン演出を図柄表示装置 4 1 において実行しない機能と、を備えることから、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中において特図 2 当たり抽選の結果が時短図柄当選となっても、その後、当たり抽選において大当たり当選または小当たり当選した場合、当該大当たり当選または小当たり当選に対応した特図 2 変動の終了後において、C 時短回数カウンタに対応したチャンスゾーン演出が実行されることがない。すなわち、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて実行される当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合、当該抽選結果に対応した特図 2 変動の終了後においては、第 2 特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードが実行され、当該開閉実行モードの最中においては、C 時短回数カウンタに対応したチャンスゾーン演出が実行されることがない。このために、遊技者は、第 2 特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードの最中には、チャンスゾーン演出に惑わされることなく、大当たり遊技の恩恵を最大限に受けるべく、すなわち、大当たり遊技による最大限の数の出球を得ることができるように行うことができる。

10

【3843】

また、本実施形態によれば、特定計数部の数値情報に対応した所定表示は、特定契機の成立に基づいて決定される数値に従う情報を明示することから、遊技者は、所望遊技状態の終了後に所定表示に明示される数値情報を見ることによって、特定契機の成立に基づいて決定される数値と共に特別遊技状態において実行可能な残り回数を知ることができる。このために、本実施形態によれば、残り回数が終了するまでに果たして当たり当選するかといった緊迫感と期待感とを遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【3844】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、C 時短回数カウンタの数値に対応したチャンスゾーン演出は、特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選したことに基づいて決定される数値に従う情報を明示することから、遊技者は、特図 2 残り保留消化状態の終了後にチャンスゾーン演出に明示される数値情報を見ることによって、特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選したことに基づいて決定される数値と共に C 時短状態において実行可能な残り回数を知ることができる。このために、本実施形態によれば、残り回数が終了するまでに果たして当たり当選するかといった緊迫感と期待感とを遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【3845】

また、本実施形態によれば、所定遊技回動作の動作時間を設定する動作時間設定機能と、動作時間設定機能によって設定された所定遊技回動作の動作時間に基づいて、所定遊技回動作を所定表示部において実行する機能と、を備え、動作時間設定機能は、特別遊技状態に係る所定遊技回動作の動作時間を少なくとも特定計数部の数値情報に基づいて決定する機能を備えることから、特別遊技状態に係る所定遊技回動作は、特定計数部の数値情報に応じた時間の長さで実行され得ることになる。このために、例えば、特別遊技状態が開始されて間もない場合、すなわち特定計数部の数値情報が大きい値である場合には、特別遊技状態に係る所定遊技回動作を短くして遊技を素早く消化させることができる。また、例えば、特別遊技状態の終了間際である場合、すなわち特定計数部の数値情報が小さい値である場合には、特別遊技状態に係る所定遊技回動作を長くして当該長くなった所定遊技回動作中において専用の遊技回演出を実行することによって、特別遊技状態の終了間際において遊技を盛り上げることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

【3846】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、特図 1 変動の変動時間を設定する動作時間設定機能と、動作時間設定機能によって設定された特図 1 変動の変動時間に基づいて

50

、特図 1 変動を図柄表示装置 4 1 において実行する機能と、を備え、動作時間設定機能は、C 時短状態に係る特図 1 変動の動作時間を少なくとも C 時短回数カウンタの数値情報に基づいて決定する機能を備えることから、C 時短状態に係る特図 1 変動は、C 時短回数カウンタの数値情報に応じた時間の長さで実行され得ることになる。このために、例えば、C 時短状態が開始されて間もない場合、すなわち C 時短回数カウンタの数値情報が大きい値である場合には、C 時短状態に係る特図 1 変動を短くして遊技を素早く消化させることができる。また、例えば、C 時短状態の終了間際である場合、すなわち C 時短回数カウンタの数値情報が小さい値である場合には、C 時短状態に係る特図 1 変動を長くして当該長くなった特図 1 変動中において専用の遊技回演出を実行することによって、C 時短状態の終了間際において遊技を盛り上げることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【3847】

また、本実施形態によれば、所定演出の実行中の当たり抽選は、所定表示に対応する当たり抽選よりも遊技者にとって有利度が高いことから、所望遊技状態において、所定表示に邪魔されることなく有利度が高いことを示唆しうる所定演出を最後までやり切ることができる。このために、有利度が高い状態であることを確実に遊技者に知らせることができる。大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【3848】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出の実行中の特図 2 当たり抽選は、チャンスゾーン演出に対応する特図 1 当たり抽選よりも遊技者にとって有利度が高いことから、特図 2 残り保留消化状態において、チャンスゾーン演出に邪魔されることなく有利度が高いことを示唆しうるラッシュ継続演出を最後までやり切ることができる。このために、有利度が高い状態であることを確実に遊技者に知らせることができ、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

20

【3849】

また、本実施形態によれば、特別遊技よりも遊技者にとって有利度が低い利益を付与するための計数を可能な第 3 計数機能を備えることから、例えば、第 3 計数機能に対応した遊技状態に対応する演出として第 3 の演出を実行する構成とした場合に、有利度が低い第 3 の演出によって特別遊技に対応した所定表示が邪魔される虞があるが、特別遊技状態において、有利度が低い第 3 の演出に邪魔されることなく所定表示を最後までやり切る構成とすることで、有利度が比較的に高い特別遊技状態であることを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

30

【3850】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、高頻度サポートモード（C 時短）よりも遊技者にとって有利度が低い利益を付与するための計数を可能な遊技回数カウンタを備えることから、例えば、遊技回数カウンタに対応した遊技状態に対応する演出として天井狙い推奨演出を実行する構成とした場合に、有利度が低い天井狙い推奨演出によって高頻度サポートモード（C 時短）に対応したチャンスゾーン演出が邪魔される虞があるが、C 時短状態において、有利度が低い天井狙い推奨演出に邪魔されることなくチャンスゾーン演出を最後までやり切る構成とすることで、有利度が高い C 時短状態であることを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

40

【3851】

また、本実施形態によれば、所定記憶部に 0 を上回る数の所定開始条件の成立が記憶され、かつ特定記憶部に 0 を上回る数の特定開始条件の成立が記憶されている場合に、所定記憶部に記憶されている所定開始条件の成立で実行される所定遊技回動作に対して、特定記憶部に記憶されている特定開始条件の成立で実行される特定遊技回動作を優先的に実行させる機能を備えることから、所望遊技状態において、所定開始条件の成立があったとしても、所定計数部が減算されて特定値になるまで所定遊技回動作に対して特定遊技回動作

50

が優先的に実行される。このために、所望遊技状態において予め定めた規定回数の特定遊技回動作を確実に実行させることが可能となることから、例えば所定遊技回動作に対して特定遊技回動作の方が遊技者にとっての有利度が高くなる構成とした場合に、遊技者に対して安定的に有利な状態を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 3 8 5 2 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、主制御の R A M 6 4 内の特図 1 保留のための第 1 保留エリア R a に 0 を上回る数の第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球が記憶され、かつ主制御の R A M 6 4 内の特図 2 保留のための第 2 保留エリア R b に 0 を上回る数の第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球の成立が記憶されている場合に、第 1 保留エリア R a に記憶されている第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球で実行される特図 1 変動に対して、第 2 保留エリア R b に記憶されている第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球で実行される特図 2 変動を優先的に実行させる機能を備えることから、特図 2 残り保留消化状態において、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球があったとしても、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて値 0 になるまで特図 1 変動に対して特図 2 変動が優先的に実行される。このために、特図 2 残り保留消化状態において予め定めた規定回数の特図 2 変動を確実に実行させることが可能となることから、例えば特図 1 変動に対して特図 2 変動の方が遊技者にとっての有利度が高くなる構成とした場合に、遊技者に対して安定的に有利な状態を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 3 8 5 3 】

また、本実施形態によれば、特定開始条件の成立に基づいて第 2 の判定を実行する第 2 判定機能と、第 2 判定機能によって特定判定結果となった場合に、特定遊技回動作の終了後に特典を付与する第 2 特典付与機能と、第 2 特典付与機能の実行後に所定期間に制限された有利遊技状態に移行する機能と、所定開始条件の成立に基づいて第 1 の判定を実行する第 1 判定機能と、第 1 判定機能によって所定判定結果となった場合に、所定遊技回動作の終了後に特典を付与する第 1 特典付与機能と、所定表示を実行中の所定遊技回動作に対応する第 1 判定機能による判定結果が所定判定結果となった場合に、第 1 特典付与機能の実行後に所定期間の有利遊技状態に移行する機能と、を備えることから、所定表示を実行中において所定遊技回動作に対応する第 1 判定機能による判定結果が所定判定結果となった場合に、特定遊技回動作に対応する第 2 判定機能による判定結果が特定判定結果となった場合と同じ所定期間の有利遊技状態に移行させることができる。このために、所定表示を実行中において第 1 の判定の判定結果が所定判定結果となることに対する大きな期待感を遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 3 8 5 4 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて特図 2 当たり抽選を実行する第 2 判定機能と、特図 2 当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合に、特図 2 変動の終了後に開閉実行モードを付与する第 2 特典付与機能と、第 2 特典付与機能の実行後に A 時短付与回数の特図変動が終了するまでの期間に制限された高サボ（A 時短）状態に移行する機能と、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて特図 1 当たり抽選を実行する第 1 判定機能と、特図 1 当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となった場合に、特図 1 変動の終了後に開閉実行モードを付与する第 1 特典付与機能と、チャンスゾーン演出を実行中の特図 1 変動に対応する特図 1 当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となった場合に、第 1 特典付与機能の実行後に A 時短付与回数の特図変動が終了するまでの期間の高サボ（A 時短）状態に移行する機能と、を備えることから、チャンスゾーン演出を実行中において特図 1 変動に対応する特図 1 当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となった場合に、特図 2 変動に対応する特図 2 当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合と同じ A 時短付与回数の特図変動が終了するまでの期間に制限された高サボ（A 時短）状態に移行させることができる。このために、チャンスゾーン演出を実行中において特図 1 当たり抽選の抽選結果

が大当たり当選となることに対する大きな期待感を遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 3 8 5 5 】

また、本実施形態によれば、特定計数部が減算されて所定値になるまでの間は所定表示部において所定表示を継続して実行する機能を備えることから、特別遊技状態が続く長さを正確に定めることができる。この結果、遊技者に対して特別遊技状態といった有利状態を安定的に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 3 8 5 6 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、C時短回数カウンタが減算されて0になるまでの間は図柄表示装置41においてチャンスゾーン演出を継続して実行する機能を備えることから、C時短状態が続く長さを正確に定めることができる。この結果、遊技者に対してC時短状態といった有利状態を安定的に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 3 8 5 7 】

また、本実施形態によれば、特定計数部の数値情報が更新される場合に、所定表示部において所定表示の色を変化させうる機能を備えることから、所定表示の色によって、例えば特定計数部の数値情報がどの程度に変化したか等、種々の情報を遊技者に報知することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 3 8 5 8 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、C時短回数カウンタの数値情報が更新される場合に、図柄表示装置41においてチャンスゾーン演出の色を変化させうる機能を備えることから、チャンスゾーン演出の色によって、例えばC時短回数カウンタの数値情報がどの程度に変化したか等、種々の情報を遊技者に報知することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 3 8 5 9 】

また、本実施形態によれば、特定計数部の数値情報が更新される場合に、所定表示部において所定表示の形状を変化させうる機能を備えることから、所定表示の形状によって、例えば特定計数部の数値情報がどの程度に変化したか等、種々の情報を遊技者に報知することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 3 8 6 0 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、C時短回数カウンタの数値情報が更新される場合に、図柄表示装置41においてチャンスゾーン演出の形状を変化させうる機能を備えることから、チャンスゾーン演出の形状によって、例えばC時短回数カウンタの数値情報がどの程度に変化したか等、種々の情報を遊技者に報知することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 3 8 6 1 】

また、本実施形態によれば、所定表示部において所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において、特定計数部の数値情報が0を上回る場合に、当該数値情報を所定表示部における所定演出の表示画面中表示することから、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において所定表示を実行しない場合にも、所定演出の表示画面中表示された特定計数部の数値情報によって、特別遊技状態における残り回数を遊技者に報知することができる。したがって、遊技者は、所定表示に邪魔されることなく所定演出を享受できながら、特別遊技状態における残り回数を知ることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 3 8 6 2 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、図柄表示装置41においてラッシュ継続演出を実行中の特図2変動の実行中において、C時短回数カウンタの数値情報が0を上回る場合に、当該数値情報を図柄表示装置41におけるラッシュ継続演出の表示画面中表示することから、ラッシュ継続演出を実行中の特図2変動の実行中においてチャンスゾ

10

20

30

40

50

ーン演出を実行しない場合にも、ラッシュ継続演出の表示画面中に表示されたＣ時短回数カウンタの数値情報によって、Ｃ時短状態における残り回数を遊技者に報知することができる。したがって、遊技者は、チャンスゾーン演出に邪魔されることなくラッシュ継続演出を享受できながら、Ｃ時短状態における残り回数を知ることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８６３】

また、本実施形態によれば、特定計数部は、特別遊技状態における所定遊技回動作に対応した計数を可能な機能であることから、特別遊技状態において実行される所定遊技回動作の回数に応じて特別遊技状態の期間を定めることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、特別遊技状態において所定開始条件の成立を目指すといった特徴的なゲーム性を持たせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【３８６４】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、Ｃ時短回数カウンタは、Ｃ時短状態における特図１変動に対応した計数を可能な機能であることから、Ｃ時短状態において実行される特図１変動の回数に応じてＣ時短状態の期間を定めることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、Ｃ時短状態において特図１変動を目指すといった特徴的なゲーム性を持たせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３８６５】

また、本実施形態によれば、特定契機が成立した場合に、取得した特別情報に基づいて、特定の表示部に表示する図柄の表示態様を決定する機能を備えることから、特定契機が成立した場合に付与しうる遊技状態がどのようなものかを、表示装置に表示される図柄の表示態様によって明確に区別して明示することができる。

20

【３８６６】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、特図２当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選である場合に、取得した当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、メイン表示部４５に表示する図柄の表示態様を決定する機能を備えることから、特図２当たり抽選において時短図柄当選した場合に付与しうる時短図柄の種別を、表示装置に表示される図柄の表示態様によって明確に区別して明示することが可能となる。

【３８６７】

また、本実施形態によれば、所定開始条件の成立に基づいて特定の判定を実行する判定機能と、判定機能によって特定判定結果となった場合に、所定遊技回動作の終了後に特典を付与する特典付与機能と、所定表示を実行中の所定遊技回動作の実行中において、所定遊技回動作に対応する判定機能による判定結果が特定判定結果とならずにリーチ演出が実行される場合に所定表示部において所定表示の実行を一旦中止し、リーチ演出の終了後に特定計数部の数値情報に対応した所定表示を所定表示部において実行する機能と、を備えることから、判定機能の判定結果が特定判定結果とならずにリーチ演出（リーチ外れ演出とも呼ぶ）が実行される場合に、当該リーチ外れ演出を所定表示によって邪魔されなく実行した上で、当該リーチ外れ演出が終了した場合に所定表示を確実に復帰させることができる。このために、リーチ外れ演出が実行される場合に、当該リーチ外れ演出が確実に実行され、その後に所定表示が確実に復帰して実行されることになる。したがって、リーチ外れ演出が実行される場合に所定表示の演出効果が低減されることを最低限に抑えることができる。

30

40

【３８６８】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する判定機能と、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合に、特図１変動の終了後に特典を付与する特典付与機能と、チャンスゾーン演出を実行中の特図１変動の実行中において、特図１変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選とならずに（すなわち外れとなって）リーチ演出が実行される場合に図柄表示装置４１においてチャンスゾーン演出の実行を一旦中止し、リーチ演出の終了後にＣ時短回数カウンタの数値情報に対応したチャンスゾーン

50

演出を図柄表示装置 4 1 において実行する機能と、を備えることから、当たり抽選の抽選結果が外れとなってリーチ演出（リーチ外れ演出とも呼ぶ）が実行される場合に、当該リーチ演出をチャンスゾーン演出によって邪魔されなく実行した上で、当該リーチ演出が終了した場合にチャンスゾーン演出を確実に復帰させることができる。このために、リーチ外れ演出が実行される場合に、当該リーチ外れ演出が確実に実行され、その後にチャンスゾーン演出が確実に復帰して実行されることになる。したがって、リーチ外れ演出が実行される場合にチャンスゾーン演出の演出効果が低減されることを最低限に抑えることができる。

【 3 8 6 9 】

また、本実施形態によれば、所定表示は、所定演出と比べて小さい表示範囲で所定表示部において表示を行うことから、表示範囲の大きさで、所定表示の実行中よりも所定演出の実行中の方が有利度が高いことを示唆することができる。このために、所定演出を実行中において有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

10

【 3 8 7 0 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、チャンスゾーン演出は、ラッシュ継続演出と比べて小さい表示範囲で図柄表示装置 4 1 において表示を行うことから、表示範囲の大きさで、チャンスゾーン演出の実行中よりもラッシュ継続演出の実行中の方が有利度が高いことを示唆することができる。このために、ラッシュ継続演出を実行中において有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

20

【 3 8 7 1 】

また、本実施形態によれば、特定計数部が減算されて所定値（値 0）となった場合に、所定表示を所定表示部において実行しないことから、所定表示を実行する期間を、特定計数部が所定値となるまでの期間に制限することができる。このために、特別遊技を実行可能な特別遊技状態を特定計数部が所定値となるまでの期間だけ楽しむといったゲーム性を持たせることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 3 8 7 2 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、C 時短回数カウンタが減算されて所定値（値 0）となった場合に、チャンスゾーン演出を図柄表示装置 4 1 において実行しないことから、チャンスゾーン演出を実行する期間を、C 時短回数カウンタが所定値となるまでの期間に制限することができる。このために、高頻度サポートモード（C 時短）を実行可能な C 時短状態を C 時短回数カウンタが所定値となるまでの期間だけ楽しむといったゲーム性を持たせることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【 3 8 7 3 】

《 6 - 5 》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置 6 0 において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

40

【 3 8 7 4 】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。M P U 6 2 は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動される N M I 割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【 3 8 7 5 】

< タイマ割込み処理 >

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

50

動される。

【 3 8 7 6 】

ステップ S h 0 1 0 1 では、各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 f の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 6 0 に接続されている各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 f の状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップ S h 0 1 0 2 に進む。

【 3 8 7 7 】

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

【 3 8 7 8 】

ステップ S h 0 1 0 3 では、当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、電動役物開放カウンタ C 4、および変動種別カウンタ C S の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、電動役物開放カウンタ C 4、および変動種別カウンタ C S にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4 の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S h 0 1 0 4 に進む。なお、変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理（図 2 7 1）において、その値を更新する。

【 3 8 7 9 】

ステップ S h 0 1 0 4 では、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップ S h 0 1 0 4 の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S h 0 1 0 4 を実行した後、ステップ S h 0 1 0 5 に進む。

【 3 8 8 0 】

ステップ S h 0 1 0 5 では、スルーゲート 3 5 への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップ S h 0 1 0 5 のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S h 0 1 0 5 を実行した後、ステップ S h 0 1 0 6 に進む。

【 3 8 8 1 】

ステップ S h 0 1 0 6 では、小当たり専用可変入賞装置 5 7 の大入賞口 5 7 a または可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球に伴う大入賞口用の入球処理を実行する。ステップ S h 0 1 0 6 の大入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S h 0 1 0 6 を実行した後、ステップ S h 0 1 0 7 に進む。

【 3 8 8 2 】

ステップ S h 0 1 0 7 では、V 入賞口 5 9 への入球に伴う V 入賞口用の入球処理を実行する。ステップ S h 0 1 0 7 の V 入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S h 0 1 0 7 を実行した後、M P U 6 2 はタイマ割込み処理を終了する。

【 3 8 8 3 】

< 始動口用の入球処理 >

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

【 3 8 8 4 】

図 2 6 7 は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S h 0 2 0 1 では、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球（始動入球）したか否かを、第 1 始動口 3 3 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S h 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したと判定した場合には（S h 0 2 0 1 : Y E S）、ステップ S h 0 2 0 2 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S h 0 2 0 3 に進む。

【 3 8 8 5 】

10

20

30

40

50

ステップ S h 0 2 0 3 では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S h 0 2 0 4 に進む。

【 3 8 8 6 】

ステップ S h 0 2 0 4 では、第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数 R a N (以下、第 1 始動保留個数 R a N ともいう)を読み出し、当該第 1 始動保留個数 R a N を後述する処理の対象として設定する。第 1 始動保留個数 R a N は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S h 0 2 0 9 に進む。

【 3 8 8 7 】

ステップ S h 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球していないと判定した場合には (S h 0 2 0 1 : N O)、ステップ S h 0 2 0 5 に進み、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したか否かを第 2 始動口 3 4 に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【 3 8 8 8 】

ステップ S h 0 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したと判定した場合には (S h 0 2 0 5 : Y E S)、ステップ S h 0 2 0 6 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S h 0 2 0 7 に進む。一方、ステップ S h 0 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球していないと判定した場合には (S h 0 2 0 5 : N O)、本始動口用の入球処理を終了する。

【 3 8 8 9 】

ステップ S h 0 2 0 7 では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S h 0 2 0 8 に進む。

【 3 8 9 0 】

ステップ S h 0 2 0 8 では、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数 R b N (以下、第 2 始動保留個数 R b N ともいう)を読み出し、当該第 2 始動保留個数 R b N を後述する処理の対象として設定する。第 2 始動保留個数 R b N は、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S h 0 2 0 9 に進む。

【 3 8 9 1 】

ステップ S h 0 2 0 9 では、上述したステップ S h 0 2 0 4 又はステップ S h 0 2 0 8 において設定された始動保留個数 N (R a N 又は R b N) が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。ステップ S h 0 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満でない場合には (S h 0 2 0 9 : N O)、本始動口用の入球処理を終了する。

【 3 8 9 2 】

一方、ステップ S h 0 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満である場合には (S h 0 2 0 9 : Y E S)、ステップ S h 0 2 1 0 に進み、対応する保留エリアの始動保留個数 N に 1 を加算した後、ステップ S h 0 2 1 1 に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値 (以下、合計保留個数 C R N と言う) に 1 を加算する。合計保留個数 C R N は、第 1 始動保留個数 R a N と第 2 始動保留個数 R b N との合計値を示す。その後、ステップ S h 0 2 1 2 に進む。

【 3 8 9 3 】

ステップ S h 0 2 1 2 では、ステップ S h 0 1 0 3 (図 2 6 6) において更新した当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S h 0 2 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S h 0 1 0 3 にて更新した当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S h 0 2 1 0 において 1 を加算した第 1 始動

10

20

30

40

50

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

【 3 8 9 4 】

ステップ $S h 0 2 1 3$ では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタ $C 1$ 、当たり種別カウンタ $C 2$ 、およびリーチ乱数カウンタ $C 3$ の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、当たり抽選で小当たりして V 入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置 60 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップ $S h 0 2 1 3$ を実行した後、ステップ $S h 0 2 1 4$ に進む。

【 3 8 9 5 】

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

【 3 8 9 6 】

保留コマンドは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生したこと、当該入球に基づいて更新された保留個数（第 1 始動保留個数 $R_a N$ 又は第 2 始動保留個数 $R_b N$ ）、及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置 60 による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 2 7 1：ステップ $S h 0 6 0 3$ ）において音声発光制御装置 90 に送信される。

【 3 8 9 7 】

また、音声発光制御装置 90 は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 $D s 1$ における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 $D s 1$ における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置 90 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 $D s 2$ における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 $D s 2$ における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【 3 8 9 8 】

主制御装置 60 の MPU 6 2 は、ステップ $S h 0 2 1 4$ を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【 3 8 9 9 】

< スルー用の入球処理 >

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 2 6 6： $S h 0 1 0 5$ ）として主制御装置 60 の MPU 6 2 によって実行される。

【 3 9 0 0 】

図 2 6 8 は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ $S h 0 3 0 1$ では、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したか否かを判定する。ステップ $S h 0 3 0 1$ において、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したと判定した場合には（ $S h 0 3 0 1$ ：YES）、ステップ $S h 0 3 0 2$ に進み、役物保留個数 $S N$ が上限値（本実施形態では 4）未

10

20

30

40

50

満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 S N は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S h 0 3 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には (S h 0 3 0 1 : N O)、本スルー用の入球処理を終了する。

【 3 9 0 1 】

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

【 3 9 0 2 】

ステップ S h 0 3 0 4 では、ステップ S h 0 1 0 3 (図 2 6 6) において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【 3 9 0 3 】

一方、ステップ S h 0 3 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合 (S h 0 3 0 2 : N O)、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【 3 9 0 4 】

< 大入賞口用の入球処理 >

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

【 3 9 0 5 】

図 2 6 9 は、大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S h 0 4 0 1 では、小当たり専用可変入賞装置 5 7 に備えられた大入賞口 (以下、小当たり用の大入賞口とも呼ぶ) 5 7 a に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S h 0 4 0 1 において、小当たり用の大入賞口 5 7 a に遊技球が入球したと判定した場合には (S h 0 4 0 1 : Y E S)、ステップ S h 0 4 0 2 に進む。一方、ステップ S h 0 4 0 1 において、小当たり用の大入賞口 5 7 a に遊技球が入球したと判定しなかった場合には (S h 0 4 0 1 : N O)、ステップ S h 0 4 0 4 に進む。

【 3 9 0 6 】

ステップ S h 0 4 0 2 では、小当たり用の大入賞口 5 7 a に入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、小当たり用の大入賞口 5 7 a に 1 個の遊技球が入球した場合には、10 個の遊技球が賞球として払い出される。ステップ S h 0 4 0 2 を実行した後、ステップ S h 0 4 0 3 に進む。

【 3 9 0 7 】

ステップ S h 0 4 0 3 では、第 1 大入賞口入球コマンドを設定する。第 1 大入賞口入球コマンドは、小当たり用の大入賞口 5 7 a に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 2 7 1 : ステップ S h 0 6 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S h 0 4 0 3 を実行した後、ステップ S h 0 4 0 4 に進む。

【 3 9 0 8 】

ステップ S h 0 4 0 4 では、可変入賞装置 3 6 に備えられた大入賞口 (以下、大当たり用の大入賞口とも呼ぶ) 3 6 a に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S h 0 4 0 4 において、大当たり用の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球したと判定した場合には (S h 0 4 0 4 : Y E S)、ステップ S h 0 4 0 5 に進む。一方、ステップ S h 0 4 0 4 において、大当たり用の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球したと判定しなかった場合には (S h 0 4 0 4 : N O)、そのまま大入賞口用の入球処理を終了する。

【 3 9 0 9 】

10

20

30

40

50

ステップ S h 0 4 0 5 では、大当たり用の大入賞口 3 6 a に入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、大当たり用の大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した場合には、1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。ステップ S h 0 4 0 5 を実行した後、ステップ S h 0 4 0 6 に進む。

【 3 9 1 0 】

ステップ S h 0 4 0 6 では、第 2 大入賞口入球コマンドを設定する。第 2 大入賞口入球コマンドは、大当たり用の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 2 7 1：ステップ S h 0 6 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S h 0 4 0 6 を実行した後、大入賞口用の入球処理を終了する。

10

【 3 9 1 1 】

< V 入賞口用の入球処理 >

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

【 3 9 1 2 】

図 2 7 0 は、V 入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S h 0 5 0 1 では、V 入賞口 5 9 に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S h 0 5 0 1 において、V 入賞口 5 9 に遊技球が入球したと判定した場合には（S h 0 5 0 2：Y E S）、ステップ S h 0 5 0 2 に進む。

20

【 3 9 1 3 】

ステップ S h 0 5 0 2 では、V 入賞フラグが O N であるか否かを判定する。V 入賞フラグは、V 入賞口 5 9 に遊技球が入球した場合に O N となり、当該 V 入賞フラグが O N となったことを契機として V 入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始され、当該 V 入賞大当たりに基づく開閉実行モードの終了の際に O F F となるフラグである。V 入賞フラグは、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶される。ステップ S h 0 5 0 2 では、既に V 入賞フラグが O N となっているか否かを判定することによって、複数の遊技球が V 入賞口 5 9 に入球した場合であっても後述するステップ S h 0 5 0 3 およびステップ S h 0 5 0 4 の処理が重複して実行されない構成を採用している。

【 3 9 1 4 】

ステップ S h 0 5 0 2 において、V 入賞フラグが O N ではないと判定した場合には（S h 0 5 0 2：N O）、ステップ S h 0 5 0 3 に進み、V 入賞フラグを O N にする。その後、ステップ S h 0 5 0 4 に進み、V 入賞コマンドを設定する。V 入賞コマンドは、V 入賞口 5 9 に遊技球が入球して V 入賞大当たり に 当 選 した こと を サ ブ 側 の 制 御 装 置 に 認 識 さ せるためのコマンドである。V 入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 2 7 1：ステップ S h 0 6 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、V 入賞コマンドを受信すると、遊技球が V 入賞口 5 9 に入球して V 入賞大当たり に 当 選 した こと 、 当 該 V 入 賞 に 基 づ い て 特 電 開 閉 実 行 モ ー ド が 開 始 さ れ る こと を 示唆する所定演出である V 入賞演出を実行する。

30

【 3 9 1 5 】

ステップ S h 0 5 0 4 を実行した後、本 V 入賞口用の入球処理を終了する。

40

【 3 9 1 6 】

一方、ステップ S h 0 5 0 1 において V 入賞口 5 9 に遊技球が入球していないと判定した場合（S h 0 5 0 1：N O）、およびステップ S h 0 5 0 2 において V 入賞フラグが O N であると判定した場合（S h 0 5 0 2：Y E S）には、上述したステップ S h 0 5 およびステップ S h 0 5 0 4 を実行することなく、本 V 入賞口用の入球処理を終了する。

【 3 9 1 7 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

50

U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【 3 9 1 8 】

図 2 7 1 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S h 0 6 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定や必要に応じて初期化設定などが実行される。その後、ステップ S h 0 6 0 2 に進む。

【 3 9 1 9 】

ステップ S h 0 6 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S h 0 6 0 3 に進む。

【 3 9 2 0 】

ステップ S h 0 6 0 3 では、ステップ S h 0 6 0 2 において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S h 0 6 0 3 を実行した後、ステップ S h 0 6 0 4 に進む。

【 3 9 2 1 】

ステップ S h 0 6 0 4 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S h 0 6 0 5 に進む。

【 3 9 2 2 】

ステップ S h 0 6 0 5 では、払出制御装置 7 0 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ S h 0 6 0 6 に進む。ステップ S h 0 6 0 6 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、第 1 図柄表示部 3 7 a , 第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S h 0 6 0 6 を実行した後、ステップ S h 0 6 0 7 に進む。

【 3 9 2 3 】

ステップ S h 0 6 0 7 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、サポートモードが高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S h 0 6 0 8 に進む。

【 3 9 2 4 】

ステップ S h 0 6 0 8 では、第 2 始動口 3 4 に設けられた電動役物 3 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S h 0 6 0 9 に進む。

【 3 9 2 5 】

ステップ S h 0 6 0 9 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S h 0 6 0 3 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S h 0 6 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（ 4 m s e c ）が経過していないと判定した場合には（ S h 0 6 0 9 : N O ）、ステップ S h 0 6 1 0 及びステップ S h 0 6 1 1 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S h 0 6 1 0 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算すると

10

20

30

40

50

ともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップS h 0 6 1 1において、変動種別カウンタC Sに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップS h 0 6 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間(4 m s e c)が経過していると判定した場合には(S h 0 6 0 9 : Y E S)、ステップS h 0 6 0 3に戻り、ステップS h 0 6 0 3からステップS h 0 6 0 8までの各処理を実行する。

【3926】

なお、ステップS h 0 6 0 3からステップS h 0 6 0 8の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【3927】

< 遊技回制御処理 >

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン(図271 : S h 0 6 0 6)として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

【3928】

図272は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップS h 0 7 0 1では、大当たりに基づく開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている大当たり開閉実行モードフラグがO Nであるか否かを判定する。

【3929】

ステップS h 0 7 0 1において、大当たりに基づく開閉実行モード中であると判定した場合には(S h 0 7 0 1 : Y E S)、ステップS h 0 7 0 2以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、大当たりに基づく開閉実行モード中である場合には、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップS h 0 7 0 1において、大当たりに基づく開閉実行モード中でないと判定した場合には(S h 0 7 0 1 : N O)、ステップS h 0 7 0 2に進む。

【3930】

ステップS h 0 7 0 2では、小当たりに基づく開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている小当たり開閉実行モードフラグがO Nであるか否かを判定する。

【3931】

ステップS h 0 7 0 2において、小当たりに基づく開閉実行モード中であると判定した場合には(S h 0 7 0 2 : Y E S)、ステップS h 0 7 0 3以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、小当たりに基づく開閉実行モード中である場合には、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップS h 0 7 0 2において、小当たりに基づく開閉実行モード中でないと判定した場合には(S h 0 7 0 2 : N O)、ステップS h 0 7 0 3に進む。

【3932】

ステップS h 0 7 0 3では、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている特図遊技回中フラグがO Nであるか否かを判定する。特図遊技回中フラグは、特図ユニット37に備えられる第1図柄表示部37aおよび第2図柄表示部37bのいずれか一方について遊技回を開始させる場合にO Nにされ、その遊技回が終了する場合にO F Fにされる。このため、ステップS h 0 8 0 3の処理によれば、特図ユニット37に備えられる第1図柄表示部37aおよび第2図柄表示部37bのいずれか一方が遊技回中であるか否

10

20

30

40

50

かの判定が行われる。

【3933】

ステップSh0703において、特図遊技回中フラグがONでないと判定した場合には(S h 0 7 0 3 : N O)、ステップSh0704に進む。

【3934】

ステップSh0704では、特図ユニット37における変動及び図柄表示装置41における変動を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップSh0704を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【3935】

一方、ステップSh0703において、特図遊技回中フラグがONであると判定した場合には(S h 0 7 0 3 : Y E S)、ステップSh0705に進む。 10

【3936】

ステップSh0705では、特図ユニット37における変動及び図柄表示装置41における変動を停止させるための変動停止処理を実行する。なお、変動停止処理の詳細は後述する。ステップSh0705を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【3937】

<変動開始処理>

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン(図272:Sh0703)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3938】

図273は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップSh0801では、合計保留個数記憶エリアに格納された合計保留個数CRNが「0」を上回るか否かを判定する。合計保留個数CRNが「0」を上回らない場合、すなわち、合計保留個数CRNが「0」以下である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップSh0801において、合計保留個数CRNが「0」以下であると判定した場合には(S h 0 8 0 1 : N O)、本変動開始処理を終了する。一方、ステップSh0801において、合計保留個数CRNが「0」を上回ると判定した場合には(S h 0 8 0 1 : Y E S)、ステップSh0802に進む。 20

【3939】

ステップSh0802では、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップSh0803に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。 30

【3940】

ステップSh0803では、当たり抽選において大当たり当選、小当たり当選、又は時短図柄当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップSh0803を実行した後、ステップSh0804に進む。

【3941】

ステップSh0804では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無や、小当たりの有無、時短図柄当選の有無、リーチの発生の有無等に基づいて、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップSh0804を実行した後、ステップSh0805に進む。 40

【3942】

ステップSh0805では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が特定契機である第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップSh0806で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップSh0805を実行した後、ステップSh0806に進む。 50

【 3 9 4 3 】

ステップ S h 0 8 0 6 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無、小当たりの有無、時短図柄当選の有無、及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、当たり抽選の当否結果が大当たり当選、小当たり当選、時短図柄当選、および外れ結果のうちのいずれであるかを特定する情報と、振分け判定の結果が 4 R 大当たりと 1 5 R 大当たりのいずれであるか、時短図柄の種別がいずれであるか等を特定する情報とが含まれている。

【 3 9 4 4 】

ステップ S h 0 8 0 5 およびステップ S h 0 8 0 6 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図 2 7 1）におけるステップ S h 0 6 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S h 0 8 0 6 を実行した後、ステップ S h 0 8 0 7 に進む。

10

【 3 9 4 5 】

ステップ S h 0 8 0 7 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 1 図柄表示部 3 7 a であると特定して特別遊技である特図 1 変動を開始させ、第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 2 図柄表示部 3 7 b であると特定して特別遊技である特図 2 変動を開始させる。ステップ S h 0 8 0 7 を実行した後、ステップ S h 0 8 0 8 に進む。

20

【 3 9 4 6 】

ステップ S h 0 8 0 8 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている特図変動表示中フラグを O N する。特図変動表示中フラグは、特別遊技状態である特図 1 変動状態もしくは特図 2 変動状態にあることを判定するためのフラグであり、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶される。すなわち、特図変動表示中フラグは、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始させる場合に O N にされ、その変動表示が終了する場合に O F F にされる。ステップ S h 0 8 0 8 を実行した後、ステップ S h 0 8 0 9 に進む。

30

【 3 9 4 7 】

ステップ S h 0 8 0 9 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている特図遊技回中フラグを O N する。ステップ S h 0 8 0 9 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【 3 9 4 8 】

< 保留情報シフト処理 >

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 2 7 3 : S h 0 8 0 2）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 9 4 9 】

図 2 7 4 は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップ S h 0 9 0 1 では、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された第 2 始動保留個数 R b N が 0 より大きいかなかを判定する。

40

【 3 9 5 0 】

ステップ S h 0 9 0 1 において、第 2 始動保留個数 R b N が 0 より大きくない（すなわち 0 である）と判定した場合には（S h 0 9 0 1 : N O）、ステップ S h 0 9 0 2 ~ ステップ S h 0 9 0 7 の第 1 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップ S h 0 9 0 1 において、第 2 始動保留個数 R b N が 0 より大きいと判定した場合には（S h 0 9 0 1 : Y E S）、ステップ S h 0 9 0 8 ~ ステップ S h 0 9 1 3 の第 2 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。すなわち、特図 2 の遊技回が終了した後に特図 2 に

50

対応した第2保留エリアRbに保留情報が記憶されていること（すなわち、第2始動保留個数RbNが0より大きいこと）が減算契機であるとして、当該減算契機の成立に基づいてステップSh0908～ステップSh0913の第2保留エリア用の保留情報シフト処理が優先的に実行されることになる。

【3951】

ステップSh0902では、第1保留エリアRaの第1始動保留個数RaNを1減算した後、ステップSh0903に進み、合計保留個数CRNを1減算する。その後、ステップSh0904に進む。ステップSh0904では、第1保留エリアRaの第1エリアに格納されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップSh0905に進む。

10

【3952】

ステップSh0905では、第1保留エリアRaの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップSh0905を実行した後、ステップSh0906に進む。

【3953】

ステップSh0906では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップSh0907へ進む。

20

【3954】

ステップSh0907では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリアRaに対応していることの情報、すなわち第1始動口33に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

30

【3955】

ステップSh0907において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図271）におけるステップSh0603において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、所定表示である図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における保留アイコンの表示を保留個数の減少に対応させて変更する処理を行う。

【3956】

40

ステップSh0901において、第2始動保留個数RbNが0より大きいと判定した場合には（Sh0901：YES）、ステップSh0908に進む。

【3957】

ステップSh0908では、第2保留エリアRbの第2始動保留個数RbNを1減算する。その後、ステップSh0909に進む。ステップSh0909では、合計保留個数CRNを1減算し、ステップSh0910に進み、第2保留エリアRbの第1エリアに格納されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップSh0911に進む。

【3958】

ステップSh0911では、第2保留エリアRbの記憶エリアに格納されているデータ

50

をシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S h 0 9 1 1 を実行した後、ステップ S h 0 9 1 2 に進む。

【3959】

ステップ S h 0 9 1 2 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている第2図柄表示部フラグが O N ではない場合には当該フラグを O N にし、O N である場合にはその状態を維持する。その後、ステップ S h 0 9 1 3 に進む。

【3960】

ステップ S h 0 9 1 3 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第2保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第2始動口 3 4 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【3961】

ステップ S h 0 9 1 3 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 2 7 1 ）におけるステップ S h 0 6 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の第2保留表示領域 D s 2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第2保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【3962】

< 当たり判定処理 >

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 2 7 3 : S h 0 8 0 3 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【3963】

図 2 7 5 は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップ S h 1 0 0 1 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている第2図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S h 1 0 0 1 において、第2図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には（S h 1 0 0 1 : N O ）、ステップ S h 1 0 0 2 に進み、特図 1 当たり抽選用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 2 5 4 に示す特図 1 当たり抽選用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている数値範囲と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S h 1 0 0 6 に進む。

【3964】

一方、ステップ S h 1 0 0 1 において、第2図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には（S h 1 0 0 1 : Y E S ）、ステップ S h 1 0 0 3 に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。

【3965】

高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、R A M 6 4 の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア 6 4 e に格納される。高頻度サポートモードフラグが O N であるとき、サポートモードは高頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグが O F F で

10

20

30

40

50

あるとき、サポートモードは高頻度サポートモードではない、すなわち低頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグは、後述するエンディング期間の終了後（図 285 のステップ S h 2 0 0 6、S h 2 0 1 1 参照）、遊技回数カウンタの値が 0 に達したとき（図 281 のステップ S h 1 6 0 4 参照）、および当たり抽選において時短図柄当選となった遊技回の終了時（図 280 のステップ S h 1 5 1 1 参照）においてオンされる。

【3966】

ステップ S h 1 0 0 3 において、高頻度サポートモードフラグが ON でないと判定した場合には（S h 1 0 0 3 : N O）、ステップ S h 1 0 0 4 に進み、特図 2 当たり抽選用の当否テーブル（低頻度サポートモード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 255（a）に示す特図 2 当たり抽選用の当否テーブル（低頻度サポートモード用）において大当たり当選、小当たり当選、および時短図柄当選として設定されている各数値範囲と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S h 1 0 0 6 に進む。

10

【3967】

一方、ステップ S h 1 0 0 3 において、高頻度サポートモードフラグが ON であると判定した場合には（S h 1 0 0 3 : Y E S）、ステップ S h 1 0 0 5 に進み、特図 2 当たり抽選用の当否テーブル（高頻度サポートモード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 255（b）に示す特図 2 当たり抽選用の当否テーブル（高頻度サポートモード用）において大当たりおよび小当たりとして設定されている各数値範囲と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S h 1 0 0 6 に進む。

20

【3968】

ステップ S h 1 0 0 6 では、ステップ S h 1 0 0 2、ステップ S h 1 0 0 4、又はステップ S h 1 0 0 5 における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S h 1 0 0 6 において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（S h 1 0 0 6 : Y E S）、ステップ S h 1 0 0 7 に進む。

【3969】

ステップ S h 1 0 0 7 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている第 2 図柄表示部フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S h 1 0 0 7 において、第 2 図柄表示部フラグが ON でないと判定した場合には（S h 1 0 0 7 : N O）、ステップ S h 1 0 0 8 に進み、特図 1 大当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている当たり種別カウンタ C 2 の値が、図 256（a）に示す特図 1 大当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップ S h 1 0 0 8 を実行した後、ステップ S h 1 0 0 1 2 に進む。

30

【3970】

一方、ステップ S h 1 0 0 7 において、第 2 図柄表示部フラグが ON であると判定した場合には（S h 1 0 0 7 : Y E S）、ステップ S h 1 0 0 9 に進み、特図 2 大当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている当たり種別カウンタ C 2 の値が、図 256（b）に示す特図 2 大当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップ S h 1 0 0 9 を実行した後、ステップ S h 1 0 1 2 に進む。

40

【3971】

ステップ S h 1 0 0 6 において、ステップ S h 1 0 0 2、ステップ S h 1 0 0 4、又はステップ S h 1 0 0 5 における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選でない場合には（S h 1 0 0 6 : N O）、ステップ S h 1 0 1 0 に進む。

【3972】

ステップ S h 1 0 1 0 では、ステップ S h 1 0 0 4 又はステップ S h 1 0 0 5 における当否判定（当たり抽選）の結果が小当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S h 1 0 1 0 において、当否判定の結果が小当たり当選である場合には（S h 1 0 1 0 : Y E S

50

）、ステップ S h 1 0 1 1 に進み、特図 2 小当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている当たり種別カウンタ C 2 の値が、図 2 5 7 に示す特図 2 小当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップ S h 1 0 1 1 を実行した後、先に説明したステップ S h 1 0 0 9 に進む。すなわち、当たり抽選の結果が小当たり当選であった場合に、特図 2 小当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行うとともに、特図 2 大当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。

【 3 9 7 3 】

ステップ S h 1 0 1 2 では、ステップ S h 1 0 0 8 によって、ステップ S h 1 0 0 9 によって、または、ステップ S h 1 0 1 1 とステップ S h 1 0 0 9 によって得られた振分判定の結果から当たりの種別に対応したフラグ（当たりフラグ）を ON にする。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、図 2 5 6 (a) および図 2 5 6 (b) から判るように、大当たりの種別として 4 R 大当たりと 1 5 R 大当たりとが用意されており、図 2 5 7 から判るように、小当たりの種別として 1 R 小当たりとが用意されていることから、当たりフラグとしては、4 R 大当たりフラグ、1 5 R 大当たりフラグ、1 R 小当たりフラグの 3 種類のフラグが用意されている。これらの当たりフラグは、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶される。ステップ S h 1 0 1 2 では、具体的には、次の処理を行う。ステップ S h 1 0 0 8 の振分判定の結果が 4 R 大当たりである場合には、4 R 大当たりフラグを ON にする。ステップ S h 1 0 0 9 の振分判定の結果が 4 R 大当たりである場合には、4 R 大当たりフラグを ON にし、ステップ S h 1 0 0 9 の振分判定の結果が 1 5 R 大当たりである場合には、1 5 R 大当たりフラグを ON にする。ステップ S h 1 0 1 1 の振分判定の結果が 1 R 小当たりであり、ステップ S h 1 0 0 9 の振分判定の結果が 4 R 大当たりである場合には、1 R 小当たりフラグを ON にし、4 R 大当たりフラグを ON にする。ステップ S h 1 0 1 1 の振分判定の結果が 1 R 小当たりであり、ステップ S h 1 0 0 9 の振分判定の結果が 1 5 R 大当たりである場合には、1 R 小当たりフラグを ON にし、1 5 R 大当たりフラグを ON にする。

【 3 9 7 4 】

当たりフラグにおける 1 R 小当たりフラグの ON / OFF によって、当たり抽選の当否結果としての小当たりの有無を特定することができる。当たりフラグにおける 4 R 大当たりフラグの ON / OFF と 1 5 R 大当たりフラグの ON / OFF とによって、当たり抽選の当否結果としての大当たり（V 入賞大当たりを含む）の有無と、大当たりについての振分判定の結果とを特定することができる。ステップ S h 1 0 1 2 を実行した後、ステップ S h 1 0 1 3 に進む。

【 3 9 7 5 】

ステップ S h 1 0 1 3 では、当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、小当たり当選、又は大当たり当選（小当たり当選して V 入賞大当たりする場合を含む）することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f（図 2 5 2）に記憶されている小当たり用の停止結果テーブルまたは大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S h 1 0 0 8、ステップ S h 1 0 0 9、または、ステップ S h 1 0 1 1 とステップ S h 1 0 0 9 において振り分けた当たりの種別（ここでは、小当たりの有無と大当たり（V 入賞大当たりを含む）の有無）に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S h 1 0 1 3 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【 3 9 7 6 】

ステップ S h 1 0 1 0 において、ステップ S h 1 0 0 4 又はステップ S h 1 0 0 5 における当たり抽選の当否結果が小当たり当選でない場合には（S h 1 0 1 0 : N O）、ステップ S h 1 0 1 4 に進む。

【 3 9 7 7 】

10

20

30

40

50

ステップ S h 1 0 1 4 では、ステップ S h 1 0 0 4 における当否判定（当たり抽選）の結果が時短図柄当選であるか否かを判定する。ステップ S h 1 0 1 4 において、当否判定の結果が時短図柄当選である場合には（ S h 1 0 1 4 : Y E S ）、ステップ S h 1 0 1 5 に進む。

【 3 9 7 8 】

ステップ S h 1 0 1 5 では、C 時短付与に関する設定を行うための C 時短付与用設定処理を実行する。C 時短付与用設定処理の詳細は後述する。ステップ S h 1 0 1 5 を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【 3 9 7 9 】

ステップ S h 1 0 1 4 において、ステップ S h 1 0 0 4 における当たり抽選の当否結果が時短図柄当選でない場合には（ S h 1 0 1 4 : N O ）、ステップ S h 1 0 1 6 に進む。 10

【 3 9 8 0 】

ステップ S h 1 0 1 6 では、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c（図 2 5 2）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S h 1 0 1 7 に進む。

【 3 9 8 1 】

ステップ S h 1 0 1 7 において、ステップ S h 1 0 1 6 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（ S h 1 0 1 7 : Y E S ）、ステップ S h 1 0 1 8 に進み、リーチ発生フラグを O N する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されているリーチ発生フラグを O N する。ステップ S h 1 0 1 8 を実行した後、ステップ S h 1 0 1 9 に進む。 20

【 3 9 8 2 】

一方、ステップ S h 1 0 1 7 において、ステップ S h 1 0 1 6 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（ S h 1 0 1 7 : N O ）、ステップ S h 1 0 1 8 を実行することなく、ステップ S h 1 0 1 9 に進む。

【 3 9 8 3 】

ステップ S h 1 0 1 9 では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f における外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S h 1 0 1 9 を実行した後、当たり判定処理を終了する。 30

【 3 9 8 4 】

< C 時短付与用設定処理 >

次に、C 時短付与用設定処理について説明する。C 時短付与用設定処理は、当たり判定処理のサブルーチン（図 2 7 5 : S h 1 0 1 5）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。 40

【 3 9 8 5 】

図 2 7 6 は、C 時短付与用設定処理を示すフローチャートである。ステップ S h 1 1 0 1 では、特図 2 時短図柄用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている当たり種別カウンタ C 2 の値が、図 2 5 8 に示す特図 2 時短図柄用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップ S h 1 1 0 1 を実行した後、ステップ S h 1 1 0 2 に進む。

【 3 9 8 6 】

ステップ S h 1 1 0 2 では、ステップ S h 1 1 0 1 によって得られた振分判定の結果が 50

ら時短図柄の種別に対応したフラグ（時短図柄種別フラグ）をONにする。本実施形態のパチンコ機10では、図258から判るように、振分結果である時短図柄の種別としてC時短 とC時短 とC時短 とが用意されていることから、時短図柄種別フラグとしては、C時短 フラグ、C時短 フラグ、C時短 フラグの3種類のフラグが用意されている。これらの時短図柄種別フラグは、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶される。ステップSh1012では、具体的には、次の処理を行う。ステップSh1101の振分判定の結果がC時短 である場合にはC時短 フラグをONにし、ステップSh1101の振分判定の結果がC時短 である場合にはC時短 フラグをONにし、ステップSh1101の振分判定の結果がC時短 である場合にはC時短 フラグをONにする。

【3987】

10

C時短 フラグのON/OFFと、C時短 フラグのON/OFFと、C時短 フラグのON/OFFとによって当たり抽選の抽選結果としての時短図柄当選の有無と、C時短付与についての振分判定の結果とを特定することができる。ステップSh1102を実行した後、ステップSh1103に進む。

【3988】

ステップSh1103では、時短図柄当選の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、当たり抽選において時短図柄当選となる今回の遊技回において、第2図柄表示部37bにいずれの停止結果を表示した状態に変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63f（図252）に記憶されているC時短付与用の停止結果テーブルを参照することで、ステップSh1102において特定された時短図柄当選の有無に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップSh1103を実行した後、C時短付与用設定処理を終了する。

20

【3989】

< 変動時間設定処理 >

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図273：Sh0804）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3990】

図277は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップSh1201では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップSh1202に進む。

30

【3991】

ステップSh1202では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタCSの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dには、遊技状態や、大当たりの有無、小当たりの有無、時短図柄当選の有無、リーチ発生の有無、第1保留個数カウンタエリアの数値、第2保留個数カウンタエリアの数値等に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップSh1202では、これらの変動時間テーブルから一つの変動時間テーブルを特定する。具体的には、当たりフラグから特定される今回の遊技回に係る当否判定の判定結果と振分判定の判定結果や、時短図柄種別フラグから特定される時短図柄当選の有無とC時短付与の振分判定の判定結果、リーチ発生フラグから特定されるリーチ判定の判定結果、第1保留個数カウンタエリアの数値または第2保留個数カウンタエリアの数値から特定される保留個数等（これらを、以下、特定要因と呼ぶ）に基づいて、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dの中から一つの変動時間テーブルの特定を行う。具体的には、特図1変動の動作時間の決定に用いる変動時間テーブルを、少なくとも第1保留個数カウンタエリアの数値に基づいて特定する。また、特図2変動の動作時間の決定に用いる変動時間テーブルを、少なくとも第2保留個数カウンタエリアの数値に基づいて特

40

50

定する。なお、変形例として、C時短状態中においては、上述した特定要因にC時短回数カウンタJCNT3の数値を含めて、C時短回数カウンタJCNT3の数値を少なくとも含む特定要因に基づいて、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dの中から一つの変動時間テーブルの特定を行う構成としてもよい。ステップSh1202を実行した後、ステップSh1203に進む。

【3992】

ステップSh1203では、ステップSh1202で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップSh1201で取得した変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSh1203を実行した後、ステップSh1204に進む。

10

【3993】

ステップSh1204では、ステップSh1103で取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。このようにして、上述した種々の特定要因に基づいて変動時間を決定する。なお、先に変形例として説明した特定要因にC時短回数カウンタJCNT3の数値を含めた構成によれば、C時短回数カウンタJCNT3の数値に基づいてC時短状態中の特図1の変動時間を決定することができる。このために、例えば、C時短状態が開始されて間もない場合、すなわちC時短回数カウンタの数値情報が大きい値である場合には、C時短状態に係る特図1変動を短くして遊技を素早く消化させることができる。また、例えば、C時短状態の終了間際である場合、すなわちC時短回数カウンタの数値情報が小さい値である場合には、C時短状態に係る特図1変動を長くして当該長くなった特図1変動中において専用の遊技回演出を実行することによって、C時短状態の終了間際において遊技を盛り上げることができる。ステップSh1204の実行後、変動時間設定処理を終了する。

20

【3994】

< 変動停止処理 >

次に、変動停止処理について説明する。変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン(図272:Sh0705)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3995】

図278は、変動停止処理を示すフローチャートである。ステップSh1301では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている特図変動表示中フラグがONであるか否かを判定する。特図変動表示中フラグは、上述したように、第1図柄表示部37aおよび第2図柄表示部37bのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にONにされ、その変動表示が終了する場合にOFFにされる。このため、ステップSh1301の処理によれば、特図ユニット37に備えられる第1図柄表示部37aおよび第2図柄表示部37bのいずれか一方が変動表示中であるか否かの判定が行なわれる。

30

【3996】

ステップSh1301において、特図変動表示中フラグがONであると判定した場合には(S h 1 3 0 1 : Y E S)、ステップSh1302に進む。

【3997】

ステップSh1302では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップSh1302では、RAM64の変動時間カウンタエリア(各種カウンタエリア64f)に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理(図277)において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

40

【3998】

ステップSh1302において、変動時間が経過していると判定した場合には(S h 1 3 0 2 : Y E S)、ステップSh1303に進み、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処

50

理を行う。ステップ S h 1 3 0 3 を実行した後、ステップ S h 1 3 0 4 に進む。

【 3 9 9 9 】

ステップ S h 1 3 0 4 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている特図変動表示中フラグを O F F する。ステップ S h 1 3 0 4 を実行した後、ステップ S h 1 3 0 5 に進む。

【 4 0 0 0 】

ステップ S h 1 3 0 5 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている特図確定中フラグを O N する。特図確定中フラグは、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について停止表示を開始させる場合に O N にされ、その停止表示が終了する場合に O F F にされる。ステップ S h 1 3 0 5 を実行した後、ステッ 10
プ S h 1 3 0 6 に進む。

