

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7574625号  
(P7574625)

(45)発行日 令和6年10月29日(2024.10.29)

(24)登録日 令和6年10月21日(2024.10.21)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全565頁)

(21)出願番号	特願2020-196024(P2020-196024)	(73)特許権者	000144522
(22)出願日	令和2年11月26日(2020.11.26)		株式会社三洋物産
(65)公開番号	特開2022-84276(P2022-84276A)		愛知県名古屋市中種区今池 3 丁目 9 番 2
(43)公開日	令和4年6月7日(2022.6.7)		1 号
審査請求日	令和5年6月22日(2023.6.22)	(74)代理人	100121821
			弁理士 山田 強
		(72)発明者	岡村 鉉
			愛知県名古屋市中種区今池三丁目 9 番 2
			1 号 株式会社三洋物産内
		(72)発明者	濱本 祐輝
			愛知県名古屋市中種区春岡通 7 丁目 4 9
			番地 株式会社ジェイ・ティ内
		審査官	大浜 康夫

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、  
前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段と、

前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段と、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段にて行う保留用報知手段と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段と、

前記先特定手段の特定結果に基づいて前記保留用報知の報知態様が通常態様とは異なる

特定態様となるようにすることが可能な特定態様手段と、  
を備え、

前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されており、

前記先特定手段の特定結果に基づき、前記保留用報知の報知態様を前記複数種類の態様のうちのいずれとするかの決定を行う手段と、

前記特定態様の前記保留用報知について当該保留用報知の報知態様が前記複数種類の態様のうちのいずれであるかを特定可能な所定情報が所定の記憶領域に記憶されるようにする手段と、

を備え、

10

第1演出状態において所定の保留用報知の報知態様が前記特定態様とされた状況で、少なくとも前記所定の保留用報知について前記特定態様による保留用報知又は保留用報知が不実行とされる第2演出状態となり得るように構成されており、

前記第2演出状態の終了後、少なくとも前記所定の保留用報知について、前記先特定手段の特定結果に基づく前記決定を行うことなく、前記所定の記憶領域に記憶された前記所定情報に基づいて前記複数種類の態様のうち前記第2演出状態となる前の報知態様と同じ報知態様で保留用報知が行われるようにする手段を備え、

前記複数種類の態様は、第1態様と、前記第1態様より前記付与対応結果となることへの期待度が高い第2態様とを含み、

保留用報知の報知態様を前記第1態様とした後、当該保留用報知の報知態様を前記第2態様とすることが可能であり、

20

保留用報知の報知態様が前記複数種類の態様のいずれかとなるより前に、報知態様の变化を示唆し得る第1報知が行われることを可能とする手段を備え、

前記第2演出状態の終了後、前記所定の保留用報知について前記第2演出状態となる前の報知態様と同じ報知態様で保留用報知が行われる場合に前記第1報知が行われないように構成されており、

前記保留用報知とは異なるものであって前記保留数に対応した第2報知が実行されることを可能とする手段と、

前記第2演出状態で取得された特別情報の保留用報知について、前記特定態様による保留用報知又は保留用報知が前記第2演出状態にて不実行とされるようにする手段と、  
を備え、

30

前記第1演出状態から前記第2演出状態への移行が遊技者の操作を介さずに実行され得るように構成されていることを特徴とする遊技機。

#### 【請求項2】

予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、  
前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段と、

40

前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段と、

実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるようにする表示と、保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識できるようにする表示とが可能な保留表示を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段にて行う手段と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記

50

付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段と、

前記先特定手段の特定結果に基づいて前記保留表示の表示態様が通常態様とは異なる特定態様となるようにすることが可能な特定態様手段と、  
を備え、

前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されており、

前記先特定手段の特定結果に基づき、前記保留表示の表示態様を前記複数種類の態様のうちのいずれとするかの決定を行う手段と、

前記特定態様の前記保留表示について当該保留表示の表示態様が前記複数種類の態様のうちのいずれであるかを特定可能な所定情報が所定の記憶領域に記憶されるようにする手段と、

を備え、

第1演出状態において所定の保留表示の表示態様が前記特定態様とされた状況で、少なくとも前記所定の保留表示について前記特定態様による保留表示又は保留表示が不実行とされる第2演出状態となり得るように構成されており、

前記第2演出状態の終了後、少なくとも前記所定の保留表示について、前記先特定手段の特定結果に基づく前記決定を行うことなく、前記所定の記憶領域に記憶された前記所定情報に基づいて前記複数種類の態様のうち前記第2演出状態となる前の表示態様と同じ表示態様で保留表示が行われるようにする手段を備え、

前記複数種類の態様は、第1態様と、前記第1態様より前記付与対応結果となることへの期待度が高い第2態様とを含み、

保留表示の表示態様を前記第1態様とした後、当該保留表示の表示態様を前記第2態様とすることが可能であり、

保留表示の表示態様が前記複数種類の態様のいずれかとなるより前に、表示態様の変化を示唆し得る第1報知が行われることを可能とする手段を備え、

前記第2演出状態の終了後、前記所定の保留表示について前記第2演出状態となる前の表示態様と同じ表示態様で保留表示が行われる場合に前記第1報知が行われないように構成されており、

前記保留表示とは異なるものであって前記保留数に対応した第2報知が実行されることを可能とする手段と、

前記第2演出状態で取得された特別情報の保留表示について、前記特定態様による保留表示又は保留表示が前記第2演出状態にて不実行とされるようにする手段と、  
を備え、

前記第1演出状態から前記第2演出状態への移行が遊技者の操作を介さずに実行され得るように構成されていることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2004-81853号公報

【発明の概要】

10

20

30

40

50

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技演出を行う上で未だ改善の余地がある。

## 【0005】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、好適に遊技演出を行うことが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0006】

本願の第1発明は、  
予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、  
前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段と、

前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段と、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段にて行う保留用報知手段と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段と、

前記先特定手段の特定結果に基づいて前記保留用報知の報知態様が通常態様とは異なる特定態様となるようにすることが可能な特定態様手段と、  
を備え、

前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されており、

前記先特定手段の特定結果に基づき、前記保留用報知の報知態様を前記複数種類の態様のうちのいずれとするかの決定を行う手段と、

前記特定態様の前記保留用報知について当該保留用報知の報知態様が前記複数種類の態様のうちのいずれであるかを特定可能な所定情報が所定の記憶領域に記憶されるようにする手段と、  
を備え、

第1演出状態において所定の保留用報知の報知態様が前記特定態様とされた状態で、少なくとも前記所定の保留用報知について前記特定態様による保留用報知又は保留用報知が不実行とされる第2演出状態となり得るように構成されており、

前記第2演出状態の終了後、少なくとも前記所定の保留用報知について、前記先特定手段の特定結果に基づく前記決定を行うことなく、前記所定の記憶領域に記憶された前記所定情報に基づいて前記複数種類の態様のうち前記第2演出状態となる前の報知態様と同じ報知態様で保留用報知が行われるようにする手段を備え、

前記複数種類の態様は、第1態様と、前記第1態様より前記付与対応結果となることへの期待度が高い第2態様とを含み、

保留用報知の報知態様を前記第1態様とした後、当該保留用報知の報知態様を前記第2態様とすることが可能であり、

保留用報知の報知態様が前記複数種類の態様のいずれかとなるより前に、報知態様の变化

10

20

30

40

50

を示唆し得る第 1 報知が行われることを可能とする手段を備え、

前記第 2 演出状態の終了後、前記所定の保留用報知について前記第 2 演出状態となる前の報知態様と同じ報知態様で保留用報知が行われる場合に前記第 1 報知が行われないように構成されており、

前記保留用報知とは異なるものであって前記保留数に対応した第 2 報知が実行されることを可能とする手段と、

前記第 2 演出状態で取得された特別情報の保留用報知について、前記特定態様による保留用報知又は保留用報知が前記第 2 演出状態にて不実行とされるようにする手段と、  
を備え、

前記第 1 演出状態から前記第 2 演出状態への移行が遊技者の操作を介さずに実行され得るように構成されていることを特徴とする。

10

また、本願の第 2 発明は、

予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、  
前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段と、

20

前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、  
前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段と、

実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるようにする表示と、保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識できるようにする表示とが可能な保留表示を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段にて行う手段と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段と、

30

前記先特定手段の特定結果に基づいて前記保留表示の表示態様が通常態様とは異なる特定態様となるようにすることが可能な特定態様手段と、  
を備え、

前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されており、

前記先特定手段の特定結果に基づき、前記保留表示の表示態様を前記複数種類の態様のうちのいずれとするかの決定を行う手段と、

前記特定態様の前記保留表示について当該保留表示の表示態様が前記複数種類の態様のうちのいずれであるかを特定可能な所定情報が所定の記憶領域に記憶されるようにする手段と、

40

を備え、

第 1 演出状態において所定の保留表示の表示態様が前記特定態様とされた状況で、少なくとも前記所定の保留表示について前記特定態様による保留表示又は保留表示が不実行とされる第 2 演出状態となり得るように構成されており、

前記第 2 演出状態の終了後、少なくとも前記所定の保留表示について、前記先特定手段の特定結果に基づく前記決定を行うことなく、前記所定の記憶領域に記憶された前記所定情報に基づいて前記複数種類の態様のうち前記第 2 演出状態となる前の表示態様と同じ表示態様で保留表示が行われるようにする手段を備え、

前記複数種類の態様は、第 1 態様と、前記第 1 態様より前記付与対応結果となることへの期待度が高い第 2 態様とを含み、

50

保留表示の表示態様を前記第 1 態様とした後、当該保留表示の表示態様を前記第 2 態様とすることが可能であり、

保留表示の表示態様が前記複数種類の態様のいずれかとなるより前に、表示態様の変化を示唆し得る第 1 報知が行われることを可能とする手段を備え、

前記第 2 演出状態の終了後、前記所定の保留表示について前記第 2 演出状態となる前の表示態様と同じ表示態様で保留表示が行われる場合に前記第 1 報知が行われないように構成されており、

前記保留表示とは異なるものであって前記保留数に対応した第 2 報知が実行されることを可能とする手段と、

前記第 2 演出状態で取得された特別情報の保留表示について、前記特定態様による保留表示又は保留表示が前記第 2 演出状態にて不実行とされるようにする手段と、  
を備え、

前記第 1 演出状態から前記第 2 演出状態への移行が遊技者の操作を介さずに実行され得るように構成されていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、好適に遊技演出を行うことが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】第 1 の実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。

【図 2】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【図 3】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【図 4】遊技盤の構成を示す正面図である。

【図 5】(a) は閉鎖状態である場合の第 2 作動口の概略図、(b) は開放状態である場合の第 2 作動口の概略図である。

【図 6】(a) は閉鎖状態である場合の可変入賞装置の断面図、(b) は開放状態である場合の第 1 可変入賞装置の断面図である。

【図 7】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 8】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。

【図 9】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。

【図 10】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。

【図 11】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。

【図 12】当否テーブルの一例を示す図である。

【図 13】(a) は第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、(b) は第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。

【図 14】(a) は大当たり用の変動表示時間テーブルの一例を示す図、(b) は外れ用の変動表示時間テーブルの一例を示す図である。

【図 15】主制御装置の MPU における NMI 割込処理を示すフローチャートである。

【図 16】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 17】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。

【図 18】情報取得処理を示すフローチャートである。

【図 19】メイン処理を示すフローチャートである。

【図 20】通常処理を示すフローチャートである。

【図 21】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 22】データ設定処理を示すフローチャートである。

【図 23】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 24】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。

【図 25】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図 26】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図 27】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 2 8】保留先読み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】演出制御装置及びその周辺機器の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 3 0】演出制御装置の M P U における演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】保留用記憶エリアの構成を示す図である。
- 【図 3 3】( a ) 保留予告演出を説明するための説明図、( b ) は遊技回中の保留変化ポイントを説明するための説明図である。
- 【図 3 4】保留予告用の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】演出モードを説明するための説明図である。
- 【図 3 6】最終表示態様抽選テーブルの一例を示す図である。 10
- 【図 3 7】演出シナリオ抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 8】( a ) は保留予告の第 1 実行用処理を示すフローチャート、( b ) は表示態様記憶エリアの構成を示す図である。
- 【図 3 9】変化示唆演出を説明するための図である。
- 【図 4 0】( a ) はシフト時コマンド対応処理を示すフローチャート、( b ) は保留用画像のシフト処理を説明するための図である。
- 【図 4 1】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】予告復帰用の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】保留予告の第 2 実行用処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 4 5】保留予告の第 3 実行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】保留予告の昇格用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】昇格判定用テーブルの一例を示す図である。
- 【図 4 8】保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 4 9】保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 5 0】保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 5 1】第 1 の実施の形態の変形例 1 に係る保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2】演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】保留予告用の第 2 設定処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 5 4】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 5 6】第 1 の実施の形態の変形例 2 に係る演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7】復帰判定用テーブルの一例を示す図である。
- 【図 5 8】保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 5 9】第 1 の実施の形態の変形例 3 に係る変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 0】保留予告用の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1】最終表示態様抽選テーブルの一例を示す図である。 40
- 【図 6 2】最終表示態様抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 3】開閉実行モード用処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 4】予告復帰用の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 5】復帰判定用テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 6】保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 6 7】保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 6 8】( a ) は第 1 の実施の形態の変形例 4 に係る情報取得処理を示すフローチャート、( b ) は保留コマンドの設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 9】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 0】第 1 保留先読み処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 7 1】開閉実行モード用処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2】第 2 保留先読み処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 3】予告復帰用の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 4】上限表示態様テーブルの一例を示す図である。
- 【図 7 5】保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 7 6】保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 7 7】第 1 の実施の形態の変形例 5 に係る電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 7 8】演出制御装置の M P U におけるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 9】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 0】保留予告の復帰用処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 8 1】表示態様の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 2】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 3】保留予告の第 4 実行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 4】保留予告の昇格用処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 5】保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 8 6】保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 8 7】( a ) は第 1 の実施の形態の変形例 6 に係るメイン処理を示すフローチャート、( b ) は通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 8】演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 9】表示態様の設定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 9 0】保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 9 1】保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 9 2】第 1 の実施の形態の変形例 7 に係る演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 3】モード切替用判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 4】演出モードの切替制限の態様を示す図である。
- 【図 9 5】第 1 の実施の形態の変形例 8 に係る演出モードの切替態様を示す図である。
- 【図 9 6】演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 7】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 8】保留予告用の第 2 設定処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 9 9】保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 1 0 0】第 2 の実施の形態に係る当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
- 【図 1 0 1】( a ) は低確率モード用の当否テーブルの一例を示す図、( b ) は高確率モード用の当否テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 0 2】( a ) は第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、( b ) は第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、( c ) は第 2 時短遊技状態の一例を示す図である。
- 【図 1 0 3】( a ) は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルの一例を示す図、( b ) は高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルの一例を示す図、( c ) は役物開閉遊技の一例を示す図である。 40
- 【図 1 0 4】主制御装置の M P U におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 5】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 6】情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 7】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 8】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 9】データ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 0】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 1】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 2】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。 50



- 【図 1 1 3】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 1 4】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 5】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 6】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 7】高確率モード更新・終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 8】高頻度サポートモード更新・終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 9】第 2 時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 0】( a ) は確定表示開始用処理を示すフローチャート、( b ) は確定表示終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 1】普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 1 2 2】普図変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 3】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 4】役物開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 5】演出制御装置及びその周辺機器の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 1 2 6】演出制御装置の M P U における演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 7】第 1 移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 8】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 1 2 9】第 2 移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 0】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 1 3 1】終了用演出設定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 1 3 2】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 3】( a ) は残り回数表示の更新用処理を示すフローチャート、( b ) は外れ回数表示の更新用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 4】第 2 時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 3 5】第 2 時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 3 6】第 2 時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 3 7】第 2 の実施の形態に係る変形例 1 の第 2 時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 3 8】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 1 3 9】第 2 の実施の形態の変形例 2 に係る第 2 時短遊技状態を説明するための図である。 30
- 【図 1 4 0】第 2 時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 1】第 2 時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 4 2】第 2 の実施の形態の変形例 3 に係る当否テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 4 3】大当たり用の種別テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 4 4】( a ) は特殊外れ用の種別テーブルの一例を示す図、( b ) は第 3 時短遊技状態の一例を示す図である。
- 【図 1 4 5】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 6】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 7】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。 40
- 【図 1 4 8】第 3 時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 9】確定表示開始用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 0】演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 1】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 2】変動開始用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 3】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 1 5 4】第 3 時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 5 5】第 3 時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 5 6】最終遊技回における普図遊技回の流れについて説明するための説明図である。
- 【図 1 5 7】上記第 2 の実施の形態の変形例 4 に係る当否テーブルの一例を示す図である。 50

【図158】(a)、(b)は大当たり用の種別テーブルの一例を示す図、(c)は第3時短遊技状態の一例を示す図である。

【図159】第3時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。

【図160】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。

【図161】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。

【図162】演出設定処理を示すフローチャートである。

【図163】(a)は第1移行用演出設定処理を示すフローチャート、(b)は第1時短遊技状態用の遊技回用演出の一例を示す図である。

【図164】(a)は第3移行用演出設定処理を示すフローチャート、(b)は第3時短遊技状態用の遊技回用演出の一例を示す図である。

10

【図165】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。

【図166】(a)は変動開始用処理を示すフローチャート、(b)は変動表示パターンと遊技回用演出との対応関係を説明するための説明図である。

【図167】特定演出A～特定演出Eの一例を示す図である。

【図168】遊技状態の流れを説明するための説明図である。

【図169】第2の実施の形態の変形例5に係る当否テーブルの一例を示す図である。

【図170】(a)、(b)は大当たり用の種別テーブルの一例を示す図、(c)は第3時短遊技状態の一例を示す図である。

【図171】第3時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。

【図172】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。

20

【図173】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。

【図174】図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図175】遊技状態の流れを説明するための説明図である。

【図176】遊技状態の流れを説明するための説明図である。

【図177】遊技状態の流れを説明するための説明図である。

【図178】第2の実施の形態の変形例6に係る当否テーブルの一例を示す図である。

【図179】(a)、(b)は大当たり用の種別テーブルの一例を示す図、(c)は第2時短遊技状態の一例を示す図、(d)は第3時短遊技状態の一例を示す図である。

【図180】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図181】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。

30

【図182】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図183】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。

【図184】高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。

【図185】第2時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。

【図186】第3時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。

【図187】高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。

【図188】時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。

【図189】確定表示開始用処理を示すフローチャートである。

【図190】遊技状態の流れを説明するための説明図である。

【図191】第2の実施の形態の変形例7に係る変動開始処理を示すフローチャートである。

40

【図192】第3時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。

【図193】第2時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。

【図194】遊技状態の流れを説明するための説明図である。

【図195】(a)は第2の実施の形態の変形例8に係る特殊外れ用の種別テーブルの一例を示す図、(b)は第3時短遊技状態の一例を示す図である。

【図196】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図197】第3時短遊技状態の移行判定用処理Bを示すフローチャートである。

【図198】第2時短遊技状態の移行判定用処理Bを示すフローチャートである。

【図199】時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。

50

【図 2 0 0】遊技状態の流れを説明するための説明図である。

【図 2 0 1】第 2 の実施の形態の変形例 9 に係る変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 2】遊技状態の流れを説明するための説明図である。

【図 2 0 3】第 2 の実施の形態の変形例 1 0 に係る変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 4】第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 5】遊技状態の流れを説明するための説明図である。

【図 2 0 6】遊技状態の流れを説明するための説明図である。

【図 2 0 7】第 2 の実施の形態の変形例 1 1 に係る外部信号について説明するための説明図である。

10

【図 2 0 8】第 2 の実施の形態の変形例 1 2 に係る外部信号について説明するための説明図である。

【図 2 0 9】外部信号について説明するための説明図である。

【図 2 1 0】( a ) は接続端子を説明するための図、( b ) は外部信号の特性を説明するための図である。

【図 2 1 1】第 3 の実施の形態に係る遊技盤の正面図である。

【図 2 1 2】( a ) は役物装置の斜視図、( b ) は役物装置に設けられた通路の平面図である。

【図 2 1 3】役物装置の分解斜視図である。

20

【図 2 1 4】回転体ユニットの平面図である。

【図 2 1 5】回転体ユニットの分割斜視図である。

【図 2 1 6】( a ) は上昇装置の分解斜視図、( b ) は上昇装置の横断面図である。

【図 2 1 7】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 1 8】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。

【図 2 1 9】( a ) は第 1 当否テーブルの一例を示す図、( b ) は第 2 当否テーブルの一例を示す図、( c ) は大当たり種別テーブルの一例を示す図、( d ) はサポート抽選テーブルの一例を示す図である。

【図 2 2 0】主制御装置の M P U におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

30

【図 2 2 1】( a ) は第 1 始動口用の入賞処理を示すフローチャート、( b ) は第 2 始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 2】役物入球用処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 3】通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 4】普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 5】普図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 6】回転開始用処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 7】役物開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 8】役物開閉処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 9】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。

40

【図 2 3 0】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 1】排出判定用処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 2】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 3】遊技の流れを説明するための説明図である。

【図 2 3 4】遊技の流れを説明するための説明図である。

【図 2 3 5】遊技の流れを説明するための説明図である。

【図 2 3 6】図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図 2 3 7】図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図 2 3 8】第 3 の実施の形態の変形例 1 に係る普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。

50

【図 2 3 9】普図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 0】( a ) は役物開閉処理を示すフローチャート、( b ) は第 1 開放時間及び第 2 開放時間の一例を示す図である。

【図 2 4 1】( a ) 開放時報知の一例を示す図、( b )、( c ) は図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図 2 4 2】開放時報知としての発光演出の一例を示す図である。

【図 2 4 3】開放時報知の流れを説明するための説明図である。

【図 2 4 4】( a ) は第 3 の実施の形態の変形例 2 に係る遊技盤の正面図、( b ) はその部分拡大図である。

【図 2 4 5】( a ) は通路ユニットの縦断面図、( b ) は通路ユニットの正面図である。

10

【図 2 4 6】通路ユニットにおける遊技球の流れを説明するための説明図である。

【図 2 4 7】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 4 8】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。

【図 2 4 9】( a ) は第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、( b ) は第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。

【図 2 5 0】タイマ割り込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 1】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 2】通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 3】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 5 4】データ設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 5】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 6】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 9 】

< 第 1 の実施の形態 >

以下、遊技機的一种であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第 1 の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はパチンコ機 1 0 を正面側から見た斜視図、図 2 及び図 3 はパチンコ機 1 0 の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図 2 では便宜上パチンコ機 1 0 の遊技領域 P E 内の構成を省略している。

30

【 0 0 1 0 】

図 1 に示すように、パチンコ機 1 0 は、当該パチンコ機 1 0 の外殻を形成する外枠 1 1 と、この外枠 1 1 に取り付けられた遊技機本体 1 2 とを有している。

【 0 0 1 1 】

外枠 1 1 は板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。外枠 1 1 を島設備に取り付け固定することにより、パチンコ機 1 0 が遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機 1 0 において外枠 1 1 は必須の構成ではなく、遊技場の島設備に外枠 1 1 が備え付けられた構成としてもよい。

【 0 0 1 2 】

遊技機本体 1 2 は、外枠 1 1 によって開閉可能な状態で支持されている。具体的には、外枠 1 1 における上枠部と左枠部との連結部分に上側支持用金具 1 7 が固定されており、さらに外枠 1 1 における下枠部と左枠部との連結部分に下側支持用金具 1 8 が設けられている。これら上側支持用金具 1 7 及び下側支持用金具 1 8 により支持機構が構成され、当該支持機構により外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 がパチンコ機 1 0 の正面視で左側を回動基端側、右側を回動先端側としてパチンコ機 1 0 の前方へ回動可能とされている（図 2 及び図 3 参照）。

40

【 0 0 1 3 】

図 2 に示すように、遊技機本体 1 2 は、ベース体としての内枠 1 3 と、その内枠 1 3 の前方に配置される前扉枠 1 4 と、内枠 1 3 の後方に配置される裏バックユニット 1 5 とを備えている。なお、遊技機本体 1 2 のうち内枠 1 3 が外枠 1 1 に対して回動可能に支持さ

50

れている。詳細には、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠 13 が前方へ回動可能とされている。

【0014】

内枠 13 には、前扉枠 14 が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠 13 には、裏パックユニット 15 が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている（図 3 参照）。

【0015】

次に、前扉枠 14 について説明する。図 2 に示すように、前扉枠 14 は、外形が外枠 11 とほぼ同一形状をなす合成樹脂製の枠体 20 を主体に構成されており、内枠 13 における前面のほぼ全域を覆っている。枠体 20 の中央部分には後述する遊技領域 PE のほぼ全域を前方から視認することができるようにした略楕円状の窓部 21 が形成されており、その窓部 21 はガラスユニット 22 によって同前扉枠 14 の背面側から塞がれている。

【0016】

ガラスユニット 22 は、透明性を有する複数のガラスパネル 23 と、それらガラスパネル 23 を保持するガラスホルダとを備えている。ガラスホルダには、ガラスパネル 23 の保持領域を前後に仕切る仕切り部が形成されており、両ガラスパネル 23 は仕切り部を挟んで前後に相対向している。つまり、両ガラスパネル 23 の間に所定の隙間を確保することにより、ガラスパネル 23 同士の干渉を回避しつつ、それらガラスパネル 23 によって遊技領域 PE をパチンコ機 10 の正面側から 2 重に覆った状態となっている。

【0017】

なお、必ずしも両ガラスパネル 23 をガラスホルダを用いてユニット化する必要は無く、各ガラスパネル 23 を枠体 20 に対して個々に取り付ける構成としてもよい。更には、ガラスパネルの枚数は任意であり、1 枚としてもよいし、3 枚以上としてもよい。但し、安全性及び防犯性向上の観点から、複数のガラスパネルを採用し、それら各ガラスパネルを所定の隙間を挟んで前後に対向させることが好ましい。因みに、ガラスパネルに代えて透明性を有する合成樹脂性のパネル部材を採用することも可能である。

【0018】

図 1 に示すように、ガラスユニット 22（詳しくは窓部 21）の周囲には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。例えば、窓部 21 の周縁に沿って LED 等の発光手段を内蔵したランプ部（環状電飾部）26 が設けられている。ランプ部 26 では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、ランプ部 26 の中央であってパチンコ機 10 の最上部には所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ部 27 が設けられ、さらにその左右側方には賞球払出中に点灯する賞球ランプ部 28 が設けられている。また、左右の賞球ランプ部 28 に近接した位置には、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカ部 29 が設けられている。

【0019】

前扉枠 14（枠体 20）における窓部 21 の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部 31 と下側膨出部 32 とが上下に並設されている。上側膨出部 31 の内側には上方に開口した上皿 33 が設けられており、下側膨出部 32 の内側には同じく上方に開口した下皿 34 が設けられている。上皿 33 は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する遊技球発射機構側へ導くための機能を有する。また、下皿 34 は、上皿 33 内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。

【0020】

また、上側膨出部 31 の上面部には、遊技者により手動操作される演出用操作部 36（詳しくは押し操作ボタン）が設けられている。例えば、後述する図柄表示装置 75 の表示画面 G に表示された示唆等に従って演出用操作部 36 が手動操作されることにより、表示画面 G 等における演出内容が同操作に対応した所定の演出内容となる。

【0021】

下側膨出部 32 の右方には、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル 41 が設

10

20

30

40

50

けられている。遊技球発射ハンドル 4 1 が操作されることにより、後述する遊技球発射機構から遊技球が発射される。

【 0 0 2 2 】

前扉枠 1 4 の背面には、図 2 に示すように、通路形成ユニット 4 5 が取り付けられている。通路形成ユニット 4 5 は、合成樹脂により成形されており、上皿 3 3 に通じる前扉側上皿通路と下皿 3 4 に通じる前扉側下皿通路とを有している。通路形成ユニット 4 5 において、その上側隅部には後方に突出し上方に開放された受口部が形成されており、当該受口部を仕切壁によって左右に仕切ることによって前扉側上皿通路の入口部分と前扉側下皿通路の入口部分とが区画形成されている。前扉側上皿通路に入った遊技球は上皿 3 3 に導かれ、前扉側下皿通路に入った遊技球は下皿 3 4 に導かれる。

10

【 0 0 2 3 】

前扉枠 1 4 の背面における回動基端側には、その上端部及び下端部に突起軸が設けられている。これら突起軸は内枠 1 3 に対する組付機構を構成する。また、前扉枠 1 4 の背面における回動先端側には、図 2 に示すように、後方に延びる鉤金具 4 9 が上下方向に複数並設されている。これら鉤金具 4 9 は内枠 1 3 に対する施錠機構を構成する。

【 0 0 2 4 】

次に、図 2 及び図 3 に基づき内枠 1 3 について詳細に説明する。内枠 1 3 は、外形が外枠 1 1 と同様に略矩形状をなす樹脂ベース 5 0 を主体に構成されている。樹脂ベース 5 0 の高さ寸法は、外枠 1 1 の高さ寸法よりも若干小さく設定されている。また、樹脂ベース 5 0 は外枠 1 1 の上側枠部に寄せて配置され、外枠 1 1 の下側枠部と樹脂ベース 5 0 との間には若干の隙間が形成されている。外枠 1 1 にはこの隙間を塞ぐようにして幕板が装着されている。幕板は、樹脂ベース 5 0 (詳しくはその下端部)の下方に配置されており、内枠 1 3 が外枠 1 1 に対して閉じられた状態では樹脂ベース 5 0 が幕板の上に載ることとなる。

20

【 0 0 2 5 】

樹脂ベース 5 0 の前面における回動基端側には、その上端部及び下端部に支持金具 5 1 , 5 2 が取り付けられている。支持金具 5 1 , 5 2 には軸孔が形成されており、それら軸孔に前扉枠 1 4 の突起軸が挿入されることにより、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が回動可能に支持されている。

【 0 0 2 6 】

樹脂ベース 5 0 の前面における回動先端側には、前扉枠 1 4 の背面に設けられた鉤金具 4 9 を挿入するための挿入孔がそれぞれ設けられている。本パチンコ機 1 0 では、図 3 に示すように、内枠 1 3 や前扉枠 1 4 を施錠状態とするための施錠装置 5 5 が内枠 1 3 の背面側に隠れて配置される構成となっている。したがって、鉤金具 4 9 が挿入孔を介して施錠装置 5 5 (詳しくは前扉用鉤受け部材)に係止されることによって、前扉枠 1 4 が内枠 1 3 に対して開放不能に施錠される。また、施錠装置 5 5 は、内枠 1 3 の後方へ延びる複数の内枠用鉤部材 5 7 を有している。これら内枠用鉤部材 5 7 が外枠 1 1 の鉤受け部材 1 9 に引っ掛かることにより遊技機本体 1 2 が外枠 1 1 に対して閉じた状態で施錠される。

30

【 0 0 2 7 】

樹脂ベース 5 0 の右下隅部には、施錠装置 5 5 の解錠操作を行うためのシリンダ錠 5 8 が設置されている。シリンダ錠 5 8 は施錠装置 5 5 に一体化されており、シリンダ錠 5 8 の鍵穴に差し込んだキーを右に回すと内枠 1 3 に対する前扉枠 1 4 の施錠が解除され、シリンダ錠 5 8 の鍵穴に差し込んだキーを左に回すと外枠 1 1 に対する内枠 1 3 の施錠が解除されるように施錠装置 5 5 が構成されている。

40

【 0 0 2 8 】

樹脂ベース 5 0 の中央部には略楕円形状の窓孔 5 4 が形成され、樹脂ベース 5 0 に装着された遊技盤 6 0 によって窓孔 5 4 が後方から塞がれている。遊技盤 6 0 は、木製の合板と同合板における前側の板面を覆うシート材とを有してなり、その前面が上記窓孔 5 4 を通じて樹脂ベース 5 0 の正面側に露出している。この露出している部位、すなわち遊技盤 6 0 の前面には、遊技球が流下する遊技領域 P E が形成されている。なお、遊技盤 6 0 は

50

木製に限定されるものではなく、合成樹脂製とすることも可能である。

【 0 0 2 9 】

以下、図 4 に基づき遊技盤 6 0 (特に遊技領域 P E に配された各種構成) について説明する。図 4 は遊技盤 6 0 の正面図である。

【 0 0 3 0 】

遊技盤 6 0 には、自身の厚さ方向(前後方向)に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、スルーゲート 6 4、可変入賞装置 6 5、可変表示ユニット 6 7 等がそれぞれ設けられている。

【 0 0 3 1 】

一般入賞口 6 1、可変入賞装置 6 5、第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 への入球が発生すると、それが入賞センサ(検知センサ)により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。この場合に、一般入賞口 6 1 への入球が発生した場合には 1 0 個の遊技球の払出が実行され、可変入賞装置 6 5 への入球が発生した場合には 1 5 個の遊技球の払出が実行される。また、第 1 作動口 6 2 への入球が発生した場合には 3 個の遊技球の払出が実行され、第 2 作動口 6 3 への入球が発生した場合には 1 個の遊技球の払出が実行される。ちなみにスルーゲート 6 4 への入球が発生しても遊技球の払出は実行されない。

【 0 0 3 2 】

なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば第 1 作動口 6 2 に係る賞球個数と第 2 作動口 6 3 に係る賞球個数とが同数となる構成としてもよいし、第 2 作動口 6 3 に係る賞球個数の方が第 1 作動口 6 2 に係る賞球個数よりも多い構成としてもよい。また、可変入賞装置 6 5 に係る賞球個数が他の作動口等に係る賞球個数と同数又は少ない構成としてもよい。また、スルーゲート 6 4 への入球が発生した場合に所定数の遊技球が払い出される構成としてもよい。

【 0 0 3 3 】

遊技盤 6 0 の最下部にはアウト口 6 8 が設けられており、各種入球部に入らなかった遊技球はアウト口 6 8 を通って遊技領域 P E から排出される。ここで、入球とは、所定の開口部位を遊技球が通過することを意味し、同開口部位を通過した後に遊技球が遊技領域 P E から排出される態様だけでなく、開口部位を通過した後に遊技領域 P E から排出されない態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口 6 8 への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口 6 1、作動口 6 2、6 3、可変入賞装置 6 5 又はスルーゲート 6 4 への入球を、入賞とも表現する。

【 0 0 3 4 】

また、遊技盤 6 0 には、遊技球の流下経路を適宜分散、調整等するために多数の釘 6 9 が植設されているとともに、風車等の各種部材(役物)が配設されている。これら釘 6 9 や風車等の各種構成によって遊技球の流れが多様化され、上述した一般入賞口 6 1 等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

【 0 0 3 5 】

遊技盤 6 0 の中央部には、上記可変表示ユニット 6 7 が配置されている。可変表示ユニット 6 7 は、遊技盤 6 0 の裏面側に設置されており(図 3)、遊技盤 6 0 の中央部に設けられた開口部を通じてその表示画面 G を視認することが可能となっている。遊技盤 6 0 の前面には、上記開口部の周縁部に対応させて枠状のセンターフレーム 7 6 が取り付けられている。

【 0 0 3 6 】

センターフレーム 7 6 は遊技盤 6 0 の前面から前方に突出しており、センターフレーム 7 6 の前面とガラスユニット 2 2 との隙間寸法は遊技球の直径寸法よりも小さくなっている。これにより、遊技領域 P E を流下する遊技球がセンターフレーム 7 6 の内側領域に流入して表示画面 G に接触することが回避されている。また、センターフレーム 7 6 により、遊技球が遊技領域 P E を流下する際の流下経路が左右に分散され、センターフレーム 7 6 の左側を通る左ルートと右側を通る右ルートとが形成されている。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 3 7 】

左ルートと右ルートのいずれを遊技球が流下（通過）するかは、遊技球発射ハンドル 4 1 の回動操作量、すなわち、遊技球の発射勢によって定まる。発射された遊技球は、遊技盤 6 0 の左側上部から遊技領域 P E に進入するため、遊技球の発射勢が強いほど遊技球が右ルートを流下しやすくなる。

## 【 0 0 3 8 】

詳しくは、遊技者が第 1 発射操作として所定回動量以上であって基準回動量未満である第 1 範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル 4 1 の回動操作を行うと、発射された遊技球が左ルートを流下し、遊技者が第 2 発射操作として基準回動量以上である第 2 範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル 4 1 の回動操作を行うと、発射された遊技球が右ルートを流下する。なお、所定回動量とは、発射された遊技球が後述する誘導レール 1 0 0 を通過して遊技領域 P E に進入可能となる回動操作量であり、基準回動量とは、センターフレーム 7 6 の頂部に到達可能な発射勢で遊技球を発射する回動操作量である。

10

## 【 0 0 3 9 】

センターフレーム 7 6（可変表示ユニット 6 7）の下方には、上向きに開放された第 1 作動口 6 2 が配置されている。第 1 作動口 6 2 は、遊技盤 6 0 の左右中央部に位置するが、右ルートを流下する遊技球は第 1 作動口 6 2 に入賞しないように釘 6 9 等の遊技部品が配設されている。すなわち、左ルートを流下する遊技球のみが第 1 作動口 6 2 に入賞可能となっている。よって、遊技者が第 1 作動口 6 2 への入賞を狙う場合には、遊技球が左ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。第 1 作動口 6 2 には第 1 作動口用入賞センサ 6 2 a（図 7）が設けられており、当該入賞センサ 6 2 a により第 1 作動口 6 2 に入賞した遊技球が検知される。

20

## 【 0 0 4 0 】

センターフレーム 7 6（可変表示ユニット 6 7）の右方には、第 2 作動口 6 3 が配置されている。第 2 作動口 6 3 の構成について図 5 を参照しながら説明する。

## 【 0 0 4 1 】

第 2 作動口 6 3 には、左右一対の可動片よりなるガイド片（サポート片）としての普電役物 6 3 a（可変受入手段）が設けられている。具体的には、左右方向に回動可能に支持された上記一対の可動片が第 2 作動口 6 3 としての開口部を左右両側から挟むようにして配置されている。

30

## 【 0 0 4 2 】

そして、上記各可動片が回動することで、図 5（a）に示す閉鎖状態（非サポート状態又は非ガイド状態）と、図 5（b）に示す開放状態（サポート状態又はガイド状態）とに切り替わり可能となっている。詳しくは、第 2 作動口 6 3 の上部には、前方に突出するようにして突出部 6 3 d が設けられており、図 5（a）に示すように上記可動片が起立姿勢である場合には、それら各可動片と突出部 6 3 d との隙間が遊技球の直径未満となり、第 2 作動口 6 3 への遊技球の流入が阻止される。一方、図 5（b）に示すように上記可動片が外側へ傾斜するように回動した場合には、上記突出部 6 3 d との間に遊技球が通過可能な大きさの開口部が形成され、第 2 作動口 6 3 への遊技球の流入が許容される。第 2 作動口 6 3 には第 2 作動口用入賞センサ 6 3 c が設けられており、当該入賞センサ 6 3 c により第 2 作動口 6 3 に入賞した遊技球が検知される。

40

## 【 0 0 4 3 】

また、普電役物 6 3 a には、各可動片を駆動する駆動部 6 3 b が設けられている。各可動片は、駆動部 6 3 b により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、開放状態（傾斜姿勢）と閉鎖状態（起立姿勢）とに切り替えられる。因みに第 1 作動口 6 2 には普電役物（開閉構造）が設けられていない。

## 【 0 0 4 4 】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に第 2 作動口 6 3 への入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に第 2 作動口 6 3 への入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよ

50



い。要は、開放状態と閉鎖状態とで第2作動口63への入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。また、普電役物63aの構成は上記に限定されるものではなく、例えば、可動片が前後に回転したり、前後又は左右にスライド移動したりすることで、第2作動口63を開閉するものであってもよい。

#### 【0045】

図4に示すように、右ルートにおいて第2作動口63の上方（上流側）にはスルーゲート64が配置されている。スルーゲート64は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート64に入賞した遊技球は、スルーゲート64を通過して再び遊技領域PEを流下する。よって、スルーゲート64に入賞した遊技球は、第2作動口63にも入賞することが可能となっている。スルーゲート64にはスルー用入賞センサ64a（図7）が設けられており、当該入賞センサ64aによりスルーゲート64に入賞した遊技球が検知される。

10

#### 【0046】

スルーゲート64は、第2作動口63に設けられた上記普電役物63aを開放状態とするためのトリガとなっている。具体的には、スルーゲート64への入賞を契機として内部抽選が行われ、その内部抽選の結果が開放結果（サポート当選）となることで、普電役物63aを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態に復帰させる役物開閉遊技（サポート実行モード）が実行される。

#### 【0047】

右ルートにおいて第2作動口63の下方（下流側）には可変入賞装置65が配置されている。可変入賞装置65の構成について図6を参照しながら説明する。

20

#### 【0048】

可変入賞装置65は、前方に開口する大入賞口65aと、当該大入賞口65aを開閉する開閉扉65bとを備えている。大入賞口65aは、正面視で横長の長形状をなしており、複数の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。大入賞口65aは、遊技盤60の背面側に設けられた案内通路65eと連通しており、大入賞口65aに入賞した遊技球は全て案内通路65eに導かれるように構成されている。案内通路65eには大入賞口用入賞センサ65cが設けられており、当該入賞センサ65cにより大入賞口65aに入賞した遊技球が検知される。

#### 【0049】

30

また、可変入賞装置65には、開閉扉65bを駆動する駆動部65dが設けられている。開閉扉65bは、駆動部65dにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、大入賞口65aに遊技球が入賞不能な閉鎖状態（図6（a））と、大入賞口65aに遊技球が入賞可能な開放状態（図6（b））とに切り替えられる。具体的には、通常は開閉扉65bが閉鎖状態になっており、内部抽選において開閉実行モード（大当たり遊技）への移行に当選した場合に開放状態に切り替えられる。

#### 【0050】

開閉実行モードとは、大当たりに当選した場合に移行することとなるモードである。当該開閉実行モードについては、後に詳細に説明する。可変入賞装置65の開放態様としては、大当たりである場合は、所定時間（例えば30sec）の経過又は所定個数（例えば10個）の入賞を1ラウンドとして、複数ラウンド（例えば10ラウンド）を上限として可変入賞装置65が繰り返し開放される態様がある。

40

#### 【0051】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に大入賞口65aへの入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に、大入賞口65aへの入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで大入賞口65aへの入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。

#### 【0052】

ここで、第2作動口63、スルーゲート64、可変入賞装置65に対しては、右ルート

50

を流下する遊技球のみが入賞可能となっている。よって、遊技者が第2作動口63、スルーゲート64、可変入賞装置65への入賞を狙う場合には、遊技球が右ルートを下流するように遊技球を発射して遊技することになる。

【0053】

図4に示すように、可変入賞装置65の下方には、主表示ユニット81が設けられている。主表示ユニット81は、遊技領域PEの下部側の外縁に沿って配置されており、遊技盤60の前面から前方に突出している。主表示ユニット81の前面には、所定の絵柄等が表示される特図用表示部43及び普図用表示部44が設けられている。これら各表示部43、44は、前扉枠14のガラスユニット22を通じて前方から視認可能となっている。なお、主表示ユニット81の前面とガラスユニット22との隙間寸法は遊技球の直径よりも小さくなっている。これにより、主表示ユニット81の前方を遊技球が通過することが回避されており、各種表示部43、44の視認性が担保されている。

10

【0054】

特図用表示部43には、第1作動口62への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第1特図表示部ASと、第2作動口63への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第2特図表示部BSとが設けられている。

【0055】

第1特図表示部ASでは、第1作動口62への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第1作動口62への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第1作動口62への入賞に基づく内部抽選の結果が大当たりに対応した当選結果であった場合には、第1特図表示部ASにて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードに移行する。

20

【0056】

第2特図表示部BSでは、第2作動口63への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第2作動口63への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第2作動口63への入賞に基づく内部抽選の結果が大当たりに対応した当選結果であった場合には、第2特図表示部BSにて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードに移行する。