【 4 0 0 1 】

一方、ステップ S h 1 3 0 2 において、変動時間が経過していないと判定した場合には (S h 1 3 0 2 : N O)、ステップ S h 1 3 0 3 ~ ステップ S h 1 3 1 1 を実行することなく、ステップ S h 1 3 1 2 に進む。また、ステップ S h 1 3 0 1 において、特図変動表示中フラグが O N でないと判定した場合には (S h 1 3 0 1 : N O)、ステップ S h 1 3 0 2 ~ ステップ S h 1 3 1 1 を実行することなく、ステップ S h 1 3 1 2 に進む。

【 4 0 0 2 】

ステップ S h 1 3 0 6 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が当たり当選であるか否かを判定する。当該当たり当選の判定は、R A M 6 4 に記憶された、当たりの種 20
別に対応した当たりフラグ (1 R 小当たりフラグ、4 R 大当たりフラグ、1 5 R 大当たりフラグ) のいずれかが O N である場合に、大当たり当選又は小当たり当選である、すなわち、当たり当選であると判定する。一方、当たりの種別に対応した当たりフラグ (1 R 小当たりフラグ、4 R 大当たりフラグ、1 5 R 大当たりフラグ) の全てが O F F である場合に、大当たり当選および小当たり当選のいずれでもない、すなわち、当たり当選でないと判定する。

【 4 0 0 3 】

ステップ S h 1 3 0 6 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が当たり当選でないと判定した場合には (S h 1 3 0 6 : N O)、ステップ S h 1 3 0 7 に進む。

【 4 0 0 4 】

ステップ S h 1 3 0 7 では、各種の時短回数カウンタの更新を行う時短回数カウンタ更新処理を実行する。時短回数カウンタ更新処理の詳細は後述する。ステップ S h 1 3 0 7 を実行した後、ステップ S h 1 3 0 8 に進む。

【 4 0 0 5 】

ステップ S h 1 3 0 8 では、ラッシュ継続回数カウンタ R C N T の値が 0 より大きい 40
か否かを判定する。所定計数部であるラッシュ継続回数カウンタ R C N T は、ラッシュステージ H 6 の右打ち中 H 6 a (図 2 6 1 参照) の終了直後に特図 2 残り保留がある場合に特図 2 残り保留の数に対応した値が設定され、特図 2 残り保留消化中 H 6 b において変動表示が実行される毎にカウンタ値が 1 だけ減算されるカウンタである。ラッシュ継続回数カウンタは、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f (図 2 5 2 参照) に記憶される。

【 4 0 0 6 】

ステップ S h 1 3 0 8 において、ラッシュ継続回数カウンタ R C N T の値が 0 より大きいと判定した場合には (S h 1 3 0 8 : Y E S)、ステップ S h 1 3 0 9 に進む。

【 4 0 0 7 】

ステップ S h 1 3 0 9 では、所定計数部であるラッシュ継続回数カウンタ R C N T の値を 1 だけデクリメントする。ステップ S h 1 3 0 9 を実行した後、ステップ S h 1 3 1 0 に進み、ラッシュ継続回数カウンタ R C N T の値が 0 より大きい 50
か否かを判定する。

【 4 0 0 8 】

ステップ S h 1 3 1 0 において、ラッシュ継続回数カウンタ R C N T の値が 0 より大きくない、すなわち、ラッシュ継続回数カウンタ R C N T の値が 0 に達したと判定した場合

には (S h 1 3 1 0 : N O) 、ステップ S h 1 3 1 1 に進む。

【 4 0 0 9 】

ステップ S h 1 3 1 1 では、ラッシュ継続終了コマンドを設定する。ラッシュ継続終了コマンドは、音声発光制御装置 9 0 に対して所定演出であるラッシュ継続演出の表示を終了させるためのコマンドである。音声発光制御装置 9 0 は、ラッシュ継続終了コマンドを受信した場合に、ラッシュ継続演出を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を終了する。ステップ S h 1 3 1 1 を実行した後、ステップ S h 1 3 1 2 に進む。

【 4 0 1 0 】

一方、ステップ S h 1 3 1 0 において、ラッシュ継続回数カウンタ R C N T の値が 0 より大きいと判定した場合には (S h 1 3 1 0 : Y E S) 、ステップ S h 1 3 1 1 を実行することなく、ステップ S h 1 3 1 2 に進む。ステップ S h 1 3 0 8 において、ラッシュ継続回数カウンタ R C N T の値が 0 より大きくないと判定した場合には (S h 1 3 0 8 : N O) 、ステップ S h 1 3 0 9 ~ ステップ S h 1 3 1 1 を実行することなく、ステップ S h 1 3 1 2 に進む。また、ステップ S h 1 3 0 6 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が当たり当選であると判定した場合には (S h 1 3 0 6 : Y E S) 、ステップ S h 1 3 0 7 ~ ステップ S h 1 3 1 1 を実行することなく、ステップ S h 1 3 1 2 に進む。

10

【 4 0 1 1 】

ステップ S h 1 3 1 2 では、本変動停止処理の後半部分となる確定時間経過時処理を実行する。確定時間経過時処理の詳細は後述する。ステップ S h 1 3 1 2 を実行した後、本変動停止処理を終了する。

20

【 4 0 1 2 】

< 時短回数カウンタ更新処理 >

次に、時短回数カウンタ更新処理について説明する。時短回数カウンタ更新処理は、変動停止処理のサブルーチン (図 2 7 8 : S h 1 3 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 0 1 3 】

図 2 7 9 は、時短回数カウンタ更新処理を示すフローチャートである。ステップ S h 1 4 0 1 では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。

30

【 4 0 1 4 】

ステップ S h 1 4 0 1 において、高頻度サポートモードフラグが O N であると判定した場合には (S h 1 4 0 1 : Y E S) 、ステップ S h 1 4 0 2 に進み、A 時短フラグが O N であるか否かを判定する。A 時短フラグは、サポートモードが高頻度サポートモード (A 時短) であるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、R A M 6 4 の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア 6 4 e に格納される。A 時短フラグが O N であるとき、サポートモードは高頻度サポートモード (A 時短) である。A 時短フラグが O F F であるとき、サポートモードは高頻度サポートモード (A 時短) ではない。A 時短フラグは、後述するエンディング期間の終了後においてオンされる (図 2 8 5 のステップ S 2 0 0 7 、S 2 0 1 2 参照) 。

40

【 4 0 1 5 】

ステップ S h 1 4 0 2 において、A 時短フラグが O N であると判定した場合には (S h 1 4 0 2 : Y E S) 、ステップ S h 1 4 0 3 に進み、A 時短回数カウンタ J C N T 1 の値を 1 だけデクリメントする。A 時短回数カウンタ J C N T 1 は、高頻度サポートモード (A 時短) が開始された場合に値が設定され、高頻度サポートモード (A 時短) 時において遊技回が実行される毎に値が 1 だけデクリメントされるカウンタである。A 時短回数カウンタ J C N T 1 は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に記憶される。ステップ S h 1 4 0 3 を実行した後、ステップ S h 1 4 0 4 に進む。

【 4 0 1 6 】

50

ステップ S h 1 4 0 4 では、A 時短回数カウンタ J C N T 1 の値が 0 より大きいかなかを判定する。

【 4 0 1 7 】

ステップ S h 1 4 0 4 において、A 時短回数カウンタ J C N T 1 の値が 0 より大きくない、すなわち、A 時短回数カウンタ J C N T 1 の値が 0 に達したと判定した場合には (S h 1 4 0 4 : N O)、ステップ S h 1 4 0 5 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。ステップ S h 1 4 0 5 を実行した後、ステップ S h 1 4 0 6 に進み、A 時短フラグを O F F する。ステップ S h 1 4 0 6 を実行した後、ステップ S h 1 4 0 7 に進む。

【 4 0 1 8 】

ステップ S h 1 4 0 7 では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサ
側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマ
ンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。音声発光制御装置
9 0 は、低頻度サポートモードコマンドを受信した場合に、例えば、ラッシュ演出を図柄
表示装置 4 1 に表示させる処理を終了する。ステップ S h 1 4 0 7 を実行した後、ステッ
プ S h 1 4 0 8 に進む。

10

【 4 0 1 9 】

ステップ S h 1 4 0 8 では、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された第
2 始動保留個数 R b N が 0 より大きいかなかを判定する。すなわち、サポートモードを高
頻度サポートモード (A 時短) から低頻度サポートモードに移行した直後に特図 2 保留が
残っているかなかを判定する。

20

【 4 0 2 0 】

ステップ S h 1 4 0 8 において、第 2 始動保留個数 R b N が 0 より大きいと判定された
場合には (S h 1 4 0 8 : Y E S)、ステップ S h 1 4 0 9 に進み、ラッシュ継続回数カ
ウンタ R C N T に第 2 始動保留個数 R b N の値を設定する。ステップ S h 1 4 0 9 を実行
した後、ステップ S h 1 4 1 0 に進む。

【 4 0 2 1 】

ステップ S h 1 4 1 0 では、ラッシュ継続コマンドを設定する。ラッシュ継続コマンド
は、音声発光制御装置 9 0 に対して先に説明したラッシュ継続演出 (図 2 6 3、図 2 6 4
参照) を表示させるためのコマンドである。音声発光制御装置 9 0 は、ラッシュ継続コ
マンドを受信した場合に、ラッシュ継続演出を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行す
る。ステップ S h 1 4 1 0 を実行した後、本時短回数カウンタ更新処理を終了する。

30

【 4 0 2 2 】

一方、ステップ S h 1 4 0 8 において、第 2 始動保留個数 R b N が 0 より大きくないと
判定された場合には (S h 1 4 0 8 : N O)、ステップ S h 1 4 0 9 ~ ステップ S h 1 4
1 0 を実行することなく、本時短回数カウンタ更新処理を終了する。ステップ S h 1 4 0
4 において、A 時短回数カウンタ J C N T 1 の値が 0 より大きいと判定した場合には (S
h 1 4 0 4 : Y E S)、ステップ S h 1 4 0 5 ~ ステップ S h 1 4 1 0 を実行することなく、
本時短回数カウンタ更新処理を終了する。

【 4 0 2 3 】

ステップ S h 1 4 0 2 において、A 時短フラグが O N でないと判定した場合には (S h
1 4 0 2 : N O)、ステップ S h 1 4 1 1 に進み、B 時短フラグが O N であるかなかを判
定する。B 時短フラグは、サポートモードが高頻度サポートモード (B 時短) であるか否
かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、R A M 6 4 の所定領域に設定された各
種フラグ記憶エリア 6 4 e に格納される。B 時短フラグが O N であるとき、サポートモ
ードは高頻度サポートモード (B 時短) である。B 時短フラグが O F F であるとき、サポ
ートモードは高頻度サポートモード (B 時短) ではない。B 時短フラグは、遊技回数カウ
ンタ U C N T の値が 0 に達したときにおいてオンされる (図 2 8 1 のステップ S 1 6 0 5 参
照) 。

40

【 4 0 2 4 】

ステップ S h 1 4 1 1 において、B 時短フラグが O N であると判定した場合には (S h

50

1 4 1 1 : Y E S)、ステップ S h 1 4 1 2 に進み、特定計数部である B 時短回数カウンタ J C N T 2 の値を 1 だけデクリメントする。特定計数部である B 時短回数カウンタ J C N T 2 は、高頻度サポートモード (B 時短) が開始された場合に値が設定され、高頻度サポートモード (B 時短) 時において遊技回が実行される毎に値が 1 だけデクリメントされるカウンタである。B 時短回数カウンタ J C N T 2 は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に記憶される。ステップ S h 1 4 1 2 を実行した後、ステップ S h 1 4 1 3 に進む。

【 4 0 2 5 】

ステップ S h 1 4 1 3 では、B 時短回数カウンタ J C N T 2 の値が 0 より大きいかなかを判定する。

10

【 4 0 2 6 】

ステップ S h 1 4 1 3 において、B 時短回数カウンタ J C N T 2 の値が 0 より大きくない、すなわち、B 時短回数カウンタ J C N T 2 の値が 0 に達したと判定した場合には (S h 1 4 1 3 : N O)、ステップ S h 1 4 1 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。ステップ S h 1 4 1 4 を実行した後、ステップ S h 1 4 1 5 に進み、B 時短フラグを O F F する。ステップ S h 1 4 1 5 を実行した後、ステップ S h 1 4 1 6 に進む。

【 4 0 2 7 】

ステップ S h 1 4 1 6 では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S h 1 4 1 6 は、ステップ S h 1 4 0 7 と同一の処理である。ステップ S h 1 4 1 6 を実行した後、本時短回数カウンタ更新処理を終了する。

20

【 4 0 2 8 】

一方、ステップ S h 1 4 1 3 において、B 時短回数カウンタ J C N T 2 の値が 0 より大きいと判定した場合には (S h 1 4 1 3 : Y E S)、ステップ S h 1 4 1 4 ~ ステップ S h 1 4 1 6 を実行することなく、本時短回数カウンタ更新処理を終了する。

【 4 0 2 9 】

ステップ S h 1 4 1 1 において、B 時短フラグが O N でないと判定した場合には (S h 1 4 1 1 : N O)、ステップ S h 1 4 1 7 に進み、C 時短フラグが O N であるかなかを判定する。C 時短フラグは、サポートモードが高頻度サポートモード (C 時短) であるかなかを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、R A M 6 4 の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア 6 4 e に格納される。C 時短フラグが O N であるとき、サポートモードは高頻度サポートモード (C 時短) である。C 時短フラグが O F F であるとき、サポートモードは高頻度サポートモード (C 時短) ではない。C 時短フラグは、当たり抽選において時短図柄当選となった遊技回の終了時においてオンされる (図 2 8 0 の S 1 5 1 2 参照)。

30

【 4 0 3 0 】

ステップ S h 1 4 1 7 において、C 時短フラグが O N であると判定した場合には (S h 1 4 1 7 : Y E S)、ステップ S h 1 4 1 8 に進み、所定計数部である C 時短回数カウンタ J C N T 3 の値を 1 だけデクリメントする。C 時短回数カウンタ J C N T 3 は、高頻度サポートモード (C 時短) が開始された場合に値が設定され、高頻度サポートモード (C 時短) 時において遊技回が実行される毎に値が 1 だけデクリメントされるカウンタである。C 時短回数カウンタ J C N T 3 は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に記憶される。ステップ S h 1 4 1 8 を実行した後、ステップ S h 1 4 1 9 に進む。

40

【 4 0 3 1 】

ステップ S h 1 4 1 9 では、C 時短回数カウンタ J C N T 3 の値が 0 より大きいかなかを判定する。

【 4 0 3 2 】

ステップ S h 1 4 1 9 において、C 時短回数カウンタ J C N T 3 の値が 0 より大きくない、すなわち、C 時短回数カウンタ J C N T 3 の値が 0 に達したと判定した場合には (S

50

h 1 4 1 9 : N O)、ステップ S h 1 4 2 0 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。ステップ S h 1 4 2 0 を実行した後、ステップ S h 1 4 2 1 に進み、C 時短フラグを O F F する。ステップ S h 1 4 2 1 を実行した後、ステップ S h 1 4 2 2 に進む。

【 4 0 3 3 】

ステップ S h 1 4 2 2 では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。音声発光制御装置 9 0 は、低頻度サポートモードコマンドを受信した場合に、例えば、チャンスゾーン演出を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を終了する。ステップ S h 1 4 2 2 は、ステップ S h 1 4 0 7 と同一の処理である。ステップ S h 1 4 2 2 を実行した後、本時短回数カウンタ更新処理を終了する。

10

【 4 0 3 4 】

一方、ステップ S h 1 4 1 9 において、C 時短回数カウンタ J C N T 3 の値が 0 より大きいと判定した場合には (S h 1 4 1 9 : Y E S)、ステップ S h 1 4 2 0 ~ ステップ S h 1 4 2 2 を実行することなく、本時短回数カウンタ更新処理を終了する。

【 4 0 3 5 】

また、ステップ S h 1 4 1 7 において、C 時短フラグが O N でないと判定した場合には (S h 1 4 1 7 : N O)、ステップ S h 1 4 1 8 ~ ステップ S h 1 4 2 2 を実行することなく、本時短回数カウンタ更新処理を終了する。ステップ S h 1 4 0 1 において、高頻度サポートモードフラグが O N でないと判定した場合には (S h 1 4 0 1 : N O)、ステップ S h 1 4 0 2 ~ ステップ S h 1 4 2 2 を実行することなく、本時短回数カウンタ更新処理を終了する。

20

【 4 0 3 6 】

< 確定時間経過時処理 >

次に、確定時間経過時処理について説明する。確定時間経過時処理は、変動停止処理のサブルーチン (図 2 7 8 : S h 1 3 1 2) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 0 3 7 】

図 2 8 0 は、確定時間経過時処理を示すフローチャートである。ステップ S h 1 5 0 1 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている特図確定中フラグが O N であるか否かを判定する。特図確定中フラグは、上述したように、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について停止表示を開始させる場合に O N にされ、その停止表示が終了する場合に O F F にされる。このため、ステップ S h 1 5 0 1 の処理によれば、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が確定中であるか否かの判定が行われる。

30

【 4 0 3 8 】

ステップ S h 1 5 0 1 において、特図確定中フラグが O N であると判定した場合には (S h 1 5 0 1 : Y E S)、ステップ S h 1 5 0 2 に進む。

【 4 0 3 9 】

ステップ S h 1 5 0 2 では、今回の遊技回の停止表示の確定時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ステップ S h 1 5 0 2 では、予め定められた確定時間 (例えば、1 秒) に対応した値が初期値として設定された確定時間情報の値が「 0 」となったか否かを判定する。当該確定時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度 (2 ミリ秒毎) に 1 減算される。

40

【 4 0 4 0 】

ステップ S h 1 5 0 2 において、確定時間が経過していると判定した場合には (S h 1 5 0 2 : Y E S)、ステップ S h 1 5 0 3 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている特図確定中フラグを O F F する。ステップ S h 1 5 0 3 を実行した後、ステップ S h 1 5 0 4 に進む。

【 4 0 4 1 】

50

ステップ S h 1 5 0 4 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている特図遊技回中フラグを O F F する。ステップ S h 1 5 0 4 を実行した後、ステップ S h 1 5 0 5 に進む。

【 4 0 4 2 】

ステップ S h 1 5 0 5 では、B 時短機能の作動に必要な B 時短付与用処理を実行する。B 時短付与用処理の詳細は後述する。ステップ S h 1 5 0 5 を実行した後、ステップ S h 1 5 0 6 に進む。

【 4 0 4 3 】

ステップ S h 1 5 0 6 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の 4 R 大当たりフラグと 1 5 R 大当たりフラグのうちのいずれかが O N であるか否かを判定する。ステップ S h 1 5 0 6 において、4 R 大当たりフラグと 1 5 R 大当たりフラグのうちのいずれかが O N である、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であると判定した場合には (S h 1 5 0 6 : Y E S)、ステップ S h 1 5 0 7 に進む。

10

【 4 0 4 4 】

ステップ S h 1 5 0 7 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている大当たり開閉実行モードフラグを O N する。ステップ S h 1 5 0 7 を実行した後、本確定時間経過時処理を終了する。

【 4 0 4 5 】

一方、ステップ S h 1 5 0 6 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選でないと判定した場合には (S h 1 5 0 6 : N O)、ステップ S h 1 5 0 8 に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選の抽選結果が小当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている 1 R 小当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S h 1 5 0 8 において、1 R 小当たりフラグが O N である、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の抽選結果が小当たり当選であると判定した場合には (S h 1 5 0 8 : Y E S)、ステップ S h 1 5 0 9 に進む。

20

【 4 0 4 6 】

ステップ S h 1 5 0 9 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている小当たり開閉実行モードフラグを O N する。ステップ S h 1 5 0 9 を実行した後、本確定時間経過時処理を終了する。

30

【 4 0 4 7 】

ステップ S h 1 5 0 8 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の抽選結果が小当たり当選でないと判定した場合には (S h 1 5 0 8 : N O)、ステップ S h 1 5 1 0 に進む。

【 4 0 4 8 】

ステップ S h 1 5 1 0 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている C 時短 フラグ、C 時短 フラグ、および C 時短 フラグのうちのいずれかが O N であるか否かを判定する。ステップ S h 1 5 1 0 において、C 時短 フラグ、C 時短 フラグ、および C 時短 フラグのうちのいずれかが O N である、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選であると判定した場合には (S h 1 5 1 0 : Y E S)、ステップ S h 1 5 1 1 に進む。

40

【 4 0 4 9 】

ステップ S h 1 5 1 1 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている高頻度サポートモードフラグを O N する。ステップ S h 1 5 1 1 を実行した後、ステップ S h 1 5 1 2 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている C 時短フラグを O N する。ステップ S h 1 5 1 1 およびステップ S h 1 5 1 2 の結果、サポートモードは高頻度サポートモード (C 時短) に移行される。ステップ S h 1 5 1 2 を実行した後、ステップ S h 1 5 1 3 に進む。

【 4 0 5 0 】

ステップ S h 1 5 1 3 では、時短図柄の種別に対応した設定用所定数値情報である C 時

50

短付与回数を特定計数部であるC時短回数カウンタJ CNT 3に設定する。具体的には、RAM 64のC時短 フラグ、C時短 フラグ、およびC時短 フラグのうちのいずれがONであるかを判定し、C時短 フラグがONである場合にはC時短付与回数として30回を設定し、C時短 フラグがONである場合にはC時短付与回数として40回を設定し、C時短 フラグがONである場合にはC時短付与回数として50回を設定する。ステップSh 1513を実行した後、ステップSh 1514に進む。

【4051】

一方、ステップSh 1510において、今回の遊技回に係る当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選でないと判定した場合、すなわち、C時短 フラグ、C時短 フラグ、およびC時短 フラグのうちのいずれもONでないと判定した場合には(S h 1510 : NO)、ステップSh 1511～ステップSh 1513を実行することなく、ステップSh 1514に進む。

10

【4052】

ステップSh 1514では、所定演出であるラッシュ継続演出から所定表示であるチャンスゾーン演出への切替に必要な演出切替用設定処理を実行する。演出切替用設定処理の詳細は後述する。ステップSh 1514を実行した後、本確定時間経過時処理を終了する。

【4053】

ステップSh 1501において、特図確定中フラグがONでないと判定した場合には(S h 1501 : NO)、ステップSh 1502～ステップSh 1514を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。ステップSh 1502において、確定時間が経過していないと判定した場合には(S h 1502 : NO)、ステップSh 1503～ステップSh 1514を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。

20

【4054】

< B時短付与用処理 >

次に、B時短付与用処理について説明する。B時短付与用処理は、確定時間経過時処理のサブルーチン(図280 : S h 1505)として主制御装置60のMPU 62によって実行される。

【4055】

図281は、B時短付与用処理を示すフローチャートである。ステップSh 1601では、サポートモードが高頻度サポートモード(B時短)であるか否かを判定する。具体的には、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されているB時短フラグがONであるか否かを判定する。

30

【4056】

ステップSh 1601において、B時短フラグがONでないと判定した場合には(S h 1601 : NO)、ステップSh 1602に進み、遊技回数カウンタUCNTの値を1だけデクリメントする。遊技回数カウンタUCNTは、前述した初期化条件成立時に値が設定され、サポートモードが低頻度サポートモード中、高頻度サポートモード(A時短)中、高頻度サポートモード(C時短)中のそれぞれにおいて遊技回が実行される毎に1だけデクリメントされるカウンタであり、RAM 64の各種カウンタエリア64fに記憶される。ステップSh 1602を実行した後、ステップSh 1603に進む。

40

【4057】

ステップSh 1603では、遊技回数カウンタUCNTの値が0より大きいと判定する。ステップSh 1603において、遊技回数カウンタUCNTの値が0より大きくない、すなわち、遊技回数カウンタUCNTの値が0に達したと判定した場合には(S h 1603 : NO)、ステップSh 1604に進む。

【4058】

ステップSh 1604では、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている高頻度サポートモードフラグをONする。ステップSh 1604を実行した後、ステップSh 1605に進み、B時短フラグをONする。ステップSh 1604およびステップ

50

S h 1 6 0 5 の結果、サポートモードは高頻度サポートモード（B 時短）に移行される。
ステップ S h 1 6 0 5 を実行した後、ステップ S h 1 6 0 6 に進む。

【 4 0 5 9 】

ステップ S h 1 6 0 6 では、b 時短回数カウンタ J C N T 2 に 1 0 0 を設定する。1 0 0 の値は、C 時短機能によって付与される高サポ（C 時短）状態の遊技回の回数である。
ステップ S h 1 6 0 6 を実行した後、ステップ S h 1 6 0 7 に進む。

【 4 0 6 0 】

ステップ S h 1 6 0 7 では、天井到達コマンドを設定する。天井到達コマンドは、通常状態中の遊技回の実行回数が天井である規定回数に到達したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。天井到達コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 7 1 : ステップ S h 0 6 0 3 ）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S h 1 6 0 7 を実行した後、本 B 時短付与用処理を終了する。 10

【 4 0 6 1 】

一方、ステップ S h 1 6 0 3 において、遊技回数カウンタ U C N T の値が 0 より大きいと判定した場合（S h 1 6 0 3 : Y E S ）には、ステップ S h 1 6 0 4 ~ ステップ S h 1 6 0 7 を実行することなく、本 B 時短付与用処理を終了する。

【 4 0 6 2 】

また、ステップ S h 1 6 0 1 において、B 時短フラグが O N であると判定した場合には（S h 1 6 0 1 : Y E S ）、ステップ S h 1 6 0 2 ~ ステップ S h 1 6 0 7 を実行することなく、本 B 時短付与用処理を終了する。 20

【 4 0 6 3 】

< 演出切替用設定処理 >

次に、演出切替用設定処理について説明する。演出切替用設定処理は、確定時間経過時処理のサブルーチン（図 2 8 0 : S h 1 5 1 4 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 0 6 4 】

図 2 8 2 は、演出切替用設定処理を示すフローチャートである。ステップ S h 1 7 0 1 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている C 時短フラグが O N であるか否かを判定する。

【 4 0 6 5 】

ステップ S h 1 7 0 1 において、C 時短フラグが O N であると判定した場合には（S h 1 7 0 1 : Y E S ）、ステップ S h 1 7 0 2 に進み、所定計数部であるラッシュ継続回数カウンタ R C N T の値が 0 より大きいと判定する。 30

【 4 0 6 6 】

ステップ S h 1 7 0 2 において、ラッシュ継続回数カウンタ R C N T の値が 0 より大きくない、すなわち、ラッシュ継続回数カウンタ R C N T の値が 0 に達したと判定した場合には（S h 1 7 0 2 : N O ）、ステップ S h 1 7 0 3 に進み、チャンスゾーンコマンドを設定する。チャンスゾーンコマンドは、音声発光制御装置 9 0 に対して所定表示であるチャンスゾーン演出（図 2 6 5 参照）を表示させるためのコマンドである。ステップ S h 1 7 0 3 を実行した後、本演出切替用設定処理を終了する。 40

【 4 0 6 7 】

一方、ステップ S h 1 7 0 2 において、ラッシュ継続回数カウンタ R C N T の値が 0 より大きいと判定した場合には（S h 1 7 0 2 : Y E S ）、ステップ S h 1 7 0 3 を実行することなく、本演出切替用設定処理を終了する。

【 4 0 6 8 】

また、ステップ S h 1 7 0 1 において、C 時短フラグが O N でないと判定した場合には（S h 1 7 0 1 : N O ）、ステップ S h 1 7 0 2 ~ ステップ S h 1 7 0 3 を実行することなく、本演出切替用設定処理を終了する。

【 4 0 6 9 】

< 遊技状態移行処理 >

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図 2 7 1 : S h 0 6 0 7）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 0 7 0 】

図 2 8 3 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S h 1 8 0 1 では、エンディング期間フラグが O N であるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）に O N にされ、エンディング期間の終了時に O F F にされるフラグであり、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶される。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。ここで、開閉実行モードとは、小当たりに基づく開閉実行モードおよび大当たり（小当たりして V 入賞大当たり当選した場合も含む）に基づく開閉実行モードのいずれも該当する。

10

【 4 0 7 1 】

ステップ S h 1 8 0 1 において、エンディング期間フラグが O N ではないと判定した場合には（S h 1 8 0 1 : N O）、ステップ S h 1 8 0 2 に進み、開閉処理期間フラグが O N であるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、小当たり専用可変入賞装置 5 7 の開閉扉 5 7 b または可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングで O N にされ、当該開閉動作が終了するタイミングで O F F にされるフラグであり、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶される。

20

【 4 0 7 2 】

ステップ S h 1 8 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N ではないと判定した場合には（S h 1 8 0 2 : N O）、ステップ S h 1 8 0 3 に進み、オープニング期間フラグが O N であるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時に O N にされ、オープニング期間の終了時に O F F にされるフラグであり、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶される。

【 4 0 7 3 】

ステップ S h 1 8 0 3 において、オープニング期間フラグが O N ではないと判定した場合には（S h 1 8 0 3 : N O）、ステップ S h 1 8 0 4 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている大当たり開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S h 1 8 0 4 において、大当たり開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には（S h 1 8 0 4 : Y E S）、ステップ S h 1 8 0 5 以降の大当たりに基づく開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。

30

【 4 0 7 4 】

ステップ S h 1 8 0 5 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている高頻度サポートモードフラグを O F F する。なお、ステップ S h 1 8 0 5 の処理は、高頻度サポートモードフラグに加えて、A 時短フラグおよび B 時短フラグを O F F するとともに、A 時短回数カウンタ、B 時短回数カウンタ、および C 時短回数カウンタを値 0 にクリアする構成としてもよい。なお、C 時短フラグを O F F としないのは、後述するエンディング期間終了時の移行処理（図 2 8 5）において C 時短フラグが O N であるか否かの判定を必要とするためである。ステップ S h 1 8 0 5 を実行した後、ステップ S h 1 8 0 6 に進む。

40

【 4 0 7 5 】

ステップ S h 1 8 0 6 では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における小当たり専用可変入賞装置 5 7 に備えられた開閉扉 5 7 b または可変入賞装置 3 6 に備えられた開閉扉 3 6 b の開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉 5 7 b、3 6 b を閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉 5 7 b、3 6 b を開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。

【 4 0 7 6 】

50

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機 1 0 の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記 1 つの項目が成立した場合に開閉扉 5 7 b , 3 6 b は閉鎖状態から開放状態に移行する。

【 4 0 7 7 】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば 1 5 秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口 5 7 a , 3 6 a へ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記 2 つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉 5 7 b , 3 6 b は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【 4 0 7 8 】

開閉シナリオは、ROM 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 h に予め記憶されている。ステップ S h 1 8 0 6 の開閉シナリオ設定処理は、当たりの種別に対応したフラグ（当たりフラグ）と、実行契機判定フラグと等に基づいて、開閉シナリオ記憶エリア 6 3 hの中から開閉シナリオを選択することによって設定する。ステップ S h 1 8 0 6 を実行した後、ステップ S h 1 8 0 7 に進む。

【 4 0 7 9 】

ステップ S h 1 8 0 7 では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定するオープニング期間タイマカウンタエリアに「 3 0 0 0」（すなわち、6 s e c）をセットする。なお、オープニング期間タイマカウンタエリアは、RAM 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S h 1 8 0 7 を実行した後、ステップ S h 1 8 0 8 に進む。

【 4 0 8 0 】

ステップ S h 1 8 0 8 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 2 7 7）におけるステップ S h 0 7 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。この結果、図柄表示装置 4 1 に、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出が表示される。当該各演出は、後述するエンディング期間における演出を含めて、それぞれ固有のものであり、特図 1 の変動表示や特図 2 の変動表示とは異なったものである。このため、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出において、第 1 保留表示領域 D s 1 の保留アイコンや第 2 保留表示領域 D s 2 の保留アイコンが表示されることはない。ステップ S h 1 8 0 8 を実行した後、ステップ S h 1 8 0 9 に進み、オープニング期間フラグを ON にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 4 0 8 1 】

一方、ステップ S h 1 8 0 4 において、大当たり開閉実行モードフラグが ON ではないと判定した場合には（S h 1 8 0 4 : N O）、ステップ S h 1 8 1 0 に進み、RAM 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている小当たり開閉実行モードフラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S h 1 8 1 0 において、小当たり開閉実行モードフラグが ON であると判定した場合には（S h 1 8 1 0 : Y E S）、ステップ S h 1 8 1 1 ~ ステップ S h 1 8 1 3 とステップ S h 1 8 0 5 とを実行することなく、ステップ S h 1 8 0

10

20

30

40

50

6に進み、ステップS h 1 8 0 6～ステップS h 1 8 0 9の処理を行う。

【4082】

ステップS h 1 8 1 0において、小当たり開閉実行モードフラグがONではないと判定した場合には(S h 1 8 1 0 : NO)、ステップS h 1 8 1 1に進み、V入賞フラグがONであるか否かを判定する。

【4083】

ステップS h 1 8 1 1において、V入賞フラグがONであると判定した場合には(ステップS h 1 8 1 1 : YES)、ステップS h 1 8 1 2に進み、大当たり開閉実行モードフラグをONにし、その後、ステップS h 1 8 1 3に進み、実行契機判定フラグをONする。実行契機判定フラグは、今回の大当たり開閉実行モードの実行の契機がV入賞大当たり当選によるものであるか否かを判別するためのフラグであり、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gに記憶される。ステップS h 1 8 1 3を実行した後、ステップS h 1 8 0 5に進み、ステップS h 1 8 0 5～ステップS h 1 8 0 9の処理を行う。すなわち、本実施形態では、当たり抽選において大当たり当選した場合(大当たり開閉実行モードフラグがONになった場合)だけでなく、V入賞口5 9に遊技球が入球してV入賞大当たり当選した場合(V入賞フラグがONになった場合)にも、大当たり開閉実行モードが開始されることになる。

10

【4084】

一方、ステップS h 1 8 1 1において、V入賞フラグがONではないと判定した場合には(ステップS h 1 8 1 1 : NO)、本遊技状態移行処理を終了する。

20

【4085】

ステップS h 1 8 0 3において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には(S h 1 8 0 3 : YES)、ステップS h 1 8 1 5に進む。

【4086】

ステップS h 1 8 1 5では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間を決定するオープニング期間タイマカウンタエリアの値が「0」であるか否かを判定する。ステップS h 1 8 1 5において、オープニング期間が終了したと判定した場合には(S h 1 8 1 5 : YES)、ステップS h 1 8 1 6に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップS h 1 8 1 7に進む。

【4087】

ステップS h 1 8 1 7では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、RAM 6 4の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ROM 6 3に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部4 5におけるラウンド表示部3 9に出力する。これにより、ラウンド表示部3 9では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップS h 1 8 1 7を実行した後、ステップS h 1 8 1 8に進む。

30

【4088】

ステップS h 1 8 1 8では、開閉処理期間フラグをONにする。続くステップS h 1 8 1 9では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理(図2 7 1 : ステップS h 0 6 0 3)において音声発光制御装置9 0に送信される。ステップS h 1 8 1 9を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

40

【4089】

ステップS h 1 8 0 2において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には(S h 1 8 0 2 : YES)、ステップS h 1 8 2 0に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップS h 1 8 2 0を実行した後、ステップS h 1 8 2 1に進む。

50

【 4 0 9 0 】

ステップ S h 1 8 2 1 では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉 5 7 b , 3 6 b が開放された回数をカウントするための第 1 ラウンドカウンタエリアの値が「 0 」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップ S h 1 8 2 1 において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には (S h 1 8 2 1 : Y E S) 、ステップ S h 1 8 2 2 に進む。一方、ステップ S h 1 8 2 1 において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には (S h 1 8 2 1 : N O) 、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 4 0 9 1 】

ステップ S h 1 8 2 2 では、開閉処理期間フラグを O F F にし、その後、ステップ S h 1 8 2 3 に進む。 10

【 4 0 9 2 】

ステップ S h 1 8 2 3 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。ステップ S h 1 8 2 3 を実行した後、ステップ S h 1 8 2 4 に進む。

【 4 0 9 3 】

ステップ S h 1 8 2 4 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ (以下、エンディング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定するエンディング期間タイマカウンタエリアに「 3 0 0 0 」 (すなわち、 6 s e c) をセットする。なお、エンディング期間タイマカウンタエリアは、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S h 1 8 2 4 を実行した後、ステップ S h 1 8 2 5 に進む。 20

【 4 0 9 4 】

ステップ S h 1 8 2 5 では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理 (図 2 7 7) におけるステップ S h 0 7 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップ S h 1 8 2 5 を実行した後、ステップ S h 1 8 2 6 に進む。 30

【 4 0 9 5 】

ステップ S h 1 8 2 6 では、エンディング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 4 0 9 6 】

ステップ S h 1 8 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には (S h 1 8 0 1 : Y E S) 、ステップ S h 1 8 2 7 に進む。

【 4 0 9 7 】

ステップ S h 1 8 2 7 では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理 (S h 1 8 2 4) において、エンディング時間として設定したエンディング期間タイマカウンタエリアの値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S h 1 8 2 4 において、エンディング時間として設定したエンディング期間タイマカウンタエリアの値が「 0 」であると判定した場合には (S h 1 8 2 7 : Y E S) 、ステップ S h 1 8 2 8 に進む。 40

【 4 0 9 8 】

ステップ S h 1 8 2 8 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S h 1 8 2 9 に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている 4 R 大当たりフラグと 1 5 R 大当たりフラグのいずれかが O N であるか否かを判定する。ステップ S h 1 8 2 9 において、4 R 大当たりフラグと 1 5 R 大当たりフラグの両方 50

ともがOFFである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には(S h 1 8 2 9 : N O)、ステップS h 1 8 3 0に進み、実行契機判定フラグがONであるか否かを判定する。

【4 0 9 9】

ステップS h 1 8 3 0において、実行契機判定フラグがONであると判定された場合には(S h 1 8 3 0 : Y E S)、今回の開閉実行モードの実行の契機がV入賞大当たり当選によるものであることから、ステップS h 1 8 3 1に進む。

【4 1 0 0】

ステップS h 1 8 3 1では、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gのV入賞フラグをOFFする。ステップS h 1 8 3 1を実行した後、ステップS h 1 8 3 2に進み、実行契機判定フラグをOFFにする。ステップS h 1 8 3 2を実行した後、ステップS h 1 8 3 3に進む。

【4 1 0 1】

一方、ステップS h 1 8 2 9において、4 R大当たりフラグと1 5 R大当たりフラグのいずれかがONである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には(S h 1 8 2 9 : Y E S)、ステップS h 1 8 3 0～ステップS h 1 8 3 2を実行することなく、ステップS h 1 8 3 3に進む。

【4 1 0 2】

ステップS h 1 8 3 3では、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、大当たり又は小当たりに基づく開閉実行モードにおけるエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップS h 1 8 3 3を実行した後、ステップS h 1 8 3 4に進む。

【4 1 0 3】

一方、ステップS h 1 8 3 0において、実行契機判定フラグがONでないと判定された場合には(S h 1 8 3 0 : N O)、今回の開閉実行モードの実行の契機がV入賞大当たり当選によるものではないことから、ステップS h 1 8 3 1～ステップS h 1 8 3 3を実行することなく、ステップS h 1 8 3 4に進む。

【4 1 0 4】

ステップS h 1 8 3 4では、開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された開閉実行モード終了コマンドは、通常処理のコマンド出力処理(図2 7 1 : ステップS h 0 6 0 3)において音声発光制御装置9 0に送信される。音声発光制御装置9 0は、開閉実行モード終了コマンドを受信したことに基づいて、エンディング演出を終了するように設定する。ステップS h 1 8 3 4を実行した後、ステップS h 1 8 3 5に進む。

【4 1 0 5】

ステップS h 1 8 3 5では、小当たり開閉実行モード用終了処理を実行する。小当たり開閉実行モード用終了処理では、小当たり開閉実行モードフラグがONであった場合には当該フラグをOFFにし、小当たりに基づく開閉実行モードの開始時に高頻度サポートモードフラグがONであった場合には当該高頻度サポートモードフラグをONにする。その後、ステップS h 1 8 3 6に進み、大当たり開閉実行モードフラグをOFFする。ステップS h 1 8 3 6を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【4 1 0 6】

ステップS h 1 8 2 7において、エンディング期間が終了していないと判定された場合には、ステップS h 1 8 2 8～ステップS h 1 8 3 6を実行することなく、本遊技状態移行処理を終了する。

【4 1 0 7】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン(図2 8 3 : S h 1 8 2 0)として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

10

20

30

40

50

【 4 1 0 8 】

図 2 8 4 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S h 1 9 0 1 では、小当たり専用可変入賞装置 5 7 に備えられた開閉扉（以下、小当たり用の開閉扉とも呼ぶ）5 7 b は開放中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 特別電動役物駆動部 5 7 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S h 1 9 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放中ではないと判定した場合には（S h 1 9 0 1 : N O）、ステップ S h 1 9 0 2 に進む。

【 4 1 0 9 】

ステップ S h 1 9 0 2 では、小当たり用の開閉扉 5 7 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、小当たり用の開閉扉 5 7 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S h 1 9 0 2 において、小当たり用の開閉扉 5 7 b の開放条件が成立したと判定した場合には（S h 1 9 0 2 : Y E S）、ステップ S h 1 9 0 3 に進む。

10

【 4 1 1 0 】

ステップ S h 1 9 0 3 では、小当たり用の開閉扉 5 7 b を開放する。その後、ステップ S h 1 9 0 4 に進む。

【 4 1 1 1 】

ステップ S h 1 9 0 4 では、第 1 開閉扉開放コマンドを設定する。第 1 開閉扉開放コマンドは、小当たり用の開閉扉 5 7 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 7 1 : ステップ S h 0 6 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S h 1 9 0 4 を実行した後、ステップ S h 1 9 0 8 に進む。

20

【 4 1 1 2 】

ステップ S h 1 9 0 2 において、小当たり用の開閉扉 5 7 b の開放条件が成立していないと判定した場合には（S h 1 9 0 2 : N O）、ステップ S h 1 9 0 3 およびステップ S h 1 9 0 4 を実行することなく、ステップ S h 1 9 0 8 に進む。

【 4 1 1 3 】

ステップ S h 1 9 0 1 において、小当たり用の開閉扉 5 7 b は開放中であると判定した場合には（S h 1 9 0 1 : Y E S）、ステップ S h 1 9 0 5 に進む。

【 4 1 1 4 】

ステップ S h 1 9 0 5 では、小当たり用の開閉扉 5 7 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、小当たり用の開閉扉 5 7 b の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S h 1 9 0 5 において、小当たり用の開閉扉 5 7 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S h 1 9 0 5 : Y E S）、ステップ S h 1 9 0 6 に進む。

30

【 4 1 1 5 】

ステップ S h 1 9 0 6 では、小当たり用の開閉扉 5 7 b を閉鎖する。その後、ステップ S h 1 9 0 7 に進む。

【 4 1 1 6 】

ステップ S h 1 9 0 7 では、第 1 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 1 開閉扉閉鎖コマンドは、小当たり用の開閉扉 5 7 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 7 1 : ステップ S h 0 6 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S h 1 9 0 7 を実行した後、ステップ S h 1 9 0 8 に進む。

40

【 4 1 1 7 】

ステップ S h 1 9 0 5 において、小当たり用の開閉扉 5 7 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S h 1 9 0 5 : N O）、ステップ S h 1 9 0 6 およびステップ S h 1 9 0 7 を実行することなく、ステップ S h 1 9 0 8 に進む。

【 4 1 1 8 】

ステップ S h 1 9 0 8 では、可変入賞装置 3 6 に備えられた開閉扉（以下、大当たり用

50

の開閉扉とも呼ぶ) 3 6 b は開放中であるか否かを判定する。具体的には、第 2 特別電動役物駆動部 3 6 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S h 1 9 0 8 において、大当たり用の開閉扉 3 6 b は開放中ではないと判定した場合には (S h 1 9 0 8 : N O) 、ステップ S h 1 9 0 9 に進む。

【 4 1 1 9 】

ステップ S h 1 9 0 9 では、大当たり用の開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、大当たり用の開閉扉 3 6 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S h 1 9 0 9 において、大当たり用の開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したと判定した場合には (S h 1 9 0 9 : Y E S) 、ステップ S h 1 9 1 0 に進む。

10

【 4 1 2 0 】

ステップ S h 1 9 1 0 では、大当たり用の開閉扉 3 6 b を開放する。その後、ステップ S h 1 9 1 1 に進む。

【 4 1 2 1 】

ステップ S h 1 9 1 1 では、第 2 開閉扉開放コマンドを設定する。第 2 開閉扉開放コマンドは、大当たり用の開閉扉 3 6 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 7 1 : ステップ S h 0 6 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S h 1 9 1 1 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 4 1 2 2 】

ステップ S h 1 9 0 9 において、大当たり用の開閉扉 3 6 b の開放条件が成立していないと判定した場合には (S h 1 9 0 9 : N O) 、ステップ S h 1 9 1 0 およびステップ S h 1 9 1 1 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

20

【 4 1 2 3 】

ステップ S h 1 9 0 8 において、大当たり用の開閉扉 3 6 b は開放中であると判定した場合には (S h 1 9 0 8 : Y E S) 、ステップ S h 1 9 1 2 に進む。

【 4 1 2 4 】

ステップ S h 1 9 1 2 では、大当たり用の開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、大当たり用の開閉扉 3 6 b の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S h 1 9 1 2 において、大当たり用の開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S h 1 9 1 2 : Y E S) 、ステップ S h 1 9 1 3 に進む。

30

【 4 1 2 5 】

ステップ S h 1 9 1 3 では、大当たり用の開閉扉 3 6 b を閉鎖する。その後、ステップ S h 1 9 1 4 に進む。

【 4 1 2 6 】

ステップ S h 1 9 1 4 では、第 2 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 2 開閉扉閉鎖コマンドは、大当たり用の開閉扉 3 6 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 7 1 : ステップ S h 0 6 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S h 1 9 1 4 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

40

【 4 1 2 7 】

ステップ S h 1 9 1 2 において、大当たり用の開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S h 1 9 1 2 : N O) 、ステップ S h 1 9 1 3 およびステップ S h 1 9 1 4 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【 4 1 2 8 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 2 8 3 : S h 1 8 3 3) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

50

【 4 1 2 9 】

図 2 8 5 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S h 2 0 0 1 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に記憶されている遊技回数カウンタ U C N T に 1 0 0 0 をセットする。1 0 0 0 の値は、天井到達回数に相当する。これによって、遊技回数カウンタ U C N T に天井到達回数がセットされる。ステップ S h 2 0 0 1 を実行した後、ステップ S h 2 0 0 2 に進む。

【 4 1 3 0 】

ステップ S h 2 0 0 2 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている B 時短フラグを O F F にし、その後、ステップ S h 2 0 0 3 に進む。

【 4 1 3 1 】

ステップ S h 2 0 0 3 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S h 2 0 0 3 において、第 2 図柄表示部フラグが O N でないと判定した場合には (S h 2 0 3 : N O)、ステップ S h 2 0 0 4 に進む。

【 4 1 3 2 】

ステップ S h 2 0 0 4 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている C 時短フラグが O N であるか否かを判定する。

【 4 1 3 3 】

ステップ S h 2 0 0 4 において、C 時短フラグが O N でないと判定した場合には (S h 2 0 0 4 : N O)、ステップ S h 2 0 0 5 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている当たりフラグ (1 R 小当たりフラグ、4 R 大当たりフラグ、および 1 5 R 大当たりフラグ) を O F F する。ステップ S h 2 0 0 5 の実行後、ステップ S h 2 0 0 6 に進む。

【 4 1 3 4 】

ステップ S h 2 0 0 6 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている高頻度サポートモードフラグを O N にする。ステップ S h 2 0 0 6 の実行後、ステップ S h 2 0 0 7 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている A 時短フラグを O N する。ステップ S h 2 0 0 6 およびステップ S h 2 0 0 7 の結果、サポートモードは高頻度サポートモード (A 時短) に移行される。ステップ S h 2 0 0 7 の実行後、ステップ S h 2 0 0 8 に進む。

【 4 1 3 5 】

ステップ S h 2 0 0 8 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に記憶されている A 時短回数カウンタ J C N T 1 に 1 がセットされる。これによって、高サポ (A 時短) 状態が継続する遊技回の実行回数は 1 回に設定される。ステップ S h 2 0 0 8 を実行した後、ステップ S h 2 0 1 4 に進む。

【 4 1 3 6 】

一方、ステップ S h 2 0 0 4 において、C 時短フラグが O N であると判定した場合には (S h 2 0 0 4 : Y E S)、ステップ S h 2 0 0 9 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている C 時短フラグを O F F する。ステップ S h 2 0 0 9 を実行した後、ステップ S h 2 0 1 0 に進む。

【 4 1 3 7 】

また、ステップ S h 2 0 0 3 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には (S h 2 0 0 3 : Y E S)、ステップ S h 2 0 1 0 に進む。

【 4 1 3 8 】

ステップ S h 2 0 1 0 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている当たりフラグ (1 R 小当たりフラグ、4 R 大当たりフラグ、および 1 5 R 大当たりフラグ) を O F F する。ステップ S h 2 0 1 0 の実行後、ステップ S h 2 0 1 1 に進む。

【 4 1 3 9 】

ステップ S h 2 0 1 1 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている高頻度サポートモードフラグを O N にする。ステップ S h 2 0 1 1 の実行後、ステップ

10

20

30

40

50

S h 2 0 1 2に進み、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア 6 4 gに記憶されているA時短フラグをONする。ステップS h 2 0 1 1およびステップS h 2 0 1 2の結果、サポートモードは高頻度サポートモード（A時短）に移行される。ステップS h 2 0 1 2の実行後、ステップS h 2 0 1 3に進む。

【 4 1 4 0 】

ステップS h 2 0 1 3では、R A M 6 4の各種カウンタエリア 6 4 fに記憶されているA時短回数カウンタJ C N T 1に7がセットされる。これによって、高サポ（A時短）状態が継続する遊技回の実行回数は7回に設定される。ステップS h 2 0 1 3を実行した後、ステップS h 2 0 1 4に進む。

【 4 1 4 1 】

ステップS h 2 0 1 4では、サポートモードが高頻度サポートモード（A時短）であることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモード（A時短）コマンドを、音声発光制御装置 9 0への送信対象のコマンドとして設定する。音声発光制御装置 9 0は、高頻度サポートモード（A時短）コマンドを受信した場合に、例えば、ラッシュ演出を図柄表示装置 4 1に表示させる処理を開始する。ステップS h 2 0 1 2を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 4 1 4 2 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図 2 7 1 : S h 0 6 0 8）として主制御装置 6 0のM P U 6 2によって実行される。

【 4 1 4 3 】

図 2 8 6は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップS h 2 1 0 1では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア 6 4 gのサポート中フラグがONであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第2始動口 3 4の電動役物 3 4 aを開放状態にさせる場合にONにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にOFFにされるフラグである。ステップS h 2 1 0 1において、サポート中フラグがONではないと判定した場合には（S h 2 1 0 1 : N O）、ステップS h 2 1 0 2に進む。

【 4 1 4 4 】

ステップS h 2 1 0 2では、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア 6 4 gのサポート当選フラグがONであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物 3 4 aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にONにされ、サポート中フラグがONである場合にOFFにされるフラグである。ステップS h 2 1 0 2において、サポート当選フラグがONではないと判定した場合には（S h 2 1 0 2 : N O）、ステップS h 2 1 0 3に進む。

【 4 1 4 5 】

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

【 4 1 4 6 】

ステップS h 2 1 0 3において、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」でないと判定した場合には（S h 2 1 0 3 : N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であると判定した場合には（S h 2 1 0 3 : Y E S）、ステップS h 2 1 0 4に進む。

【 4 1 4 7 】

ステップS h 2 1 0 4では、普図ユニット 3 8における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップS h 2 1 0 4において、変動表示の終了タイミング

10

20

30

40

50

であると判定した場合には (S h 2 1 0 4 : Y E S)、ステップ S h 2 1 0 5 に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップ S h 2 1 0 4 において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には (S h 2 1 0 4 : N O)、ステップ S h 2 1 0 6 に進む。

【 4 1 4 8 】

ステップ S h 2 1 0 6 では、役物保留個数 S N の値が「 0 」より大きいかな否かを判定する。ステップ S h 2 1 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「 0 」であると判定した場合には (S h 2 1 0 6 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S h 2 1 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「 0 」より大きいと判定した場合には (S h 2 1 0 6 : Y E S)、ステップ S h 2 1 0 7 に進む。

10

【 4 1 4 9 】

ステップ S h 2 1 0 7 では、開閉実行モード中であるかな否かを判定し、その後、ステップ S h 2 1 0 8 に進み、高頻度サポートモードであるかな否かを判定する。ステップ S h 2 1 0 7 において開閉実行モードではなく (S h 2 1 0 7 : N O)、且つ、ステップ S h 2 1 0 8 において高頻度サポートモードである場合には (S h 2 1 0 8 : Y E S)、ステップ S h 2 1 0 9 に進む。

【 4 1 5 0 】

ステップ S h 2 1 0 9 では、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値と、高頻度サポートモードの種類に基づいて特定される普通電動役物開放抽選用当否テーブルとを照合することによって電動役物開放抽選を行う。先に説明したように、高頻度サポートモード用の普通電動役物開放抽選用当否テーブルとして、図 2 5 9 (b) の普通電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード (C 時短) 用) と、図 2 5 9 (c) の普通電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード (A 時短)、高頻度サポートモード (B 時短) 兼用) とがある。ステップ S h 2 1 0 9 では、A 時短フラグが O N であるとき又は B 時短フラグが O N であるときに図 2 5 9 (c) の普通電動役物開放抽選用当否テーブルを特定し、C 時短フラグが O N であるときに図 2 5 9 (b) の普通電動役物開放抽選用当否テーブルを特定し、特定した普通電動役物開放抽選用当否テーブルに対して上記電動役物開放カウンタ C 4 の値を照合することによって電動役物開放抽選を行う。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 7 5 0 」 (すなわち 1 . 5 s e c) をセットする。第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。その後、ステップ S h 2 1 1 0 に進む。

20

30

【 4 1 5 1 】

ステップ S h 2 1 1 0 では、ステップ S h 2 1 0 9 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるかな否かを判定する。ステップ S h 2 1 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には (S h 2 1 1 0 : Y E S)、ステップ S h 2 1 1 1 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 1 」をセットする。第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 は、電動役物 3 4 a が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

40

【 4 1 5 2 】

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

【 4 1 5 3 】

ステップ S h 2 1 0 7 において開閉実行モードであると判定した場合 (S h 2 1 0 7 : Y E S)、又は、ステップ S h 2 1 0 8 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には (S h 2 1 0 8 : N O)、ステップ S h 2 1 1 2 に進む。

【 4 1 5 4 】

50

ステップ S h 2 1 1 2 では、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値と図 2 5 9 (a) の普通電動役物開放抽選用当否テーブル (低頻度サポートモード用) とを照合することによって電動役物開放抽選を行う。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 4 7 5 0 」 (すなわち 2 9 . 5 s e c) をセットする。その後、ステップ S h 2 1 1 3 に進む。

【 4 1 5 5 】

ステップ S h 2 1 1 3 では、ステップ S h 2 1 1 2 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S h 2 1 1 3 において、サポート当選でないとは判定した場合には (S h 2 1 1 3 : N O) 、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S h 2 1 1 3 において、サポート当選であると判定した場合には (S h 2 1 1 3 : Y E S) 、ステップ S h 2 1 1 4 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 1 」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

10

【 4 1 5 6 】

ステップ S h 2 1 0 2 において、サポート当選フラグが O N であると判定した場合には (S h 2 1 0 2 : Y E S) 、ステップ S h 2 1 1 5 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S h 2 1 1 5 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S h 2 1 1 5 : N O) 、普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S h 2 1 1 5 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S h 2 1 1 5 : Y E S) 、ステップ S h 2 1 1 6 に進む。

20

【 4 1 5 7 】

ステップ S h 2 1 1 6 では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S h 2 1 1 7 に進み、サポート中フラグを O N にするとともに、サポート当選フラグを O F F にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 4 1 5 8 】

ステップ S h 2 1 0 1 において、サポート中フラグが O N であると判定した場合には (S h 2 1 0 1 : Y E S) 、ステップ S h 2 1 1 8 に進み、電動役物 3 4 a を開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

30

【 4 1 5 9 】

< 電役開閉制御処理 >

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

【 4 1 6 0 】

図 2 8 7 は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップ S h 2 2 0 1 では、電動役物 3 4 a が開放中であるか否かを判定する。電動役物 3 4 a が開放中であるか否かは、電動役物駆動部 3 4 b が駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物 3 4 a が開放されていると判定した場合には (S h 2 2 0 1 : Y E S) 、ステップ S h 2 2 0 2 に進む。

40

【 4 1 6 1 】

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

50

間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【 4 1 6 2 】

ステップ S h 2 2 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S h 2 2 0 2 : Y E S)、ステップ S h 2 2 0 3 に進み、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」 (すなわち 0 . 5 s e c) をセットする。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間の計測手段としての第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」である場合には、電動役物 3 4 a を閉鎖するとともに、今度は第 2 タイマカウンタエリア T 2 を電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」をセットする。ステップ S h 2 2 0 3 を実行した後、ステップ S h 2 2 0 4 に進む。

10

【 4 1 6 3 】

ステップ S h 2 2 0 4 では、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値を 1 減算した後に、ステップ S h 2 2 0 5 に進み、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S h 2 2 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S h 2 2 0 5 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S h 2 2 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S h 2 2 0 5 : Y E S)、ステップ S h 2 2 0 6 に進み、サポート中フラグを O F F にする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 4 1 6 4 】

20

ステップ S h 2 2 0 1 において、電動役物 3 4 a が開放中でないと判定した場合には (S h 2 2 0 1 : N O)、ステップ S h 2 2 0 7 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S h 2 2 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」でないと判定した場合には (S h 2 2 0 7 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S h 2 2 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」であると判定した場合には (S h 2 2 0 7 : Y E S)、ステップ S h 2 2 0 8 に進み、電動役物 3 4 a を開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップ S h 2 2 0 9 に進む。

【 4 1 6 5 】

30

ステップ S h 2 2 0 9 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には (S h 2 2 0 9 : N O)、ステップ S h 2 2 1 0 に進み、高頻度サポートモード (A 時短) であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている A 時短フラグが O N であるか否かを判定する。

【 4 1 6 6 】

ステップ S h 2 2 1 0 において、高頻度サポートモード (A 時短) 中であると判定した場合には (S h 2 2 1 0 : Y E S)、ステップ S h 2 2 1 1 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 0 」 (すなわち 5 . 0 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 4 1 6 7 】

40

一方、ステップ S h 2 2 1 0 において、高頻度サポートモード (A 時短) 中でないと判定した場合には (S h 2 2 1 0 : N O)、ステップ S h 2 2 1 2 に進み、高頻度サポートモード (B 時短) 中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている B 時短フラグが O N であるか否かを判定する。

【 4 1 6 8 】

ステップ S h 2 2 1 2 において、高頻度サポートモード (B 時短) 中であると判定した場合には (S h 2 2 1 2 : Y E S)、先に説明したステップ S h 2 2 1 1 に進み、その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 4 1 6 9 】

ステップ S h 2 2 1 2 において、高頻度サポートモード (B 時短) 中でないと判定した

50

場合には (S h 2 2 1 2 : N O) 、ステップ S h 2 2 1 3 に進み、高頻度サポートモード (C 時短) 中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている C 時短フラグが O N であるか否かを判定する。

【 4 1 7 0 】

ステップ S h 2 2 1 3 において、高頻度サポートモード (C 時短) 中であると判定した場合には (S h 2 2 1 3 : Y E S) 、ステップ S h 2 2 1 4 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 3 0 0 」 (すなわち 0 . 6 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 4 1 7 1 】

ステップ S h 2 2 0 9 において開閉実行モードであると判定した場合 (S h 2 2 0 9 : Y E S) 、又は、ステップ S h 2 2 1 3 において高頻度サポートモード (C 時短) 中でない、すなわち、低頻度サポートモード中であると判定した場合には (S h 2 2 1 3 : N O) 、ステップ S h 2 2 1 4 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」 (すなわち 0 . 5 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 4 1 7 2 】

《 6 - 6 》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 9 0 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【 4 1 7 3 】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

最初に、音光側 M P U 9 2 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【 4 1 7 4 】

図 2 8 8 は、音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期 (例えば 2 m s e c) で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 4 1 7 5 】

ステップ S h 2 3 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側 M P U 6 2 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 R A M 9 4 に記憶するための処理である。音光側 R A M 9 4 には、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップ S h 2 3 0 1 を実行した後、ステップ S h 2 3 0 2 に進む。

【 4 1 7 6 】

ステップ S h 2 3 0 2 では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップ S h 2 3 0 1 で記憶したコマンドのうちの第 1 保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S h 2 3 0 2 を実行した後、ステップ S h 2 3 0 3 に進む。

【 4 1 7 7 】

ステップ S h 2 3 0 3 では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動表示が開始してから停止表示が終了するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S h 2 3 0 3 を実行した後、ステップ S h 2 3 0 4 に進む。

【 4 1 7 8 】

ステップ S h 2 3 0 4 では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、

10

20

30

40

50

エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップ S h 2 3 0 4 を実行した後、ステップ S h 2 3 0 5 に進む。

【 4 1 7 9 】

ステップ S h 2 3 0 5 では、報知演出用処理を実行する。報知演出用処理は、様々な報知演出を実現するための処理である。具体的には、右打ち報知演出、左打ち報知演出、V狙い報知演出、天井到達報知演出等を実現する。例えば、主側 M P U 6 2 から天井到達コマンドを受信した場合に天井到達報知演出を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。ステップ S h 2 3 0 5 を実行した後、ステップ S h 2 3 0 6 に進む。

【 4 1 8 0 】

ステップ S h 2 3 0 6 では、ラッシュ継続演出用処理を実行する。ラッシュ継続演出用処理では、先に説明したラッシュ継続演出を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。具体的には、主側 M P U 6 2 からラッシュ継続コマンドを受信した場合に所定演出であるラッシュ継続演出を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行し、主側 M P U 6 2 からラッシュ継続終了コマンドを受信した場合にラッシュ継続演出を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を終了する。なお、先に説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、決戦ステージ H 3 の特図 2 残り保留消化中 H 3 b において実行される決戦ステージ継続演出は、ラッシュステージ H 6 の右打ち中 H 6 a において実行されるラッシュ継続演出と同一の演出内容であることから、図 2 6 6 ~ 図 2 9 5 のフローチャートおよび「主制御装置において実行される各種処理」の欄の説明においては、説明の簡略化のために、決戦ステージ継続演出をラッシュ継続演出とみなして説明している。ステップ S h 2 3 0 6 を実行した後、ステップ S h 2 3 0 7 に進む。

【 4 1 8 1 】

ステップ S h 2 3 0 7 では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側 M P U 6 2 から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。具体的には、例えば、背景演出用処理では、主側 M P U 6 2 から高頻度サポートモードコマンドを受信した場合にラッシュ演出を図柄表示装置 4 1 に表示させる。また、例えば、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートモードコマンドを受信した場合に通常状態演出を図柄表示装置 4 1 に表示させる。また、例えば、主側 M P U 6 2 からチャンスゾーンコマンドを受信した場合に所定表示であるチャンスゾーン演出を図柄表示装置 4 1 に表示させる。ステップ S h 2 3 0 7 を実行した後、ステップ S h 2 3 0 8 に進む。

【 4 1 8 2 】

ステップ S h 2 3 0 8 では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理等である。ステップ S h 2 3 0 8 を実行した後、ステップ S h 2 3 0 9 に進む。

【 4 1 8 3 】

ステップ S h 2 3 0 9 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S h 2 3 0 9 を実行した後、ステップ S h 2 3 1 0 に進む。

【 4 1 8 4 】

ステップ S h 2 3 1 0 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の B G M 用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S h 2 3 1 0 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 4 1 8 5 】

< 保留コマンド対応処理 >

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 2 8 8 : S h 2 3 0 2 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

10

20

30

40

50

【 4 1 8 6 】

図 2 8 9 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップ S h 2 4 0 1 では、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S h 2 4 0 1 において、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信していると判定した場合には (S h 2 4 0 1 : Y E S)、ステップ S h 2 4 0 2 に進む。

【 4 1 8 7 】

ステップ S h 2 4 0 2 では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップ S h 2 4 0 2 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には (S h 2 4 0 2 : Y E S)、ステップ S h 2 4 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた特定計数部である第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 1 保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 1 保留個数カウンタエリアに、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる設定用所定数値情報である保留個数 (第 1 始動保留個数 R a N) を設定する。ステップ S h 2 4 0 3 を実行した後、ステップ S h 2 4 0 5 に進む。

【 4 1 8 8 】

ステップ S h 2 4 0 2 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合 (S h 2 4 0 2 : N O)、すなわち、当該保留コマンドが第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップ S h 2 4 0 4 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 2 保留個数カウンタエリアは、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 2 保留個数カウンタエリアに、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数 (第 2 始動保留個数 R b N) の情報を設定する。ステップ S h 2 4 0 4 を実行した後、ステップ S h 2 4 0 5 に進む。

【 4 1 8 9 】

ステップ S h 2 4 0 3 及びステップ S h 2 4 0 4 の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機 1 0 の電源遮断中において、主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 の R A M 9 4 に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球に係る保留情報が主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置 6 0 では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 では保留情報が 0 個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置 9 0 において保留コマンドを受信する度に第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置 6 0 において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置 9 0 において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置 6 0 は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置 9 0 では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【 4 1 9 0 】

ステップ S h 2 4 0 5 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側 M P U 9 2 において特定するための

カウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアに、第 1 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の数値と第 2 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の数値との和の数値を設定する。ステップ S h 2 4 0 5 を実行した後、ステップ S h 2 4 0 6 に進む。

【 4 1 9 1 】

ステップ S h 2 4 0 1 において、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信していないと判定した場合には (S h 2 4 0 1 : N O)、ステップ S h 2 4 0 2 ~ ステップ S h 2 4 0 5 を実行することなく、ステップ S h 2 4 0 6 に進む。

【 4 1 9 2 】

ステップ S h 2 4 0 6 では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップ S h 2 4 0 3 において特定された第 1 保留個数カウンタエリアの数値に基づいて第 1 保留表示部 3 7 c の表示態様 (点灯させる L E D ランプの色や組み合わせ) を制御するとともに、ステップ S h 2 4 0 4 において特定された第 2 保留個数カウンタエリアの数値に基づいて第 2 保留表示部 3 7 d の表示態様 (点灯させる L E D ランプの色や組み合わせ) を制御する。ステップ S h 2 4 0 6 を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【 4 1 9 3 】

< 遊技回演出設定処理 >

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 2 8 8 : S h 2 3 0 3) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 4 1 9 4 】

図 2 9 0 は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S h 2 5 0 1 では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S h 2 5 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には (S h 2 5 0 1 : N O)、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップ S h 2 5 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には (S h 2 5 0 1 : Y E S)、ステップ S h 2 5 0 2 に進む。

【 4 1 9 5 】

ステップ S h 2 5 0 2 では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、小当たりの有無、時短図柄当選の有無、当たりの種別、時短図柄の種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S h 2 5 0 3 に進む。

【 4 1 9 6 】

ステップ S h 2 5 0 3 では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン (予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング) を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S h 2 5 0 3 を実行した後、ステップ S h 2 5 0 4 に進む。

【 4 1 9 7 】

ステップ S h 2 5 0 4 では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の振分判定の結果が、4 R 大当たり又は 1 5 R 大当たりである場合には、有効ライン L 1 (図 2 5 1 参照) 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が 4 R 大当たりである場合には、7 以外の同一の図柄の組合せ、すなわち、1 1 1、2 2 2、3 3 3、4 4 4、5 5 5、6 6 6、または 8 8 8 が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が 1 5 R 大当たりである場合には、「7」図柄の組合せ、すなわち、7 7 7 が選択され得る。なお、これは一例であり、例えば、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が 4 R 大当たりである場合には同一の図柄の組合せとして同一の奇数図柄の組合せが選択され、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が 1 5 R 大当たりである

10

20

30

40

50

場合には同一の偶数図柄の組合せが選択され得る構成等、他の同一図柄の組合せとしてもよい。さらに、同一図柄の組み合わせに換えて、他の特定の規則（例えば、連番）に則った図柄の組み合わせとしてもよい。

【 4 1 9 8 】

今回の遊技回の大当たり抽選の当否結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 1 上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 1 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

10

【 4 1 9 9 】

ステップ S h 2 5 0 5 では、今回の遊技回の変動パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップ S h 2 5 0 4 において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動パターンを選択する。なお、変動パターンを選択する際には、音光側 R O M 9 3 の変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b に記憶されている変動パターンテーブルが参照される。その後、ステップ S h 2 5 0 6 に進む。

【 4 2 0 0 】

20

ステップ S h 2 5 0 6 では、今回の遊技回においてステップ S h 2 5 0 3 で設定された演出パターン、ステップ S h 2 5 0 4 で設定された停止図柄、ステップ S h 2 5 0 5 で設定された変動パターンの情報、図 2 8 9 の保留コマンド対応処理で設定された保留表示の情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップ S h 2 5 0 7 に進み、当該演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。表示側 M P U 1 0 2 は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。こうして、音声発光制御装置 9 0 は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に、変動・停止する図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 2 5 1 参照）や、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出、第 1 保留表示領域 D s 1 と保留消化領域 D m と第 2 保留表示領域 D s 2、等をそれぞれ必要に応じて表示する。具体的には、例えば、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際に、特別なキャラクターの画像の表示や、演出操作ボタン 2 4 を押下する操作を促す画像の表示を実行する。また、例えば、通常状態演出を実行する通常状態において、第 1 保留表示領域 D s 1、保留消化領域 D m、および第 2 保留表示領域 D s 2 の表示を実行する。また、例えば、ラッシュ演出を実行する高サボ（A 時短）状態において、第 1 保留表示領域 D s 1 を表示せず、保留消化領域 D m と第 2 保留表示領域 D s 2 との表示を実行する。また、例えば、ラッシュ演出の終了に基づいて、その時点の第 1 保留個数カウンタエリアの数値に対応した数の特図 1 の保留アイコンを備える第 1 保留表示領域 D s 1 の表示を実行する。ステップ S h 2 5 0 7 を実行した後、ステップ S h 2 5 0 8 に進む。

30

【 4 2 0 1 】

ステップ S h 2 5 0 8 では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、更新契機である特図 1 変動の開始時、または特図 2 変動の開始時に図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 または第 2 保留表示領域 D s 2 における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップ S h 2 5 0 8 を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

40

【 4 2 0 2 】

< 演出パターン設定処理 >

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図 2 9 0 : S h 2 5 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 4 2 0 3 】

50

図 2 9 1 は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S h 2 6 0 1 では、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数 R N を取得する。その後、ステップ S h 2 6 0 2 に進む。

【 4 2 0 4 】

ステップ S h 2 6 0 2 では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数 R N とをデータ要素とする 3 次元の表形式のデータである。R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a には、大当たりの有無、小当たりの有無、時短図柄当選の有無、当たりの種別、時短図柄の種別、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップ S h 2 6 0 2 では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図 2 9 0 ）のステップ S h 2 5 0 2 で把握した、大当たりの有無、小当たりの有無、時短図柄当選の有無、当たりの種別、時短図柄の種別、リーチ発生の有無に基づいて、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a の中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップ S h 2 6 0 2 を実行した後、ステップ S h 2 6 0 3 に進む。

10

【 4 2 0 5 】

ステップ S h 2 6 0 3 では、S h 2 6 0 2 で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図 2 9 0 ）のステップ S h 2 5 0 2 で把握した変動時間と、ステップ S h 2 6 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値とに対応した演出パターンを取得する。ステップ S h 2 6 0 3 を実行した後、ステップ S h 2 6 0 4 に進む。

20

【 4 2 0 6 】

ステップ S h 2 6 0 4 では、ステップ S h 2 6 0 3 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S h 2 6 0 4 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【 4 2 0 7 】

< 変動開始時の更新処理 >

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図 2 9 0 : S h 2 5 0 8 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

30

【 4 2 0 8 】

図 2 9 2 は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S h 2 7 0 1 では、今回受信した変動用コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップ S h 2 7 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが更新契機である第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（S h 2 7 0 1 : Y E S ）、ステップ S h 2 7 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の第 1 保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が 1 減算されるように、当該第 1 保留個数カウンタエリアの情報を更新する。例えば、ラッシュ演出を実行中の特図 2 の変動表示中に更に第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球が発生した場合、または特図 1 当たり抽選に基づく変動表示を実行した場合に、音声発光制御装置 9 0 は、第 1 保留個数カウンタエリアを更新する処理を行うが、更新された保留個数カウンタエリアの数値に対応した第 1 保留表示領域 D s 1 の表示は実行しない。なお、第 1 保留表示領域 D s 1 の表示を実行しない代わりに、第 1 保留個数カウンタエリアの数値に対応した数字をラッシュ演出を実行中の表示面 4 1 a に表示するようにしてもよい。その後、ステップ S h 2 7 0 4 に進む。

40

【 4 2 0 9 】

一方、ステップ S h 2 7 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（S h 2 7 0 1 : N O ）、ステップ S h 2 7 0 3 に進み、所定計数部である音光側 R A M 9 4 の第 2 保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が 1 減算されるように、当該第 2 保留個

50

数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップ S h 2 7 0 4 に進む。

【 4 2 1 0 】

ステップ S h 2 7 0 4 では、音光側 R A M 9 4 の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が 1 減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【 4 2 1 1 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 4 2 1 2 】

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

【 4 2 1 3 】

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

【 4 2 1 4 】

< メイン処理 >

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

【 4 2 1 5 】

図 2 9 3 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 4 2 1 6 】

ステップ S h 2 8 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M 1 0 7 のフレームバッファ 1 0 7 a , 1 0 7 b に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S h 2 8 0 2 に進む。

【 4 2 1 7 】

ステップ S h 2 8 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

【 4 2 1 8 】

< コマンド割込み処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【 4 2 1 9 】

図 2 9 4 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S h 2 9 0 1 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【 4 2 2 0 】

< V 割込み処理 >

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

【 4 2 2 1 】

図 2 9 5 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、V D P 1 0 5 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像を特定した上で、V D P 1 0 5 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。V 割り込み処理が実行される毎に、ワーク R A M 1 0 4 内の表示データテーブルバッファに記憶されている表示データテーブルの実行位置を示すポインタを 1 加算して更新することによって、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像の特定を行う。

【 4 2 2 2 】

上述したように、V 割込み信号は、V D P 1 0 5 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に生成されるとともに、M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。したがって、M P U 1 0 2 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、V D P 1 0 5 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に行われることになる。このため、V D P 1 0 5 は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ 1 0 7 a , 1 0 7 b に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明

【 4 2 2 3 】

ステップ S h 3 0 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理 (図 2 9 6) によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。具体的には、例えば、低サボ状態の通常状態演出に対応した背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。所望遊技状態である高サボ状態のラッシュ演出に対応した背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【 4 2 2 4 】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【 4 2 2 5 】

10

20

30

40

50

なお、コマンド対応処理（S h 3 0 0 1）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 90 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 90 によって設定された予告演出や、停止図柄、変動表示パターン、演出モードに対応した背景画像等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 41 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

10

【4 2 2 6】

ステップ S h 3 0 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（S h 3 0 0 1）などによって設定された図柄表示装置 41 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 41 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S h 3 0 0 3 に進む。

【4 2 2 7】

ステップ S h 3 0 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（S h 3 0 0 2）によって特定された、図柄表示装置 41 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータは描画リストの形でワーク R A M 104 に格納される。その後、ステップ S h 3 0 0 4 に進む。

20

【4 2 2 8】

ステップ S h 3 0 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（S h 3 0 0 3）によって生成された描画リストを、V D P 105 に対して送信する。V D P 105 は、描画リストに基づいて 1 フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した 1 フレーム分の画像を図柄表示装置 41 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 41 へ送信する。その後、ステップ S h 3 0 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、本 V 割込み処理を終了する。例えば、大当たり当選に係る遊技回を例に挙げると、当該遊技回では、初期状態から更新終了状態となるまで、すなわち、同一図柄の組み合わせとなる停止図柄用の表示データテーブルにおいてポインタが初期位置に設定されてから最後まで到達するまで、本 V 割込み処理が実行されることになる。この結果、大当たり当選に係る変動表示が開始されてから停止表示の確定時間が終了するまでの描画が完了する。この描画完了後の予め定められたタイミングで開閉実行モードが実行され、賞球が遊技者に付与される。

30

【4 2 2 9】

以上、パチンコ機 10 において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

40

【4 2 3 0】

《6 - 7》作用・効果：

以下、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機 10 の利点について具体的に説明する。

【4 2 3 1】

従来の遊技機（「パチンコ機」ともいう）は、遊技球が始動口に入球した（以下、「入賞した」とも呼ぶ）ことを契機に、図柄表示装置（例えば、液晶ディスプレイ）に特別図柄を変動表示する。そして、変動表示後に停止表示した特別図柄の態様によって、その入賞に基づいて行われた当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを遊技者に報知する。例えば、抽選結果が大当たり当選である場合には、同じ種類の特別図柄が 3 つ揃った「

50

「 7 7 7 」等の大当たり図柄配列を表示して遊技者に大当たり当選を報知している。大当たり当選が報知されると、遊技者にはその後大当たり遊技（大入賞口を一定時間開く等）が付与される。

【 4 2 3 2 】

このようなパチンコ機では、遊技性を向上するために、特別図柄の変動表示中に始動口に遊技球が入賞した場合でも、その入賞により取得した特別情報を無効とせず、保留情報として所定数まで記憶するように構成されている。記憶した保留情報の数（保留数）は、例えば図柄表示装置に表示される保留アイコンの表示・非表示によって遊技者に認識可能とされており、特別図柄の変動表示が終了する毎に保留情報が1つずつ当たり抽選の対象となり、それに伴って保留アイコンも1つずつ消される。この保留数の上限値は例えば4つに設定される。

10

【 4 2 3 3 】

近年、特別図柄の変動表示に要する時間（以下、変動表示時間と呼ぶ）を短縮させる、いわゆる「時短機能」を備えたパチンコ機が多数登場している。時短機能の動作中である時短遊技状態（以下、時短状態とも呼ぶ）においては、始動口（例えば、右打ちルート上に設けられた第2始動口）に設けられた普通電動役物が高頻度サポートモードにて始動口への入賞を補助することから、遊技者は、始動口への多数の入賞を短時間で発生させることが可能となる。なお、時短状態が継続する期間は、例えば、変動表示の実行回数が所定の回数に達するまでの期間に制限されている。

【 4 2 3 4 】

上記パチンコ機では、時短状態における特別図柄の変動表示中（特図2変動中）には、対応する演出として例えばラッシュ演出を図柄表示装置に表示する。ラッシュ演出は、遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆する演出であり、ラッシュ演出を表示することによって、大当たり当選して連荘することに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

20

【 4 2 3 5 】

上記パチンコ機では、時短状態終了後であっても、時短状態中に第2始動口への遊技球の入球によって取得した特図2の保留情報（特図2残り保留）に基づく変動表示が実行可能となっている。この特図2残り保留消化中においても、対応する演出として例えばラッシュ継続演出を図柄表示装置に表示する。ラッシュ継続演出は、ラッシュが継続していることを示唆する演出であり、ラッシュ継続演出を表示することによって、時短状態は終了したが特図2残り保留が消化される間に大当たり当選して連荘することができるのではといった期待感を遊技者に抱かせることができる。

30

【 4 2 3 6 】

上記パチンコ機では、時短状態への突入と時短状態からの離脱とを繰り返しながら遊技が進行される。近年のパチンコ機では、この進行中の様々な場合において、遊技の演出を盛り上げるために、図柄表示装置において、上述したラッシュ演出、ラッシュ継続演出をはじめとする種々の表示演出を実行する。また、これらの表示演出を行っている途中においても、時短状態以外の遊技状態の発生に関する条件が成立した場合等には、その遊技状態や条件に関する様々な画像の表示が差し込まれて実行されることが考えられる。例えば、ラッシュ演出の途中において所定の画像の表示がなされたり、ラッシュ継続演出の途中において所定の画像の表示がなされたりすることもあり得る。

40

【 4 2 3 7 】

しかしながら、上記従来のパチンコ機では、ラッシュ演出の実行中、またはラッシュ継続演出の実行中において、上述したような所定画像の表示が差し込まれて実行された場合に、上述した遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆する演出効果を損ねる虞があった。ラッシュ演出の実行中またはラッシュ継続演出の実行中は、遊技者にとって有利度が極めて高いことから、本来、これらの演出は最後までやり切りたいところであり、演出が中断したり、差し込まれた画像によって演出の一部が非表示となった場合に、遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆する演出効果を損ねてしまう。この結果、図柄表示

50

装置に表示する演出によって遊技者に対して有利度を適正に報知することができないといった課題や、演出に対する興趣の低下を招くといった課題が発生することが考えられる。

【４２３８】

本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、所定の演出の実行中に特定の演出の条件が成立した場合でも興趣を低下させずに好適に演出を実行することを目的としている。

【４２３９】

より具体的には、例えば次のような課題が発生することが考えられる。

【４２４０】

従来、１種２種混合タイプのスペックを採用し、約８０％という高い継続率を実現するパチンコ機が知られている。当該パチンコ機は、具体的には、例えば、大当たり遊技後に特図２変動が７回転するまで高サポ状態となり、当該特図２変動中において貯えることのできる最大４個の保留分の特図２変動とで、最大１１回の特図２変動を実行可能な構成を有している。その上で、１回当たりの小当たり当選する確率を例えば１／７．７とすることで、約８０％の継続率を実現する。

【４２４１】

一般に、パチンコ機では、液晶ディスプレイを備える図柄表示装置に様々な演出を表示することで、遊技者の期待感を高めて遊技の興趣向上を図っている。具体的には、上記従来のパチンコ機では、例えばラッシュ中において固有の演出（例えば、ラッシュ演出や、ラッシュ継続演出）を図柄表示装置に表示することで、上述した高いラッシュ継続率を実現したラッシュ状態に移行したこと、あるいはラッシュ状態が継続していることを遊技者に示唆することができ、遊技者に対して連荘を期待させることができる。

【４２４２】

上記従来のパチンコ機において、突然時短機能（Ｃ時短機能とも呼ぶ）を搭載することが考えられる。突然時短機能は、通常時に大当たり当選または小当たり当選以外で電サポを作動（時短付与）することが出来る機能である。具体的には、低サポ状態での特図２当たり抽選において時短図柄当選となった場合に、Ｃ時短状態に移行する。

【４２４３】

Ｃ時短状態では、右打ちルート上に設けられた第２始動口の普通電動役物（上記電サポに該当）の開放時間を比較的短くして、第２始動口に向かって流下した遊技球でも第２始動口に実質的に入球することがないようにしている。このために、Ｃ時短状態では、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は、右打ちではなく、左打ちルート上に設けられた第１始動口への遊技球の入球が可能となる左打ちとなる。第１始動口には、第２始動口に対応する普通電動役物のような遊技球の入球をサポートする装置が備えられていない。しかしながら、Ｃ時短状態において、第１始動口への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たり当選した場合に、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後に、７回転の高サポ状態が付与される構成を採用することによって、Ｃ時短状態において、特図１当たり抽選で大当たり当選した場合に、上述したラッシュ状態にほぼ１００％の確率で突入するように設計することができる。こうした構成を以下、参考例のパチンコ機と呼ぶ。

【４２４４】

この参考例のパチンコ機では、Ｃ時短状態において固有の演出（チャンスゾーン演出と呼ぶ）を図柄表示装置に表示することで、第１始動口への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たり当選することによって上述したラッシュ状態に直撃できることを遊技者に示唆することができ、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。先に説明したように、第１始動口には、第２始動口に対応する普通電動役物のような遊技球の入球をサポートする装置が備えられていないことから、第１始動口への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選が発生する機会はそう多くなく、このために、Ｃ時短状態は遊技者にとっての有利度が低いと思われがちだが、上述したように、Ｃ時短状態での特図１当たり抽選による大当たり当選はラッシュ直撃の大当たりであることから、実際は遊技者にとっての有利度はある程度、高いものである。このよ

10

20

30

40

50

うに有利度が高いことを遊技者に対して抱かせるためにも、Ｃ時短状態においてチャンスゾーン演出を実行することは有効である。

【４２４５】

なお、チャンスゾーン演出が実行されるＣ時短状態と、ラッシュ演出またはラッシュ継続演出が実行されるラッシュ状態とを比べてみると、ラッシュ状態中は、普通電動役物によるサポートによって第２始動口への遊技球の入球が容易であること、特図２当たり抽選によって大当たりまたは小当たりに当選する確率が高いことから、チャンスゾーン演出が実行されるＣ時短状態の有利度と比べて、ラッシュ演出またはラッシュ継続演出が実行されるラッシュ状態の有利度は極めて高い。

【４２４６】

しかしながら、Ｃ時短状態においてチャンスゾーン演出を実行する構成を採用した参考例のパチンコ機では、ラッシュ中における高サポ状態終了後の特図２残り保留消化中（低サポ状態）において、特図２当たり抽選において時短図柄当選となった場合に、次に示す課題が発生することが考えられる。

【４２４７】

本来、特図２残り保留消化中においては、遊技状態としては既に低サポ状態に移行しており、より上位の遊技状態であるＣ時短状態が発生した場合には遊技状態および表示状態を即座にＣ時短状態に切り替えることが通常である。このために、当該参考例のパチンコ機では、特図２残り保留消化中にＣ時短が発生した場合に、図柄表示装置に表示する演出をラッシュ継続演出からチャンスゾーン演出に即座に切り替えてしまうことになる。翻ってみて、特図２残り保留消化中においては、遊技状態が低サポ状態に移行していても実行されている変動は特図２変動であり、先に説明したように、遊技者にとっての有利度は特図１変動が実行されるＣ時短状態よりも極めて高い。このために、当該参考例のパチンコ機では、特図２残り保留消化中にＣ時短が発生した場合に図柄表示装置に表示する演出を、ラッシュ継続演出からチャンスゾーン演出に即座に切り替えてしまうと、遊技者は、実際は有利度が極めて高い特図２残り保留消化中であるにもかかわらず、有利度が低い状態に切り替わったと誤認してしまう虞があった。

【４２４８】

さらに、当該参考例のパチンコ機では、ラッシュ中における高サポ状態終了後の特図２残り保留消化中において、特図２当たり抽選において時短図柄当選となった場合に、図柄表示装置に表示する演出をラッシュ継続演出からチャンスゾーン演出に即座に切り替えてしまうことで、特図２残り保留消化中が終了するまでラッシュ継続演出をやり切ることができなくなる可能性がある。このために、遊技者にとって有利度が極めて高いことを示唆するラッシュ継続演出が、ラッシュ継続演出よりも低い有利度を示唆するチャンスゾーン演出によってかき消される虞があった。したがって、当該参考例のパチンコ機では、この有利度が極めて高いことを示唆するラッシュ継続演出がかき消される虞があることと、上述した有利度が低い状態に切り替わったと誤認してしまう虞があることとによって、図柄表示装置に表示する演出によって遊技者に対して有利度を適正に報知することができないといった課題や、演出に対する興趣の低下を招くといった課題が発生することが考えられた。

【４２４９】

前述してきた本実施形態のパチンコ機１０は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、具体的には、以下の形態を採用することが可能である。

【４２５０】

本実施形態によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、少なくとも所定計数部が減算されて特定値になるまでの所定状態中は所定表示部において所定演出が継続して実行される。そして、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、特定計数部に設定用所定数値情報は設定されるが、設定された特定計数部の数値情報に対応した所定表示は所定表示部において実行されない。また、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において更新契機が

10

20

30

40

50

成立した場合に特定計数部の数値情報は更新されるが、更新された特定計数部の数値情報に対応した所定表示は所定表示部において実行されない。そして、所定演出の終了に基づいて、その時点の特定計数部の数値情報に対応した所定表示が所定表示部において実行される。

【 4 2 5 1 】

したがって、本実施形態によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、所定計数部が減算されて特定値になるまでは、特定計数部についての設定用所定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるが、その時点の数値情報に対応した所定表示は実行されない。そして、所定計数部が減算されて特定値になって所定演出が終了したことに基づいて、その時点の特定計数部の数値情報に対応した所定表示が実行される。このために、本実施形態によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に、実行されている所定演出の全部もしくは一部が、特定計数部の数値情報に対応した所定表示によって非表示となることがないことから、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した場合に所定演出の演出効果が低減されることを防止することができる。特に、所定演出が所定表示よりも遊技者にとって有利度が高いことを示唆する演出である場合に、所定表示に邪魔されることなく所定演出を最後までやり切ることができることから、有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

10

【 4 2 5 2 】

さらに、本実施形態によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中においては、たとえ特定契機が成立したとしても、所定計数部が減算されて特定値になるまでは、特定計数部についての設定用所定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるために、所定計数部が減算されて特定値になって所定演出が終了し、所定表示の実行が開始された場合に、当該所定表示は、その時点（すなわち、最新）の特定計数部の数値情報に対応したものとなる。このために、本実施形態によれば、遊技者に対して特定計数部の数値情報を適切に知らせることができることから、遊技の興趣向上を図ることもできる。

20

【 4 2 5 3 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中において、特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、少なくともラッシュ継続回数カウンタが減算されて値 0 になるまでの特図 2 残り保留消化中は図柄表示装置 4 1 においてラッシュ継続演出が継続して実行される。そして、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中において特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、C 時短回数カウンタに C 時短付与回数は設定されるが、設定された C 時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は図柄表示装置 4 1 において実行されない。また、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中において特図 2 変動が終了することが成立した場合に C 時短回数カウンタの数値情報は更新されるが、更新された C 時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は図柄表示装置 4 1 において実行されない。そして、ラッシュ継続演出の終了に基づいて、その時点の C 時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出が図柄表示装置 4 1 において実行される。

30

40

【 4 2 5 4 】

したがって、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中において、特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて値 0 になるまでは、C 時短回数カウンタについての C 時短付与回数の設定や数値情報の更新はなされるが、その時点の C 時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は実行されない。そして、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて値 0 になってラッシュ継続演出が終了したことに基づいて、その時点の C 時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出が実行される。このために、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中において、特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、実行されているラッシュ継続演出の全部もしくは一部が、C

50

時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出によって隠されて非表示となることがないことから、ラッシュ継続演出を実行中の特図2変動の実行中において特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、ラッシュ継続演出の演出効果が低減されることを防止することができる。特に、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出がチャンスゾーン演出よりも遊技者にとって有利度が高いことを示唆する演出であり、チャンスゾーン演出に邪魔されることなくラッシュ継続演出を最後までやり切ることができることから、有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【4255】

さらに、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図2変動の実行中においては、たとえ特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となったとしても、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて値0になるまでは、C時短回数カウンタについての特定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるために、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて値0になってラッシュ継続演出が終了し、チャンスゾーン演出の実行が開始された場合に、当該チャンスゾーン演出は、その時点（すなわち、最新）のC時短回数カウンタの値に対応したものとなる。このために、本実施形態によれば、遊技者に対してC時短状態の残り回数を適切に示することができることから、遊技の興趣向上を図ることもできる。

【4256】

なお、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中において、特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、チャンスゾーン演出が実行されないことによって、時短図柄に当選したことおよびC時短状態に移行した状態であることが遊技者に報知されなくなってしまうことになるが、ラッシュ継続演出を実行中の特図2当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合は、C時短状態中の特図1当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となったときの恩恵と同じ高サボ（A時短）状態の7回の遊技回が付与されることになっているので、遊技者にとっては時短図柄に当選したことおよびC時短状態に移行した状態であることが報知されないことのデメリットはない。

【4257】

また、本実施形態によれば、決戦ステージ継続演出を実行中の特図2変動の実行中である決戦ステージH3の特図2残り保留消化中H2bにおいて、特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合についても、本発明の構成を実現している。すなわち、決戦ステージ継続演出を実行中の特図2変動の実行中において、特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、少なくとも決戦ステージ継続回数カウンタが減算されて値0になるまでの特図2残り保留消化中H3b（図261参照）は図柄表示装置41において決戦ステージ継続演出が継続して実行される。決戦ステージ継続回数カウンタは、決戦ステージH3において右打ち中H3aから特図2残り保留消化中H3bに移行した場合に値が設定され、特図2残り保留消化中H3bにおいて変動表示が実行される毎にカウンタ値が1だけ減算されるカウンタである。そして、決戦ステージ継続演出を実行中の特図2変動の実行中において特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、C時短回数カウンタにC時短付与回数は設定されるが、設定されたC時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は図柄表示装置41において実行されない。また、決戦ステージ継続演出を実行中の特図2変動の実行中において特図2変動が終了することが成立した場合にC時短回数カウンタの数値情報は更新されるが、更新されたC時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出は図柄表示装置41において実行されない。そして、決戦ステージ継続演出の終了に基づいて、その時点のC時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出が図柄表示装置41において実行される。

【4258】

したがって、本実施形態によれば、決戦ステージ継続演出を実行中の特図2変動の実行中において、特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、決戦ステージ継続回数カウンタが減算されて値0になるまでは、C時短回数カウンタについてのC時短付与回数の設定や数値情報の更新はなされるが、その時点のC時短回数カウンタの値に対

10

20

30

40

50

応したチャンスゾーン演出は実行されない。そして、決戦ステージ継続回数カウンタが減算されて値0になって決戦ステージ継続演出が終了したことに基づいて、その時点のC時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出が実行される。このために、本実施形態によれば、決戦ステージ継続演出を実行中の特図2変動の実行中において、特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、実行されている決戦ステージ継続演出の全部もしくは一部が、C時短回数カウンタの値に対応したチャンスゾーン演出によって隠されて非表示となることがないことから、決戦ステージ継続演出を実行中の特図2変動の実行中において特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、決戦ステージ継続演出の演出効果が低減されることを防止することができる。特に、決戦ステージ継続演出の演出効果がチャンスゾーン演出の効果よりも遊技者にとって有利度が高いことを示唆する演出であり、チャンスゾーン演出に邪魔されることなく決戦ステージ継続演出を最後までやり切ることができることから、有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

10

【4259】

さらに、本実施形態によれば、決戦ステージ継続演出を実行中の特図2変動の実行中においては、たとえ特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となったとしても、決戦ステージ継続回数カウンタが減算されて値0になるまでは、C時短回数カウンタについての特定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるために、決戦ステージ継続回数カウンタが減算されて値0になって決戦ステージ継続演出が終了し、チャンスゾーン演出の実行が開始された場合に、当該チャンスゾーン演出は、その時点（すなわち、最新）のC時短回数カウンタの値に対応したものとなる。このために、本実施形態によれば、遊技者に対してC時短状態の残り回数を適切に示することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることもできる。

20

【4260】

なお、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中において、特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となった場合に、チャンスゾーン演出が実行されないことによって、時短図柄に当選したことおよびC時短状態に移行した状態であることが遊技者に報知されなくなってしまうことになるが、ラッシュ継続演出を実行中の特図2当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合は、C時短状態中の特図1当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となったときの恩恵と同じ高サボ（A時短）状態の7回の遊技回が付与されることになっているので、遊技者にとっては時短図柄に当選したことおよびC時短状態に移行した状態であることが報知されないことのデメリットはない。

30

【4261】

また、本実施形態によれば、遊技球を発射可能な発射機能を備え、所望遊技状態における特定遊技回動作の実行中に、特定契機が成立した場合と成立しなかった場合とのいずれの場合であっても、所望遊技状態の終了後に遊技者にとって有利な発射機能による遊技球の発射態様は同じであることから、所望遊技状態における特定遊技回動作の実行中に特定契機が成立するか否かにかかわらず、所望遊技状態の終了後に遊技者に推奨される発射機能の発射態様は同一となる。このために、所望遊技状態の終了後に、所望遊技状態における特定遊技回動作の実行中に特定契機が成立したか否かにかかわらず、遊技者は同一の発射態様で発射機能进行操作すればよいことから、遊技の不慣れな初心者であっても遊技操作に迷うことがなく、遊技操作の容易性に優れている。

40

【4262】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技球発射機構を備え、特図2残り保留消化状態における特図2変動の実行中に、特図2当たり抽選の結果が時短図柄当選となる場合とならなかった場合とのいずれの場合にも、特図2残り保留消化状態の終了後に遊技者にとって有利な遊技球発射機構による遊技球の発射態様は同じであることから、特図2残り保留消化状態における特図2変動の実行中に特図2当たり抽選で時短図柄当選するか否かにかかわらず、特図2残り保留消化状態の終了後に遊技者に推奨される遊技球発射

50

機構の発射態様は同一となる。このために、特図 2 残り保留消化状態の終了後に、特図 2 残り保留消化状態における特図 2 変動の実行中に特図 2 当たり抽選で時短図柄当選するかどうかにかかわらず、遊技者は同一の発射態様で遊技球発射機構を操作すればよいことから、遊技の不慣れな初心者であっても遊技操作に迷うことがなく、遊技操作の容易性に優れている。

【 4 2 6 3 】

また、本実施形態によれば、所定表示は、特定計数部の数値情報を少なくとも含むことから、遊技者は、所望遊技状態の終了後に所定表示を見ることによって、所望遊技状態が終了するまでに特定計数部についての更新機能による更新が何回あったかを知ることができる。このために、特別遊技状態においてこれから遊技回が何回行われるかを知ることができ、当たり当選に対する期待感を遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。また、遊技者は、所望遊技状態の終了後に所定表示を見ることによって、特定計数部の数値情報から所望遊技状態中の何回目の特定遊技回動作で特定契機が成立したかを知ることができる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【 4 2 6 4 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、チャンスゾーン演出は、C 時短回数カウンタの数値情報を少なくとも含むことから、遊技者は、特図 2 残り保留消化状態の終了後にチャンスゾーン演出を見ることによって、特図 2 残り保留消化状態が終了するまでに C 時短回数カウンタについての更新が何回あったかを知ることができる。このために、C 時短状態においてこれから遊技回が何回行われるかを知ることができ、当たり当選に対する期待感を遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。また、遊技者は、特図 2 残り保留消化状態の終了後にチャンスゾーン演出を見ることによって、C 時短回数カウンタの数値情報から特図 2 残り保留消化状態中の何回目の特図 2 当たり抽選で時短図柄当選したかを知ることができる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【 4 2 6 5 】

また、本実施形態によれば、特定開始条件の成立に基づいて所定の判定を実行する判定機能と、判定機能によって特定判定結果となった場合に、特定遊技回動作の終了後に特典を付与する特典付与機能と、を備え、所定演出を実行中の特定遊技回動作に対応する判定機能による判定結果が特定判定結果とならない状況が、所定計数部が減算されて特定値になるまで続いた場合において、特定契機が成立していた場合と、特定契機が成立していなかった場合とで、異なる演出を所定表示部において実行することから、遊技者は、所定計数部が減算されて特定値になった後の演出の内容から、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立していたか否かを判断することができる。したがって、本実施形態によれば、所定演出を実行中の特定遊技回動作に対応する判定機能による判定結果が特定判定結果とならない状況が、所定計数部が減算されて特定値になるまで続いたことによって落胆する遊技者に対して、特定契機が成立していたという思いもかけない喜びを付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

40

【 4 2 6 6 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する判定機能と、当たり抽選によって大当たり当選または小当たり当選した場合に、特図 2 変動の終了後に第 2 特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードを実行する特典付与機能と、を備え、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選とならない状況が、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて 0 になるまで続いた場合において、特図 2 当たり抽選の結果が時短図柄当選となっていた場合と、特図 2 当たり抽選の結果が時短図柄当選となっていなかった場合とで、異なる演出を図柄表示装置 4 1 において実行することから、遊技者は、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて 0 になった後の演出の内容から、ラッ

50

シュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中において特図 2 当たり抽選の結果が時短図柄当選となっていたか否かを判断することができる。したがって、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選とならない状況が、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて特定値になるまで続いてきたことによって落胆する遊技者に対して、特図 2 当たり抽選の結果が時短図柄当選となっていたという思いもかけない喜びを付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 4 2 6 7 】

また、本実施形態によれば、特定開始条件の成立に基づいて所定の判定を実行する判定機能と、判定機能によって特定判定結果となった場合に、特定遊技回動作の終了後に特典を付与する特典付与機能と、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立した後に、所定演出を実行中の特定遊技回動作に対応する判定機能による判定結果が特定判定結果となった場合に、特定遊技回動作の終了後において特定計数部に対応した所定表示を所定表示部において実行しない機能と、を備えることから、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において特定契機が成立していても、その後、判定機能によって特定判定結果となった場合、当該特定判定結果に対応した特定遊技回動作の終了後において、特定計数部に対応した所定表示が実行されることがない。すなわち、特定開始条件の成立に基づいて実行される判定機能によって特定判定結果となった場合、当該特定判定結果に対応した特定遊技回動作の終了後においては、特典付与機能によって特典の付与がなされ、当該特典の付与の最中においては、特定計数部に対応した所定表示が実行されることがない。このために、遊技者は、特典付与機能による特典付与の最中には、所定表示に惑わされることなく、特典付与の恩恵を最大限に受けるべく、すなわち、特典付与による最大限の数の出球を得ることができるよう操作を行うことができる。

【 4 2 6 8 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する判定機能と、当たり抽選によって大当たり当選または小当たり当選した場合に、特図 2 変動の終了後に第 2 特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードを実行する特典付与機能と、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中において特図 2 当たり抽選の結果が時短図柄当選となった後に、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合に、特図 2 変動の終了後において C 時短回数カウンタに対応したチャンスゾーン演出を図柄表示装置 4 1 において実行しない機能と、を備えることから、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中において特図 2 当たり抽選の結果が時短図柄当選となっても、その後、当たり抽選において大当たり当選または小当たり当選した場合、当該大当たり当選または小当たり当選に対応した特図 2 変動の終了後において、C 時短回数カウンタに対応したチャンスゾーン演出が実行されることがない。すなわち、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて実行される当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合、当該抽選結果に対応した特図 2 変動の終了後においては、第 2 特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードが実行され、当該開閉実行モードの最中においては、C 時短回数カウンタに対応したチャンスゾーン演出が実行されることがない。このために、遊技者は、第 2 特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードの最中には、チャンスゾーン演出に惑わされることなく、大当たり遊技の恩恵を最大限に受けるべく、すなわち、大当たり遊技による最大限の数の出球を得ることができるよう操作を行うことができる。

【 4 2 6 9 】

また、本実施形態によれば、特定計数部の数値情報に対応した所定表示は、特定契機の成立に基づいて決定される数値に従う情報を明示することから、遊技者は、所望遊技状態の終了後に所定表示に明示される数値情報を見ることによって、特定契機の成立に基づいて決定される数値と共に特別遊技状態において実行可能な残り回数を知ることができる。このために、本実施形態によれば、残り回数が終了するまでに果たして当たり当選するか

といった緊迫感と期待感とを遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 4 2 7 0 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、C時短回数カウンタの数値に対応したチャンスゾーン演出は、特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選したことに基づいて決定される数値に従う情報を明示することから、遊技者は、特図2残り保留消化状態の終了後にチャンスゾーン演出に明示される数値情報を見ることによって、特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選したことに基づいて決定される数値と共にC時短状態において実行可能な残り回数を知ることができる。このために、本実施形態によれば、残り回数が終了するまでに果たして当たり当選するかといった緊迫感と期待感とを遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【 4 2 7 1 】

また、本実施形態によれば、所定遊技回動作の動作時間を設定する動作時間設定機能と、動作時間設定機能によって設定された所定遊技回動作の動作時間に基づいて、所定遊技回動作を所定表示部において実行する機能と、を備え、動作時間設定機能は、特別遊技状態に係る所定遊技回動作の動作時間を少なくとも特定計数部の数値情報に基づいて決定する機能を備えることから、特別遊技状態に係る所定遊技回動作は、特定計数部の数値情報に応じた時間の長さで実行され得ることになる。このために、例えば、特別遊技状態が開始されて間もない場合、すなわち特定計数部の数値情報が大きい値である場合には、特別遊技状態に係る所定遊技回動作を短くして遊技を素早く消化させることができる。また、例えば、特別遊技状態の終了間際である場合、すなわち特定計数部の数値情報が小さい値である場合には、特別遊技状態に係る所定遊技回動作を長くして当該長くなった所定遊技回動作中において専用の遊技回演出を実行することによって、特別遊技状態の終了間際において遊技を盛り上げることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【 4 2 7 2 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、特図1変動の変動時間を設定する動作時間設定機能と、動作時間設定機能によって設定された特図1変動の変動時間に基づいて、特図1変動を図柄表示装置41において実行する機能と、を備え、動作時間設定機能は、C時短状態に係る特図1変動の動作時間を少なくともC時短回数カウンタの数値情報に基づいて決定する機能を備えることから、C時短状態に係る特図1変動は、C時短回数カウンタの数値情報に応じた時間の長さで実行され得ることになる。このために、例えば、C時短状態が開始されて間もない場合、すなわちC時短回数カウンタの数値情報が大きい値である場合には、C時短状態に係る特図1変動を短くして遊技を素早く消化させることができる。また、例えば、C時短状態の終了間際である場合、すなわちC時短回数カウンタの数値情報が小さい値である場合には、C時短状態に係る特図1変動を長くして当該長くなった特図1変動中において専用の遊技回演出を実行することによって、C時短状態の終了間際において遊技を盛り上げることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【 4 2 7 3 】

また、本実施形態によれば、所定演出の実行中の当たり抽選は、所定表示に対応する当たり抽選よりも遊技者にとって有利度が高いことから、所望遊技状態において、所定表示に邪魔されることなく有利度が高いことを示唆しうる所定演出を最後までやり切ることができる。このために、有利度が高い状態であることを確実に遊技者に知らせることができる。大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

40

【 4 2 7 4 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、ラッシュ継続演出の実行中の特図2当たり抽選は、チャンスゾーン演出に対応する特図1当たり抽選よりも遊技者にとって有利度が高いことから、特図2残り保留消化状態において、チャンスゾーン演出に邪魔されることなく有利度が高いことを示唆しうるラッシュ継続演出を最後までやり切ることができ

50

る。このために、有利度が高い状態であることを確実に遊技者に知らせることができ、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【 4 2 7 5 】

また、本実施形態によれば、特別遊技よりも遊技者にとって有利度が低い利益を付与するための計数を可能な第3計数機能を備えることから、例えば、第3計数機能に対応した遊技状態に対応する演出として第3の演出を実行する構成とした場合に、有利度が低い第3の演出によって特別遊技に対応した所定表示が邪魔される虞があるが、特別遊技状態において、有利度が低い第3の演出に邪魔されることなく所定表示を最後までやり切る構成とすることで、有利度が比較的に高い特別遊技状態であることを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

10

【 4 2 7 6 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、高頻度サポートモード（C時短）よりも遊技者にとって有利度が低い利益を付与するための計数を可能な遊技回数カウンタを備えることから、例えば、遊技回数カウンタに対応した遊技状態に対応する演出として天井狙い推奨演出を実行する構成とした場合に、有利度が低い天井狙い推奨演出によって高頻度サポートモード（C時短）に対応したチャンスゾーン演出が邪魔される虞があるが、C時短状態において、有利度が低い天井狙い推奨演出に邪魔されることなくチャンスゾーン演出を最後までやり切る構成とすることで、有利度が高いC時短状態であることを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

20

【 4 2 7 7 】

また、本実施形態によれば、所定記憶部に0を上回る数の所定開始条件の成立が記憶され、かつ特定記憶部に0を上回る数の特定開始条件の成立が記憶されている場合に、所定記憶部に記憶されている所定開始条件の成立で実行される所定遊技回動作に対して、特定記憶部に記憶されている特定開始条件の成立で実行される特定遊技回動作を優先的に実行させる機能を備えることから、所望遊技状態において、所定開始条件の成立があったとしても、所定計数部が減算されて特定値になるまで所定遊技回動作に対して特定遊技回動作が優先的に実行される。このために、所望遊技状態において予め定めた規定回数の特定遊技回動作を確実に実行させることが可能となることから、例えば所定遊技回動作に対して特定遊技回動作の方が遊技者にとっての有利度が高くなる構成とした場合に、遊技者に対して安定的に有利な状態を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【 4 2 7 8 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、主制御のRAM64内の特図1保留のための第1保留エリアRaに0を上回る数の第1始動口33への遊技球の入球が記憶され、かつ主制御のRAM64内の特図2保留のための第2保留エリアRbに0を上回る数の第2始動口34への遊技球の入球の成立が記憶されている場合に、第1保留エリアRaに記憶されている第1始動口33への遊技球の入球で実行される特図1変動に対して、第2保留エリアRbに記憶されている第2始動口34への遊技球の入球で実行される特図2変動を優先的に実行させる機能を備えることから、特図2残り保留消化状態において、第1始動口33への遊技球の入球があったとしても、ラッシュ継続回数カウンタが減算されて値0になるまで特図1変動に対して特図2変動が優先的に実行される。このために、特図2残り保留消化状態において予め定めた規定回数の特図2変動を確実に実行させることが可能となることから、例えば特図1変動に対して特図2変動の方が遊技者にとっての有利度が高くなる構成とした場合に、遊技者に対して安定的に有利な状態を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

【 4 2 7 9 】

また、本実施形態によれば、特定開始条件の成立に基づいて第2の判定を実行する第2判定機能と、第2判定機能によって特定判定結果となった場合に、特定遊技回動作の終了

50

後に特典を付与する第2特典付与機能と、第2特典付与機能の実行後に所定期間に制限された有利遊技状態に移行する機能と、所定開始条件の成立に基づいて第1の判定を実行する第1判定機能と、第1判定機能によって所定判定結果となった場合に、所定遊技回動作の終了後に特典を付与する第1特典付与機能と、所定表示を実行中の所定遊技回動作に対応する第1判定機能による判定結果が所定判定結果となった場合に、第1特典付与機能の実行後に所定期間の有利遊技状態に移行する機能と、を備えることから、所定表示を実行中において所定遊技回動作に対応する第1判定機能による判定結果が所定判定結果となった場合と、特定遊技回動作に対応する第2判定機能による判定結果が特定判定結果となった場合と同じ所定期間の有利遊技状態に移行させることができる。このために、所定表示を実行中において第1の判定の判定結果が所定判定結果となることに対する大きな期待感を遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【4280】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて特図2当たり抽選を実行する第2判定機能と、特図2当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合に、特図2変動の終了後に開閉実行モードを付与する第2特典付与機能と、第2特典付与機能の実行後にA時短付与回数の特図変動が終了するまでの期間に制限された高サボ（A時短）状態に移行する機能と、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて特図1当たり抽選を実行する第1判定機能と、特図1当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となった場合に、特図1変動の終了後に開閉実行モードを付与する第1特典付与機能と、チャンスゾーン演出を実行中の特図1変動に対応する特図1当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となった場合に、第1特典付与機能の実行後にA時短付与回数の特図変動が終了するまでの期間の高サボ（A時短）状態に移行する機能と、を備えることから、チャンスゾーン演出を実行中において特図1変動に対応する特図1当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となった場合に、特図2変動に対応する特図2当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合と同じA時短付与回数の特図変動が終了するまでの期間に制限された高サボ（A時短）状態に移行させることができる。このために、チャンスゾーン演出を実行中において特図1当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となることに対する大きな期待感を遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

30

【4281】

また、本実施形態によれば、特定計数部が減算されて所定値になるまでの間は所定表示部において所定表示を継続して実行する機能を備えることから、特別遊技状態が続く長さを正確に定めることができる。この結果、遊技者に対して特別遊技状態といった有利状態を安定的に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【4282】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、C時短回数カウンタが減算されて0になるまでの間は図柄表示装置41においてチャンスゾーン演出を継続して実行する機能を備えることから、C時短状態が続く長さを正確に定めることができる。この結果、遊技者に対してC時短状態といった有利状態を安定的に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

【4283】

また、本実施形態によれば、特定計数部の数値情報が更新される場合に、所定表示部において所定表示の色を変化させうる機能を備えることから、所定表示の色によって、例えば特定計数部の数値情報がどの程度に変化したか等、種々の情報を遊技者に報知することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【4284】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、C時短回数カウンタの数値情報が更新される場合に、図柄表示装置41においてチャンスゾーン演出の色を変化させうる機能を