【0057】

以下においては、第1作動口62への入賞を契機に変動表示される絵柄と、第2作動口63への入賞を契機に変動表示される絵柄とを区別すべく、前者を第1特別図柄又は第1特図といい、後者を第2特別図柄又は第2特図ということがある。

30

【0058】

ここで、いずれかの作動口62、63への入賞に基づいて、対応する特図表示部AS、BSにて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが特図表示部AS、BSにおける遊技回の1回に相当する。但し、遊技回の1回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口62、63への入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止されるまでを遊技回の1回とする。

40

【0059】

また、主表示ユニット81には特図保留数表示部AMが設けられている。遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞した回数は最大4回まで保留されるようになっており、特図保留数表示部AMには、第1特図(第1作動口62)の保留数と第2特図(第2作動口63)の保留数とを各別に表示可能となっている。

【0060】

普図用表示部44は、スルーゲート64への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための表示部である。この場合、普図用表示部44では、スルーゲート64への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート64への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。スルー

50

ゲート 6 4 への入賞に基づく内部抽選の結果が普電役物 6 3 a を開放させるサポート状態への移行に対応した当選結果であった場合には、普図用表示部 4 4 にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、サポート状態へ移行する。なお、スルーゲート 6 4 への入賞を契機に変動表示される絵柄を普通図柄又は普図ということがある。

【 0 0 6 1 】

ここで、スルーゲート 6 4 への入賞に基づいて、普図用表示部 4 4 にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが、普図用表示部 4 4 における遊技回の 1 回に相当する。以下においては、普図用表示部 4 4 における遊技回と特図表示部 A S , B S における遊技回とを区別すべく、前者を普図遊技回といい、後者を特図遊技回ということがある。

10

【 0 0 6 2 】

また、普図用表示部 4 4 には普図保留数表示部 F M が設けられている。遊技球がスルーゲート 6 4 に入賞した回数は最大 4 回まで保留されるようになっており、普図保留数表示部 F M には普図（スルーゲート 6 4 ）の保留数を表示可能となっている。

【 0 0 6 3 】

特図用表示部 4 3 及び普図用表示部 4 4 は、複数のセグメントを有するセグメント表示装置により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置など他の表示装置により構成されてもよい。

【 0 0 6 4 】

その他、図示を省略しているが、主表示ユニット 8 1 には、開閉実行モードでのラウンド数を明示するためのラウンド表示部が設けられている。ラウンド表示部では、開閉実行モードが開始される場合又は開始された場合に上記ラウンド数の表示が開始される。この表示は、開閉実行モードが実行されている間、表示内容を変更することなく継続して行われ、開閉実行モードが終了する場合又は終了した場合に終了する。

20

【 0 0 6 5 】

次に、可変表示ユニット 6 7 について説明する。可変表示ユニット 6 7 には、絵柄の一種である図柄を変動表示（又は、可変表示若しくは切替表示）する図柄表示装置 7 5 が設けられている。

【 0 0 6 6 】

図柄表示装置 7 5 は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 7 5 は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機 E L 表示装置又は C R T といった他の表示装置であってもよい。

30

【 0 0 6 7 】

図柄表示装置 7 5 には、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。この場合、図柄表示装置 7 5 における変動表示は、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞に基づいて開始される。すなわち、特図用表示部 4 3 において変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置 7 5 においても変動表示が行われる。そして、可変入賞装置 6 5 が開放状態とされる大当たり遊技状態（開閉実行モード）に移行する場合には、図柄表示装置 7 5 では予め設定されている有効ライン上に所定の図柄組み合わせが停止表示される。

40

【 0 0 6 8 】

また、図柄表示装置 7 5 には、第 1 特図表示部 A S 及び第 2 特図表示部 B S に対応した保留表示が行われる。この保留表示では、所定の保留用画像が表示され、その表示個数により各作動口 6 3 , 6 4 の保留個数が示されるようになっている。なお、保留個数は、上記保留用画像により示されるものに限定されず、数字表示により示されるものであってもよい。また、図柄表示装置 7 5 に限らず、例えば、図柄表示装置 7 5 とは別に遊技盤 6 0 上に設けられた表示部（主表示ユニット 8 1 の各保留数表示部 A M , F M とは別の表示部）や発光部（保留ランプ部）等により示される構成であってもよい。

50

## 【 0 0 6 9 】

再び図 2 を参照して内枠 1 3 の構成について説明する。樹脂ベース 5 0 において遊技盤 6 0 の搭載領域の下方には、上記遊技球発射ハンドル 4 1 の操作に基づいて遊技領域 P E へ向けて遊技球を発射する遊技球発射機構 1 1 0 が設けられている。遊技球発射機構 1 1 0 は、所定の発射待機位置に配置された遊技球を打ち出すソレノイド 1 1 1 と、ソレノイド 1 1 1 によって打ち出された遊技球の発射方向を規定する発射レール 1 1 2 と、上記発射待機位置に遊技球を供給する球送装置 1 1 3 と、それら各種構成 1 1 1 ~ 1 1 3 が装着されているベースプレート 1 1 4 とを主要な構成として備えている。ベースプレート 1 1 4 は樹脂ベース 5 0 に固定されており、これにより、遊技球発射機構 1 1 0 が樹脂ベース 5 0 と一体化されている。

10

## 【 0 0 7 0 】

発射レール 1 1 2 は、遊技盤 6 0 側に向けて上り傾斜となるように、斜めに傾いた状態でベースプレート 1 1 4 に固定されている。発射レール 1 1 2 の下流側の端部（すなわち下端部）寄りとなる位置には、球送装置 1 1 3 から供給された遊技球を上述した発射待機位置に留める球ストッパが設けられている。球ストッパよりも更に下流側となる位置に、上記ソレノイド 1 1 1 が配置されている。

## 【 0 0 7 1 】

ソレノイド 1 1 1 は、後述する電源及び発射制御装置に対して電氣的に接続されている。その電源及び発射制御装置からの電氣的な信号の出力に基づいてソレノイド 1 1 1 の出力軸が伸縮方向に往復動することにより、発射待機位置に置かれた遊技球が遊技盤 6 0 側、詳しくは遊技盤 6 0 に装着された誘導レール 1 0 0 に向けて打ち出される。

20

## 【 0 0 7 2 】

図 4 に示すように、誘導レール 1 0 0 は、遊技領域 P E を同遊技領域 P E の外形が略円形状となるように区画形成している。また、誘導レール 1 0 0 は、遊技球の直径よりも若干大きな隙間を隔てて対峙するように配置された内レール 1 0 1 及び外レール 1 0 2 からなり、それら両レール 1 0 1 , 1 0 2 によって一条の誘導通路 1 0 3 が区画形成されている。誘導通路 1 0 3 は、発射レール 1 1 2 の先端側（斜め下方）に開放された入口部分と、遊技領域 P E の上部に位置する出口部分とを有している。ソレノイド 1 1 1 の動作に基づいて発射された遊技球は、発射レール 1 1 2 誘導レール 1 0 0 （入口部分 出口部分）の順に移動することにより遊技領域 P E に導かれる。

30

## 【 0 0 7 3 】

なお、遊技盤 6 0 において出口部分の先側、詳しくは内レール 1 0 1 の先端付近には、遊技領域 P E に到達した遊技球の誘導通路 1 0 3 内への逆戻りを防止する逆戻り防止部材 1 0 6 が取り付けられており、先んじて遊技領域 P E に至った遊技球によって後続する遊技球の打ち出しが妨げられることを抑制している。

## 【 0 0 7 4 】

図 2 に示すように、誘導レール 1 0 0 及び発射レール 1 1 2 は、誘導レール 1 0 0 の入口部分と発射レール 1 1 2 の先端部分とが遊技盤 6 0 の下端縁を挟んで斜めに対峙するように配置されている。つまり、それら両レール 1 0 0 , 1 1 2 は、誘導レール 1 0 0 の入口部分と発射レール 1 1 2 の先端部分とが遊技盤 6 0 の下端縁近傍にて左右にずれるようにして配置されている。これにより、両レール 1 0 0 , 1 1 2 を遊技盤 6 0 の下端縁に近づけつつ、誘導レール 1 0 0 の入口部分と発射レール 1 1 2 との間に所定間隔の隙間を形成している。

40

## 【 0 0 7 5 】

このようにして形成された隙間よりも下側にはファール球通路 4 6 が配設されている。ファール球通路 4 6 は前扉枠 1 4 の通路形成ユニット 4 5 に一体成形されている。仮に遊技球発射機構 1 1 0 から発射された遊技球が遊技領域 P E まで至らずファール球として誘導通路 1 0 3 内を逆戻りする場合には、それらファール球が上記隙間を介してファール球通路 4 6 内に入る事となる。ファール球通路 4 6 は前扉側下皿通路に通じており、ファール球通路 4 6 に入った遊技球は下皿 3 4 に排出される。これにより、ファール球と次に

50

発射される遊技球との干渉が抑制されつつ、ファール球となった遊技球が遊技者に返却される。

【 0 0 7 6 】

樹脂ベース 5 0 において発射レール 1 1 2 の左方（詳しくは前扉枠 1 4 を支持している側）には樹脂ベース 5 0 を前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、この貫通孔に通路形成部材 1 2 1 が配設されている。通路形成部材 1 2 1 は、樹脂ベース 5 0 に対してネジ止めされており、本体側上皿通路と本体側下皿通路とを有している。それら本体側上皿通路及び本体側下皿通路の上流側は、後述する遊技球分配部に通じている。また、通路形成部材 1 2 1 の下方には前扉枠 1 4 に取り付けられた通路形成ユニット 4 5 の受口部が入り込んでおり、本体側上皿通路の下方には前扉側上皿通路が配置され、本体側下皿通路の下方には前扉側下皿通路が配置されている。

10

【 0 0 7 7 】

樹脂ベース 5 0 において通路形成部材 1 2 1 の下方には、本体側上皿通路及び本体側下皿通路を開閉する開閉部材 1 2 4 が取り付けられている。開閉部材 1 2 4 はその下端に設けられた支軸により前後方向に回動可能に支持されており、さらに本体側上皿通路及び本体側下皿通路を開鎖する前方位置に付勢する付勢部材が設けられている。したがって、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開いた状態では開閉部材 1 2 4 が図示の如く起き上がり、本体側上皿通路及び本体側下皿通路を開鎖する。これにより、本体側上皿通路又は本体側下皿通路に遊技球が貯留されている状態で前扉枠 1 4 を開放した場合、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が防止できる。これに対し、前扉枠 1 4 を閉じた状態では、前扉枠 1 4 の通路形成ユニット 4 5 に設けられた受口部により付勢力に抗して開閉部材 1 2 4 が押し開けられる。この状態では、本体側上皿通路と前扉側上皿通路とが連通し、さらに本体側下皿通路と前扉側下皿通路とが連通している。

20

【 0 0 7 8 】

次に、図 3 に基づき内枠 1 3（樹脂ベース 5 0 及び遊技盤 6 0）の背面構成について説明する。

【 0 0 7 9 】

樹脂ベース 5 0 の背面における回動基端側には、軸受け金具 1 3 2 が上下に並設されている。軸受け金具 1 3 2 には、上下に離間させて軸受け部が形成されており、これら軸受け部により内枠 1 3 に対して裏パックユニット 1 5 が回動可能に取り付けられている。

30

【 0 0 8 0 】

樹脂ベース 5 0 の背面には、係止金具が複数設けられており、これら係止金具により樹脂ベース 5 0 に対して遊技盤 6 0 が取り付けられている。ここで、遊技盤 6 0 の背面の構成を説明する。

【 0 0 8 1 】

遊技盤 6 0 の中央に配置される可変表示ユニット 6 7 には、当該可変表示ユニット 6 7 を背後から覆うようにして表示制御装置が取り付けられている（図示は省略）。そして、表示制御装置の後方には当該表示制御装置に重なるようにして演出制御装置ユニット 1 4 2 が搭載されている。演出制御装置ユニット 1 4 2 は、演出制御装置 1 4 3 と、取付台 1 4 4 とを具備する構成となっており、取付台 1 4 4 上に演出制御装置 1 4 3 が装着されている。

40

【 0 0 8 2 】

演出制御装置 1 4 3 は、後述する主制御装置からの指示に従い音声やランプ表示、及び表示制御装置の制御を司る演出制御基板を具備しており、演出制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 1 4 5 に収容されて構成されている。

【 0 0 8 3 】

遊技盤 6 0 の背面には、図 3 に示すように、可変表示ユニット 6 7 の下方に集合板 1 5 0 が設けられている。集合板 1 5 0 には、各種入賞口に入賞した遊技球を回収する遊技球回収機構や、各種入賞口等への遊技球の入球を検知する検知機構などが設けられている。

【 0 0 8 4 】

50

遊技球回収機構について説明すると、集合板 150 には、一般入賞口 61 等の各種入球部に対して個々に対応する回収通路が設けられている。これら回収通路は、それら入球部から遊技盤 60 の背面に沿って下っており、遊技球の落下経路を規定している。各回収通路は、遊技盤 60 の下端付近にて合流しており、一般入賞口 61 等の入球部を通過した遊技球は何れも回収通路を介して遊技盤 60 の下部に集合することとなる。各回収通路の出口部分は、下方に開放されており、その先側（詳しくは遊技盤 60 の下方）には排出通路が設けられている。回収通路により遊技盤 60 の下方に集合した遊技球は、排出通路へと導出される。なお、アウト口 68 も同様に排出通路に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球もアウト口 68 を介して排出通路へ導出される。

#### 【0085】

10

検知機構について説明すると、集合板 150 には、一般入賞口 61 等の各種入球部に対して個々に対応する入賞センサ（検知センサ）が設けられている。これら各種入賞センサは、上記一般入賞口 61 等の入球部に連なる各回収通路の途中位置に配置されており、同回収通路にて遊技球の落下経路が規定された状態にて遊技球の通過を検知する。すなわち、各回収通路の途中位置に設けられた検知領域を遊技球が通過することで、一般入賞口 61 等の入球口への入球を検知する。入賞センサは、例えば、検知領域を遊技球が通過した場合に生じる磁場の変化を把握する磁気センサにより構成されている。

#### 【0086】

これら各種入賞センサは、遊技盤 60 の背面側に設けられた主制御装置ユニット 160（詳しくは主制御装置）に電氣的に接続されており、それら入賞センサにおける検知信号が同主制御装置に対して出力される構成となっている。以下、主制御装置ユニット 160 及びそれに付随する構成について説明する。

20

#### 【0087】

主制御装置ユニット 160 は、集合板 150 を後側から覆うようにして遊技盤 60 に搭載されており、合成樹脂製の取付台 161 と、取付台 161 に搭載された主制御装置 162 とによって構成されている。主制御装置 162 は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）を有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 163 に収容されて構成されている。

#### 【0088】

基板ボックス 163 は、略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは封印手段としての封印部によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス 163 が封印されている。封印部は、基板ボックス 163 の長辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも一つが用いられて封印処理が行われる。

30

#### 【0089】

封印部はボックスベースとボックスカバーとを開封不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、封印部を構成する長孔に係止爪を挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開封不能に結合されるようになっている。封印部による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数の封印部のうち、少なくとも一つの長孔に係止爪を挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス 163 を開封する場合には、係止爪が挿入された封印部と他の封印部との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス 163 のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度封印処理する場合は他の封印部の長孔に係止爪を挿入する。基板ボックス 163 の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス 163 に残しておけば、基板ボックス 163 を見ることで不正な開封が行われたことを容易に発見できる。

40

#### 【0090】

基板ボックス 163 の一方の短辺部には、その側方に突出するようにして複数の結合片

50

が設けられている。これら結合片は、取付台 1 6 1 に形成された複数の被結合片と 1 対 1 で対応しており、結合片と被結合片とにより基板ボックス 1 6 3 と取付台 1 6 1 との間に封印処理が行われる。

【 0 0 9 1 】

次に、図 2 及び図 3 に基づき裏パックユニット 1 5 について説明する。

【 0 0 9 2 】

図 2 に示すように、内枠 1 3 は裏パックユニット 1 5 によって後方から覆われている。裏パックユニット 1 5 は、裏パック 2 0 1 を備えており、当該裏パック 2 0 1 に対して、払出機構部 2 0 2、排出通路盤 2 0 3 及び制御装置集合ユニット 2 0 4 が取り付けられている。

10

【 0 0 9 3 】

裏パック 2 0 1 は透明性を有する合成樹脂により成形されており、図 3 に示すように払出機構部 2 0 2 などが取り付けられるベース部 2 1 1 と、パチンコ機 1 0 後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部 2 1 2 とを有する。保護カバー部 2 1 2 は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット 6 7 を囲むのに十分な大きさを有する。

【 0 0 9 4 】

ベース部 2 1 1 には、その右側上部に外部出力端子 2 1 3 が設けられている。外部出力端子 2 1 3 には各種の出力端子が設けられており、これらの出力端子を通じて遊技ホール側のホールコンピュータ H C ( 管理制御装置 ) に対して各種信号が出力される。また、ベース部 2 1 1 にはパチンコ機 1 0 後方からみて右端部に上下一対の掛止ピンが設けられており、掛止ピンを内枠 1 3 に設けられた軸受け金具 1 3 2 ( 詳しくは軸受け部 ) に挿通させることで、裏パックユニット 1 5 が内枠 1 3 に対して回動可能に支持されている。また、ベース部 2 1 1 における回動先端部には、内枠 1 3 に設けられた被締結孔に対して締結するための締結具が設けられており、当該締結具を被締結孔に嵌め込むことで内枠 1 3 に対して裏パックユニット 1 5 が固定されている。

20

【 0 0 9 5 】

ベース部 2 1 1 には、保護カバー部 2 1 2 を迂回するようにして払出機構部 2 0 2 が配設されている。払出機構部 2 0 2 には、裏パック 2 0 1 の最上部に配されているとともに上方に開口したタンク 2 2 1 が設けられており、遊技ホールの島設備から供給される遊技球がそのタンク 2 2 1 に逐次補給される。タンク 2 2 1 の下方には、下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールが連結され、タンクレールの下流側には上下方向に延びるケースレールが連結されている。ケースレールの最下流部には払出装置 2 2 2 が設けられている。払出装置 2 2 2 より払い出された遊技球は、当該払出装置 2 2 2 の下流側に設けられた払出通路を通じて、裏パック 2 0 1 のベース部 2 1 1 に設けられた遊技球分配部に供給される。

30

【 0 0 9 6 】

遊技球分配部は、払出装置 2 2 2 より払い出された遊技球を上皿 3 3、下皿 3 4 又は後述する排出通路の何れかに振り分けるための機能を有し、内側の開口部が上述した本体側上皿通路及び前扉側上皿通路を介して上皿 3 3 に通じ、外側の開口部が本体側下皿通路及び前扉側下皿通路を介して下皿 3 4 に通じるように形成されている。

40

【 0 0 9 7 】

図 3 に示すように、ベース部 2 1 1 の下端部には、当該下端部を前後に挟むようにして排出通路盤 2 0 3 及び制御装置集合ユニット 2 0 4 が取り付けられている。排出通路盤 2 0 3 には、制御装置集合ユニット 2 0 4 と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット 2 0 4 によって塞がれている。排出通路は、遊技ホールの島設備等へ遊技球を排出するように形成されており、上述した回収通路等から排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機 1 0 外部に排出される。

【 0 0 9 8 】

50

制御装置集合ユニット 204 は、横長形状をなす取付台を有し、同取付台に払出制御装置 181 と電源及び発射制御装置 191 とが搭載されている。これら払出制御装置 181 と電源及び発射制御装置 191 とは、払出制御装置 181 がパチンコ機 10 後方となるように前後に重ねて配置されている。

#### 【0099】

払出制御装置 181 においては基板ボックス内に払出装 222 を制御する払出制御基板が収容されており、当該払出制御基板に設けられた状態復帰スイッチが基板ボックス外に突出している。例えば、払出装 222 における球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチが押されると、球詰まりの解消が図られるようになっている。

#### 【0100】

電源及び発射制御装置 191 は、基板ボックス内に電源及び発射制御基板が収容されており、当該基板により、各種制御装置等で要する所定の電源が生成されて出力され、さらに遊技者による遊技球発射ハンドル 41 の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。

#### 【0101】

電源及び発射制御装置 191 には、電源を監視して停電等の電断状態の発生を検知する停電監視部（停電監視回路）315 が設けられている。本パチンコ機 10 は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持される。また、電源及び発射制御装置 191 には RAM 消去スイッチが設けられている。RAM 消去スイッチを押しながら電源を投入すると、RAM データが初期化されるようになっている。

#### 【0102】

<パチンコ機 10 の電氣的構成>

次に、パチンコ機 10 の電氣的構成について、図 7 のブロック図に基づいて説明する。

#### 【0103】

主制御装置 162 の主制御基板 311 には、MPU 312 が搭載されている。MPU 312 には、当該 MPU 312 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 313 と、その ROM 313 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 314 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

#### 【0104】

RAM 314 は、電断状態が発生した後においても電源及び発射制御装置 191 からのバックアップ電圧によりデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 314 には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのエリアとは別にバックアップエリアが設けられている。バックアップエリアは、電断状態が発生した場合において、電源遮断時のスタックポインタや、各レジスタ、I/O 等の値を記憶しておくためのエリアである。電断状態からの復帰時（復電時）には、バックアップエリアの情報に基づいてパチンコ機 10 の状態が電断前の状態に復帰できるようになっている。

#### 【0105】

なお、図 7 に示す構成では、MPU 312 に対して ROM 313 及び RAM 314 を 1 チップ化しているが、これに限定されるものではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置 162 以外の制御装置の MPU についても同様である。

#### 【0106】

MPU 312 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 312 の入力側には、払出制御装置 181 と、電源及び発射制御装置 191 とが接続されている。また、MPU 312 の入力側には、各種センサが接続されている。各種センサには、一般入賞口 61、第 1 作動口 62、第 2 作動口 63、スルーゲート 64、可変入賞装置 65 への入賞を検知する一般入賞口用入賞センサ 61a、第 1 作動口用入賞センサ 62a、第 2 作動口用入賞センサ 63c、スルー用入賞センサ 64a、大入賞口用入賞センサ 65

10

20

30

40

50



c等が設けられている。MPU312では、これら各種センサ61a, 62a, 63c, 364a, 65cの検知結果に基づいて、各入球部への入賞判定(入球判定)等を行う。また、MPU312では、第1作動口62、第2作動口63、スルーゲート64への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。

#### 【0107】

MPU312の出力側には、払出制御装置181及び演出制御装置143等が接続されている。払出制御装置181には、例えば、賞球が払い出されることに対応する賞球対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。

#### 【0108】

演出制御装置143には、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ROM313のコマンド情報記憶エリア313eが参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

#### 【0109】

また、MPU312の出力側には各種駆動部として、普電役物63a用の駆動部63b、可変入賞装置65用の駆動部65dが接続されている。主制御基板311には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてMPU312は各種駆動部の駆動制御を実行する。具体的には、開閉実行モードへの移行が発生すると、可変入賞装置65の開閉扉65bが駆動されるようにMPU312において駆動部65dの駆動制御が実行される。また、サポート状態への移行が発生すると、普電役物63aの各可動片が駆動されるようにMPU312において駆動部63bの駆動制御が実行される。また、各特図遊技回に際しては、特図用表示部43における第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSの表示制御が実行される。また、普図遊技回に際しては、普図用表示部44の表示制御が実行される。

#### 【0110】

さらには、MPU312の出力側に上述した外部出力端子213が接続されており、この外部出力端子213を通じてホールコンピュータHCに対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータHCにてパチンコ機10の状態等を把握することが可能となっている。

#### 【0111】

電源及び発射制御装置191は、例えば、遊技場等における商用電源(外部電源)に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板311や払出制御装置181等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。

#### 【0112】

電源及び発射制御装置191には停電監視部315が設けられており、この停電監視部315により電源及び発射制御装置191から出力される直流安定24ボルトの電圧を監視する。停電監視部315は、電源及び発射制御装置191からの出力電圧が22ボルト未満になると停電(電源遮断)の発生と判断し、停電信号を主制御装置162のMPU312に設けられたNMI端子(ノンマスカブル割り込み端子)へ出力する。これにより、主制御装置162は、停電の発生を認識してNMI割り込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。ちなみに、電源及び発射制御装置191にはバックアップ用コンデンサなどの電断時電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機10の電源がOFF状態の場合には当該電断時電源部から主制御装置162のRAM314に記憶保持用の電力が供給される。また、電源及び発射制御装置191は遊技球発射機構110の発射制御を担っており、遊技球発射機構110は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

#### 【0113】

10

20

30

40

50

払出制御装置 181 は、主制御装置 162 から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置 222 により賞球や貸し球の払出制御を行う。

【0114】

演出制御装置 143 は、主制御装置 162 から入力した各種コマンドに基づいて、前扉枠 14 に設けられたランプ部 26 ~ 28 やスピーカ部 29 を駆動制御したり、表示制御装置 350 を制御したりするものである。表示制御装置 350 では、演出制御装置 143 から入力したコマンドに基づいて、図柄表示装置 75 の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置 143 では、主制御装置 162 から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 75 における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

10

【0115】

ここで、図柄表示装置 75 の表示内容について図 8 ~ 図 10 に基づいて説明する。

【0116】

図 8 (a) ~ (j) に示すように、絵柄の一種である図柄は、「1」~「9」の数字が各々付された 9 種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の 9 種類のキャラクタ図柄に「1」~「9」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【0117】

図 9 (a) に示すように、図柄表示装置 75 の表示画面 G には、上段・中段・下段の 3 つの図柄列 Z1, Z2, Z3 が設定されている。各図柄列 Z1 ~ Z3 は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列 Z1 には、「1」~「9」の 9 種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。下図柄列 Z3 には、「1」~「9」の 9 種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、上図柄列 Z1 と下図柄列 Z3 は 18 個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列 Z2 には、数字の昇順に「1」~「9」の 9 種類の主図柄が配列された上で「9」の主図柄と「1」の主図柄との間に「4」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、中図柄列 Z2 に限っては、10 個の主図柄が配されて 20 個の図柄により構成されている。そして、表示画面 G では、これら各図柄列 Z1 ~ Z3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図 9 (b) に示すように、表示画面 G は、図柄列毎に 3 個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として 3 × 3 の計 9 個の図柄が停止表示されるようになっている。

20

30

【0118】

表示画面 G には、5 つの有効ライン、すなわち左ライン L1、中ライン L2、右ライン L3、右下がりライン L4、右上がりライン L5 が設定されている。そして、上図柄列 Z1 下図柄列 Z3 中図柄列 Z2 の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列 Z1 ~ Z3 の変動表示が終了すれば、後述する通常 4 R 大当たり結果又は 10 R 確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【0119】

本パチンコ機 10 では、奇数番号 (1, 3, 5, 7, 9) が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、10 R 確変大当たり結果が発生する場合には、同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号 (2, 4, 6, 8) が付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、通常大 4 R 当たり結果が発生する場合には、同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。

40

【0120】

ここで、各図柄列の変動表示について図 10 を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列 Z1 ~ Z3 について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図 10 (a) に示すように、上図柄列 Z1 の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示

50

されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り替わる。そして、図 10 ( b ) に示すように、上図柄列 Z 1 の変動表示が終了するとともに、下図柄列 Z 3 の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り替わる。そして、図 10 ( c ) に示すように、下図柄列 Z 3 の変動表示が終了する。全図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

#### 【 0 1 2 1 】

ところで、遊技機では、図柄表示装置 7 5 において図柄を停止表示させる際、最終停止列 ( 本実施の形態では中図柄列 Z 2 ) の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、特図用表示部 4 3 での停止表示の開始に合わせて中図柄列 Z 2 ( 最終停止列 ) の図柄を止め始めるように構成すると、図柄表示装置 7 5 において図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。

10

#### 【 0 1 2 2 】

そこで、特図用表示部 4 3 での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列 Z 1 ~ Z 3 を停止 ( 仮停止 ) させておき、その後、特図用表示部 4 3 での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止 ( 確定表示 ) させるように構成されている。仮停止での図柄列 Z 1 ~ Z 3 の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の少なくとも 1 つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ ( 図 8 ) の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる ( 停留表示 ) 。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

20

#### 【 0 1 2 3 】

なお、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の仮停止表示は、当否抽選の結果や大当たり種類に対応した停止結果で開始され、その後、そのまま確定表示に移行するほか、当否抽選の結果や大当たり種類に対応しない停止結果で一旦停止表示された後、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の再変動表示を経て当否抽選の結果等に対応した停止結果に変更され、その後、確定表示に移行する場合もある。

#### 【 0 1 2 4 】

ちなみに、特図用表示部 4 3 にて実行される特図遊技回では、絵柄の仮停止表示を行わず、変動表示させた絵柄を変動表示時間の経過に応じて急停止させ、その状態 ( 絵柄を停止表示させた状態 ) を確定表示時間が経過するまで維持する。つまり、特図用表示部 4 3 での絵柄の停止表示はそのまま確定表示となる。このことは、普図用表示部 4 4 にて実行される普図遊技回においても同様である。

30

#### 【 0 1 2 5 】

なお、図柄表示装置 7 5 における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

#### 【 0 1 2 6 】

図 9 ( b ) に示すように、表示画面 G の下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部 2 0 0 が設けられており、保留表示部 2 0 0 を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部 2 0 0 には、第 1 特図に対応した第 1 保留表示領域 G a と、第 2 特図に対応した第 2 保留表示領域 G b とが設定されている。

40

#### 【 0 1 2 7 】

第 1 保留表示領域 G a では、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域 G a 1 ~ G a 4 が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の最大保留個数は 4 個であり、これに対応させて第 1 保留表示領域 G a には、第 1 単位保留表示領域 G a 1、第 2 単位保留表示領域 G a 2、第 3 単位保留表示領域 G a 3、第 4 単位保留表示領域 G a 4 が設

50

定されている。

【0128】

例えば、遊技球が第1作動口62に入賞した場合の保留個数が1個の場合には、第1単位保留表示領域Ga1のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第1作動口62に入賞した場合の保留個数が4個の場合には、第1単位保留表示領域Ga1～第4単位保留表示領域Ga4の全てに所定の保留用画像が表示される。

【0129】

また、第2保留表示領域Gbでは、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Gb1～Gb4が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の最大保留個数は4個であり、これに対応させて第2保留表示領域Gbには、第1単位保留表示領域Gb1、第2単位保留表示領域Gb2、第3単位保留表示領域Gb3、第4単位保留表示領域Gb4が設定されている。

10

【0130】

例えば、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の保留個数が1個の場合には、第1単位保留表示領域Gb1のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の保留個数が4個の場合には、第1単位保留表示領域Gb1～第4単位保留表示領域Gb4の全てに所定の保留用画像が表示される。

【0131】

また、第1保留表示領域Gaと第2保留表示領域Gbとに挟まれるようにして実行表示領域Dが設定されている。実行表示領域Dには、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第1保留表示領域Gaの第1単位保留表示領域Ga1又は第2保留表示領域Gbの第1単位保留表示領域Gb1に表示されていた保留用画像が実行表示領域Dに移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。

20

【0132】

<主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的構成>

次に、主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図11を用いて説明する。

30

【0133】

MPU312は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部43の表示の設定、普図用表示部44の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図11に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタC2と、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、特図用表示部43における各特図表示部AS、BSでの変動表示時間を決定する変動種別カウンタCSとを用いることとしている。さらに、第2作動口63の普電役物63aをサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタC3を用いることとしている。

40

【0134】

各カウンタC1～C3、CINI、CSは、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がRAM314の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ314aに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ314aにおいて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSに対応した情報は、第1作動口62又は第2作動口63への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア314bに格納される。

【0135】

保留球格納エリア314bは、第1特図用保留エリアRa及び第2特図用保留エリアR

50

bからなる保留エリアR Eと、実行エリアA Eとを備えている。保留エリアR a, R bは、それぞれ、第1エリア、第2エリア、第3エリア、第4エリアを備えており、第1作動口6 2又は第2作動口6 3への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ3 1 4 aに格納されている大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及び変動種別カウンタC Sの各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

#### 【0 1 3 6】

この場合、第1エリア～第4エリアには、第1作動口6 2又は第2作動口6 3への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア 第2エリア 第3エリア 第4エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ4つのエリアが設けられていることにより、第1作動口6 2又は第2作動口6 3への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大4個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア3 1 4 bには総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第1作動口6 2又は第2作動口6 3への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

10

#### 【0 1 3 7】

実行エリアA Eは、特図用表示部4 3の変動表示を開始する際に、保留エリアR Eの第1エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、1遊技回の開始に際しては実行エリアA Eに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

#### 【0 1 3 8】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタC 1は、例えば0～199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり199)に達した後0に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタC 1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタC I N Iの値が当該大当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタC I N Iは、大当たり乱数カウンタC 1と同様のループカウンタである(値=0～199)。大当たり乱数カウンタC 1は定期的に更新され、遊技球が第1作動口6 2又は第2作動口6 3に入賞したタイミングでR A M 3 1 4の保留球格納エリア3 1 4 bに格納される。より詳しくは、第1作動口6 2に遊技球が入賞したタイミングでR A M 3 1 4の第1特図用保留エリアR aに格納され、第2作動口6 3に遊技球が入賞したタイミングでR A M 3 1 4の第2特図用保留エリアR bに格納される。

20

#### 【0 1 3 9】

大当たり当選となる乱数の値は、R O M 3 1 3における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア3 1 3 aに当否テーブル(当否情報群)として記憶されている。ここで、当否テーブルの内容について図1 2を用いて説明する。

30

#### 【0 1 4 0】

当否テーブルには、2進数の情報からなるアドレス情報と、同じく2進数の情報からなる大当たり数値情報とが1対1で対応させて設定されている。具体的には、アドレス情報は10進数で表して「1」～「5」の5種類が設定されているとともに、大当たり数値情報は10進数で表して「7」、「17」、「27」、「37」、「47」の5種類が設定されており、これらアドレス情報と大当たり数値情報とが1対1で対応付けられている。各大当たり数値情報の数値は、大当たり乱数カウンタC 1において更新され得る乱数情報の数値範囲である「0」～「199」に含まれている。

40

#### 【0 1 4 1】

ここで、本パチンコ機1 0では、当否抽選手段における抽選モードとして、低確率モード(低確率状態)と高確率モード(高確率状態)とが設定されている。そして、低確率モードにおいて参照される大当たり数値情報の数と、高確率モードにおいて参照される大当たり数値情報の数とが異なっており、前者の方が後者よりも少ない数となっている。具体的には、低確率モードにおいては当否抽選に際して、アドレス情報が「1」である大当たり数値情報のみが参照され、高確率モードにおいては当否抽選に際して、全てのアドレス情報に対応した大当たり数値情報が参照される。つまり、低確率モードでは大当たり当選となる数値情報が1個であり、高確率モードでは低確率モードよりも多い5個である。こ

50

れにより、低確率モードにおいて大当たり当選となる確率が  $1/200$  であるのに対して高確率モードにおいて大当たり当選となる確率が  $1/40$  であり、高確率モードの方が低確率モードよりも大当たり当選となる確率が高くなる。各抽選モードにおいて、大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となる。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、上記当選となる乱数の数及び値は任意である。

#### 【0142】

大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、遊技球が第1作動口 6 2 又は第2作動口 6 3 に入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。より詳しくは、第1作動口 6 2 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の第1特図用保留エリア R a に格納され、第2作動口 6 3 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の第2特図用保留エリア R b に格納される。

10

#### 【0143】

大当たり種別カウンタ C 2 に対する遊技結果の振分先は、R O M 3 1 3 の種別テーブル記憶エリア 3 1 3 b に大当たり種別テーブルとして記憶されている。ここで、大当たり種別テーブルについて図 1 3 を参照して説明する。

#### 【0144】

大当たり種別テーブルとしては、第1特図用の大当たり種別テーブル（図 1 3 ( a ) ）と第2特図用の大当たり種別テーブル（図 1 3 ( b ) ）とが設定されている。第1作動口 6 2 への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第1特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第2作動口 6 3 への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第2特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

20

#### 【0145】

図 1 3 ( a ) に示すように、第1特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、4 R 確変大当たり結果と、4 R 通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が4回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも1回実行されるものである。本実施の形態では、1のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が1回実行されるように構成されている。

30

#### 【0146】

4 R 確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第2作動口 6 3 の普電役物 6 3 a におけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モード及び高頻度サポートモードは次の大当たりが発生するまで（次の開閉実行モードが開始されるまで）継続される。ちなみに、開閉実行モードの実行中は抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

#### 【0147】

ここで、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域 P E に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第2作動口 6 3 への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物 6 3 a の駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普図当たり乱数カウンタ C 3 を用いた普図当否抽選の当選確率が低頻度サポートモードよりも高くなっており、普図当否抽選に当選した場合の普電役物 6 3 a の開放回数についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が多く、さらには1回の開放時間についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が長くなっている。

40

#### 【0148】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第2作動口

50

6 3 よりも第 1 作動口 6 2 への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第 1 作動口 6 2 よりも第 2 作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【 0 1 4 9 】

なお、高頻度サポートモードを実現するための構成は、上記のものに限定されるものではなく、例えば、両モードで普図当否抽選の当選確率を等しくした上で、高頻度サポートモードにおける普電役物 6 3 a の開放回数や 1 回の開放時間を低頻度サポートモードよりも優遇する構成としてもよい。要は、低頻度サポートモードよりも単位時間当たりの第 2 作動口 6 3 への入賞頻度が高くなるものであれば足り、普図当否抽選、開放回数及び開放時間のうちいずれか 1 条件又は任意の組合せの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成とすればよい。

10

【 0 1 5 0 】

4 R 通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a におけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた上限回数（例えば 1 0 0 回）に達するまで継続される。上限回数に達した場合は、高頻度サポートモードが終了し、抽選モードが低確率モードとされたまま、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替わる。すなわち、抽選モードが低確率モードに設定され、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される遊技状態（通常遊技状態）に移行する。

20

【 0 1 5 1 】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタ C 2 の「 0 」～「 6 4 」が 4 R 確変大当たり結果に対応し、「 6 5 」～「 9 9 」が 4 R 通常大当たり結果に対応している。すなわち、4 R 確変大当たり結果に振り分けられる確率は 6 5 %、4 R 通常大当たり結果に振り分けられる確率は 3 5 % に設定されている。

【 0 1 5 2 】

図 1 3 ( b ) に示すように、第 2 特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、1 0 R 確変大当たり結果と、4 R 通常大当たり結果とが設定されている。1 0 R 確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が 1 0 回となるものである。また、1 0 R 確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a におけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モード及び高頻度サポートモードは次回の大当たりが発生するまで継続される。

30

【 0 1 5 3 】

なお、第 2 特図用の大当たり種別テーブルで設定される 4 R 通常大当たり結果は、第 1 特図用の大当たり種別で設定される 4 R 通常大当たり結果と同様のものである。すなわち、第 2 作動口 6 3 への入賞を契機として 4 R 通常大当たり結果となった場合、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定され、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた上限回数（例えば 1 0 0 回）に達するまで、その状態が継続される。

40

【 0 1 5 4 】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタ C 2 の「 0 」～「 6 4 」が 1 0 R 確変大当たり結果に対応し、「 6 5 」～「 9 9 」が 4 R 通常大当たり結果に対応している。すなわち、1 0 R 確変大当たり結果に振り分けられる確率は 6 5 %、4 R 通常大当たり結果に振り分けられる確率は 3 5 % に設定されている。

【 0 1 5 5 】

このように、第 1 特図表示部の種別テーブルと第 2 特図表示部の種別テーブルとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は同一となっている。但し、確変

50

大当たり結果が選択される場合に、第2特図表示部の種別テーブルでは16R大当たり結果となるのに対して、第1特図表示部の種別テーブルでは4R大当たり結果となるように設定されている。つまり、第2作動口63への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第1作動口62への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも閉閑実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第1作動口62に遊技球を入賞させる遊技よりも第2作動口63に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

#### 【0156】

以上のとおり、第1作動口62と第2作動口63とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第1作動口62及び第2作動口63のうち、第2作動口63への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第2作動口63への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。

10

#### 【0157】

また、大当たり種別カウンタC2は、作動口62、63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部AS、BSに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタC2の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタC2に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ大当たり種別カウンタC2を用いるため、各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

20

#### 【0158】

変動種別カウンタCSは、例えば0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、特図用表示部43の第1特図表示部AS及び第2特図表示部BSにおける変動表示時間をMPU312において決定する上で用いられる。

30

#### 【0159】

変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタCSは、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

#### 【0160】

変動種別カウンタCSに対する変動表示時間の振分先は、ROM313の変動表示時間テーブル記憶エリア313cに変動表示時間テーブルとして記憶されている。ここで、変動表示時間テーブルについて図14を参照して説明する。

40

#### 【0161】

変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図14（a））と外れ用の変動表示時間テーブル（図14（b））とが設定されている。第1作動口62又は第2作動口63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりとなった場合には大当たり用の変動表示時間テーブルが参照され、上記各作動口62、63への入賞に基づく当否抽選の結果が外れとなった場合には外れ用の変動表示時間テーブルが参照される。

#### 【0162】

各変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの数値範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。なお、図14では、理解の容易化を図るため、変

50



動パターンとともに変動表示時間の情報を記載しているが、変動表示時間の情報は、各変動パターンに対応する時間情報として変動表示時間テーブルとは別にROM 313に記憶されている。

【0163】

図14(a)に示すように、大当たり用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン1A(15sec)と、変動パターン2A(60sec)と、変動パターン3A(60sec)と、変動パターン4A(120sec)と、変動パターン5A(120sec)とが設定されている。変動種別カウンタCSを用いて変動パターンが選択された場合には、選択された変動パターンに対応する変動表示時間にて第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSでの絵柄の変動表示が行われる。

10

【0164】

また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置162で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて上記各図柄列Z1~Z3の変動表示が行われるように表示制御装置350を制御する。これにより、第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSでの絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置75にて各図柄列Z1~Z3が変動表示される。

【0165】

また、各変動パターンは、図柄表示装置75で行われるリーチ演出等の遊技回演出にも対応している。具体的には、変動パターン1Aはノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン2AはSPリーチ(スーパーリーチ)A当たり演出に対応し、変動パターン3AはSPリーチB当たり演出に対応し、変動パターン4AはSPSPリーチA当たり演出に対応し、変動パターン5AはSPSPリーチB当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置143では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回演出が図柄表示装置75で行われるように表示制御装置350を制御する。

20

【0166】

上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Z1~Z3の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示(リーチ状態)とは、図柄(絵柄)の変動表示(又は可変表示)を行うことが可能な図柄表示装置75を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果(大当たり結果)となった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態(開閉実行モード)となる遊技機において、図柄表示装置75における図柄(絵柄)の変動表示(又は可変表示)が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

30

【0167】

換言すれば、図柄表示装置75の表示画面Gに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図柄組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面G内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

40

【0168】

ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。SPリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。なお、SPリーチA演出とSPリーチB演出とでは、リーチライン形成後の上記所定演出

50

の内容が異なる。ＳＰＳＰリーチ演出は、ＳＰリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、ＳＰリーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。ＳＰＳＰリーチＡ演出はＳＰリーチＡ演出から発展し、ＳＰＳＰリーチＢ演出はリーチＢ演出から発展する。

【０１６９】

なお、図１４（ａ）における「備考（演出態様）」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【０１７０】

図１４（ｂ）に示すように、外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン１Ｈと、変動パターン２Ｈ（１５ｓｅｃ）と、変動パターン３Ｈ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン４Ｈ（６０ｓｅｃ）と、変動パターン５Ａ（１２０ｓｅｃ）と、変動パターン６Ｈ（１２０ｓｅｃ）とが設定されている。各変動パターンに対応して変動表示時間が定められている点は、大当たり用の変動表示時間テーブルと同様であるが、変動パターン１Ｈに対応する変動表示時間については、そのときの第１特図又は第２特図の保留数によって変動するようになっている。具体的には、保留数が２個以下である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には変動表示時間が８ｓｅｃとなり、保留数が３個以上である状況で変動パターン１Ｈが選択された場合には変動表示時間が８ｓｅｃよりも短い４ｓｅｃとなるように構成されている。

【０１７１】

変動パターン１Ｈは図柄表示装置７５での完全外れ演出に対応し、変動パターン２Ｈはノーマルリーチ外れ演出に対応し、変動パターン３ＨはＳＰリーチＡ外れ演出に対応し、変動パターン４ＨはＳＰリーチＢ外れ演出に対応し、変動パターン５ＨはＳＰＳＰリーチＡ外れ演出に対応し、変動パターン６ＨはＳＰＳＰリーチＢ外れ演出に対応している。

【０１７２】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、上記各リーチ外れ演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の各図柄がリーチ外れの図柄組み合わせ（リーチライン上に停止表示する最終停止列の図柄が、リーチ図柄との組み合わせにより大当たりを形成する図柄以外の図柄となる状態）で停止表示されるものである。なお、ＳＰリーチＡ外れ演出は、ＳＰリーチＡ当たり演出に対応するものであり、ＳＰリーチＡ当たり演出と同種の所定演出が行われた後、リーチ外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、ＳＰリーチＢ外れ演出、ＳＰＳＰリーチＡ外れ演出及びＳＰＳＰリーチＢ外れ演出についても、それぞれＳＰリーチＢ当たり演出、ＳＰＳＰリーチＡ当たり演出及びＳＰＳＰリーチＢ当たり演出に対応するものである。

【０１７３】

大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」が変動パターン１Ａに対応し、「１」～「１２」が変動パターン２Ａに対応し、「１３」～「２８」が変動パターン３Ａに対応し、「２９」～「６３」が変動パターン４Ａに対応し、「６４」～「９９」が変動パターン５Ａに対応している。一方、外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタＣＳの「０」～「５９」が変動パターン１Ｈに対応し、「６０」～「７９」が変動パターン２Ｈに対応し、「８０」～「８９」が変動パターン３Ｈに対応し、「９０」～「９６」が変動パターン４Ｈに対応し、「９７」～「９８」が変動パターン５Ｈに対応し、「９９」が変動パターン６Ｈに対応している。

【０１７４】

作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、ＳＰＳＰリーチＢ演出に対応する変動パターン５Ａが最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が外れ結果である場合には、ＳＰＳＰリーチＢ演出に対応する変動パターン６Ｈが最も選ばれにくくなっている。つまり、ＳＰＳＰリーチＢ演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。

## 【 0 1 7 5 】

変動パターン 5 A や変動パターン 6 H 以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出 < S P リーチ A 演出 < S P リーチ B 演出 < S P S P リーチ A 演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。

## 【 0 1 7 6 】

普図当たり乱数カウンタ C 3 は、例えば、0 ~ 2 5 0 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 2 5 0）に達した後 0 に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタ C 3 は定期的に更新され、スルーゲート 6 4 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の普図保留エリア 3 1 4 c に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普図当たり乱数カウンタ C 3 の値によって普電役物 6 3 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C 4 = 0 ~ 1 9 0 であれば、普電役物 6 3 a を開放状態に制御し、C 4 = 1 9 1 ~ 2 5 0 であれば、普電役物 6 3 a を開放状態に制御しない。

10

## 【 0 1 7 7 】

< 主制御装置 1 6 2 にて実行される各種処理について >

次に、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 3 1 2 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理と、N M I 端子への停電信号の入力により起動される N M I 割込み処理とがある。説明の便宜上、はじめに N M I 割込み処理とタイマ割込み処理とを説明し、その後メイン処理及び通常処理を説明する。

20

## 【 0 1 7 8 】

< N M I 割込み処理 >

N M I 割込み処理について図 1 5 のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に実行される。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、電源及び発射制御装置 1 9 1 の停電監視部 3 1 5 から停電信号が M P U 3 1 2 の N M I 端子に出力され、M P U 3 1 2 は実行中の制御を中断して N M I 割込み処理を開始する。

## 【 0 1 7 9 】

N M I 割込み処理では、先ずステップ S a 1 1 にて、M P U 3 1 2 に設けられた使用レジスタのデータを R A M 3 1 4 のバックアップエリアに退避させる。ステップ S a 1 2 では、上記バックアップエリアに停電フラグ（電断状態の発生情報）をセットする。ステップ S a 1 3 では、バックアップエリアに退避させたデータを再び M P U 3 1 2 の使用レジスタに復帰させ、その後、N M I 割込み処理を終了する。なお、M P U 3 1 2 の使用レジスタのデータを破壊せずに停電フラグをセットし得る場合には、ステップ S a 1 1 及びステップ S a 1 3 の処理を省略することが可能である。

30

## 【 0 1 8 0 】

N M I 割込み処理の実行後は、後述する通常処理にて停電フラグがセットされていることが確認されることで、停電時処理が実行される。当該処理については、後に説明する。

## 【 0 1 8 1 】

< タイマ割込み処理 >

タイマ割込み処理について図 1 6 のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は M P U 3 1 2 により定期的に（例えば 2 m s e c 周期で）起動される。

40

## 【 0 1 8 2 】

ステップ S a 1 0 1 では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 1 6 2 に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第 1 作動口 6 2 への入賞が発生したと判定した場合には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 1 特図用の入賞検知フラグを格納し、第 2 作動口 6 3 への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート 6 4 を遊技球が通過したと判定した場合には

50

、RAM 314の各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

【0183】

ステップSa102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1インクリメントするとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM 314の該当するバッファ領域に格納する。

【0184】

ステップSa103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び普図当たり乱数カウンタC3の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び普図当たり乱数カウンタC3をそれぞれ1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C3の更新値を、RAM 314の該当するバッファ領域に格納する。

【0185】

ステップSa104では、スルーゲート64への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、RAM 314の各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア314cに記憶されている役物保留記憶数が4未満であることを条件として、前記ステップSa103にて更新した普図当たり乱数カウンタC3の値を普図保留エリア314cに格納する。また、各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【0186】

ステップSa104のスルーゲート用の入賞処理を実行した後はステップSa105に進み、作動口62、63への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、本タイマ割込み処理を終了する。

【0187】

< 作動口用の入賞処理 >

ステップSa105の作動口用の入賞処理について図17のフローチャートを参照しながら説明する。

【0188】

先ずステップSa201にて、遊技球が第1作動口62に入賞（始動入賞）したか否かを第1作動口用入賞センサ62aの検知状態により判定する。遊技球が第1作動口62に入賞したと判定すると、ステップSa202では、払出制御装置181に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【0189】

ステップSa203では、第1作動口62に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップSa204では、第1特図用保留エリアRaの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第1特図用保留エリアRaに保留記憶されている始動保留記憶数RaNをセットする（以下、第1始動保留記憶数RaNともいう）。その後、ステップSa205では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【0190】

また、ステップSa201で否定判定した場合（第1作動口62への入賞が発生していない場合）は、ステップSa206に進み、遊技球が第2作動口63に入賞（始動入賞）したか否かを第2作動口用入賞センサ63cの検知状態により判定する。遊技球が第2作動口63に入賞したと判定すると、ステップSa207にて払出制御装置181に遊技球を1個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【0191】

10

20

30

40

50

ステップ S a 2 0 8 では、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップ S a 2 0 9 では、第 2 特図用保留エリア R b の保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第 2 特図用保留エリア R b に保留記憶されている始動保留記憶数 R b N をセットする（以下、第 2 始動保留記憶数 R b N ともいう）。その後、ステップ S a 2 0 5 にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【 0 1 9 2 】

また、ステップ S a 2 0 6 で否定判定した場合（第 2 作動口 6 3 への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。

【 0 1 9 3 】

なお、上記ステップ S a 2 0 2 又はステップ S a 2 0 7 にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置 1 8 1 に対して送信される。

【 0 1 9 4 】

ここで、ステップ S a 2 0 5 の情報取得処理について図 1 8 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 1 9 5 】

先ずステップ S a 3 0 1 にて、上述したステップ S a 2 0 4 又はステップ S a 2 0 9 にてセットした始動保留記憶数 N（R a N 又は R b N）が上限値（本実施の形態では 4）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数 N が上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップ S a 3 0 2 にて対応する特図用保留エリア R a、R b の始動保留記憶数 N を 1 インクリメントする。ステップ S a 3 0 3 では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数 C R N と言う）を 1 インクリメントする。

【 0 1 9 6 】

ステップ S a 3 0 4 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S a 3 0 2 にて 1 インクリメントした保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【 0 1 9 7 】

つまり、第 1 特図用の始動保留記憶数 R a N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、第 1 特図用保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S a 3 0 2 にて 1 インクリメントした第 1 特図用の始動保留記憶数 R a N と対応する保留エリア R a に格納する。

【 0 1 9 8 】

また、第 2 特図用の始動保留記憶数 R b N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、第 2 特図用の保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S a 3 0 2 にて 1 インクリメントした第 2 特図用の始動保留記憶数 R b N と対応する保留エリア R b に格納する。

【 0 1 9 9 】

ステップ S a 3 0 5 では、後述する保留予告演出を実行するための保留先読み処理を実行する。保留先読み処理の詳細については後述する。ステップ S a 3 0 5 の実行後は、本情報取得処理を終了する。

【 0 2 0 0 】

< メイン処理 >

メイン処理について図 1 9 のフローチャートを参照しながら説明する。メイン処理は、パチンコ機 1 0 の電源が投入された場合（外部電源が供給された状態でパチンコ機 1 0 の電源スイッチがオン操作された場合や、パチンコ機 1 0 の電源スイッチがオン状態とされた状態で外部電源が供給された場合）に実行されるものである。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 0 1 】

先ずステップ S a 2 0 0 1 では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、サブ側の制御装置（払出制御装置 1 8 1 等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば 1 秒程度、ウェイト処理を実行する。続くステップ S a 2 0 0 2 では、R A M 3 1 4 のアクセスを許可する。

## 【 0 2 0 2 】

ステップ S a 2 0 0 3 では、電源及び発射制御装置 1 9 1 の R A M 消去スイッチがオンされているか否かを判定し、続くステップ S a 2 0 0 4 では R A M 3 1 4 のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。ステップ S a 2 0 0 5 では R A M 判定値を算出し、ステップ S a 2 0 0 6 では、その R A M 判定値が正常であるか否かを判定する。具体的には、ステップ S a 2 0 0 5 で算出した R A M 判定値と、電断状態の発生時に保存した R A M 判定値とを比較し、両者が一致するか否かを判定する。そして、両者が一致する場合には、R A M 判定値が正常であるとして、R A M 3 1 4 に記憶保持されているデータを有効なものとして認識する。逆に、両者が一致しない場合は、R A M 判定値が異常であるとして、R A M 3 1 4 に記憶保持されているデータを無効なものとして認識する。R A M 判定値は、例えば R A M 3 1 4 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、R A M 3 1 4 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かにより記憶保持されたデータの有効性を判断することも可能である。

10

## 【 0 2 0 3 】

R A M 判定値が正常である場合は、ステップ S a 2 0 0 7 に進み、バックアップエリアに保存されたスタックポインタの値を M P U 3 1 2 のスタックポインタに書き込み、スタックの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる。ステップ S a 2 0 0 8 では、サブ側の制御装置（払出制御装置 1 8 1 等）を電断前の遊技状態に復帰させるための復電コマンドを出力する。ステップ S a 2 0 0 9 では、バックアップエリアに格納されている停電フラグを消去する。その後、ステップ S a 2 0 1 0 にて割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

20

## 【 0 2 0 4 】

ステップ S a 2 0 0 3 で肯定判定した場合（R A M 消去スイッチが押されている場合）又はステップ S a 2 0 0 6 で否定判定した場合（R A M 判定値が正常でない場合）は、ステップ S a 2 0 1 1 に進み、サブ側の制御装置（払出制御装置 1 8 1 等）を初期化するために、初期化コマンドを出力する。ステップ S a 2 0 1 2 では R A M 3 1 4 の使用領域を 0 にクリアし、ステップ S a 2 0 1 3 では R A M 3 1 4 の初期化処理を実行する。その後、ステップ S a 2 0 1 0 にて割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

30

## 【 0 2 0 5 】

## &lt; 通常処理 &gt;

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

40

## 【 0 2 0 6 】

通常処理においては先ず、ステップ S a 4 0 1 にて外部信号出力処理を実行する。ステップ S a 4 0 1 の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 1 8 1 に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置 1 4 3 に対して送信する。

## 【 0 2 0 7 】

ステップ S a 4 0 2 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 インクリメントするとともに、カウンタ値が最大値に達した際には

50

カウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

【0208】

ステップSa403では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部43の表示制御などを行う。

【0209】

ステップSa404では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。なお、ステップSa403の遊技回制御処理及びステップSa404の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

10

【0210】

ステップSa405では、第2作動口63に設けられた普電役物63aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、RAM314の普図保留エリア314cに格納されている普図当たり乱数カウンタC3から取得した数値情報を用いて普電役物63aを開放状態とするか否かの普図当否抽選を行うとともに、当選となった場合には普電役物63aの開閉処理を実行する。また、普図当否抽選の抽選結果を教示するように、普図用表示部44の表示制御などを行う。

【0211】

ここで、既に説明したとおり、普電役物63aによるサポートの態様として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが設定されており、後述する遊技状態移行処理にていずれかのサポートモードへの移行が行われる。この処理を経てRAM314の各種フラグ格納エリア314eに高頻度サポートフラグがセットされている場合は高頻度サポートモードとなり、当該フラグがセットされていない場合には低頻度サポートモードとなる。

20

【0212】

電役サポート用処理では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定することで、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、高頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードの場合よりも、電役開放状態当選となった際に、普電役物63aが開放状態となる回数を多く設定するとともに、1回の開放時間を長く設定する。また、高頻度サポートモードである場合は、電役開放状態当選となり普電役物63aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間が、1回の開放時間よりも短くなるように設定する。

30

【0213】

ステップSa406では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置191から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0.6sec）に1回、遊技球発射機構110のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域PEに向けて打ち出される。

【0214】

ステップSa407では、RAM314のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるNMI割込み処理（図15）でセットされるものであり、電断状態の発生をMPU312が把握するためのものである。

40

【0215】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップSa408にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では4msec）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行する。

【0216】

50

つまり、ステップ S a 4 0 9 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するエリアに格納する。また、ステップ S a 4 1 0 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するエリアに格納する。

【 0 2 1 7 】

ここで、ステップ S a 4 0 1 ~ S a 4 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I の更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタ C I N I (すなわち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値) をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S についてもランダムに更新することができる。

【 0 2 1 8 】

上記ステップ S a 4 0 7 で肯定判定した場合(停電フラグが格納されている場合)は、ステップ S a 4 1 1 に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップ S a 4 1 2 では、M P U 3 1 2 のスタックポインタの値を R A M 3 1 4 のバックアップエリアに記憶し、ステップ S a 4 1 3 では、上記バックアップエリアに停電フラグをセットする。

【 0 2 1 9 】

ステップ S a 4 1 4 では R A M 判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。R A M 判定値は、例えば R A M 3 1 4 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップ S a 4 1 5 では、R A M 3 1 4 へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置 1 9 1 から R A M 3 1 4 のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前に R A M 3 1 4 に記憶されていた情報はそのままの状態です定の期間内(例えば、1 日や 2 日)保持される。

【 0 2 2 0 】

< 遊技回制御処理 >

ステップ S a 4 0 3 の遊技回制御処理について図 2 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 2 2 1 】

先ずステップ S a 5 0 1 にて、開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に開閉実行モードフラグが格納(記憶)されているか否かを判定する。当該開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理にて遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に格納され、同じく遊技状態移行処理にて開閉実行モードを終了させる場合に消去される。

【 0 2 2 2 】

開閉実行モード中である場合には、ステップ S a 5 0 2 以降の処理、すなわちステップ S a 5 0 2 ~ ステップ S a 5 0 5 の遊技回開始用処理、ステップ S a 5 0 6 ~ ステップ S a 5 0 7 の遊技回進行用処理、ステップ S a 5 0 8 ~ ステップ S a 5 0 9 の遊技回終了用処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。つまり、開閉実行モード中である場合には、作動口 6 2 , 6 3 への入賞が発生しているか否かに関係なく、特図遊技回が開始されることはない。

【 0 2 2 3 】

なお、スルーゲート 6 4 への入賞を契機とする当否抽選に基づく遊技回(普図遊技回)については、開閉実行モード中であるか否かにかかわらず、実行される。すなわち、開閉実行モード中は、特図遊技回の実行が制限されるものの、普図遊技回については開閉実行モード中ではない場合と同様に実行される。よって、開閉実行モード中において普図当否抽選の結果が当たり結果となった場合は、第 2 作動口 6 3 (普電役物 6 3 a) が開放状態

10

20

30

40

50



とされる。

【0224】

開閉実行モード中でない場合には、ステップS a 5 0 2にて、特図用表示部43が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第1特図表示部A S又は第2特図表示部B Sのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。なお、この判定は、R A M 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに変動表示中フラグが格納（記憶）されているか否かを判定することにより行う。変動表示中フラグは、第1特図表示部A S又は第2特図表示部B Sのいずれか一方について変動表示を開始させる場合に格納され、その変動表示が終了する場合に消去される。

【0225】

特図用表示部43が変動表示中でない場合には、ステップS a 5 0 3に進み、共通保留数C R Nが「0」であるか否かを判定する。共通保留数C R Nが「0」である場合とは、第1作動口62及び第2作動口63のいずれについても始動保留記憶数R a N, R b Nが「0」であることを意味する。したがって、そのまま遊技回制御処理を終了する。

【0226】

共通保留数C R Nが「0」でない場合には、ステップS a 5 0 4にて第1特図用保留エリアR a又は第2特図用保留エリアR bに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップS a 5 0 5にて特図用表示部43における変動表示及び図柄表示装置75における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【0227】

ここで、ステップS a 5 0 4のデータ設定処理及びステップS a 5 0 5の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

【0228】

まず、データ設定処理について図22のフローチャートを参照して説明する。

【0229】

まずステップS a 6 0 1では、第2特図用保留エリアR bに保留記憶されている第2始動保留記憶数R b Nが「0」であるか否かを判定する。第2始動保留記憶数R b Nが「0」である場合にはステップS a 6 0 2～ステップS a 6 0 8の第1特図（第1作動口62）用のデータ設定処理を実行し、第2始動保留記憶数R b Nが「0」でない場合にはステップS a 6 0 9～ステップS a 6 1 5の第2特図（第2作動口63）用のデータ設定処理を実行する。

【0230】

既に説明したように、共通保留数C R Nが1以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第1始動保留記憶数R a N及び第2始動保留記憶数R b Nの少なく一方が1以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、まず第2始動保留記憶数R b Nが「0」であるか否かを判定し、第2始動保留記憶数R b Nが「0」であること、すなわち、第2特図用の保留情報が存在しないことを条件として第1特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第1特図用保留エリアR a及び第2特図用保留エリアR bの両方に保留情報が記憶されている場合には、第2特図用保留エリアR bに記憶されている第2特図（第2作動口63）用の保留情報が優先して処理されることになる。

【0231】

第1特図用のデータ設定処理では、まずステップS a 6 0 2にて、第1特図用保留エリアR aの第1始動保留記憶数R a Nを1デクリメントする。ステップS a 6 0 3では共通保留数C R Nを1デクリメントする。ステップS a 6 0 4では、第1特図用保留エリアR aの第1エリアに格納されたデータを実行エリアA Eに移動する。

【0232】

ステップS a 6 0 5では、第1特図用保留エリアR aの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタC 1等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理で

10

20

30

40

50

は、第1エリアのデータをクリアするとともに、第2エリア～第4エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【0233】

ステップS a 6 0 6では、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2特図フラグが格納されているか否かを判定する。第2特図フラグは、第2作動口6 3の保留情報が存在することをMP U 3 1 2が把握するためのものである。第2特図フラグが格納されている場合は、ステップS a 6 0 7にて第2特図フラグを消去する。

【0234】

ステップS a 6 0 7の実行後又はステップS a 6 0 6で否定判定した場合（第2特図フラグが格納されていない場合）は、ステップS a 6 0 8に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置1 4 3に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ROM 3 1 3のコマンド情報記憶エリア3 1 3 eから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1特図用保留エリアR aに対応していることの情報、すなわち第1作動口6 2に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置1 4 3への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

10

【0235】

ステップS a 6 0 8にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図2 0）におけるステップS a 4 0 1にて、演出制御装置1 4 3に送信される。演出制御装置1 4 3では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置7 5の第1保留表示領域G aにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

20

【0236】

第2特図用のデータ設定処理では、先ずステップS a 6 0 9にて、第2特図用保留エリアR bの第2始動保留記憶数R b Nを1デクリメントする。ステップS a 6 1 0では共通保留数C R Nを1デクリメントする。ステップS a 6 1 1では、第2特図用保留エリアR bの第1エリアに格納されたデータを実行エリアA Eに移動する。

【0237】

ステップS a 6 1 2では、第2特図用保留エリアR bの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタC 1等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップS a 6 1 3では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2特図フラグが格納されているか否かを判定する。第2特図フラグが格納されていない場合は、ステップS a 6 1 4にて第2特図フラグをセットする。

30

【0238】

ステップS a 6 1 4の実行後又はステップS a 6 1 3で肯定判定した場合（第2特図フラグが格納されている場合）は、ステップS a 6 1 5に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置1 4 3に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ROM 3 1 3のコマンド情報記憶エリア3 1 3 eから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第2特図用保留エリアR bに対応していることの情報、すなわち第2作動口6 3に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置1 4 3への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

40

【0239】

ステップS a 6 1 3にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図2 0）におけるステップS a 4 0 1にて、演出制御装置1 4 3に送信される。演出制御装置1 4 3では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置7 5の第2保留表示領域G bにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【0240】

次に、変動開始処理について図2 3のフローチャートを参照して説明する。

【0241】

先ずステップS a 7 0 1では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する

50

。具体的には、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率モードフラグが格納（記憶）されているか否かを判定する。高確率モードフラグは、高確率モード中であることを MPU 3 1 2 が把握するためのものであり、高確率モードに移行する場合にセットされる。

#### 【0242】

高確率モードでない場合には、ステップ S a 7 0 2 にて低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、低確率モード用の大当たり当選として設定されている値（例えば「7」）と一致しているか否かを判定する。一方、高確率モードである場合には、ステップ S a 7 0 3 にて高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、高確率モード用の大当たり当選として設定されている値（例えば「7」、「17」、「27」、「37」、「47」）と一致しているか否かを判定する。

10

#### 【0243】

ステップ S a 7 0 2 又はステップ S a 7 0 3 の実行後は、ステップ S a 7 0 4 にて、ステップ S a 7 0 2 又はステップ S a 7 0 3 における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップ S a 7 0 5 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第2特図フラグが格納されているか否かを判定する。第2特図フラグが格納されていない場合には、ステップ S a 7 0 6 にて、第1特図表示部用の種別テーブル（図13（a））を参照して大当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、4 R 確変大当たり結果の数値範囲と、4 R 通常大当たり結果の数値範囲とのいずれに含まれているかを判定する。

20

#### 【0244】

一方、第2特図フラグが格納されている場合には、ステップ S a 7 0 7 にて、第2特図用の種別テーブル（図13（b））を参照して大当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、10 R 確変大当たり結果の数値範囲と、4 R 通常大当たり結果の数値範囲とのいずれに含まれているかを判定する。

#### 【0245】

ステップ S a 7 0 6 又はステップ S a 7 0 7 の実行後は、ステップ S a 7 0 8 にて、S 7 0 6 又はステップ S a 7 0 7 の抽選により選択された大当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納する。例えば、抽選により選択された大当たり種別が10 R 確変大当たりである場合は、10 R 確変大当たりフラグを格納する。

30

#### 【0246】

ステップ S a 7 0 9 では、ROM 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

#### 【0247】

上記ステップ S a 7 0 4 で否定判定した場合（大当たり発生でない場合）は、ステップ S a 7 1 0 に進み、外れ用の停止結果を設定する。本実施の形態では、外れ用の停止結果が1種類のみ設けられており、ステップ S a 7 1 0 ではその停止結果を設定する。

40

#### 【0248】

ステップ S a 7 0 9 又はステップ S a 7 1 0 の実行後は、ステップ S a 7 1 1 にて、第1特図表示部 A S 又は第2特図表示部 B S における今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。

#### 【0249】

ここで、変動表示時間の設定処理について図24のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【0250】

50

まずステップ S a 8 0 1 では、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。大当たりである場合には、ステップ S a 8 0 2 に進み、変動表示時間（変動パターン）を抽選するためのテーブルとして、大当たり用の変動表示時間テーブル（図 1 4（a））を取得する。一方、大当たりでなく、外れである場合には、ステップ S a 8 0 3 に進み、外れ用の変動表示時間テーブル（図 1 4（b））を取得する。

【 0 2 5 1 】

ステップ S a 8 0 2 又はステップ S a 8 0 3 の実行後は、ステップ S a 8 0 4 にて、ステップ S a 8 0 2 又はステップ S a 8 0 3 で取得した変動表示時間テーブルを用い、変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。具体的には、変動表示時間テーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリア A E に格納されている変動種別カウンタ C S に対応する 1 の変動パターンを特定する。

10

【 0 2 5 2 】

ステップ S a 8 0 5 では、上記ステップ S a 8 0 4 で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の遊技回の変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が 1 5 s e c である場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに 7 5 0 0 をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理（図 1 6）が起動される度に、1 ディクリメントされる。ステップ S a 8 0 5 の実行後は変動表示時間の設定処理を終了する。

20

【 0 2 5 3 】

変動開始処理（図 2 3）の説明に戻り、ステップ S a 7 1 1 の実行後は、ステップ S a 7 1 2 にて、変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれる。変動パターンは、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため（図 1 4）、演出制御装置 1 4 3 では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することにより、主制御装置 1 6 2 で行われた当否判定の結果を判別することができる。つまり、変動開始コマンドには、変動表示時間に関する情報だけでなく、当否判定の結果に関する情報も含まれている。また、種別コマンドには大当たり種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合にのみ設定される。

30

【 0 2 5 4 】

ステップ S a 7 1 2 にて設定された変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図 2 0）におけるステップ S a 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置 7 5 での図柄の変動表示態様が含まれており、この決定された図柄の変動表示態様は演出制御装置 1 4 3 から表示制御装置 3 5 0 に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置 3 5 0 では、演出制御装置 1 4 3 から受信した表示内容コマンドに基づいて、各遊技回に対応した図柄の変動表示が行われるように図柄表示装置 7 5 を表示制御する。

40

【 0 2 5 5 】

ステップ S a 7 1 3 では、特図用表示部 4 3 の変動表示を開始する。その際、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e を参照し、第 2 特図フラグが格納されている場合には、今回の遊技回が第 2 特図に対応するとして第 2 特図表示部 B S の絵柄を変動表示させる。一方、第 2 特図フラグが格納されていない場合には、今回の遊技回が第 1 特図に対応するとして第 1 特図表示部 A S の絵柄を変動表示させる。ステップ S a 7 1 3 の実行後は本変動開始処理を終了する。

【 0 2 5 6 】

遊技回制御処理（図 2 1）の説明に戻り、ステップ S a 5 0 2 で肯定判定した場合（特図用表示部 4 3 が変動表示中である場合）は、ステップ S a 5 0 6 に進み、今回の遊技回

50

の変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、RAM 314の各種カウンタエリアに設けられた変動表示時間カウンタエリアの値が「0」となったか否かを判定する。

【0257】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップS a 5 0 7にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップS a 5 0 7の実行後は本遊技回制御処理を終了する。

【0258】

変動表示時間が経過している場合には、ステップS a 5 0 8にて変動終了処理を実行する。変動終了処理では、変動表示されている絵柄が上記ステップS a 7 0 9又はステップS a 7 1 0で設定した停止結果で停止表示されるように各特図表示部AS、BSを制御する。

10

【0259】

ステップS a 5 0 9では、変動終了コマンドを設定し、その後、本遊技回制御処理を終了する。ステップS a 5 0 9にて設定された変動終了コマンドは、通常処理（図20）におけるステップS a 4 0 1にて、演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信した変動終了コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置350に送信する。表示制御装置350では、当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組み合わせを確定表示（最終停止表示）させる。

【0260】

20

<遊技状態移行処理>

ステップS a 4 0 4（図20）の遊技状態移行処理について、図25のフローチャートを参照しながら説明する。

【0261】

まずステップS a 9 0 1では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップS a 9 0 2に進み、各特図表示部AS、BSでの変動表示が終了（確定表示が終了）したタイミングであるか否かを判定する。変動表示の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【0262】

変動表示の終了タイミングである場合には、ステップS a 9 0 3にて、今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、RAM 314の各種フラグ格納エリア314eに種別フラグ（図23のステップS a 7 0 8）が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

30

【0263】

ステップS a 9 0 3で肯定判定した場合（今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合は、ステップS a 9 0 4に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア314eに開閉実行モードフラグを格納する。また、可変入賞装置65を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率モードフラグや高頻度サポートフラグが格納されている場合は、これらのフラグを消去する処理を実行する。

40

【0264】

ステップS a 9 0 5では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア314eに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

【0265】

50

ステップ S a 9 0 6 では、今回の大当たり種別が 1 0 R 確変大当たり結果であるか否かを判定する。1 0 R 確変大当たり結果でない場合、すなわち、4 R 確変大当たり又は 4 R 通常大当たり結果のいずれかである場合は、ステップ S a 9 0 7 にて、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたラウンドカウンタエリア R C に「4」をセットする。一方、今回の大当たり種別が 1 0 R 確変大当たり結果である場合は、ステップ S a 9 0 8 にて、上記ラウンドカウンタエリア R C に「1 0」をセットする。

【0 2 6 6】

ステップ S a 9 0 7 又はステップ S a 9 0 8 の実行後は、ステップ S a 9 0 9 にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置 1 4 3 に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 2 0）におけるステップ S a 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。

10

【0 2 6 7】

ステップ S a 9 1 0 では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子 2 1 3 に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機 1 0 にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【0 2 6 8】

上記ステップ S a 9 0 1 で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップ S a 9 1 1 に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップ S a 9 1 2 にて大入賞口開閉処理を実行する。

20

【0 2 6 9】

ここで、大入賞口開閉処理について図 2 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0 2 7 0】

まずステップ S a 1 0 0 1 では、大入賞口 6 5 a を開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部 6 5 d の駆動状態に基づいて行う。大入賞口 6 5 a を開放中でない場合には、ステップ S a 1 0 0 2 にてラウンドカウンタエリア R C の値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリア R C の値が「0」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップ S a 1 0 0 3 にて R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられたタイマエリア T の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。

30

【0 2 7 1】

タイマエリア T の値が「0」である場合は、ステップ S a 1 0 0 4 に進み、1 回のラウンド遊技での可変入賞装置 6 5 の上限開放時間（3 0 s e c）に対応する値として上記タイマエリア T に「1 5 0 0 0」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図 1 6）が起動される都度、1 ディクリメントされる。ステップ S a 1 0 0 5 では、1 回のラウンド遊技における可変入賞装置 6 5 への上限入賞個数（1 0 個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた入賞カウンタエリア P C に「1 0」をセットする。

40

【0 2 7 2】

ステップ S a 1 0 0 6 では、大入賞口 6 5 a を開放すべく可変入賞駆動部 3 2 c を駆動状態とする。ステップ S a 1 0 0 7 では、大入賞口 6 5 a（可変入賞装置 6 5）の開放が開始されたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図 2 0）におけるステップ S a 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【0 2 7 3】

上記ステップ S a 1 0 0 2 で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリア R C の値が 0 である場合）又はステップ S a 1 0 0 3 で否定判定した場合（タイマエリア T の値が 0 で

50

ない場合)は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【0274】

また、上記ステップS a 1 0 0 1で肯定判定した場合(大入賞口65aの開放中である場合)は、ステップS a 1 0 0 8に進み、タイマエリアTの値が「0」か否かを判定する。この処理は、ステップS a 1 0 0 4で設定した可変入賞装置65の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【0275】

タイマエリアTの値が「0」でない場合は、ステップS a 1 0 0 9に進み、大入賞口用入賞センサ65cの検知状態に基づいて大入賞口65aへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップS a 1 0 1 0にて入賞カウンタエリアPCの値を1デクリメントし、その後、ステップS a 1 0 1 1にて入賞カウンタエリアPCの値が「0」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリアPCの値が「0」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

10

【0276】

上記ステップS a 1 0 0 8で肯定判定した場合(タイマエリアTの値が0である場合)又はステップS a 1 0 1 1で肯定判定した場合(入賞カウンタエリアPCの値が0である場合)は、ステップS a 1 0 1 2に進み、駆動部65dを非駆動状態に切り替えて大入賞口65aを閉鎖する。ステップS a 1 0 1 3では、ラウンドカウンタエリアRCの値を1デクリメントし、ステップS a 1 0 1 4では、ラウンドカウンタエリアRCの値が「0」であるか否かを判定する。

20

【0277】

ラウンドカウンタエリアRCの値が「0」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップS a 1 0 1 5に進み、可変入賞装置65を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間(2sec)に対応する値として、上記タイマエリアTに「1000」をセットする。

【0278】

ステップS a 1 0 1 6では、可変入賞装置65を閉鎖したこと(ラウンド遊技が終了したこと)を演出制御装置143に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理(図20)におけるステップS a 4 0 1にて演出制御装置143に送信される。

30

【0279】

上記ステップS a 1 0 1 4で肯定判定した場合(ラウンドカウンタエリアRCの値が0である場合)、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップS a 1 0 1 7に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置65を閉鎖状態としたまま次の遊技回(開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回)の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップS a 1 0 1 8では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置143に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理(図20)におけるステップS a 4 0 1にて演出制御装置143に送信される。

40

【0280】

遊技状態移行処理(図25)の説明に戻り、ステップS a 9 1 2の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップS a 9 1 3にてラウンドカウンタエリアRCの値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアRCの値が「0」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【0281】

ラウンドカウンタエリアRCの値が「0」である場合は、ステップS a 9 1 4に進み、エンディングが終了したか否か(エンディング期間が経過したか否か)を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態

50

移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップ S a 9 1 5 に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【 0 2 8 2 】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図 2 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 2 8 3 】

まずステップ S a 1 1 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納された種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップ S a 1 1 0 2 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率モードフラグをセットするとともに、ステップ S a 1 1 0 3 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高頻度サポートフラグをセットする。これにより、当否抽選モードが高確率モードであり且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態（いわゆる電サポ付きの確変遊技状態）に移行する。この遊技状態は次回の大当たりが発生するまで継続する。ステップ S a 1 1 0 3 の実行後は開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

10

【 0 2 8 4 】

上記ステップ S a 1 1 0 1 で否定判定した場合（今回の大当たりが確変大当たり結果でない場合）、すなわち、今回の大当たりが通常大当たり結果である場合は、ステップ S a 1 1 0 4 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高頻度サポートフラグをセットする。今回の大当たりが通常大当たり結果である場合は、高確率モードフラグをセットしないため、ステップ S a 1 1 0 4 の処理により、抽選モードが低確率モードであり且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態（いわゆる時短遊技状態）に移行する。続くステップ S a 1 1 0 5 では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた遊技回数カウンタエリアに「 1 0 0 」をセットする。このセットされた値は、時短遊技状態である状況で特図遊技回が 1 回実行される毎に 1 ずつディクリメントされ、遊技回数カウンタエリアの値が「 0 」となった場合、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納された高頻度サポートフラグが消去される。よって、上記時短遊技状態は 1 0 0 回の遊技回が行われることで終了し、その後は、抽選モードが低確率モードであり且つサポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態（通常遊技状態）に移行する。ステップ S a 1 1 0 5 の実行後は開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

20

30

【 0 2 8 5 】

遊技状態移行処理（図 2 5 ）の説明に戻り、ステップ S a 9 1 5 の開閉実行モード終了時の移行処理が終了した後は、ステップ S a 9 1 6 にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部 4 3 におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【 0 2 8 6 】

ステップ S a 9 1 7 では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

【 0 2 8 7 】

40

< 保留先読み処理 >

ステップ S a 3 0 5（図 1 8）の保留先読み処理について図 2 8 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞に基づいて保留情報が取得された場合に実行されるものであり、取得された保留情報について、当該保留情報に対応する変動開始処理（図 2 3）の実行に先立ち、大当たりの有無、大当たり種別及び変動パターンの抽選を行うものである。

【 0 2 8 8 】

まずステップ S a 1 2 0 1 では、保留球格納エリア 3 1 4 b の各保留エリア R a , R b に記憶された始動保留記憶数 R a N , R b N と、同保留球格納エリア 3 1 4 b の総保留数記憶領域に記憶された共通保留数 C R N とを読み出し、それらの情報を M P U 3 1 2 のレ

50



ジスタに記憶する。

【 0 2 8 9 】

ステップ S a 1 2 0 2 では、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への今回の入賞に基づき、ステップ S a 3 0 4 ( 図 1 8 ) にて取得した保留情報に含まれる大当たり乱数カウンタ C 1 の値 ( 当否判定用の乱数値 ) を把握する。ステップ S a 1 2 0 3 では、ステップ S a 1 2 0 2 で把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当否判定を行う。この際、保留情報が取得されたときの抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブルを参照し、保留情報が取得されたときの抽選モードが高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。

【 0 2 9 0 】

ステップ S a 1 2 0 4 では、ステップ S a 1 2 0 2 における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合は、ステップ S a 1 2 0 5 にて、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への今回の入賞に基づいて取得した保留情報に含まれる大当たり種別カウンタ C 2 の値 ( 大当たり種別を抽選するための乱数 ) を把握する。

【 0 2 9 1 】

ステップ S a 1 2 0 6 では、ステップ S a 1 2 0 5 で把握した大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別の抽選を行う。この際、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づく保留情報である場合は、第 1 特図用の種別テーブル ( 図 1 3 ( a ) ) を参照し、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく保留情報である場合は、第 2 特図用の種別テーブル ( 図 1 3 ( b ) ) を参照して、大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たり種別を特定する。なお、ステップ S a 1 2 0 3 ~ ステップ S a 1 2 0 6 の処理は、変動開始処理 ( 図 2 3 ) におけるステップ S a 7 0 1 ~ ステップ S a 7 0 7 と同様のものである。

【 0 2 9 2 】

ステップ S a 1 2 0 7 では、大当たりであることを示す大当たり情報と、ステップ S a 1 2 0 6 で抽選された大当たり種別を示す種別情報とを M P U 3 1 2 のレジスタに記憶する。

【 0 2 9 3 】

ステップ S a 1 2 0 7 の実行後又はステップ S a 1 2 0 4 で否定判定した場合 ( 大当たり当選でない場合 ) は、ステップ S a 1 2 0 8 にて、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への今回の入賞に基づいて取得した保留情報に含まれる変動種別カウンタ C S の値を把握する。ステップ S a 1 2 0 9 では、ステップ S a 1 2 0 8 で把握した変動種別カウンタ C S の値を用いて変動パターン ( 変動表示時間 ) の抽選を行う。この際、取得した保留情報が大当たりに対応するものである場合は、大当たり用の変動表示時間テーブル ( 図 1 4 ( a ) ) を参照し、取得した保留情報が外れに対応するものである場合は、外れ用の変動表示時間テーブル ( 図 1 4 ( b ) ) を参照して、変動種別カウンタ C S の値に対応する変動パターンを特定する。なお、本ステップの処理は、変動表示時間の設定処理におけるステップ S a 8 0 1 ~ ステップ S a 8 0 4 と同様のものである。

【 0 2 9 4 】

ステップ S a 1 2 1 0 では、ステップ S a 1 2 0 9 で抽選された変動パターンを示す変動パターン情報を M P U 3 1 2 のレジスタに記憶する。ステップ S a 1 2 1 1 では、演出制御装置 1 4 3 への出力対象として保留コマンドをセットし、その後、保留先読み処理を終了する。保留コマンドには、今回の保留情報が第 1 特図と第 2 特図のいずれに対応するのかを示す情報のほか、レジスタに記憶された各種情報 ( 始動保留記憶数 R a N , R b N の情報、共通保留数 C R N の情報、大当たり情報、種別情報、変動パターン情報 ) が含まれる。なお、既に説明したように、大当たりの有無は変動パターンから把握することができるため、大当たり情報を含まないように保留コマンドを設定してもよい。ステップ S a 1 2 1 1 にて設定された保留コマンドは、通常処理 ( 図 2 0 ) におけるステップ S a 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【 0 2 9 5 】

< 演出制御装置 1 4 3 及び表示制御装置 3 5 0 の電氣的構成について >

10

20

30

40

50

演出制御装置 1 4 3 及び表示制御装置 3 5 0 の電氣的構成について、図 2 9 のブロック図を参照して以下に説明する。

【 0 2 9 6 】

演出制御装置 1 4 3 に設けられた演出制御基板 3 4 1 には、M P U 3 4 2 が搭載されている。M P U 3 4 2 には、当該 M P U 3 4 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 3 4 3 と、その R O M 3 4 3 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 3 4 4 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【 0 2 9 7 】

M P U 3 4 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 3 4 2 の入力側には主制御装置 1 6 2 が接続されている。主制御装置 1 6 2 からは、シフトコマンド、保留コマンドといった保留表示制御用コマンドや、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

【 0 2 9 8 】

M P U 3 4 2 の出力側には、既に説明したように、前扉枠 1 4 に設けられたランプ部 2 6 ~ 2 8 やスピーカ部 2 9 が接続されているとともに、表示制御装置 3 5 0 が接続されている。

【 0 2 9 9 】

また、M P U 3 4 2 の入力側には、前扉枠 1 4 に設けられた演出用操作部 3 6 が接続されている。演出用操作部 3 6 には、当該演出用操作部 3 6 の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。M P U 3 4 2 では、当該検知情報に基づいて演出用操作部 3 6 が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

【 0 3 0 0 】

表示制御装置 3 5 0 は、プログラム R O M 3 7 3 及びワーク R A M 3 7 4 が複合的にチップ化された M P U 3 7 2 と、ビデオディスプレイプロセッサ（V D P ）3 7 5 と、キャラクタ R O M 3 7 6 と、ビデオ R A M 3 7 7 とがそれぞれ搭載された表示制御基板 3 5 1 を備えている。

【 0 3 0 1 】

M P U 3 7 2 は、演出制御装置 1 4 3 から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行って V D P 3 7 5 の制御（具体的には V D P 3 7 5 に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【 0 3 0 2 】

プログラム R O M 3 7 3 は、M P U 3 7 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の J P E G 形式画像データも併せて記憶保持されている。

【 0 3 0 3 】

ワーク R A M 3 7 4 は、M P U 3 7 2 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワーク R A M 3 7 4 の各エリアに記憶される。

【 0 3 0 4 】

V D P 3 7 5 は、図柄表示装置 7 5 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。V D P 3 7 5 は I C チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。V D P 3 7 5 は、M P U 3 7 2 、ビデオ R A M 3 7 7 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M 3 7 7 に記憶させる画像データを、キャラクタ R O M 3 7 6 から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 7 5 に表示させる。

【 0 3 0 5 】

10

20

30

40

50

キャラクタROM 376は、図柄表示装置75に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM 376には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【0306】

なお、キャラクタROM 376を複数設け、各キャラクタROM 376に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムROM 373に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM 376に記憶する構成とすることも可能である。

【0307】

ビデオRAM 377は、図柄表示装置75に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM 377の内容を書き替えることにより図柄表示装置75の表示内容が変更される。

【0308】

<演出制御装置143にて実行される各種処理について>

次に、演出制御装置143のMPU 342にて実行される各制御処理を説明する。

【0309】

<演出設定処理>

演出設定処理について図30のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、MPU 342により所定周期（例えば2ms周期）で起動される処理である。

【0310】

まずステップSa1301では、主制御装置162からの保留コマンドを受信しているか否かを判定する。主制御装置162から受信する保留コマンドは、演出制御装置143のRAM 344に設けられたコマンド格納エリア344aに格納される。コマンド格納エリア344aは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。