50

備えることから、チャンスゾーン演出の色によって、例えばＣ時短回数カウンタの数値情報がどの程度に変化したか等、種々の情報を遊技者に報知することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２８５】

また、本実施形態によれば、特定計数部の数値情報が更新される場合に、所定表示部において所定表示の形状を変化させうる機能を備えることから、所定表示の形状によって、例えば特定計数部の数値情報がどの程度に変化したか等、種々の情報を遊技者に報知することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２８６】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、Ｃ時短回数カウンタの数値情報が更新される場合に、図柄表示装置４１においてチャンスゾーン演出の形状を変化させうる機能を備えることから、チャンスゾーン演出の形状によって、例えばＣ時短回数カウンタの数値情報がどの程度に変化したか等、種々の情報を遊技者に報知することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【４２８７】

また、本実施形態によれば、所定表示部において所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において、特定計数部の数値情報が０を上回る場合に、当該数値情報を所定表示部における所定演出の表示画面中表示することから、所定演出を実行中の特定遊技回動作の実行中において所定表示を実行しない場合にも、所定演出の表示画面中表示された特定計数部の数値情報によって、特別遊技状態における残り回数を遊技者に報知することができる。したがって、遊技者は、所定表示に邪魔されることなく所定演出を享受できながら、特別遊技状態における残り回数を知ることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【４２８８】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、図柄表示装置４１においてラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中において、Ｃ時短回数カウンタの数値情報が０を上回る場合に、当該数値情報を図柄表示装置４１におけるラッシュ継続演出の表示画面中表示することから、ラッシュ継続演出を実行中の特図２変動の実行中においてチャンスゾーン演出を実行しない場合にも、ラッシュ継続演出の表示画面中表示されたＣ時短回数カウンタの数値情報によって、Ｃ時短状態における残り回数を遊技者に報知することができる。したがって、遊技者は、チャンスゾーン演出に邪魔されることなくラッシュ継続演出を享受できながら、Ｃ時短状態における残り回数を知ることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【４２８９】

また、本実施形態によれば、特定計数部は、特別遊技状態における所定遊技回動作に対応した計数を可能な機能であることから、特別遊技状態において実行される所定遊技回動作の回数に応じて特別遊技状態の期間を定めることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、特別遊技状態において所定開始条件の成立を目指すといった特徴的なゲーム性を持たせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２９０】

40

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、Ｃ時短回数カウンタは、Ｃ時短状態における特図１変動に対応した計数を可能な機能であることから、Ｃ時短状態において実行される特図１変動の回数に応じてＣ時短状態の期間を定めることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、Ｃ時短状態において特図１変動を目指すといった特徴的なゲーム性を持たせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４２９１】

また、本実施形態によれば、特定契機が成立した場合に、取得した特別情報に基づいて、特定の表示部に表示する図柄の表示態様を決定する機能を備えることから、特定契機が成立した場合に付与しうる遊技状態がどのようなものかを、表示装置に表示される図柄の表示態様によって明確に区別して明示することができる。

50

【 4 2 9 2 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選である場合に、取得した当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて、メイン表示部 4 5 に表示する図柄の表示態様を決定する機能を備えることから、特図 2 当たり抽選において時短図柄当選した場合に付与しうる時短図柄の種別を、表示装置に表示される図柄の表示態様によって明確に区別して明示することが可能となる。

【 4 2 9 3 】

また、本実施形態によれば、所定開始条件の成立に基づいて特定の判定を実行する判定機能と、判定機能によって特定判定結果となった場合に、所定遊技回動作の終了後に特典を付与する特典付与機能と、所定表示を実行中の所定遊技回動作の実行中において、所定遊技回動作に対応する判定機能による判定結果が特定判定結果とならずにリーチ演出が実行される場合に所定表示部において所定表示の実行を一旦中止し、リーチ演出の終了後に特定計数部の数値情報に対応した所定表示を所定表示部において実行する機能と、を備えることから、判定機能の判定結果が特定判定結果とならずにリーチ演出（リーチ外れ演出とも呼ぶ）が実行される場合に、当該リーチ外れ演出を所定表示によって邪魔されなく実行した上で、当該リーチ外れ演出が終了した場合に所定表示を確実に復帰させることができる。このために、リーチ外れ演出が実行される場合に、当該リーチ外れ演出が確実に実行され、その後に所定表示が確実に復帰して実行されることになる。したがって、リーチ外れ演出が実行される場合に所定表示の演出効果が低減されることを最低限に抑えることができる。

10

20

【 4 2 9 4 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する判定機能と、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となった場合に、特図 1 変動の終了後に特典を付与する特典付与機能と、チャンスゾーン演出を実行中の特図 1 変動の実行中において、特図 1 変動に対応する当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選とならずに（すなわち外れとなって）リーチ演出が実行される場合に図柄表示装置 4 1 においてチャンスゾーン演出の実行を一旦中止し、リーチ演出の終了後に C 時短回数カウンタの数値情報に対応したチャンスゾーン演出を図柄表示装置 4 1 において実行する機能と、を備えることから、当たり抽選の抽選結果が外れとなってリーチ演出（リーチ外れ演出とも呼ぶ）が実行される場合に、当該リーチ演出をチャンスゾーン演出によって邪魔されなく実行した上で、当該リーチ演出が終了した場合にチャンスゾーン演出を確実に復帰させることができる。このために、リーチ外れ演出が実行される場合に、当該リーチ外れ演出が確実に実行され、その後にチャンスゾーン演出が確実に復帰して実行されることになる。したがって、リーチ外れ演出が実行される場合にチャンスゾーン演出の演出効果が低減されることを最低限に抑えることができる。

30

【 4 2 9 5 】

また、本実施形態によれば、所定表示は、所定演出と比べて小さい表示範囲で所定表示部において表示を行うことから、表示範囲の大きさで、所定表示の実行中よりも所定演出の実行中の方が有利度が高いことを示唆することができる。このために、所定演出を実行中において有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

40

【 4 2 9 6 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、チャンスゾーン演出は、ラッシュ継続演出と比べて小さい表示範囲で図柄表示装置 4 1 において表示を行うことから、表示範囲の大きさで、チャンスゾーン演出の実行中よりもラッシュ継続演出の実行中の方が有利度が高いことを示唆することができる。このために、ラッシュ継続演出を実行中において有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【 4 2 9 7 】

50

また、本実施形態によれば、特定計数部が減算されて所定値（値 0）となった場合に、所定表示を所定表示部において実行しないことから、所定表示を実行する期間を、特定計数部が所定値となるまでの期間に制限することができる。このために、特別遊技を実行可能な特別遊技状態を特定計数部が所定値となるまでの期間だけ楽しむといったゲーム性を持たせることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 4 2 9 8 】

より具体的には、例えば、本実施形態によれば、C 時短回数カウンタが減算されて所定値（値 0）となった場合に、チャンスゾーン演出を図柄表示装置 4 1 において実行しないことから、チャンスゾーン演出を実行する期間を、C 時短回数カウンタが所定値となるまでの期間に制限することができる。このために、高頻度サポートモード（C 時短）を実行可能な C 時短状態を C 時短回数カウンタが所定値となるまでの期間だけ楽しむといったゲーム性を持たせることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【 4 2 9 9 】

本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも呼ぶ）は、これまでに説明してきたように、以下の [A 1] ~ [A 4] の特徴を有する。

[A 1] 所定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の特定遊技回動作（特図 2 変動）の実行中において特定契機（特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した場合に、少なくとも所定計数部（ラッシュ継続回数カウンタ）が減算されて特定値（値 0）になるまでの所定状態中（特図 2 残り保留消化中）は所定表示部（図柄表示装置 4 1）において所定演出（ラッシュ継続演出）を継続して実行する手段を備える点

20

[A 2] 所定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の特定遊技回動作（特図 2 変動）の実行中において特定契機（特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した場合に、特定計数部（C 時短回数カウンタ）に設定用所定数値情報（C 時短付与回数）を設定するが、設定された特定計数部（C 時短回数カウンタ）の数値情報に対応した所定表示（チャンスゾーン演出）を所定表示部（図柄表示装置 4 1）において実行しない点

[A 3] 所定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の特定遊技回動作（特図 2 変動）の実行中において更新契機（特図 2 変動が終了すること）が成立した場合に特定計数部（C 時短回数カウンタ）の数値情報は更新されるが、更新された第特定計数部の数値情報に対応した所定表示（チャンスゾーン演出）を所定表示部（図柄表示装置 4 1）において実行しない点

30

[A 4] 所定演出（ラッシュ継続演出）の終了に基づいてその時点の特定計数部（C 時短回数カウンタ）の数値情報に対応した所定表示（チャンスゾーン演出）を所定表示部（図柄表示装置 4 1）において実行する点

【 4 3 0 0 】

ここで、本遊技機と技術的に近いと疑われる 3 つの従来技術をあげて、それら従来技術と本遊技機とを比較してみる。

【 4 3 0 1 】

[従来技術 1] 当たり抽選において大当たり当選後に通常状態から確変状態に移行した際に、直ちに確変状態に移行したことを報知する演出（高確演出とも呼ぶ）を実行せずに、当該演出の代わりに時短状態に移行したことを報知する演出（高サポ演出とも呼ぶ）を実行する。すなわち、内部的な遊技状態としては、高確率モードかつ高頻度サポートモードに移行するが、直ちに高確演出を実行せずに高サポ演出を実行する。その後、所定の回数の遊技回を消化後に高確演出を実行する。

40

【 4 3 0 2 】

[従来技術 2] 当たり抽選において大当たり当選後に通常状態から時短状態に移行した際に、当初、所定回数の時短状態であることを報知する演出（高サポ演出）を行い、当該所定回数の遊技回を実行後に時短回数が伸びたことを報知する演出を行う。

【 4 3 0 3 】

上記構成の従来技術 1 または従来技術 2 は、予め決まっている所定の状態または所定の

50

回数を少しずつ小出しにして表示装置に表示しているだけで、普通電動役物 3 4 a のサポートモードはそもそも変わらないし、サポートモードを特定する演出に変化はない（変える必要もない）。これに対して、本遊技機は、所定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の特定遊技回動作（特図 2 変動）の実行中において特定契機（特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した場合に、遊技状態は、所定演出（ラッシュ継続演出）を実行する所定状態（特図 2 残り保留消化状態）である低サポ状態（通常状態）から、より良い状態である特別遊技状態（C 時短状態）に移行する。一方、変動に関わる遊技回動作は所定遊技回動作（特図 1 変動）で実行される特別遊技状態（C 時短状態）よりも遊技者にとって有利度がさらに高い特定遊技回動作（特図 2 変動）で実行される状態であることから、所定表示部（図柄表示装置 4 1）における表示については、特別遊技状態（C 時短状態）において実行すべき所定表示（チャンスゾーン演出）よりも所定演出（ラッシュ継続演出）を優先的に実行する。内部的には、所定状態（特図 2 残り保留消化状態）から特別遊技状態（C 時短状態）に即座に切り替えて、特別遊技状態（C 時短状態）に対応した計数を可能な特定計数部（C 時短回数カウンタ）については、所定表示（チャンスゾーン演出）を実行していなくてもその設定とその更新を実行し、そして、所定演出（ラッシュ継続演出）が終了した場合に、その時点の特定計数部（C 時短回数カウンタ）の数値情報に対応した所定表示（チャンスゾーン演出）を所定表示部（図柄表示装置 4 1）において実行する。したがって、本遊技機は、従来技術 1 または従来技術 2 の技術に対して、少なくとも上記特徴 [A 2] ~ [A 4] を備える点で相違する。

10

【 4 3 0 4 】

20

[従来技術 3] 当たり抽選において大当たり当選後に通常状態から保障回数の時短状態（高確状態でもある）に移行し、その後、保障回数内の当たり抽選において転落当選した場合に、高確状態から低確状態に移行する。なお、時短状態については転落当選しても保障回数だけ継続する。

【 4 3 0 5 】

上記構成の従来技術 3 は、転落当選により当たり抽選の当選確率は高確率から低確率に変わるが、普通電動役物 3 4 a のサポートモードは保障回数の間、変わらない、さらに、転落当選したことによってカウンタに数値を設定することはないので、その後にカウンタの更新もない。そして、保障回数内に転落当選した場合には、当たり抽選の当選確率が高確率から低確率に変わり、その後、大当たり当選することなく保障期間が終了した場合には、通常状態に移行するだけで新たな利益状態に移行することはないので、演出を実行する表示装置の表示状態と、内部の遊技状態との間で時間的なずれが生じることがない。これに対して、本遊技機は、所定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の特定遊技回動作（特図 2 変動）の実行中において特定契機（特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した場合に、遊技状態は、所定演出（ラッシュ継続演出）を実行する所定状態（特図 2 残り保留消化状態）である低サポ状態（通常状態）から、より良い状態である特別遊技状態（C 時短状態）に移行する。一方、変動に関わる遊技回動作は所定遊技回動作（特図 1 変動）で実行される特別遊技状態（C 時短状態）よりも遊技者にとって有利度がさらに高い特定遊技回動作（特図 2 変動）で実行される状態であることから、所定表示部（図柄表示装置 4 1）における表示については、特別遊技状態（C 時短状態）において実行すべき所定表示（チャンスゾーン演出）よりも所定演出（ラッシュ継続演出）を優先的に実行する。内部的には、所定状態（特図 2 残り保留消化状態）から特別遊技状態（C 時短状態）に即座に切り替えて、特別遊技状態（C 時短状態）に対応した計数を可能な特定計数部（C 時短回数カウンタ）については、所定表示（チャンスゾーン演出）を実行していなくてもその設定とその更新を実行し、そして、所定演出（ラッシュ継続演出）が終了した場合に、その時点の特定計数部（C 時短回数カウンタ）の数値情報に対応した所定表示（チャンスゾーン演出）を所定表示部（図柄表示装置 4 1）において実行する。このために、演出を実行する表示装置の表示状態と、内部の遊技状態との間で時間的なずれが生じ、それにもかかわらず、特定計数部（C 時短回数カウンタ）についてはその設定と更新を行なうことによって、所定演出（ラッシュ継続演出）が終了した場合に特定計数部

30

40

50

(C時短回数カウンタ)の数値情報に対応した所定表示(チャンスゾーン演出)に矛盾が生じることがない。したがって、本遊技機は、従来技術3の技術に対して、少なくとも上記特徴[A2]~[A4]を備える点で相違する。

【4306】

《6-8》第6実施形態の変形例：

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

【4307】

《6-8-1》変形例1：

上記実施形態及び各変形例では、遊技回数カウンタの数値情報に対応した演出として天井到達報知演出を実行する構成としたが、これに対して、変形例として、天井到達報知演出に加えて天井狙い推奨演出を実行する構成としてもよい。具体的には、遊技回数カウンタの値が200に達した場合、すなわち、遊技回数カウンタの値が0に達するよりも200回転前の値に到達した場合に、天井狙い推奨演出を遊技回数カウンタの値が0に達するまで実行する構成としてもよい。天井狙い推奨演出としては、例えば、図柄表示装置41の表示面41aの右上に遊技回数カウンタの値を天井到達までの残り回数として表示する演出表示を実行する。なお、天井狙い推奨演出を実行開始する時期は、遊技回数カウンタの値が200に達した場合に限る必要はなく、遊技回数カウンタの値が100に達した場合、遊技回数カウンタの値が300に達した場合、遊技回数カウンタの値が400に達した場合等、他の時期としてもよい。この天井狙い推奨演出によって、天井到達が近いことを遊技者に認識させることができる。なお、天井狙い推奨演出は、遊技回数カウンタの値が0に達するまではまだまだ多くの回数を必要とするため、先に説明したラッシュ継続演出や、チャンスゾーン演出と比べると、遊技者にとっての有利度は低い演出と言える。

【4308】

本変形例は、上記構成を備えた上に、さらに次の構成を備える。具体的には、本変形例は、所定演出であるチャンスゾーン演出と所定表示である天井狙い推奨演出との実行時期についても、本実施形態のパチンコ機10の主要な構成に準じた構成を有する。すなわち、本変形例のパチンコ機は、

所定演出であるチャンスゾーン演出の実行中において所定表示である天井狙い推奨演出の実行が開始される時期(遊技回数カウンタUCNTの数値が天井到達するよりも200回前の値に到達するとき)となった場合に、所定計数部であるC時短回数カウンタJCNT3が減算されて特定値である値0になるまでは所定演出であるチャンスゾーン演出を継続して実行する機能と、

特定演出であるチャンスゾーン演出の実行中において所定表示である天井狙い推奨演出の実行が開始される時期となった場合に、特定計数部である遊技回数カウンタUCNTの数値を更新するが、更新された遊技回数カウンタUCNTの数値に対応した所定表示である天井狙い推奨演出を実行せず、所定演出であるチャンスゾーン演出の終了に基づいてその時点の特定計数部である遊技回数カウンタUCNTの数値に対応した所定表示である天井狙い推奨演出を実行する機能と、

を備える。

【4309】

上記構成の本変形例によれば、チャンスゾーン演出が天井狙い推奨演出よりも遊技者にとって有利度が高いことを示唆する演出であり、チャンスゾーン演出を実行する期間と天井狙い推奨演出を実行する期間とが重なった場合に天井狙い推奨演出に邪魔されることなくチャンスゾーン演出を最後までやり切ることができることから、有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【4310】

10

20

30

40

50

《 6 - 8 - 2 》変形例 2 :

上記実施形態及び各変形例では、特図 2 当たり抽選において時短図柄に当選して C 時短状態となった場合に、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中においては、C 時短回数カウンタの数値が表示されるチャンスゾーン演出を実行しない構成とした。その上で、変形例として、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中において、C 時短回数カウンタの数値が 0 を上回る場合に、C 時短回数カウンタの数値をラッシュ継続演出の表示画面中に表示する構成としてもよい。すなわち、図 2 6 3、図 2 6 4 に例示したラッシュ継続演出を実行中の表示画面 4 1 a に C 時短回数カウンタの数値を表示する構成としてもよい。この変形例の構成によれば、ラッシュ継続演出を実行中の特図 2 変動の実行中において時短図柄に当選してもチャンスゾーン演出を実行しない場合にも、ラッシュ継続演出の表示画面中に表示された C 時短回数カウンタの数値によって、C 時短状態における残り回数（C 時短付与回数も含む）を遊技者に報知することができる。したがって、遊技者は、チャンスゾーン演出に邪魔されることなくラッシュ継続演出を享受できながら、C 時短状態における残り回数を知ることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【 4 3 1 1 】

《 6 - 8 - 3 》変形例 3 :

上記実施形態およびその変形例では、パチンコ機 1 0 は、主制御装置 6 0、音声発光制御装置 9 0、表示制御装置 1 0 0 といった 3 つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった 2 つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、上記実施形態において音声発光制御装置 9 0 と表示制御装置 1 0 0 とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記実施形態およびその変形例において、3 つの制御装置 6 0、9 0、1 0 0 のそれぞれで実行される各種処理は、上記実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3 つの制御装置 6 0、9 0、1 0 0 の全体として、上記実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

20

【 4 3 1 2 】

《 6 - 8 - 4 》変形例 4 :

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第 1 シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第 2 シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える

30

40

50

構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等

10

を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、1分間に100発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、1分間に100発未満（例えば60発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、1分間に100発以上（例えば200発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を1発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンに当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機EL表示装置、LED表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は3つに限らず、例えば、2つ以下であってもよく、4つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が1つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「7」）が停止した場合に大当たりや当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が2つ又は4つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりや当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一对の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定

20

30

40

50

されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【 4 3 1 3 】

《 6 - 9 》他の構成への適用：

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

【 4 3 1 4 】

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

【 4 3 1 5 】

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

【 4 3 1 6 】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【 4 3 1 7 】

《 6 - 1 0 》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：

以下、上述した各実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【 4 3 1 8 】

< 特徴 h A 群 >

特徴 h A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 6 実施形態とその変形例から抽出される。

【 4 3 1 9 】

[特徴 h A 1]

遊技流域に設けられる所定の表示手段（図柄表示装置 4 1 ）と、

第 1 始動条件（第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球）の成立に基づいて前記所定の表示手段で第 1 遊技回動作（特図 1 変動）を実行する第 1 実行手段と、

第 1 始動条件とは異なる第 2 始動条件（第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球）の成立に基づいて前記所定の表示手段で第 2 遊技回動作（特図 2 変動）を実行する第 2 実行手段と、

前記第 1 始動条件の成立を所定の上限数まで記憶する第 1 記憶手段（主制御の R A M 6 4 内の特図 1 保留のための第 1 保留エリア R a ）と、

前記第 2 始動条件の成立を所定の上限数まで記憶する第 2 記憶手段（主制御の R A M 6 4 内の特図 2 保留のための第 2 保留エリア R b ）と、

前記第 2 始動条件の成立を容易にする第 1 補助状態と困難にする第 2 補助状態とに状態を切り替え可能な補助手段（普通電動役物 3 4 a ）と、

を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（特図 2 残り保留消化状態）における前記第 2 遊技回動作に対応した計数を可能な第 1 計数手段（ラッシュ継続回数カウンタ）と、

減算条件（特図 2 変動が終了すること）の成立に基づいて前記第 1 計数手段の所定数値

10

20

30

40

50

情報を減算する減算手段と、

前記所定遊技状態における前記第2遊技回動作の実行中に、対応する演出として前記所定の表示手段において特定演出（ラッシュ継続演出）を実行する手段と、

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において、特定遊技（高頻度サポートモード（C時短））を実行可能な特定遊技状態（C時短状態）を発生可能な特定条件（特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第2計数手段（C時短回数カウンタ）に特定数値情報（C時短付与回数）を設定する手段と、

更新条件（特図2変動が終了すること）の成立に基づいて前記第2計数手段の数値情報を更新する更新手段と、

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第1計数手段が減算されて特定値（値0）になるまでの所定状態中は前記所定の表示手段において前記特定演出を継続して実行する手段と、

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第2計数手段に前記特定数値情報を設定するが設定された前記第2計数手段の数値情報に対応した特定対応表示（チャンスゾーン演出）を前記所定の表示手段において実行せず、前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第2計数手段の数値情報を更新するが更新された前記第2計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を前記所定の表示手段において実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第2計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を前記所定の表示手段において実行する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【4320】

本特徴によれば、特定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の第2遊技回動作（特図2変動）の実行中において特定条件（特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した場合に、少なくとも第1計数手段（ラッシュ継続回数カウンタ）が減算されて特定値（値0）になるまでの所定状態中は所定の表示手段（図柄表示装置41）において特定演出が継続して実行される。そして、特定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の第2遊技回動作（特図2変動）の実行中において特定条件（特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した場合に、第2計数手段（C時短回数カウンタ）に特定数値情報は設定されるが、設定された第2計数手段の数値情報に対応した特定対応表示（チャンスゾーン演出）は所定の表示手段において実行されない。また、特定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の第2遊技回動作（特図2変動）の実行中において更新条件（特図2変動が終了すること）が成立した場合に第2計数手段（C時短回数カウンタ）の数値情報は更新されるが、更新された第2計数手段の数値情報に対応した特定対応表示（チャンスゾーン演出）は所定の表示手段において実行されない。そして、特定演出（ラッシュ継続演出）の終了に基づいて、その時点の第2計数手段（C時短回数カウンタ）の数値情報に対応した特定対応表示（チャンスゾーン演出）が所定の表示手段において実行される。

【4321】

したがって、本特徴によれば、特定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の第2遊技回動作（特図2変動）の実行中において特定条件（特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した場合に、第1計数手段（ラッシュ継続回数カウンタ）が減算されて特定値（値0）になるまでは、第2計数手段（C時短回数カウンタ）についての特定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるが、その時点の数値情報に対応した特定対応表示（チャンスゾーン演出）は実行されない。そして、第1計数手段（ラッシュ継続回数カウンタ）が減算されて特定値（値0）になって特定演出（ラッシュ継続演出）が終了したことに基づいて、その時点の第2計数手段（C時短回数カウンタ）の数値情報に対応した特定対応表示（チャンスゾーン演出）が実行される。このために、本特徴によれば、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件が成立した場合に、実行され

ている特定演出の全部もしくは一部が、第2計数手段の数値情報に対応した特定対応表示によって非表示となることがないことから、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件が成立した場合に特定演出の演出効果が低減されることを防止することができる。特に、特定演出が特定対応表示よりも遊技者にとって有利度が高いことを示唆する演出である場合に、特定対応表示に邪魔されることなく特定演出を最後までやり切ることができることから、有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、本特徴によれば、特定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の第2遊技回動作（特図2変動）の実行中においては、たとえ特定条件（特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立したとしても、第1計数手段（ラッシュ継続回数カウンタ）が減算されて特定値（値0）になるまでは、第2計数手段（C時短回数カウンタ）についての特定数値情報の設定や数値情報の更新はなされるために、第1計数手段（ラッシュ継続回数カウンタ）が減算されて特定値（値0）になって特定演出（ラッシュ継続演出）が終了し、特定対応表示（チャンスゾーン演出）の実行が開始された場合に、当該特定対応表示（チャンスゾーン演出）は、その時点（すなわち、最新）の第2計数手段（C時短回数カウンタ）の数値情報に対応したものとなる。このために、本特徴によれば、遊技者に対して第2計数手段の数値情報を適切に知らせることができることから、遊技の興趣向上を図ることもできる。

10

【4322】

[特徴hA2]

20

特徴hA1に記載の遊技機であって、
遊技球を発射可能な発射手段を備え、

前記所定遊技状態（特図2残り保留消化状態）における前記第2遊技回動作（特図2変動）の実行中に、前記特定条件（特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した場合と成立しなかった場合とのいずれの場合であっても、前記所定遊技状態の終了後に遊技者にとって有利な前記発射手段による遊技球の発射態様は同じ（左打ち）である

ことを特徴とする遊技機。

【4323】

本特徴によれば、遊技球を発射可能な発射手段を備え、所定遊技状態における第2遊技回動作の実行中に、特定条件が成立した場合と成立しなかった場合とのいずれの場合であっても、所定遊技状態の終了後に遊技者にとって有利な発射手段による遊技球の発射態様は同じであることから、所定遊技状態における第2遊技回動作の実行中に特定条件が成立するか否かにかかわらず、所定遊技状態の終了後に遊技者に推奨される発射手段の発射態様は同一となる。このために、所定遊技状態の終了後に、所定遊技状態における第2遊技回動作の実行中に特定条件が成立したか否かにかかわらず、遊技者は同一の発射態様で発射手段を操作すればよいことから、遊技の不慣れな初心者であっても遊技操作に迷うことなく、遊技操作の容易性に優れている。

30

【4324】

[特徴hA3]

40

特徴hA1または特徴hA2に記載の遊技機であって、

前記特定対応表示（チャンスゾーン演出）は、前記第2計数手段（C時短回数カウンタ）の数値情報を少なくとも含む

ことを特徴とする遊技機。

【4325】

本特徴によれば、特定対応表示は、第2計数手段の数値情報を少なくとも含むことから、遊技者は、所定遊技状態の終了後に特定対応表示を見ることによって、所定遊技状態が終了するまでに第2計数手段についての更新手段による更新が何回あったかを知ることができる。このために、特定遊技状態においてこれから遊技回が何回行われるかを知ることができる。この結果、遊技の

50

興趣向上をいっそう図ることができる。また、遊技者は、所定遊技状態の終了後に特定対応表示を見ることによって、第2計数手段の数値情報から所定遊技状態中の何回目の第2遊技回動作で特定条件が成立したかを知ることができる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【4326】

[特徴hA4]

特徴hA1から特徴hA3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第2始動条件の成立に基づいて所定の判定(当たり抽選)を実行する判定手段と、
前記判定手段によって特定判定結果(大当たり当選または小当たり当選)となった場合に、前記第2遊技回動作の終了後に特典(開閉実行モード)を付与する特典付与手段と、
を備え、

10

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作に対応する前記判定手段による判定結果が前記特定判定結果とならない状況が、前記第1計数手段(ラッシュ継続回数カウンタ)が減算されて前記特定値になるまで続いた場合において、前記特定条件(特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること)が成立していた場合と、前記特定条件が成立していなかった場合とで、異なる演出を前記所定の表示手段において実行することを特徴とする遊技機。

【4327】

本特徴によれば、第2始動条件の成立に基づいて所定の判定を実行する判定手段と、判定手段によって特定判定結果となった場合に、第2遊技回動作の終了後に特典を付与する特典付与手段と、を備え、特定演出を実行中の第2遊技回動作に対応する判定手段による判定結果が特定判定結果とならない状況が、第1計数手段が減算されて特定値になるまで続いた場合において、特定条件が成立していた場合と、特定条件が成立していなかった場合とで、異なる演出を所定の表示手段において実行することから、遊技者は、第1計数手段が減算されて特定値になった後の演出の内容から、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件が成立していたか否かを判断することができる。したがって、本特徴によれば、特定演出を実行中の第2遊技回動作に対応する判定手段による判定結果が特定判定結果とならない状況が、第1計数手段が減算されて特定値になるまで続いてきたことによって落胆する遊技者に対して、特定条件が成立していたという思いもかけない喜びを付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

30

【4328】

[特徴hA5]

特徴hA1から特徴hA4までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第2始動条件の成立に基づいて所定の判定(当たり抽選)を実行する判定手段と、
前記判定手段によって特定判定結果(大当たり当選または小当たり当選)となった場合に、前記第2遊技回動作(特図2変動)の終了後に特典(第2特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モード)を付与する特典付与手段と、

前記特定演出(ラッシュ継続演出)を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記特定条件(特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること)が成立した後に、前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作に対応する前記判定手段による判定結果が前記特定判定結果となった場合に、前記第2遊技回動作(特図2変動)の終了後において前記第2計数手段(C時短回数カウンタ)に対応した前記特定対応表示(チャンスゾーン演出)を前記所定の表示手段において実行しない手段と、

40

を備えることを特徴とする遊技機。

【4329】

本特徴によれば、第2始動条件の成立に基づいて所定の判定を実行する判定手段と、判定手段によって特定判定結果となった場合に、第2遊技回動作の終了後に特典を付与する特典付与手段と、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件が成立した後に、特定演出を実行中の第2遊技回動作に対応する判定手段による判定結果が特定判定結果となった場合に、第2遊技回動作の終了後において第2計数手段に対応した特定対

50

応表示を所定の表示手段において実行しない手段と、を備えることから、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件が成立していても、その後、判定手段によって特定判定結果となった場合、当該特定判定結果に対応した第2遊技回動作の終了後において、第2計数手段に対応した特定対応表示が実行されることがない。すなわち、第2始動条件の成立に基づいて実行される判定手段によって特定判定結果となった場合、当該特定判定結果に対応した第2遊技回動作の終了後においては、特典付与手段によって特典の付与がなされ、当該特典の付与の最中においては、第2計数手段に対応した特定対応表示が実行されることがない。このために、遊技者は、特典付与手段による特典付与の最中には、特定対応表示に惑わされることなく、特典付与の恩恵を最大限に受けるべく、すなわち、特典付与による最大限の数の出球を得ることができるよう操作を行うことができる。

10

【4330】

[特徴hA6]

特徴hA1から特徴hA5までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第2計数手段(C時短回数カウンタ)の数値情報に対応した前記特定対応表示(チャンスゾーン演出)は、前記特定条件(特図2当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること)の成立に基づいて決定される数値に従う情報を明示する

ことを特徴とする遊技機。

【4331】

本特徴によれば、第2計数手段の数値情報に対応した特定対応表示は、特定条件の成立に基づいて決定される数値に従う情報を明示することから、遊技者は、所定遊技状態の終了後に特定対応表示に明示される数値情報を見ることによって、特定条件の成立に基づいて決定される数値と共に特定遊技状態において実行可能な残り回数を知ることができる。このために、本特徴によれば、残り回数が終了するまでに果たして当たり当選するかといった緊迫感と期待感とを遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【4332】

[特徴hA7]

特徴hA1から特徴hA6までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1遊技回動作(特図1変動)の動作時間を設定する動作時間設定手段と、

前記動作時間設定手段によって設定された前記第1遊技回動作の動作時間に基づいて、前記第1遊技回動作を前記所定の表示手段において実行する手段と、

を備え、

前記動作時間設定手段は、

前記特定遊技状態(C時短状態)に係る前記第1遊技回動作(特図1変動)の動作時間を少なくとも前記第2計数手段(C時短回数カウンタ)の数値情報に基づいて決定する手段

30

を備えることを特徴とする遊技機。

【4333】

本特徴によれば、第1遊技回動作の動作時間を設定する動作時間設定手段と、動作時間設定手段によって設定された第1遊技回動作の動作時間に基づいて、第1遊技回動作を所定の表示手段において実行する手段と、を備え、動作時間設定手段は、特定遊技状態に係る第1遊技回動作の動作時間を少なくとも第2計数手段の数値情報に基づいて決定する手段を備えることから、特定遊技状態に係る第1遊技回動作は、第2計数手段の数値情報に応じた時間の長さで実行され得ることになる。このために、例えば、特定遊技状態が開始されて間もない場合、すなわち第2計数手段の数値情報が大きい値である場合には、特定遊技状態に係る第1遊技回動作を短くして遊技を素早く消化させることができる。また、例えば、特定遊技状態の終了間際である場合、すなわち第2計数手段の数値情報が小さい値である場合には、特定遊技状態に係る第1遊技回動作を長くして当該長くなった第1遊技回動作中において専用の遊技回演出を実行することによって、特定遊技状態の終了間際

40

50

において遊技を盛り上げることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 4 3 3 4 】

[特徴 h A 8]

特徴 h A 1 から特徴 h A 7 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定演出（ラッシュ継続演出）の実行中の当たり抽選（特図 2 当たり抽選）は、前記特定対応表示（チャンスゾーン演出）に対応する当たり抽選（特図 1 当たり抽選）よりも遊技者にとって有利度が高い

ことを特徴とする遊技機。

【 4 3 3 5 】

本特徴によれば、特定演出の実行中の当たり抽選は、特定対応表示に対応する当たり抽選よりも遊技者にとって有利度が高いことから、所定遊技状態において、特定対応表示に邪魔されることなく有利度が高いことを示唆しうる特定演出を最後までやり切ることができる。このために、有利度が高い状態であることを確実に遊技者に知らせることができ、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【 4 3 3 6 】

[特徴 h A 9]

特徴 h A 1 から特徴 h A 8 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技（高頻度サポートモード（C 時短））よりも遊技者にとって有利度が低い利益を付与するための計数を可能な第 3 計数手段（遊技回数カウンタ）

を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 3 3 7 】

本特徴によれば、特定遊技よりも遊技者にとって有利度が低い利益を付与するための計数を可能な第 3 計数手段を備えることから、例えば、第 3 計数手段に対応した遊技状態に対応する演出として第 3 の演出を実行する構成とした場合に、有利度が低い第 3 の演出によって特定遊技に対応した特定対応表示が邪魔される虞があるが、特定遊技状態において、有利度が低い第 3 の演出に邪魔されることなく特定対応表示を最後までやり切る構成とすることで、有利度が比較的に高い特定遊技状態であることを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【 4 3 3 8 】

[特徴 h A 10]

特徴 h A 1 から特徴 h A 9 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 記憶手段（主制御の RAM 6 4 内の特図 1 保留のための第 1 保留エリア R a ）に 0 を上回る数の前記第 1 始動条件（第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球）の成立が記憶され、かつ前記第 2 記憶手段（主制御の RAM 6 4 内の特図 2 保留のための第 2 保留エリア R b ）に 0 を上回る数の前記第 2 始動条件（第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球）の成立が記憶されている場合に、前記第 1 記憶手段に記憶されている前記第 1 始動条件の成立で実行される前記第 1 遊技回動作に対して、前記第 2 記憶手段に記憶されている前記第 2 始動条件の成立で実行される前記第 2 遊技回動作を優先的に実行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 3 3 9 】

本特徴によれば、第 1 記憶手段に 0 を上回る数の第 1 始動条件の成立が記憶され、かつ第 2 記憶手段に 0 を上回る数の第 2 始動条件の成立が記憶されている場合に、第 1 記憶手段に記憶されている第 1 始動条件の成立で実行される第 1 遊技回動作に対して、第 2 記憶手段に記憶されている第 2 始動条件の成立で実行される第 2 遊技回動作を優先的に実行させる手段を備えることから、所定遊技状態（特図 2 残り保留消化状態）において、第 1 始動条件の成立があったとしても、第 1 計数手段（ラッシュ継続回数カウンタ）が減算されて特定値（値 0）になるまで第 1 遊技回動作に対して第 2 遊技回動作が優先的に実行される。このために、特定遊技状態において予め定めた規定回数の第 2 遊技回動作を確実に実

10

20

30

40

50

行させることが可能となることから、例えば第 1 遊技回動作に対して第 2 遊技回動作の方が遊技者にとっての有利度が高くなる構成とした場合に、遊技者に対して安定的に有利な状態を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 4 3 4 0 】

[特徴 h A 1 1]

特徴 h A 1 から特徴 h A 1 0 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 2 始動条件の成立に基づいて第 2 の判定（特図 2 当たり抽選）を実行する第 2 判定手段と、

前記第 2 判定手段によって特定判定結果（大当たり当選または小当たり当選）となった場合に、前記第 2 遊技回動作（特図 2 変動）の終了後に特典（開閉実行モード）を付与する第 2 特典付与手段と、

10

前記第 2 特典付与手段の実行後に所定期間（A 時短付与回数の特図変動が終了するまでの期間）に制限された有利遊技状態（高サボ（A 時短）状態）に移行する手段と、

前記第 1 始動条件の成立に基づいて第 1 の判定（特図 1 当たり抽選）を実行する第 1 判定手段と、

前記第 1 判定手段によって所定判定結果（大当たり当選）となった場合に、前記第 1 遊技回動作（特図 1 変動）の終了後に特典（開閉実行モード）を付与する第 1 特典付与手段と、

前記特定対応表示（チャンスゾーン演出）を実行中の前記第 1 遊技回動作に対応する前記第 1 判定手段による判定結果が前記所定判定結果となった場合に、前記第 1 特典付与手段の実行後に前記所定期間の前記有利遊技状態に移行する手段と、

20

を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 3 4 1 】

本特徴によれば、第 2 始動条件の成立に基づいて第 2 の判定を実行する第 2 判定手段と、第 2 判定手段によって特定判定結果となった場合に、第 2 遊技回動作の終了後に特典を付与する第 2 特典付与手段と、第 2 特典付与手段の実行後に所定期間に制限された有利遊技状態に移行する手段と、第 1 始動条件の成立に基づいて第 1 の判定を実行する第 1 判定手段と、第 1 判定手段によって所定判定結果となった場合に、第 1 遊技回動作の終了後に特典を付与する第 1 特典付与手段と、特定対応表示を実行中の第 1 遊技回動作に対応する第 1 判定手段による判定結果が所定判定結果となった場合に、第 1 特典付与手段の実行後に所定期間の有利遊技状態に移行する手段と、を備えることから、特定対応表示を実行中において第 1 遊技回動作に対応する第 1 判定手段による判定結果が所定判定結果となった場合に、第 2 遊技回動作に対応する第 2 判定手段による判定結果が特定判定結果となった場合と同じ所定期間に制限された有利遊技状態に移行させることができる。このために、特定対応表示を実行中において第 1 の判定の判定結果が所定判定結果となることに対する大きな期待感を遊技者に抱かせることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【 4 3 4 2 】

[特徴 h A 1 2]

特徴 h A 1 から特徴 h A 1 1 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

40

前記第 2 計数手段（C 時短回数カウンタ）が減算されて所定値（値 0）になるまでの間は前記所定の表示手段において前記特定対応表示（チャンスゾーン演出）を継続して実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 3 4 3 】

本特徴によれば、第 2 計数手段が減算されて所定値になるまでの間は所定の表示手段において特定対応表示を継続して実行する手段を備えることから、特定遊技状態が続く長さを正確に定めることができる。この結果、遊技者に対して特定遊技状態といった有利状態を安定的に与えることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

50

【 4 3 4 4 】

[特徴 h A 1 3]

特徴 h A 1 から特徴 h A 1 2 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第 2 計数手段（C 時短回数カウンタ）の数値情報が更新される場合に、前記所定の表示手段において前記特定対応表示の色を変化させうる手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 3 4 5 】

本特徴によれば、第 2 計数手段の数値情報が更新される場合に、所定の表示手段において特定対応表示の色を変化させうる手段を備えることから、特定対応表示の色によって、例えば第 2 計数手段の数値情報がどの程度に変化したか等、種々の情報を遊技者に報知することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。 10

【 4 3 4 6 】

[特徴 h A 1 4]

特徴 h A 1 から特徴 h A 1 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第 2 計数手段（C 時短回数カウンタ）の数値情報が更新される場合に、前記所定の表示手段において前記特定対応表示の形状を変化させうる手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 3 4 7 】

本特徴によれば、第 2 計数手段の数値情報が更新される場合に、所定の表示手段において特定対応表示の形状を変化させうる手段を備えることから、特定対応表示の形状によって、例えば第 2 計数手段の数値情報がどの程度に変化したか等、種々の情報を遊技者に報知することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。 20

【 4 3 4 8 】

[特徴 h A 1 5]

特徴 h A 1 から特徴 h A 1 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定の表示手段において前記特定演出（ラッシュ継続演出）を実行中の前記第 2 遊技回動作（特図 2 変動）の実行中において、前記第 2 計数手段（C 時短回数カウンタ）の数値情報が 0 を上回る場合に、当該数値情報を前記所定の表示手段における前記特定演出の表示画面中表示する
ことを特徴とする遊技機。 30

【 4 3 4 9 】

本特徴によれば、所定の表示手段において特定演出を実行中の第 2 遊技回動作の実行中において、第 2 計数手段の数値情報が 0 を上回る場合に、当該数値情報を所定の表示手段における特定演出の表示画面中表示することから、特定演出を実行中の第 2 遊技回動作の実行中において特定対応表示を実行しない場合にも、所定の表示手段における特定演出の表示画面中表示された第 2 計数手段の数値情報によって、特定遊技状態における残り回数を遊技者に報知することができる。したがって、遊技者は、所定の表示手段において特定対応表示に邪魔されことなく特定演出を享受できながら、特定遊技状態における残り回数を知ることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 4 3 5 0 】

[特徴 h A 1 6]

特徴 h A 1 から特徴 h A 1 5 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第 2 計数手段（C 時短回数カウンタ）は、前記特定遊技状態（C 時短状態）における前記第 1 遊技回動作（特図 1 変動）に対応した計数を可能な手段である
ことを特徴とする遊技機。

【 4 3 5 1 】

本特徴によれば、第 2 計数手段は、特定遊技状態における第 1 遊技回動作に対応した計数を可能な手段であることから、特定遊技状態において実行される第 1 遊技回動作の回数に応じて特定遊技状態の期間を定めることが可能となる。したがって、本特徴によれば、特定遊技状態において第 1 始動条件の成立を目指すといった特徴的なゲーム性を持たせる 40 50

ことができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 4 3 5 2 】

[特徴 h A 1 7]

特徴 h A 1 から特徴 h A 1 6 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定条件（特図 2 当たり抽選の抽選結果が時短図柄当選となること）が成立した場合に、取得した特別情報（当たり種別カウンタ C 2 の値）に基づいて、特定の表示手段（メイン表示部 4 5）に表示する図柄の表示態様を決定する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 3 5 3 】

本特徴によれば、特定条件が成立した場合に、取得した特別情報に基づいて、特定の表示手段に表示する図柄の表示態様を決定する手段を備えることから、特定条件が成立した場合に付与しうる遊技状態がどのようなものかを、表示装置に表示される図柄の表示態様によって明確に区分けして明示することができる。

【 4 3 5 4 】

[特徴 h A 1 8]

特徴 h A 1 から特徴 h A 1 7 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第 1 始動条件の成立に基づいて特定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、
前記判定手段によって特定判定結果（大当たり当選）となった場合に、前記第 1 遊技回動作の終了後に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段と、
前記特定対応表示（チャンスゾーン演出）を実行中の前記第 1 遊技回動作（特図 1 変動）の実行中において、前記第 1 遊技回動作に対応する前記判定手段による判定結果が前記特定判定結果とならずにリーチ演出が実行される場合に前記所定の表示手段において前記特定対応表示の実行を一旦中止し、前記リーチ演出の終了後に前記第 2 計数手段（C 時短回数カウンタ）の数値情報に対応した前記特定対応表示を前記所定の表示手段において実行する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 3 5 5 】

本特徴によれば、第 1 始動条件の成立に基づいて特定の判定を実行する判定手段と、判定手段によって特定判定結果となった場合に、第 1 遊技回動作の終了後に特典を付与する特典付与手段と、特定対応表示を実行中の第 1 遊技回動作の実行中において、第 1 遊技回動作に対応する判定手段による判定結果が特定判定結果とならずにリーチ演出が実行される場合に所定の表示手段において特定対応表示の実行を一旦中止し、リーチ演出の終了に基づいて第 2 計数手段の数値情報に対応した特定対応表示を所定の表示手段において実行する手段と、を備えることから、判定手段の判定結果が特定判定結果とならずにリーチ演出（リーチ外れ演出とも呼ぶ）が実行される場合に、当該リーチ外れ演出を特定対応表示によって邪魔されなく実行した上で、当該リーチ外れ演出が終了した場合に特定対応表示を確実に復帰させることができる。このために、リーチ外れ演出が実行される場合に、当該リーチ外れ演出が確実に実行され、その後に特定対応表示が確実に復帰して実行されることになる。したがって、リーチ外れ演出が実行される場合に特定対応表示の演出効果が低減されることを最低限に抑えることができる。

【 4 3 5 6 】

[特徴 h A 1 9]

特徴 h A 1 から特徴 h A 1 8 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定対応表示（チャンスゾーン演出）は、前記特定演出（ラッシュ継続演出）と比べて小さい表示範囲で前記所定の表示手段において表示を行う
ことを特徴とする遊技機。

【 4 3 5 7 】

本特徴によれば、特定対応表示は、特定演出と比べて小さい表示範囲で所定の表示手段において表示を行うことから、表示範囲の大きさで、特定対応表示の実行中よりも特定演出の実行中の方が有利度が高いことを示唆することができる。このために、特定演出を実

行中において有利度が高いことを確実に遊技者に知らせることができる。その結果、大当たり当選に対するよりいっそうの期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【 4 3 5 8 】

[特徴 h A 2 0]

特徴 h A 1 から特徴 h A 1 9 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 2 計数手段 (C 時短回数カウンタ) が減算されて所定値 (値 0) となった場合に、前記特定対応表示 (チャンスゾーン演出) を前記所定の表示手段において実行しないことを特徴とする遊技機。

【 4 3 5 9 】

本特徴によれば、第 2 計数手段が減算されて所定値 (値 0) となった場合に、特定対応表示を所定の表示手段において実行しないことから、特定対応表示を実行する期間を、第 2 計数手段が所定値となるまでの期間に制限することができる。このために、特定遊技を実行可能な特定遊技状態を第 2 計数手段が所定値となるまでの期間だけ楽しむといったゲーム性を持たせることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 4 3 6 0 】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【 4 3 6 1 】

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

【 4 3 6 2 】

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

【 4 3 6 3 】

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

【 4 3 6 4 】

なお、上記各特徴群に含まれる 1 又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 4 3 6 5 】

以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。

【 4 3 6 6 】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【 4 3 6 7 】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【 4 3 6 8 】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範

10

20

30

40

50

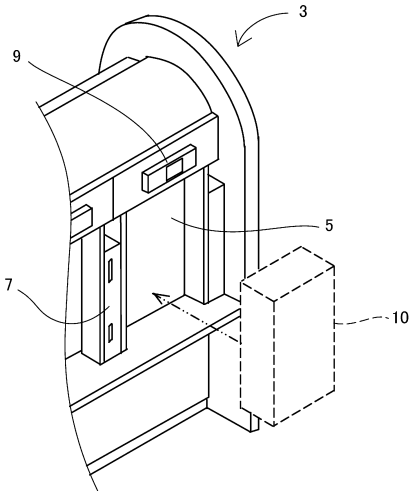
囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【符号の説明】

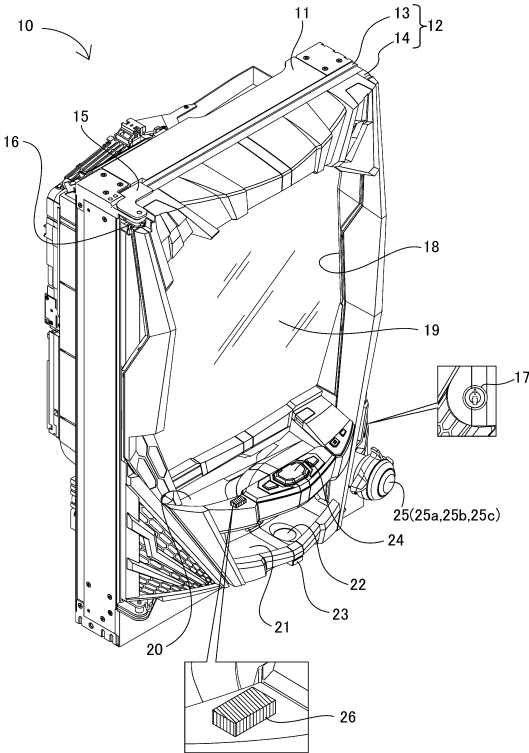
【 4 3 6 9 】

1 0 ...パチンコ機	
1 1 ...外枠	
1 2 ...パチンコ機本体	10
1 3 ...内枠	
1 4 ...前扉枠	
1 5 ...ヒンジ	
1 6 ...ヒンジ	
1 7 ...シリンダ錠	
1 8 ...窓部	
1 9 ...ガラスユニット	
2 0 ...上皿	
2 1 ...下皿	
2 2 ...排出口	20
2 3 ...レバー	
2 4 ...演出操作ボタン	
2 5 ...操作ハンドル	
3 0 ...遊技盤	
3 1 ...誘導レール	
3 1 a ...内レール部	
3 1 b ...外レール部	
6 0 ...主制御装置	
7 0 ...払出制御装置	
7 1 ...払出装置	30
8 0 ...発射制御装置	
8 1 ...遊技球発射機構	
8 5 ...電源装置	
9 0 ...音声発光制御装置	
1 0 0 ...表示制御装置	

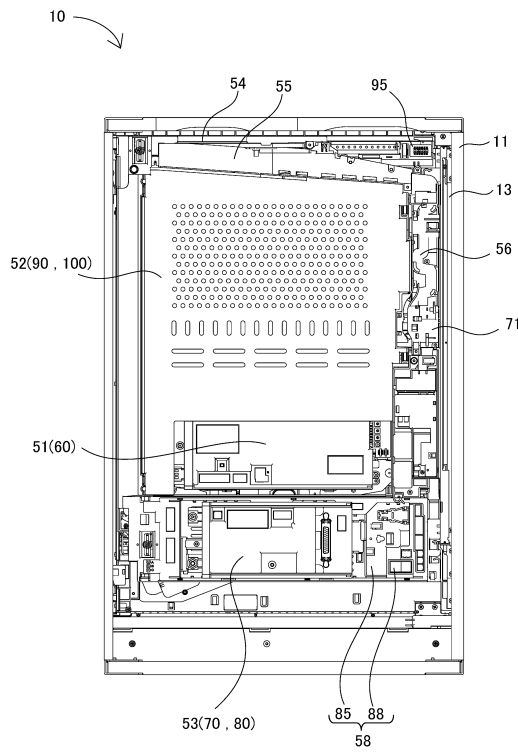
【 図面 】
【 図 1 】



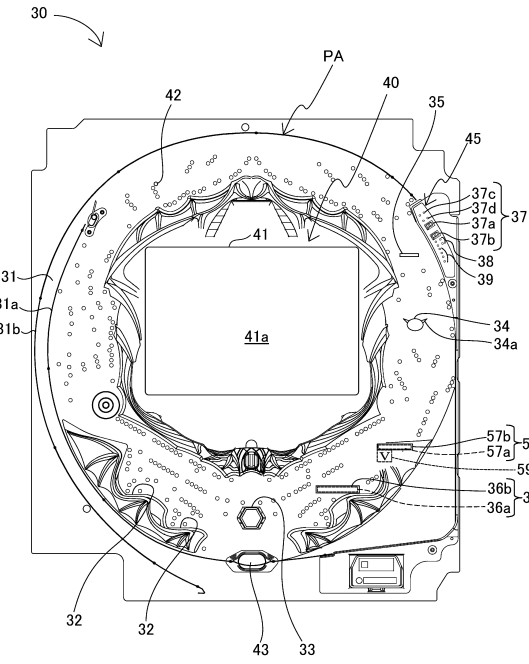
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



10

20

30

40

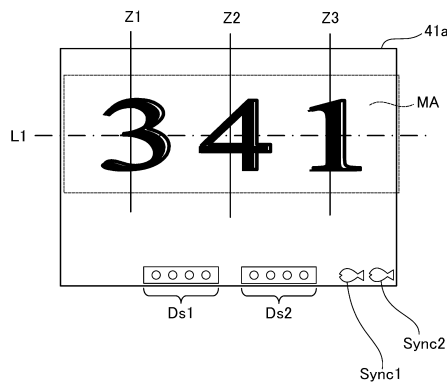
50

【図 5】

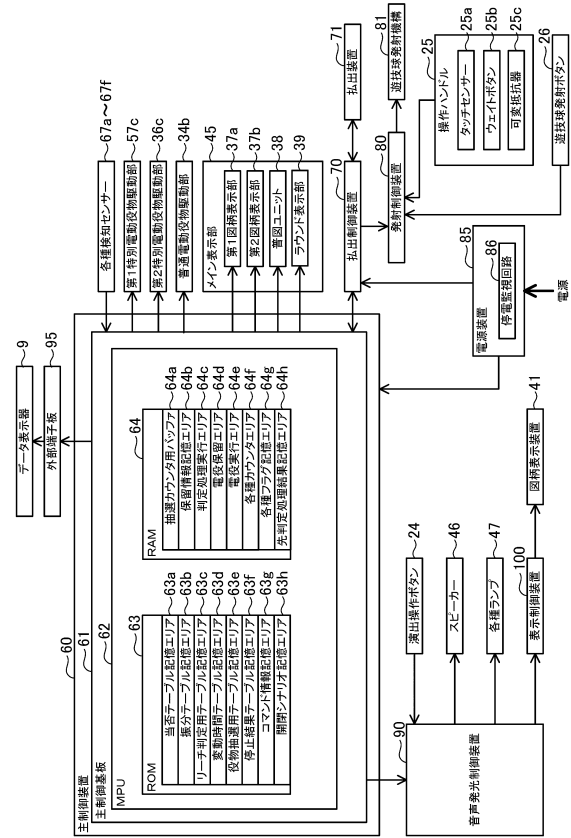
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

(b)



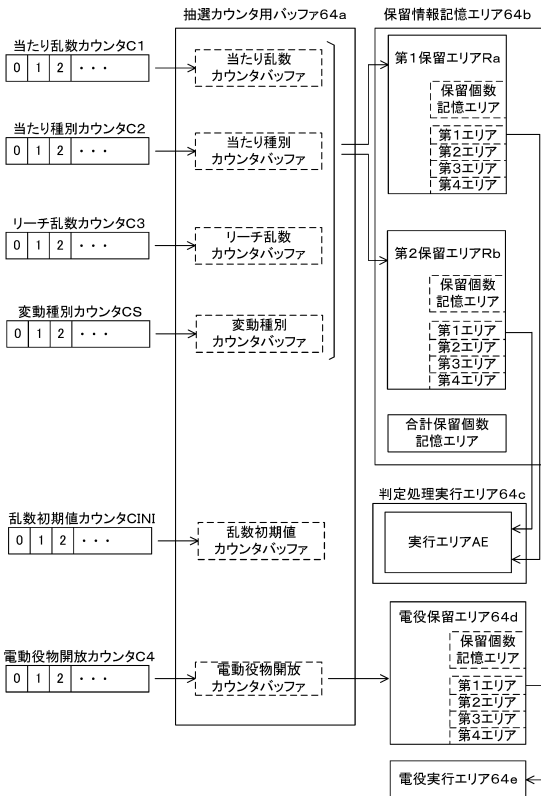
【図 6】



10

20

【図 7】



【図 8】

(a)

特図1当たり抽選用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1 (0～3979)	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	外れ

(b)

特図2当たり抽選用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1 (0～3979)	当否結果
0～19	大当たり
20～309	小当たり
310～3979	外れ

30

40

50

【 図 9 】

特図2小当たり用の振分テーブル
(特図2当たり抽選で小当たり時)

当たり種別カウンタC2(0～99)	振分結果	開閉制御の対象
0～99	1R小当たり	第1特別電動役物

【 図 1 0 】

(a)
特図1大当たり用の振分テーブル
(特図1当たり抽選で大当たり当選時)

当たり種別カウンタC2(0～99)	振分結果	開閉制御の対象	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～49	8R大当たりA	第2特別電動役物	高サポ状態 (特図変動20回まで)
50～99	8R大当たりB	第2特別電動役物	低サポ状態

10

(b)
特図2大当たり用の振分テーブル
(特図2当たり抽選で大当たり当選時または
特図2当たり抽選で小当たりしてV入賞時)

当たり種別カウンタC2(0～99)	振分結果	開閉制御の対象	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～99	15R大当たりA	第2特別電動役物	高サポ状態 (特図変動20回まで)

20

【 図 1 1 】

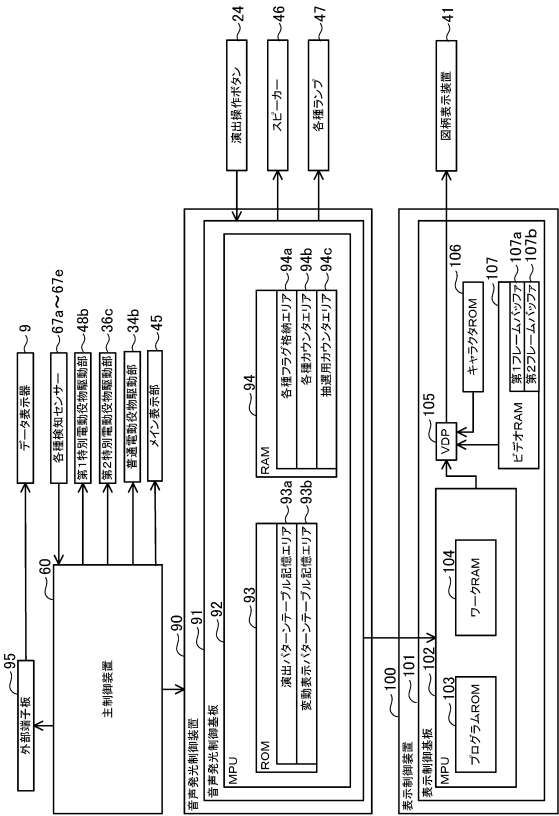
(a)
普通電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0, 1	電役短開放当選
2～465	外れ

(b)
普通電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役長開放当選
462～465	外れ

【 図 1 2 】

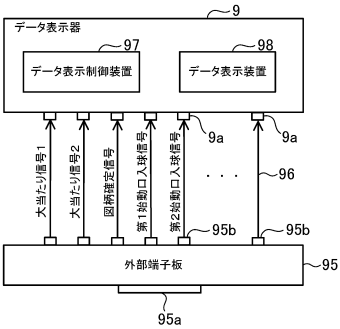


30

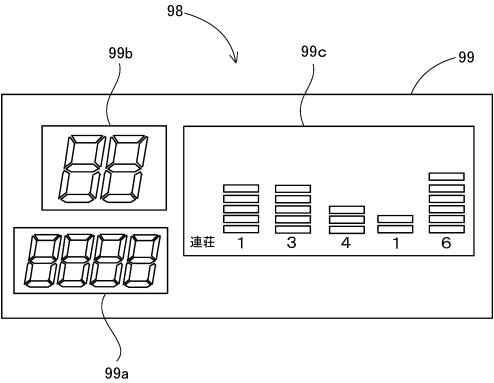
40

50

【図 1 3】



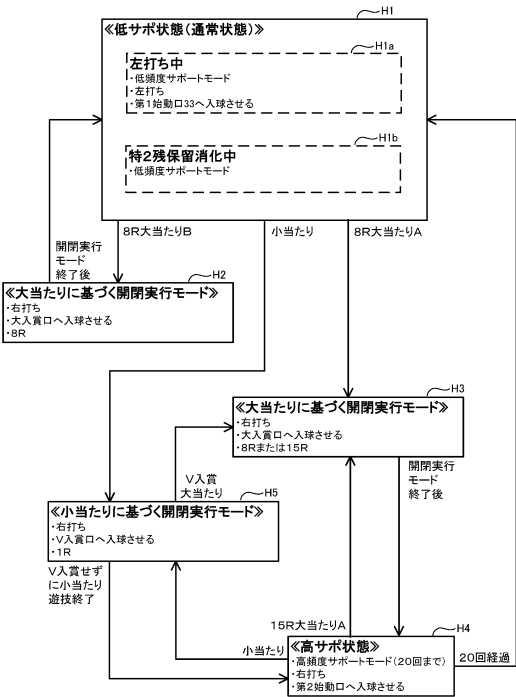
【図 1 4】



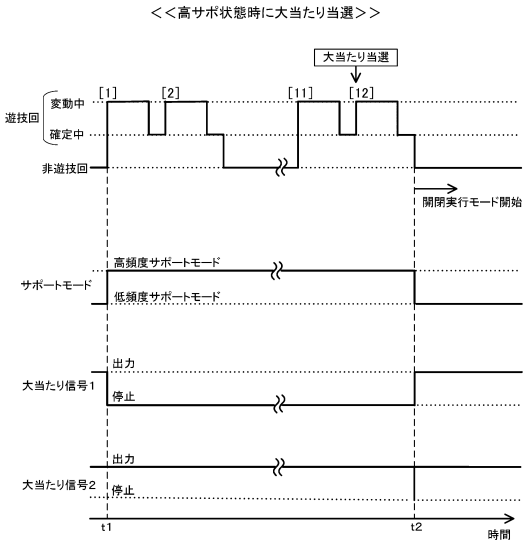
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

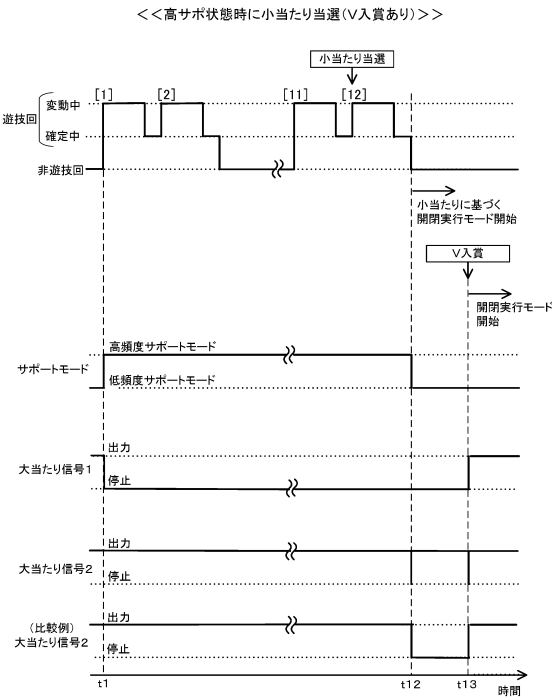


30

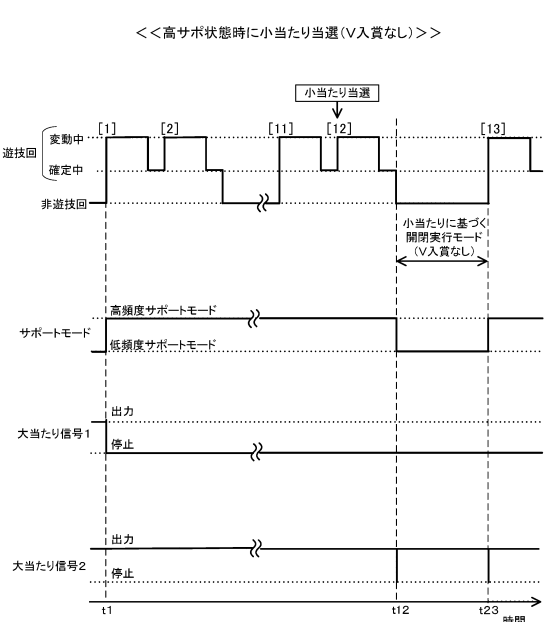
40

50

【図 1 7】



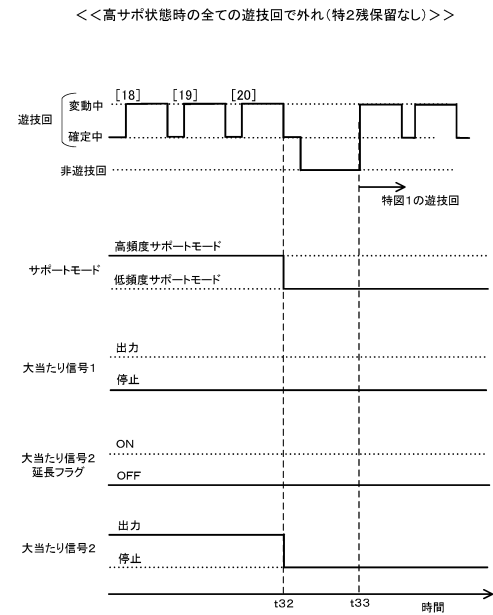
【図 1 8】



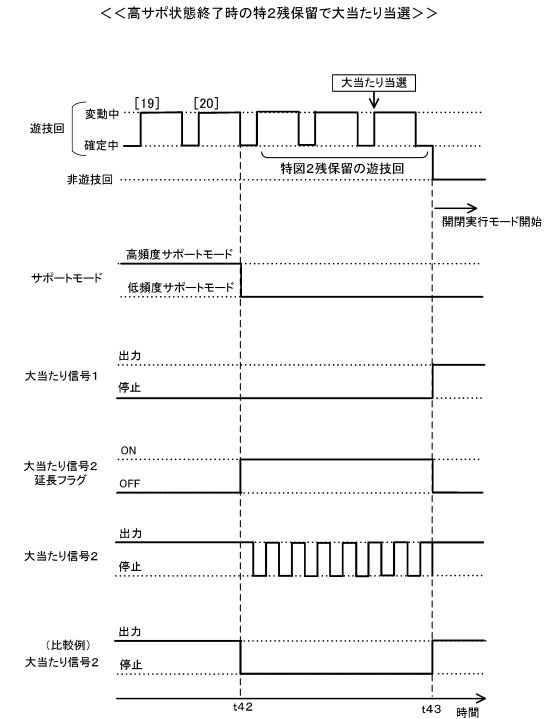
10

20

【図 1 9】



【図 2 0】

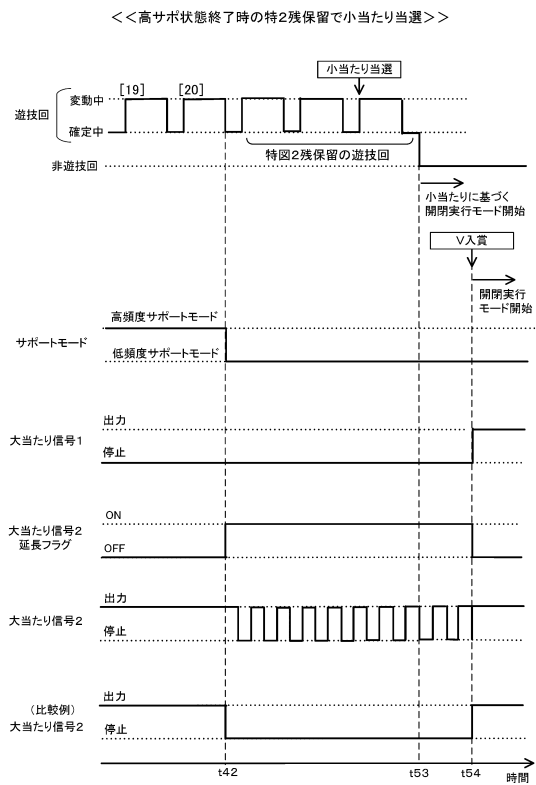


30

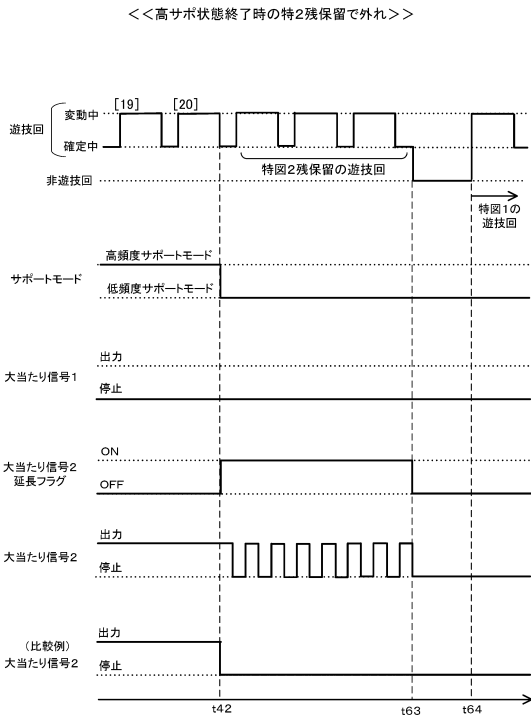
40

50

【図 2 1】



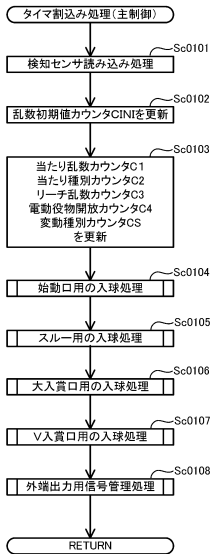
【図 2 2】



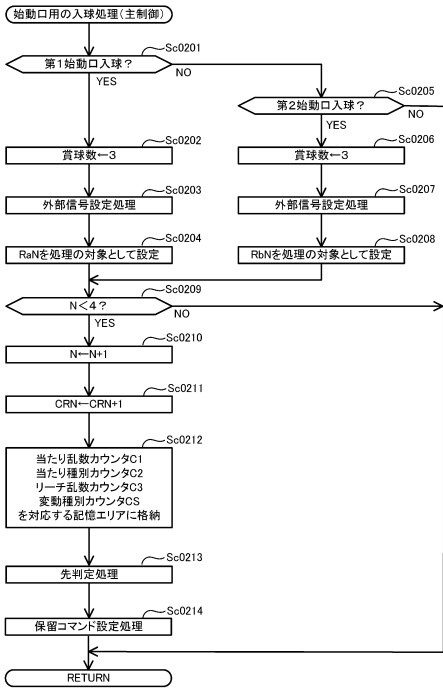
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

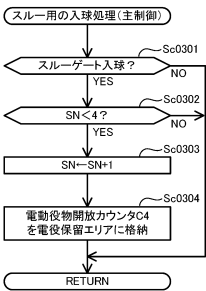


30

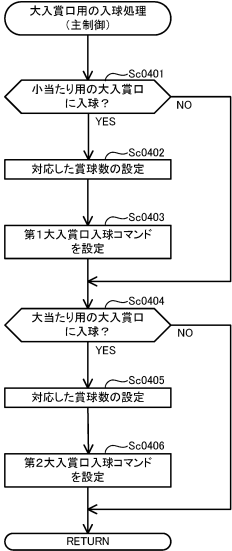
40

50

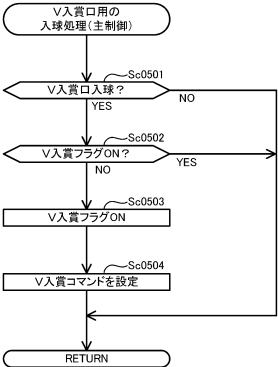
【 図 2 5 】



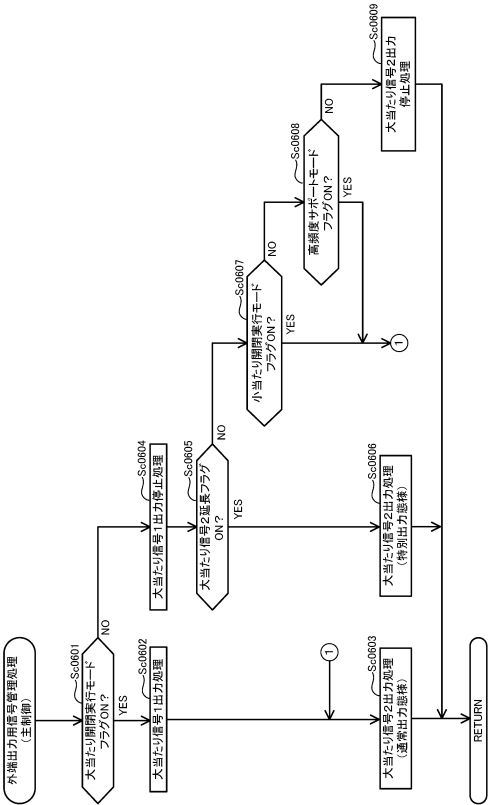
【 図 2 6 】



【 図 2 7 】



【 図 2 8 】



10

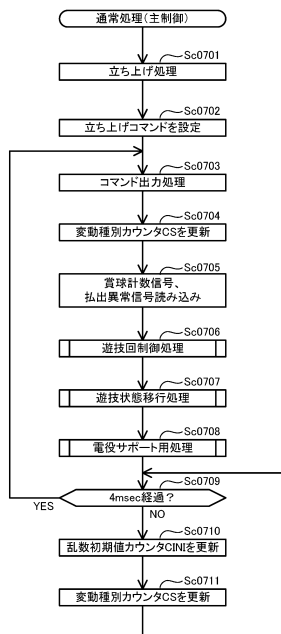
20

30

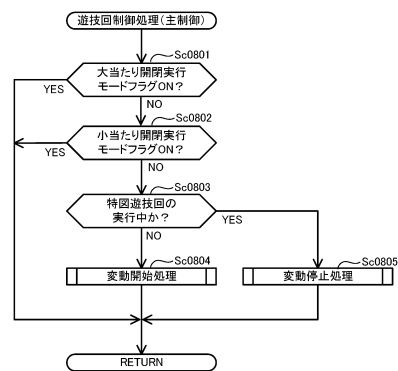
40

50

【図 29】



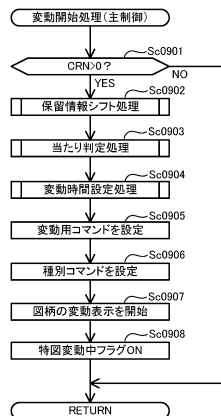
【図 30】



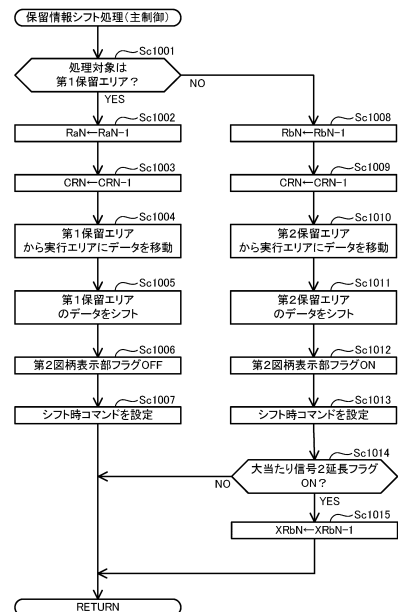
10

20

【図 31】



【図 32】

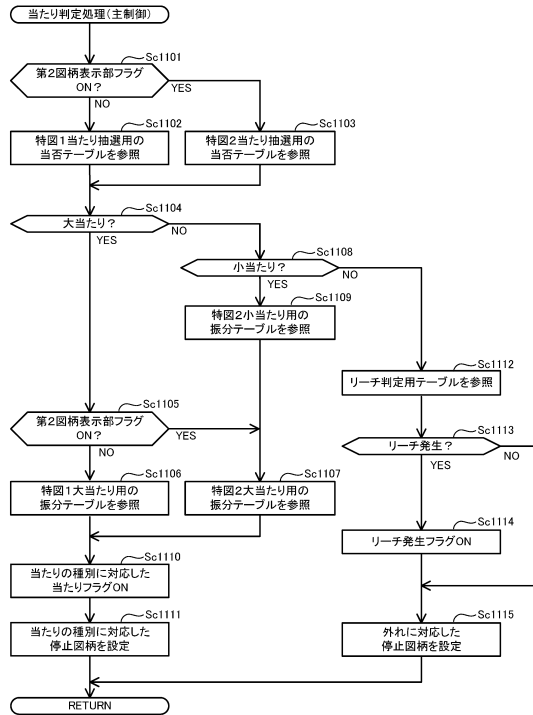


30

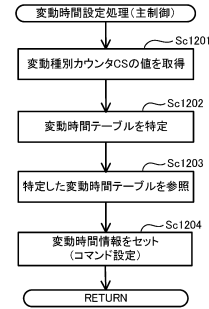
40

50

【図 3 3】



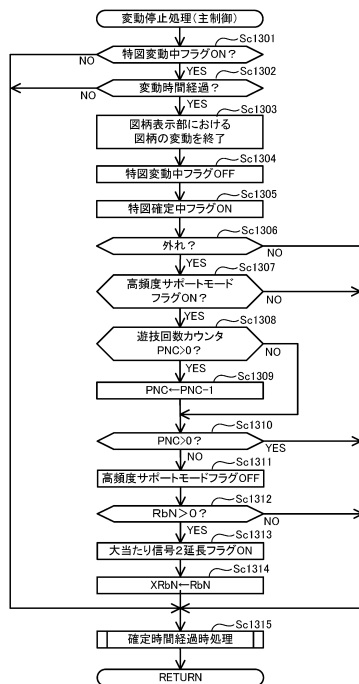
【図 3 4】



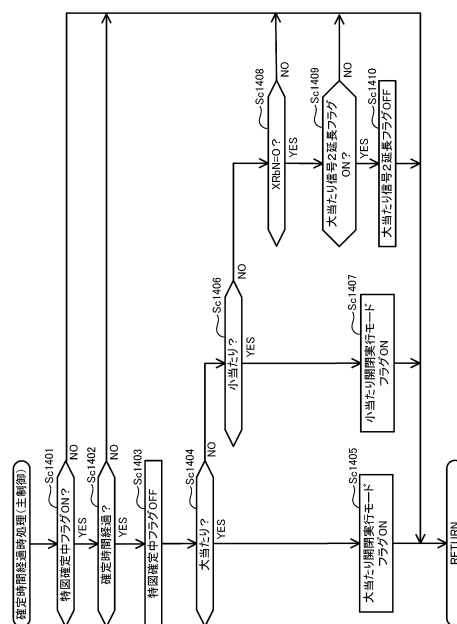
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

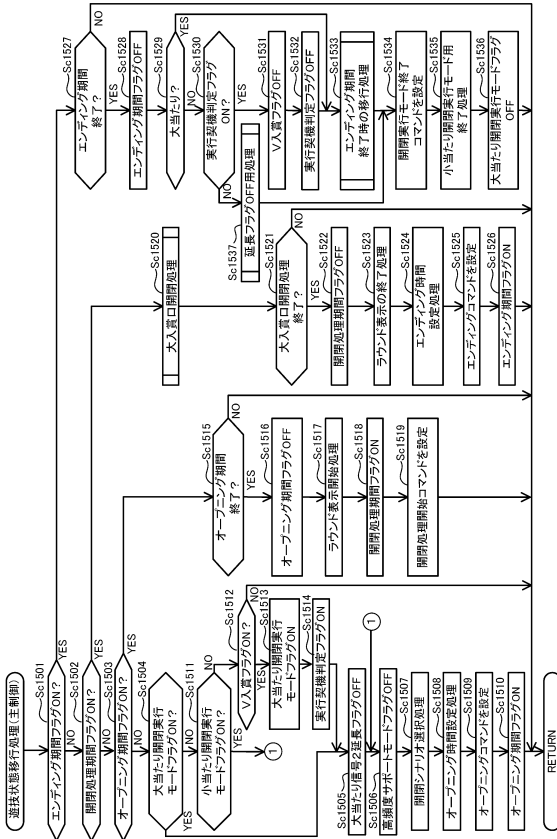


30

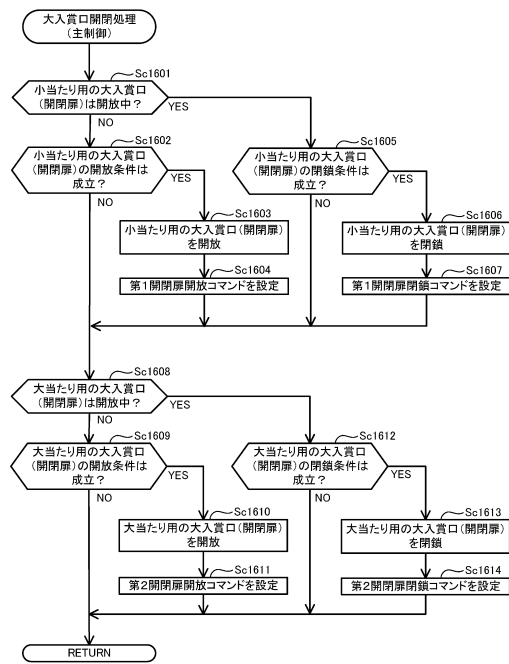
40

50

【 図 3 7 】



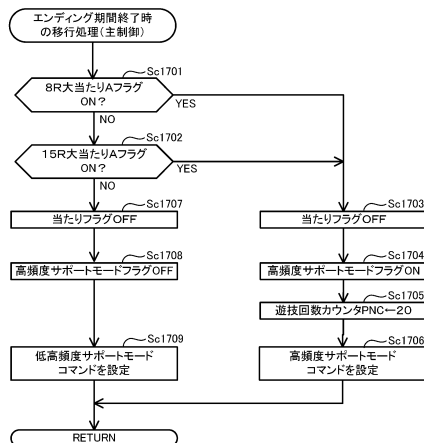
【 図 3 8 】



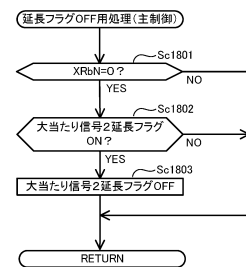
10

20

【 図 3 9 】



【 図 4 0 】

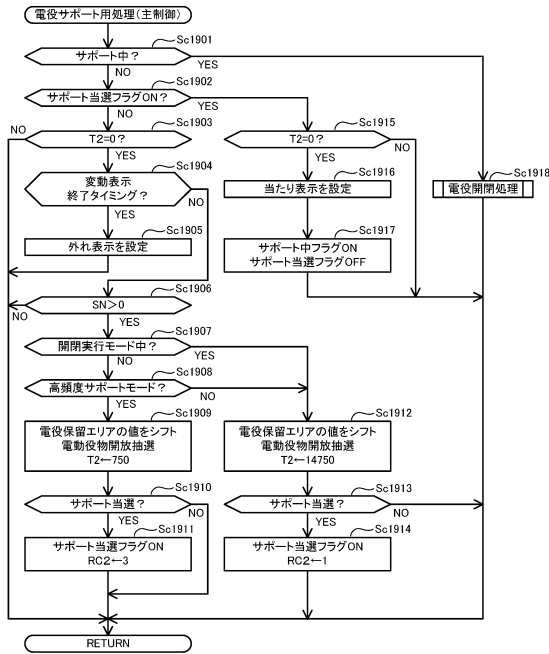


30

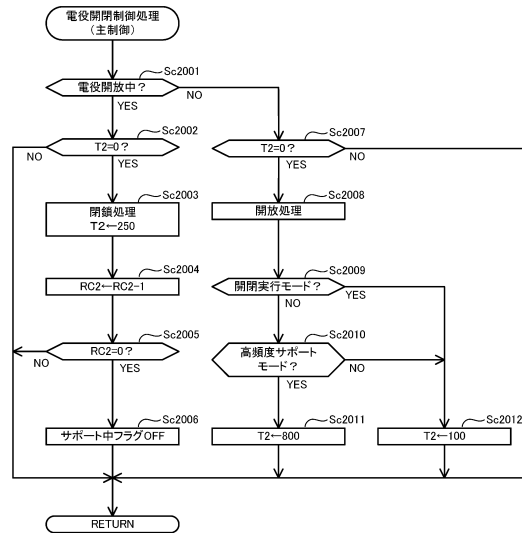
40

50

【図 4 1】



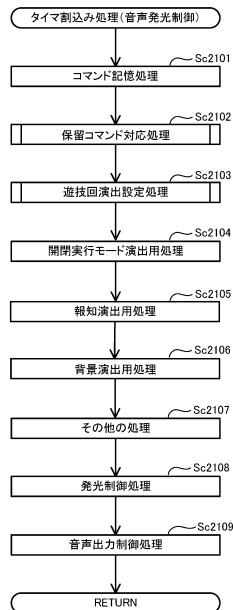
【図 4 2】



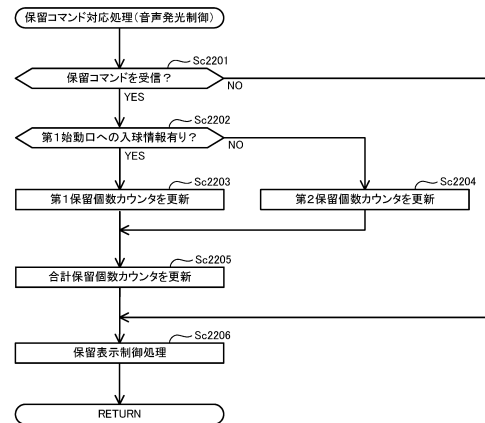
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

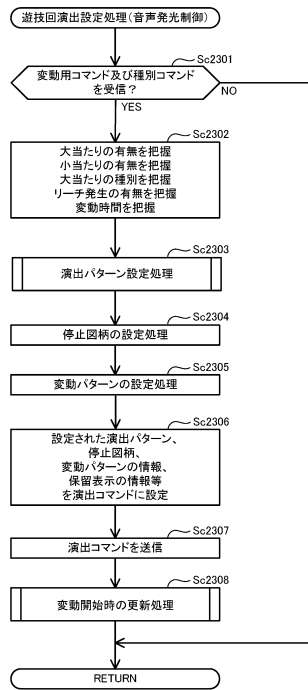


30

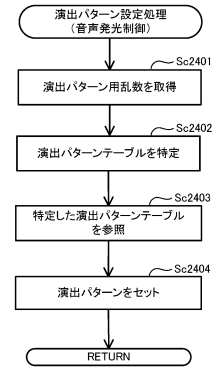
40

50

【図 4 5】



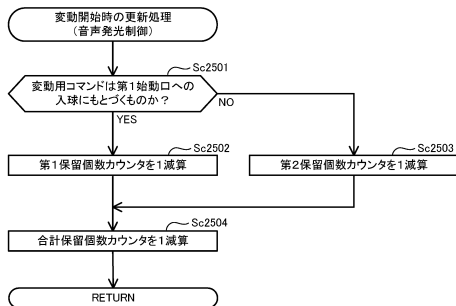
【図 4 6】



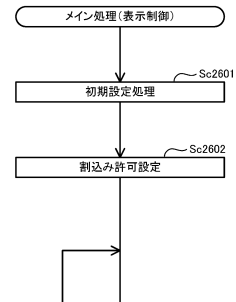
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

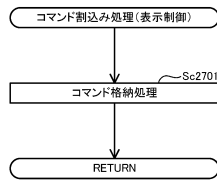


30

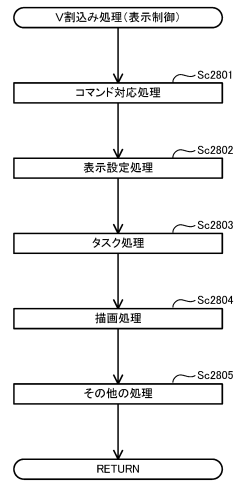
40

50

【図 4 9】



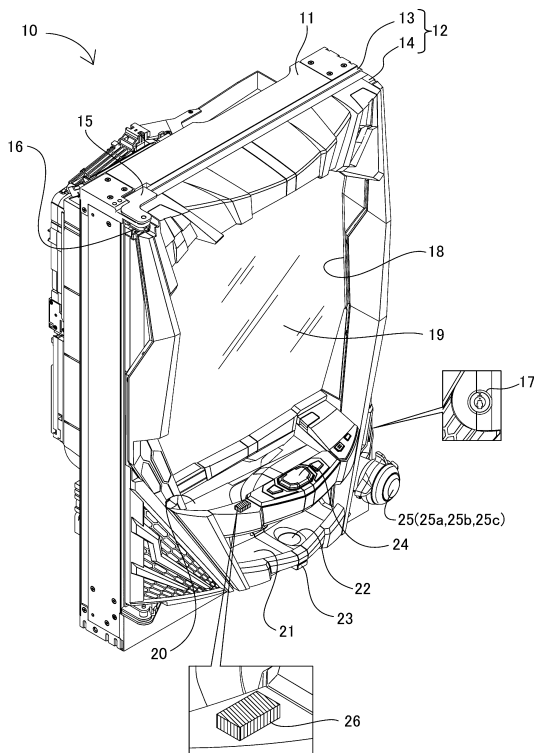
【図 5 0】



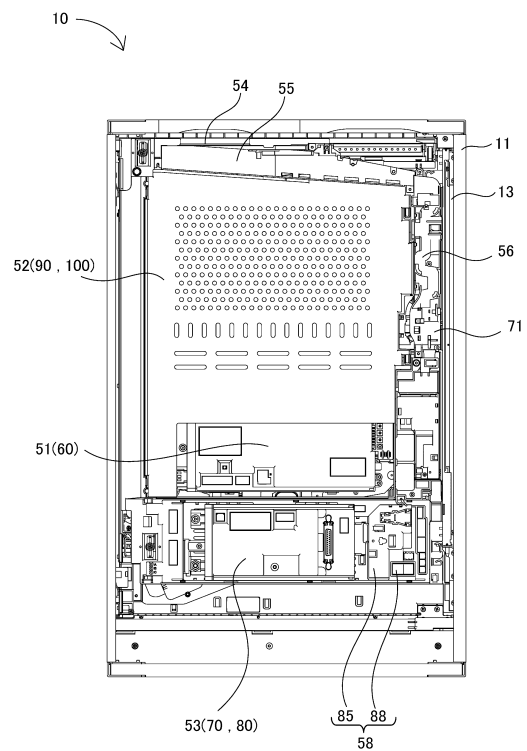
10

20

【図 5 1】



【図 5 2】

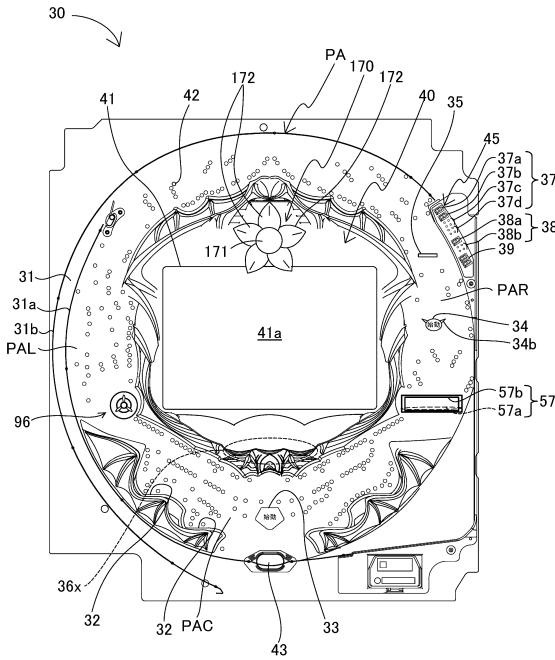


30

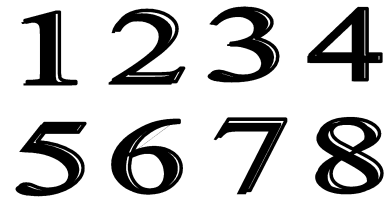
40

50

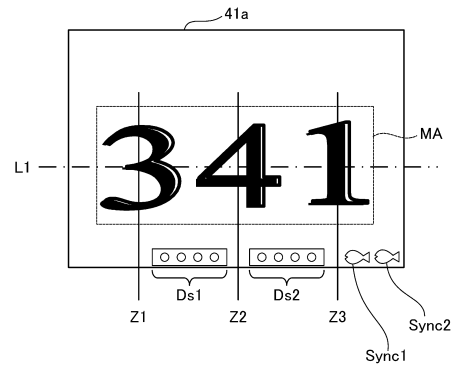
【 図 5 3 】



【 図 5 4 】

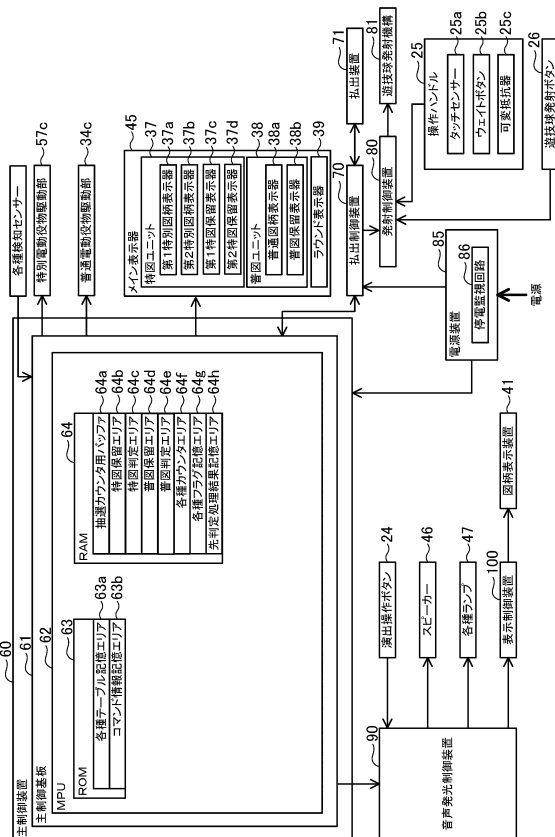


10

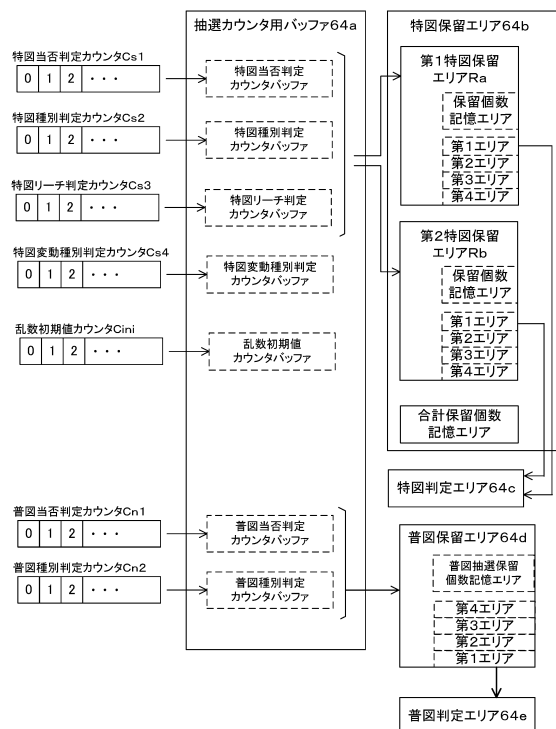


20

【 図 5 5 】



【 図 5 6 】



30

40

【図 5 7】

(A)

第1特図当否判定テーブル(低確率モード用)		
特図当否判定 カウンタCs1(0～65535)	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～204	特図大当たり	1/319.7
205～65535	特図外れ	

(B)

第2特図当否判定テーブル(低確率モード用)		
特図当否判定 カウンタCs1(0～65535)	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～204	特図大当たり	1/319.7
205～65535	特図外れ	

(C)

第1特図当否判定テーブル(高確率モード用)		
特図当否判定 カウンタCs1(0～65535)	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～1728	特図大当たり	1/37.9
1729～65535	特図外れ	

(D)

第2特図当否判定テーブル(高確率モード用)		
特図当否判定 カウンタCs1(0～65535)	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～1728	特図大当たり	1/37.9
1729～65535	特図外れ	

【図 5 9】

特図開閉パターン選択テーブル	特電開閉シナリオの内容									
	選択される 特電開閉パターンの 種別	設定される 特電開閉 シナリオ	開閉制御の 対象	特電オ ープニン グ時間	ラウ ド ン ド	ラウ ド の 周 波 数	1ラウ ドの周 波回数	最大 開成時間	最大 入電回数	特電インター バル期間 (特電インター バル期間)
特別図柄A(16R確変大当たり)	特電開閉パターンA	特電開閉 シナリオA	特別 電動役物	3.0秒	16R	1回	29.0秒	10回	2.0秒	3.0秒
特別図柄B(8R確変大当たり)	特電開閉パターンB	特電開閉 シナリオB	特別 電動役物	3.0秒	8R	1回	29.0秒	10回	2.0秒	3.0秒
特別図柄C(4R確変大当たり)	特電開閉パターンC	特電開閉 シナリオC	特別 電動役物	3.0秒	4R	1回	29.0秒	10回	2.0秒	3.0秒
特別図柄D(8R通常大当たり)	特電開閉パターンD	特電開閉 シナリオD	特別 電動役物	3.0秒	8R	1回	29.0秒	10回	2.0秒	3.0秒

【図 5 8】

(A)

第1特図種別判定テーブル			
特図当否判定結果	特図種別判定 カウンタCs2(0～99)	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0～19	特別図柄A(16R確変大当たり)	特図大当たりの20%
	20～39	特別図柄B(8R確変大当たり)	特図大当たりの20%
	40～59	特別図柄C(4R確変大当たり)	特図大当たりの20%
	60～99	特別図柄D(8R通常大当たり)	特図大当たりの40%
特図外れ	0～99	特別図柄Z(外れ)	特図外れの100%

(B)

第2特図種別判定テーブル			
特図当否判定結果	特図種別判定 カウンタCs2(0～99)	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0～51	特別図柄A(16R確変大当たり)	特図大当たりの52%
	52～55	特別図柄B(8R確変大当たり)	特図大当たりの4%
	56～59	特別図柄C(4R確変大当たり)	特図大当たりの4%
	60～99	特別図柄D(8R通常大当たり)	特図大当たりの40%
特図外れ	0～99	特別図柄Z(外れ)	特図外れの100%

10

20

【図 6 0】

(A)

普図当否判定テーブル(低頻度サポートモード用)		
普図当否判定 カウンタCn1(0～65535)	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0～2	普図当たり	1/21845.66
3～65535	普図外れ	

(B)

普図当否判定テーブル(高頻度サポートモード用)		
普図当否判定 カウンタCn1(0～65535)	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0～65534	普図当たり	1/1.0000153
65535	普図外れ	

30

40

50

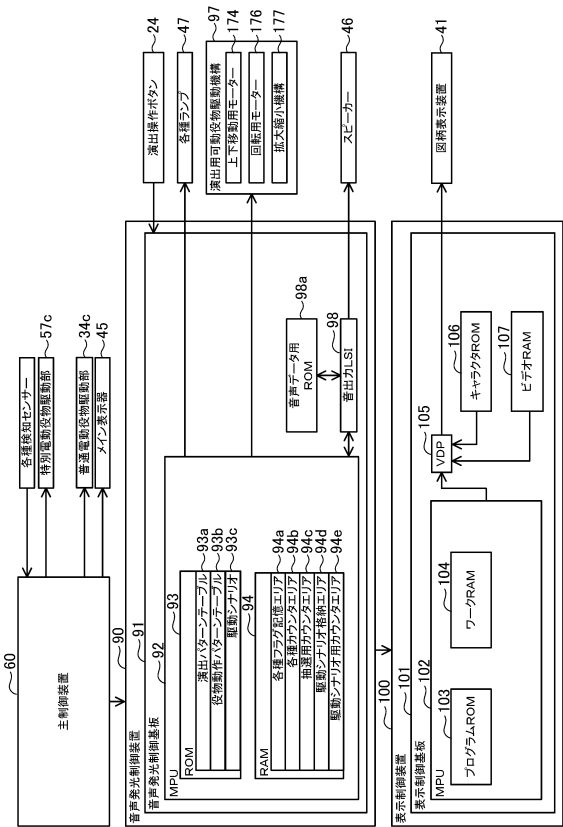
【図 6 1】

普図種別判定テーブル			
普図可否判定結果	普図種別判定 カウンタCn2(0〜99)	普図種別判定結果	割合
普図当たり	0〜49	普通図柄A(普図当たりA)	普図当たりの50%
	49〜99	普通図柄B(普図当たりB)	普図当たりの50%
普図外れ	0〜99	普通図柄2(普図外れ)	普図外れの100%

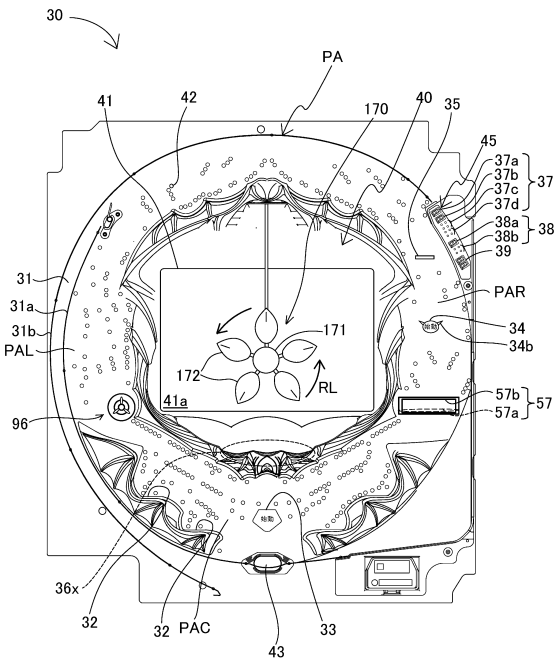
【図 6 2】

普通図柄開閉シナリオ選択テーブル						
普通図柄の種別	選択される 普通図柄開閉シナリオの 種別	普通図柄開閉シナリオの内容				
		普電オ ンタイム 期間	開閉回 数	開放中の 開放時間 (普電オン タイム期間)	開閉時間 (ハル状態)	普通工 ンデッ ン時間 分間
普通図柄A(普図当たりA)	普通図柄開閉シナリオA	2.0秒	1回	0.8秒	なし	2.0秒
普通図柄B(普図当たりB)	普通図柄開閉シナリオB	2.0秒	2回	0.8秒	1.0秒	2.0秒

【図 6 3】



【図 6 4】



10

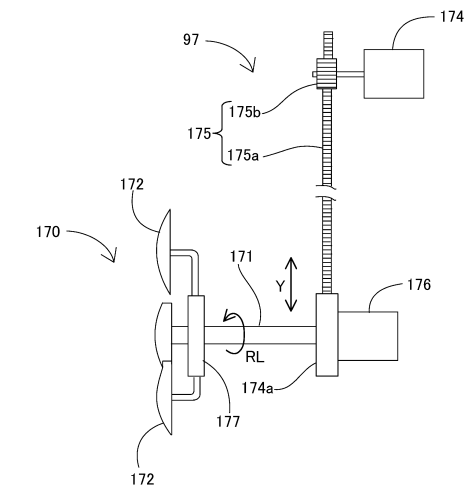
20

30

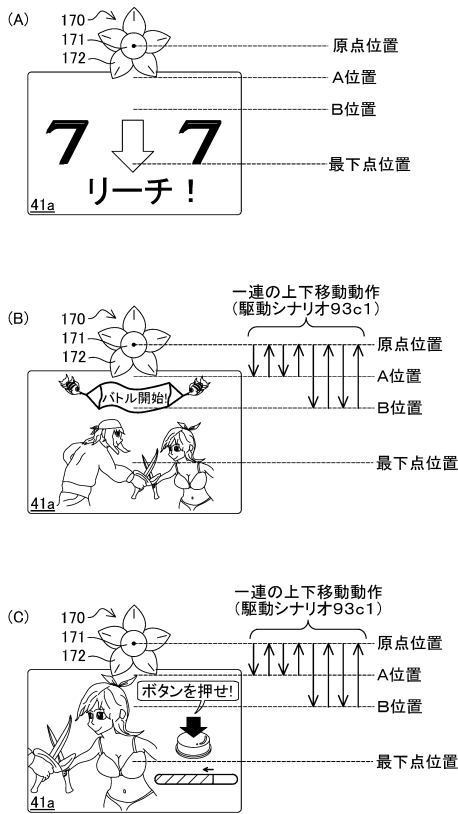
40

50

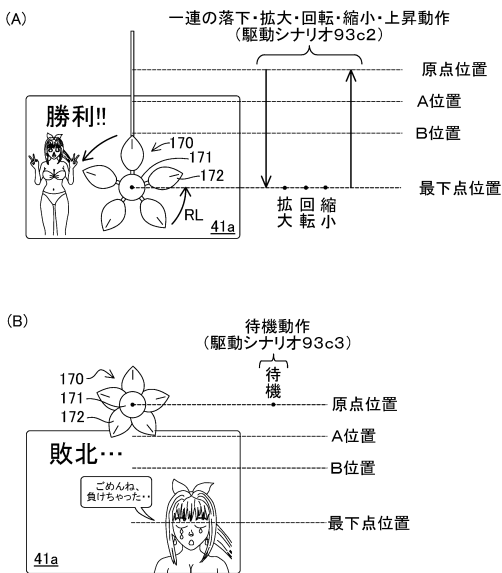
【図 6 5】



【図 6 6】



【図 6 7】



【図 6 8】

(A) 駆動シナリオ93c1(一連の上下移動動作)					
駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	駆磁時間(ms)	ステップ数	動作方向
1	上下移動用モーター	原点位置からA位置まで移動	250	100	正方向
2	上下移動用モーター	A位置から原点位置まで移動	250	100	負方向
3	-	終了条件判定処理	-	-	-
4	上下移動用モーター	原点位置からA位置まで移動	250	100	正方向
5	上下移動用モーター	A位置から原点位置まで移動	250	100	負方向
6	-	終了条件判定処理	-	-	-
7	上下移動用モーター	原点位置からB位置まで移動	500	200	正方向
8	上下移動用モーター	B位置から原点位置まで移動	500	200	負方向
9	-	終了条件判定処理	-	-	-
10	上下移動用モーター	原点位置からB位置まで移動	500	200	正方向
11	上下移動用モーター	B位置から原点位置まで移動	500	200	負方向
12	-	終了条件判定処理	-	-	-
13	-	繰り返し用処理 (駆動シナリオ用カウンタを0に設定)	-	-	-

(B) 駆動シナリオ93c2(一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作)					
駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	駆磁時間(ms)	ステップ数	動作方向
1	上下移動用モーター	原点位置から最下点位置まで移動	200	400	正方向
2	拡大縮小機構(ソレノイド)	花ひら部を拡大(ソレノイドへの通電開始)	-	-	-
3	回転用モーター	最下点位置において回転(5000ms)	5000	1800	正方向
4	拡大縮小機構(ソレノイド)	花ひら部を縮小(ソレノイドへの通電終了)	-	-	-
5	上下移動用モーター	最下点位置から原点位置まで移動	3000	400	負方向
6	-	終了(END)	-	-	-

(C) 駆動シナリオ93c3(待機動作)					
駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	駆磁時間(ms)	ステップ数	動作方向
1	-	待機(6000ms)	-	-	-
2	-	終了(END)	-	-	-