【0311】

ステップSa1301の判定に際しては、コマンド格納エリア344aにおける今回の読み出し対象のエリアに保留コマンドが格納されているか否かを判定する。保留コマンドが格納されている場合（保留コマンドを受信している場合）には、ステップSa1302にて、表示画面Gの保留表示部200（図9（b））に保留用画像を表示するための保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。

【0312】

ステップSa1302の実行後又はステップSa1301で否定判定した場合（保留コマンドを受信していない場合）は、ステップSa1303にて、主制御装置162からのシフト時コマンドを受信しているか否かを判定する。シフト時コマンドを受信している場合は、ステップSa1304にて、保留表示部200に表示された保留用画像をシフトさせるためのシフト時コマンド対応処理を実行する。シフト時コマンド対応処理の詳細については後述する。

【0313】

ステップSa1304の実行後又はステップSa1303で否定判定した場合（シフト時コマンドを受信していない場合）は、ステップSa1305にて、図柄表示装置75の表示画面Gにて図柄列Z1～Z3の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

【0314】

ステップSa1306では、開閉実行モード中の演出を行うための開閉実行モード用処理を実行する。開閉実行モード用処理では、開閉実行モード中のラウンド演出のほか、オープニング演出やエンディング演出、可変入賞装置65への入賞が発生した場合の入賞時演出等を行うための処理を実行する。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 1 5 】

ステップ S a 1 3 0 7 では、演出モードを切り替えるための演出モード切替用処理を実行する。演出モード切替用処理の詳細については後述する。

## 【 0 3 1 6 】

ステップ S a 1 3 0 8 では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G における映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。

## 【 0 3 1 7 】

< 保留コマンド対応処理 >

ステップ S a 1 3 0 2 のコマンド対応処理について図 3 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 0 3 1 8 】

まずステップ S a 1 4 0 1 では、主制御装置 1 6 2 からの保留コマンドを解析し、保留情報（大当たり情報、種別情報、変動パターン情報等）を R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c に記憶する。

## 【 0 3 1 9 】

図 3 2 に示すように、保留用記憶エリア 3 4 4 c には、主制御装置 1 6 2 側の保留球格納エリア 3 1 4 b と対応させて第 1 特図用保留エリア S R a と第 2 特図用保留エリア S R b とが設けられている。各保留エリア S R a , S R b は、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、第 4 エリアの 4 個の記憶エリアを有している。また、保留用記憶エリア 3 4 4 c には、主制御装置 1 6 2 側の実行エリア A E に対応させて実行エリア S A E が設けられている。

## 【 0 3 2 0 】

ステップ S a 1 4 0 1 では、保留用コマンドに基づいて今回の保留情報が第 1 特図と第 2 特図のいずれに対応するものであるかと、対応する特図において何個目の保留情報であるかとをそれぞれ把握し、保留用記憶エリア 3 4 4 c の対応する記憶エリアに変動パターン情報（大当たりである場合はさらに大当たり情報及び種別情報）を記憶する。例えば、今回の保留情報が第 1 特図に対応する 2 個目の保留情報である場合は、第 1 特図用保留エリア S R a の第 2 記憶エリアに変動パターン情報等を記憶する。

## 【 0 3 2 1 】

ステップ S a 1 4 0 1 の実行後はステップ S a 1 4 0 2 にて、R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数 S N）を 1 インクリメントする。各種カウンタエリア 3 4 4 b には、第 1 特図用の保留数カウンタと第 2 特図用の保留数カウンタとが設けられており、ステップ S a 1 4 0 2 では、対応する側の始動保留記憶数 S N を更新する。

## 【 0 3 2 2 】

ステップ S a 1 4 0 3 では、保留予告演出を実行するための保留予告用の設定処理を実行する。ここで、保留予告演出について図 3 3 を参照しながら説明する。

## 【 0 3 2 3 】

本実施の形態では、表示画面 G の保留表示部 2 0 0 に表示される保留用画像の表示態様によって、当該保留用画像が対応する遊技回で大当たりが発生する期待度を報知又は示唆する保留予告演出を行うこととしている。保留用画像の表示態様としては、保留予告演出が行われない場合の通常表示態様と、保留予告演出が行われる場合の特定表示態様とが設定されており、さらに特定表示態様には複数の表示態様が設定されている。

## 【 0 3 2 4 】

本実施の形態では、保留用画像の表示色（色彩）により上記期待度を示唆するものとしている。具体的には、図 3 3（a）に示すように、通常表示態様として主たる表示色が通常色（例えば白色）とされる通常表示態様 H M a が設定されており、特定表示態様として、主たる表示色が青色とされる青色表示態様 H M b と、緑色とされる緑色表示態様 H M c

10

20

30

40

50

と、赤色とされる赤色表示態様 H M d と、虹色とされる虹色表示態様 H M e との 4 種類が設定されている。なお、図 3 3 ( a ) では、表示色の違いに合わせて異なるハッチングを付している。

【 0 3 2 5 】

特定表示態様では、青色表示態様 H M b が大当たりの期待度が最も低く、以後、緑色表示態様 H M c < 赤色表示態様 H M d < 虹色表示態様 H M e の順で大当たりの期待度が高くなっている。虹色表示態様 H M e は大当たりを示唆するものとなっている。

【 0 3 2 6 】

また、各特定表示態様は、その保留用画像が対応する遊技回で実施される演出を示唆するものともなっている。具体的には、青色表示態様 H M b は、その保留用画像が対応する遊技回でノーマルリーチ演出以上の順位のリーチ演出（ノーマルリーチ演出、S P リーチ演出、S P S P リーチ演出のいずれか）が行われることを示唆し、緑色表示態様 H M c は、S P リーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、赤色表示態様 H M d は、S P S P リーチ演出が行われることを示唆するものとなっている。

【 0 3 2 7 】

保留用画像を用いた上記保留予告演出は、当該演出の実施対象となる保留用画像の表示開始から表示終了までの期間、換言すれば、保留情報の発生からその保留情報の遊技回が終了するまでの期間の少なくとも一部を用いて行われる。保留用画像が第 1 保留表示領域 G a 又は第 2 保留表示領域 G b に表示されている期間（保留期間）での保留予告演出の実行タイミングは、その保留用画像の表示開始時やシフト時など複数のタイミングが設定されている。また、遊技回の実行中における保留予告演出の実行タイミングは、図 3 3 ( b ) に示すように、保留変化ポイントとして複数設定されている。各保留変化ポイントは、例えば、遊技回の開始タイミング（変動開始タイミング）や各種リーチ演出の開始タイミング、リーチ演出の発展タイミング等に合わせて設定されている。

【 0 3 2 8 】

保留コマンド対応処理（図 3 1）の説明に戻り、ステップ S a 1 4 0 3 の保留予告用の設定処理では、今回の保留情報について保留予告演出を実行するか否かの実行抽選や、保留予告演出を実行する場合の保留用画像の表示態様を設定する処理を実行したりする。保留予告用の設定処理の詳細については後述する。

【 0 3 2 9 】

ステップ S a 1 4 0 4 では、保留予告演出を実行するための保留予告の第 1 実行用処理を実行する。保留予告の第 1 実行用処理では、ステップ S a 1 4 0 3 の設定結果に基づいて保留予告演出の実行制御を行う。保留予告の第 1 実行用処理の詳細については後述する。

【 0 3 3 0 】

ステップ S a 1 4 0 5 では、表示画面 G の保留表示部 2 0 0 に保留用画像を表示するための処理を実行する。具体的には、各保留表示領域 G a , G b において対応する単位保留表示領域に保留用画像が追加表示されるように保留表示コマンドを作成し、表示制御装置 3 5 0 への出力対象として設定する。当該保留表示コマンドには、今回の保留情報が第 1 特図又は第 2 特図のいずれに対応するかの情報や、何番目の保留情報であるかを示す情報が含まれる。ステップ S a 1 4 0 5 の実行後は保留コマンド対応処理を終了する。

【 0 3 3 1 】

< 保留予告用の設定処理 >

ステップ S a 1 4 0 3 の保留予告用の設定処理について図 3 4 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 3 3 2 】

先ずステップ S a 1 5 0 1 では、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c を参照し、今回の保留情報における変動パターン等（先読み結果）を把握する。ステップ S a 1 5 0 2 では、ステップ S a 1 5 0 1 で把握した変動パターン等に基づき、今回の保留情報が大当たりに対応するものであるか否かを判定する。

【 0 3 3 3 】

10

20

30

40

50

大当たりに対応するものでない場合、すなわち、外れに対応する保留情報である場合は、ステップ S a 1 5 0 3 に進み、その保留情報の変動パターンが変動パターン 1 H (完全外れに対応する変動パターン) であるか否かを判定する。ステップ S a 1 5 0 3 で否定判定した場合 (変動パターン 1 H 以外の変動パターンである場合) 又はステップ S a 1 5 0 2 で肯定判定した場合 (大当たりに対応する保留情報である場合) は、ステップ S a 1 5 0 4 にて現在の演出モードを把握する。

#### 【 0 3 3 4 】

ここで、演出モードについて図 3 5 を参照しながら説明する。本実施の形態では、表示画面 G で実行される遊技演出の演出モードとして演出モード A と演出モード B とが設定されている。これら演出モード A 及び演出モード B は遊技者から見て識別が可能となっており、例えば、図柄列 Z 1 ~ Z 3 や保留表示部 2 0 0 の奥側に表示される背景画像 4 0 1 が両演出モードで相違するものとなっている。

#### 【 0 3 3 5 】

これら演出モードは、遊技者の操作により手動切り替えを行うことが可能となっており、具体的には、モード切替の有効期間において演出用操作部 3 6 (図 1) にて所定の操作を行うことにより切り替えることが可能となっている。例えば、演出モードが演出モード A となっている状況で演出用操作部 3 6 により所定の操作が行われた場合は演出モードが演出モード B に切り替わり、演出モード B となっている状況で演出用操作部 3 6 により所定の操作が行われた場合は演出モードが演出モード A に切り替わるようになっている。

#### 【 0 3 3 6 】

また、演出モード A と演出モード B とでは、上記保留予告演出の発生頻度が相違しており、演出モード A における保留予告演出の発生頻度が演出モード B のそれよりも高くなるように構成されている。保留予告演出の発生頻度を相違させるための構成は特に限定されるものではないが、例えば、いずれの演出モードにおいても実行抽選を介して保留予告演出を実行するようにした上で、演出モード B において保留情報が外れに対応する場合の上記実行抽選の当選確率を演出モード A のそれよりも低くする構成が考えられる。

#### 【 0 3 3 7 】

この場合、演出モード B では、実行される保留予告演出のうち大当たりの先読みに対応するものが占める割合が演出モード A よりも高くなるため、保留予告演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなる。すなわち、演出モード A については、保留予告演出が実行されやすく、当該演出を楽しみやすいモードとして機能させ、演出モード B については、保留予告演出が実行されにくいものの、実行された場合の大当たり期待度が高いモードとして機能させることができる。

#### 【 0 3 3 8 】

なお、図 3 5 では図示を省略しているが、例えば、演出モード A では遊技球を模した保留用画像が表示されるのに対し、演出モード B では星を模した保留用画像が表示されるなど、演出モード A と演出モード B とで保留用画像のベース画像が異なる構成としてもよい。

#### 【 0 3 3 9 】

保留予告用の設定処理 (図 3 4) の説明に戻り、ステップ S a 1 5 0 4 にて現在の演出モードを把握した後は、ステップ S a 1 5 0 5 にて、ROM 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a から対応する保留予告実行抽選テーブルを取得する。保留予告実行抽選テーブルは、大当たりの有無や演出モードに対応させて複数設定されている。例えば、今回の保留情報が大当たりである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルは、外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルよりも当選確率が高く設定されている。また、演出モード A に対応し且つ今回の保留情報が外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルは、演出モード B に対応し且つ今回の保留情報が外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルよりも当選確率が高く設定されている。

#### 【 0 3 4 0 】

ステップ S a 1 5 0 6 では、ステップ S a 1 5 0 5 で取得した保留予告実行抽選テーブルと、RAM 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ (乱数値

10

20

30

40

50

）とに基づいて、保留予告演出を実行するか否かの実行抽選を行う。ステップ S a 1 5 0 7 では、ステップ S a 1 5 0 6 の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。

【 0 3 4 1 】

上記抽選結果が実行当選である場合にはステップ S a 1 5 0 8 に進み、対応する保留数を把握する。本ステップでは、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c を参照し、今回の保留情報が第 1 特図と第 2 特図のいずれに対応するかを把握するとともに、対応する特図の保留数を把握する。この場合の保留数は今回の保留情報を含めた数である。例えば、今回の保留情報が保留用記憶エリア 3 4 4 c における第 1 特図用保留エリア S R a の第 3 エリアに記憶されるものである場合は、当該保留情報が第 1 特図に対応し且つその保留数が 3 であると把握する。なお、今回の保留情報が第 1 特図用保留エリア S R a の第 1 エリアに記憶されている場合（ 1 個目の保留情報である場合）において、実行エリア S A E に保留情報が記憶されている場合（遊技回が実行されている場合）は上記保留数として 1 を把握し、実行エリア S A E に保留情報が記憶されていない場合（遊技回が実行されていない場合）は上記保留数として 0 を把握する。

10

【 0 3 4 2 】

ステップ S a 1 5 0 9 では、R O M 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a から最終表示態様抽選テーブルを取得する。本実施の形態では、保留用画像の表示態様を 1 回だけ変化させて保留予告演出を行うだけでなく、保留用画像の表示態様を複数回変化させて保留予告演出を行う場合もあるように構成されている。最終表示態様抽選テーブルは、保留予告演出における保留用画像の最終的な表示態様を抽選するためのテーブルである。

20

【 0 3 4 3 】

最終表示態様抽選テーブルでは、図 3 6 に示すように、各変動パターンに対応させて、選択可能な最終表示態様の範囲と各表示態様の選択確率とが設定されている。なお、図 3 6 において、各変動パターンに対応する遊技回演出を示す「備考（演出態様）」の項目は、便宜上付したものであり、最終表示態様抽選テーブルに設定されるものではない。

【 0 3 4 4 】

また、最終表示態様抽選テーブルでは、大当たり用の最終表示態様抽選テーブル（図 3 6（ a ））と、外れ用の最終表示態様抽選テーブル（図 3 6（ b ））とが設定されており、それら各抽選テーブルでは、各変動パターンに応じた最終表示態様の選択範囲や各選択肢の選択確率が異なっている。

30

【 0 3 4 5 】

大当たり用の最終表示態様抽選テーブルでは、保留予告演出における保留用画像の最終表示態様の範囲として、今回の保留情報が変動パターン 1 A（ノーマルリーチ当たり）の場合は青色表示態様 H M b と虹色表示態様 H M e、変動パターン 2 A（S P リーチ A 当たり）又は変動パターン 3 A（S P リーチ B 当たり）の場合は青色表示態様 H M b と緑色表示態様 H M c と虹色表示態様 H M e、変動パターン 4 A（S P S P リーチ A 当たり）又は変動パターン 5 A（S P S P リーチ B 当たり）の場合は青色表示態様 H M b と緑色表示態様 H M c と赤色表示態様 H M d と虹色表示態様 H M e が設定されている。よって、保留予告演出として青色表示態様 H M b の保留用画像が表示された場合は、その保留用画像が対応する遊技回（保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回）においてノーマルリーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、緑色表示態様 H M c の保留用画像が表示された場合は S P リーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、赤色表示態様 H M d の保留用画像が表示された場合は S P S P リーチ演出が行われることを示唆することになる。

40

【 0 3 4 6 】

また、外れ用の最終表示態様抽選テーブルでも、保留予告演出として青色表示態様 H M b の保留用画像が表示された場合は、その保留用画像が対応する遊技回においてノーマルリーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、緑色表示態様 H M c の保留用画像が表示された場合は S P リーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、赤色表示態様 H M d の保留用画像が表示された場合は S P S P リーチ演出が行われる

50

ことを示唆するように、各変動パターンに対応する最終表示態様の選択範囲が定められている。このため、保留予告演出が行われて青色、緑色又は赤色のいずれかの保留用画像が表示された場合には、遊技者はどのレベルのリーチ演出が行われるのかを予測することができる。但し、大当たりの有無までは判別できない。

#### 【0347】

なお、外れ用の最終表示態様抽選テーブルでは、最終表示態様の選択肢として虹色表示態様HMeが設定されておらず、虹色表示態様HMeの保留用画像は大当たりである場合にのみ表示されるものとなっている。よって、虹色表示態様HMeの保留用画像は大当たりを示唆するものとなり、当該保留用画像が表示された場合、遊技者は、その保留用画像に対応する遊技回にて大当たりが発生することを予測することができる。

10

#### 【0348】

大当たり用の最終表示態様抽選テーブルにおいて虹色表示態様HMeの選択確率は、いずれの変動パターンでも小確率（例えば5%）に抑えられている。これは、虹色表示態様HMeの選択確率を高めると、遊技回の実行前に遊技者が大当たりを認識できる機会が頻発し、遊技回演出への関心が薄れてしまう懸念があることから、そのような不都合の発生を抑制するためである。それ以外の選択肢における選択確率は、各変動パターンにおいて下位の表示態様よりも上位の表示態様が選ばれやすくなっている。例えば、変動パターン3Aである場合であれば、青色表示態様HMbよりも緑色表示態様HMcの方が選択されやすいという具合である。

#### 【0349】

20

一方、外れ用の最終表示態様抽選テーブルでは、大当たり用の最終表示態様抽選テーブルの場合よりも上位の表示態様が選ばれにくくなっている。例えば、大当たり用の最終表示態様抽選テーブルにおけるSPSPリーチA演出に対応する変動パターン（変動パターン4A）では、赤色表示態様HMdの選択確率が55%であるのに対し、外れ用の最終表示態様抽選テーブルにおけるSPSPリーチB演出に対応する変動パターン（変動パターン5H）では、赤色表示態様HMdの選択確率が10%に留まっている。

#### 【0350】

大当たり用及び外れ用の各最終表示態様抽選テーブルにおいて、上記のように表示態様の選択傾向が設定されていることで、遊技回にて行われるリーチ演出の種別が同じであっても、その遊技回が対応する保留用画像として上位の表示態様が表示される場合の方が大当たりの期待度が高くなるものとなっている。

30

#### 【0351】

なお、本実施の形態では、大当たり用の最終表示態様抽選テーブル及び外れ用の最終表示態様抽選テーブルとして演出モードAと演出モードBとで共通のテーブルを用いるが、それら各演出モードで異なるテーブルを設定する構成としてもよい。

#### 【0352】

保留予告用の設定処理（図34）の説明に戻り、ステップSa1509では、ステップSa1501で把握した変動パターン等に基づき、保留情報の大当たり有無に対応する最終表示態様抽選テーブルを取得する。ステップSa1510では、ステップSa1501で把握した変動パターンと、ステップSa1509で取得した最終表示態様抽選テーブルと、RAM344の各カウンタエリア344bから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、今回の保留予告演出における最終表示態様を抽選する。

40

#### 【0353】

なお、上記抽選用のカウンタは、主制御装置162からの保留コマンドを受信した場合、換言すれば、抽選処理の対象となる保留情報が発生した場合に取得される。このことは、演出制御装置143にて実行する他の抽選処理に用いるカウンタ（乱数値）についても同様である。

#### 【0354】

ステップSa1511では、ROM343の各種テーブル記憶エリア343aから演出シナリオ抽選テーブルを取得する。演出シナリオ抽選テーブルは、保留予告演出の演出シ

50



ナリオを抽選するためのテーブルである。

【 0 3 5 5 】

演出シナリオ抽選テーブルでは、図 3 7 に示すように、保留数と保留予告演出の最終表示態様とに対応させて複数の演出シナリオが設定されている。詳しくは、保留数 = 0 に対応する演出シナリオ 0 のグループから保留数 = 4 に対応する演出シナリオ 4 までのグループが設定され、さらに各グループにおいて、青色、緑色、赤色及び虹色の最終表示態様に対応させて各色用の演出シナリオ群が設定されている。そして、1 色分の演出シナリオ群をひとまとまりとして 0 ~ 9 9 の抽選用乱数値が割り当てられている。例えば、保留数が 0 であり、最終表示態様が青色表示態様 H M b である場合は、演出シナリオ 0 青 ( 1 ) と演出シナリオ 0 青 ( 2 ) とが演出シナリオの選択対象となり、それらのうちから乱数値に

10

【 0 3 5 6 】

各演出シナリオは、最終表示態様が決定された保留予告演出において保留用画像をどのタイミングでどの表示態様で表示するのかを規定するものとなっている。第 1 特図に対応する保留情報の先読みを行った場合において、その際の第 1 特図の保留数が 4 であり、最終表示態様として赤色表示態様 H M d が抽選された場合の選択対象となる演出シナリオ 4 赤 ( 1 ) を例にとると、当該シナリオは、第 1 保留表示領域 G a ( 図 9 ( b ) ) の第 4 単位保留表示領域 G a 4 に青色表示態様 H M b で保留用画像を表示した後、その保留用画像を第 2 単位保留表示領域 G a 2 に移動表示させた場合に緑色表示態様 H M c に変化させ、その後、その保留用画像を実行表示領域 D に表示している期間 ( その保留用画像に対応する遊技回の実行中 ) において赤色表示態様 H M d に変化させることを規定したものとなっている。

20

【 0 3 5 7 】

図 3 7 では図示を省略しているが、実行表示領域 D で保留用画像の表示態様を変化させることを定めた演出シナリオでは、遊技回におけるどのタイミング ( どの保留変化ポイント ) で表示態様を変化させるのかについても規定されている。また、遊技回の実行中において複数回に亘って表示態様を変化させる演出シナリオもあり、例えば、演出シナリオ 0 緑 ( 2 ) は、遊技回の実行中における先の保留変化ポイントで保留用画像を通常表示態様 H M a から青色表示態様 H M b に変化させた後、後の保留変化ポイントでさらに緑色表示態様 H M c に変化させることを規定したものとなっている。

30

【 0 3 5 8 】

なお、図 3 7 の「備考 ( 演出態様 ) 」における「 G 4 ( 保 4 ) 」 ~ 「 G 1 ( 保 1 ) 」は、保留表示部 2 0 0 の各単位保留表示領域に保留用画像を表示する場合の表示態様を示している。また、「 D ( 遊技回中 ) 」は、第 1 単位保留表示領域から実行表示領域 D に保留用画像をシフトさせた場合の表示態様や、実行表示領域 D に保留用画像が表示されている期間での表示態様を示している。ちなみに、「備考 ( 演出態様 ) 」欄の項目は、便宜上付したものであり、演出シナリオ抽選テーブルに設定されるものではない。

【 0 3 5 9 】

また、演出シナリオ抽選テーブルとしては、大当たり用の演出シナリオ抽選テーブルと、外れ用の演出シナリオ抽選テーブルとが設定されている。本実施の形態では、大当たり用の演出シナリオ抽選テーブル及び外れ用の演出シナリオ抽選テーブルとして演出モード A と演出モード B とで共通のテーブルを用いるが、それら各演出モードで異なるテーブルを設定する構成としてもよい。なお、図 3 7 には大当たり用の演出シナリオ抽選テーブルの一例を示している。

40

【 0 3 6 0 】

保留予告用の設定処理 ( 図 3 4 ) の説明に戻り、ステップ S a 1 5 1 1 では、ステップ S a 1 5 0 1 で把握した変動パターン等に基づき、保留情報の大当たり有無に対応する演出シナリオ抽選テーブルを取得する。ステップ S a 1 5 1 2 では、ステップ S a 1 5 0 8 で把握した保留数と、ステップ S a 1 5 1 0 で決定した最終表示態様と、ステップ S a 1 5 1 1 で取得した演出シナリオ抽選テーブルと、 R A M 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4

50

b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、今回の保留予告演出における演出シナリオを抽選する。

【0361】

ステップ S a 1 5 1 3 では、ステップ S a 1 5 1 2 で抽選された演出シナリオが実行されるように演出シナリオデータを設定する。ステップ S a 1 5 1 4 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に保留予告フラグをセットし、その後、保留予告用の設定処理を終了する。保留予告フラグは、保留予告演出を実行すべきであることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

【0362】

また、ステップ S a 1 5 0 3 で肯定判定した場合（保留情報の変動パターンが変動パターン 1 H（完全外れ）である場合）又はステップ S a 1 5 0 7 で否定判定した場合（保留予告演出の実行抽選で外れとなった場合）は、ステップ S a 1 5 1 5 に進み、保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に設定する。その後、保留予告用の設定処理を終了する。

10

【0363】

< 保留予告の第 1 実行用処理 >

ステップ S a 1 4 0 4 の保留予告の第 1 実行用処理について図 3 8（a）のフローチャートを参照しながら説明する。

【0364】

先ずステップ S a 1 6 0 1 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に保留予告フラグが格納されているか否かを判定する。保留予告フラグが格納されていない場合、すなわち、保留予告演出を実行すべき状況でない場合は、そのまま保留予告の第 1 実行用処理を終了する。

20

【0365】

一方、保留予告フラグが格納されており、保留予告演出を実行すべき状況である場合は、ステップ S a 1 6 0 2 に進み、保留予告演出の契機となった保留情報に対応する保留用画像について、表示態様の変更タイミングであるか否かを判定する。すなわち、保留用画像を当初から特定表示態様で表示すべき状況であるか否かを判定する。本ステップでは、上記ステップ S a 1 5 1 3（図 3 4）で設定した保留予告演出の演出シナリオの設定結果を参照して上記判定を行う。表示態様の変更タイミングでない場合は、そのまま保留予告の第 1 実行用処理を終了する。

30

【0366】

一方、表示態様の変化タイミングである場合は、ステップ S a 1 6 0 3 にて変化示唆演出を実行するか否かの実行抽選を行う。変化示唆演出は、保留用画像の表示態様が変化（ランクアップ）することを示唆する演出である。変化示唆演出の態様は特に限定されるものではないが、本実施の形態では、図 3 9 に示す態様にて変化示唆演出を行う。先ず、図 3 9（a）に示すように、保留用画像が変化する前の所定タイミングにて保留表示部 2 0 0 の近傍に所定のキャラクタ画像 4 0 2 を表示する。なお、保留情報の発生タイミングに合わせて変化示唆演出を行う場合は、先ずは通常表示態様で保留用画像を表示し、その後又は同時にキャラクタ画像 4 0 2 を表示する。その後、当該キャラクタが所定のアクションを行う映像を表示し、図 3 9（b）に示すように、保留用画像の表示態様を上位の表示態様に変化させる。なお、キャラクタ画像 4 0 2 は、保留用画像の表示態様を変化させた後、消去する。

40

【0367】

ステップ S a 1 6 0 3 では、R A M 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）と、R O M 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a に記憶された実行抽選用テーブルとに基づいて変化示唆演出の実行抽選を行う。ステップ S a 1 6 0 4 では、ステップ S a 1 6 0 3 の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。抽選結果が当選結果である場合は、ステップ S a 1 6 0 5 にて、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて変化示唆演出が実行されるように設定する。具体的には、表示制御装置 3 5 0 への出力対象として変化示唆演出を実行すべき旨のコマンドをセットする。

50

## 【 0 3 6 8 】

なお、本実施の形態では、保留用画像の表示態様を変化させる場合にのみ変化示唆演出が実行され得る構成としているが、変化示唆演出は、保留用画像の表示態様を変化させない場合にも実行され得る構成としてもよい。すなわち、保留用画像の表示態様を変化させない場合にも変化示唆演出の実行抽選を行う構成としてもよい。

## 【 0 3 6 9 】

そのような場合の変化示唆演出としては、例えば、図 3 9 ( a ) のように所定のキャラクタ画像 4 0 2 を表示した後、当該キャラクタが所定のアクションを行わなかったり、当該アクションとは異なるアクションを行った後、保留用画像の表示態様を変化させずにキャラクタ画像 4 0 2 を消去し、キャラクタ画像 4 0 2 を表示する前の表示態様をそのまま維持する態様とすることが考えられる。但し、そのようなガセ演出が頻発すると、変化示唆演出に対する遊技者の期待感が失われかねないため、その実行頻度は低く抑えるとよい。具体的には、表示態様を変化させない場合における変化示唆演出の実行当選確率が表示態様を変化させる場合よりも低くなる、換言すれば、キャラクタ画像 4 0 2 が表示された際に保留用画像の表示態様が変化しない頻度が変化する頻度よりも低くなるようにするとよい。

10

## 【 0 3 7 0 】

ステップ S a 1 6 0 5 の実行後又はステップ S a 1 6 0 4 で否定判定した場合（変化示唆演出の実行抽選に非当選となった場合）は、ステップ S a 1 6 0 6 に進み、演出シナリオの設定結果に基づいて今回の変更処理における変更先の表示態様を把握する。具体的には、青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e のうち、いずれの特定表示態様で保留用画像を表示するかを把握する。

20

## 【 0 3 7 1 】

ステップ S a 1 6 0 7 では、保留用画像の表示態様を上記ステップ S a 1 6 0 6 で把握した表示態様に変更するように設定する。なお、本処理を保留コマンドの受信時（保留用画像の追加表示時）に行う場合は、追加表示する保留用画像の初期表示態様を上記ステップ S a 1 6 0 6 で把握した表示態様とするように設定する。

## 【 0 3 7 2 】

その際、変化示唆演出を実行しない場合は、当初から演出シナリオにより示されるいずれかの特定表示態様で保留用画像を表示するように設定する。一方、変化示唆演出を実行する場合は、通常表示態様 H M a で表示した後、演出シナリオにより示される特定表示態様に变化するように設定する。ステップ S a 1 6 0 7 の設定処理を実行した場合、保留コマンド対応処理（図 3 1）のステップ S a 1 4 0 5 では、表示制御装置 3 5 0 への保留表示コマンドにおいてステップ S a 1 6 0 7 で設定した表示態様の情報が含まれるように当該コマンドを設定する。

30

## 【 0 3 7 3 】

ステップ S a 1 6 0 8 では、今回の保留用画像の表示態様を示す情報を R A M 3 4 4 の表示態様記憶エリア 3 4 4 e に記憶する。図 3 8 ( b ) に示すように、表示態様記憶エリア 3 4 4 e では、各特図のそれぞれの保留情報（保留用画像）及び遊技回を実行中の保留情報に対応させてエリアが設けられており、各エリアに保留用画像の表示態様を記憶可能となっている。例えば、第 1 保留表示領域 G a の第 2 単位保留表示領域 G a 2 に青色表示態様 H M b を表示する場合、表示態様記憶エリア 3 4 4 e において第 1 特図用の第 2 エリア（2 番目の保留情報に対応するエリア）に青色表示態様 H M b で表示されることの情報を記憶する。ちなみに変化示唆演出を実行する場合は、変化後の表示態様（表示色）を示す情報を記憶する。なお、表示態様記憶エリア 3 4 4 e を設けず、保留用記憶エリア 3 4 4 c の対応エリアに表示態様の情報を記憶する構成としてもよい。ステップ S a 1 6 0 8 の実行後は保留予告の第 1 実行用処理を終了する。

40

## 【 0 3 7 4 】

< シフト時コマンド対応処理 >

ステップ S a 1 3 0 4（図 3 0）のシフト時コマンド対応処理について図 4 0 ( a ) の

50

フローチャートを参照しながら説明する。

【0375】

先ずステップS a 1 7 0 1では、保留予告の第1実行用処理を実行する。この処理は、保留予告演出の契機となった保留情報の保留用画像について、その表示態様を当該保留用画像のシフト時に変化させるためのものである。本ステップの処理は、ステップS a 1 4 0 4 (図31)の保留予告の第1実行用処理(図38(a))と基本的に同じものである。

【0376】

図38(a)を援用して説明すると、ステップS a 1 7 0 1の保留予告の第1実行用処理では、RAM 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 dに保留予告フラグが格納されており、保留予告演出を実行すべき状況である場合は、ステップS a 1 6 0 2にて、保留予告演出の契機となった保留情報に対応する保留用画像(各保留表示領域G a, G bに表示されている保留用画像)について、今回のシフトタイミングが表示態様(表示色)の変更タイミングであるか否かを判定する。この判定は、ステップS a 1 5 1 3 (図34)で設定した保留予告演出の演出シナリオの設定結果に基づいて行う。

10

【0377】

表示態様の変更タイミングである場合は、ステップS a 1 6 0 3にて変化示唆演出を実行するか否かの実行抽選を行い、その抽選に当選した場合は、ステップS a 1 6 0 5にて、図柄表示装置75の表示画面Gにて変化示唆演出が実行されるように設定する。ステップS a 1 6 0 5の実行後又はステップS a 1 6 0 4で否定判定した場合(変化示唆演出の実行抽選に非当選となった場合は、ステップS a 1 6 0 6に進み、演出シナリオの設定結果に基づいて今回の変更処理における変更先の表示態様を把握する。

20

【0378】

ステップS a 1 6 0 7では、保留用画像の表示態様をステップS a 1 6 0 6で把握した表示態様に変更するように設定する。具体的には、表示制御装置350への出力コマンドとして、いずれの保留用画像の表示態様を変更するかを示す情報と、どの表示態様(表示色)に変更するかを示す情報とを含ませるようにして、今回のシフトタイミングで保留用画像の表示態様を変更すべき旨のコマンドを設定する。これにより、今回のシフトタイミングにて保留用画像の表示態様が演出シナリオの設定結果により定められる表示態様に変更される。

【0379】

30

ステップS a 1 6 0 8では、表示態様を変更する保留用画像について、変更後の表示態様の情報をRAM 3 4 4の表示態様記憶エリア3 4 4 eに記憶する。例えば、第1保留表示領域G aの第2単位保留表示領域G a 2に表示された青色表示態様H M bの保留用画像を第1単位保留表示領域G a 1へのシフト時に緑色表示態様H M cに変更する場合には、表示態様記憶エリア3 4 4 eにおいて第1特図用の第2エリア(2番目の保留情報に対応するエリア)に記憶された青色表示の情報を消去した上で、同エリアに緑色表示の情報を記憶する。

【0380】

シフト時コマンド対応処理(図40)の説明に戻り、ステップS a 1 7 0 1の処理を実行した後は、ステップS a 1 7 0 2にて保留予告の第2実行用処理を実行する。この処理は、ステップS a 1 3 0 7 (図30)の演出モード切替用処理と関連するため、当該切替用処理について説明した後に詳述する。

40

【0381】

ステップS a 1 7 0 3では、RAM 3 4 4の各種カウンタエリア3 4 4 bに設けられた保留数カウンタの値(始動保留記憶数S N)を1デクリメントする。各種カウンタエリア3 4 4 bには、第1特図用の保留数カウンタと第2特図用の保留数カウンタとが設けられており、本ステップでは対応する側の始動保留記憶数S Nを更新する。

【0382】

ステップS a 1 7 0 4では、保留用画像を移動表示させるためのシフト処理を実行し、その後、本シフト時コマンド対応処理を終了する。シフト処理では、RAM 3 4 4の保留

50

用記憶エリア 3 4 4 c の第 1 エリアに記憶されている保留情報を実行エリア S A E に移すとともに、第 2 エリア～第 4 エリアに記憶されている保留情報を下位エリア側に順にシフトさせる。この際、表示態様記憶エリア 3 4 4 e の各エリアに記憶されている表示態様の情報についても下位エリア側に順にシフトさせる。

#### 【 0 3 8 3 】

また、シフト処理では、表示画面 G の保留表示部 2 0 0 における保留用画像の表示位置を下位側の単位保留表示領域に変更するように表示制御装置 3 5 0 を制御する。当該制御前の状態として、例えば、図 4 0 ( b 1 ) に示すように、第 1 保留表示領域 G a の第 1 単位保留表示領域 G a 1 及び第 2 単位保留表示領域 G a 2 に保留用画像が表示されている場合には、当該制御により、図 4 0 ( b 2 ) に示すように、それら保留用画像の表示位置が実行表示領域 D 及び第 1 単位保留表示領域 G a 1 に変更される。なお、ステップ S a 1 7 0 1 の保留予告の第 1 実行用処理において保留用画像の表示態様を変化させる設定がなされている場合は、表示位置の変更と表示態様の変更とが併せて行われる。

10

#### 【 0 3 8 4 】

＜特図変動表示用処理＞

ステップ S a 1 3 0 5 ( 図 3 0 ) の特図変動表示用処理について図 4 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【 0 3 8 5 】

まずステップ S a 1 8 0 1 では、遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 特図又は第 2 特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップ S a 1 8 0 2 に進み、主制御装置 1 6 2 から送信された変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。変動開始コマンドには、主制御装置 1 6 2 における変動表示時間の設定処理 ( 図 2 4 ) で抽選された変動パターンの情報が含まれる。

20

#### 【 0 3 8 6 】

この変動パターンの情報を参照することで、主制御装置 1 6 2 にて表示制御される特図用表示部 4 3 での特図遊技回がいずれの変動表示時間で行われるのかを把握することができる。また、既に説明したように、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため、変動パターンから当否判定の結果を判別することもできる。

#### 【 0 3 8 7 】

変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップ S a 1 8 0 3 に進み、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。

30

#### 【 0 3 8 8 】

変動開始用処理では、主制御装置 1 6 2 からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを特定する。さらに特定した変動パターンに基づいて今回の特図遊技回における変動表示時間を把握する。ROM 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a には、各変動パターンと対応付けて変動表示時間が定められた演出パターンテーブルが記憶されている。演出パターンテーブルで定められる変動表示時間は、主制御装置 1 6 2 において各変動パターン ( 図 1 4 ) が対応する変動表示時間に対応しており、演出制御装置 1 4 3 と主制御装置 1 6 2 とでは、1 つの変動パターンに対して共通の変動表示時間が割り当てられている。例えば、変動パターンが変動パターン 1 A である場合、それに対応する変動表示時間は、演出制御装置 1 4 3 及び主制御装置 1 6 2 のいずれも 1 5 s e c となる。変動開始用処理では、演出パターンテーブルを参照して変動開始コマンドから解析した変動パターンに対応する変動表示時間を特定し、これを今回の特図遊技回の変動表示時間として設定する。

40

#### 【 0 3 8 9 】

また、演出パターンテーブルには、各変動パターンと対応付けて遊技回演出用の演出パターンが対応付けられている。それら各演出パターンとしては、変動表示時間テーブルの

50

説明の際に述べたノーマルリーチ当たり、SPリーチA当たり、SPリーチB当たり、SPSPリーチA当たり、SPSPリーチB当たり、完全外れ、ノーマルリーチ外れ、SPリーチA外れ、SPリーチB外れ、SPSPリーチA外れ、SPSPリーチB外れが設定されている。変動パターンと演出パターンとの対応関係については、図14を参照して既に述べているため、説明を省略する。変動開始処理では、演出パターンテーブルを参照して今回の変動パターンに対応する演出パターンを特定し、これを今回の特図遊技回の演出パターンとして設定する。

#### 【0390】

また、変動開始用処理では、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が大当たりである場合、主制御装置162からの種別コマンドに基づいて大当たり種別を特定する。大当たり種別が確変大当たりである場合は、図柄表示装置75の表示画面Gに表示される図柄列Z1～Z3の停止結果として確変大当たり用の停止結果を設定する。逆に、大当たり種別が通常大当たりである場合は、図柄列Z1～Z3の停止結果として通常大当たり用の停止結果を設定する。これらの場合、大当たり用の停止結果が停止表示される有効ラインL1～L5は抽選等によってランダムに決定される。

10

#### 【0391】

また、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が外れである場合は、図柄列Z1～Z3の各停止図柄をランダムに決定する。但し、変動パターンに対応する演出パターンがリーチ演出を行うものである場合は、抽選で決定した有効ラインL1～L5にリーチが形成されるように各停止図柄を決定する。すなわち、一の有効ラインL1～L5上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を、今回の停止結果として設定する。

20

#### 【0392】

変動開始用処理では、上記各処理を実行した後、表示制御装置350への出力対象として、今回の停止図柄の情報や演出パターンの情報を含むコマンドを設定する。表示制御装置350では、受信したコマンドに従い、演出制御装置143にて決定された停止結果で各図柄列Z1～Z3の図柄が停止したり、演出制御装置143にて決定された演出パターンで遊技回演出が行われたりするように図柄表示装置75を制御する。

#### 【0393】

ステップSa1801で肯定判定した場合（遊技回の実行中である場合）は、ステップSa1804に進み、主制御装置162から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップSa1805にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Z1～Z3の変動表示を継続したり、各図柄列Z1～Z3の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

30

#### 【0394】

ステップSa1806では、今回の特図遊技回が保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回であるか否かを判定する。保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回でない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回である場合は、ステップSa1807にて保留予告の第1実行用処理を実行する。この処理は、保留予告演出の契機となった保留情報の保留用画像について、その表示態様を当該保留情報の遊技回の実行中に变化させるためのものである。本ステップの処理は、ステップSa1404（図31）の保留予告の第1実行用処理（図38（a））と基本的に同じである。

40

#### 【0395】

図38（a）を援用して説明すると、ステップSa1807の保留予告の第1実行用処理では、RAM344の各種フラグ格納エリア344dに保留予告フラグが格納されており、保留予告演出を実行すべき状況である場合は、ステップSa1602にて、保留予告演出の契機となった保留情報に対応する保留用画像（実行表示領域Dに表示されている保留用画像）について、表示態様の変更タイミングであるか否かを判定する。この判定は、

50

ステップ S a 1 5 1 3 ( 図 3 4 ) で設定した保留予告演出の演出シナリオの設定結果に基づいて行う。

【 0 3 9 6 】

表示態様の変更タイミングである場合は、ステップ S a 1 6 0 3 にて変化示唆演出を実行するか否かの実行抽選を行い、その抽選に当選した場合は、ステップ S a 1 6 0 5 にて、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて変化示唆演出が実行されるように設定する。ステップ S a 1 6 0 5 の実行後又はステップ S a 1 6 0 4 で否定判定した場合 ( 変化示唆演出の実行抽選に非当選となった場合 ) は、ステップ S a 1 6 0 6 に進み、演出シナリオの設定結果に基づいて今回の変更処理における変更先の表示態様を把握する。

【 0 3 9 7 】

ステップ S a 1 6 0 7 では、保留用画像の表示態様をステップ S a 1 6 0 6 で把握した表示態様に変更するように設定する。これにより、遊技回中の所定の保留変化ポイントにて保留用画像の表示態様が演出シナリオの設定結果により定められる表示態様に変更される。続くステップ S a 1 6 0 8 では、R A M 3 4 4 の表示態様記憶エリア 3 4 4 e における実行表示領域 D に対応するエリアに変更後の表示態様の情報を記憶する。

【 0 3 9 8 】

特図変動表示用処理 ( 図 4 1 ) の説明に戻り、ステップ S a 1 8 0 7 の処理を実行した後は、ステップ S a 1 8 0 8 にて保留予告の第 3 実行用処理を実行する。この処理は、ステップ S a 1 3 0 7 ( 図 3 0 ) の演出モード切替用処理と関連するため、当該切替用処理について説明した後に詳述する。ステップ S a 1 8 0 8 の実行後は特図変動表示用処理を終了する。

【 0 3 9 9 】

ステップ S a 1 8 0 4 で肯定判定した場合 ( 変動終了コマンドを受信している場合 ) は、変動表示時間が経過したことを意味する。この場合はステップ S a 1 8 0 9 に進み、変動用終了用処理を実行する。変動終了用処理では、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示や実行されている演出を終了させる ( 各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を確定停止させる ) 。

【 0 4 0 0 】

ステップ S a 1 8 1 0 では、今回の特図遊技回が保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回であるか否かを判定する。保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回でない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回である場合は、ステップ S a 1 8 1 1 にて、各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に保留予告フラグ又は復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。復帰用待機フラグの詳細については後述する。

【 0 4 0 1 】

保留予告フラグ又は復帰用待機フラグのいずれかが格納されている場合は、ステップ S a 1 8 1 2 にて格納されているフラグを消去する。ステップ S a 1 8 1 2 の実行後又はステップ S a 1 8 1 1 で否定判定した場合 ( 保留予告フラグと復帰用待機フラグのいずれも格納されていない場合 ) は、特図変動表示用処理を終了する。