10

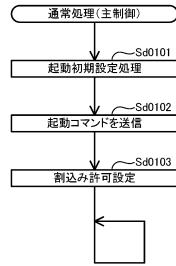
20

30

40

50

【図 69】



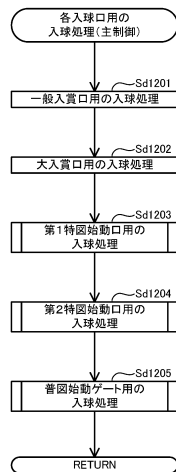
【図 70】



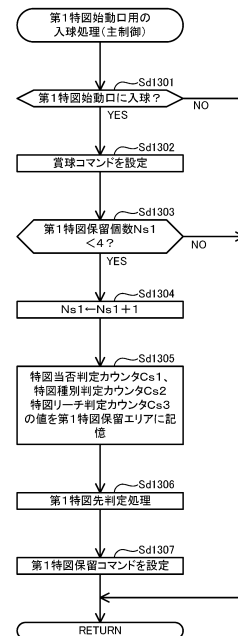
10

20

【図 71】



【図 72】

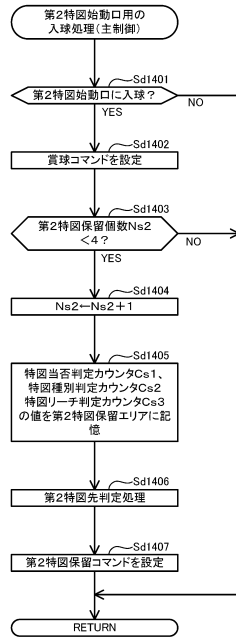


30

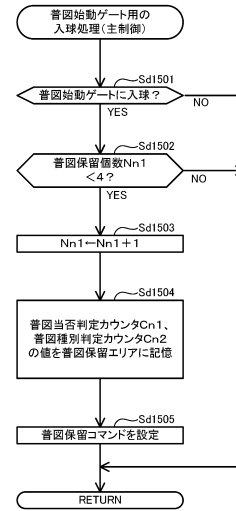
40

50

【図 7 3】



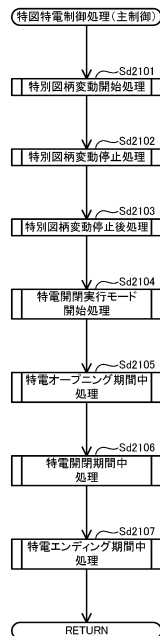
【図 7 4】



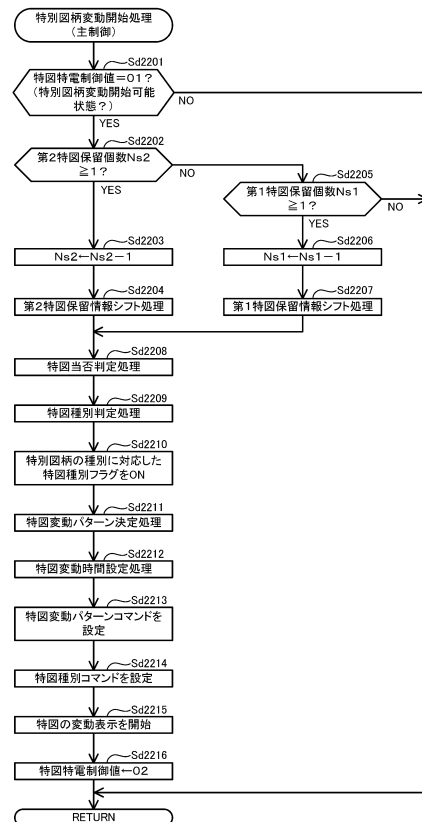
10

20

【図 7 5】



【図 7 6】

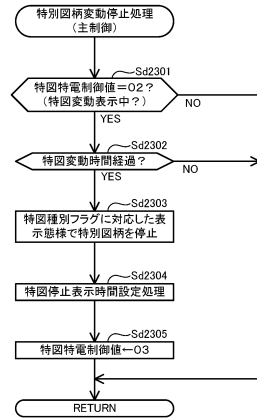


30

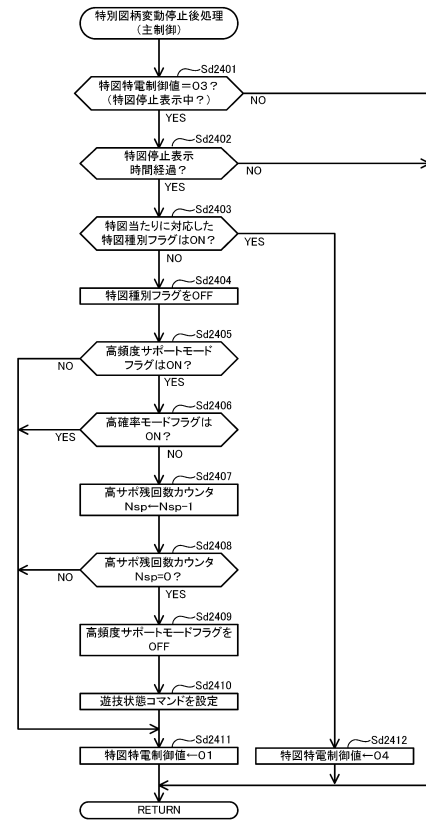
40

50

【図 77】



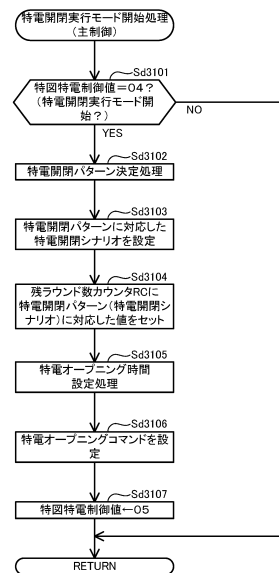
【図 78】



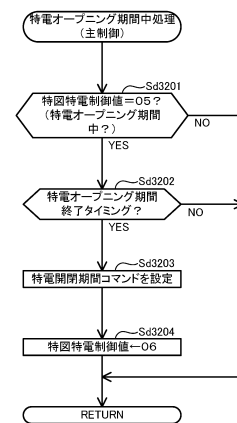
10

20

【図 79】



【図 80】

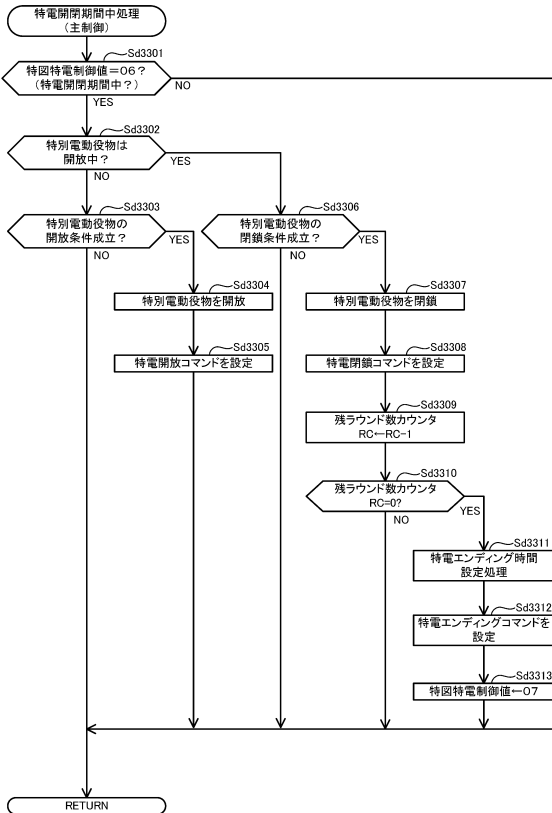


30

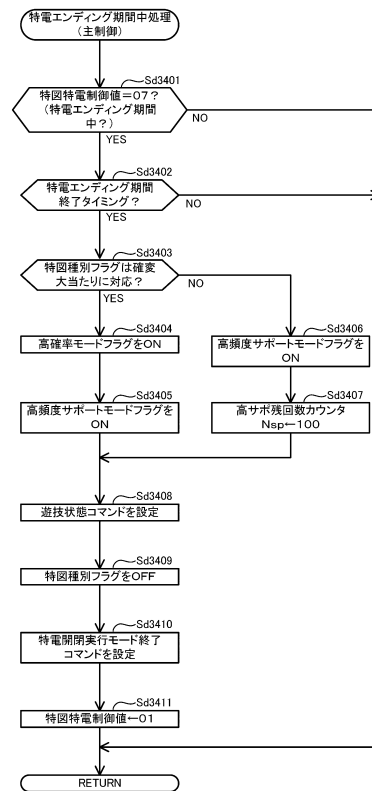
40

50

【図 8 1】



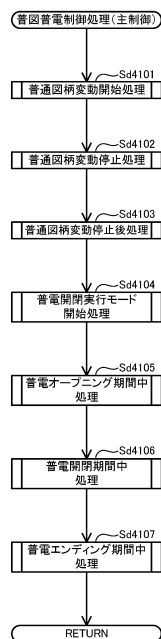
【図 8 2】



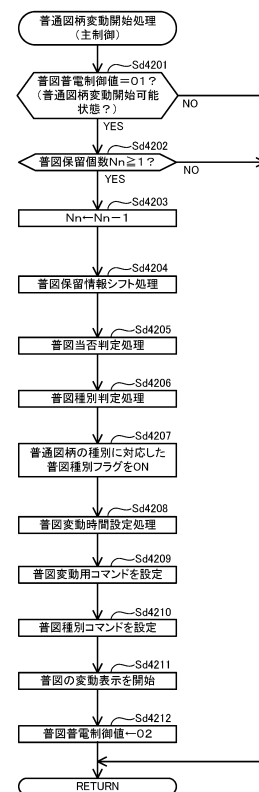
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

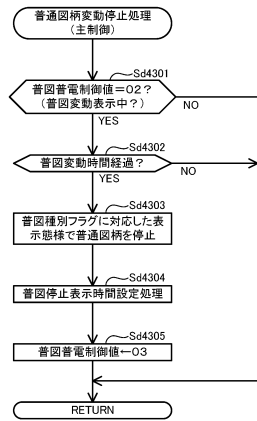


30

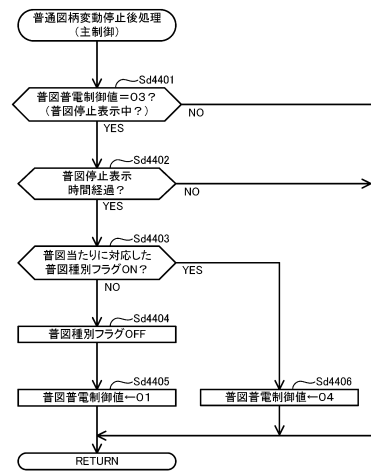
40

50

【図 85】



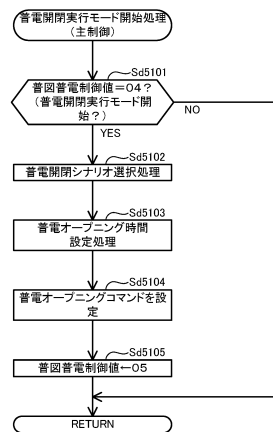
【図 86】



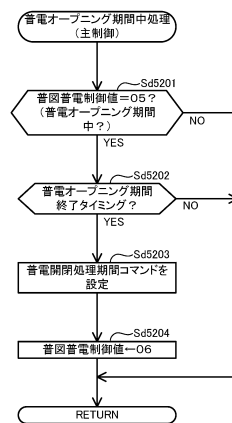
10

20

【図 87】



【図 88】

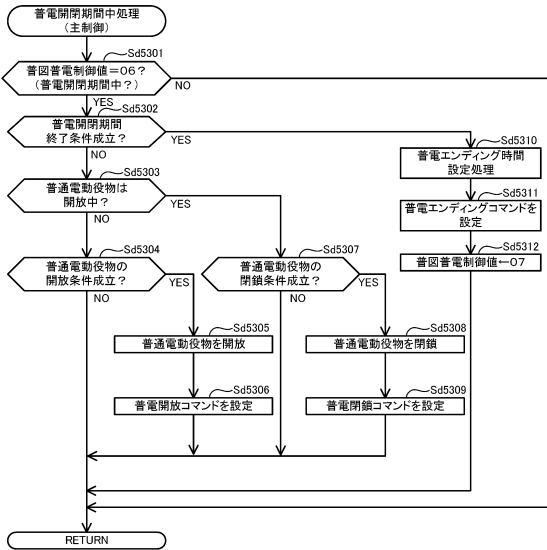


30

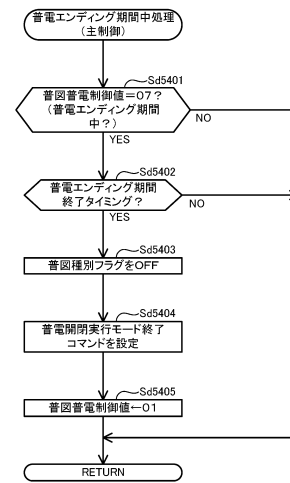
40

50

【図 89】



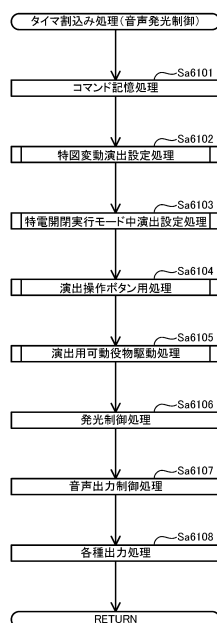
【図 90】



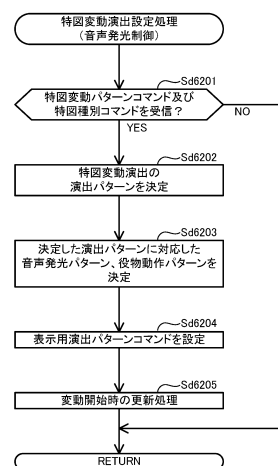
10

20

【図 91】



【図 92】

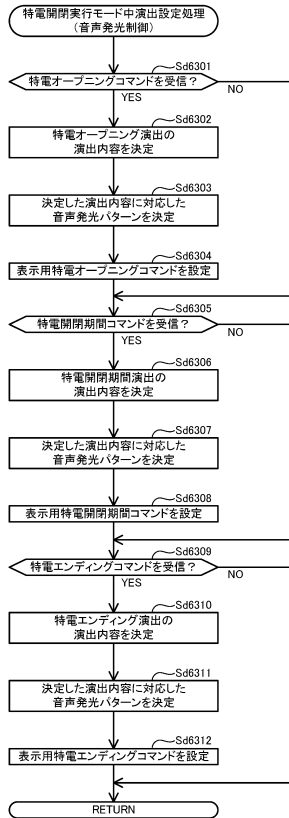


30

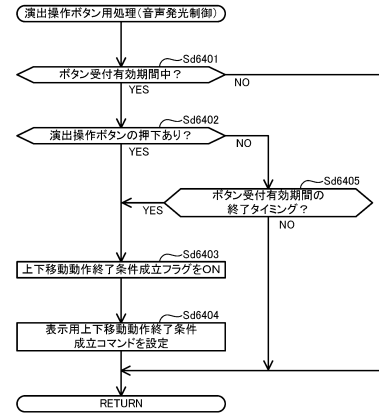
40

50

【図 9 3】



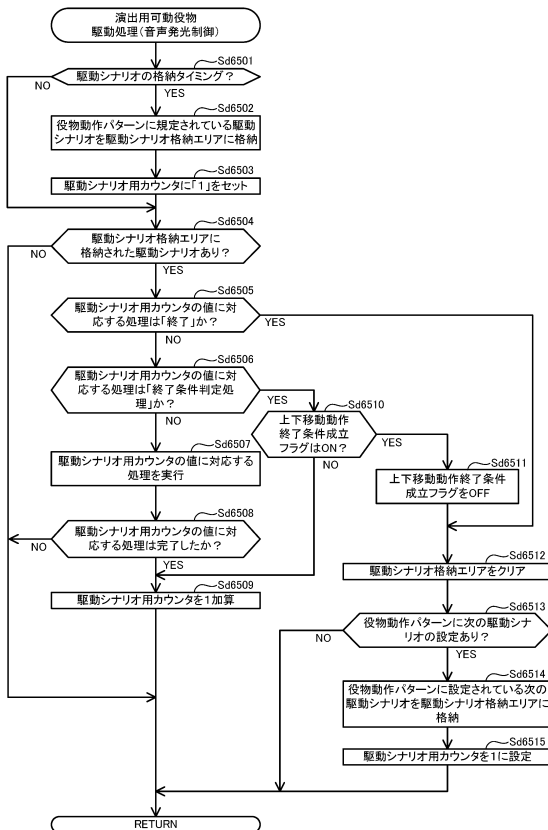
【図 9 4】



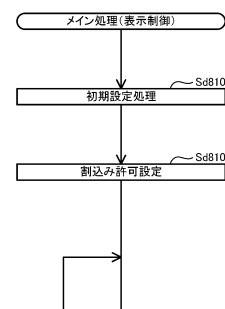
10

20

【図 9 5】



【図 9 6】

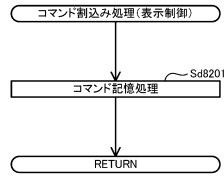


30

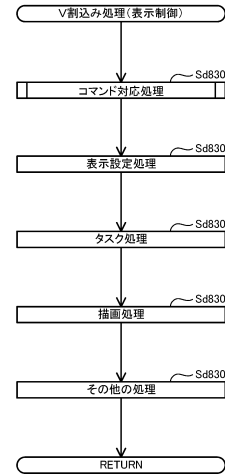
40

50

【図 97】



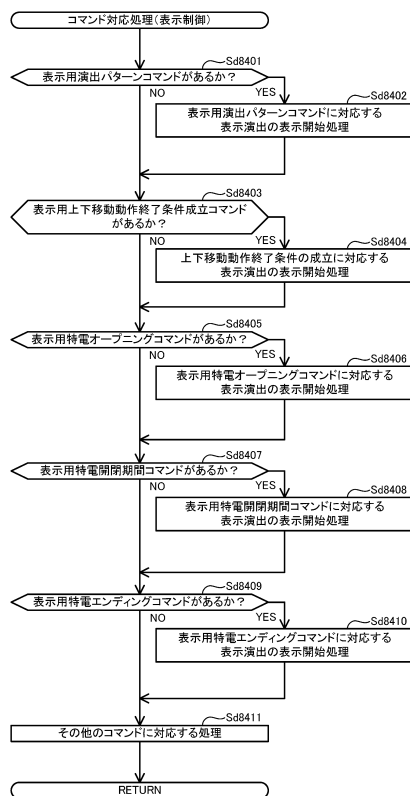
【図 98】



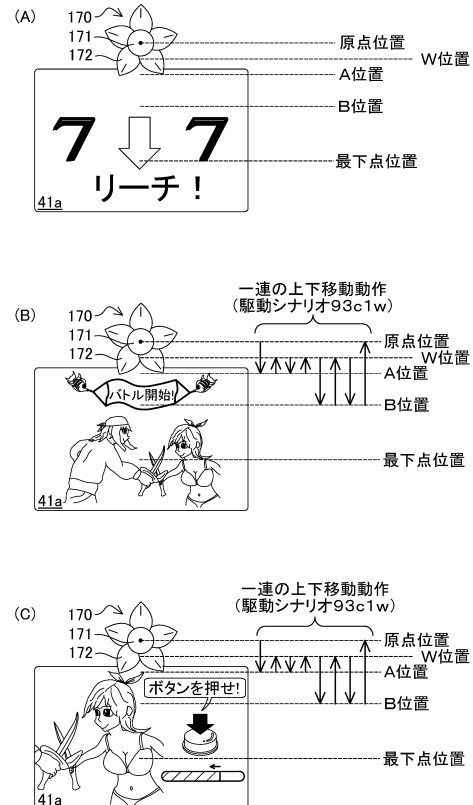
10

20

【図 99】



【図 100】

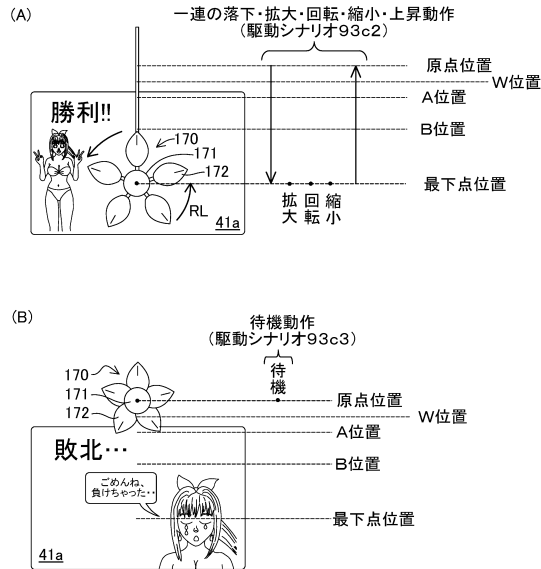


30

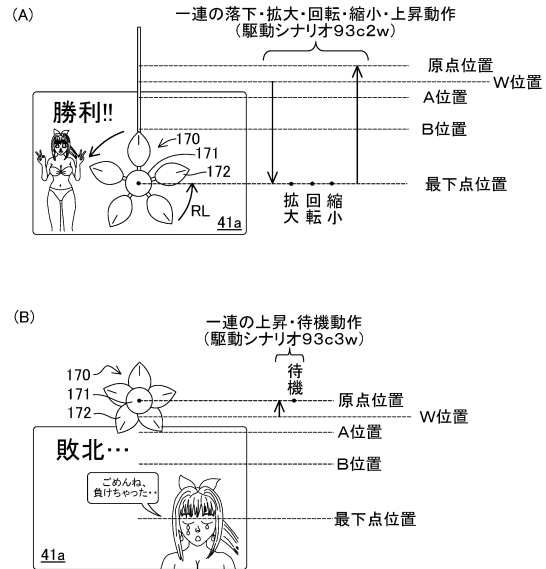
40

50

【図 101】



【図 102】



10

20

30

40

50

【図 103】

(A) 駆動シナリオ93c1w(一連の上下移動動作)

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	駆動時間 (ms)	ステップ数	動作方向
1	上下移動用モーター	原点位置からA位置まで移動	250	100	正方向
2	上下移動用モーター	A位置からW位置まで移動	125	50	負方向
3	-	終了条件判定処理	-	-	-
4	上下移動用モーター	W位置からA位置まで移動	125	50	正方向
5	上下移動用モーター	A位置からW位置まで移動	125	50	負方向
6	-	終了条件判定処理	-	-	-
7	上下移動用モーター	W位置から原点位置まで移動	375	150	正方向
8	上下移動用モーター	B位置からW位置まで移動	375	150	負方向
9	-	終了条件判定処理	-	-	-
10	上下移動用モーター	W位置からB位置まで移動	375	150	正方向
11	上下移動用モーター	B位置から原点位置まで移動	500	200	負方向
12	-	終了条件判定処理	-	-	-
13	-	繰り返し用処理 (駆動シナリオ用カウンタを0に設定)	-	-	-

(B) 駆動シナリオ93c2(一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作) (原点位置停止時)

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	駆動時間 (ms)	ステップ数	動作方向
1	上下移動用モーター	原点位置から最下点位置まで移動	200	400	正方向
2	拡大縮小機構 (ソレノイド)	花びら部を拡大 (ソレノイドへの通電開始)	-	-	-
3	回転用モーター	最下点位置において回転 (5000ms)	5000	1800	正方向
4	拡大縮小機構 (ソレノイド)	花びら部を縮小 (ソレノイドへの通電終了)	-	-	-
5	上下移動用モーター	最下点位置から原点位置まで移動	3000	400	負方向
6	-	終了 (END)	-	-	-

(C) 駆動シナリオ93c3(待機動作) (原点位置停止時)

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	駆動時間 (ms)	ステップ数	動作方向
1	-	待機 (5000ms)	-	-	-
2	-	終了 (END)	-	-	-

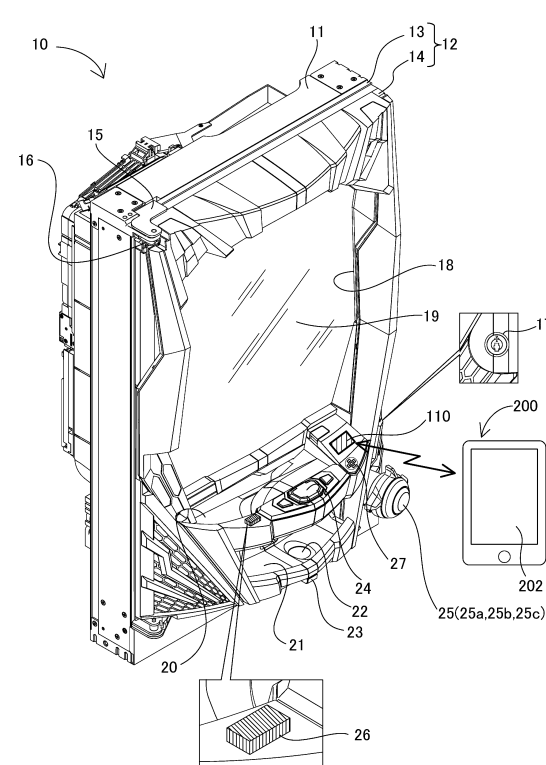
(D) 駆動シナリオ93c2w(一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作) (W位置停止時)

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	駆動時間 (ms)	ステップ数	動作方向
1	上下移動用モーター	W位置から最下点位置まで移動	175	350	正方向
2	拡大縮小機構 (ソレノイド)	花びら部を拡大 (ソレノイドへの通電開始)	-	-	-
3	回転用モーター	最下点位置において回転 (5000ms)	5000	1800	正方向
4	拡大縮小機構 (ソレノイド)	花びら部を縮小 (ソレノイドへの通電終了)	-	-	-
5	上下移動用モーター	最下点位置から原点位置まで移動	3000	400	負方向
6	-	終了 (END)	-	-	-

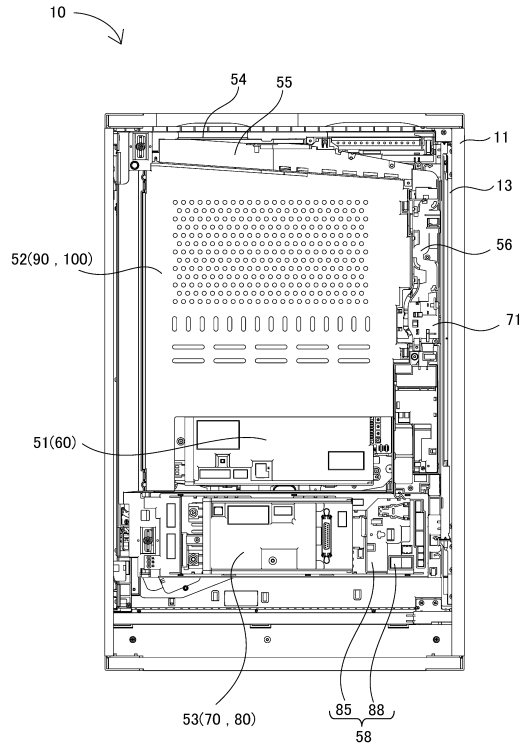
(E) 駆動シナリオ93c3w(一連の上昇・待機動作) (W位置停止時)

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	駆動時間 (ms)	ステップ数	動作方向
1	-	W位置から原点位置まで移動	125	50	負方向
2	-	待機 (5000ms)	-	-	-
3	-	終了 (END)	-	-	-

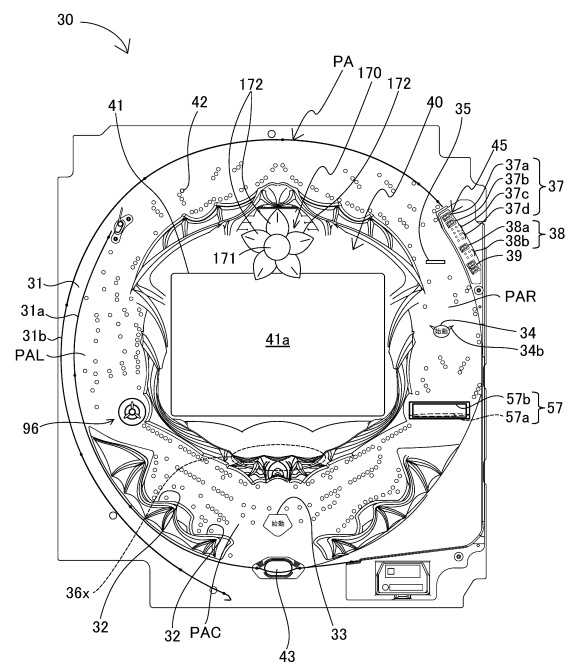
【図 104】



【図 105】



【図 106】



10

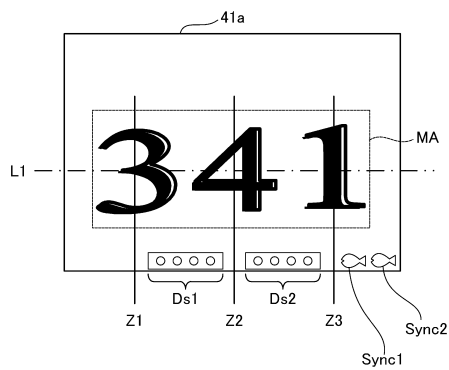
20

【図 107】

(A)

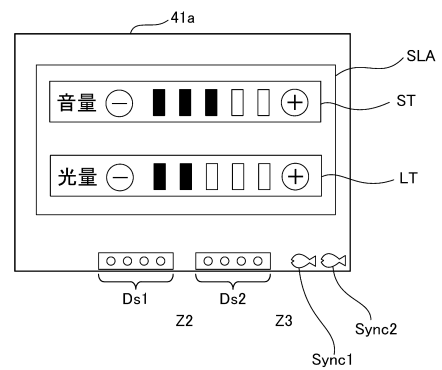
1 2 3 4
5 6 7 8

(B)



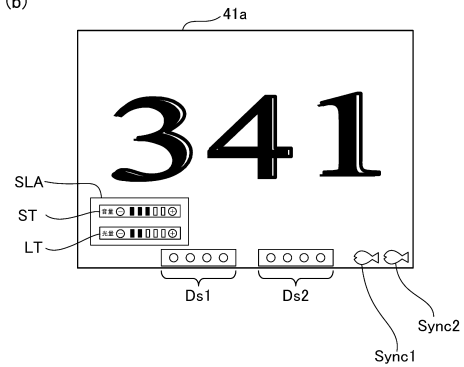
【図 108】

(a)



30

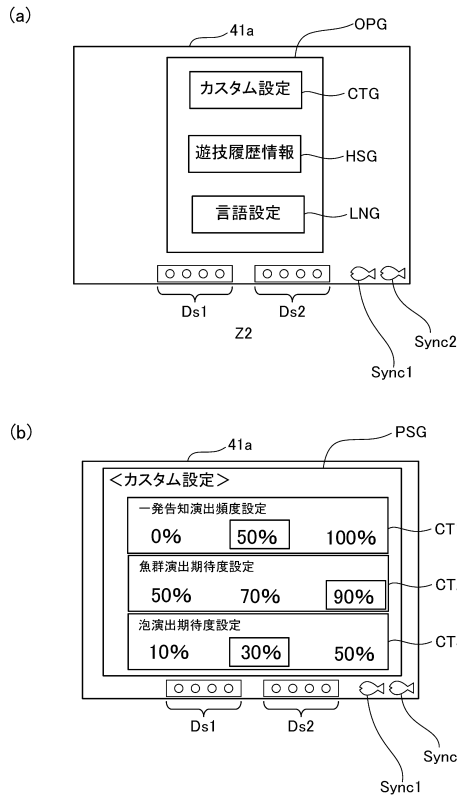
(b)



40

50

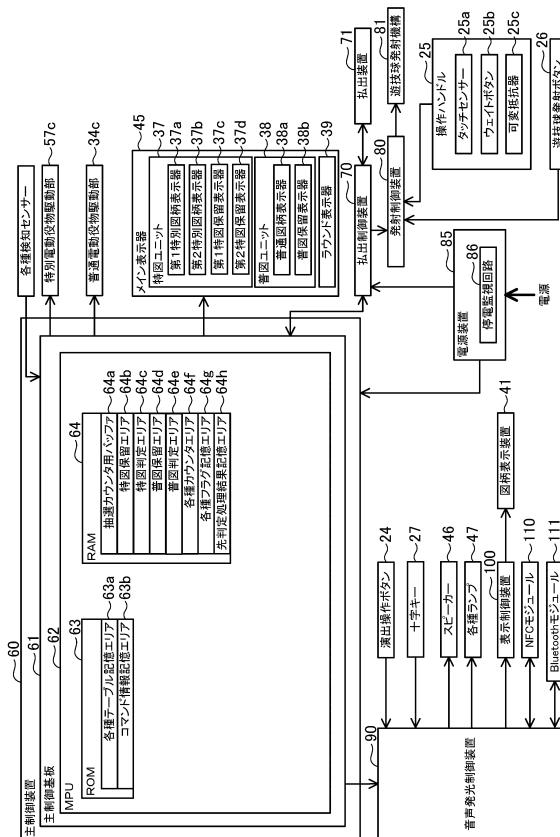
【図 1 0 9】



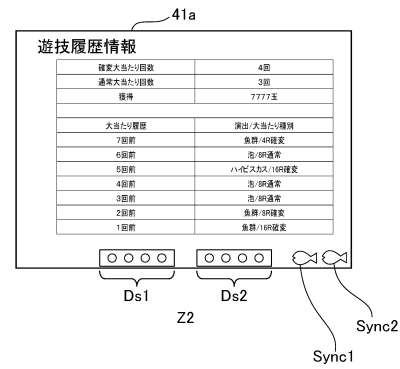
10

20

【図 1 1 1】



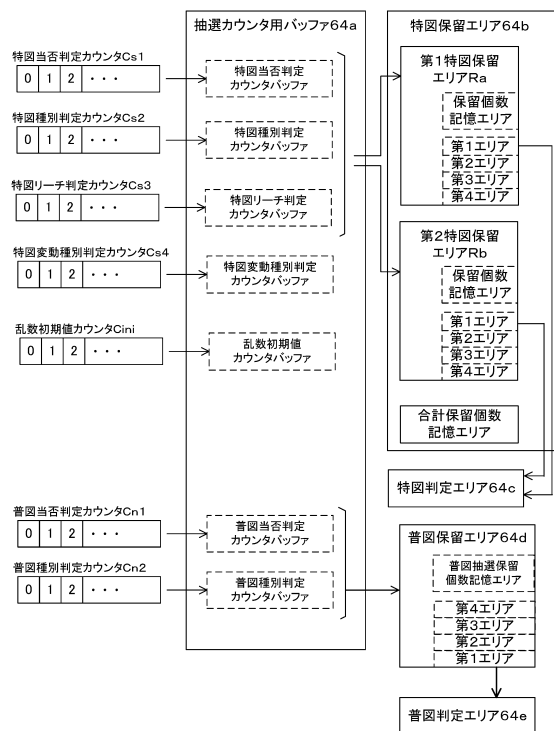
【図 1 1 0】



30

40

【図 1 1 2】



50

【図 1 1 3】

(A)

第1特図当否判定テーブル(低確率モード用)		
特図当否判定 カウンタCs1(0~65535)	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0~204	特図大当たり	1/319.7
205~65535	特図外れ	

(B)

第2特図当否判定テーブル(低確率モード用)		
特図当否判定 カウンタCs1(0~65535)	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0~204	特図大当たり	1/319.7
205~65535	特図外れ	

(C)

第1特図当否判定テーブル(高確率モード用)		
特図当否判定 カウンタCs1(0~65535)	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0~1728	特図大当たり	1/37.9
1729~65535	特図外れ	

(D)

第2特図当否判定テーブル(高確率モード用)		
特図当否判定 カウンタCs1(0~65535)	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0~1728	特図大当たり	1/37.9
1729~65535	特図外れ	

【図 1 1 5】

特図開閉パターン選択テーブル	特電開閉シナリオの内容									
	選択される 特電開閉パターンの 種別	設定される 特電開閉 シナリオ	開閉制御の 対象	特電オ ープン 時間	ラウ ンド 数	ラウ ンドの周 波数	1ラウ ンドの間 の最大 開成時間	最大 開成回数	特電インター バル期間 (特電インター バル期間)	特電エ ンジン 時間
特別図柄A(16R確変大当たり)	特電開閉パターンA	特電開閉 シナリオA	特別 電動役物	3.0秒	16R	1回	29.0秒	10回	2.0秒	3.0秒
特別図柄B(8R確変大当たり)	特電開閉パターンB	特電開閉 シナリオB	特別 電動役物	3.0秒	8R	1回	29.0秒	10回	2.0秒	3.0秒
特別図柄C(4R確変大当たり)	特電開閉パターンC	特電開閉 シナリオC	特別 電動役物	3.0秒	4R	1回	29.0秒	10回	2.0秒	3.0秒
特別図柄D(8R通常大当たり)	特電開閉パターンD	特電開閉 シナリオD	特別 電動役物	3.0秒	8R	1回	29.0秒	10回	2.0秒	3.0秒

【図 1 1 4】

(A)

第1特図種別判定テーブル			
特図当否判定結果	特図種別判定 カウンタCs2(0~99)	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0~19	特別図柄A(16R確変大当たり)	特図大当たりの20%
	20~39	特別図柄B(8R確変大当たり)	特図大当たりの20%
	40~59	特別図柄C(4R確変大当たり)	特図大当たりの20%
	60~99	特別図柄D(8R通常大当たり)	特図大当たりの40%
特図外れ	0~99	特別図柄Z(外れ)	特図外れの100%

(B)

第2特図種別判定テーブル			
特図当否判定結果	特図種別判定 カウンタCs2(0~99)	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0~51	特別図柄A(16R確変大当たり)	特図大当たりの52%
	52~55	特別図柄B(8R確変大当たり)	特図大当たりの4%
	56~59	特別図柄C(4R確変大当たり)	特図大当たりの4%
	60~99	特別図柄D(8R通常大当たり)	特図大当たりの40%
特図外れ	0~99	特別図柄Z(外れ)	特図外れの100%

10

20

【図 1 1 6】

(A)

普図当否判定テーブル(低頻度サポートモード用)		
普図当否判定 カウンタCn1(0~65535)	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0~2	普図大当たり	1/21845.66
3~65535	普図外れ	

(B)

普図当否判定テーブル(高頻度サポートモード用)		
普図当否判定 カウンタCn1(0~65535)	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0~65534	普図大当たり	1/1.0000153
65535	普図外れ	

30

40

50

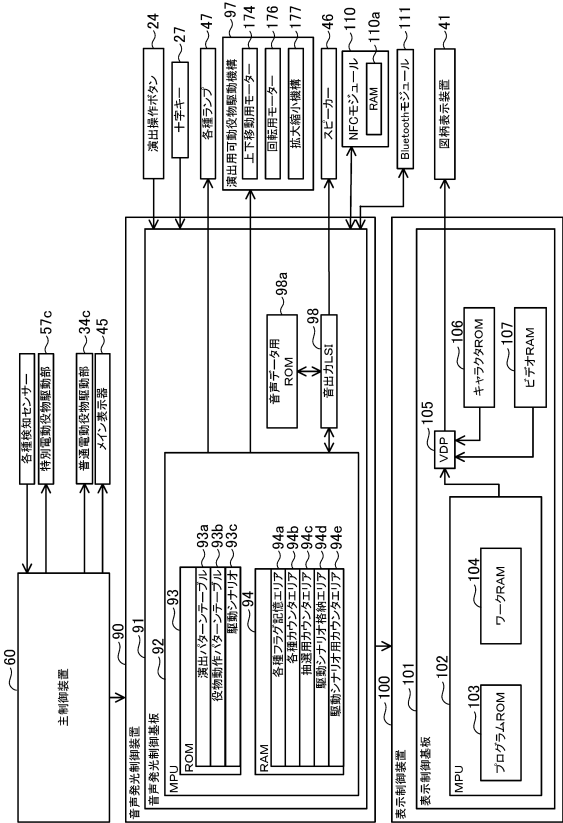
【図 1 1 7】

普図種別判定テーブル			
普図当否判定結果	普図種別判定 カウンタCn2(0~99)	普図種別判定結果	割合
普図当たり	0~49	普図図柄A(普図当たりA)	普図当たりの50%
	49~99	普図図柄B(普図当たりB)	普図当たりの50%
普図外れ	0~99	普図図柄Z(普図外れ)	普図外れの100%

【図 1 1 8】

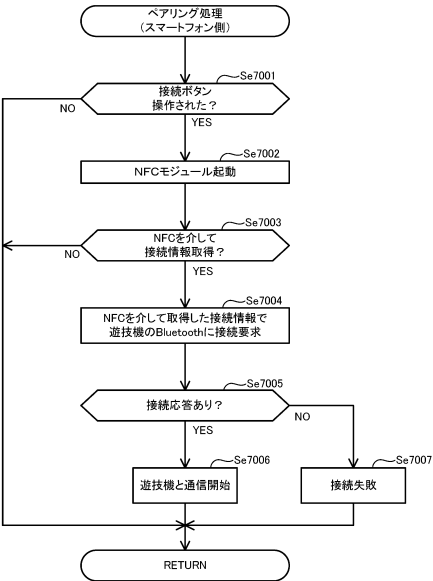
普電開閉シナリオ選択テーブル						
普電開閉シナリオの 種類	選択される 普電開閉シナリオの 種類	普電開閉シナリオの内容				
		普電開閉の 対象	普電開閉 回数	普電開閉中の 時間	普電開閉時間 (普電開閉 ハル制御)	普電工 作時間 の 期間
普電開閉A(普電開閉A)	普電開閉シナリオA	普電開閉電機物	2.0秒	2.0秒	なし	2.0秒
		普電開閉電機物	2.0秒	2.0秒	1.0秒	2.0秒
普電開閉B(普電開閉B)	普電開閉シナリオB	普電開閉電機物	2.0秒	2.0秒	なし	2.0秒
		普電開閉電機物	2.0秒	2.0秒	1.0秒	2.0秒