【 0 4 0 2 】

なお、本実施の形態では、主制御装置 1 6 2 から変動終了コマンドを受信したか否かに基づいて変動表示時間が経過したか否かを判定する構成としたが、演出制御装置 1 4 3 において変動開始時に送信される変動開始コマンドから変動表示時間を把握できるため、その把握した変動表示時間に基づき、実行中の遊技回に係る変動表示時間が経過したか否かを判定する構成としてもよい。この場合、主制御装置 1 6 2 から変動終了コマンドを送信しない構成としてもよい。

【 0 4 0 3 】

< 演出モード切替用処理 >

ステップ S a 1 3 0 7 ( 図 3 0 ) の演出モード切替用処理について図 4 2 のフローチャートを参照しながら説明する。演出モード切替用処理は、既に説明した演出モード A と演出モード B の切り替えを行うためのものである。

10

20

30

40

50

## 【0404】

先ずステップS a 1 9 0 1では、演出モード切替の有効期間中であるか否かを判定する。本実施の形態では、特図遊技回においてS Pリーチ演出やS P S Pリーチ演出が実行されている期間や、開閉実行モードが実行されている期間を演出モードを切り替えることができない無効期間としており、それ以外の期間は、特図遊技回の実行中も含めて演出モード切替の有効期間となっている。ステップS a 1 9 0 1では、現在のタイミングが上記有効期間に属するものであるか否かを判定する。演出モード切替の有効期間中でない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

## 【0405】

演出モード切替の有効期間中である場合は、ステップS a 1 9 0 2に進み、演出用操作部36にて演出モードを切り替えるための所定操作が行われたか否かを判定する。所定操作が行われていない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

10

## 【0406】

所定操作が行われた場合は、ステップS a 1 9 0 3に進み、演出モードを切り替えるための切替処理を実行する。例えば、現在の演出モードが演出モードAである場合は、演出モードBに切り替わるように演出データを設定する。なお、演出モードの切り替えは、上記所定操作が行われたタイミングに合わせて行ってもよいし、次の特図遊技回が開始されるタイミングに合わせて行ってもよい。

## 【0407】

ステップS a 1 9 0 4では、切替後の演出モードに対応する演出モードフラグをRAM 344の各種フラグ格納エリア344dにセットする。本実施の形態では、演出モードA及び演出モードBにそれぞれ対応するフラグとしてモードAフラグ及びモードBフラグを設けており、例えば、演出モードAから演出モードBに演出モードを切り替える場合は、上記各種フラグ格納エリア344dに格納されているモードAフラグを消去するとともに、モードBフラグを当該各種フラグ格納エリア344dに格納する。

20

## 【0408】

ステップS a 1 9 0 5では、上記各種フラグ格納エリア344dに復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。復帰用待機フラグについては後述する。

## 【0409】

復帰用待機フラグが格納されていない場合は、ステップS a 1 9 0 6に進み、上記各種フラグ格納エリア344dに保留予告フラグが格納されているか否かを判定する。保留予告フラグが格納されていない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

30

## 【0410】

一方、保留予告フラグが格納されている場合、すなわち、保留予告演出の実行中又はその待機状態である場合は、ステップS a 1 9 0 7に進み、当該保留予告フラグを消去する。これにより、モード切替前において保留予告演出が実行されていた場合は、当該保留予告演出の継続がキャンセルされる。また、保留予告演出の待機状態であった場合は、待機中であった保留予告演出の実行がキャンセルされる。

## 【0411】

ステップS a 1 9 0 8では、保留予告演出の実行中であるか否か、すなわち、特定表示態様で表示されている保留用画像が存在するか否かを判定する。具体的には、各保留表示領域Ga, Gbに表示されている保留用画像の中で、青色表示態様HMb、緑色表示態様HMc、赤色表示態様HMd又は虹色表示態様HMeのいずれかの態様で表示されているものが存在するか否かを判定する。この判定は、RAM 344の表示態様記憶エリア344eに記憶されている各エリアの情報を参照して行う。特定表示態様で表示されている保留用画像が存在しない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

40

## 【0412】

一方、特定表示態様で表示されている保留用画像が存在する場合（保留予告演出の実行中である場合）は、ステップS a 1 9 0 9に進み、特定表示態様で表示されている保留用画像についていずれの態様で表示されているかを示す情報をRAM 344の復帰用エリア

50



3 4 4 f に記憶する。復帰用エリア 3 4 4 f では、各特図の保留表示領域 G a 1 ~ G a 4 , G b 1 ~ G b 4 及び実行表示領域 D に対応させてエリアが設定されており、各エリアに保留用画像の表示態様を記憶することが可能となっている。

【 0 4 1 3 】

ステップ S a 1 9 0 9 では、その時点で表示態様記憶エリア 3 4 4 e に記憶されている表示態様の情報を復帰用エリア 3 4 4 f にも記憶する。このため、ステップ S a 1 9 0 9 の処理時点では、表示態様記憶エリア 3 4 4 e と復帰用エリア 3 4 4 f とに同じ情報が記憶されている状態となる。

【 0 4 1 4 】

なお、表示態様の情報としては、表示態様を示す識別情報であってもよいし、表示色を示す識別情報であってもよい。要は、復帰用エリア 3 4 4 f に記憶された情報から保留用画像の表示態様を特定できるものであれば足り、保留用画像の表示態様に対応するものであればよい。

【 0 4 1 5 】

上記処理により、演出モードの切り替え後に復帰用エリア 3 4 4 f を参照することで、演出モードの切り替え前においていずれの保留用画像がどの表示態様で表示されていたのかを把握することができる。なお、復帰用エリア 3 4 4 f に表示態様の情報が記憶されている状態でシフト時コマンド対応処理（図 4 0）におけるステップ S a 1 7 0 4 のシフト処理を実行する場合は、表示態様記憶エリア 3 4 4 e だけでなく、復帰用エリア 3 4 4 f の各エリアに記憶されている表示態様の情報についても下位エリア側に順にシフトさせる。

【 0 4 1 6 】

ステップ S a 1 9 1 0 では、特定表示態様で表示されている保留用画像について、その特定表示態様での表示を解除するための処理を実行する。すなわち、特定表示態様で表示されている保留用画像が演出モードの切り替えに伴い、通常表示態様 H M a に切り替わるように設定する。なお、通常表示態様 H M a への切り替えは、演出モードの切り替えタイミングに合わせて行う。例えば、上記所定操作が行われたタイミングで演出モードが切り替わる場合は、そのタイミングで保留用画像が通常表示態様 H M a に切り替わり、次の特図遊技回の開始タイミングで演出モードが切り替わる場合は、そのタイミングで保留用画像が通常表示態様 H M a に切り替わるように設定する。

【 0 4 1 7 】

また、ステップ S a 1 9 1 0 の解除処理では、表示態様記憶エリア 3 4 4 e に記憶されている表示態様の情報をクリアする処理を実行する。このため、ステップ S a 1 9 1 0 の処理時点では、復帰用エリア 3 4 4 f にのみ表示態様の情報が記憶されている状態となる。さらに、ステップ S a 1 9 1 0 の解除処理では、保留予告用の設定処理（図 3 4）のステップ S a 1 5 1 3 で設定された演出シナリオデータについても消去する処理を実行する。

【 0 4 1 8 】

なお、本実施の形態では、演出モードが切り替えられた場合に、取得済みの保留情報、換言すれば、保留予告演出の実行抽選（図 3 4 の保留予告用の設定処理）が既に行われている保留情報について、再度の実行抽選を制限する構成としている。具体的には、改めて保留予告演出の実行抽選を行うことはせず、同一の保留情報（保留用画像）について演出モードの切り替え前と切り替え後で重複して実行抽選が行われないようにしている。

【 0 4 1 9 】

ステップ S a 1 9 1 1 では、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に復帰用待機フラグをセットする。本実施の形態では、演出モードの切り替え後、再び元の演出モードに切り替えられた場合に、保留用画像の表示態様を特定表示態様に復帰させるように構成されている。復帰用待機フラグは、その復帰処理を待機している状態であることを示すフラグである。ステップ S a 1 9 1 1 の実行後は、演出モード切替用処理を終了する。

【 0 4 2 0 】

上記ステップ S a 1 9 0 5 で肯定判定した場合（復帰用待機フラグが格納されている場合）は、ステップ S a 1 9 1 2 に進み、復帰用待機フラグを消去する処理を実行する。こ

10

20

30

40

50

ここで、ステップ S a 1 9 0 5 で肯定判定される状況とは、保留予告演出が実行されている状況で最初の演出モード切替が行われ、その後、モード切替の操作が再度行われた結果、元の演出モードに戻った状況であることを意味する。例えば、いずれかの保留用画像が特定表示態様で表示されている状況で演出モードが演出モード A から演出モード B に切り替えられ、その後、再び演出モード A に切り替えられた状況である。その際、先のモード切り替え（演出モード A から演出モード B への切り替え）に際しては、保留用画像の表示態様が通常表示態様 H M a とされた上で保留予告演出がキャンセルされるため、演出モード A で特定表示態様で表示されていた保留用画像は、演出モード B への滞在中、通常表示態様 H M a で表示され続けることになる。

#### 【 0 4 2 1 】

10

なお、演出モード B への切り替え後、演出モード A への切り替え前に、その保留用画像（保留情報）の遊技回が終了することもある。この場合は、特図変動表示用処理（図 4 1）のステップ S a 1 8 1 1、ステップ S a 1 8 1 2 で復帰用待機フラグが消去されるため、上記ステップ S a 1 9 0 5 で否定判定することになる。

#### 【 0 4 2 2 】

ステップ S a 1 9 1 2 の実行後はステップ S a 1 9 1 3 にて、保留用画像の表示態様を特定表示態様に復帰させるための予告復帰用の設定処理を実行する。その後、演出モード切替用処理を終了する。

#### 【 0 4 2 3 】

< 演出モードの切り替えによる保留用画像の表示態様の変更について >

20

既に説明したように、本実施の形態では、保留用画像が特定表示態様で表示されている状況で、演出モードが切り替わった場合に、その保留用画像の表示態様が通常表示態様 H M a に変更され、保留予告演出が解除されるように構成されている。この場合、背景画像 4 0 1 だけでなく、保留表示部 2 0 0 も含めて表示状態が切り替わることで、遊技者から見て演出モードの変更を分かりやすくすることができる。

#### 【 0 4 2 4 】

また、演出モードの切り替えが単なる表示映像の変更に留まる場合は、遊技者に対して各モードの違いを印象付けにくくなるが、本実施の形態であれば、モード間で保留予告演出の実行頻度を異ならせるため、演出モードの違いを際立たせることができる。但し、保留予告演出の実行頻度がモード間で異なる構成では、保留予告演出が行われている保留用画像の表示態様が同じであっても、当該表示態様により示唆される大当たり期待度が演出モードの種別によって相違することがある。このため、モード切替前の表示態様をモード切替後も維持すると、その保留情報の実際の期待度は切替前の演出モードに対応するにもかかわらず、あたかも切替後の演出モードに対応する期待度を示唆するかの如く表示されてしまうため、保留予告演出により示唆される期待度と実際の期待度との不整合が生じる懸念がある。この点、演出モードの切り替えに伴い保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に変更することで、そのような期待度の不整合を好適に回避することができる。

30

#### 【 0 4 2 5 】

このように、演出モードの切り替えに応じて保留予告演出の実行を解除することで、演出モードの変更を分かりやすくしたり、保留予告演出により示唆される期待度の不整合を回避したりすることができるが、その反面、遊技者によっては、保留予告演出が解除されたことで、その保留予告演出により示唆されていたチャンスまで消失してしまったと誤解し、落胆を招く懸念がある。

40

#### 【 0 4 2 6 】

そこで、本実施の形態では、ステップ S a 1 9 1 3 の予告復帰用の設定処理、ステップ S a 1 7 0 2 の保留予告の第 2 実行用処理及びステップ S a 1 8 0 8 の保留予告の第 3 実行用処理を設け、演出モードの切り替え後、再度の切り替えにより元の演出モードに戻った場合に、保留用画像の表示態様を復帰させるように構成している。以下、上記各ステップの処理について詳細に説明する。

#### 【 0 4 2 7 】

50

< 予告復帰用の設定処理 >

ステップ S a 1 9 1 3 の予告復帰用の設定処理について図 4 3 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 4 2 8 】

まずステップ S a 2 1 0 1 では、各保留表示領域 G a , G b 及び実行表示領域 D に表示されている保留用画像について、特定表示態様が解除されて通常表示態様 H M a とされる前の表示状況を把握する。例えば、第 1 特図用の 4 番目の保留用画像（第 4 単位保留表示領域 G a 4 の保留用画像）が青色表示態様 H M b で表示されている状況で演出モードが演出モード A から演出モード B に切り替えられ、その後、再び演出モード A に切り替えられた場合は、その保留用画像について青色表示態様 H M b で表示されていたことを把握する。

10

【 0 4 2 9 】

その際、演出モード A から演出モード B への切り替え後、遊技回の消化が進んで保留用画像が下位エリア側にシフトされている場合は、モード切替時に第 4 単位保留表示領域 G a 4 に表示されていた保留用画像に対応する保留用画像について、解除処理前に青色表示態様 H M b で表示されていた旨を把握する。例えば、演出モード B への切り替え後に 2 回の遊技回が消化されている場合は、第 2 単位保留表示領域 G a 2 に表示されている保留用画像について、モード切替時に青色表示態様 H M b で表示されていたと把握する。この把握は、R A M 3 4 4 の復帰用エリア 3 4 4 f を参照して行う。

【 0 4 3 0 】

ステップ S a 2 1 0 2 では、特定表示態様で表示されていた保留用画像（対象保留用画像）の遊技回を実行中であるか否かを判定する。すなわち、演出モード A から演出モード B への切り替え後、遊技回が消化されて対象保留用画像の遊技回まで遊技が進んでいるか否かを判定する。遊技回の実行中でない場合は、ステップ S a 2 1 0 3 に進み、対象保留用画像よりも前の保留情報の数（保留個数）を把握する。例えば、対象保留用画像が 3 番目の保留情報である場合は、それよりも前の保留個数として 2 個を把握する。なお、遊技回を実行中の保留情報については保留個数の対象としない。また、保留個数の把握は、第 1 特図と第 2 特図とで各別に行う。

20

【 0 4 3 1 】

ステップ S a 2 1 0 4 では、上記ステップ S a 2 1 0 3 で把握した保留個数が所定数（例えば 1 個）以上であるか否かを判定する。所定数以上である場合は、ステップ S a 2 1 0 5 に進み、復帰シナリオの抽選処理を実行する。復帰シナリオは、対象保留用画像をいずれのシフトタイミングで元の特定表示態様に戻すかを定めるものである。

30

【 0 4 3 2 】

R O M 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a には、保留個数と元の特定表示態様とに対応させて、いずれのタイミングで保留用画像の表示態様を元に戻すかが定められた復帰シナリオテーブルが記憶されている。復帰シナリオテーブルでは、例えば、保留個数が 2 個である場合に対応させて、表示態様の復帰タイミングとして 1 回目のシフト時（第 2 単位保留表示領域 G a 2 へのシフト）と 2 回目のシフト時（第 1 単位保留表示領域 G a 1 へのシフト時）と 3 回目のシフト時（実行表示領域 D へのシフト時）を選択可能となっている。

40

【 0 4 3 3 】

また、復帰シナリオテーブルでは、元の表示態様が青色表示態様 H M b よりも上位の特定表示態様である場合、通常表示態様 H M a から直接元の特定表示態様に戻すのか、段階的に元の特定表示態様に戻すのかについても選択可能となっている。よって、1 回の保留変化表示により解除前の特定表示態様に復帰する場合もあれば、複数回の保留変化表示を経て解除前の特定表示態様に復帰する場合もあるようになっている。

【 0 4 3 4 】

ステップ S a 2 1 0 5 では、上記の復帰シナリオテーブルと、R A M 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、保留用画像における表示態様の復帰タイミング及び復帰態様を抽選する。

50

## 【 0 4 3 5 】

ステップ S a 2 1 0 5 の実行後又はステップ S a 2 1 0 4 で否定判定した場合（保留個数が 1 個未満である場合）は、ステップ S a 2 1 0 6 にて復帰シナリオの設定処理を行う。ステップ S a 2 1 0 5 で復帰シナリオの抽選処理を行った場合は、その抽選された復帰シナリオにて保留用画像の表示態様を復帰させるように設定し、保留用個数が 1 個未満である場合は、実行表示領域 D へのシフト時に保留用画像の表示態様を復帰させるように設定する。

## 【 0 4 3 6 】

ステップ S a 2 1 0 6 の実行後又はステップ S a 2 1 0 2 で肯定判定した場合（対象保留用画像の遊技回の実行中である場合）は、ステップ S a 2 1 0 7 にて、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に予告復帰フラグをセットする。予告復帰フラグは、保留用画像の表示態様を元に戻すための処理を実行すべきであることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。ステップ S a 2 1 0 7 の実行後は、予告復帰用の設定処理を終了する。

10

## 【 0 4 3 7 】

< 保留予告の第 2 実行用処理 >

ステップ S a 1 7 0 2（図 4 0（a））の保留予告の第 2 実行用処理について図 4 4 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、シフト時コマンド対応処理の一環として行われるものであり、換言すれば、保留用画像のシフトタイミングにて実行される処理である。

20

## 【 0 4 3 8 】

先ずステップ S a 2 2 0 1 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に予告復帰フラグが格納されているか否かを判定する。予告復帰フラグが格納されていない場合は、そのまま保留予告の第 2 実行用処理を終了する。

## 【 0 4 3 9 】

予告復帰フラグが格納されている場合は、ステップ S a 2 2 0 2 に進み、上記予告復帰用の設定処理におけるステップ S a 2 1 0 6 で設定した復帰シナリオを把握する。ステップ S a 2 2 0 3 では、ステップ S a 2 2 0 2 で把握した復帰シナリオの設定結果に基づいて、今回のシフトタイミングが対象保留用画像の表示態様の復帰タイミングであるか否かを判定する。復帰タイミングでない場合は、そのまま保留予告の第 2 実行用処理を終了する。

30

## 【 0 4 4 0 】

復帰タイミングである場合は、ステップ S a 2 2 0 4 に進み、復帰シナリオの設定結果に基づいて変更先の表示態様を把握する。例えば、対象保留用画像の解除前の表示態様が緑色表示態様 H M c である場合において、復帰シナリオにより定められた表示態様が緑色表示態様 H M c である場合は、変更先の表示態様として緑色表示態様 H M c を把握する。また、復帰シナリオにより定められた表示態様が緑色表示態様 H M c への前段階である青色表示態様 H M b である場合は、変更先の表示態様として青色表示態様 H M b を把握する。

## 【 0 4 4 1 】

ステップ S a 2 2 0 5 では、対象保留用画像の表示態様をステップ S a 2 2 0 4 で把握した表示態様に変更するように設定する。具体的には、表示制御装置 3 5 0 への出力コマンドとして、表示態様を変更する保留用画像を示す情報と、どの表示態様（表示色）に変更するかを示す情報とを含ませるようにして、今回のシフトタイミングで保留用画像の表示態様を変更すべき旨のコマンドを設定する。ステップ S a 2 2 0 5 の実行後は、保留予告の第 2 実行用処理を終了する。

40

## 【 0 4 4 2 】

< 保留予告の第 3 実行用処理 >

ステップ S a 1 8 0 8（図 4 1）の保留予告の第 3 実行用処理について図 4 5 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図変動表示用処理の一環として行われるものであり、換言すれば、遊技回の実行中に行われる処理である。

50

## 【 0 4 4 3 】

先ずステップ S a 2 3 0 1 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に予告復帰フラグが格納されているか否かを判定する。予告復帰フラグが格納されていない場合は、そのまま保留予告の第 3 実行用処理を終了する。

## 【 0 4 4 4 】

予告復帰フラグが格納されている場合は、ステップ S a 2 3 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に昇格フラグが格納されているか否かを判定する。昇格フラグについては後述する。

## 【 0 4 4 5 】

昇格フラグが格納されていない場合は、ステップ S a 2 3 0 3 に進み、対象保留用画像における現在の表示態様が通常表示態様 H M a であるか否かを判定する。なお、対象保留用画像における現在の表示態様が通常表示態様 H M a である場合とは、対象保留用画像の遊技回の実行中に元の演出モードへの切り替え操作が行われた場合である。

10

## 【 0 4 4 6 】

現在の表示態様が通常表示態様 H M a である場合は、ステップ S a 2 3 0 4 に進み、進行中の遊技回において保留変化ポイントが残存しているか否かを判定する。例えば、対象保留用画像の遊技回の終盤で演出モードが変更された場合など、保留変化ポイントが残存していない状況である場合は、ステップ S a 2 3 1 4 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に格納されている予告復帰フラグを消去する。これにより、保留予告演出の復帰処理がキャンセルされ、その遊技回において対象保留用画像（実行表示領域 D に表示されている保留用画像）が通常表示態様 H M a で表示され続ける。

20

## 【 0 4 4 7 】

保留変化ポイントが残存している場合は、ステップ S a 2 3 0 5 にて、R A M 3 4 4 の復帰用エリア 3 4 4 f を参照して対象保留用画像における解除前の特定表示態様を把握し、これを変更先の表示態様として把握する。ステップ S a 2 3 0 6 では、保留用画像の表示態様をステップ S a 2 3 0 5 で把握した表示態様に変更するように設定する。具体的には、表示制御装置 3 5 0 への出力コマンドとして、どの表示態様（表示色）に変更するかを示す情報を含ませるようにして保留用画像の表示態様を変更すべき旨のコマンドを設定する。これにより、実行表示領域 D に表示されている保留用画像の表示態様が直近の保留変化ポイントにて解除前の特定表示態様に変更（復帰）される。

30

## 【 0 4 4 8 】

ステップ S a 2 3 0 6 の実行後又はステップ S a 2 3 0 3 で否定判定した場合（対象保留用画像における現在の表示態様が通常表示態様 H M a でない場合）は、ステップ S a 2 3 0 7 にて上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に判定済みフラグが格納されているか否かを判定する。なお、対象保留用画像（実行表示領域 D に表示されている保留用画像）における現在の表示態様が通常表示態様 H M a でない場合とは、当該保留用画像の表示態様が既に解除前の特定表示態様に変更されている状況である。

## 【 0 4 4 9 】

ステップ S a 2 3 0 7 で判定済みフラグが格納されていると判定した場合は、そのまま保留予告の第 3 実行用処理を終了する。一方、判定済みフラグが格納されていない場合は、ステップ S a 2 3 0 8 にて保留予告の昇格用処理を実行する。

40

## 【 0 4 5 0 】

ここで、ステップ S a 2 3 0 8 の保留予告の昇格用処理について図 4 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 0 4 5 1 】

昇格用処理では、先ずステップ S a 2 4 0 1 にて、対象保留用画像の変動パターンを把握する。この把握は、対象保留用画像の遊技回（実行中の遊技回）の開始時に主制御装置 1 6 2 から送信された変動開始コマンド（図 2 3 のステップ S a 7 1 2 ）に基づいて行う。

## 【 0 4 5 2 】

ステップ S a 2 4 0 2 では、ステップ S a 2 4 0 1 で把握した変動パターンと、R O M

50

3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a に記憶された昇格判定用テーブルとに基づいて保留予告演出の昇格判定を行う。昇格判定は、対象保留用画像（実行表示領域 D に表示されている保留用画像）の表示態様をさらに上位の特定表示態様（解除前の表示態様よりも上位の表示態様）に変更することが可能か否かを判定するものである。

【 0 4 5 3 】

図 4 7 に示すように、昇格判定用テーブルには、各変動パターンに対応させて表示態様の上限が定められており、例えば、S P S P リーチ A 外れに対応する変動パターン 5 H であれば、赤色表示態様 H M d までの変更が許容されている。ちなみに大当たりに対応する各変動パターンの場合は、変動パターン 1 A ~ 変動パターン 5 A のいずれにおいても虹色表示態様 H M e までの変更が許容されている。

10

【 0 4 5 4 】

なお、昇格判定用テーブルは、図 4 7 に示す構成に限定されるものではなく、例えば、大当たりに対応する各変動パターンで上限表示態様が異なるなど、他の構成であってもよい。要は、その遊技回（変動パターン）の大当たり期待度に対応するように（換言すれば、大当たり期待度と整合するように）上限表示態様が定められるものであればよい。

【 0 4 5 5 】

ステップ S a 2 4 0 2 では、上記昇格判定用テーブルを参照してステップ S a 2 4 0 1 で把握した変動パターンに対応する上限表示態様を特定し、対象保留用画像の現在の表示態様がその特定した上限表示態様よりも下位の表示態様であるか否かを判定する。その結果、現在の表示態様が上限表示態様よりも下位の表示態様である場合は表示態様の昇格を許容し、そうでない場合は昇格を不可とする。なお、上記ステップ S a 2 3 0 6 で表示態様の変更設定を行っている場合は、その変更後の表示態様を対象として上記特定した上限表示態様よりも下位の表示態様であるか否かを判定し、その結果に基づいて昇格の可否を判定する。

20

【 0 4 5 6 】

ステップ S a 2 4 0 2 の実行後はステップ S a 2 4 0 3 にて、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に判定済みフラグをセットする。判定済みフラグは昇格判定を実行済みであることを M P U 3 4 2 が把握するためのものであり、換言すれば、昇格判定の重複実施を回避するためのものである。

【 0 4 5 7 】

30

ステップ S a 2 4 0 4 では、上記ステップ S a 2 4 0 2 の昇格判定の結果が表示態様の昇格を許容するものであるか否かを判定する。昇格を許容しない場合は、保留予告の昇格用処理を抜けてステップ S a 2 3 1 4（図 4 5）に進み、予告復帰フラグを消去して保留予告の第 3 実行用処理を終了する。

【 0 4 5 8 】

昇格を許容する場合は、ステップ S a 2 4 0 5 に進み、昇格シナリオの抽選処理を実行する。昇格シナリオは、実行表示領域 D に表示されている対象保留用画像について、いずれのタイミング（保留変化ポイント）でいずれの表示態様に変更するかを定めるものである。R O M 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a には昇格シナリオを抽選するための昇格シナリオ抽選テーブルが記憶されており、この昇格シナリオ抽選テーブルでは、昇格演出を実行するか否かを抽選するための実行抽選用の情報のほか、保留予告演出の各上限表示態様に対応させて複数種類の昇格シナリオが設定されている。ステップ S a 2 4 0 5 では、上記昇格シナリオ抽選テーブルと、R A M 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づき、表示態様を昇格させるか否かの実行抽選と、昇格させる場合のシナリオ抽選とを行う。

40

【 0 4 5 9 】

ステップ S a 2 4 0 6 では、ステップ S a 2 4 0 5 の抽選処理の結果が表示態様を昇格させるものであるか否かを判定する。昇格させない場合は、保留予告の昇格用処理を抜けてステップ S a 2 3 1 4（図 4 5）に進み、予告復帰フラグを消去して保留予告の第 3 実行用処理を終了する。

50

## 【0460】

昇格させる場合は、ステップS a 2 4 0 7に進み、ステップS a 2 4 0 5で抽選された昇格シナリオが実行されるように昇格シナリオデータを設定する。ステップS a 2 4 0 7の実行後はステップS a 2 4 0 8～ステップS a 2 4 1 0において、変化示唆演出に関する処理を実行する。これらの処理は、保留予告の第1実行用処理（図38（a））におけるステップS a 1 6 0 3～ステップS a 1 6 0 5と同様のものであるため、説明を省略する。

## 【0461】

ステップS a 2 4 1 0の実行後又はステップS a 2 4 0 9で否定判定した場合は、ステップS a 2 4 1 1にて上記各種フラグ格納エリア3 4 4 dに昇格フラグをセットし、その後、保留予告の昇格用処理を終了する。昇格フラグは、対象保留用画像の表示態様を昇格すべきであることをMPU 3 4 2が把握するためのものである。

10

## 【0462】

保留予告の第3実行用処理（図45）の説明に戻り、ステップS a 2 3 0 8の保留予告の昇格用処理を実行した後は、保留予告の第3実行用処理を終了する。

## 【0463】

上記ステップS a 2 3 0 2で肯定判定した場合（昇格フラグが格納されている場合）は、ステップS a 2 3 0 9に進み、表示態様の昇格タイミングであるか否かを判定する。この判定は、ステップS a 2 4 0 7における昇格シナリオの設定結果に基づいて行う。昇格タイミングでない場合は、そのまま保留予告の第3実行用処理を終了する。

20

## 【0464】

昇格タイミングである場合は、ステップS a 2 3 1 0に進み、昇格シナリオの設定結果に基づいて今回の変更処理における変更先の表示態様（上位の表示態様）を把握する。続くステップS a 2 3 1 1では、実行表示領域Dに表示されている保留用画像の表示態様をステップS a 2 3 1 0で把握した表示態様に変更するように設定する。具体的には、表示制御装置3 5 0への出力コマンドとして、いずれの表示態様に変更するかを示す情報を含ませるようにして、実行表示領域Dに表示されている保留用画像の表示態様を変更すべき旨のコマンドを設定する。

## 【0465】

ステップS a 2 3 1 2では、上記ステップS a 2 3 1 0で把握した表示態様又は上記ステップS a 2 3 1 1で変更先として設定した表示態様が昇格演出における最終表示態様であるか否かを判定する。例えば、複数回の変更処理により表示態様を多段的に昇格させるように昇格シナリオが設定されている場合において、今回の変更処理がその途中段階での処理である場合は、最終表示態様でないとして本ステップを否定判定し、そのまま保留予告の第3実行用処理を終了する。

30

## 【0466】

最終表示態様である場合は、ステップS a 2 3 1 3にて上記各種フラグ格納エリア3 4 4 dに格納されている昇格フラグを消去する。続くステップS a 2 3 1 4では、上記各種フラグ格納エリア3 4 4 dに格納されている予告復帰フラグを消去し、その後、保留予告の第3実行用処理を終了する。

40

## 【0467】

<演出モードが切り替わる場合における保留用画像の表示態様の流れについて>

演出モードが切り替わる場合における保留用画像の表示態様の流れについて図4 8～図5 0を参照しながら説明する。

## 【0468】

第1特図用の保留情報が3個取得されている状態で第1作動口6 2への入賞が発生し、4個目の保留情報（保留用画像HW）が取得されると、主制御装置1 6 2では、当該取得した保留情報に対する保留先読み処理（ステップS a 3 0 5）を実行する。ここでは、その結果として、当否判定が外れであり、変動パターンが変動パターン6 H（SPSPリーチB外れ）である結果が先読みされたとする。

50

## 【 0 4 6 9 】

また、演出制御装置 1 4 3 では、主制御装置 1 6 2 での先読み結果に基づいて保留予告用の設定処理（ステップ S a 1 4 0 3）を実行し、保留用画像 H W についての保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等を行う。それらの抽選の結果、最終表示態様として赤色表示態様 H M d が選択され、演出シナリオとして表示当初は緑色表示態様 H M c で表示し、後のシフトタイミングで赤色表示態様 H M d に変更するシナリオが選択されたものとする。この場合、図 4 8（ a ）に示すように、第 1 保留表示領域 G a の第 4 単位保留表示領域 G a 4 に緑色表示態様 H M c とされた保留用画像 H W が表示される。

## 【 0 4 7 0 】

その後、遊技者により演出用操作部 3 6 を用いてモード切替操作が行われると、演出モードが演出モード A から演出モード B に切り替わる。その際、図 4 8（ b ）に示すように、演出モード A において緑色表示態様 H M c とされていた保留用画像 H W の表示態様が通常表示態様 H M a に変更される。この場合、演出制御装置 1 4 3 では、モード切替前における保留用画像 H W の表示態様（緑色表示態様 H M c）を示す情報を R A M 3 4 4 の復帰用エリア 3 4 4 f に記憶する。なお、図 4 8（ b ）には、保留用画像 H W の保留情報が取得された遊技回の途中で演出モードが切り替わった場合を示している。

## 【 0 4 7 1 】

次の遊技回にて再びモード切替操作が行われ、演出モードが演出モード B から演出モード A に切り替わると、演出制御装置 1 4 3 では、復帰用エリア 3 4 4 f に記憶された情報に基づいて予告復帰用の設定処理（ステップ S a 1 9 1 3）を実行し、元の表示態様（緑色表示態様 H M c）の把握、復帰シナリオの抽選等を行う。シナリオ抽選の結果、最初は通常表示態様 H M a で表示し、その後の変更タイミングで元の表示態様である緑色表示態様 H M c に変更するシナリオが選択されたものとする。

## 【 0 4 7 2 】

この場合、図 4 9（ a ）に示すように、演出モード A への切り替え時点では、表示態様が通常表示態様 H M a とされた状態で保留用画像 H W が表示される。そして、上記選択された復帰シナリオが保留用画像 H W の表示態様を次のシフトタイミングで青色表示態様 H M b に変更し、さらに次のシフトタイミングで緑色表示態様 H M c に変更するものであった場合、図 4 9（ b ）に示すように、保留用画像 H W が第 2 単位保留表示領域 G a 2 までシフトされたタイミングで、当該保留用画像 H W の表示態様が元の緑色表示態様 H M c に戻される。これにより、演出モード B への切り替わり時に通常表示態様 H M a とされた保留用画像 H W の表示態様が演出モード B への切り替わり前の表示態様に戻される。

## 【 0 4 7 3 】

なお、演出モード B から演出モード A への切り替え後、保留用画像 H W の遊技回が開始されるまでは、保留用画像の表示態様の変化（ランクアップ）を示唆する変化示唆演出（図 3 9）の実行抽選が行われない。このため、上記青色表示態様 H M b への変更、緑色表示態様 H M c への変更に際しては変化示唆演出が行われない。

## 【 0 4 7 4 】

そして、図 5 0（ a ）に示すように、保留用画像 H W の遊技回が開始されると、演出制御装置 1 4 3 では、保留予告の第 3 実行用処理（ステップ S a 1 8 0 8）を実行し、保留用画像 H W の変動パターンの把握、その把握した変動パターンに対応する上限表示態様の把握、上位の表示態様への昇格判定等を行う。

## 【 0 4 7 5 】

保留用画像 H W の変動パターンは変動パターン 6 H であり、この場合の上限表示態様は赤色表示態様 H M d であるため（図 4 7）、昇格判定では、現状の表示態様（緑色表示態様 H M c）が上限表示態様より下位の態様であることに基いて表示態様の昇格が許容される。その結果、図 5 0（ b ）に示すように、保留用画像 H W の遊技回における所定の保留変化ポイントにて、実行表示領域 D に表示されている保留用画像 H W の表示態様が赤色表示態様 H M d、すなわち、元の表示態様より上位の態様に変更される。その際、変化示

10

20

30

40

50



唆演出の実行抽選に当選した場合は、変化示唆演出が行われた上で、赤色表示態様 H M d への変更が行われる。

【 0 4 7 6 】

赤色表示態様 H M d は、当該保留用画像の遊技回で S P S P リーチ演出が行われることを示唆するものである。ここで、保留用画像 H W の変動パターンは、S P S P リーチ B 外れ演出に対応する変動パターン 6 H であるため、保留用画像 H W の遊技回では S P S P リーチ B 演出が行われることになり、保留用画像 H W による示唆と実際の遊技回演出とが整合する。

【 0 4 7 7 】

なお、演出モード A から演出モード B への切り替わり後、演出モード A への再切り替わりが行われないまま、保留用画像 H W の遊技回が終了する場合もある。この場合は、保留用画像 H W の表示態様が特定表示態様に復帰することなく、通常表示態様 H M a に維持される。

10

【 0 4 7 8 】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【 0 4 7 9 】

演出モードの切り替えにより保留予告演出の実行が解除され、対象保留用画像 H W の表示態様が特定表示態様から通常表示態様 H M a とされた場合、その後、元の演出モードに移行することで、対象保留用画像 H W の表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成とした。

20

【 0 4 8 0 】

本実施の形態では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様が特定表示態様とされるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。さらに、特定表示態様として大当たり期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されるため、期待度に大小を付与して示唆することができ、遊技者の期待感を喚起する上で有利な構成とすることができる。また、演出モード A と演出モード B とでモード切替が行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、保留予告演出（保留用画像を特定表示態様とする演出）の実行中に演出モードが切り替えられることで、保留予告演出の実行を解除した場合、当該演出により報知又は示唆されていた期待度まで消失したとの誤解や不安を遊技者に与える懸念がある。この場合、保留予告演出の実行中は演出モードの切り替えを制限することが考えられるが、演出モードの切り替え頻度が低下する事態を招き、複数種類の演出モードを設けた意義が損なわれるおそれがある。

30

【 0 4 8 1 】

この点、本構成では、演出モードの切り替えにより保留予告演出の実行が解除され、その状態で元の演出モードへの再切り換えが行われた場合、通常表示態様 H M a に変更された対象保留用画像 H W を元の特定表示態様に復帰させるようにしたため、期待度を改めて報知等することができる。これにより、期待度が消失していないことを遊技者に知らせることができ、演出モードの切り替えに制約を生じさせることなく、保留予告演出を実行することができる。つまり、保留予告演出の実行と演出モードの切り替えとを好適に両立させることが可能になる。

40

【 0 4 8 2 】

保留予告演出が行われた場合の保留用画像の報知態様に対応する情報を R A M 3 4 4 の復帰用エリア 3 4 4 f に記憶可能とし、元の演出モードに移行した場合、R A M 3 4 4 の復帰用エリア 3 4 4 f に基づいて対象保留用画像 H W の報知態様を設定する構成とした。これにより、元の演出モードに移行した場合に、通常表示態様 H M a とされた保留用画像の表示態様を元の特定表示態様に好適に復帰させることが可能になる。

【 0 4 8 3 】

上記設定の際、対象保留用画像について行われた保留先読み処理の結果にかかわらず、復帰用エリア 3 4 4 f に記憶された情報に基づいて対象保留用画像 H W の表示態様を設定

50

する構成とした。

【0484】

例えば、演出モードAから演出モードBに移行し、その後、演出モードAに移行した場合において、対象保留用画像HWの表示態様を先の演出モードAで行われた保留先読みの結果に基づいて設定する構成であると、先の演出モードAでの表示態様とは異なる態様に設定されることが想定される。この場合、後の演出モードAにおける対象保留用画像HWの表示態様が先の演出モードAでの表示態様と一致しないため、遊技者からすると、解除された保留予告演出が復帰されたことが分かりにくい。特に、保留用画像の表示態様を段階的に変化させ得る構成では、同じ先読み結果であっても、演出モードの切替タイミングによって切り替え時における保留用画像（保留予告演出）の表示態様に差異が生じ得るため、保留先読み処理の結果に基づいて後の演出モードAでの表示態様を設定すると、先の演出モードAでの表示態様とは異なる態様が設定されやすくなる。

10

【0485】

この点、本構成では、保留先読み処理の結果ではなく、復帰用エリア344fに記憶された情報に基づいて表示態様を設定するため、後の演出モードAに移行した場合に、先の演出モードAで実際に表示された表示態様と同じ態様に設定することができる。これにより、先の演出モードAでの表示態様と後の演出モードBでの表示態様とを好適に整合させることができ、遊技者から見て表示態様（保留予告演出）が復帰したと認識させやすくなることが可能になる。

【0486】

20

後の演出モードAへの移行により対象保留用画像HWの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる場合に、対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HMaから元の特定表示態様に変更するための演出シナリオ（復帰シナリオ）を再設定する構成とした。

【0487】

後の演出モードAにて対象保留用画像HWを元の特定表示態様に復帰させる場合において、その直前の演出モードBでの滞在期間の長短により、後の演出モードAに切り替わってから対象保留用画像HWの遊技回が終了するまでの期間、すなわち、対象保留用画像HWが表示され続ける残存期間が変動することが想定される。この点、本構成では、対象保留用画像HWを元の特定表示態様に復帰させる場合に演出シナリオが再設定されるため、上記残存期間が変動する中でも対象保留用画像HWを元の特定表示態様に好適に変更することができる。

30

【0488】

上記の際、対象保留用画像HWの前の保留数を把握し、その結果に基づいて演出シナリオを再設定する構成とした。

【0489】

この場合、上記残存期間を適切に把握した上で演出シナリオを再設定することができ、演出モードBでの滞在期間にかかわらず、対象保留用画像HWを元の特定表示態様に好適に変更することができる。

【0490】

後の演出モードAで対象保留用画像HWを元の特定表示態様とした後、それよりも上位の特定表示態様に昇格させることが可能な構成とした。

40

【0491】

この場合、後の演出モードAでの表示態様（示唆される期待度）の範囲が先の演出モードAでの表示態様までに制限され、示唆可能な期待度の範囲が狭くなることを抑制できる。その際、いきなり上位の特定表示態様とすると、先の演出モードAでなされていた保留予告演出との対応関係が分かりにくく、演出が分かりにくくなるおそれがある。この点、本構成では、一旦元の特定表示態様としてから上位の表示態様に変更することが可能であるため、対象保留用画像HWの表示態様が復帰した（解除された保留予告演出が復帰した）と分かりやすくなることができ、遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

【0492】

50

上記の際、対象保留用画像HWの表示態様をいたずらに昇格させるのではなく、対象保留用画像HWの変動パターンに基づいて上位の表示態様に昇格させるか否かの昇格判定を行い、その結果に基づいて上位態様とするか否かを振り分ける構成とした。これにより、対象保留用画像HWの遊技回にて実際に行われる遊技回演出（リーチ演出等）と整合させながら対象保留用画像HWの表示態様を昇格させることが可能になる。

【0493】

保留用画像の表示態様が上位の態様に変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能とするとともに、元の演出モードに移行することで、対象保留用画像HWの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる場合には、当該変化示唆演出の実行を制限する構成とした。

【0494】

変化示唆演出により上位の表示態様に変化することが示唆されるため、上位の態様に変化することへの期待感が喚起され、保留用画像への遊技者の注目度を高めることができる。このような構成において、例えば、先の演出モードAで対象保留用画像HWが緑色表示態様HMcとされ、後の演出モードAにおいて通常表示態様HMaから緑色表示態様HMcに変更する場合に変化示唆演出を行うと、実際には元の特表示態様に戻るだけにもかかわらず、遊技者が自身の記憶する先の演出モードAでの特定表示態様（緑色表示態様HMc）を基準として上位の表示態様（赤色表示態様HMdや虹色表示態様HMe）を連想してしまうことが想定される。この場合、対象保留用画像HWにおける実際の表示態様（緑色表示態様HMc）が遊技者の連想する態様より下位の表示態様となるため、遊技者に不愉快な印象を与えるおそれがある。この点、本構成では、上位の表示態様への変更に該当するものであっても、先の演出モードAでの表示態様に戻すだけの場合は、変化示唆演出を不実行とするため、実際の表示態様よりも上位の態様を遊技者が連想することを抑制することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【0495】

演出モードAと演出モードBとで保留予告演出の実行されやすさが異なる構成とした。

【0496】

かかる構成の場合、演出モードが切り替わることで、大当たり期待度の示唆に関する演出特性が変化するため、背景画像やキャラクタ画像の変更等による見た目だけの変更に留まる場合に比べ、演出モードの違いを遊技者に強く印象付けることができる。しかしながらその反面、対象保留用画像HWの表示態様を特定表示態様としたまま（実行中の保留予告演出を継続した状態）で演出モードを切り替えると、対象保留用画像HWにより示唆される期待度が演出モードの切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、演出モードの切り替えに伴い保留予告演出の実行を解除することで、そのような期待度の不整合を抑制することができるが、今度は、特定表示態様により示唆されていた期待度までが消失してしまったとの誤解や不安を遊技者に与える懸念が生じる。このような構成に対し、本実施の形態（元の演出モードに移行することで、対象保留用画像HWの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成等）を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【0497】

<変形例1>

上記第1の実施の形態では、特定表示態様とされた保留用画像が存在する状態で、例えば、演出モードAと演出モードBの一方から他方への切り替えが行われた場合、その切替前における保留用画像の表示態様が記憶されるとともに、その保留用画像の表示態様が通常表示態様に変更される。その後、その保留用画像の遊技回が終了する前に再び元の演出モード（一方の演出モード）への切り替えが行われると、先の切り替え（他方の演出モードへの切り替え）時に記憶された表示態様の情報に基づいて、その保留用画像の表示態様の復帰処理が行われ、元の特表示態様に変更されたり、それよりも上位の特定表示態様に変更されたりする。

【0498】

先の切り替えが行われてから後の切り替え（元の演出モードへの再切り替え）が行われ

10

20

30

40

50

るまでの間、すなわち、表示態様の復帰処理が待機されている期間では、遊技者によって遊技が行われているため、新たな保留情報が発生し得る。本変形例では、この新たな保留情報に対する保留予告演出の取り扱いが上記第 1 の実施の形態と異なっている。以下、本変形例について図 5 1 ~ 図 5 5 を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第 1 の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

#### 【 0 4 9 9 】

##### < 保留コマンド対応処理 >

本変形例に係る保留コマンド対応処理について図 5 1 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置 1 4 3 において保留コマンドを受信した場合（保留情報が発生した場合）に実行されるものであり、図 3 1 の保留コマンド対応処理に代えて実行されるものである。図 5 1 において図 3 1 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

10

#### 【 0 5 0 0 】

ステップ S a 1 4 0 2 にて、R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数 S N）を 1 インクリメントすると、ステップ S a 2 6 0 1 にて、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。復帰用待機フラグは、復帰処理（保留用画像の表示態様を元の特定表示態様に戻すための処理）を待機している状態であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものであり、復帰処理の待機期間において各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に格納される。復帰処理の待機期間には、演出モード A と演出モード B の一方から他方への切り替えが行われてから元の演出モードに再切り替えされるまでの期間（他方の演出モードへの滞在期間）のほか、他方の演出モードに切り替えられてから、元の演出モードへの再切り替えが行われることなく、対象の保留用画像（表示態様の復帰処理の対象となる保留用画像）の遊技回が終了するまでの期間がある。

20

#### 【 0 5 0 1 】

ステップ S a 2 6 0 1 で否定判定した場合（復帰用待機フラグが格納されていない場合）は、ステップ S a 1 4 0 3 に進み、保留予告用の設定処理（図 3 4）を実行する。保留予告用の設定処理では、発生した保留情報を対象として保留予告演出を実行するための設定を行う。

#### 【 0 5 0 2 】

ステップ S a 2 6 0 1 で肯定判定した場合（復帰用待機フラグが格納されている場合）は、ステップ S a 1 4 0 3 の保留予告用の設定処理を実行することなく、ステップ S a 2 6 0 2 に進み、発生した保留情報に対応する保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に設定する。すなわち、本変形例では、復帰処理の待機期間中に新たな保留情報が発生した場合、その保留情報についての保留予告演出の実行を制限する構成としている。

30

#### 【 0 5 0 3 】

なお、その保留情報に対する保留先読み処理については、他の保留情報と同様に、主制御装置 1 6 2 の保留先読み処理（図 2 6）にて行われる。よって、演出制御装置 1 4 3 では、上記のとおり保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に強制設定するものの、変動パターン等の先読み結果については主制御装置 1 6 2 からの保留コマンドにより取得した状態となっている。

40

#### 【 0 5 0 4 】

ステップ S a 2 6 0 3 では、発生した保留情報に対応させて制限中発生情報を記憶する。制限中発生情報は、制限期間中に発生した保留情報であることを示すものである。ステップ S a 2 6 0 3 の処理は、例えば、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c に設けられた第 1 エリア ~ 第 4 エリア（図 3 2）に、上記制限中発生情報を変動パターン等の保留情報とともに記憶することで行う。このため、シフト時コマンド対応処理（図 4 0）におけるステップ S a 1 7 0 4 のシフト処理を実行した場合、制限中発生情報は保留情報に付随して下位エリア側にシフトされる。これにより、シフト処理が行われて保留用画像の表示エリアがシフトされた場合でも、いずれの保留用画像が制限期間中に発生したものであ

50

るかを把握することができる。なお、制限中発生情報は、いずれの保留情報であるかを認識できるようにした上で、保留用記憶エリア 3 4 4 c 以外の記憶領域に記憶されてもよい。

【 0 5 0 5 】

ステップ S a 2 6 0 3 の実行後はステップ S a 1 4 0 5 にて、表示画面 G の保留表示部 2 0 0 に保留用画像を表示するための処理を実行する。上述のように、ステップ S a 2 6 0 2 で表示態様が通常表示態様 H M a に設定されているため、制限期間中に発生した保留情報の保留用画像は、通常表示態様 H M a にて表示される。

【 0 5 0 6 】

なお、上記ステップ S a 2 6 0 1 で否定判定し（制限期間中でない場合）、ステップ S a 1 4 0 3 の保留予告用の設定処理やステップ S a 1 4 0 4 の保留予告の第 1 実行用処理を経由してステップ S a 1 4 0 5 に至った場合は、それらの処理で設定された表示態様にて保留用画像が表示される。

【 0 5 0 7 】

< 演出モード切替用処理 >

本変形例に係る演出モード切替用処理について図 5 2 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置 1 4 3 における演出設定処理（図 3 0 ）のステップ S a 1 3 0 7 で実行されるものであり、図 4 2 の演出モード切替用処理に代えて実行されるものである。図 5 2 において図 4 2 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 0 5 0 8 】

ステップ S a 1 9 0 3 で演出モードの切替処理を実行した後は、ステップ S a 1 9 0 4 にて切替後の演出モードに対応する演出モードフラグをセットする。続くステップ S a 1 9 0 5 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。なお、ステップ S a 1 9 0 3 の切替処理を実行した状況で上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に復帰用待機フラグが格納されている状況とは、演出モードの切り替え（先の切り替え）が行われた後、元の演出モードへの再切り替えが行われた状況であることを意味する。逆に復帰用待機フラグが格納されていない状況とは、上記先の切り替えが行われた状況（元の演出モードへの再切り替えについては未だ行われていない状況）であることを意味する。

【 0 5 0 9 】

ステップ S a 1 9 0 5 で復帰用待機フラグが格納されていないと判定した場合（先の切り替えが行われた場合）は、ステップ S a 1 9 0 6 に進み、上記第 1 の実施の形態と同様にステップ S a 1 9 0 6 ~ ステップ S a 1 9 1 1 の処理を実行する。

【 0 5 1 0 】

一方、ステップ S a 1 9 0 5 で復帰用待機フラグが格納されていると判定した場合（再切り替えが行われた場合）は、ステップ S a 1 9 1 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d の復帰用待機フラグを消去する。これにより、保留予告演出の制限状態が解除される。よって、当該解除の後に発生した保留情報については、保留情報の発生時（保留コマンドの受信時）において保留予告演出の設定処理（ステップ S a 1 4 0 3 ）等が実行される。

【 0 5 1 1 】

ステップ S a 1 9 1 3 では予告復帰用の設定処理を実行し、続くステップ S a 2 7 0 1 では、制限期間中に発生した保留情報が存在するか否かを判定する。この判定は、保留対応コマンド処理（図 5 1 ）のステップ S a 2 6 0 3 で記憶した制限中発生情報に基づいて行う。

【 0 5 1 2 】

制限期間中に発生した保留情報が存在しない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。一方、制限期間中に発生した保留情報が存在する場合は、ステップ S a 2 7 0 2 にて保留予告用の第 2 設定処理を実行し、その後、演出モード切替用処理を終了する。

【 0 5 1 3 】

< 保留予告用の第2設定処理 >

ステップ S a 2 7 0 2 の保留予告用の第2設定処理について図 5 3 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 5 1 4 】

先ずステップ S a 2 8 0 1 では、制限期間中に発生した保留情報を把握する。すなわち、制限中発生情報に基づき、その時点で存在している保留情報のうちいずれの保留情報が制限期間中に発生した保留情報であるかを特定する。

【 0 5 1 5 】

ステップ S a 2 8 0 1 の処理を実行した後は、把握した制限期間中の発生保留を対象としてステップ S a 2 8 0 2 以降の処理を実行する。なお、ステップ S a 2 8 0 2 以降の処理は、その多くがステップ S a 1 4 0 3 ( 図 5 1 ) の保留予告用の設定処理 ( 図 3 4 ) における各処理と同様のものであるため、共通の処理については説明を簡略化し、異なる処理について詳細に説明する。

【 0 5 1 6 】

ステップ S a 2 8 0 2 ~ ステップ S a 2 8 0 4 では、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c を参照して制限期間中の発生保留における変動パターンを把握したり、大当たり当選であるか否かを判定したりする。ステップ S a 2 8 0 5 では、切替後の演出モードを把握する。例えば、再切り替えが演出モード B から演出モード A への切り替えである場合は、切替後の演出モードとして演出モード A を把握する。

【 0 5 1 7 】

ステップ S a 2 8 0 6 ~ ステップ S a 2 8 0 8 では、ステップ S a 2 8 0 5 で把握した切替後の演出モードに対応する保留予告実行抽選テーブルを取得し、保留予告演出の実行抽選を行う。当該実行抽選に当選した場合には、ステップ S a 2 8 0 9 ~ ステップ S a 2 8 1 4 にて、保留予告演出における保留用画像の最終表示態様を決定したり、最終表示態様を表示するまでの過程 ( 演出シナリオ ) を決定したりする。

【 0 5 1 8 】

その際、最終表示態様を抽選するための最終表示態様抽選テーブルや、演出シナリオを抽選するための演出シナリオ抽選テーブルが各演出モードで異なる場合には、ステップ S a 2 8 0 5 で把握した切替後の演出モードに対応するテーブルを取得して抽選を行う。制限期間中の発生保留は切替前の演出モード中に発生したものであるものの、保留予告演出の実行抽選や最終表示態様の抽選等については、切替後の演出モードに対して設定された条件を適用し、切替後の演出モードに対応させて行う。

【 0 5 1 9 】

ステップ S a 2 8 1 5 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に保留予告フラグをセットし、その後、保留予告用の第2設定処理を終了する。このようにして保留予告フラグがセットされた後は、シフト時コマンド対応処理 ( 図 3 8 ( a ) ) におけるステップ S a 1 7 0 1 の保留予告の第1実行用処理や、特図変動表示用処理 ( 図 4 1 ) におけるステップ S a 1 8 0 7 の保留予告の第1実行用処理にて、保留用画像の表示態様を特定表示態様に変更する処理が実行される。すなわち、モード切替前に発生した保留情報についての保留予告演出が切替後の演出モードにて行われることになる。

【 0 5 2 0 】

< 特図変動表示用処理 >

本変形例に係る特図変動表示用処理について図 5 4 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置 1 4 3 における演出設定処理 ( 図 3 0 ) のステップ S a 1 3 0 5 で実行されるものであり、図 4 1 の特図変動表示用処理に代えて実行されるものである。図 5 4 において図 4 1 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 0 5 2 1 】

本処理は、元の演出モードへの再切り替えが行われることなく、対象の保留用画像 ( 表示態様の復帰処理の対象となる保留用画像 ) の遊技回が終了した場合への対処として設け

10

20

30

40

50

られるものである。

【0522】

ステップS a 1 8 0 9で変動終了用処理を実行した後は、ステップS a 1 8 1 0にて、今回の特図遊技回が保留予告演出の契機となった保留情報（表示態様の復帰処理の対象となる保留用画像）の遊技回であるか否かを判定する。保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回である場合は、ステップS a 1 8 1 1にて、各種フラグ格納エリア3 4 4 dに保留予告フラグ又は復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。保留予告フラグ又は復帰用待機フラグのいずれかが格納されている場合は、ステップS a 1 8 1 2にて格納されているフラグを消去する。これにより、上記復帰処理がキャンセルされるとともに、保留予告演出の制限状態が解除される。

10

【0523】

ステップS a 2 9 0 1では、制限期間中に発生した保留情報が存在するか否かを判定する。制限期間中に発生した保留情報が存在する場合は、ステップS a 2 9 0 2に進み、いずれの保留情報が制限期間中に発生した保留情報であるのかを把握する。ステップS a 2 9 0 1及びステップS a 2 9 0 2の各処理は、保留対応コマンド処理（図5 1）のステップS a 2 6 0 3で記憶した制限中発生情報に基づいて行う。

【0524】

ステップS a 2 9 0 3では、ステップS a 2 9 0 2で把握した制限期間中の発生保留を対象として保留予告用の設定処理を実行する。この処理は、ステップS a 1 4 0 3（図5 1）の保留予告用の設定処理（図3 4）と同様のものであり、現在の演出モードに対応させて保留予告演出を実行するための設定処理を行うものとなる。

20

【0525】

すなわち、元の演出モードへの再切り替えが行われることなく、制限状態が解除された場合は、保留予告演出の実行抽選や最終表示態様の抽選等について、その時点で滞在している演出モードに対して設定された条件を適用する。例えば、先の切り替えとして演出モードAから演出モードBへの切り替えが行われている場合は、演出モードBに対して設定された条件を適用して保留予告演出の実行抽選等を行う。ステップS a 2 9 0 3の実行後又はステップS a 2 9 0 2で否定判定した場合（制限期間中に発生した保留情報が存在しない場合）は、特図変動表示用処理を終了する。

【0526】

< 制限期間中の発生保留に対応する保留用画像の表示態様の流れについて >

制限期間中の発生保留に対応する保留用画像の表示態様の流れについて図5 5を参照しながら説明する。

30

【0527】

演出モードAとされている状況で第1特図の4個目の保留情報が発生すると、主制御装置1 6 2による保留先読み処理（ステップS a 3 0 5）が行われるとともに、演出制御装置1 4 3による保留予告用の設定処理（ステップS a 1 4 0 3）が行われる。その結果、表示態様を緑色表示態様H M cとする保留予告演出を実行するものとなった場合には、図5 5（a）に示すように、表示態様が緑色表示態様H M cとされた保留用画像H Aが第1保留表示領域G aの第4単位保留表示領域G a 4に表示される。

40

【0528】

保留用画像H Aに対応する保留情報が取得された遊技回にて遊技者によりモード切替操作が行われると、演出モードが演出モードAから演出モードBに切り替わる。この際、図5 5（b）に示すように、保留用画像H Aの表示態様が緑色表示態様H M cから通常表示態様H M aに変更される。

【0529】

そして、演出モードが演出モードBに維持されたまま、保留用画像H Aが第2単位保留表示領域G a 2にシフトされるまでの期間において新たに2個の保留情報が発生したとする。これら新たに発生した保留情報に対しては、演出制御装置1 4 3による保留予告用の設定処理が行われず、表示態様が通常表示態様H M aに設定される。すなわち、保留予告

50

演出の実行が制限された状態となるため、図 5 5 ( c ) に示すように、新たに発生した保留情報に対応する保留用画像 H B 1 , H B 2 は、その表示態様が通常表示態様 H M a とされた状態で第 3 単位保留表示領域 G a 3 , 第 4 単位保留表示領域 G a 4 にそれぞれ表示される。

#### 【 0 5 3 0 】

それら保留用画像 H B 1 , H B 2 の保留情報に対する主制御装置 1 6 2 での保留先読み処理は、他の保留情報と同様に保留情報の取得タイミングで行われる。その先読み結果は、保留コマンドを通じて演出制御装置 1 4 3 に通知されるため、演出制御装置 1 4 3 では、保留予告用の設定処理を行わない状態であるものの、それらの保留情報に関する先読み結果については取得した状態にある。

10

#### 【 0 5 3 1 】

次の遊技回にて再びモード切替操作が行われ、演出モードが演出モード B から演出モード A に切り替わると、演出制御装置 1 4 3 では、通常表示態様 H M a で表示されている保留用画像 H B 1 , H B 2 を対象として保留予告用の第 2 設定処理 ( ステップ S a 2 7 0 2 ) を実行する。保留予告用の第 2 設定処理は、保留情報の取得タイミングで主制御装置 1 6 2 から通知された先読み結果に基づいて、保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等を行うものである。それらの抽選を行う際、抽選用テーブルは、切替後の演出モードである演出モード A に対応するものを用いる。すなわち、保留用画像 H B 1 , H B 2 の保留情報は、演出モード B である状況で取得されたものであるものの、それらに対する保留予告演出用の抽選には、保留予告演出の実行時のモードである演出モード A に対して設定された抽選条件を適用する。

20

#### 【 0 5 3 2 】

上記抽選の結果、例えば、保留用画像 H B 1 については保留予告演出を実行せず、保留用画像 H B 2 については表示態様を青色表示態様 H M b とする保留予告演出を実行する旨の結果となった場合には、図 5 5 ( d ) に示すように、保留用画像 H B 1 の表示態様が通常表示態様 H M a に維持され、保留用画像 H B 2 の表示態様が青色表示態様 H M b に変更される。

#### 【 0 5 3 3 】

なお、演出モード B に移行する前の演出モード A で取得された保留情報に対応する保留用画像 H A については、演出制御装置 1 4 3 による予告復帰用の設定処理 ( ステップ S a 1 9 1 3 ) 、保留予告の第 2 実行用処理 ( ステップ S a 1 7 0 2 ) が行われることにより、元の表示態様である緑色表示態様 H M c に変更される。

30

#### 【 0 5 3 4 】

また、上記のように演出モード A への切り替わりが行われた場合とは異なり、図 5 5 ( c ) の状態となった後、演出モード B が維持されたまま、保留用画像 H A の遊技回 ( 先の演出モード A で取得された最終の保留情報の遊技回 ) が終了した場合は、当該遊技回の終了を以って制限状態が終了する。この場合は、その遊技回の終了タイミングにて、保留用画像 H B 1 , H B 2 を対象とする保留予告用の第 2 設定処理が実行される。この際、保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等の各種抽選は、演出モード B に対応する抽選テーブルを用いて行われる。すなわち、図 5 5 ( d ) の場合とは異なる抽選条件を適用する。

40

#### 【 0 5 3 5 】

上記抽選の結果、例えば、保留用画像 H B 1 については表示態様を青色表示態様 H M b とする保留予告演出を実行し、保留用画像 H B 2 については保留予告演出を実行しない結果となった場合には、図 5 5 ( e ) に示すように、保留用画像 H B 1 の表示態様が青色表示態様 H M b に変更され、保留用画像 H B 1 の表示態様が通常表示態様 H M a に維持される。

#### 【 0 5 3 6 】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

#### 【 0 5 3 7 】

50



保留予告演出の実行が制限される制限状態中に取得された保留情報に対応する保留用画像 H B 1 , H B 2 について、制限状態が終了した後の表示態様を制限状態中に実行された保留先読み処理の結果に基づいて設定する構成とした。

【 0 5 3 8 】

本変形例では、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替えられた場合、元の演出モードへの再切り換えが行われるまでは保留予告演出の実行が制限される。その制限状態において新たな保留情報が取得された場合、そのような保留情報についてまで特定表示態様への変更が行われないものとする、制限状態中に取得された保留情報について遊技者の期待感を喚起できなくなる懸念がある。

【 0 5 3 9 】

この点、本構成によれば、制限状態中に取得された保留情報に対応する保留用画像 H B 1 , H B 2 の表示態様を制限状態の終了後に特定表示態様に変更することができるため、制限状態中に取得された保留情報について遊技者の期待感を喚起することができる。その際、制限状態後における特定表示態様への変更（保留予告演出の実行）を制限状態中に実行された保留先読み処理の結果に基づいて行うため、制限状態ではない場合と同様にして保留先読み処理を行うことができる。すなわち、保留先読み処理の構成を変更する必要がないため、構成が複雑化することを抑制しながら、制限状態中に取得された保留情報を契機とする保留予告演出を制限状態後に実行することが可能になる。

【 0 5 4 0 】

所得された保留情報についての保留先読み処理を制限状態であるか否かにかかわらず、保留情報の取得タイミングに合わせて行う構成とした。

【 0 5 4 1 】

この場合、制限状態である場合とそうではない場合とのいずれにおいても保留情報の取得タイミングに合わせて保留先読み処理を行うことができるため、前者の場合と後者の場合とで保留先読み処理を区別する必要がない。よって、構成が複雑化することを抑制しながら、制限状態中に取得された保留情報を契機とする保留予告演出を制限状態後に実行することが可能になる。

【 0 5 4 2 】

制限状態後における保留用画像 H B 1 , H B 2 の表示態様の設定（保留予告演出の設定）を制限状態の終了時に実行する構成とした。

【 0 5 4 3 】

例えば、制限状態中に実行された保留先読み処理の結果に基づいて制限状態後の表示態様を設定する場合に、その設定を制限状態中に実行できないこともない。しかしながら、表示態様を設定した保留用画像 H B 1 , H B 2 の遊技回が制限状態中に実行された場合に、表示態様の設定が反映されないまま保留用画像の表示期間が終了することになり、設定が無駄になるおそれがある。この点、本構成では、表示態様の設定を制限状態の終了時に行うため、そのような無駄が発生することを抑制し、効率的な処理を行うことが可能になる。

【 0 5 4 4 】

制限状態中に保留情報が取得された場合、その保留情報が制限状態中に取得されたものであることを示す制限中発生情報を R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c に記憶する構成とした。

【 0 5 4 5 】

上記構成によれば、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c に記憶された制限中発生情報に基づき、その保留情報が制限状態中に取得されたものであることを制限状態後に把握することができる。このため、制限状態の終了後において、制限状態となる前に取得された保留情報と制限状態中に取得された保留情報とが混在する場合でも、制限状態中に取得された保留情報を簡単に特定することができる。これにより、制限状態後に各保留用画像の表示態様を設定する場合において、制限状態中に取得された保留情報と、そうではない保留情報とを識別し、制限状態中に取得された保留情報のみを対象として処理を行うこ

10

20

30

40

50

とが可能になる。

【 0 5 4 6 】

< 変形例 2 >

本変形例では、保留予告演出の発生頻度が高い演出モード（演出モード A）から低い演出モード（演出モード B）に切り替えた場合と、低い演出モードから高い演出モードに切り替えた場合とを区別して保留用画像の表示態様を復帰させるように構成している。以下、本変形例について図 5 6 ~ 図 5 8 を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第 1 の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 0 5 4 7 】

上記第 1 の実施の形態では、特定表示態様の保留用画像が存在する状況で演出モードの切り替えが行われ、その保留用画像が通常表示態様 H M a とされた後、元の演出モードへの再切り替えが行われると、その保留用画像に対して表示態様の復帰処理を行うように構成されているが、本変形例では、元の演出モードへの再切り替えが行われなくても、その保留用画像に対する表示態様の復帰処理を行うように構成されている。ちなみに、演出モード A における保留予告演出の発生頻度（先読み結果が外れである場合の保留予告演出の実行確率）が演出モード B のそれよりも高い、換言すれば、同じ表示色の特定表示態様に対して演出モード A での大当たり期待度が演出モード B のそれよりも低くなっている点については、上記第 1 の実施の形態と同様である。

【 0 5 4 8 】

< 演出モード切替用処理 >

本変形例に係る演出モード切替用処理について図 5 6 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置 1 4 3 における演出設定処理（図 3 0）のステップ S a 1 3 0 7 で実行されるものであり、図 4 2 の演出モード切替用処理に代えて実行されるものである。図 5 6 において図 4 2 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 0 5 4 9 】

ステップ S a 1 9 0 3 にて演出モードの切替処理を実行した後は、ステップ S a 1 9 0 4 にて切替後の演出モードに対応する演出モードフラグを R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d にセットする。演出モードフラグは、演出モードの切替前は切替後の演出モードを、演出モードの切替後は現在の演出モードをそれぞれ M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

【 0 5 5 0 】

ステップ S a 3 1 0 1 では、上記各種フラグ格納エリアに保留予告フラグが格納されているか否かを判定する。保留予告フラグは、保留予告演出を実行すべきであること又は保留予告演出を実行中であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

【 0 5 5 1 】

保留予告フラグが格納されていない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。一方、保留予告フラグが格納されている場合は、ステップ S a 3 1 0 2 に進み、当該保留予告フラグを消去する。これにより、モード切替前に保留予告演出が実行されていた場合には、実行中の保留予告演出の継続がキャンセルされ、保留予告演出の待機状態であった場合には、保留予告演出の待機（実行予約）がキャンセルされる。

【 0 5 5 2 】

ステップ S a 3 1 0 3 では、特定表示態様で表示されている保留用画像が存在するか否かを判定する。具体的には、各保留表示領域 G a , G b に表示されている保留用画像の中で、青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d 又は虹色表示態様 H M e のいずれかの態様で表示されているものが存在するか否かを判定する。この判定は、R A M 3 4 4 の表示態様記憶エリア 3 4 4 e に記憶されている各エリアの情報を参照して行う。特定表示態様で表示されている保留用画像が存在しない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 0 5 5 3 】

特定表示態様で表示されている保留用画像が存在する場合は、ステップ S a 3 1 0 4 に進み、今回のモード切替が演出モード A から演出モード B への切り替えであるか否かを判定する。すなわち、保留予告演出の発生頻度が高い側の演出モードから低い側の演出モードへの切り替えであるか否か（換言すれば、保留予告演出の大当たり期待度が低い側の演出モードから高い側の演出モードへの切り替えであるか否か）を判定する。演出モード B への切り替えである場合は、ステップ S a 3 1 0 5 にて、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c を参照し、特定表示態様で表示されている保留用画像の変動パターンを把握する。

## 【 0 5 5 4 】

ステップ S a 3 1 0 6 では、ステップ S a 3 1 0 5 で把握した変動パターンと、R O M 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a に記憶された復帰判定用テーブルとに基づいて復帰用判定を行う。復帰用判定は、特定表示態様で表示されている保留用画像について演出モードの切り替え後に再び特定表示態様に復帰させることが可能か否かを判定するものである。

## 【 0 5 5 5 】

図 5 7 に示すように、復帰判定用テーブルには、各変動パターンに対応させて表示態様の上限が定められており、例えば、S P S P リーチ A 外れに対応する変動パターン 5 H であれば、緑色表示態様 H M c までの復帰（変更）が許容されている。演出モード B に滞在している状況で保留予告演出を実行する場合、変動パターン 5 H に対応する上限表示態様は赤色表示態様 H M d とされるが、復帰判定用テーブルでの上限表示態様はそれよりも下位の緑色表示態様 H M c に制限されている。このことは、変動パターン 3 H や変動パターン 4 H などの他の外れ対応変動パターンについても同様である。ちなみに大当たりに対応する各変動パターンの場合は、変動パターン 1 A ～変動パターン 5 A のいずれにおいても虹色表示態様 H M e までの変更が許容されている。なお、復帰判定用テーブルは、図 5 7 に示す構成に限定されるものではなく、例えば、大当たりに対応する各変動パターンで上限表示態様が異なるなど、他の構成であってもよい。

## 【 0 5 5 6 】

ステップ S a 3 1 0 6 では、上記復帰判定用テーブルを参照してステップ S a 3 1 0 5 で把握した変動パターンに対応する上限表示態様を特定し、対象保留用画像の現在の表示態様がその特定した上限表示態様以下の表示態様であるか否かを判定する。その結果、現在の表示態様が上限表示態様以下の表示態様である場合は表示態様の復帰を許容し、そうでない場合は復帰を不可とする。

## 【 0 5 5 7 】

ステップ S a 3 1 0 7 では、上記ステップ S a 3 1 0 6 の復帰用判定の結果が表示態様の復帰を許容するものであるか否かを判定する。復帰を許容しない場合は、ステップ S a 3 1 0 8 に進み、特定表示態様で表示されている保留用画像について、その特定表示態様での表示を解除するための処理を実行する。すなわち、特定表示態様で表示されている保留用画像が演出モードの切り替えに伴い、通常表示態様 H M a に切り替わるように設定する。また、ステップ S a 3 1 0 8 の解除処理では、表示態様記憶エリア 3 4 4 e に記憶されている表示態様の情報や、保留予告用の設定処理（図 3 4）のステップ S a 1 5 1 3 で設定された演出シナリオデータについても消去する処理を実行する。ステップ S a 3 1 0 8 の実行後は演出モード切替用処理を終了する。

## 【 0 5 5 8 】

上記ステップ S a 3 1 0 7 で肯定判定した場合（表示態様の復帰を許容する場合）は、ステップ S a 3 1 0 9 にて、R A M 3 4 4 の表示態様記憶エリア 3 4 4 e に記憶されている各保留用画像の表示態様の情報を R A M 3 4 4 の復帰用エリア 3 4 4 f に記憶する。ステップ S a 3 1 1 0 では、上記ステップ S a 3 1 0 8 と同様に、特定表示態様で表示されている保留用画像について、その特定表示態様での表示を解除するための処理を実行する。

## 【 0 5 5 9 】

ステップ S a 3 1 1 1 では予告復帰用の設定処理を実行し、その後、演出モード切替用処理を終了する。ステップ S a 3 1 1 1 の予告復帰用の設定処理は、上記第 1 の実施の形態に係る演出モード切替用処理（図 4 2）のステップ S a 1 9 1 3 における予告復帰用の設定処理（図 4 3）と同様のものである。予告復帰用の設定処理では、演出モード B への切替後、保留用画像の表示態様をいずれのタイミングで復帰（変更）させるのかや、復帰のさせ方（1 回の変更で復帰させるのか、それとも段階的な変更で復帰させるのか）などの設定処理を行う。

#### 【 0 5 6 0 】

上記のようにして予告復帰用の設定処理が行われた場合、シフト時コマンド対応処理（図 4 0（a））のステップ S a 1 7 0 2 における保留予告の第 2 実行用処理（図 4 4）や、特図変動表示用処理（図 4 1）のステップ S a 1 8 0 8 における保留予告の第 3 実行用処理（図 4 5）にて、対象保留用画像の表示態様が通常表示態様 H M a から特定表示態様に変更される。この際、保留予告の第 2 実行用処理では、対象保留用画像の表示態様を元の特定表示態様（演出モード B への切替前の特定表示態様）に復帰させるように処理を実行する。

#### 【 0 5 6 1 】

また、保留予告の第 3 実行用処理では、対象保留用画像の遊技回において当該対象保留用画像の現在の表示態様（復帰処理により復帰された表示態様）と、当該対象保留用画像の変動パターンが対応する上限表示態様とが比較され、より上位の表示態様への変更（昇格）が可能であるか否かが判定される。そして、そのような変更が可能な場合には、昇格判定及び昇格抽選を経て表示態様の昇格処理が行われる。

#### 【 0 5 6 2 】

この際、参照される上限表示態様は、演出モード B 用に設定されたもの（演出モード B での保留予告演出の条件に即したもの）である。このため、演出モード B への切り替えによる表示態様の復帰の時点で、復帰可能な表示態様が復帰判定用テーブルにより定められる低めの上限表示態様に制限されているとしても、最終的には演出モード B に適した上限表示態様の範囲内で対象保留用画像の表示態様を変更することができる。

#### 【 0 5 6 3 】

また、上記ステップ S a 3 1 0 4 で否定判定した場合（演出モード B から演出モード A への切り替えの場合）は、ステップ S a 3 1 0 5 ～ステップ S a 3 1 0 7 の処理をスキップし、ステップ S a 3 1 0 9 の処理に進む。すなわち、保留予告演出の発生頻度が低い側の演出モード B から高い側の演出モード A への切り替えの場合は、演出モード B での表示態様をモード切替後の演出モード A でもそのまま反映させるように構成されている。

#### 【 0 5 6 4 】

< 演出モードが切り替わる場合における保留用画像の表示態様の流れについて >

演出モードが切り替わる場合における保留用画像の表示態様の流れについて図 5 8 を参照しながら説明する。ここでは、演出モード A から演出モード B に切り替わる場合について説明する。既に説明したように、演出モード A は保留予告演出の発生頻度が相対的に高く、演出モード B は保留予告演出の発生頻度が相対的に低いモードである。

#### 【 0 5 6 5 】

演出モード A とされている状況で第 1 特図の 3 個目の保留情報（保留用画像 H W）が発生すると、主制御装置 1 6 2 では、当該発生した保留情報に対する保留先読み処理（ステップ S a 3 0 5）を実行する。ここでは、その結果として、当否判定が外れであり、変動パターンが変動パターン 4 H（S P リーチ B 外れ）である結果が先読みされたとする。

#### 【 0 5 6 6 】

また、演出制御装置 1 4 3 では、主制御装置 1 6 2 での先読み結果に基づいて保留予告用の設定処理（ステップ S a 1 4 0 3）を実行し、保留用画像 H W についての保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等を行う。それらの抽選の結果、最終表示態様として緑色表示態様 H M c が選択され、演出シナリオとして表示当初は青色表示態様 H M b で表示し、最初のシフトタイミングで緑色表示態様 H M c に変更するシ

10

20

30

40

50

ナリオが選択されたものとする。この場合、図 5 8 ( a 1 ) に示すように、青色表示態様 H M b とされた保留用画像 H W が第 1 保留表示領域 G a の第 3 単位保留表示領域 G a 3 に表示される。

【 0 5 6 7 】

その後、保留用画像 H W の表示態様が青色表示態様 H M b とされた状態で、遊技者により演出用操作部 3 6 を用いてモード切替操作が行われると、図 5 8 ( a 2 ) に示すように、演出モードが演出モード A から演出モード B に切り替わるとともに、保留用画像 H W の表示態様が通常表示態様 H M a に変更される。

【 0 5 6 8 】

また、演出モード B への切り替えに際し、演出制御装置 1 4 3 では、保留用画像 H W の表示態様を特定表示態様に復帰させるか否かの復帰用判定を行う ( ステップ S a 3 1 0 6 ) 。復帰用判定では、保留用画像 H W の変動パターンを特定するとともに、その変動パターンに対応する上限表示態様を復帰判定用テーブル ( 図 5 7 ) に基づいて把握し、演出モード B への切り替わり前の保留用画像 H W の表示態様が、その把握した上限表示態様以下の態様であるか否かを判定する。

10

【 0 5 6 9 】

ここで、保留用画像 H W の変動パターンである変動パターン 4 H の上限表示態様は青色表示態様 H M b であり、演出モード B への切り替わり前の保留用画像 H W の表示態様は青色表示態様 H M b であるため、演出モード B への切り替わり前の保留用画像 H W の表示態様は変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様となる。この場合、特定表示態様への復帰を許容し、予告復帰用の設定処理 ( ステップ S a 3 1 1 1 ) にて復帰シナリオの設定を行う。

20

【 0 5 7 0 】

その結果、次のシフトタイミングで青色表示態様 H M b に復帰させるシナリオが設定されたとなると、図 5 8 ( a 3 ) に示すように、保留用画像 H W の表示位置が第 3 単位保留表示領域 G a 3 から第 2 単位保留表示領域 G a 2 にシフトされる際に、保留用画像 H W の表示態様が通常表示態様 H M a から青色表示態様 H M b に変更される。

【 0 5 7 1 】

その後、青色表示態様 H M b とされた保留用画像 H W の表示位置が実行表示領域 D にシフトし、保留用画像 H W の遊技回が開始されると、演出制御装置 1 4 3 では、保留予告の第 3 実行用処理 ( ステップ S a 1 8 0 8 ) を実行し、上位の表示態様への昇格判定を行う。この場合の昇格判定は演出モード B の判定条件を適用して行う。

30

【 0 5 7 2 】

例えば、演出モード B における変動パターン 4 H の上限表示態様が演出モード A の場合よりも下位の青色表示態様 H M b に設定されていた場合には、保留用画像 H W の昇格が不許可とされ、保留用画像 H W の表示態様が青色表示態様 H M b に維持される。また、演出モード B における変動パターン 4 H の上限表示態様が演出モード A の場合と同じく、緑色表示態様 H M c に設定されていた場合には、昇格が許容され、保留用画像 H W の遊技回における所定の保留変化ポイントにて保留用画像 H W の表示態様が緑色表示態様 H M c に昇格される。

40

【 0 5 7 3 】

次に、演出モード A において保留用画像 H W の表示態様が緑色表示態様 H M c とされた状況で演出モードの切り替わりが行われた場合について説明する。

【 0 5 7 4 】

図 5 8 ( a 1 ) に示すように、第 3 単位保留表示領域 G a 3 に青色表示態様 H M b の保留用画像 H W が表示され、演出モードの切り替わりが行われることなく、保留用画像 H W の表示位置が第 2 単位保留表示領域 G a 2 にシフトし、図 5 8 ( b 1 ) に示すように、保留用画像 H W の表示態様が青色表示態様 H M b から緑色表示態様 H M c に変更されたとする。

【 0 5 7 5 】

50

その状態で、遊技者により演出用操作部 36 を用いてモード切替操作が行われると、図 58 (b2) に示すように、演出モードが演出モード A から演出モード B に切り替わるとともに、保留用画像 HW の表示態様が通常表示態様 HM a に変更される。

【0576】

この際、演出制御装置 143 により復帰用判定が行われるが、演出モード B への切り替わり前の保留用画像 HW の表示態様が変動パターンに対応する上限表示態様より上位の表示態様となる。この場合は、特定表示態様への復帰を不許可とする。その結果、保留用画像 HW の表示態様は、実行表示領域 D にシフトされるまでの期間において通常表示態様 HM a に維持される。

【0577】

その後、通常表示態様 HM a とされた保留用画像 HW の表示位置が実行表示領域 D にシフトし、保留用画像 HW の遊技回が開始されると、演出制御装置 143 では、保留予告の第 3 実行用処理を実行し、上位の表示態様への昇格判定を行う。例えば、演出モード B における変動パターン 4 H の上限表示態様が青色表示態様 HM b に設定されていた場合には、青色表示態様 HM b までの昇格が許容され、緑色表示態様 HM c に設定されていた場合には、緑色表示態様 HM c までの昇格が許容される。なお、図 58 (b3) には、保留用画像 HW の表示態様が青色表示態様 HM b に昇格された場合を示している。

【0578】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【0579】

保留用画像が特定表示態様とされている状況（保留予告演出が実行されている状況）で演出モードが切り替えられた場合、切替後の演出モードにおける対象保留用画像 HW の表示態様を切替前の演出モードでの表示態様と同じ態様とするか否かを判定する構成とした。

【0580】

本変形例では、演出モード A と演出モード B とでモード切替が行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。その際、演出モード B は、演出モード A よりも保留予告演出が実行されにくい演出モードとして設定されている。かかる構成の場合、演出モードが切り替わることで、大当たり期待度の示唆に関する演出特性が変化するため、背景画像やキャラクタ画像の変更等による見た目だけの変更に留まる場合に比べ、演出モードの違いを遊技者に強く印象付けることができる。

【0581】

しかしながらその反面、保留用画像が特定表示態様とされている状況で演出モード A から演出モード B への切替条件が成立した場合に、対象保留用画像 HW の表示態様が維持されたまま演出モードの切り替わりがなされると、表示態様に変更がないにもかかわらず、対応する期待度だけが変動してしまう懸念がある。例えば、同じ緑色表示態様 HM c の特定表示態様であっても演出モード B での期待度は演出モード A のそれよりも高くなるため、対象保留用画像 HW の表示態様が緑色表示態様 HM c とされたままで演出モード A から演出モード B に切り替わった場合、遊技者が緑色表示態様 HM c の期待度をモード切替後の演出モード B での期待度を基準に理解すると、遊技回にて実際に行われる遊技回演出（リーチ演出等）よりも高い期待度を連想してしまうおそれがある。

【0582】

この点、本構成では、保留用画像が特定表示態様とされている状況で演出モードが切り替えられた場合、対象保留用画像 HW の表示態様を切替前の演出モードでの表示態様と同じ態様とするか否かを判定する。このため、期待度の不整合が生じることを抑制でき、演出モード B への移行後における保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。

【0583】

演出モード B への移行時における対象保留用画像 HW の表示態様を、演出モード B に対応して設定された上限表示態様と比較し、その結果に基づいて対象保留用画像 HW の表示態様をモード切替前の表示態様と同じ態様とするか否かを判定する構成とした。

【0584】

10

20

30

40

50

上記構成では、演出モード B への移行時における表示態様と演出モード B に対応して設定された上限表示態様との比較により、演出モード A での表示態様と同じ態様とすることの可否が判定される。これにより、演出モード B において各態様（青色表示態様 H M b 等）が対応する期待度を踏まえて同じ態様とするか否かを振り分けることができ、演出モード B への移行後における保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。

【 0 5 8 5 】

上記の際、演出モード B での上限表示態様を各変動パターンに対応させて複数設定し、それらのうち、対象保留用画像 H W について先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様を適用して上記判定を行う構成とした。これにより、対象保留用画像 H W の先読み結果、つまりは、その対象保留用画像 H W の遊技回で実際に報知される当否結果や当該遊技回で行われる遊技回演出（リーチ演出等）を踏まえて同じ態様とするか否かを振り分けることができる。

10

【 0 5 8 6 】

演出モード B での対象保留用画像 H W の表示態様をモード切替前の演出モード A での表示態様と同じ態様とする場合、対象保留用画像 H W の通常表示態様 H M a としてから同じ態様に変更する構成とした。

【 0 5 8 7 】

上記構成では、対象保留用画像 H W の表示態様をモード切替前と同じ態様とする場合に、一旦通常表示態様 H M a としてから特定表示態様に変更することが可能となっている。このような構成とすることで、モード切替前と同じ態様にする場合と同じ態様にしない場合とのいずれにおいても、対象保留用画像 H W の表示態様が演出モード A から演出モード B への切り替えに伴って通常表示態様 H M a に切り替わる構成とできる。これにより、同じ態様にしないと判定されたことに起因して特定表示態様から通常表示態様 H M a に変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常表示態様 H M a となつてから特定表示態様に变化する構成とすることで、同じ態様にしないと判定された場合も含め、演出モード B への移行後、通常表示態様 H M a とされた保留用画像が特定表示態様に変更されるのではないかと期待感を喚起することができ、その保留用画像（保留情報）への期待感を持続させることが可能になる。

20

【 0 5 8 8 】

演出モード B から演出モード A への切替の場合は、上記判定を行うことなく、モード切替後の演出モード A における対象保留用画像の表示態様をモード切替前の演出モード A での表示態様と同じ態様とする構成とした。

30

【 0 5 8 9 】

上記構成では、保留予告演出に対する期待度が高い側から低い側へのモード切替である場合、同じ態様とするか否かの判定を行わない。これにより、保留予告演出の継続（保留用画像の特定表示態様の維持）が過度に制限されることを抑制できるほか、処理負荷の軽減を図ることが可能になる。

【 0 5 9 0 】

< 変形例 3 >

上記第 1 の実施の形態や各変形例では、演出モード切替の前後における保留用画像の表示態様を対象とするが、本変形例では、開閉実行モードの前後における保留用画像の表示態様を対象とする。以下、本変形例について図 5 9 ~ 図 6 7 を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第 1 の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

40

【 0 5 9 1 】

本変形例では、高確率モード且つ高頻度サポートモード（高確遊技状態）である場合の変動表示時間テーブルと、低確率モード且つ高頻度サポートモード（時短遊技状態）である場合の変動表示時間テーブルとが、低確率モード且つ低頻度サポートモード（通常遊技状態）である場合の変動表示時間テーブル（図 1 4 ）とは別に設定されている。

【 0 5 9 2 】

50

高確遊技状態の変動表示時間テーブルでは、図 5 9 ( a )、( b ) に示すように、大当たり用と外れ用とがそれぞれ設定されている。大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタ C S の値に対応させて、S P S P リーチ A 当たりに対応する変動パターン 1 1 A と、S P S P リーチ B 当たりに対応する変動パターン 1 2 A とが設定されている。

【 0 5 9 3 】

また、外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタ C S の値に対応させて、完全外れに対応する変動パターン 1 1 H と、S P S P リーチ A 外れに対応する変動パターン 1 2 H と、S P S P リーチ B 外れに対応する変動パターン 1 3 H とが設定されている。変動種別カウンタ C S の値が 0 ~ 7 9 の範囲内である場合、通常遊技状態では、完全外れ ( 変動パターン 1 H ) とノーマルリーチ外れ ( 変動パターン 2 H ) のいずれかが対応するが ( 図 1 4 ( b ) )、高確遊技状態では、完全外れ ( 変動パターン 1 1 H ) のみに対応する ( 図 5 9 ( b ) )。つまり、変動種別カウンタ C S が同じ値であっても通常遊技状態と高確遊技状態とは異なる遊技回演出が実施され得るものとなっている。