【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

処理パターン:PS1



10

20

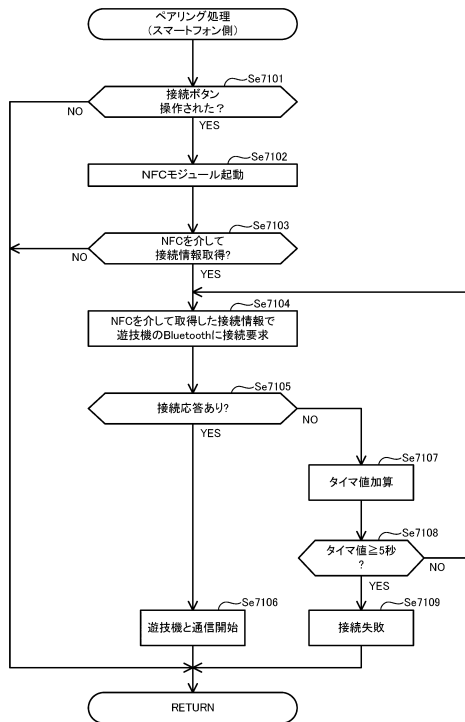
30

40

50

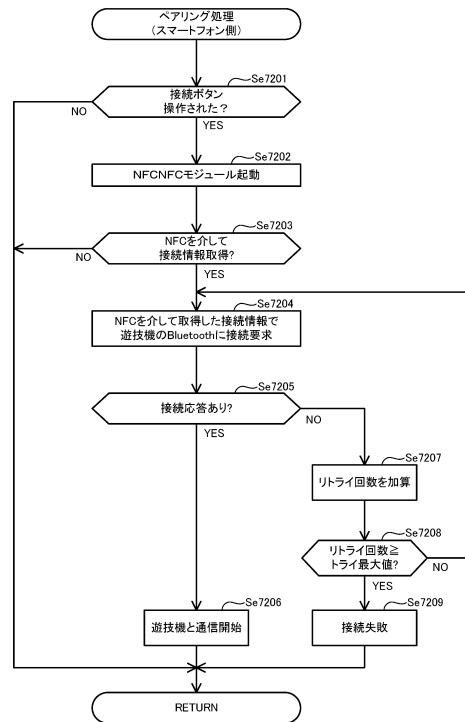
【図 1 2 1】

処理パターン:PS2



【図 1 2 2】

処理パターン:PS3

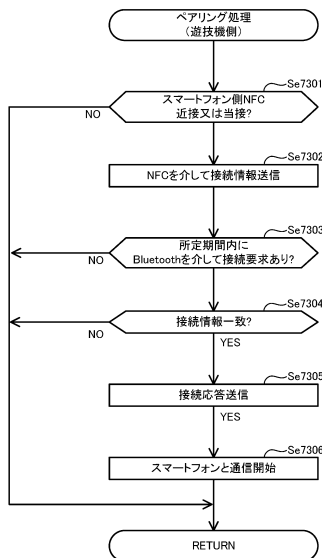


10

20

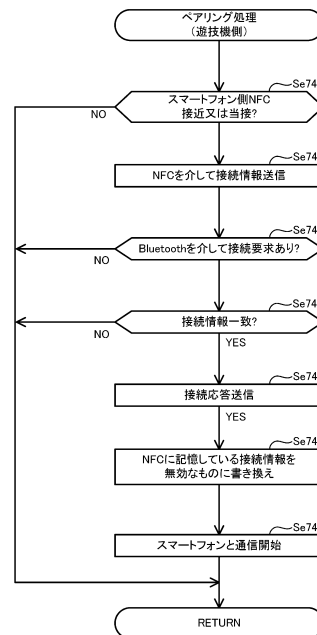
【図 1 2 3】

処理パターン:PY1



【図 1 2 4】

処理パターン:PY2



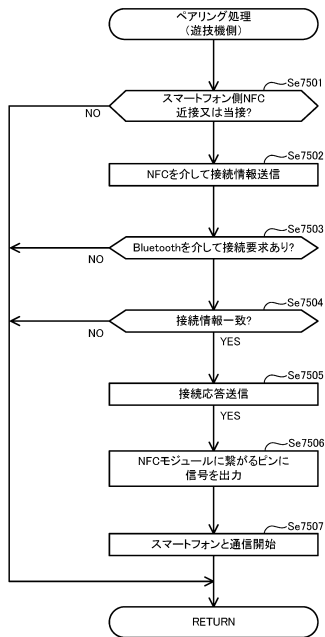
30

40

50

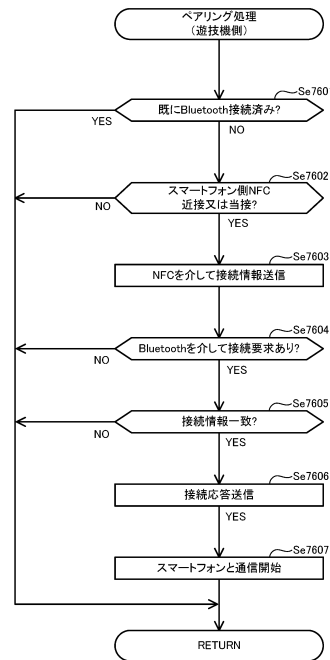
【図 1 2 5】

処理パターン: PY3



【図 1 2 6】

処理パターン: PY4

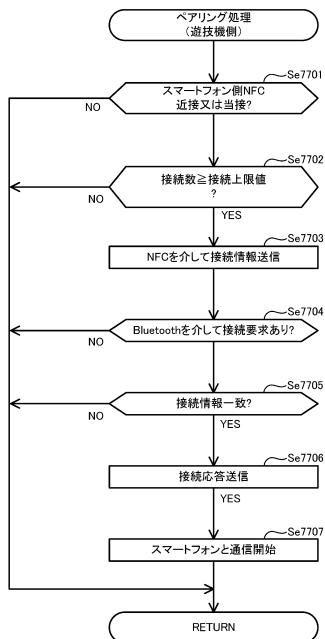


10

20

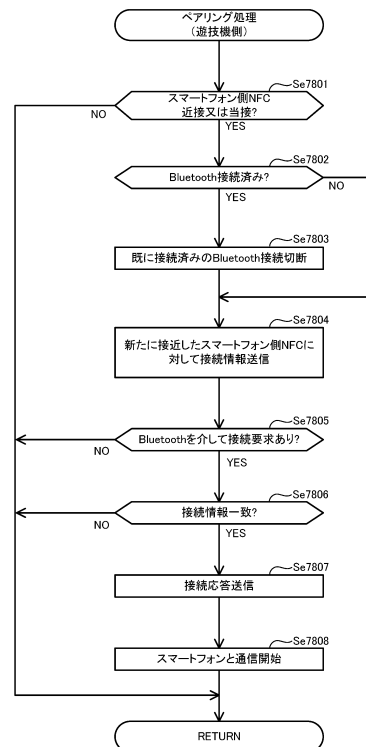
【図 1 2 7】

処理パターン: PY5



【図 1 2 8】

処理パターン: PY6



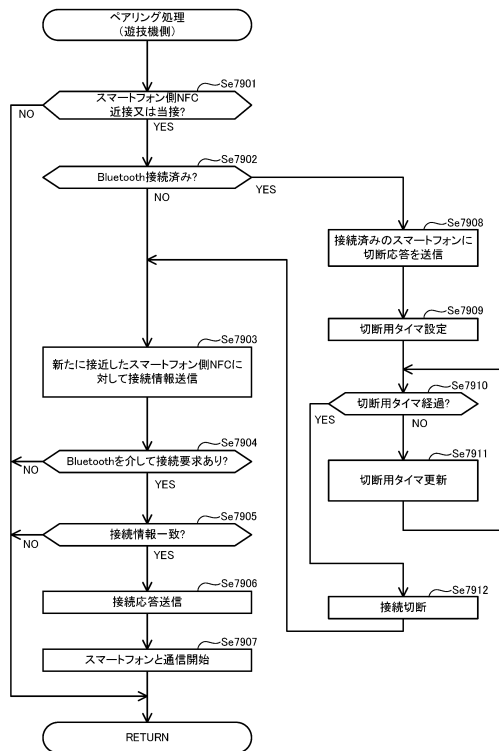
30

40

50

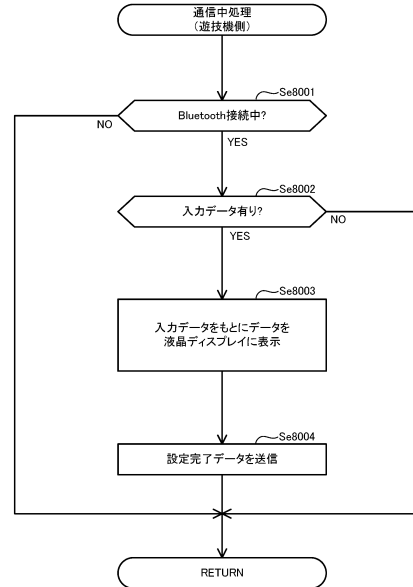
【図 129】

処理パターン: PY7



【図 130】

処理パターン: CY1

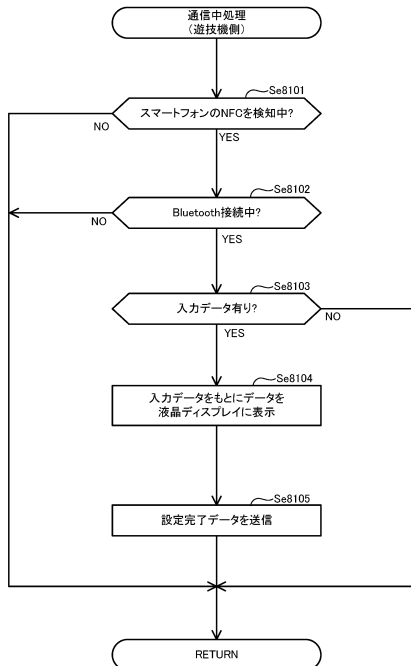


10

20

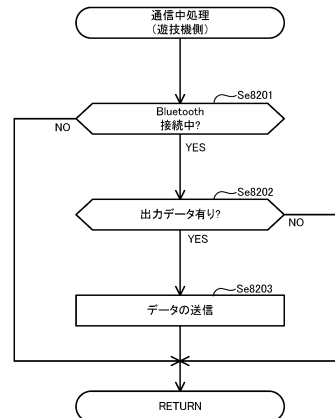
【図 131】

処理パターン: CY2



【図 132】

処理パターン: CY3



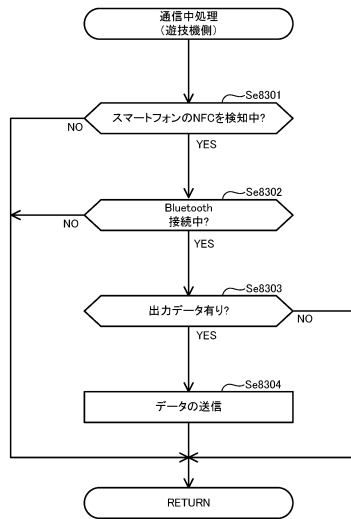
30

40

50

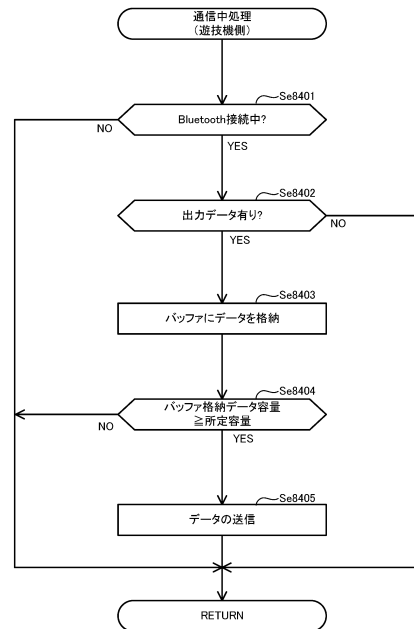
【図 133】

処理パターン: CY4



【図 134】

処理パターン: CY5

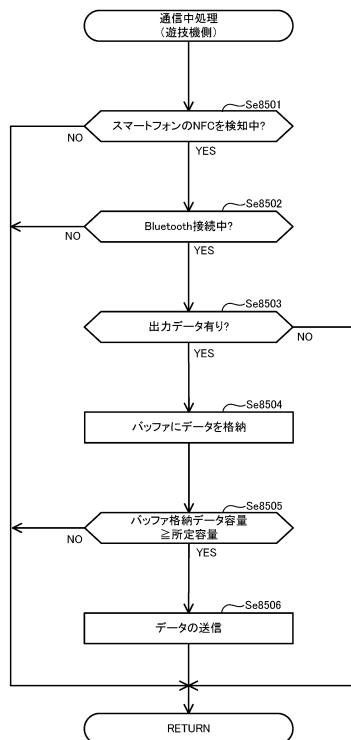


10

20

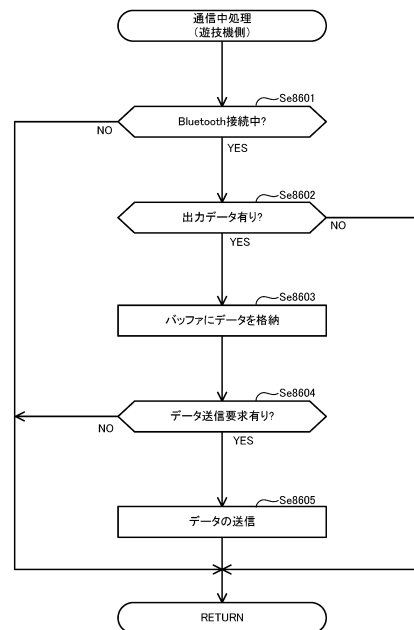
【図 135】

処理パターン: CY6



【図 136】

処理パターン: CY7



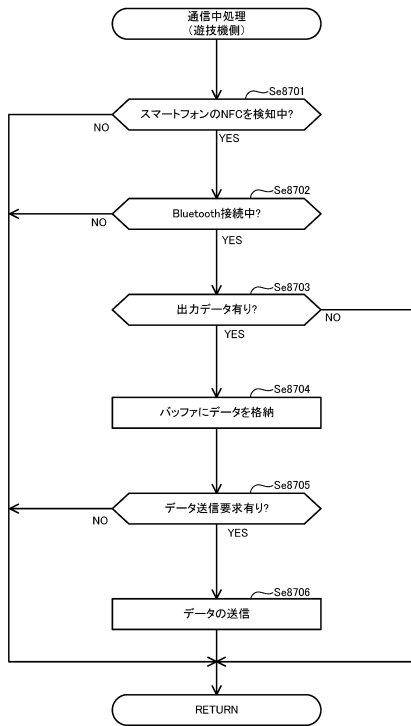
30

40

50

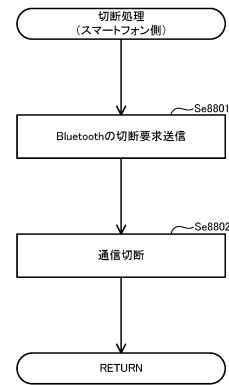
【図 137】

処理パターン: CY8



【図 138】

処理パターン: DS1

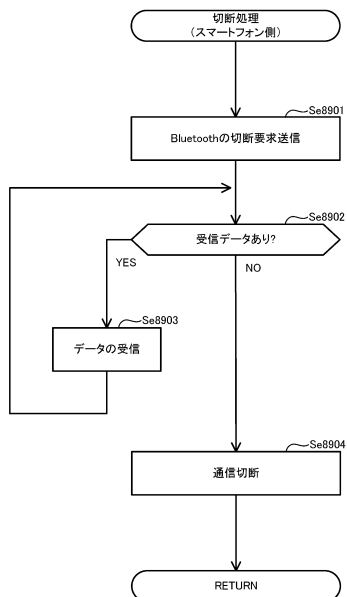


10

20

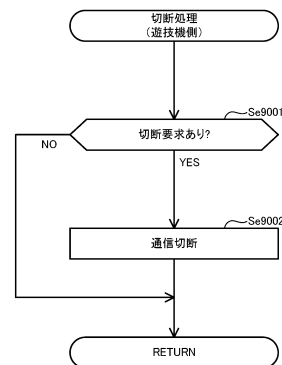
【図 139】

処理パターン: DS2



【図 140】

処理パターン: DY1



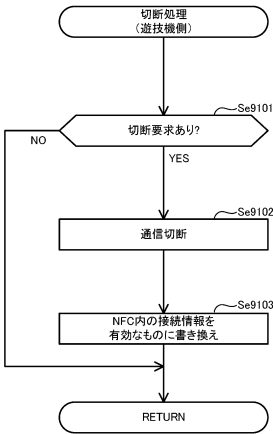
30

40

50

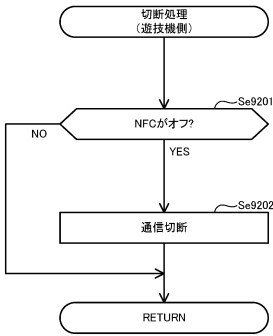
【図 1 4 1】

処理パターン: DY2



【図 1 4 2】

処理パターン: DY3

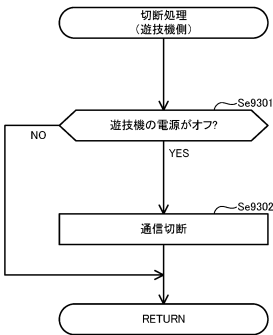


10

20

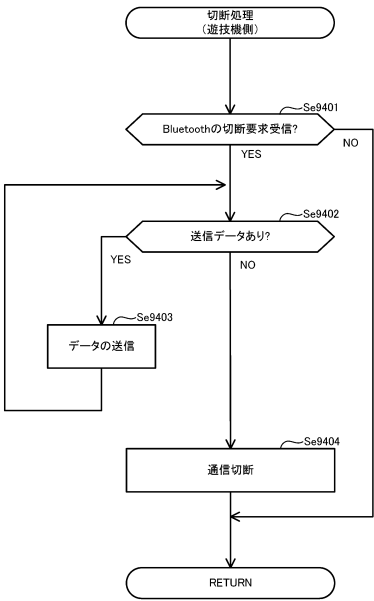
【図 1 4 3】

処理パターン: DY4



【図 1 4 4】

処理パターン: DY5



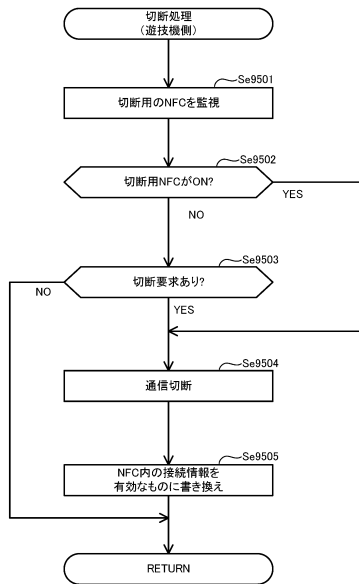
30

40

50

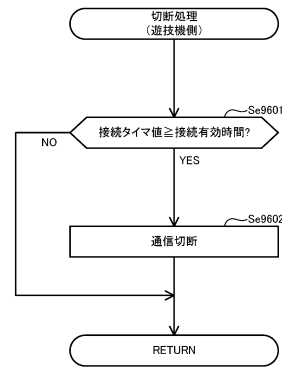
【図 1 4 5】

処理パターン: DY6



【図 1 4 6】

処理パターン: DY7

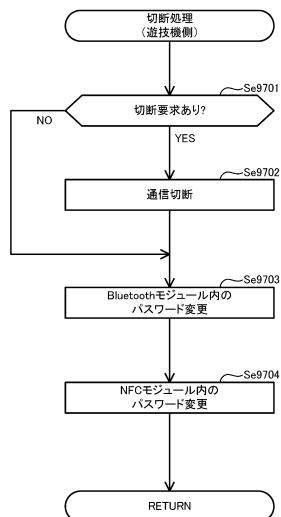


10

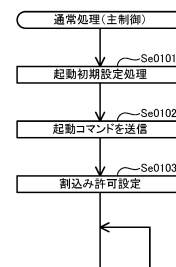
20

【図 1 4 7】

処理パターン: DY8



【図 1 4 8】

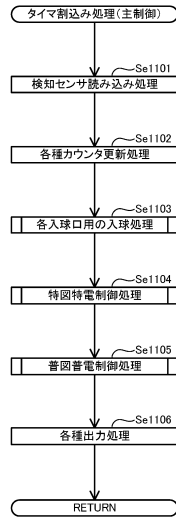


30

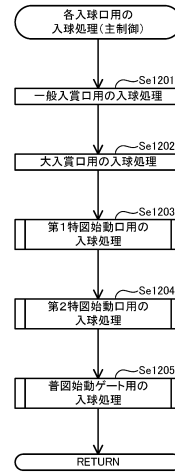
40

50

【図 1 4 9】



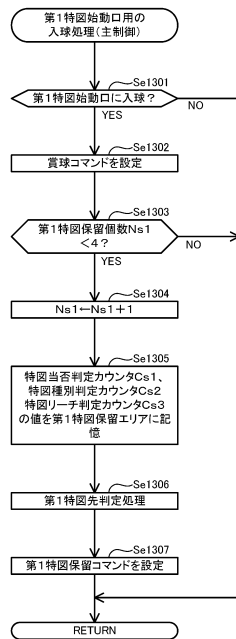
【図 1 5 0】



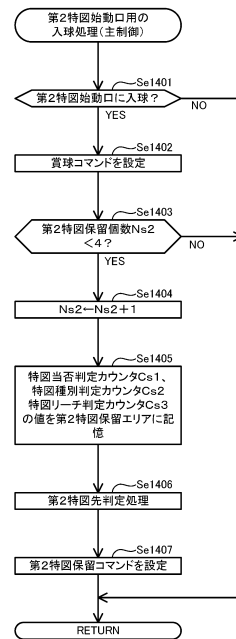
10

20

【図 1 5 1】



【図 1 5 2】

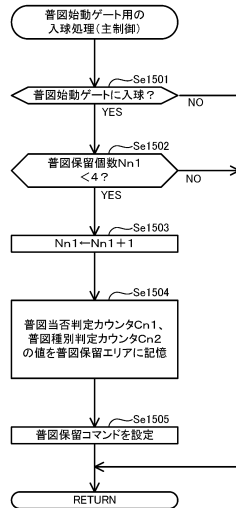


30

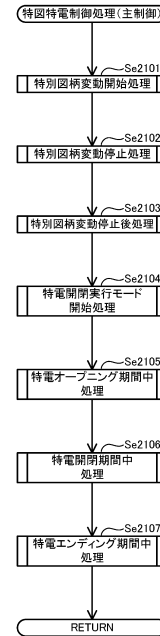
40

50

【図 1 5 3】



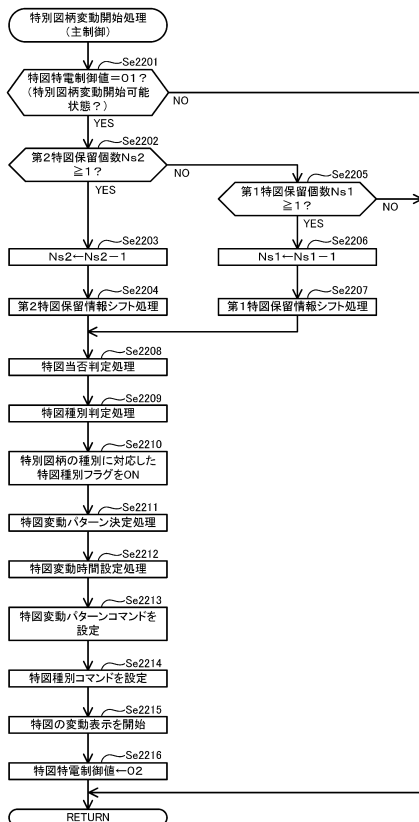
【図 1 5 4】



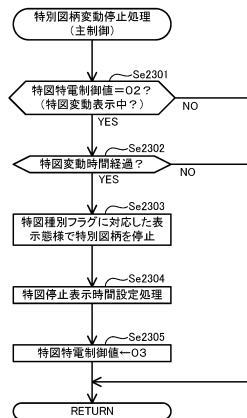
10

20

【図 1 5 5】



【図 1 5 6】

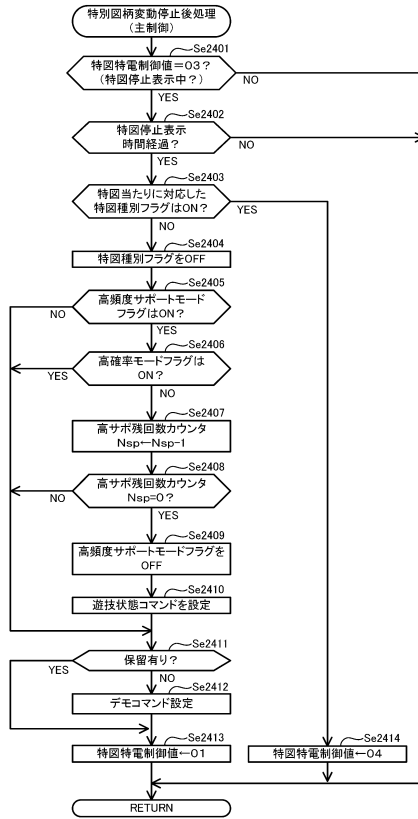


30

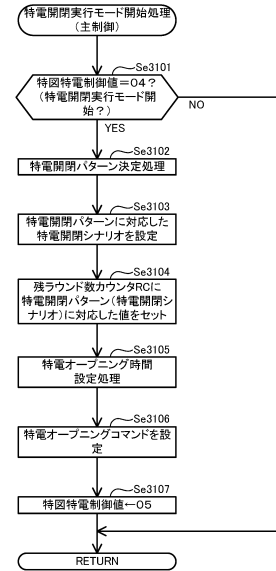
40

50

【図 157】



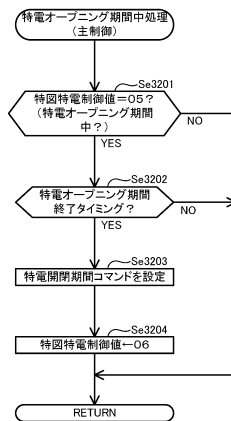
【図 158】



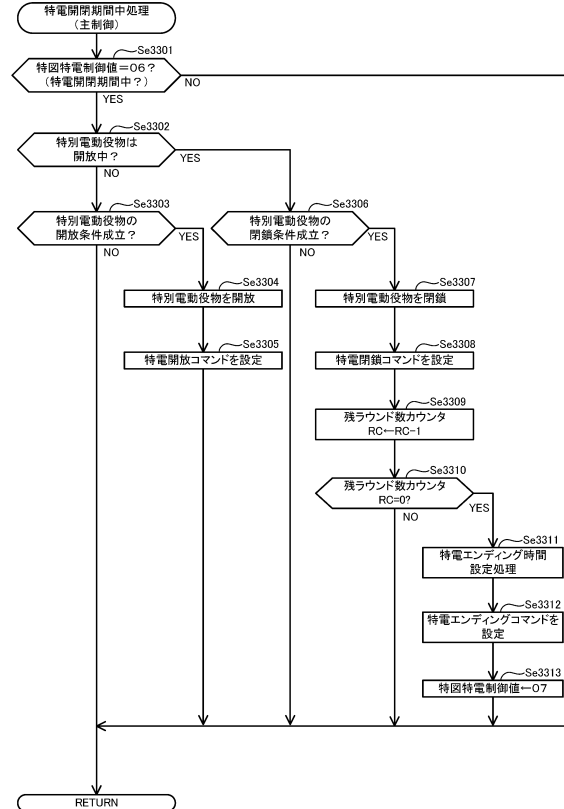
10

20

【図 159】



【図 160】

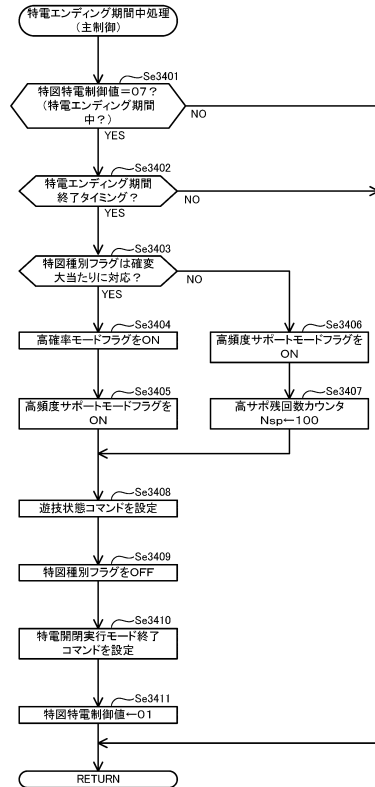


30

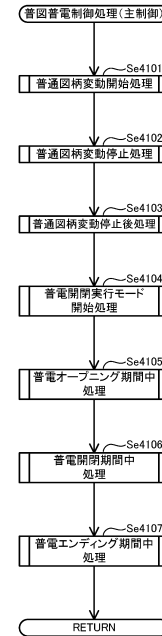
40

50

【図 1 6 1】



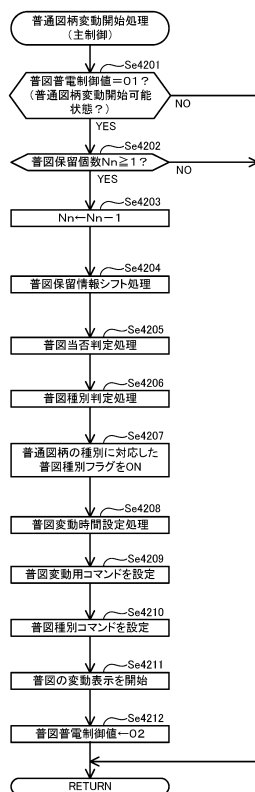
【図 1 6 2】



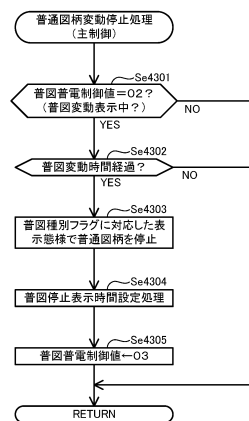
10

20

【図 1 6 3】



【図 1 6 4】

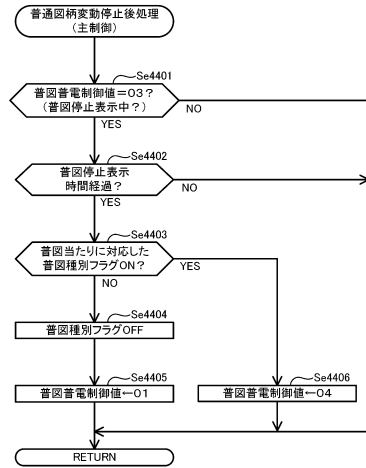


30

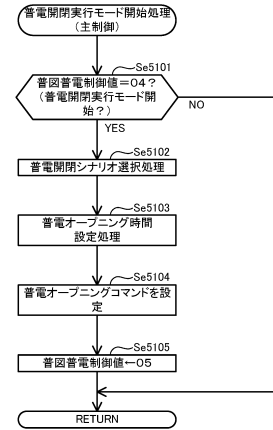
40

50

【図 165】



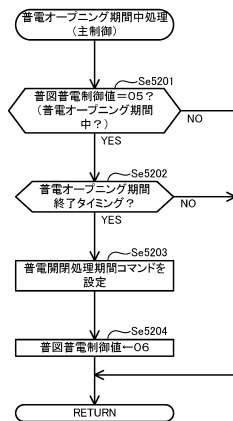
【図 166】



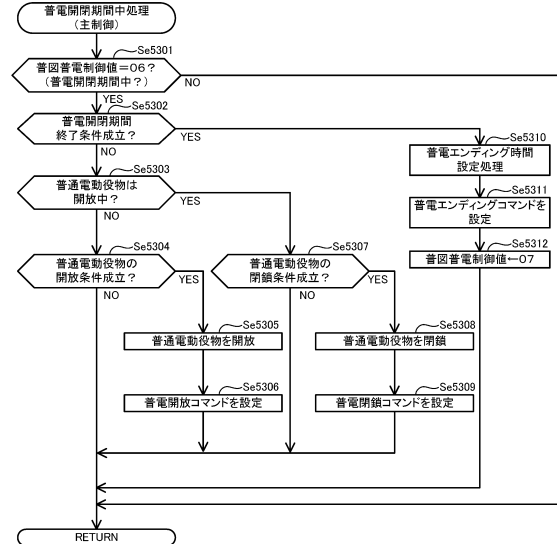
10

20

【図 167】



【図 168】

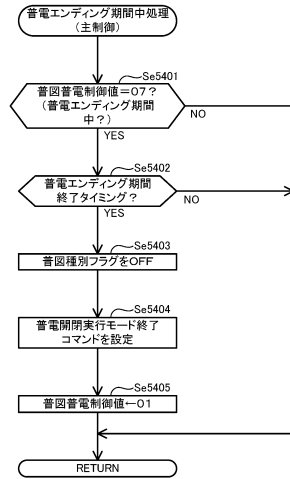


30

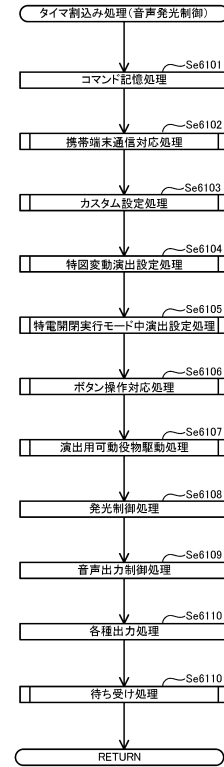
40

50

【図 169】



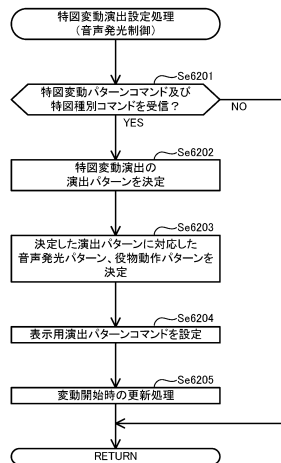
【図 170】



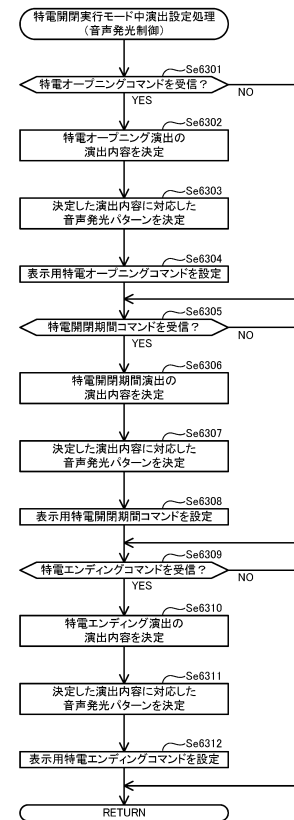
10

20

【図 171】



【図 172】

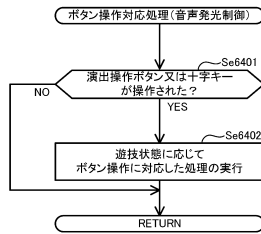


30

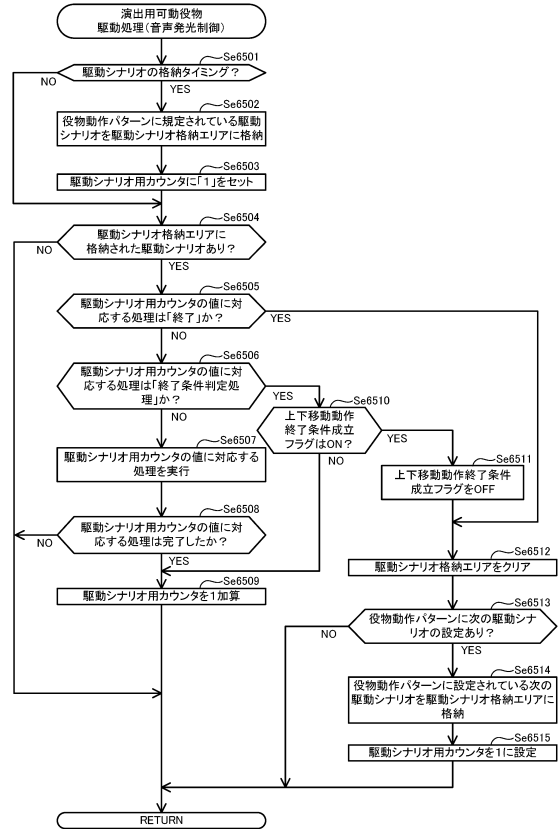
40

50

【図 173】



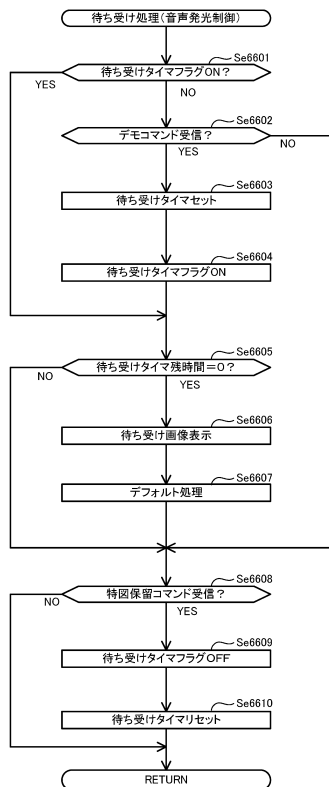
【図 174】



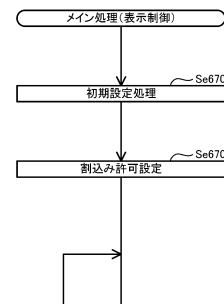
10

20

【図 175】



【図 176】

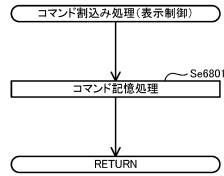


30

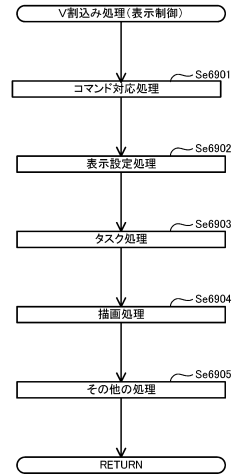
40

50

【図 177】



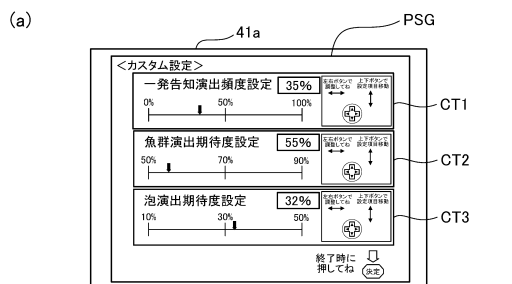
【図 178】



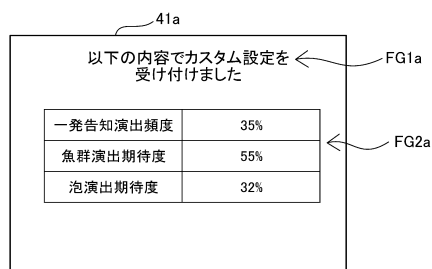
10

20

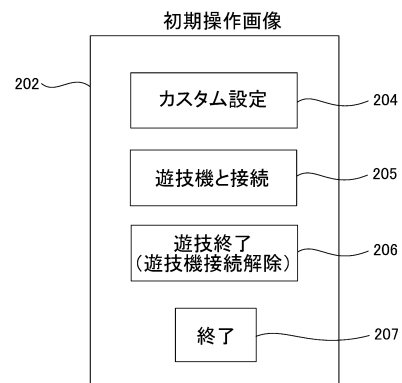
【図 179】



(b)



【図 180】

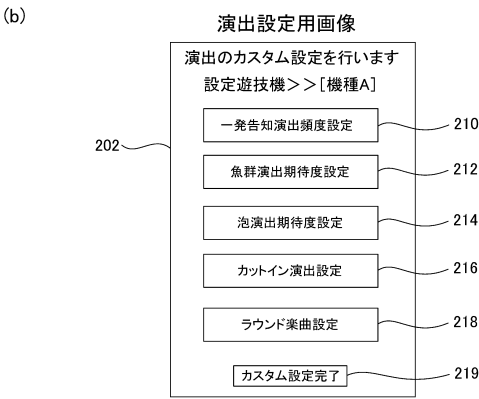
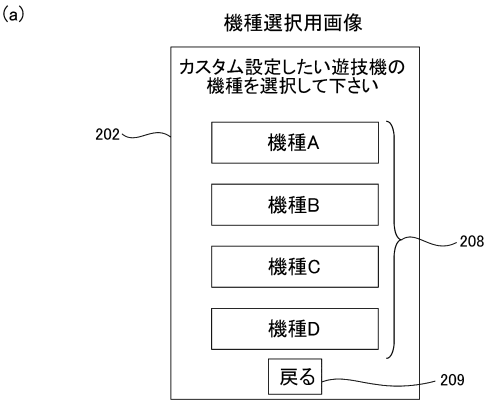


30

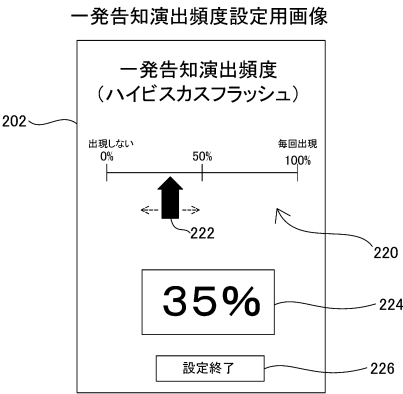
40

50

【図 1 8 1】



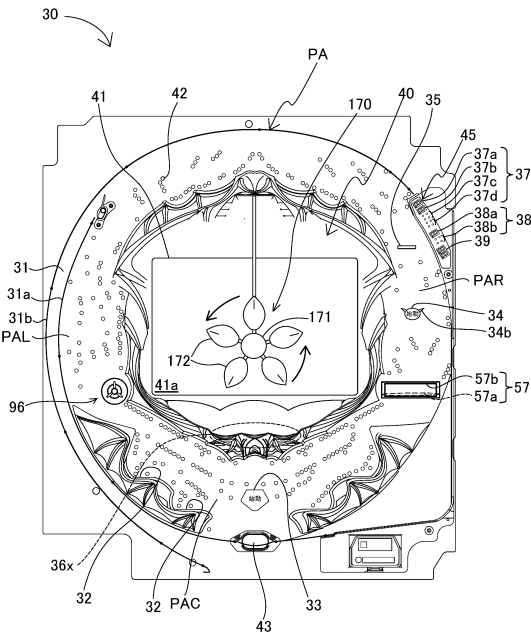
【図 1 8 2】



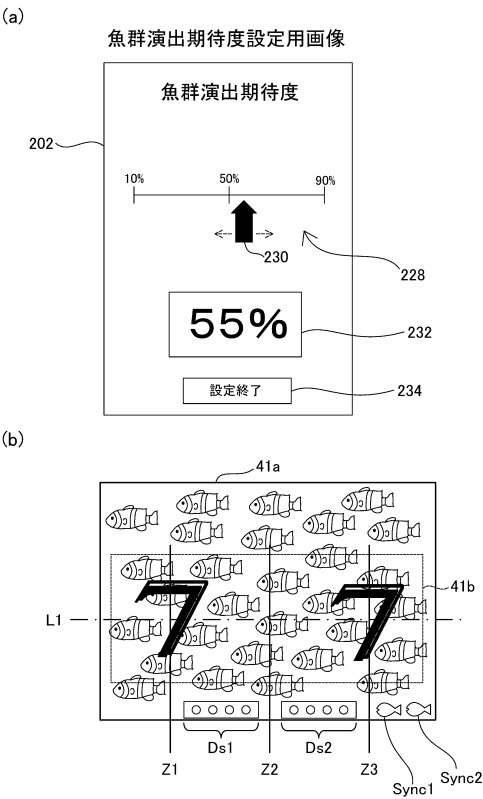
10

20

【図 1 8 3】



【図 1 8 4】

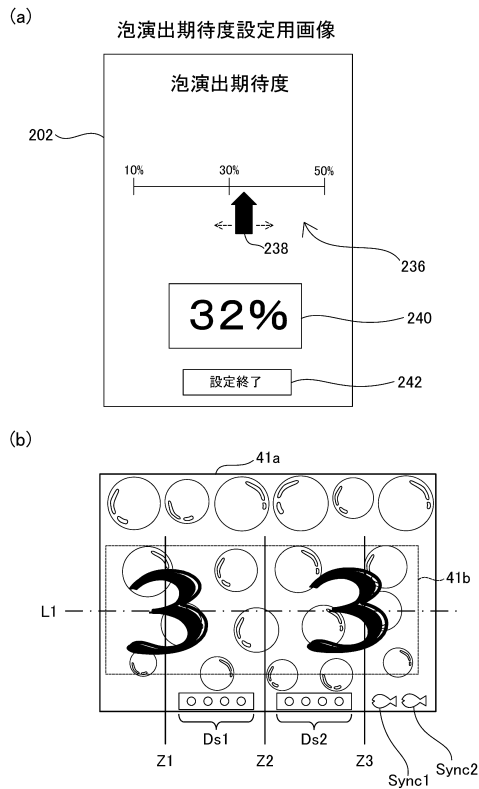


30

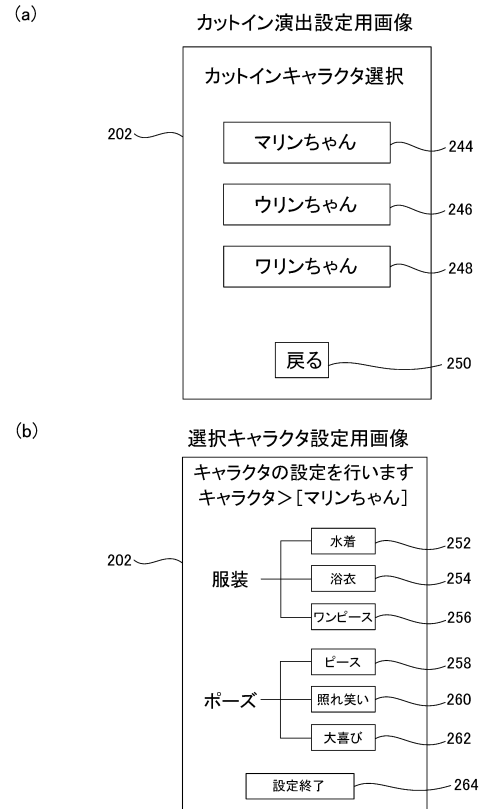
40

50

【図 1 8 5】



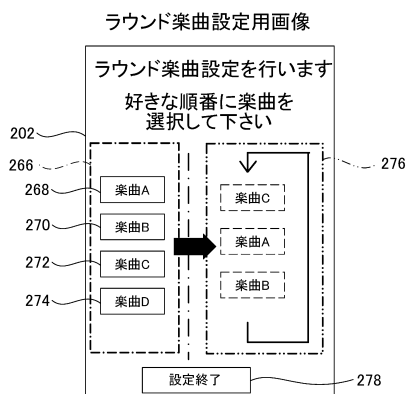
【図 1 8 6】



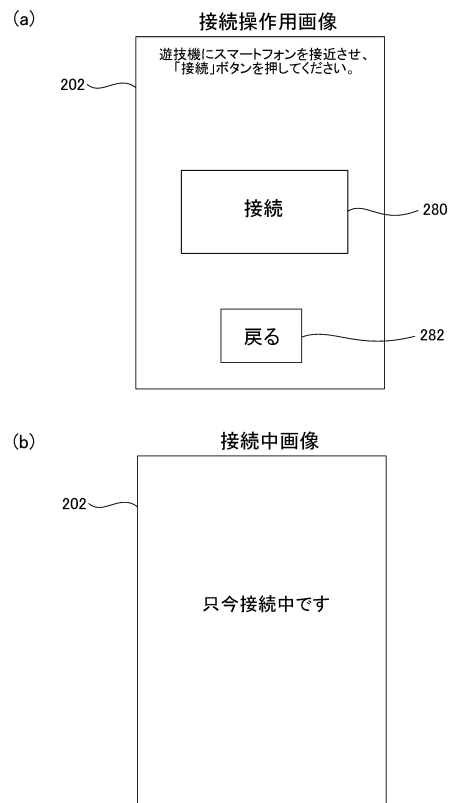
10

20

【図 1 8 7】



【図 1 8 8】

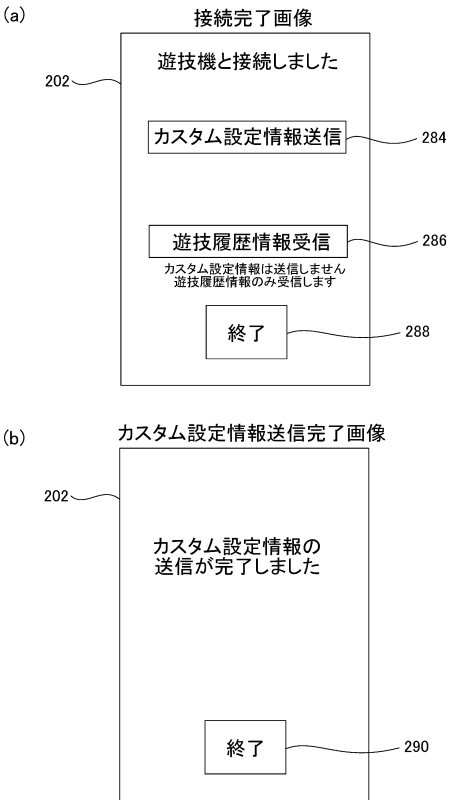


30

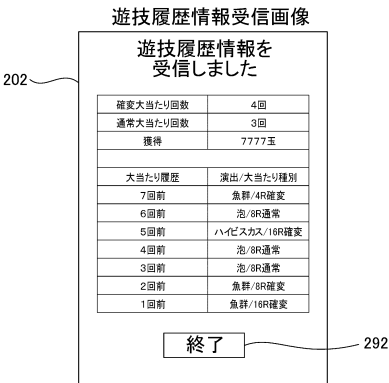
40

50

【 図 1 8 9 】



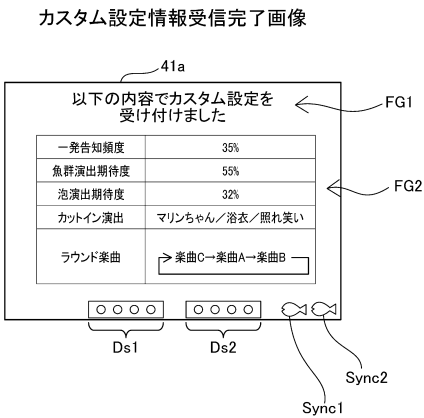
【 図 1 9 0 】



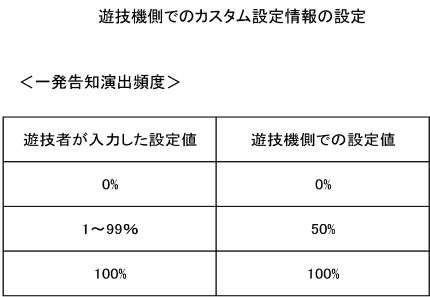
10

20

【 図 1 9 1 】



【 図 1 9 2 】



30

40

50

【図 1 9 3】

遊技機側でのカスタム設定情報の設定	
＜魚群演出期待度＞	
遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
10～90%	50%

【図 1 9 4】

遊技機側でのカスタム設定情報の設定	
＜泡演出期待度＞	
遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
10～50%	30%

10

20

【図 1 9 5】

[変形例]

遊技機側でのカスタム設定情報の設定	
＜一発告知演出頻度＞	
遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
0%	0%
1～20%	10%
21～40%	30%
41～60%	50%
61～80%	70%
81～99%	90%
100%	100%

【図 1 9 6】

[変形例]

遊技機側でのカスタム設定情報の設定	
＜魚群演出期待度＞	
遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
10～30%	20%
31～50%	40%
51～70%	60%
71～90%	80%

30

40

50

【図 1 9 7】

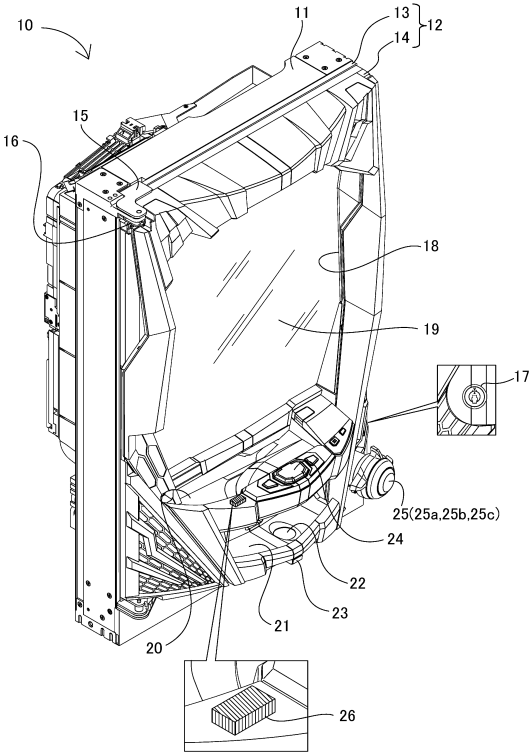
[変形例]

遊技機側でのカスタム設定情報の設定

<泡演出期待度>

遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
10～30%	20%
31～50%	40%

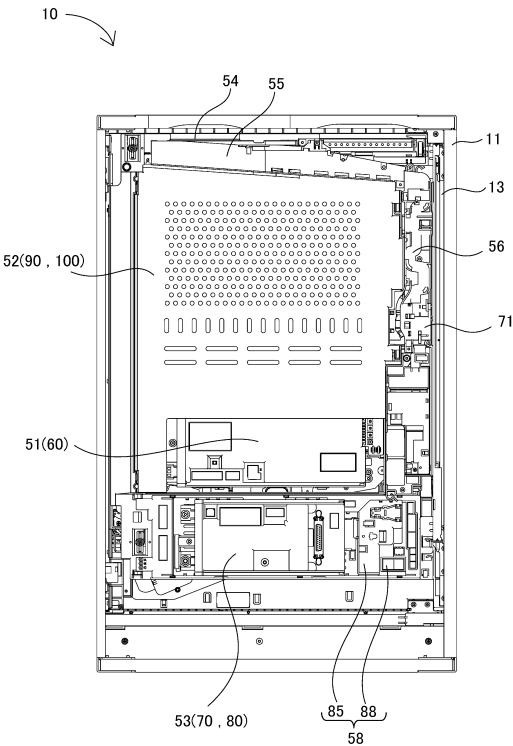
【図 1 9 8】



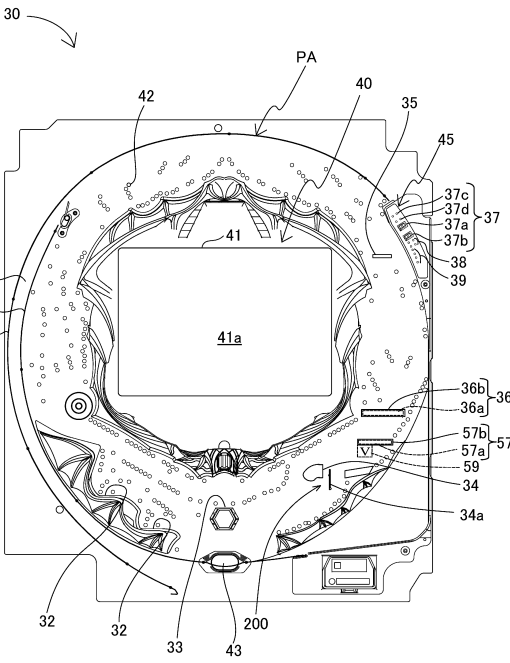
10

20

【図 1 9 9】



【図 2 0 0】

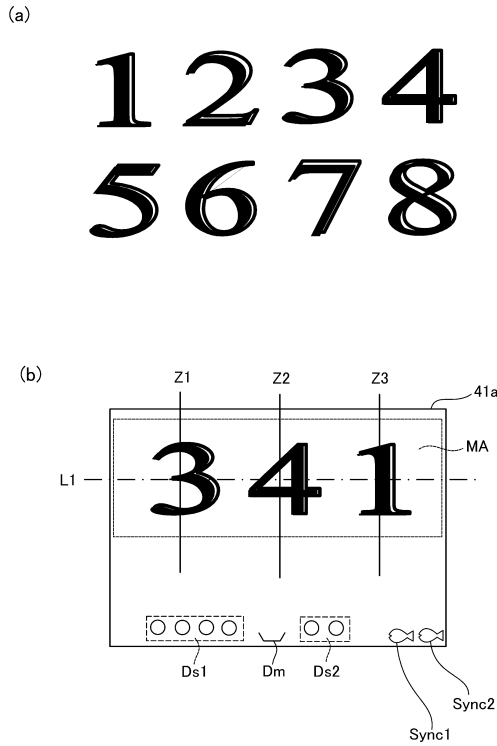


30

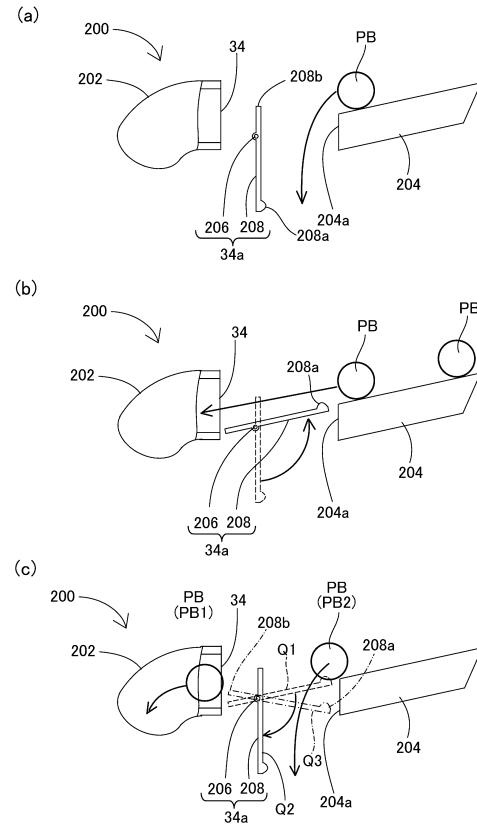
40

50

【図 201】



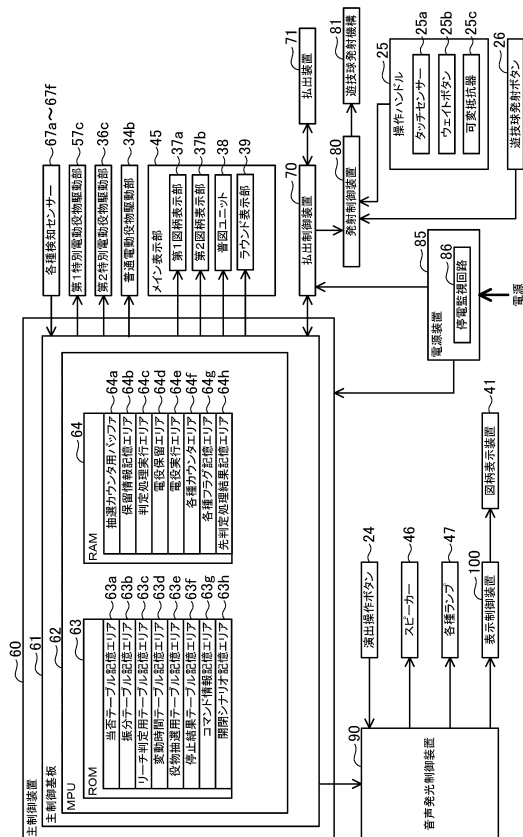
【図 202】



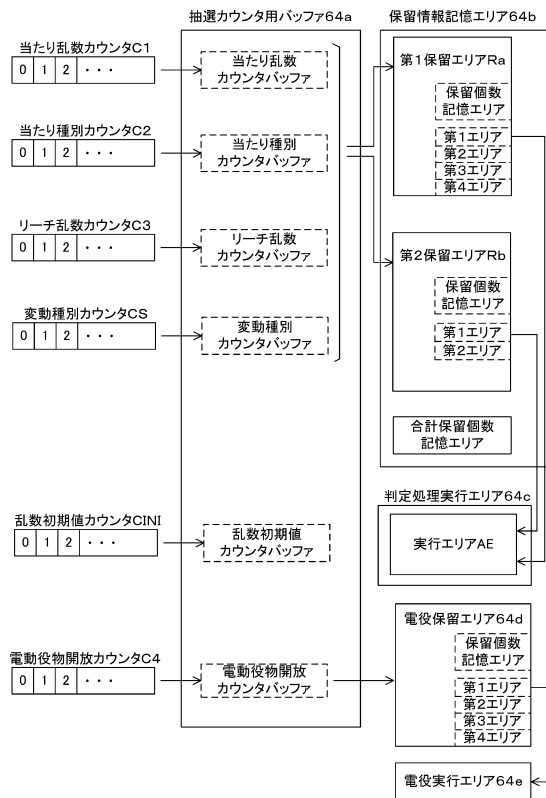
10

20

【図 203】



【図 204】



30

40

50

【 図 2 0 5 】

(a)

特図1当たり抽選用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1 (0～3849)	当否結果	大当たりの当選確率
0～11	大当たり	1／320. 8
12～3849	外れ	

(b)

特図2当たり抽選用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1 (0～3849)	当否結果	当選確率
0～11	大当たり	大当たり＝1／320. 8 小当たり＝1／2
12～1936	小当たり	
1937～3849	外れ	

【 図 2 0 6 】

(a)

特図1大当たり用の振分テーブル
(特図1当たり抽選で大当たり当選時)

当たり種別カウンタC2 (0～99)	振分結果	開閉制御の対象	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～49	3R大当たりA	第2特別電動役物	高サボ状態
50～99	3R大当たりB	第2特別電動役物	低サボ状態

(b)

特図2大当たり用の振分テーブル
(特図2当たり抽選で大当たり当選時または
特図2当たり抽選で小当たりしてV入賞時)

当たり種別カウンタC2 (0～99)	振分結果	開閉制御の対象	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～89	3R大当たりA	第2特別電動役物	高サボ状態
90～99	9R大当たりA	第2特別電動役物	高サボ状態

【 図 2 0 7 】

特図2小当たり用の振分テーブル
(特図2当たり抽選で小当たり時)

当たり種別カウンタC2 (0～99)	振分結果	開閉制御の対象
0～99	1R小当たり	第1特別電動役物

【 図 2 0 8 】

(a)

普通電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4 (0～465)	当否結果
0 , 1	電役短開放当選
2～465	外れ

(b)

普通電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4 (0～465)	当否結果
0～461	電役長開放当選
462～465	外れ

10

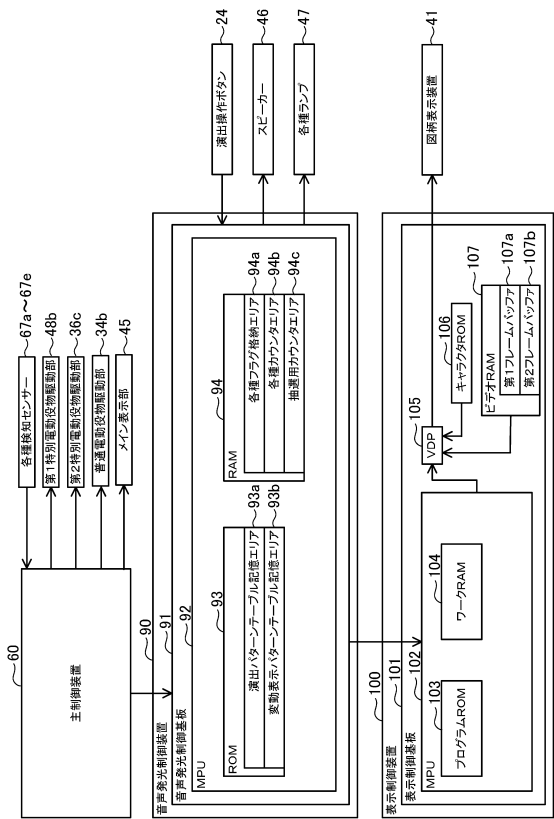
20

30

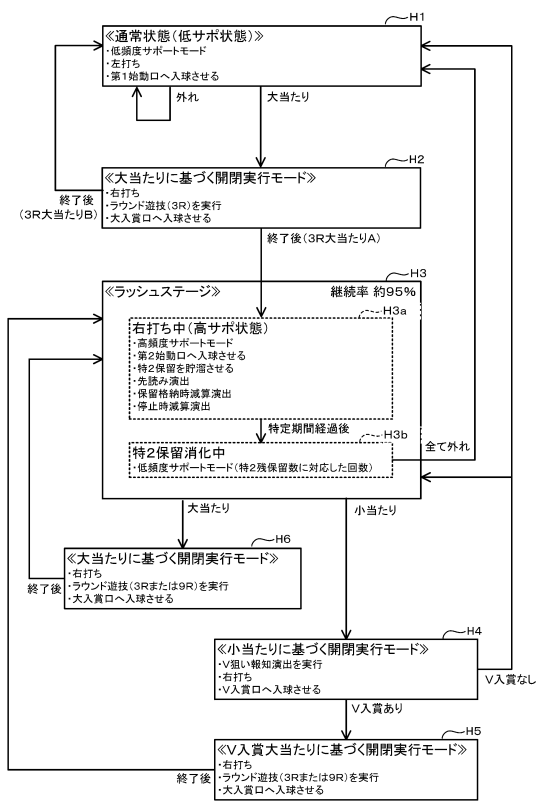
40

50

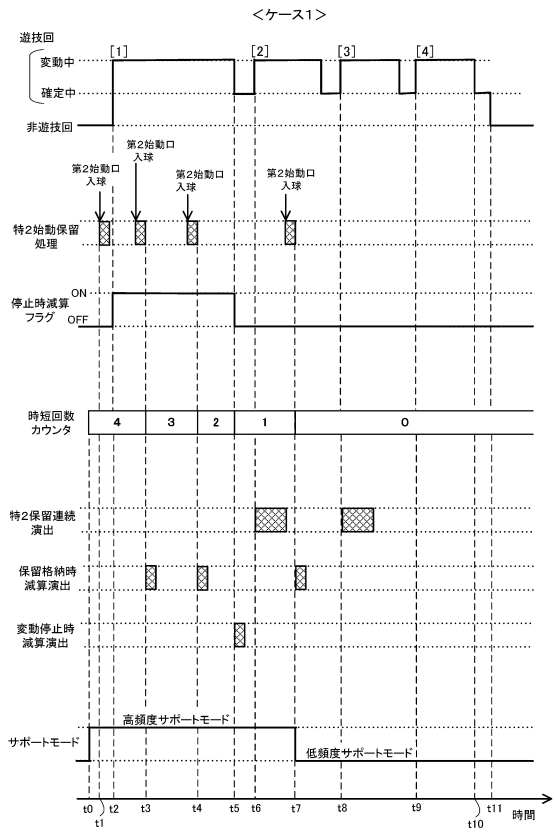
【図 2 0 9】



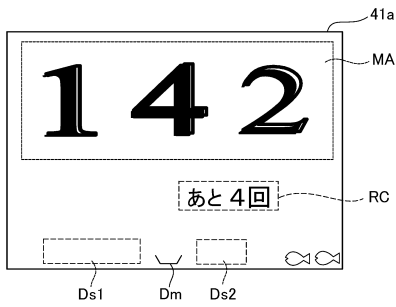
【図 2 1 0】



【図 2 1 1】



【図 2 1 2】



10

20

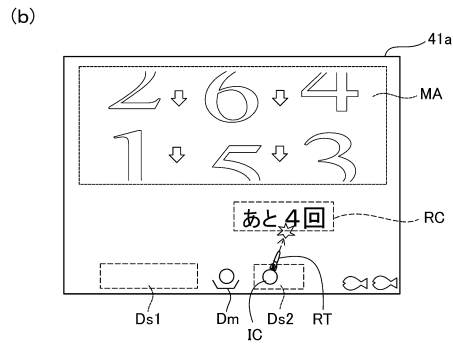
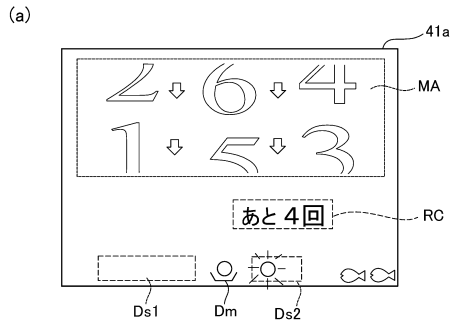
30

40

50

【図 2 1 3】

保留格納時減算演出

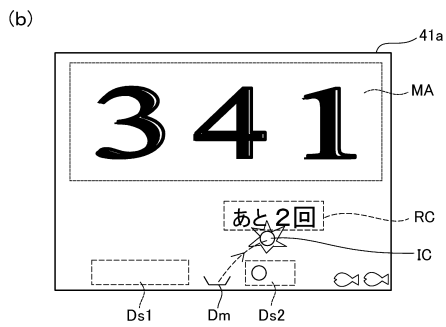
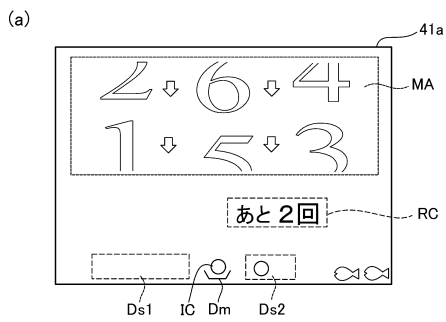