10

【 0 5 9 4 】

時短遊技状態用の変動表示時間テーブルでは、図 5 9 ( c )、( d ) に示すように、大当たり用と外れ用とがそれぞれ設定されている。大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタ C S の値に対応させて、S P リーチ A 当たりに対応する変動パターン 2 1 A と、S P リーチ B 当たりに対応する変動パターン 2 2 A と、S P S P リーチ A 当たりに対応する変動パターン 2 3 A と、S P S P リーチ B 当たりに対応する変動パターン 2 4 A とが設定されている。

20

【 0 5 9 5 】

また、外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタ C S の値に対応させて、完全外れに対応する変動パターン 2 1 H と、S P リーチ A 外れに対応する変動パターン 2 2 H と、S P リーチ B 外れに対応する変動パターン 2 3 H と、S P S P リーチ A 外れに対応する変動パターン 2 4 H と、S P S P リーチ B 外れに対応する変動パターン 2 5 H とが設定されている。時短遊技状態用の変動表示時間テーブルにおいても、変動種別カウンタ C S を同じ値として比較した場合、通常遊技状態と高確遊技状態とは異なる遊技回演出が実施され得るものとなっている。時短遊技状態に対応する外れ用の変動表示時間テーブルでは、他の遊技状態に比べて完全外れの割合が少なくなっているが、これは、リーチ演出の発生頻度を高めることで、リーチ演出が発生しないまま時短遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。

30

【 0 5 9 6 】

なお、図 5 9 に示す各変動表示時間テーブルにおける変動パターンの種類数や変動種別カウンタ C S の値との対応関係は一例に過ぎず、通常遊技状態、高確遊技状態及び時短遊技状態で異なる内容に設定されるものであれば、他の態様であってもよい。

【 0 5 9 7 】

< 保留予告用の設定処理 >

本変形例に係る保留予告用の設定処理について図 6 0 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置 1 4 3 において主制御装置 1 6 2 からの保留コマンドを受信した場合に実行されるものである。本処理は、保留コマンド対応処理 ( 図 3 1 ) のステップ S a 1 4 0 3 で実行されるものであり、図 3 4 の保留予告用の設定処理に代えて実行されるものである。図 6 0 において図 3 4 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

40

【 0 5 9 8 】

まずステップ S a 1 5 0 1 では、保留コマンド対応処理 ( 図 3 1 ) のステップ S a 1 4 0 1 で記憶された保留情報に基づいて今回の保留情報についての変動パターン情報等を把握する。ステップ S a 1 5 0 2 では、ステップ S a 1 5 0 1 で把握した変動パターン情報等に基づき、今回の保留情報が大当たりに対応するものであるか否かを判定する。

【 0 5 9 9 】

大当たりに対応するものでない場合、すなわち、外れに対応する保留情報である場合は

50



、ステップ S a 3 3 0 1 に進み、その保留情報の変動パターンが変動パターン 1 H（通常遊技状態での完全外れに対応する変動パターン）、変動パターン 1 1 H（高確遊技状態での完全外れに対応する変動パターン）、変動パターン 2 1 H（時短遊技状態での完全外れに対応する変動パターン）のいずれかであるか否かを判定する。ステップ S a 3 3 0 1 で否定判定した場合（変動パターン 1 H、変動パターン 1 1 H、変動パターン 2 1 Hのいずれでもない場合）又はステップ S a 1 5 0 2 で肯定判定した場合（大当たりに対応する保留情報である場合）は、ステップ S a 3 3 0 2 にて現在の遊技状態を把握する。具体的には、現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態のいずれであるかを把握する。

【 0 6 0 0 】

10

ステップ S a 3 3 0 3 では、ROM 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a から対応する保留予告実行抽選テーブルを取得する。保留予告実行抽選テーブルは、大当たりの有無や遊技状態に対応させて複数設定されている。例えば、今回の保留情報が大当たりである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルは、外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルよりも当選確率が高く設定されている。また、高確遊技状態に対応し且つ今回の保留情報が外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルでは、高確遊技状態でのガセ演出の発生を抑制すべく、通常遊技状態や時短遊技状態に対応し且つ今回の保留情報が外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルよりも当選確率が低く設定されている。

【 0 6 0 1 】

20

なお、必ずしも遊技状態に対応させて保留予告演出の実行確率を異ならせる必要はなく、上記 3 状態又はそれらのうちの 2 状態で保留予告演出の実行確率を共通とする構成としてもよい。

【 0 6 0 2 】

ステップ S a 1 5 0 6 では、ステップ S a 3 3 0 3 で取得した保留予告実行抽選テーブルと、RAM 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、保留予告演出を実行するか否かの実行抽選を行う。ステップ S a 1 5 0 7 では、ステップ S a 1 5 0 6 の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。この抽選結果が実行当選である場合にはステップ S a 1 5 0 8 に進み、対応する保留数を把握する。

【 0 6 0 3 】

30

ステップ S a 3 3 0 4 では、ROM 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a から現在の遊技状態に対応する最終表示態様抽選テーブルを取得する。最終表示態様抽選テーブルでは、各変動パターンに対応させて、選択可能な最終表示態様の範囲と各表示態様の選択確率とが設定されている。本変形例では、遊技状態に応じて各別の変動パターンが設定されているため、最終表示態様抽選テーブルも各遊技状態に対応したものが各別に設定されている。

【 0 6 0 4 】

図 6 1 には、高確遊技状態での最終表示態様抽選テーブルの一例として大当たり用のテーブルと外れ用のテーブルとをそれぞれ示している。また、図 6 2 には、時短遊技状態での最終表示態様抽選テーブルの一例として大当たり用のテーブルと外れ用のテーブルとをそれぞれ示している。

40

【 0 6 0 5 】

ステップ S a 1 5 1 0 では、ステップ S a 1 5 0 1 で把握した変動パターンと、ステップ S a 3 3 0 4 で取得した最終表示態様抽選テーブルと、RAM 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、今回の保留予告演出における最終表示態様を抽選する。ステップ S a 1 5 1 1 では、ROM 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a から演出シナリオ抽選テーブルを取得する。ステップ S a 1 5 1 2 では、ステップ S a 1 5 0 8 で把握した保留数と、ステップ S a 1 5 1 0 で決定した最終表示態様と、ステップ S a 1 5 1 1 で取得した演出シナリオ抽選テーブルと、RAM 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて

50

、今回の保留予告演出における演出シナリオを抽選する。

【0606】

ステップS a 1 5 1 3では、ステップS a 1 5 1 2で抽選された演出シナリオが実行されるように演出シナリオデータを設定する。ステップS a 1 5 1 4では、RAM 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 dに保留予告フラグをセットし、その後、保留予告用の設定処理を終了する。保留予告フラグは、保留予告演出を実行すべきであることをMPU 3 4 2が把握するためのものである。

【0607】

上記のようにして保留予告用の設定処理が行われた場合、ステップS a 1 5 1 3の設定結果に基づき、保留コマンド対応処理(図31)のステップS a 1 4 0 4や、シフト時コマンド対応処理(図40)のステップS a 1 7 0 1、特図変動表示用処理(図41)のステップS a 1 8 0 7における保留予告の第1実行用処理(図38)にて、対象保留用画像の表示態様が変更される。

10

【0608】

また、ステップS a 3 3 0 1で肯定判定した場合(保留情報の変動パターンが完全外れ対の変動パターンである場合)は、ステップS a 1 5 1 5に進み、保留用画像の表示態様を通常表示態様H M aに設定する。その後、保留予告用の設定処理を終了する。

【0609】

<開閉実行モード用処理>

本変形例に係る開閉実行モード用処理について図63を参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理(図30)のステップS a 1 3 0 6にて実行されるものである。

20

【0610】

先ずステップS a 3 4 0 1では、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。開閉実行モードの実行中でない場合は、ステップS a 3 4 0 2にて主制御装置162からオープニングコマンド(図25のステップS a 9 0 9)を受信しているか否か、すなわち、開閉実行モードの開始タイミングであるか否かを判定する。オープニングコマンドを受信していない場合は、そのまま開閉実行モード用処理を終了する。

【0611】

オープニングコマンドを受信している場合は、ステップS a 3 4 0 3に進み、オープニング用処理を実行する。オープニング用処理では、図柄表示装置75の表示画面G等にて所定のオープニング演出が実行されるように表示制御装置350への送信コマンドを設定する。

30

【0612】

ステップS a 3 4 0 4では、保留個数(特1保留と特2保留の総数)が0個であるか否か、すなわち、保留が存在するか否かを判定する。保留個数が0個である場合(保留がない場合)は、そのまま開閉実行モード用処理を終了する。

【0613】

保留個数が0個でなく保留がある場合は、ステップS a 3 4 0 5に進み、RAM 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 dに保留予告フラグが格納されているか否かを判定する。保留予告フラグが格納されている場合は、ステップS a 3 4 0 6にて当該保留予告フラグを消去する。これにより、開閉実行モードの開始前において保留予告演出が実行されていた場合には、実行中の保留予告演出の継続がキャンセルされ、保留予告演出の待機状態であった場合には、保留予告演出の待機(実行予約)がキャンセルされる。

40

【0614】

ステップS a 3 4 0 7では、特定表示態様で表示されている保留用画像が存在するか否かを判定する。具体的には、各保留表示領域G a , G bに表示されている保留用画像の中で、青色表示態様H M b、緑色表示態様H M c、赤色表示態様H M d又は虹色表示態様H M eのいずれかの態様で表示されているものが存在するか否かを判定する。この判定は、RAM 3 4 4の表示態様記憶エリア3 4 4 eに記憶されている各エリアの情報を参照して行う。

50

## 【 0 6 1 5 】

特定表示態様で表示されている保留用画像が存在する場合は、ステップ S a 3 4 0 8 に進み、特定表示態様で表示されている保留用画像についていずれの態様で表示されているかを示す情報を R A M 3 4 4 の復帰用エリア 3 4 4 f に記憶する。続くステップ S a 3 4 0 9 では、開閉実行モード前の遊技状態を示す情報を R A M 3 4 4 に記憶する。例えば、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態である場合は、通常遊技状態に対応する情報を R A M 3 4 4 の所定エリアに記憶する。なお、この情報は、現在の遊技状態を示す状態フラグと区別するため、当該フラグとは別の記憶エリアに記憶される。

## 【 0 6 1 6 】

ステップ S a 3 4 1 0 では、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に復帰用待機フラグをセットする。復帰用待機フラグは、保留用画像の表示態様を元の特定表示態様に戻すための復帰処理を待機している状態であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。続くステップ S a 3 4 1 1 では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G 上から保留用画像を消去する処理を実行する。すなわち、本変形例では、保留表示部 2 0 0 に表示されている保留用画像を開閉実行モードの開始に伴い消去するように構成されている。ステップ S a 3 4 1 1 の実行後は開閉実行モード用処理を終了する。

10

## 【 0 6 1 7 】

また、上記ステップ S a 3 4 0 5 で否定判定した場合（保留予告フラグが格納されていない場合）やステップ S a 3 4 0 7 で否定判定した場合（特定表示態様の保留用画像が存在しない場合）もステップ S a 3 4 1 1 に進み、保留用画像の消去処理を実行する。すなわち、保留予告演出の実行中でない場合も、開閉実行モードの開始に伴い保留表示部 2 0 0 の保留用画像を消去する。

20

## 【 0 6 1 8 】

上記ステップ S a 3 4 0 1 で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップ S a 3 4 1 2 に進み、エンディング演出の開始から所定期間が経過したか否かを判定する。経過していない場合は、ステップ S a 3 4 1 3 にて開閉実行モード中用処理を実行し、その後、開閉実行モード用処理を終了する。開閉実行モード中用処理では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G 等にて所定のラウンド演出や入賞時演出、エンディング演出等が実行されるように表示制御装置 3 5 0 への送信コマンドを設定する。

## 【 0 6 1 9 】

上記ステップ S a 3 4 1 2 で肯定判定した場合（エンディング演出の開始から所定期間が経過した場合）は、ステップ S a 3 4 1 4 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。復帰用待機フラグが格納されていない場合は、そのまま開閉実行モード用処理を終了する。

30

## 【 0 6 2 0 】

復帰用待機フラグが格納されている場合は、ステップ S a 3 4 1 5 に進み、復帰用待機フラグを消去する処理を実行する。ここで、ステップ S a 3 4 1 4 で肯定判定される状況とは、保留予告演出が実行されている状況で開閉実行モードが行われ、保留用画像の表示が消去された状況であることを意味する。この場合はステップ S a 3 4 1 6 に進み、保留用画像の表示態様を特定表示態様に復帰させるための予告復帰用の設定処理を実行する。当該処理の詳細については後述する。

40

## 【 0 6 2 1 】

ステップ S a 3 4 1 6 の実行後は、ステップ S a 3 4 1 7 にて保留用画像を通常表示態様 H M a で表示するための設定を行う。すなわち、保留用画像の表示態様を特定表示態様に復帰させるに際して開閉実行モードの終了直後は、保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a として表示を再開する。ステップ S a 3 4 1 7 の実行後は開閉実行モード用処理を終了する。

## 【 0 6 2 2 】

上記ステップ S a 3 4 1 4 で否定判定した場合（復帰用待機フラグが格納されていない場合）は、ステップ S a 3 4 1 8 に進み、保留個数（特 1 保留と特 2 保留の総数）が 0 個

50

であるか否かを判定する。保留個数が0個であり、保留がない場合は、そのまま開閉実行モード用処理を終了する。一方、保留個数が0個でなく、保留がある場合は、ステップS a 3 4 1 7にてそれらの保留についての保留用画像を通常表示態様H M aで表示する。

【0623】

< 予告復帰用の設定処理 >

ステップS a 3 4 1 6の予告復帰用の設定処理について図64のフローチャートを参照しながら説明する。

【0624】

先ずステップS a 3 5 0 1では、開閉実行モード前の遊技状態を把握する。この把握は、ステップS a 3 4 0 9（図63）で記憶した情報に基づいて行う。ステップS a 3 5 0 2では、今回の開閉実行モードの契機となった大当たりの大当たり種別を把握する。この把握は、変動開始コマンドを解析して得た保留情報に基づいて行う。

【0625】

ステップS a 3 5 0 3では、ステップS a 3 5 0 1で把握した開閉実行モード前の遊技状態と、ステップS a 3 5 0 2で把握した大当たり種別と、ROM343の各種テーブル記憶エリア343aに記憶された復帰判定用テーブルとに基づいて表示態様の復帰用判定を行う。復帰用判定は、開閉実行モード前の遊技状態において特定表示態様とされた保留用画像について、開閉実行モード後の遊技状態において元の表示態様に復帰させるか否かを判定するものである。

【0626】

図65に示すように、復帰判定用テーブルでは、開閉実行モード前の遊技状態と、今回の開閉実行モードの契機となった大当たりの大当たり種別とに対応させて、表示態様の復帰を許容するか否かが定められている。具体的には、開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態であり、大当たり種別が通常大当たりである場合や、開閉実行モード前の遊技状態が高確遊技状態であり、大当たり種別が確変大当たりである場合のように、開閉実行モードの前後において遊技状態が共通する場合は、保留用画像の表示態様の復帰を許容する。一方、開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態であり、大当たり種別が確変大当たりである場合や、開閉実行モード前の遊技状態が高確遊技状態であり、大当たり種別が通常大当たりである場合、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態であり、大当たり種別が時短遊技状態である場合のように、開閉実行モードの前後において遊技状態が異なる場合は、上記表示態様の復帰を規制する。

【0627】

但し、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態であり、大当たり種別が確変大当たりである場合は、対象保留用画像の先読み結果を参照して復帰の可否を判定する。具体的には、対象保留用画像の先読み結果が通常大当たり以外の結果である場合は上記表示態様の復帰を規制する一方で、対象保留用画像の先読み結果が通常大当たりである場合は上記表示態様の復帰を許容する。これは、高確遊技状態での遊技を遊技者が十分に堪能できないまま、高確遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。

【0628】

すなわち、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態であり、大当たり種別が確変大当たりである場合は、開閉実行モードを挟んで第1特図の遊技（左打ち遊技状態）から第2特図の遊技（右打ち遊技状態）に遊技態様が切り替わるが、その際、第1特図の保留の中に通常大当たりが存在し、その保留が消化されると、せっかく高確遊技状態に移行させることができたにもかかわらず、その状態が早期に終了してしまうことになる。そこで、そのようなおそれがある場合には、第1特図の保留用画像の表示態様を特定表示態様に戻して遊技者に注意喚起し、第2作動口63（第2特図用の始動口）への速やかな入賞を促すようにしている。

【0629】

なお、本変形例では、対象保留用画像の先読み結果が確変大当たりである場合に上記表示態様の復帰を規制する構成としているが、これを許容する構成としてもよい。

10

20

30

40

50

## 【0630】

予告復帰用の設定処理（図64）の説明に戻り、ステップS a 3 5 0 3の実行後はステップS a 3 5 0 4にて、ステップS a 3 5 0 3の判定処理の結果が表示態様の復帰を許容するものであったか否かを判定する。復帰を許容しないものであった場合は、そのまま予告復帰用の設定処理を終了する。すなわち、開閉実行モード後の対象保留用画像の表示態様を通常表示態様H M aのままとする。

## 【0631】

復帰を許容するものであった場合は、ステップS a 3 5 0 5にて、R A M 3 4 4の復帰用エリア3 4 4 fを参照し、開閉実行モード前の対象保留用画像の表示態様を把握する。ステップS a 3 5 0 5の実行後はステップS a 3 5 0 6～ステップS a 3 5 1 0の処理を実行する。

10

## 【0632】

これらの処理は、図43のステップS a 2 1 0 3～ステップS a 2 1 0 7と同様のものであり、対象保留用画像よりも前の保留個数に対応させて、対象保留用画像の表示態様をいずれのタイミングで元の表示態様に復帰させるかを設定するものである。すなわち、ステップS a 3 5 0 6では、対象保留用画像よりも前の保留個数を把握し、把握した保留個数が1以上である場合は、ステップS a 3 5 0 8にて、ステップS a 3 5 0 5で把握した表示態様とする際の復帰シナリオを抽選する。ステップS a 3 5 0 9では、抽選された復帰シナリオが実行されるように復帰シナリオデータの設定を行い、ステップS a 3 5 1 0では、R A M 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 dに予告復帰フラグをセットする。予告復帰フラグは、保留用画像の表示態様を元に戻すための処理を実行すべきであることをM P U 3 4 2が把握するためのものである。

20

## 【0633】

上記のようにして予告復帰用の設定処理が行われた場合、シフト時コマンド対応処理（図40（a））のステップS a 1 7 0 2における保留予告の第2実行用処理（図44）や、特図変動表示用処理（図41）のステップS a 1 8 0 8における保留予告の第3実行用処理（図45）にて、対象保留用画像の表示態様が通常表示態様H M aから特定表示態様に変更される。この際、保留予告の第2実行用処理では、対象保留用画像の表示態様を元の特定表示態様（開閉実行モード前の特定表示態様）に復帰させるように処理を実行する。

## 【0634】

また、保留予告の第3実行用処理では、対象保留用画像の遊技回において当該対象保留用画像の現在の表示態様（復帰処理により復帰された表示態様）と、当該対象保留用画像の変動パターンが対応する上限表示態様とが比較され、より上位の表示態様への変更（昇格）が可能であるか否かが判定される。そして、そのような変更が可能な場合には、昇格判定及び昇格抽選を経て表示態様の昇格処理が行われる。

30

## 【0635】

＜開閉実行モードの前後における保留用画像の表示態様について＞

開閉実行モードの前後における保留用画像の表示態様について説明する。ここでは、開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態である状況で通常大当たりとなり、開閉実行モード後に時短遊技状態に移行する場合と、開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態である状況で確変大当たりとなり、開閉実行モード後に確変遊技状態に移行する場合とを例にとって説明する。

40

## 【0636】

先ず開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態である状況で通常大当たりとなり、開閉実行モード後に時短遊技状態に移行する場合について図66を参照しながら説明する。

## 【0637】

時短遊技状態とされている状況で第2特図の3個目の保留情報が発生すると、主制御装置162による保留先読み処理（ステップS a 3 0 5）が行われるとともに、演出制御装置143による保留予告用の設定処理（ステップS a 1 4 0 3）が行われる。その結果、表示態様を緑色表示態様H M cとする保留予告演出を実行するものとなった場合には、図

50

6 6 ( a ) に示すように、表示態様が緑色表示態様 H M c とされた保留用画像 H W が第 2 保留表示領域 G b の第 3 単位保留表示領域 G b 3 に表示される。

【 0 6 3 8 】

保留用画像 H W が取得された遊技回で通常大当たり結果となり、開閉実行モードに移行すると、図 6 6 ( b ) に示すように、保留用画像 H W を含む全ての保留用画像の表示が消去される。この状態は、エンディング演出の開始から所定期間が経過するまで維持される。

【 0 6 3 9 】

そして、エンディング演出の開始から所定期間が経過すると、演出制御装置 1 4 3 では、予告復帰用の設定処理 ( ステップ S a 3 4 1 6 ) を実行し、保留用画像 H W の表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様に復帰させるか否かの復帰用判定を行う。復帰用判定では、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とを対比し、両者が一致するか否かを判定する。時短遊技状態で通常大当たり結果となった場合、開閉実行モード後の遊技状態は時短遊技状態となるため、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが一致する。この場合、特定表示態様への復帰を許容し、復帰シナリオの抽選を行う。

【 0 6 4 0 】

その結果、開閉実行モード後における 2 回目のシフトタイミングで緑色表示態様 H M c に復帰させるシナリオが抽選されたとすると、図 6 6 ( c ) に示すように、開閉実行モードの終了時において、保留用画像 H W の表示態様が通常表示態様 H M a とされた状態で各保留用画像の表示が再開される。

【 0 6 4 1 】

その後、第 3 単位保留表示領域 G b 3 から第 2 単位保留表示領域 G b 2 への 1 回目のシフトタイミングでは、図 6 6 ( d ) に示すように、保留用画像 H W の表示態様が通常表示態様 H M a に維持される。そして、第 2 単位保留表示領域 G b 2 から第 1 単位保留表示領域 G b 1 への 2 回目のシフトタイミングにおいて、保留用画像 H W の表示態様が通常表示態様 H M a から緑色表示態様 H M c に変更される。

【 0 6 4 2 】

次に開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態である状況で確変大当たりとなり、開閉実行モード後に確変遊技状態に移行する場合について図 6 7 を参照しながら説明する。

【 0 6 4 3 】

時短遊技状態とされている状況で第 2 特図の 3 個目の保留情報が発生すると、主制御装置 1 6 2 による保留先読み処理 ( ステップ S a 3 0 5 ) が行われるとともに、演出制御装置 1 4 3 による保留予告用の設定処理 ( ステップ S a 1 4 0 3 ) が行われる。その結果、表示態様を緑色表示態様 H M c とする保留予告演出を実行するものとなった場合には、図 6 7 ( a ) に示すように、表示態様が緑色表示態様 H M c とされた保留用画像 H W が第 2 保留表示領域 G b の第 3 単位保留表示領域 G b 3 に表示される。

【 0 6 4 4 】

保留用画像 H W が取得された遊技回で確変大当たり結果となり、開閉実行モードに移行すると、図 6 7 ( b ) に示すように、保留用画像 H W を含む全ての保留用画像の表示が消去される。

【 0 6 4 5 】

そして、エンディング演出の開始から所定期間が経過すると、演出制御装置 1 4 3 では、予告復帰用の設定処理 ( ステップ S a 3 4 1 6 ) を実行して復帰用判定を行う。時短遊技状態で確変大当たり結果となった場合、開閉実行モード後の遊技状態は高確遊技状態となるため、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが一致しない。この場合、特定表示態様への復帰を不許可とし、復帰処理を実行しない。

【 0 6 4 6 】

図 6 7 ( c ) に示すように、開閉実行モードの終了時において、保留用画像 H W の表示態様が通常表示態様 H M a とされた状態で各保留用画像の表示が再開される。その後、保留用画像 H W が実行表示領域 D にシフトされるまでの期間において保留用画像 H W の表示

10

20

30

40

50

態様が通常表示態様 H M a に維持される。つまり、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合は、基本的に開閉実行モード前になされた保留予告演出がキャンセルされた状態となり、開閉実行モード後において同じ保留用画像 H W についての保留予告演出は不実行とされる。

【 0 6 4 7 】

その後、図 6 7 ( d ) に示すように、通常表示態様 H M a とされた保留用画像 H W の表示位置が実行表示領域 D にシフトし、保留用画像 H W の遊技回が開始されると、演出制御装置 1 4 3 では、保留予告の第 3 実行用処理 ( ステップ S a 1 8 0 8 ) を実行し、上位の表示態様への昇格判定を行う。その結果、上位の表示態様への昇格が抽選された場合は、図 6 7 ( e ) に示すように、保留用画像 H W の表示態様が通常表示態様 H M a から特定表示態様に変更される。なお、図 6 7 ( e ) には、保留用画像 H W の表示態様が緑色表示態様 H M c に昇格された場合を示している。

10

【 0 6 4 8 】

次に、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態である状況で確変大当たりとなり、開閉実行モード後に高確遊技状態に移行する場合について説明する。

【 0 6 4 9 】

この場合、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが一致しないため、上記の例に当て嵌めれば、開閉実行モード後に保留用画像 H W の表示態様を復帰させないことになる。但し、第 1 作動口 6 2 への入賞を狙う低確遊技状態 ( 左打ち遊技 ) から第 2 作動口 6 3 への入賞を狙う高確遊技状態 ( 右打ち遊技 ) に切り替わる場合は、保留用画像 H W に対応する保留情報の先読み結果に基づいて表示態様を復帰させるか否かを切り替える。

20

【 0 6 5 0 】

具体的には、保留用画像 H W に対応する保留情報の先読み結果が通常大当たり結果である場合は、開閉実行モード後に保留用画像 H W の表示態様を復帰させる。すなわち、第 1 特図に通常大当たり結果となる保留情報が存在する場合に、その保留情報の遊技回が実行されると、せっかく高確遊技状態に移行させることができたにもかかわらず、その状態が早期に終了してしまうため、第 2 作動口 6 3 への入賞を促すべく、表示態様を特定表示態様に変更する。

【 0 6 5 1 】

30

この場合、通常表示態様 H M a から特定表示態様に変更するのではなく、当初から特定表示態様とした状態で保留用画像 H W を表示してもよい。開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが一致することを契機として表示態様を復帰させる場合とは異なる表示形態とすることで、遊技者の気付きが促されることが期待される。また、当初から特定表示態様で表示することにより、第 1 特図に通常大当たり結果となる保留情報が存在することを遊技者が早く察知しやすくなり、対応しやすくなるというメリットもある。

【 0 6 5 2 】

一方、保留用画像 H W に対応する保留情報の先読み結果が通常大当たり結果以外の結果である場合は、原則どおり、開閉実行モード後に保留用画像 H W の表示態様を復帰させない。

40

【 0 6 5 3 】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【 0 6 5 4 】

対象保留用画像 H W が特定表示態様とされている状況 ( 保留予告演出が実行されている状況 ) で開閉実行モードに移行した場合、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合に、開閉実行モード後の対象保留用画像 H W の表示態様を開閉実行モード前の表示態様と異ならせる構成とした。

【 0 6 5 5 】

本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様が特定表示態様

50

とされるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。また、遊技状態として複数種類の遊技状態が設定され、大当たり結果となって開閉実行モードが実行された場合、それら複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行される。このように複数種類の遊技状態を設けた構成にあっては、当否判定に用いられる保留情報が同じでも遊技状態によって当否の結果や遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）に差異が生じることがある。

【0656】

この点、本構成では、開閉実行モードの実行前に特定表示態様とされた対象保留用画像HWについて、開閉実行モードの実行前と実行後の遊技状態が異なる場合に、開閉実行モード後の表示態様が開閉実行モード前の表示態様と異なるものとされるため、遊技状態の

10

【0657】

対象保留用画像HWが特定表示態様とされている状況（保留予告演出が実行されている状況）で開閉実行モードに移行した場合、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが同じである場合と、そうでない場合とで、開閉実行モード後の対象保留用画像HWの表示態様を異ならせる構成とした。

【0658】

前述のように、複数種類の遊技状態を設けた構成にあっては、当否判定に用いられる保留情報が同じでも遊技状態によって当否の結果や遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）に差異が生じることがある。この点、本構成では、開閉実行モードの実行前に特定表示態様とされた対象保留用画像HWについて、開閉実行モード後の遊技状態での表示態様を、開閉実行モードの実行前と実行後の遊技状態が同じであるか否かによって異ならせるため、遊技状態の違いに起因する当否判定の結果や遊技回演出の変化を踏まえて表示態様を設定することができ、開閉実行モード後の遊技状態における保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。

20

【0659】

開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HMaに設定

30

【0660】

上記構成により、開閉実行モード後において実際の期待度とは整合しない保留用画像が表示され、遊技者の誤解を招くことを好適に抑制できる。また、一律に通常表示態様HMaとすることで、期待度の変化に合わせた表示態様の細かな調整を不要化することができ、処理構成の簡単化を図ることも可能になる。

【0661】

開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なることに基づいて対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HMaに設定した場合に、その後、その対象保留用画像HWの表示態様を上位の表示態様（特定表示態様）に昇格させるか否かを判定し、その結果に基づいて対象保留用画像HWの表示態様を変更する構成とした。

40

【0662】

開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HMaに変更することで、遊技状態の変化に起因する当否判定の結果や遊技回演出の変動を吸収できる反面、対象保留用画像HWに対応する保留情報の期待度を報知又は示唆できなくなってしまう懸念がある。この点、本構成では、通常表示態様HMaとされた対象保留用画像HWについて、その後、特定表示態様に変化する機会が付与されるため、特定表示態様から通常表示態様HMaへと変更された場合であっても、事後的に特定表示態様へと昇格させることができ、期待度を報知等することが可能になる。

50



## 【 0 6 6 3 】

上記の際、通常表示態様 H M a に設定した対象保留用画像 H W の遊技回まで遊技が進んだ場合に、対象保留用画像 H W の表示態様を特定表示態様に昇格させるか否かを判定し、その結果に基づいて当該昇格を実行する構成とした。

## 【 0 6 6 4 】

対象保留用画像 H W の遊技回が開始されてから対象保留用画像 H W の表示態様を昇格させることで、遊技回に開始に際して取得・送信される当否判定の情報や遊技回演出に関する情報を活用して昇格判定を行うことができる。これらの情報は、開閉実行モード後の遊技状態に対応しているため、開閉実行モード後の遊技状態に適した態様で上記昇格を行うことができ、遊技者に期待度等の誤解を与えることなく、開閉実行モード後に通常表示態様 H M a に設定された対象保留用画像 H W の表示態様を特定表示態様に变化させることが可能になる。

10

## 【 0 6 6 5 】

特に、対象保留用画像 H W を特定表示態様に昇格されるか否かの判定を、主制御装置 1 6 2 において当否判定の実行（遊技回の開始）により特定された変動パターンに基づいて行うことで、対象保留用画像 H W の遊技回で遊技回演出の選択に用いられるのと同じ情報を用いて昇格の可否を判定することができる。これにより、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合において、開閉実行モード後の遊技回にて実際に行われる遊技回演出に適合させながら、対象保留用画像 H W の表示態様を特定表示態様に変更することができる。

20

## 【 0 6 6 6 】

また、上記構成とすることで、開閉実行モードの終了後において、専ら対象保留用画像 H W を特定表示態様に昇格させるか否かの判定を行うためだけに、開閉実行モード後の遊技状態に対応する変動パターン（当否判定の結果や遊技回演出に関する情報）を送信する専用処理が追加されることを回避できる。すなわち、開閉実行モード後の遊技状態において対象保留用画像 H W の遊技回を実行する場合には、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G での図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示を特図用表示部 4 3 における特図遊技回に同期させて実行させるために、主制御装置 1 6 2 から演出制御装置 1 4 3 に変動開始コマンドを送信する必要があるところ、この変動開始コマンドを活用して昇格判定を実行する構成とすることで、当該変動開始コマンドとは別の専用コマンドにより、開閉実行モード後の遊技状態に対応する変動パターンを主制御装置 1 6 2 から演出制御装置 1 4 3 に通知する必要がなくなる。よって、主制御装置 1 6 2 における既存の処理構成を利用して昇格判定を行うことができるばかりか、演出制御装置 1 4 3 においてもそのような専用コマンドを受信した場合の処理構成を搭載しなくても足り、処理構成が複雑化することを抑制できる。

30

## 【 0 6 6 7 】

保留予告演出が行われた場合の保留用画像の報知態様に対応する情報を R A M 3 4 4 の復帰用エリア 3 4 4 f に記憶可能とし、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが同じである場合、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像 H W の表示態様を復帰用エリア 3 4 4 f に記憶された情報に基づいて設定する構成とした。

## 【 0 6 6 8 】

40

例えば、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像 H W の表示態様を開閉実行モード前に行われた保留先読み処理の結果に基づいて設定する構成であると、開閉実行モード前の表示態様とは異なる表示態様に設定される懸念がある。この点、本構成では、特定表示態様とされた保留用画像が存在する状況で開閉実行モードが実行された場合、そのときの表示態様の情報を記憶し、その記憶された情報に基づいて開閉実行モード後の報表示態様を設定するため、開閉実行モード後の表示態様を開閉実行モード前の元の態様に好適に復帰させることが可能になる。

## 【 0 6 6 9 】

このように開閉実行モード前の元の態様に復帰させることで、開閉実行モード前ににおいて特定表示態様への変更により遊技者の期待感を喚起した対象保留用画像 H W（保留情報

50

）について、開閉実行モード後においても同じように期待感を喚起することができる。

【 0 6 7 0 】

開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが同じである場合において、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様と同じ態様とする場合に、一旦通常表示態様HMaとしてから特定表示態様に変更することが可能な構成とした。

【 0 6 7 1 】

この場合、開閉実行モード後の遊技状態と開閉実行モード前の遊技状態とが同じであるか否かにかかわらず、開閉実行モードが実行されることに伴い、対象保留用画像HWの表示態様が特定表示態様から通常表示態様HMaに変更され得る。これにより、遊技状態が相違することに起因して通常表示態様HMaに変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常表示態様HMaとなってから特定表示態様に化する事象を生じさせることで、遊技状態が相違する場合も含め、開閉実行モード後の遊技状態において、通常表示態様HMaとされた保留用画像が特定表示態様に変更されるのではないかの期待感を喚起することができ、その保留用画像（保留情報）への期待感を持続させることが可能になる。

【 0 6 7 2 】

開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが同じであるか否かの同否判定を開閉実行モードの終了時に行う構成とした。

【 0 6 7 3 】

この場合、対象保留用画像HWの表示態様を開閉実行モード後に如何なる態様とするかについて、開閉実行モード後に速やかに対応することができる。よって、開閉実行モード後において、対象保留用画像HWよりも前の保留数が少ない状況であっても、対象保留用画像HWの表示態様を好適に調整することができる。

【 0 6 7 4 】

開閉実行モードの実行中に保留用画像を非表示とする構成とした。

【 0 6 7 5 】

開閉実行モードの終了に伴い対象保留用画像HWの表示態様を変更する場合に、それまで行われていた対象保留用画像HWを開閉実行モードの終了時に突然、他の表示態様に変更すると、遊技者が不自然な印象を受ける懸念がある。特に通常表示態様HMaに格下げする場合は遊技者の目に付きやすく、不自然な印象を与えやすいことが想定される。この点、本構成では、開閉実行モードにおいて保留用画像が非表示とされるため、対象保留用画像HWの表示態様を変更するにあたり、他の保留用画像も含めて保留用画像の表示自体が行われない期間を介在させることができる。これにより、表示態様の変更が目立つことが抑制され、不自然さを緩和することが可能になる。また、保留用画像が非表示とされることで、開閉実行モード用の演出（大当たり遊技演出）に遊技者を注目させやすくなるというメリットもある。

【 0 6 7 6 】

< 変形例 4 >

上記第1の実施の形態の変形例3では、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態との関係に応じて、開閉実行モード前に特定表示態様とされた保留用画像についての開閉実行モード後の表示態様を決定する構成としたが、本変形例では、開閉実行モード前に特定表示態様とされた保留用画像について開閉実行モード後に改めて先読み処理を実行し、その結果に基づいて当該保留用画像の表示態様を決定するように構成されている。以下、本変形例について図68～図76を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第1の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 0 6 7 7 】

主制御装置162のMPU312にて行われる処理について説明する。

【 0 6 7 8 】

#### < 情報取得処理 >

本変形例に係る情報取得処理について図 6 8 ( a ) を参照しながら説明する。この処理は、作動口 6 2 , 6 3 への入賞が発生した場合に実行される ( 作動口用の入賞処理 ( 図 1 7 ) のステップ S a 2 0 5 で実行される ) ものであり、図 1 8 の情報取得処理に代えて実行されるものである。図 6 8 ( a ) において図 1 8 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

#### 【 0 6 7 9 】

ステップ S a 3 0 4 にて、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を対応する特図表示部用保留エリアに格納した後は、ステップ S a 4 1 0 1 にて保留コマンドの設定処理を実行する。ステップ S a 4 1 0 1 の実行後は情報取得処理を終了する。ここで、ステップ S a 4 1 0 1 の保留コマンドの設定処理について図 6 8 ( b ) のフローチャートに基づいて説明する。

#### 【 0 6 8 0 】

先ずステップ S a 4 2 0 1 では、保留球格納エリア 3 1 4 b の各保留エリア R a , R b に記憶された始動保留記憶数 R a N , R b N と、同保留球格納エリア 3 1 4 b の総保留数記憶領域に記憶された共通保留数 C R N とを読み出し、それらの情報を M P U 3 1 2 のレジスタに記憶する。ステップ S a 4 2 0 2 ~ ステップ S a 4 2 0 4 では、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への今回の入賞に基づきステップ S a 3 0 4 ( 図 6 8 ( a ) ) にて取得した保留情報に含まれる大当たり乱数カウンタ C 1 の値 ( 当否判定用の乱数値 )、大当たり種別カウンタ C 2 の値 ( 大当たり種別を抽選するための乱数 )、変動種別カウンタ C S の値 ( 変動パターンを抽選するための乱数 ) をそれぞれ把握する。なお、ステップ S a 4 2 0 1 ~ ステップ S a 4 2 0 4 の処理は、上記第 1 の実施の形態に係る保留先読み処理 ( 図 2 8 ) のステップ S a 1 2 0 2、ステップ S a 1 2 0 5、ステップ S a 1 2 0 8 の処理と同様のものである。

#### 【 0 6 8 1 】

続くステップ S a 4 2 0 5 では、演出制御装置 1 4 3 への出力対象として保留コマンドをセットし、その後、保留コマンドの設定処理を終了する。保留コマンドには、今回の保留情報が第 1 特図と第 2 特図のいずれに対応するのかを示す情報のほか、上記ステップ S a 4 2 0 2 ~ ステップ S a 4 2 0 4 で把握した各種カウンタ C 1 , C 2 , C S の値を示す情報が含まれる。

#### 【 0 6 8 2 】

すなわち、上記第 1 の実施の形態では、保留先読み処理 ( 図 2 8 ) にて、把握した各種カウンタ C 1 , C 2 , C S の値に基づいて当否判定処理や変動パターンの抽選処理を行い、その結果を保留コマンドに含ませて演出制御装置 1 4 3 に送信する構成としていたが、本変形例では、当否判定処理や変動パターンの抽選処理の結果ではなく、把握した各種カウンタ C 1 , C 2 , C S の情報 ( 当否判定処理や変動パターンの抽選処理に用いる乱数情報 ) を保留コマンドに含ませて演出制御装置 1 4 3 に送信するように構成されている。

#### 【 0 6 8 3 】

演出制御装置 1 4 3 の M P U 3 4 2 にて行われる処理について説明する。

#### 【 0 6 8 4 】

#### < 保留コマンド対応処理 >

本変形例に係る保留コマンド対応処理について図 6 9 を参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 からの保留コマンドを受信した場合に実行される ( 演出設定処理 ( 図 3 0 ) のステップ S a 1 3 0 2 で実行される ) ものであり、図 3 1 の保留コマンド対応処理に代えて実行されるものである。図 6 9 において図 3 1 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

#### 【 0 6 8 5 】

ステップ S a 1 4 0 2 にて、R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた保留数カウンタの値 ( 始動保留記憶数 S N ) を 1 インクリメントした後は、ステップ S a 4 3 0 1 に進み、第 1 保留先読み処理を実行する。第 1 保留先読み処理は、演出制御装置

10

20

30

40

50

1 4 3 にて行う保留先読み処理であり、主制御装置 1 6 2 からの保留コマンドに含まれる各種カウンタ C 1 , C 2 , C 5 の情報に基づき、始動入賞の発生により取得された保留情報について当否判定の結果等を先読みするものである。ここで、ステップ S a 4 3 0 1 の第 1 保留先読み処理について図 7 0 のフローチャートに基づいて説明する。

【 0 6 8 6 】

まずステップ S a 4 4 0 1 では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、現在の遊技状態が通常遊技状態、高確率遊技状態、時短遊技状態のいずれであるかを把握する。ステップ S a 4 4 0 2 では、主制御装置 1 6 2 からの保留コマンドを解析し、今回の保留情報における大当たり乱数カウンタ C 1 の値を把握する。ステップ S a 4 4 0 3 では、ROM 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a から当否判定テーブルを取得する。

10

【 0 6 8 7 】

本変形例では、演出制御装置 1 4 3 用の当否判定テーブルとして、主制御装置 1 6 2 の ROM 3 1 3 ( 当否テーブル記憶エリア 3 1 3 a ) に記憶されている当否判定テーブルと同一のテーブルデータが記憶されている。また、大当たり種別を抽選するための大当たり種別テーブルや、変動パターンを抽選するための変動表示時間テーブルについても、主制御装置 1 6 2 の ROM 3 1 3 に記憶されている大当たり種別テーブル ( 図 1 3 ) や変動表示時間テーブル ( 図 1 4 、 図 5 9 ) と同じテーブルデータが記憶されている。このため、主制御装置 1 6 2 での当否抽選や変動パターン抽選とは別に演出制御装置 1 4 3 でそれらの抽選処理を行ったとしても、抽選に用いる乱数値が同じ値であれば、同じ抽選結果が得られるようになっている。

20

【 0 6 8 8 】

当否判定テーブルには、低確率モード ( 通常遊技状態、時短遊技状態 ) 用の当否判定テーブルと、高確率モード ( 高確率遊技状態 ) 用の当否テーブルとが各別に設定されているため、ステップ S a 4 4 0 3 では、ステップ S a 4 4 0 1 で把握した遊技状態に対応するテーブルを取得する。

【 0 6 8 9 】

ステップ S a 4 4 0 4 では、大当たりであるか否かの先読み処理として、ステップ S a 4 4 0 2 で把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、ステップ S a 4 4 0 3 で取得した当否判定テーブルとに基づいて当否判定を行い、当否結果を把握する。ステップ S a 4 4 0 5 では、ステップ S a 4 4 0 4 で把握した当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合は、ステップ S a 4 4 0 6 にて、主制御装置 1 6 2 からの保留コマンドを解析し、今回の保留情報における大当たり種別カウンタ C 2 の値を把握する。

30

【 0 6 9 0 】

ステップ S a 4 4 0 7 では、大当たり種別の先読み処理として、ステップ S a 4 4 0 6 で把握した大当たり種別カウンタ C 2 の値と、ROM 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a に記憶された種別テーブルとに基づいて大当たり種別の抽選を行い、種別抽選の結果を把握する。この際、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づく保留情報である場合は、第 1 特図用の種別テーブルを参照し、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく保留情報である場合は、第 2 特図用の種別テーブルを参照する。

40

【 0 6 9 1 】

ステップ S a 4 4 0 8 では、ステップ S a 4 4 0 4 で把握した大当たり結果を示す情報としての大当たり情報と、ステップ S a 4 4 0 7 で把握した大当たり種別結果を示す情報としての種別情報とを記憶する。これらの情報は、RAM 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c ( 図 3 2 ) において対応するエリアに記憶される。