10

20

【図 2 1 5】

変動停止時減算演出

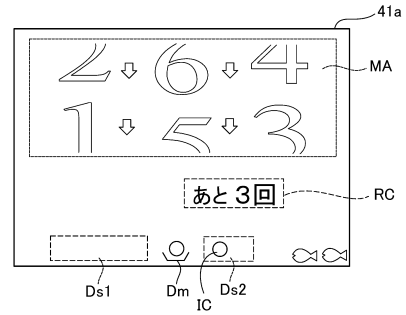


30

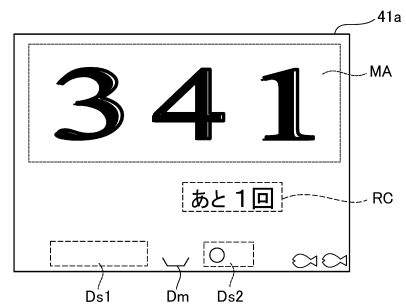
40

50

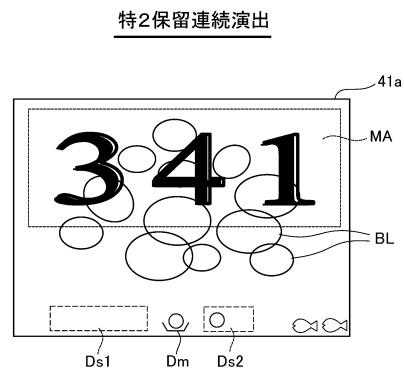
【図 2 1 4】



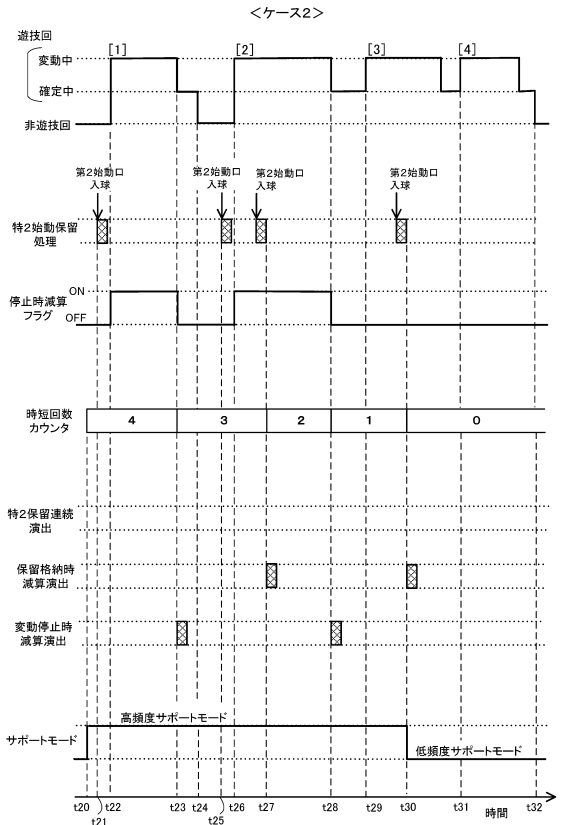
【図 2 1 6】



【 図 2 1 7 】



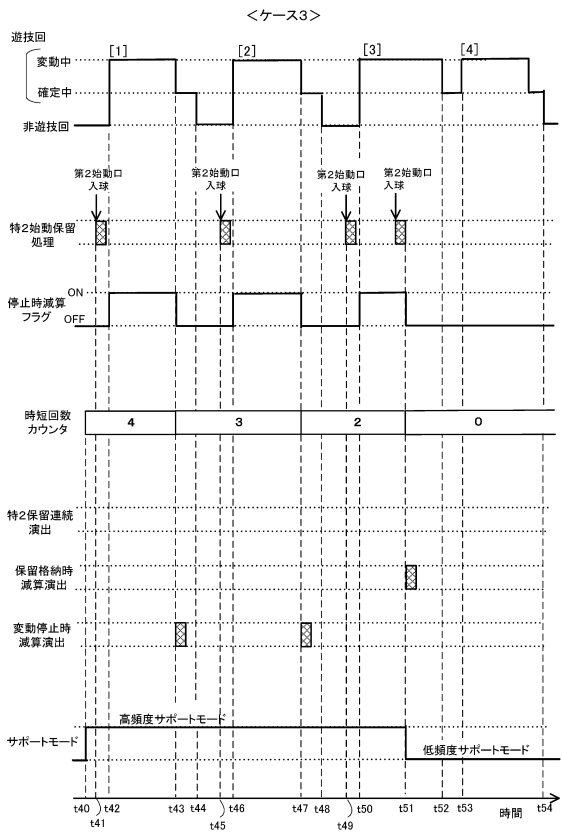
【 図 2 1 8 】



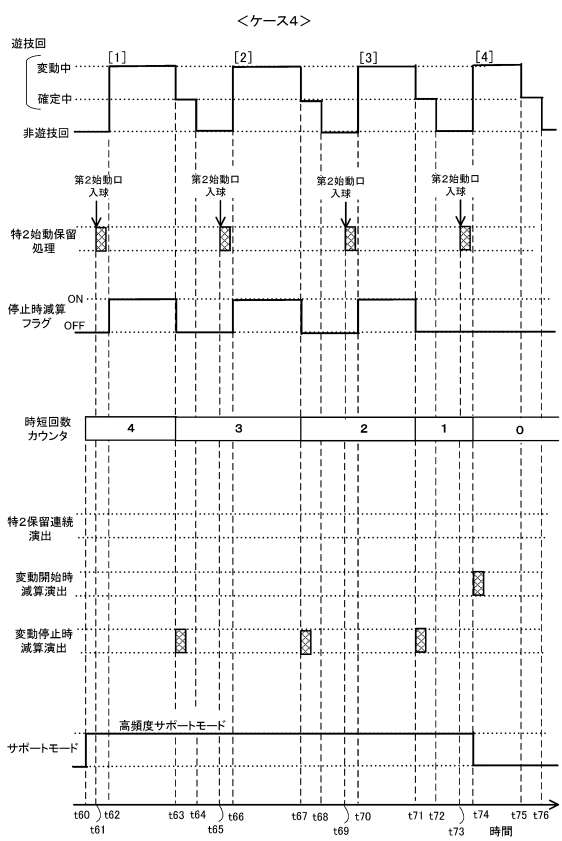
10

20

【 図 2 1 9 】



【 図 2 2 0 】

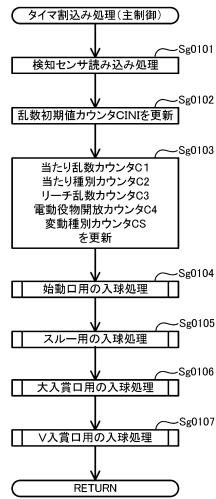


30

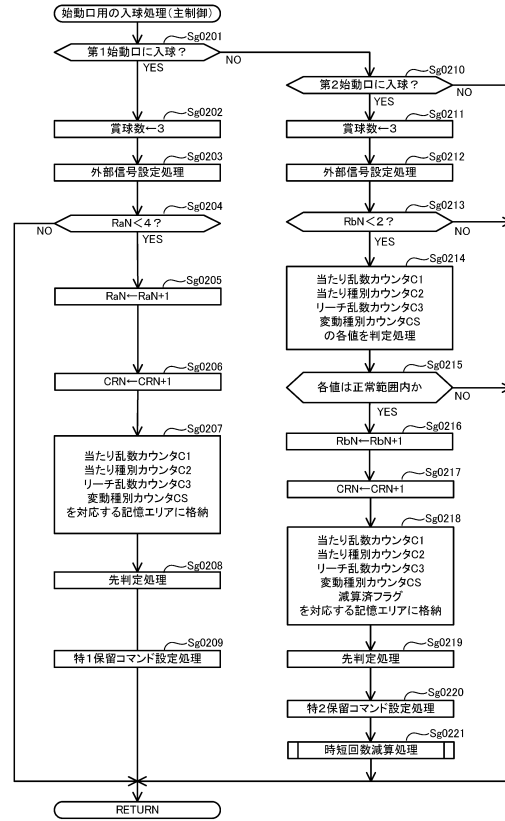
40

50

【図 2 2 1】



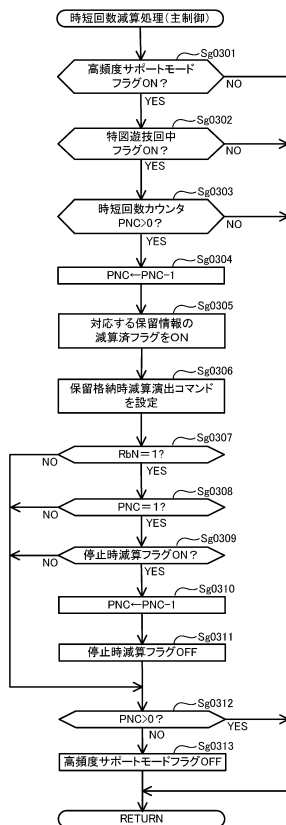
【図 2 2 2】



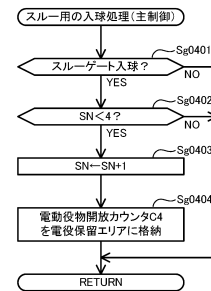
10

20

【図 2 2 3】



【図 2 2 4】

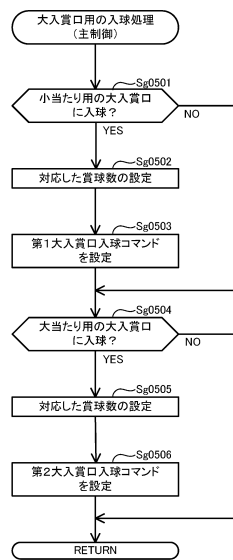


30

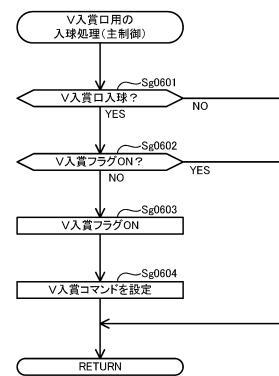
40

50

【図 2 2 5】



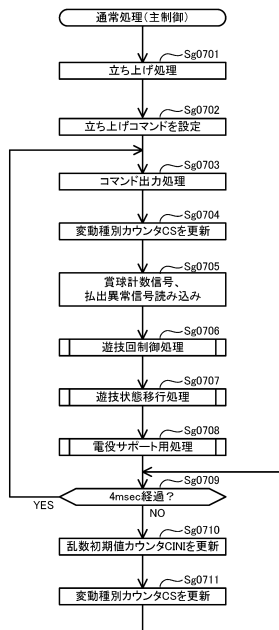
【図 2 2 6】



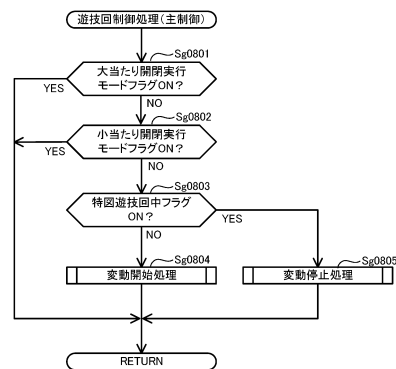
10

20

【図 2 2 7】



【図 2 2 8】

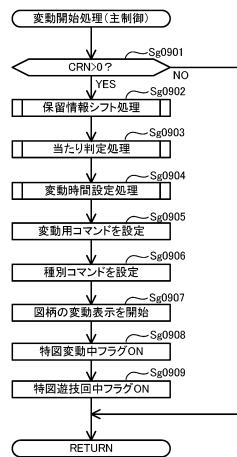


30

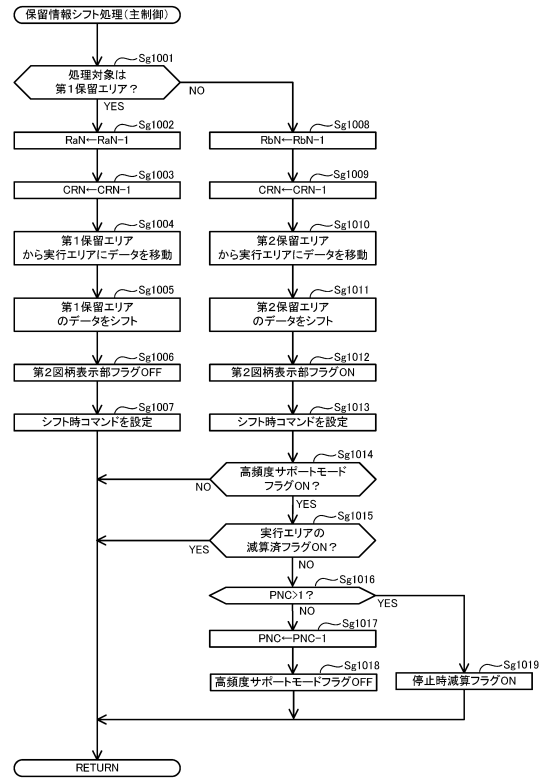
40

50

【図 2 2 9】



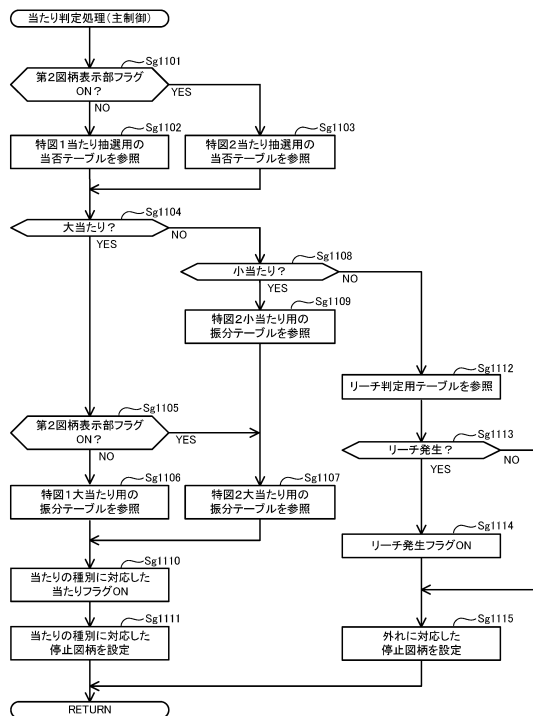
【図 2 3 0】



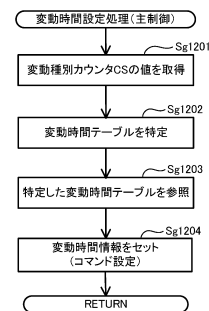
10

20

【図 2 3 1】



【図 2 3 2】

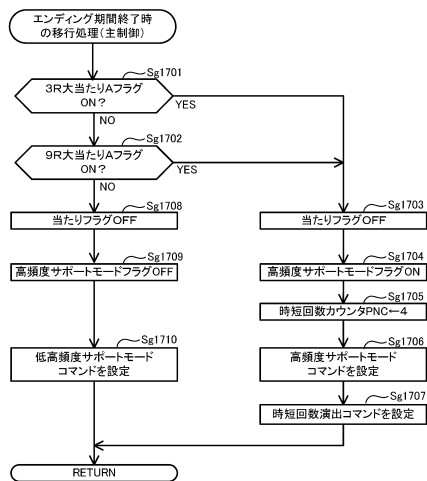


30

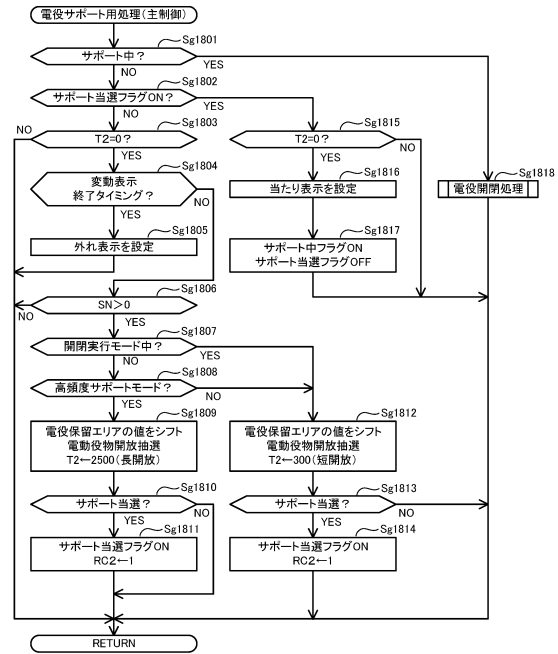
40

50

【図 2 3 7】



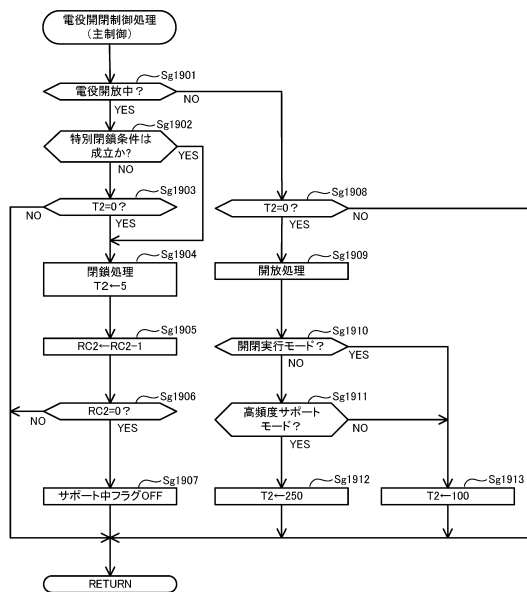
【図 2 3 8】



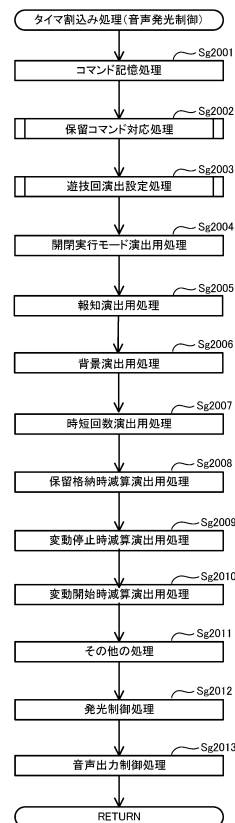
10

20

【図 2 3 9】



【図 2 4 0】

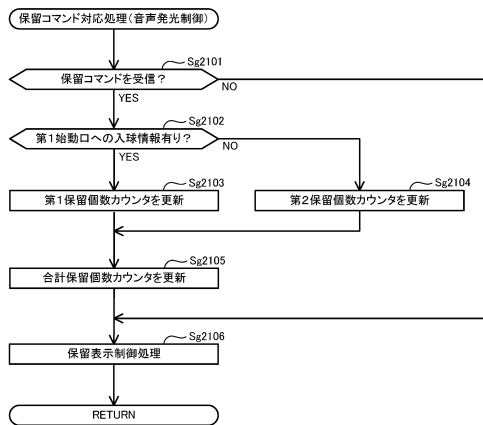


30

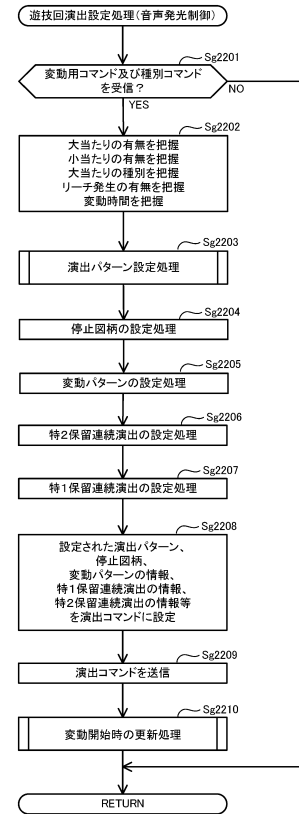
40

50

【図 2 4 1】



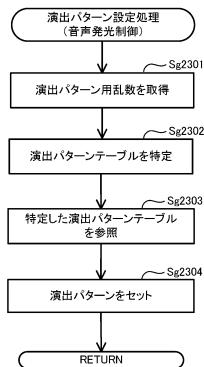
【図 2 4 2】



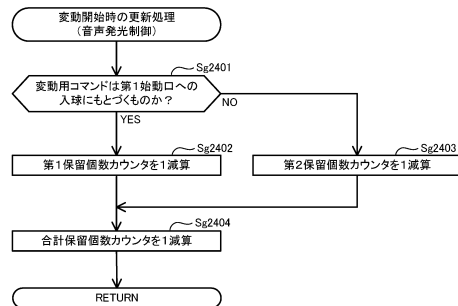
10

20

【図 2 4 3】



【図 2 4 4】

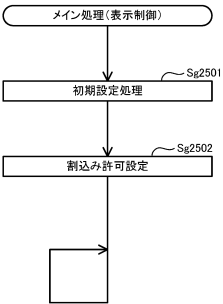


30

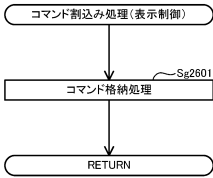
40

50

【 図 2 4 5 】



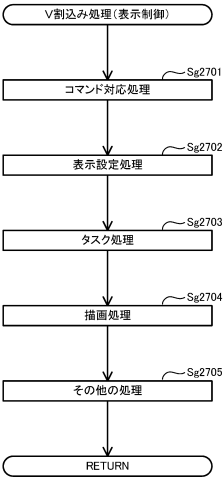
【 図 2 4 6 】



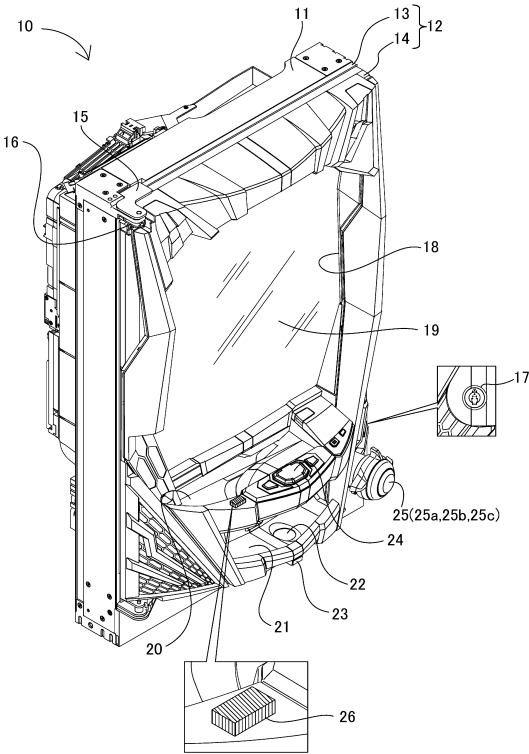
10

20

【 図 2 4 7 】



【 図 2 4 8 】

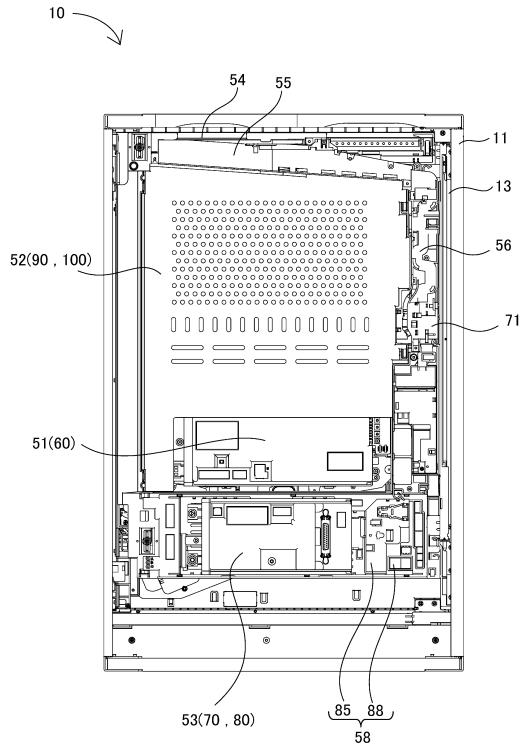


30

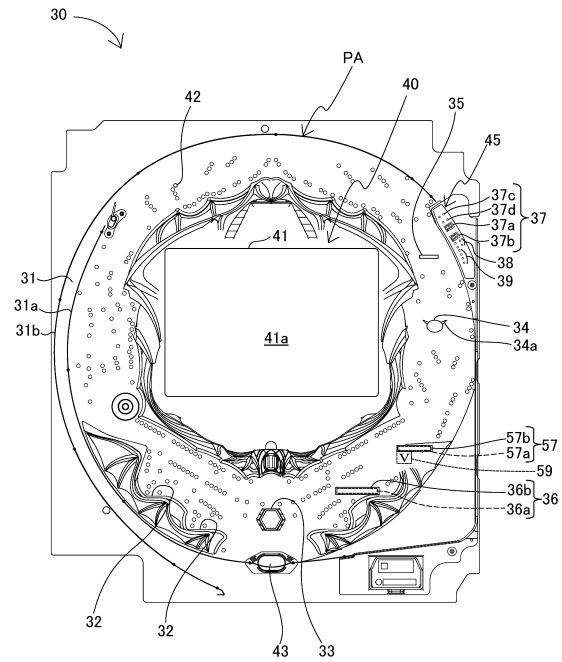
40

50

【 図 2 4 9 】



【 図 2 5 0 】

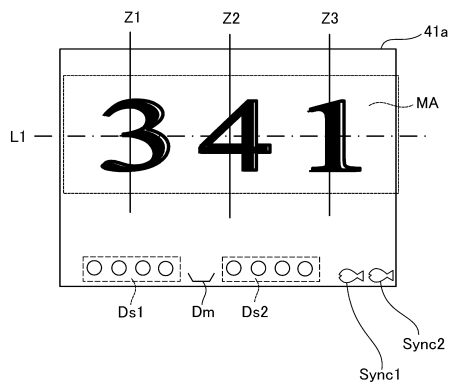


【 図 2 5 1 】

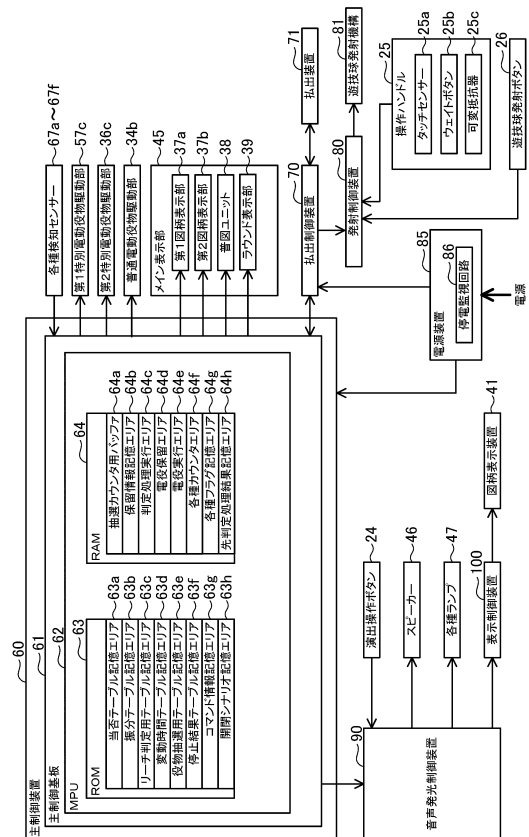
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

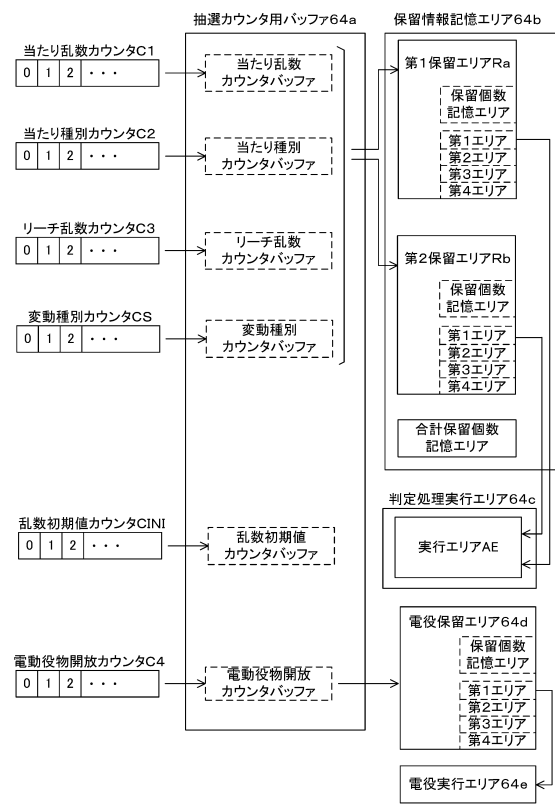
(b)



【 図 2 5 2 】



【図 2 5 3】



【図 2 5 4】

特図1当たり抽選用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1 (0~3849)	当否結果	大当たりの当選確率
0~11	大当たり	1/320. 8
12~3849	外れ	

10

20

【図 2 5 5】

(a)

特図2当たり抽選用の当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

当たり乱数カウンタC1 (0~3849)	当否結果	当選確率
0~11	大当たり	大当たり=1/320. 8 小当たり=1/7. 9 時短図柄=1/5
12~499	小当たり	
500~1269	時短図柄	
1270~3849	外れ	

(b)

特図2当たり抽選用の当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

当たり乱数カウンタC1 (0~3849)	当否結果	当選確率
0~11	大当たり	大当たり=1/320. 8 小当たり=1/7. 9
12~499	小当たり	
500~3849	外れ	

【図 2 5 6】

(a)

特図1大当たり用の振分テーブル

当たり種別カウンタC2 (0~99)	振分結果	開閉制御の対象	付与される遊技状態
0~99	4R大当たり	第2特別電動役物	高サボ(A時短)状態 (低頻度サポートモードの場合に遊技回1回まで 高頻度サポートモード(C時短)の場合に遊技回7回まで)

(b)

特図2大当たり用の振分テーブル
(特図2当たり抽選で大当たり当選時または
特図2当たり抽選で小当たりしてV入賞時)

当たり種別カウンタC2 (0~99)	振分結果	開閉制御の対象	付与される遊技状態
0~49	4R大当たり	第2特別電動役物	高サボ(A時短)状態 (遊技回7回まで)
50~99	15R大当たり	第2特別電動役物	高サボ(A時短)状態 (遊技回7回まで)

30

40

50

【図 2 5 7】

特図2小当たり用の振分テーブル (特図2当たり抽選で小当たり時)		
当たり種別カウンタC2(0～99)	振分結果	開閉制御の対象
0～99	1R小当たり	第1特別電動役物

【図 2 5 8】

特図2時短図柄用の振分テーブル (特図2当たり抽選で時短図柄に当選した時)			
当たり種別カウンタC2(0～99)	振分結果 (時短図柄の種別)	開閉制御の対象	付与される遊技状態
0～39	C時短 α	なし	高サボ(C時短)状態 (遊技回30回まで)
40～69	C時短 β	なし	高サボ(C時短)状態 (遊技回40回まで)
70～99	C時短 γ	なし	高サボ(C時短)状態 (遊技回50回まで)

10

20

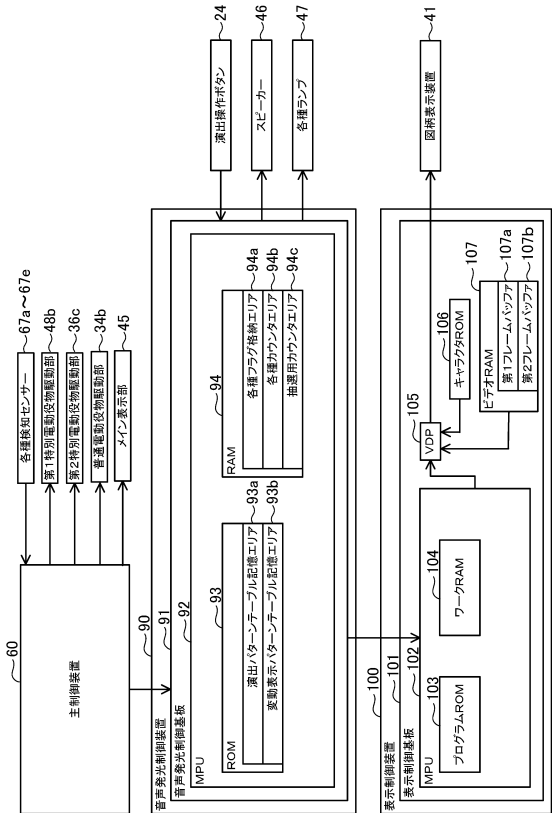
【図 2 5 9】

(a)		普通電動役物開放抽選用当否テーブル (低頻度サポートモード用)
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果	
0	電役短開放	
1～465	外れ	

(b)		普通電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード(C時短)用)
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果	
0, 1	電役微増短開放	
2～465	外れ	

(c)		普通電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード(A時短)、高頻度サポートモード(B時短)兼用)
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果	
0～461	電役長開放	
462～465	外れ	

【図 2 6 0】

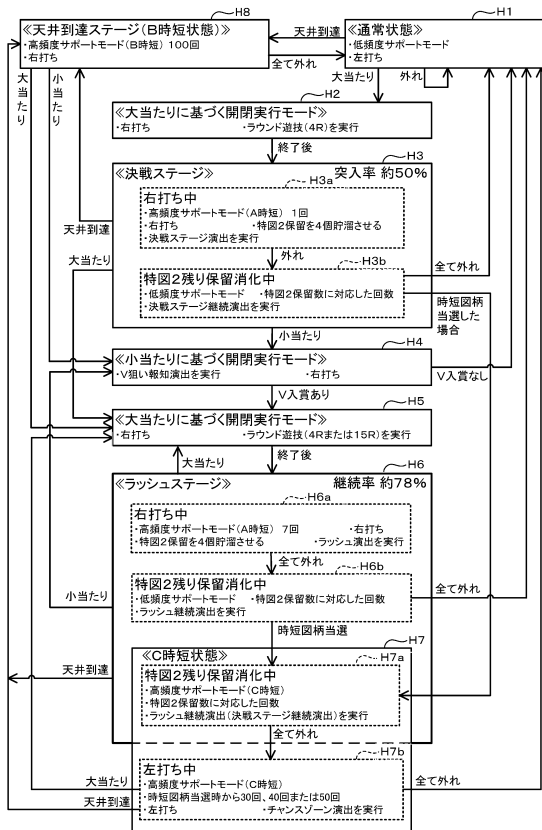


30

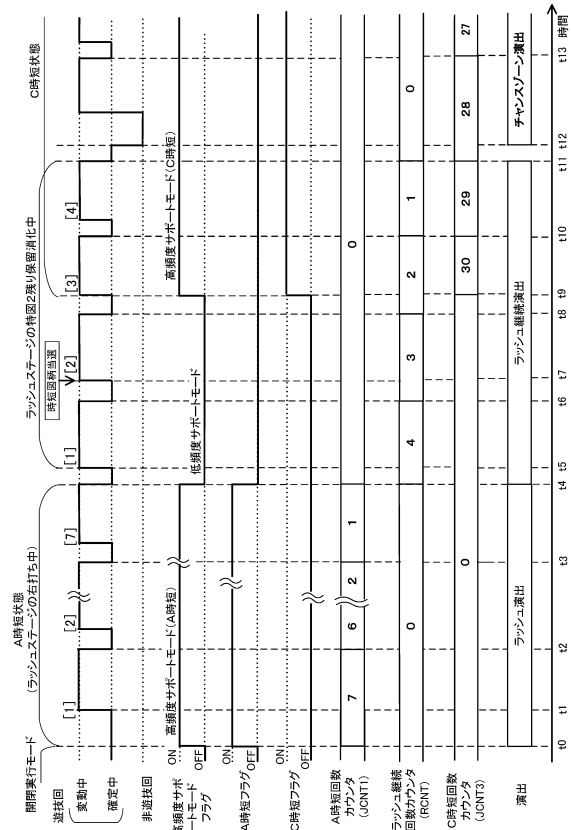
40

50

【図 261】



【図 262】



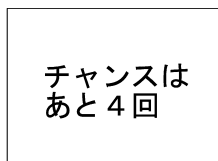
10

20

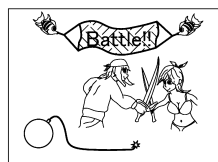
【図 263】

ラッシュ継続演出

(a) 残り回数告知演出



(b) 戦闘演出

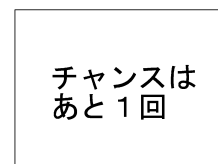


(c) 結果告知演出

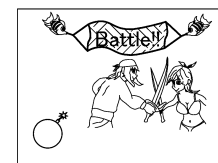


【図 264】

(a) 残り回数告知演出



(b) 戦闘演出



(c) 結果告知演出

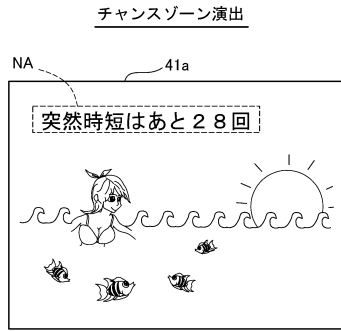


30

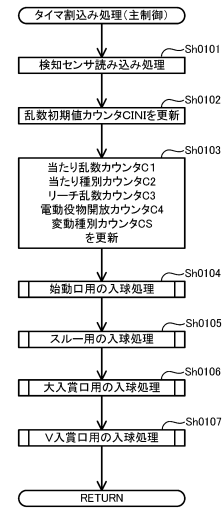
40

50

【図 2 6 5】



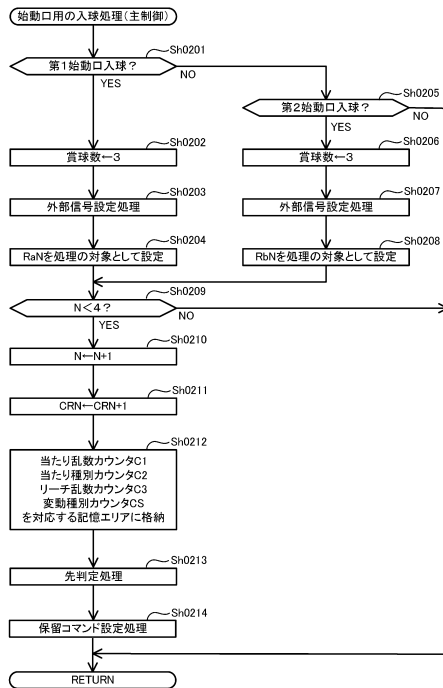
【図 2 6 6】



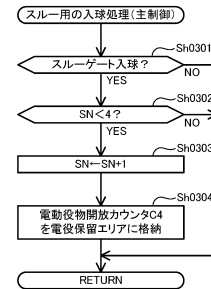
10

20

【図 2 6 7】



【図 2 6 8】

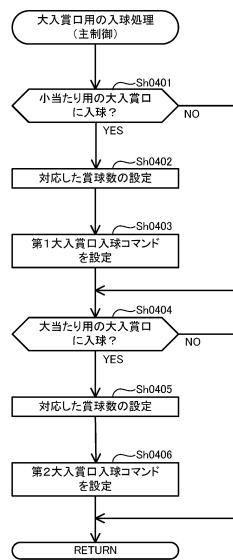


30

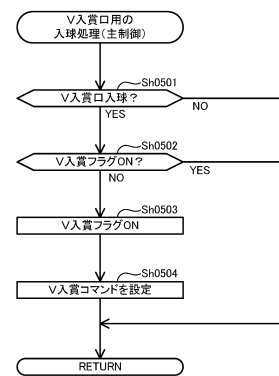
40

50

【図 2 6 9】



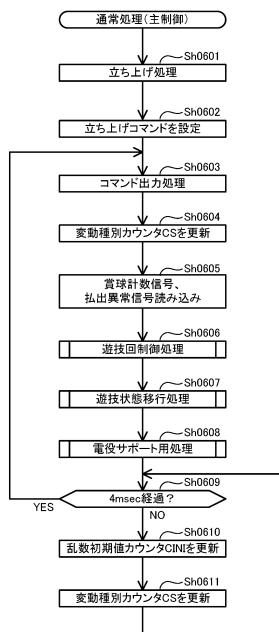
【図 2 7 0】



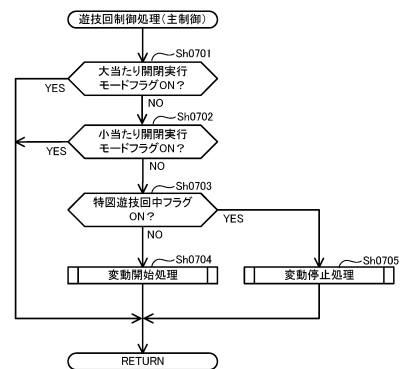
10

20

【図 2 7 1】



【図 2 7 2】

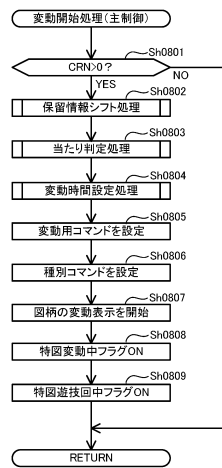


30

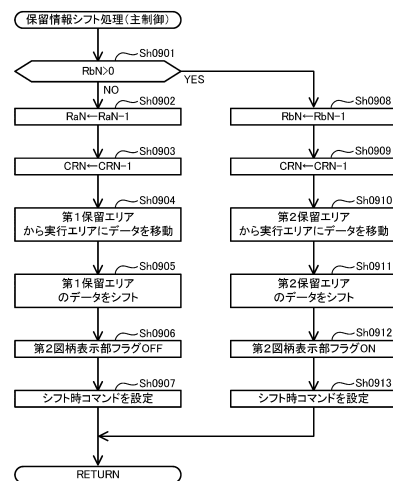
40

50

【図 273】



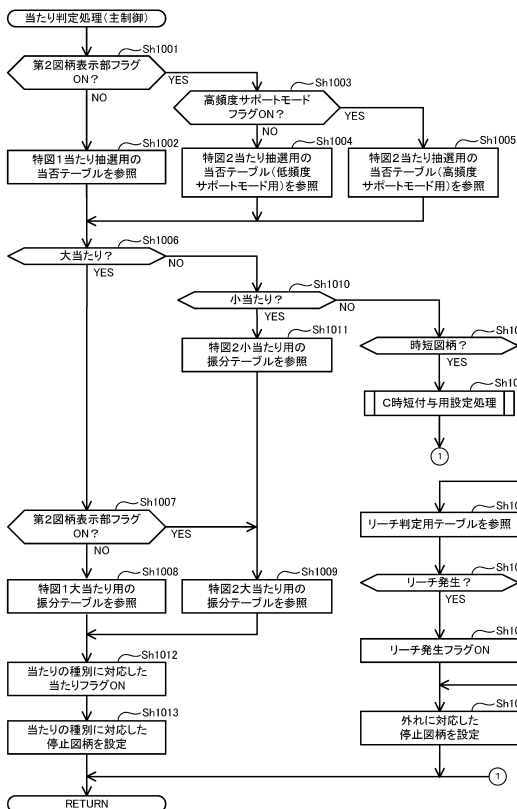
【図 274】



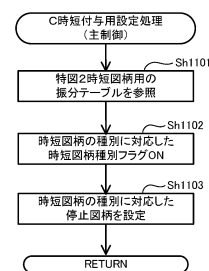
10

20

【図 275】



【図 276】

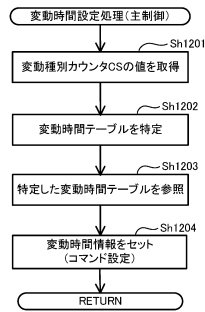


30

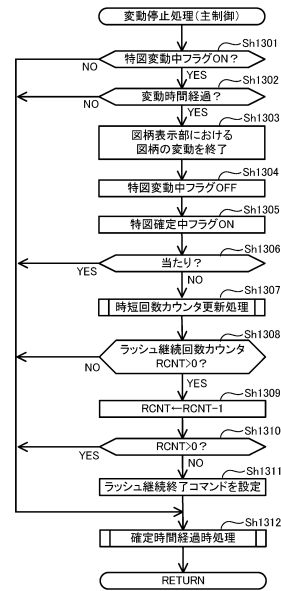
40

50

【図 277】



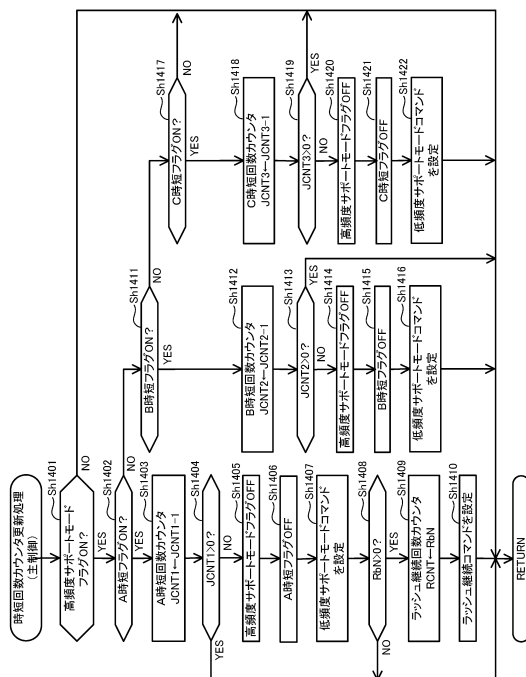
【図 278】



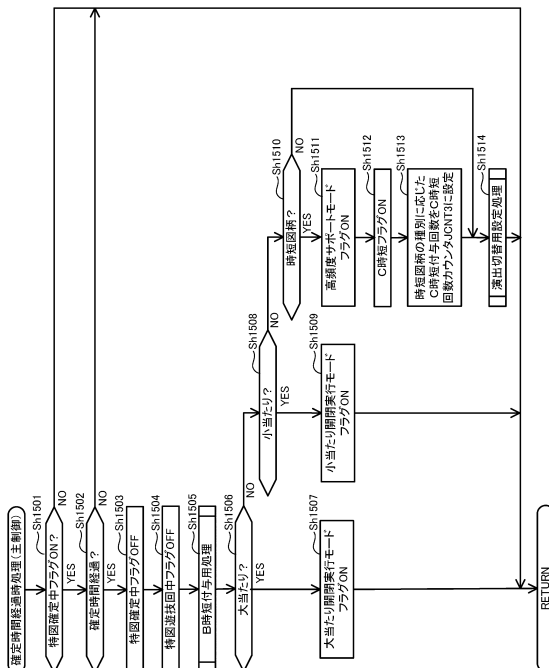
10

20

【図 279】



【図 280】

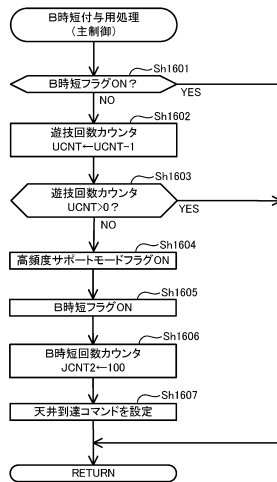


30

40

50

【 図 2 8 1 】



10

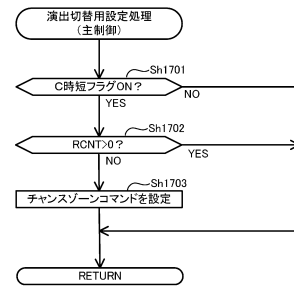
20

30

40

50

【 図 2 8 2 】



10

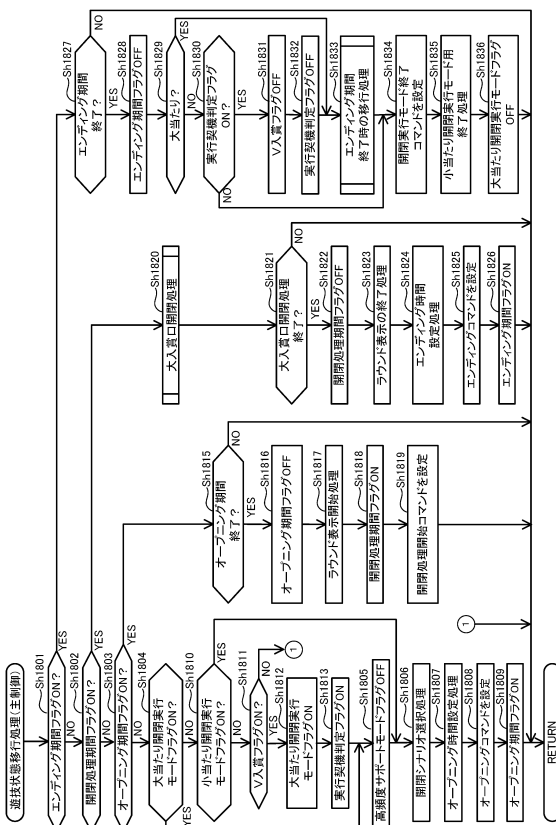
20

30

40

50

【 図 2 8 3 】



10

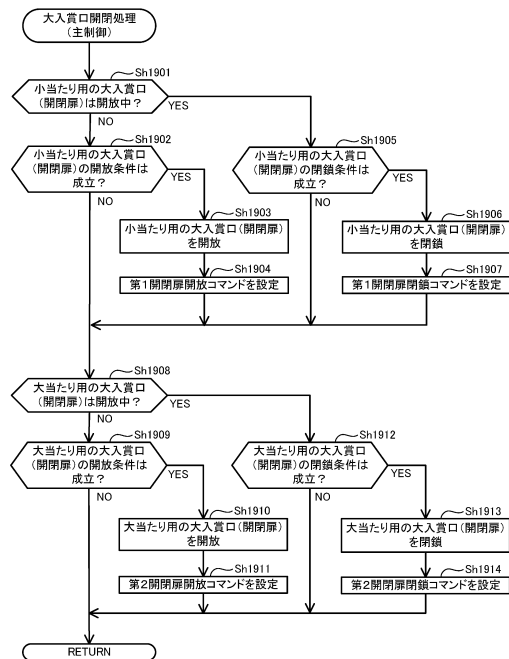
20

30

40

50

【 図 2 8 4 】



10

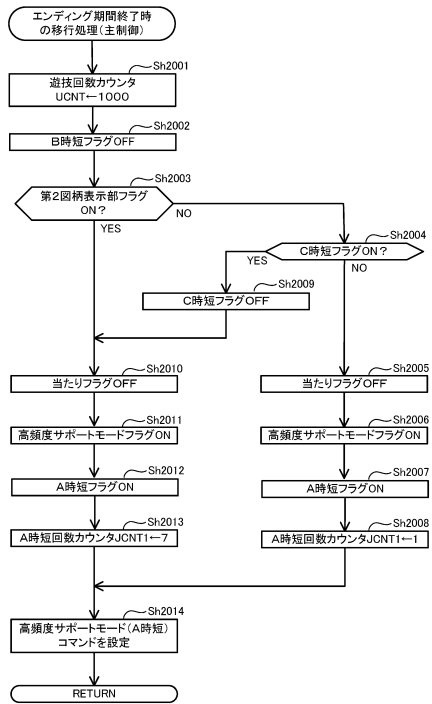
20

30

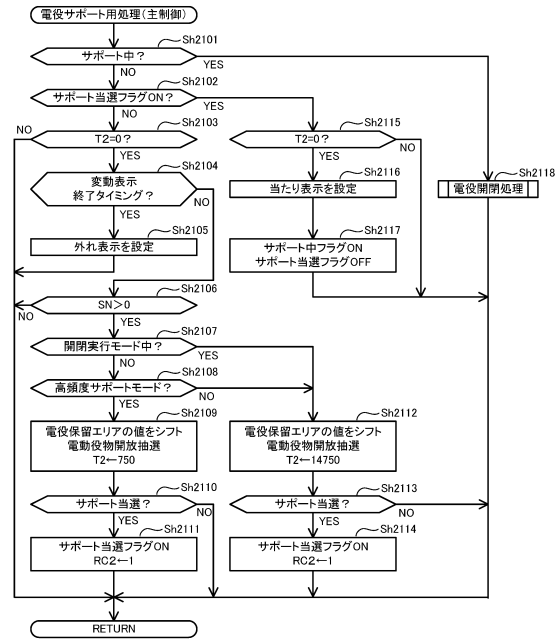
40

50

【図 285】



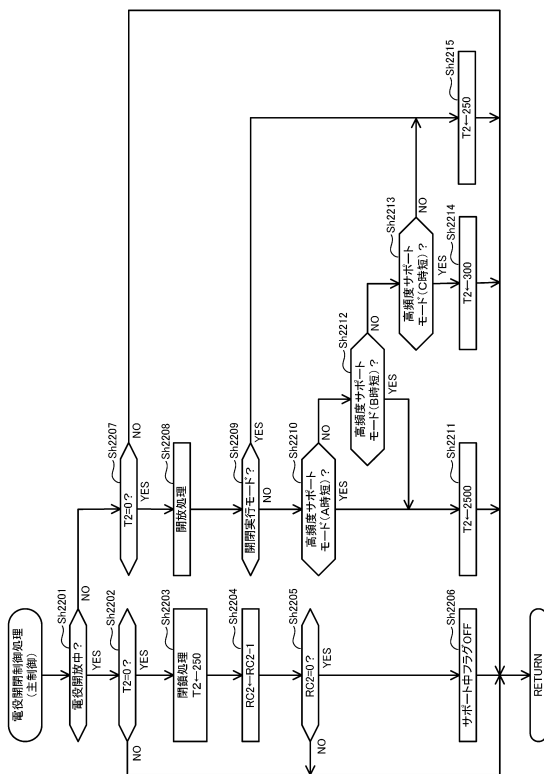
【図 286】



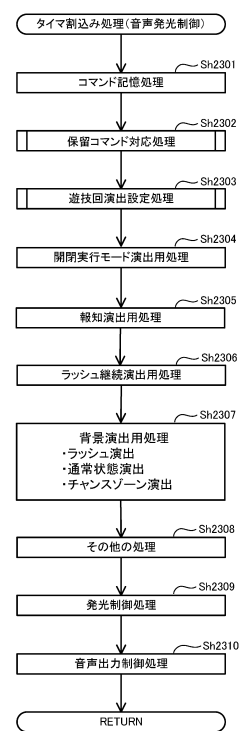
10

20

【図 287】



【図 288】

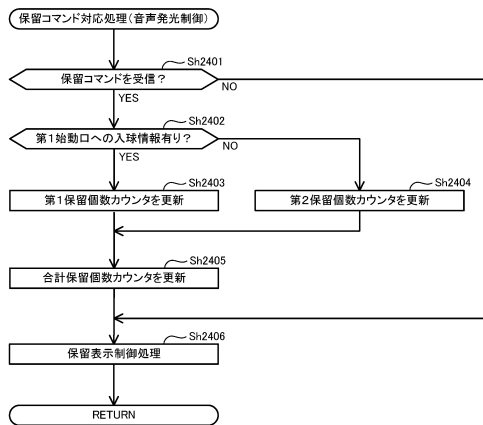


30

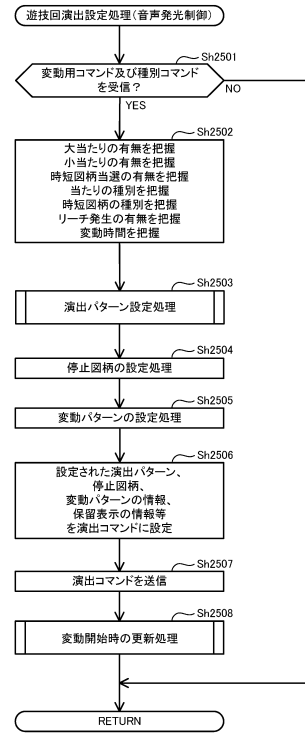
40

50

【図 289】



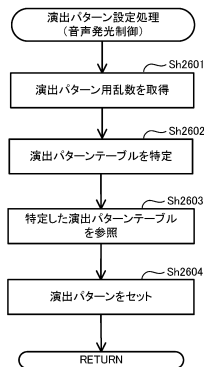
【図 290】



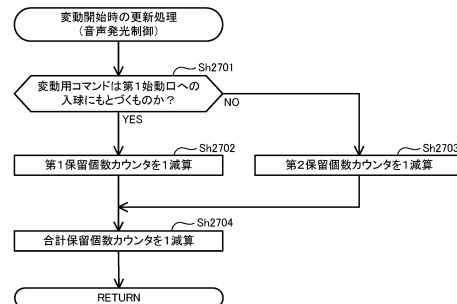
10

20

【図 291】



【図 292】

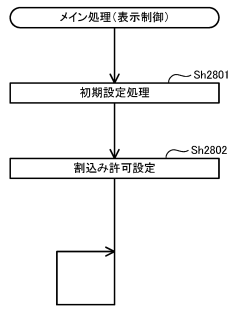


30

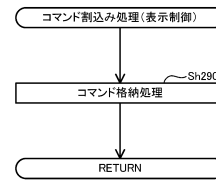
40

50

【図 2 9 3】



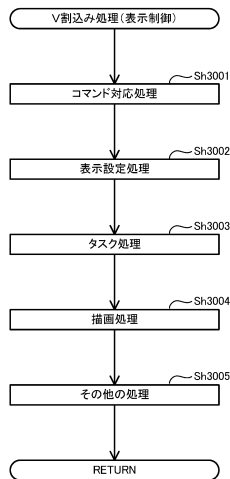
【図 2 9 4】



10

20

【図 2 9 5】



30

40

50

【手続補正書】

【提出日】令和5年5月15日(2023.5.15)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が入球可能な入球口を有する第1の入球領域と、
遊技球が入球可能な入球口を有する第2の入球領域と、
前記第1の入球領域または前記第2の入球領域への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球領域に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球領域に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知するための変動表示が開始されてから当該変動表示が終了して停止表示となり当該停止表示が終了するまでを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記第2の入球領域への遊技球の入球を補助する補助手段と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球領域への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球領域への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モードと、前記第1制御モードよりも前記第2の入球領域への遊技球の入球が容易である第2制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
遊技球が入球した場合に特典として賞球を付与する特典入球手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすことを少なくとも含む特別遊技状態発生条件が成立した場合に、前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、
前記特別遊技状態の終了後に、前記制御モードを特定期間、前記第2制御モードに維持し、前記特定期間の終了時に前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードに切り替える制御モード切替手段を備え、
当該遊技機は、
前記特別遊技状態である期間、または前記特定期間において、当該期間に該当する状態を識別するための情報を継続して出力する第1出力手段と、
前記特定期間の終了時に、前記情報の出力を停止する出力停止手段と、
前記特定期間の終了時に前記取得情報記憶手段に記憶されている前記第2の特別情報の数を記憶する記憶手段と、
前記特定期間の終了後に、少なくとも前記記憶手段に記憶されている前記第2の特別情報の数が1以上である場合に、当該第2の特別情報の数に対応する所定数の前記変動表示が終了するまで、所定の変動表示が実行され得る状態を識別可能な所定情報を継続して出力可能な第2出力手段と、
を備え、

10

20

30

40

50

前記第 2 出力手段は、
前記所定数の前記変動表示のうちの最後の前記変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、前記所定情報を継続して出力する手段と、
前記所定情報を前記情報とは異なる態様で出力する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0007
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0007】
〔形態〕（本形態は、主に、下記の第 1 実施形態及びその変形例に基づく）
遊技球が入球可能な入球口を有する第 1 の入球領域と、
遊技球が入球可能な入球口を有する第 2 の入球領域と、
前記第 1 の入球領域または前記第 2 の入球領域への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
前記第 1 の入球領域に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報と、前記第 2 の入球領域に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たすか否か判定する手段であって、前記第 2 の特別情報についての前記判定を前記第 1 の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知するための変動表示が開始されてから当該変動表示が終了して停止表示となり当該停止表示が終了するまでを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記第 2 の入球領域への遊技球の入球を補助する補助手段と、
前記補助手段の状態を、前記第 2 の入球領域への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記第 2 の入球領域への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モードと、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 の入球領域への遊技球の入球が容易である第 2 制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
遊技球が入球した場合に特典として賞球を付与する特典入球手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすことを少なくとも含む特別遊技状態発生条件が成立した場合に、前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、
前記特別遊技状態の終了後に、前記制御モードを特定期間、前記第 2 制御モードに維持し、前記特定期間の終了時に前記制御モードを前記第 2 制御モードから前記第 1 制御モードに切り替える制御モード切替手段を備え、
当該遊技機は、
前記特別遊技状態である期間、または前記特定期間において、当該期間に該当する状態を識別するための情報を継続して出力する第 1 出力手段と、
前記特定期間の終了時に、前記情報の出力を停止する出力停止手段と、
前記特定期間の終了時に前記取得情報記憶手段に記憶されている前記第 2 の特別情報の数を記憶する記憶手段と、
前記特定期間の終了後に、少なくとも前記記憶手段に記憶されている前記第 2 の特別情

10

20

30

40

50

報の数が1以上である場合に、当該第2の特別情報の数に対応する所定数の前記変動表示が終了するまで、所定の変動表示が実行され得る状態を識別可能な所定情報を継続して出力可能な第2出力手段と、

を備え、

前記第2出力手段は、

前記所定数の前記変動表示のうちの最後の前記変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、前記所定情報を継続して出力する手段と、

前記所定情報を前記情報とは異なる態様で出力する手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50