【 0 6 9 2 】

なお、本変形例では、保留予告演出に大当たり種別の先読み結果を反映させないため、ステップ S a 4 4 0 6 及びステップ S a 4 4 0 7 の処理は省略してもよい。

【 0 6 9 3 】

ステップ S a 4 4 0 8 の実行後又はステップ S a 4 4 0 5 で否定判定した場合 ( 大当た

50

り当選でない場合)は、ステップS a 4 4 0 9にて、主制御装置1 6 2からの保留コマンドを解析し、今回の保留情報における変動種別カウンタC Sの値を把握する。ステップS a 4 4 1 0では、ステップS a 4 4 0 1で把握した遊技状態と、ステップS a 4 4 0 4で把握した当否抽選の結果とに基づき、ROM 3 4 3の各種テーブル記憶エリア3 4 3 aから対応する変動表示時間テーブルを取得する。例えば、現在の遊技状態が時短遊技状態であり、ステップS a 4 4 0 4の把握結果が外れ結果である場合には、時短遊技状態用の外れ用変動表示時間テーブル(図5 9 ( d ))を取得する。

#### 【0 6 9 4】

ステップS a 4 4 1 1では、変動パターンの先読み処理として、ステップS a 4 4 0 9で把握した変動種別カウンタC Sの値と、ステップS a 4 4 1 0で取得した変動表示時間テーブルとに基づいて変動パターンの抽選処理を行い、その結果を把握する。ステップS a 4 4 1 2では、ステップS a 4 4 1 1で把握した変動パターンを示す情報を上記保留用記憶エリア3 4 4 cの対応するエリアに記憶する。ステップS a 4 4 1 2の実行後は第1保留先読み処理を終了する。

10

#### 【0 6 9 5】

保留コマンド対応処理(図6 9)の説明に戻り、ステップS a 4 3 0 1で第1保留先読み処理を実行した後は、ステップS a 1 4 0 3にて、ステップS a 4 3 0 1の処理結果を用いて保留予告の設定処理を行う。保留予告の設定処理は、保留予告演出を実行するための設定処理である。

#### 【0 6 9 6】

20

##### <開閉実行モード用処理>

本変形例に係る開閉実行モード用処理について図7 1のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理(図3 0)のステップS a 1 3 0 6にて実行されるものであり、図6 3の開閉実行モード用処理に代えて実行されるものである。図7 1において図6 3と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

#### 【0 6 9 7】

ステップS a 3 4 0 6にて保留予告フラグを消去した後は、ステップS a 3 4 0 7にて、特定表示態様で表示されている保留用画像が存在するか否かを判定する。すなわち、開閉実行モードの開始タイミングにおいて、各保留表示領域G a、G bに表示されている保留用画像の中で、青色表示態様H M b、緑色表示態様H M c、赤色表示態様H M d又は虹色表示態様H M eのいずれかの態様で表示されているものが存在するか否かを判定する。

30

#### 【0 6 9 8】

特定表示態様で表示されている保留用画像が存在する場合は、ステップS a 3 4 0 8に進み、特定表示態様で表示されている保留用画像についていずれの態様で表示されているかを示す情報をRAM 3 4 4の復帰用エリア3 4 4 fに記憶する。ステップS a 3 4 0 8の実行後は、ステップS a 3 4 0 9(図6 3)の処理を行うことなく、ステップS a 3 4 1 0にて、RAM 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 dに復帰用待機フラグをセットする。すなわち、上記変形例4では、ステップS a 3 4 0 9にて開閉実行モード前の遊技状態を記憶する処理を実行したが、本変形例では、当該処理を実行しない。

40

#### 【0 6 9 9】

また、ステップS a 3 4 1 4で肯定判定した場合(RAM 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 dに復帰用待機フラグがセットされていると判定した場合は、ステップS a 3 4 1 5にて復帰用待機フラグを消去する処理を実行する。

#### 【0 7 0 0】

ここで、ステップS a 3 4 1 4で肯定判定される状況とは、保留予告演出が実行されている状況で開閉実行モードが行われ、保留用画像の表示が消去された状況であることを意味する。この場合は、ステップS a 4 5 0 1にて、改めて保留先読みを行うための第2保留先読み処理を実行する。続くステップS a 4 5 0 2では、保留用画像の表示態様を特定表示態様に復帰させるための予告復帰用の設定処理を実行する。ステップS a 4 5 0 1の

50

第2保留先読み処理及びステップS a 4 5 0 2の予告復帰用の設定処理の詳細については後述する。

【0701】

ステップS a 4 5 0 2の実行後は、ステップS a 3 4 1 7にて保留用画像を通常表示態様H M aで表示する処理を実行し、その後、開閉実行モード用処理を終了する。すなわち、本変形例においても、開閉実行モードの終了直後は保留用画像を通常表示態様H M aで表示する。

【0702】

<第2保留先読み処理>

ステップS a 4 5 0 1の第2保留先読み処理について図72のフローチャートを参照しながら説明する。

10

【0703】

先ずステップS a 4 6 0 1では、開閉実行モード後の遊技状態を把握する。この判定は、開閉実行モードの契機となった今回の大当たりについての大当たり種別を参照して行う。例えば、今回の大当たりが確変大当たり結果である場合は、開閉実行モード後の遊技状態として確変遊技状態を把握し、通常大当たり結果である場合は、開閉実行モード後の遊技状態として時短遊技状態を把握する。

【0704】

ステップS a 4 6 0 2では、R A M 3 4 4の保留用記憶エリア3 4 4 cを参照し、当該記憶エリア3 4 4 cに記憶されている各保留情報についての大当たり乱数カウンタC 1の値を把握する。なお、この処理は、保留用記憶エリア3 4 4 cに記憶されている全ての保留情報を対象として行ってもよいし、復帰処理の対象となる保留情報（開閉実行モード前に特定表示態様で表示されていた保留用画像の保留情報）だけを対象として行ってもよい。

20

【0705】

ステップS a 4 6 0 3では、ステップS a 4 6 0 1で把握した遊技状態に対応する当否判定テーブルを取得する。ステップS a 4 6 0 4では、大当たりであるか否かの先読み処理として、ステップS a 4 6 0 2で把握した大当たり乱数カウンタC 1の値と、ステップS a 4 6 0 3で取得した当否判定テーブルとに基づいて当否抽選を行い、当否結果を把握する。なお、ステップS a 4 6 0 4の処理は、ステップS a 4 6 0 2で大当たり乱数カウンタC 1を把握した保留情報を対象として行う。このことは、ステップS a 4 6 0 5以降の処理においても同様である。

30

【0706】

ここで、ステップS a 4 6 0 3及びステップS a 4 6 0 4の処理は、始動入賞時（保留情報の取得時）に行う第1保留先読み処理（図70）のステップS a 4 4 0 3及びステップS a 4 4 0 4と同様のものである。但し、例えば、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態で、開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態である場合など、開閉実行モードの前後で抽選モードが変化する場合は、ステップS a 4 6 0 3で取得される当否判定テーブルが相違するため、第1保留先読み処理とは異なった抽選結果が得られる場合がある。例えば、通常遊技状態の下で確変大当たり結果に当選した場合において、保留されている保留情報についての大当たり乱数カウンタC 1の値が「17」である場合には、上記確変大当たり結果に対応する開閉実行モードが行われる前の第1保留先読み処理では外れ結果が先読みされるが、開閉実行モード後の遊技状態を想定した第2保留先読み処理では当たり結果が先読みされる（図12）。

40

【0707】

ステップS a 4 6 0 5では、ステップS a 4 6 0 4で把握した当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合は、ステップS a 4 6 0 6にて、上記保留用記憶エリア3 4 4 cを参照して大当たり種別カウンタC 2の値を把握する。ステップS a 4 6 0 7では、大当たり種別の先読み処理として、ステップS a 4 6 0 6で把握した大当たり種別カウンタC 2の値と、R O M 3 4 3の各種テーブル記憶エリア3 4 3 aに記憶された種別テーブルとに基づいて大当たり種別の抽選を行い、種別抽選の結果を把握

50

する。

【0708】

ステップS a 4 6 0 8では、ステップS a 4 6 0 4で把握した大当たり結果を示す情報としての大当たり情報と、ステップS a 4 6 0 7で把握した大当たり種別結果を示す情報としての種別情報とを上記保留用記憶エリア3 4 4 cの対応する記憶エリアに記憶する。

【0709】

ステップS a 4 6 0 9では、上記保留用記憶エリア3 4 4 cを参照して変動種別カウンタC Sの値を把握する。ステップS a 4 6 1 0では、ステップS a 4 6 0 1で把握した遊技状態と、ステップS a 4 6 0 4で把握した当否抽選の結果とに基づき、ROM 3 4 3の各種テーブル記憶エリア3 4 3 aから対応する変動表示時間テーブルを取得する。例えば、開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態であり、ステップS a 4 6 0 4の把握結果が外れ結果である場合には、高確遊技状態用の外れ用変動表示時間テーブル(図5 9 (b))を取得する。

10

【0710】

ステップS a 4 6 1 1では、変動パターンの先読み処理として、ステップS a 4 6 0 9で把握した変動種別カウンタC Sの値と、ステップS a 4 6 1 0で取得した変動表示時間テーブルとに基づいて変動パターンの抽選処理を行い、その結果を把握する。ステップS a 4 6 1 1の処理は、始動入賞時(保留情報の取得時)に行う第1保留先読み処理のステップS a 4 4 1 1と同様のものであるが、開閉実行モードの前後で遊技状態が変化する場合、ステップS a 4 6 1 0で取得される変動表示時間テーブルが相違するため、第1保留先読み処理とは異なった抽選結果が得られる場合がある。

20

【0711】

ステップS a 4 6 1 2では、ステップS a 4 6 1 1で把握した変動パターンを示す情報を上記保留用記憶エリア3 4 4 cの対応するエリアに記憶し、その後、第2保留先読み処理を終了する。

【0712】

< 予告復帰用の設定処理 >

ステップS a 4 5 0 2の予告復帰用の設定処理について図7 3のフローチャートを参照しながら説明する。

【0713】

先ずステップS a 4 7 0 1では、RAM 3 4 4の保留用記憶エリア3 4 4 cを参照し、対象保留用画像(開閉実行モード前に特定表示態様で表示されていた保留用画像)に対応する保留情報の変動パターンを把握する。この場合に把握される変動パターンは、上記第2保留先読み処理で把握された変動パターンである。

30

【0714】

ステップS a 4 7 0 2では、ステップS a 4 7 0 1で把握した変動パターンが変動パターン1 H、変動パターン1 1 H又は変動パターン2 1 Hのいずれかであるか否かを判定する。これらの変動パターンは完全外れに対応するものであり(図1 4、図5 9)、そのいずれかである場合は、そのまま予告復帰用の設定処理を終了する。

【0715】

ステップS a 4 7 0 1で把握した変動パターンが変動パターン1 H、変動パターン1 1 H又は変動パターン2 1 Hのいずれでもない場合は、ステップS a 4 7 0 3に進み、ステップS a 4 7 0 1で把握した変動パターン(第2保留先読み処理で先読みした変動パターン)に対応する上限表示態様を把握する。ROM 3 4 3の各種テーブル記憶エリア3 4 3 aには上限表示態様テーブルが記憶されている。図7 4に示すように、上限表示態様テーブルには、各変動パターンに対応させて表示態様の上限が定められており、例えば、高確遊技状態でのSPSPリーチA外れに対応する変動パターン1 2 Hでは、特定表示態様の上限として赤色表示態様H M dが設定されている。ステップS a 4 7 0 3では、上限表示態様テーブルを参照し、開閉実行モード後の遊技状態での変動パターンに対応する上限表示態様を特定する。

40

50

## 【 0 7 1 6 】

ステップ S a 4 7 0 4 では、R A M 3 4 4 の復帰用エリア 3 4 4 f を参照し、対象保留用画像について開閉実行モード前の表示態様を把握する。ステップ S a 4 7 0 5 では、開閉実行モード後の遊技において対象保留用画像の表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様に復帰させるか否かを判定する復帰用判定処理を行う。この処理では、ステップ S a 4 7 0 3 で把握した上限表示態様と、ステップ S a 4 7 0 4 で把握した開閉実行モード前の表示態様とを比較し、開閉実行モード前の表示態様が上限表示態様と同格又は下位の表示態様である場合は、復帰を許容する判定結果とし、開閉実行モード前の表示態様が上限表示態様より上位の表示態様である場合は、復帰を許容しない判定結果とする。

## 【 0 7 1 7 】

ステップ S a 4 7 0 6 では、ステップ S a 4 7 0 5 の復帰用判定の結果が復帰を許容するものであるか否かを判定する。復帰を許容しない判定結果である場合は、そのまま予告復帰用の設定処理を終了する。

## 【 0 7 1 8 】

復帰を許容する判定結果である場合は、ステップ S a 4 7 0 7 ~ ステップ S a 4 7 1 1 の処理を実行する。これらの処理は、図 4 3 のステップ S a 2 1 0 3 ~ ステップ S a 2 1 0 7 と同様のものであり、対象保留用画像よりも前の保留個数に対応させて、対象保留用画像の表示態様をいずれのタイミングで元の表示態様に復帰させるかを設定するものである。すなわち、ステップ S a 4 7 0 7 では、対象保留用画像よりも前の保留個数を把握し、把握した保留個数が 1 以上である場合は、ステップ S a 4 7 0 9 にて復帰シナリオの抽選処理を実行する。ステップ S a 4 7 1 0 では、抽選された復帰シナリオが実行されるように復帰シナリオデータの設定を行う。

## 【 0 7 1 9 】

なお、開閉実行モードの終了時に第 2 保留先読み処理（ステップ S a 4 5 0 1 ）を実行するため、開閉実行モードの終了後、特定表示態様とした状態で保留用画像の表示を開始することも可能であるが、本変形例では、開閉実行モードの終了直後は一律に通常表示態様 H M a とする（ステップ S a 3 4 1 7 ）。すなわち、開閉実行モード後に対象保留用画像を特定表示態様とする場合でも、一旦、通常表示態様 H M a で表示してから事後的に特定表示態様に变化させる。このような構成とするのは、開閉実行モードが終了した直後のタイミングでは遊技球の払い出しが継続している可能性が高く、下皿 3 4 等の遊技球を排出するなど、遊技者がその対応を行っている場合があり、そのような場合には保留用画像への注意力の低下が想定されることを踏まえたものである。そのようなタイミングでの特定表示態様の表示を避けることで、遊技者から見て知らない間に特定表示態様になっていることを抑制することができる。

## 【 0 7 2 0 】

ステップ S a 4 7 1 0 の実行後は、ステップ S a 4 7 1 1 にて R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に予告復帰フラグをセットする。予告復帰フラグは、保留用画像の表示態様を元に戻すための処理を実行すべきであることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

## 【 0 7 2 1 】

ステップ S a 4 7 1 1 の実行後は予告復帰用の設定処理を終了する。その後は、図 7 1 に示すように、ステップ S a 3 4 1 7 にて、対象保留用画像も含め、開閉実行モードの終了時点で存在する全ての保留について保留用画像を通常表示態様 H M a で表示するように設定する。すなわち、復帰処理が行われる場合でも、開閉実行モードの終了直後は、通常表示態様 H M a とされた状態で対象保留用画像が表示される。

## 【 0 7 2 2 】

そして、シフト時コマンド対応処理（図 4 0 ( a ) ）のステップ S a 1 7 0 2 における保留予告の第 2 実行用処理（図 4 4 ）や、特図変動表示用処理（図 4 1 ）のステップ S a 1 8 0 8 における保留予告の第 3 実行用処理（図 4 5 ）にて、対象保留用画像の表示態様が通常表示態様 H M a から特定表示態様に変更される。この際、保留予告の第 2 実行用処

10

20

30

40

50



理では、対象保留用画像の表示態様を元の特定表示態様（開閉実行モード前の特定表示態様）に復帰させるように処理を実行する。

【0723】

また、保留予告の第3実行用処理では、対象保留用画像の遊技回において当該対象保留用画像の現在の表示態様（復帰処理により復帰された表示態様）と、当該対象保留用画像の変動パターンが対応する上限表示態様とが比較され、より上位の表示態様への変更（昇格）が可能であるか否かが判定される。そして、そのような変更が可能な場合には、昇格判定及び昇格抽選を経て表示態様の昇格処理が行われる。

【0724】

<開閉実行モードの前後における保留用画像の表示態様の流れについて>

10

開閉実行モードの前後における保留用画像の表示態様の流れについて説明する。まず、開閉実行モードの前後で当否判定の先読み結果は変化しないものの、変動パターンの先読み結果が変化する場合について図75を参照しながら説明する。

【0725】

図75(a)に示すように、高確遊技状態とされている状況で第2特図の3個目の保留情報（保留用画像HW）が発生すると、主制御装置162では情報取得処理（図68(a)）を実行する。その結果、大当たり乱数カウンタC1の値として25、変動種別カウンタCSの値として80が取得されたとする。

【0726】

また、演出制御装置143では、主制御装置162の情報取得処理の結果に基づいて第1保留先読み処理（ステップSa4301）を実行する。第1保留先読み処理では、その時点での遊技状態、すなわち、高確遊技状態用の当否判定テーブルや変動表示時間テーブルを用いて先読み処理を実行する。大当たり乱数カウンタC1=25に対応する当否結果は外れ結果であり（図12）、変動種別カウンタCS=80に対応する変動パターンは変動パターン12Hであるため（図59(b)）、第1保留先読み処理の結果は、外れで且つ変動パターン12Hとなる。変動パターン12Hは、SPSPリーチA外れに対応する変動パターンである。

20

【0727】

さらに、演出制御装置143では、第1保留先読み処理の結果に基づいて保留予告用の設定処理（ステップSa1403）を実行し、保留用画像HWについての保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等を行う。変動パターン12Hに対応する最終表示態様の選択範囲は、青色表示態様HMb、緑色表示態様HMc、赤色表示態様HMdであるところ（図61(b)）、ここでは、上記各種抽選の結果、最終表示態様として赤色表示態様HMdが抽選され、当初の表示態様を青色表示態様HMbとする演出シナリオが抽選されたものとする。この場合、表示態様が青色表示態様HMbとされた保留用画像HWが第2保留表示領域Gbの第3単位保留表示領域Gb3に表示される。

30

【0728】

保留用画像HWが取得された遊技回で通常大当たり結果となり、開閉実行モードに移行すると、上記変形例4と同様に、保留用画像HWを含む全ての保留用画像の表示が消去される。この状態は、エンディング演出の開始から所定期間が経過するまで維持される。

40

【0729】

そして、エンディング演出の開始から所定期間が経過すると、演出制御装置143では、保留用記憶エリア344cに記憶されている保留情報に基づいて第2保留先読み処理（ステップSa4501）を実行する。通常大当たり結果となった場合、開閉実行モード後の遊技状態は時短遊技状態となるところ、第2保留先読み処理では、時短遊技状態用の当否判定テーブルや変動表示時間テーブルを用いて先読み処理を実行する。大当たり乱数カウンタC1=25に対応する当否結果は外れ結果であり（図12）、変動種別カウンタCS=80に対応する変動パターンは変動パターン23Hであるため（図59(d)）、第2保留先読み処理の結果は、外れで且つ変動パターン23Hとなる。変動パターン23Hは、SPSPリーチA外れではなく、当該リーチ演出よりも下位となるSPリーチB外れ

50

に対応する変動パターンである。

【 0 7 3 0 】

また、演出制御装置 1 4 3 では、第 2 保留先読み処理の結果に基づいて予告復帰用の設定処理（ステップ S a 4 5 0 2）を実行し、保留用画像 H W の表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様に復帰させるか否かの復帰用判定を行う。復帰用判定では、第 2 保留先読み処理により先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様を上限表示態様テーブル（図 7 4）に基づいて把握し、開閉実行モード前の保留用画像 H W の表示態様が、その把握した上限表示態様以下の態様であるか否かを判定する。

【 0 7 3 1 】

ここで、第 2 保留先読み処理により先読みされた変動パターン 2 3 H の上限表示態様は緑色表示態様 H M c であるため（図 7 4）、開閉実行モード前の表示態様である青色表示態様 H M b は変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様となる。この場合、特定表示態様への復帰を許容し、復帰シナリオの設定を行う。

10

【 0 7 3 2 】

その結果、次のシフトタイミングで青色表示態様 H M b に復帰させるシナリオが設定されたとすると、図 7 5（b）に示すように、保留用画像 H W の表示位置が第 3 単位保留表示領域 G a 3 から第 2 単位保留表示領域 G a 2 にシフトされる際に、その表示態様が通常表示態様 H M a から青色表示態様 H M b に変更される。

【 0 7 3 3 】

なお、開閉実行モードが開始される場合に保留用画像 H W の表示態様が緑色表示態様 H M c であった場合も、開閉実行モード前の表示態様が第 2 保留先読み処理により先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様となるため、開閉実行モードの終了後、保留用画像 H W の表示態様が通常表示態様 H M a から緑色表示態様 H M c に変更される。

20

【 0 7 3 4 】

これらに対し、開閉実行モードが開始される場合に保留用画像 H W の表示態様が赤色表示態様 H M d であった場合は、開閉実行モード前の表示態様が第 2 保留先読み処理により先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様よりも上位の態様となる。この場合は、特定表示態様への復帰を不許可とする。すなわち、開閉実行モードが開始されたときの保留用画像 H W の表示態様によって特定表示態様に復帰するか否かが異なる。

30

【 0 7 3 5 】

特定表示態様への復帰が不許可となった場合、保留用画像 H W は、開閉実行モード終了時に通常表示態様 H M a で表示が再開された後、実行表示領域 D にシフトされるまでの期間においてその状態が維持される（図 7 5（c））。

【 0 7 3 6 】

その後、通常表示態様 H M a とされた保留用画像 H W の表示位置が実行表示領域 D にシフトし、保留用画像 H W の遊技回が開始されると、演出制御装置 1 4 3 では、保留予告の第 3 実行用処理（ステップ S a 1 8 0 8）を実行し、上位の表示態様への昇格判定を行う。その結果、上位の表示態様への昇格が抽選された場合は、保留用画像 H W の表示態様が通常表示態様 H M a から特定表示態様に変更される。例えば、昇格判定における変動パターン 2 3 H の上限表示態様が緑色表示態様 H M c に設定されている場合は、緑色表示態様 H M c までの範囲において保留用画像 H W の表示態様が昇格される。

40

【 0 7 3 7 】

次に、開閉実行モードの前後で当否判定の先読み結果が変化する場合について図 7 6 を参照しながら説明する。

【 0 7 3 8 】

図 7 6（a）に示すように、高確遊技状態とされている状況で第 2 特図の 3 個目の保留情報（保留用画像 H W）が発生すると、主制御装置 1 6 2 では情報取得処理を実行する。その結果、大当たり乱数カウンタ C 1 の値として 1 7、変動種別カウンタ C S の値として 4 5 が取得されたとする。

50

## 【 0 7 3 9 】

また、演出制御装置 1 4 3 では、主制御装置 1 6 2 の情報取得処理の結果に基づいて第 1 保留先読み処理を実行する。高確遊技状態での大当たり乱数カウンタ  $C 1 = 1 7$  に対応する当否結果は当たり結果であり（図 1 2）、変動種別カウンタ  $C S = 4 5$  に対応する変動パターンは変動パターン 1 2 A であるため（図 5 9（a））、第 1 保留先読み処理の結果は、当たりで且つ変動パターン 1 2 A となる。変動パターン 1 2 A は、S P S P リーチ B 当たりに対応する変動パターンである。

## 【 0 7 4 0 】

さらに、演出制御装置 1 4 3 では、第 1 保留先読み処理の結果に基づいて保留予告用の設定処理を実行する。変動パターン 1 2 A に対応する最終表示態様の選択範囲は、青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e であるところ（図 6 1（a））、ここでは、上記各種抽選の結果、最終表示態様として虹色表示態様 H M e が抽選され、当初の表示態様を青色表示態様 H M b とする演出シナリオが抽選されたものとする。この場合、表示態様が青色表示態様 H M b とされた保留用画像 H W が第 2 保留表示領域 G b の第 3 単位保留表示領域 G b 3 に表示される。

10

## 【 0 7 4 1 】

保留用画像 H W が取得された遊技回で通常大当たり結果となり、開閉実行モードに移行すると、保留用画像 H W を含む全ての保留用画像の表示が消去される。この状態は、エンディング演出の開始から所定期間が経過するまで維持される。

## 【 0 7 4 2 】

そして、エンディング演出の開始から所定期間が経過すると、演出制御装置 1 4 3 では、保留用記憶エリア 3 4 4 c に記憶されている保留情報に基づいて第 2 保留先読み処理を実行する。第 2 保留先読み処理では、時短遊技状態用の当否判定テーブルや変動表示時間テーブルを用いて先読み処理を実行する。大当たり乱数カウンタ  $C 1 = 1 7$  に対応する当否結果は外れ結果であり（図 1 2）、変動種別カウンタ  $C S = 4 5$  に対応する変動パターンは変動パターン 2 2 H であるため（図 5 9（d））、第 2 保留先読み処理の結果は、外れで且つ変動パターン 2 2 H となる。変動パターン 2 2 H は、リーチ当たりに対応する変動パターンではなく、リーチ外れ（S P リーチ A 外れ）に対応する変動パターンである。

20

## 【 0 7 4 3 】

また、演出制御装置 1 4 3 では、第 2 保留先読み処理の結果に基づいて予告復帰用の設定処理を実行し、保留用画像 H W の表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様に復帰させるか否かの復帰用判定を行う。第 2 保留先読み処理により先読みされた変動パターン 2 2 H の上限表示態様は緑色表示態様 H M c であるため（図 7 4）、開閉実行モード前の表示態様である青色表示態様 H M b は変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様となる。この場合、特定表示態様への復帰を許容し、復帰シナリオの設定を行う。

30

## 【 0 7 4 4 】

その結果、次のシフトタイミングで青色表示態様 H M b に復帰させるシナリオが設定されたとなると、図 7 6（b）に示すように、保留用画像 H W の表示位置が第 3 単位保留表示領域 G a 3 から第 2 単位保留表示領域 G a 2 にシフトされる際に、その表示態様が通常表示態様 H M a から青色表示態様 H M b に変更される。

40

## 【 0 7 4 5 】

なお、開閉実行モードが開始される場合に保留用画像 H W の表示態様が緑色表示態様 H M c であった場合も、開閉実行モード前の表示態様が第 2 保留先読み処理により先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様となるため、開閉実行モードの終了後、保留用画像 H W の表示態様が通常表示態様 H M a から緑色表示態様 H M c に変更される。

## 【 0 7 4 6 】

これらに対し、開閉実行モードが開始される場合に保留用画像 H W の表示態様が赤色表示態様 H M d 又は虹色表示態様 H M e であった場合は、開閉実行モード前の表示態様が第 2 保留先読み処理により先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様よりも上位の

50

態様となる。この場合は、特定表示態様への復帰を不許可とする。すなわち、開閉実行モードの前後で当否が変化する場合も、開閉実行モードが開始されたときの保留用画像HWの表示態様によって特定表示態様に復帰するか否かが異なる。

【0747】

特定表示態様への復帰が不許可となった場合、保留用画像HWは、開閉実行モード終了時に通常表示態様HMaで表示が再開された後、実行表示領域Dにシフトされるまでの期間においてその状態が維持される（図76（c））。

【0748】

その後、通常表示態様HMaとされた保留用画像HWの表示位置が実行表示領域Dにシフトし、保留用画像HWの遊技回が開始されると、演出制御装置143では、保留予告の第3実行用処理を実行し、上位の表示態様への昇格判定を行う。その結果、上位の表示態様への昇格が抽選された場合は、保留用画像HWの表示態様が通常表示態様HMaから特定表示態様に変更される。

10

【0749】

なお、保留用画像HWの変動種別カウンタCSの値によっては、開閉実行モード前の遊技状態における第1保留先読み処理の結果が当たりで且つリーチ演出以上の変動パターンであっても、開閉実行モード終了時の第2保留先読み処理の結果が外れで且つ完全外れに対応する変動パターンに変化する場合もある（例えば、上記のように高確遊技状態で通常大当たり結果となり、開閉実行モード後に時短遊技状態に移行する場合において、保留用画像HWの保留情報における大当たり乱数カウンタC1の値が17であり、変動種別カウンタCSの値が10である場合）。このような場合は、開閉実行モード後の遊技状態において表示態様の復帰処理が行われず、保留用画像HWの表示態様が通常表示態様HMaに維持される。

20

【0750】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【0751】

対象保留用画像HWが特定表示態様とされている状況（保留予告演出が実行されている状況）で開閉実行モードに移行した場合、開閉実行モード後に再度の保留先読み処理（第2保留先読み処理）を実行し、その結果に基づいて開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を設定する構成とした。

30

【0752】

本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様が特定表示態様とされるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。また、遊技状態として複数種類の遊技状態が設定され、大当たり結果となって開閉実行モードが実行された場合、それら複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行される。このように複数種類の遊技状態を設けた構成にあっては、当否判定に用いられる保留情報が同じでも遊技状態によって当否の結果や遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）に差異が生じることがある。

【0753】

この点、本構成では、保留予告演出の実行中に開閉実行モードに移行した場合、その保留予告演出の契機となった保留情報を対象として開閉実行モード後に改めて先読み処理を実行し、その結果に基づいて対象保留用画像HW（保留予告演出の契機となった保留情報の保留用画像）の表示態様を設定する。このため、開閉実行モード前に保留予告演出が行われていた対象保留用画像HWについて、開閉実行モード後の表示態様を開閉実行モード後の遊技状態に適した態様となるように調整することができ、開閉実行モード後における保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。

40

【0754】

開閉実行モード後における再度の保留先読み処理に際し、開閉実行モード後の遊技状態に対応する当否判定条件や演出選択条件を適用して先読みを行う構成とした。これにより、開閉実行モード後に行われる対象保留用画像HWの遊技回で実際に報知される当否結果

50

や当該遊技回で実際に行われる遊技回演出と整合させつつ、対象保留用画像HWの表示態様を調整することができる。

【0755】

開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を、開閉実行モード後の再度の保留先読み処理の結果と、開閉実行モード前の対象保留用画像HWの表示態様とに基づいて設定する構成とした。

【0756】

例えば、開閉実行モードへの移行に伴い保留用画像の表示態様が頻繁に変化する構成であると、遊技者が違和感を抱く懸念がある。この点、本構成では、再度の先読み結果だけではなく、開閉実行モード前の表示態様も加味して開閉実行モード後の表示態様を設定するため、例えば、開閉実行モード前の表示態様を再度の先読み結果に照らし、開閉実行モード後も同じ表示態様としても支障がなければ、開閉実行モード前の表示態様を引き継ぐといった運用を行うことができる。これにより、開閉実行モードを境として保留用画像の表示態様が過度に変化することを抑制でき、自然な態様で開閉実行モード後の保留用画像の表示を行うことが可能になる。

【0757】

各遊技状態の変動パターンに対応させて複数の上限表示態様を設定し、それらのうち、開閉実行モード後の再度の先読み処理により特定された変動パターンに対応する上限表示態様と、開閉実行モード前の表示態様とを比較し、その結果に基づいて開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を設定する構成とした。より具体的には、開閉実行モード前の表示態様の変動パターンから導出された上限表示態様以下の態様である場合、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を開閉実行モード前の表示態様と同じ態様とする構成とした。

【0758】

本変形例では、保留用画像の特定表示態様（保留予告演出での報知態様）として、大当たり期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されている。このように期待度を段階的に設定して多数の表示態様を設けた構成にあっては、1の表示態様に対応する期待度の範囲が狭くなるため、開閉実行モード前の表示態様で開閉実行モード後の保留用画像の表示を行うと、開閉実行モードの前後で示唆する期待度に差異が生じやすい。この点、本構成とすることで、多数の表示態様が設定されている状況でも、期待度を整合させて開閉実行モード後の保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。

【0759】

開閉実行モード前の表示態様の変動パターンから導出された上限表示態様よりも上位の表示態様である場合、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HMaに設定する構成とした。これにより、開閉実行モード後の表示態様が開閉実行モード前の遊技状態に対応する期待度をを超えることを抑制でき、開閉実行モード後の保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。

【0760】

開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HMaに設定した場合に、対象保留用画像HWの遊技回においてその表示態様を特定表示態様に昇格させるか否かを判定し、その結果に基づいて当該昇格を実行する構成とした。

【0761】

開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HMaに変更することで、遊技状態の変化に起因する当否判定の結果や遊技回演出の変動を吸収できる反面、対象保留用画像HWに対応する保留情報の期待度を報知又は示唆できなくなってしまう懸念がある。この点、本構成では、通常表示態様HMaとされた対象保留用画像HWについて、その対象保留用画像HWの遊技回まで遊技が進むことにより特定表示態様への変更機会が付与される。このため、表示態様が特定表示態様から通常表示態様HMaへと変更された場合であっても、事後的に特定表示態様へと昇格させることができ、期待度を

10

20

30

40

50

報知等することが可能になる。

【 0 7 6 2 】

上記の際、対象保留用画像 H W を特定表示態様に昇格されるか否かの判定を、主制御装置 1 6 2 において当否判定の実行（遊技回の開始）により特定された変動パターンに基づいて行う構成とした。

【 0 7 6 3 】

この場合、対象保留用画像 H W の遊技回で遊技回演出の選択に用いられるのと同じ情報を用いて昇格の可否が判定されるため、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合において、開閉実行モード後の遊技回にて実際に行われる遊技回演出に適合させながら、対象保留用画像 H W の表示態様を特定表示態様に変更することができる。

10

【 0 7 6 4 】

また、上記構成とすることで、開閉実行モードの終了後において、専ら対象保留用画像 H W を特定表示態様に昇格させるか否かの判定を行うためだけに、開閉実行モード後の遊技状態に対応する変動パターン（当否判定の結果や遊技回演出に関する情報）を送信する専用処理が追加されることを回避できる。すなわち、開閉実行モード後の遊技状態において対象保留用画像 H W の遊技回を実行する場合には、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G での図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示を特図用表示部 4 3 における特図遊技回に同期させて実行させるために、主制御装置 1 6 2 から演出制御装置 1 4 3 に変動開始コマンドを送信する必要があるところ、この変動開始コマンドを活用して昇格判定を実行する構成とすることで、当該変動開始コマンドとは別の専用コマンドにより、開閉実行モード後の遊技状態に対応する変動パターンを主制御装置 1 6 2 から演出制御装置 1 4 3 に通知する必要性がなくなる。よって、主制御装置 1 6 2 における既存の処理構成を利用して昇格判定を行うことができるばかりか、演出制御装置 1 4 3 においてもそのような専用コマンドを受信した場合の処理構成を搭載しなくても足り、処理構成が複雑化することを抑制できる。

20

【 0 7 6 5 】

開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像 H W の表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様と同じ態様とする場合に、一旦通常表示態様 H M a としてから特定表示態様に変更することが可能な構成とした。

【 0 7 6 6 】

この場合、対象保留用画像 H W の表示態様が同じ態様に復帰されるか否かにかかわらず、開閉実行モードが実行されることに伴い、対象保留用画像 H W の表示態様が特定表示態様から通常表示態様 H M a に変更され得る。これにより、同じ態様に復帰させないと判定されたことに起因して通常表示態様 H M a に変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常表示態様 H M a となってから特定表示態様に化する事象を生じさせることで、同じ態様に復帰させないと判定された場合も含め、開閉実行モード後の遊技状態において、通常表示態様 H M a とされた保留用画像が特定表示態様に変更されるのではないかとその期待感を喚起することができ、その保留用画像（保留情報）への期待感を持続させることが可能になる。

30

【 0 7 6 7 】

開閉実行モードの実行中に保留用画像を非表示とする構成とした。

40

【 0 7 6 8 】

開閉実行モードの終了に伴い対象保留用画像 H W の表示態様を変更する場合に、それまで行われていた対象保留用画像 H W を開閉実行モードの終了時に突然、他の表示態様に変更すると、遊技者が不自然な印象を受ける懸念がある。特に通常表示態様 H M a に格下げする場合は遊技者の目に付きやすく、不自然な印象を与えやすいことが想定される。この点、本構成では、開閉実行モードにおいて保留用画像が非表示とされるため、対象保留用画像 H W の表示態様を変更するにあたり、他の保留用画像も含めて保留用画像の表示自体が行われない期間を介在させることができる。これにより、表示態様の変更が目立つことが抑制され、不自然さを緩和することが可能になる。また、保留用画像が非表示とされる

50

ことで、開閉実行モード用の演出（大当たり遊技演出）に遊技者を注目させやすくなるというメリットもある。

【 0 7 6 9 】

< 変形例 5 >

本変形例では、電断状態の発生前における保留用画像の表示態様と、電断状態からの復帰時における保留用画像の表示態様とを対象とする。以下、本変形例について図 7 7 ~ 図 8 6 を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第 1 の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 0 7 7 0 】

上記第 1 の実施の形態や各変形例では、電源及び発射制御装置 1 9 1 の停電監視部 3 1 5 により電断状態の発生が検知された場合、主制御装置 1 6 2 の R A M 3 1 4 に設けられたバックアップエリアに停電フラグ（電断状態の発生情報）がセットされるとともに、電源及び発射制御装置 1 9 1 のバックアップ用電源部 3 1 6 から上記 R A M 3 1 4 に電断時電力が供給される。すなわち、電断状態が発生した場合、電断状態の発生時に進行途中であった主表示ユニット 8 1 での特図及び普図の遊技回や、電断状態の発生時に主制御装置 1 6 2 の R A M 3 1 4 に記憶されていた保留情報等を保持できるように R A M 3 1 4 に電力が供給され、R A M 3 1 4 のデータがバックアップされる。本変形例では、それに加え、演出制御装置 1 4 3 においても R A M 3 4 4 に記憶されているデータがバックアップされる。

【 0 7 7 1 】

但し、演出制御装置 1 4 3 では主制御装置 1 6 2 よりも扱うデータ量が多いため、演出制御装置 1 4 3 に搭載される R A M 3 4 4 は、主制御装置 1 6 2 の R A M 3 1 4 より容量が大きく、大規模なものとなっている。このため、演出制御装置 1 4 3 の R A M 3 4 4 に記憶されているデータを全てそのままバックアップしようとする、電断状態下での電力消費量が大きくなる。その結果、バックアップ用電源部 3 1 6 に蓄電された電力が短期間で消費され、データの保持期間（バックアップ期間）が短くなったり、蓄電量の大きいバックアップ用電源部 3 1 6 が必要となってコスト増を招いたりする懸念がある。

【 0 7 7 2 】

そこで、本変形例では、R A M 3 4 4 に記憶されていたデータの全体をバックアップするのではなく、その一部として、保留用記憶エリア 3 4 4 c に記憶されている保留情報等の保留用画像に関する情報をバックアップするように構成されている。そのための電氣的構成について図 7 7 を参照しながら説明する。

【 0 7 7 3 】

演出制御装置 1 4 3 には、R A M 3 4 4 とは別に、バックアップ専用の記憶媒体としてバックアップ R A M 3 4 5 が設けられている。バックアップ R A M 3 4 5 の容量は、R A M 3 4 4 のそれより小さく、保留用画像に関する情報を記憶可能な程度となっている。なお、バックアップ R A M 3 4 5 は、R A M 3 4 4 と同様に、M P U 3 4 2 と 1 チップ化されたものであってもよいし、M P U 3 4 2 や R A M 3 4 4 とは別にチップ化されたものであってもよい。

【 0 7 7 4 】

R A M 3 4 4 及びバックアップ R A M 3 4 5 には、バックアップ用電源部 3 1 6 からの電断時電力が供給される。本変形例では、電断状態が発生した場合、R A M 3 4 4 に記憶されているデータのうち保留用画像に関する情報をバックアップ R A M 3 4 5 に記憶（コピー）するようにしており、R A M 3 4 4 への電断時電力の供給は、当該 R A M 3 4 4 に記憶されている保留用画像に関する情報を読み出すのに必要な電力を供給するためのものである。よって、当該読み出し処理（バックアップ R A M 3 4 5 への書き込み処理）が終了した後は、R A M 3 4 4 への電断時電力の供給が停止される。

【 0 7 7 5 】

一方、バックアップ R A M 3 4 5 に対しては、保留用画像に関する情報の書き込み処理が終了した後も電断時電力の供給が継続される。このように、電断状態が発生した場合に

10

20

30

40

50

、バックアップ対象の情報を R A M 3 4 4 とは別に設けられた小規模の記憶媒体に記憶し、その記憶媒体に対して電断時電力を供給する構成としたため、データ保持のための電力消費量を少なく抑えることができる。これにより、データの保持期間が短くなったり、蓄電量の大きいバックアップ用電源部 3 1 6 が必要となったりすることを抑制できる。

【 0 7 7 6 】

図示を省略しているが、電源及び発射制御装置 1 9 1 又は演出制御装置 1 4 3 には、R A M 3 4 4 への電断時電力の供給状態を切り替える切替部（スイッチ回路）が設けられている。切替部は、少なくとも R A M 3 4 4 から保留用画像に関する情報を読み出してバックアップ R A M 3 4 5 に書き込む間、バックアップ用電源部 3 1 6 からの電断時電力を R A M 3 4 4 に供給し、バックアップ R A M 3 4 5 への保留用画像に関する情報の書き込みが終了した後、R A M 3 4 4 への電断時電力の供給を停止するように動作する。

10

【 0 7 7 7 】

演出制御装置 1 4 3 には、主制御装置 1 6 2 と同様に N M I 端子が設けられており、当該 N M I 端子には電源及び発射制御装置 1 9 1 における停電監視部 3 1 5 からの停電信号が出力される。すなわち、本変形例では、停電監視部 3 1 5 から停電信号が出力された場合、主制御装置 1 6 2 と演出制御装置 1 4 3 の双方で電断時処理が実行される。

【 0 7 7 8 】

次に、演出制御装置 1 4 3 の M P U 3 4 2 にて実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 3 4 2 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、演出制御のための通常処理と、N M I 端子への停電信号の入力により起動される N M I 割込み処理とがある。このうち N M I 割込み処理については、主制御装置 1 6 2 における N M I 割込み処理（図 1 5 ）とほぼ同様であるため、図 1 5 を援用して説明する。

20

【 0 7 7 9 】

< N M I 割込み処理 >

図 1 5 に示すように、N M I 割込み処理では、先ずステップ S a 1 1 にて、M P U 3 4 2 に設けられた使用レジスタのデータを R A M 3 4 4 の所定記憶エリア又はバックアップ R A M 3 4 5 に退避させる。ステップ S a 1 2 では、停電フラグをバックアップ R A M 3 4 5 にセットする。ステップ S a 1 3 では、退避させたデータを再び M P U 3 4 2 の使用レジスタに復帰させ、その後、N M I 割込み処理を終了する。なお、M P U 3 4 2 の使用レジスタのデータを破壊せずに停電フラグをセットし得る場合には、ステップ S a 1 1 及びステップ S a 1 3 の処理を省略することが可能である。

30

【 0 7 8 0 】

< メイン処理 >

メイン処理について図 7 8 のフローチャートを参照しながら説明する。メイン処理は、パチンコ機 1 0 の電源が投入された場合（外部電源が供給された状態でパチンコ機 1 0 の電源スイッチがオン操作された場合や、パチンコ機 1 0 の電源スイッチがオン状態とされた状態で外部電源が供給された場合）に実行されるものである。

【 0 7 8 1 】

ステップ S a 5 1 0 1 では電源投入に伴う初期設定処理を実行し、ステップ S a 5 1 0 2 では R A M 3 4 4 及びバックアップ R A M 3 4 5 のアクセスを許可する。ステップ S a 5 1 0 3 では R A M 3 4 4 の使用領域を 0 にクリアし、ステップ S a 5 1 0 4 では R A M 3 4 4 の初期化処理を実行する。その後、メイン処理を終了し、後述する通常処理に移行する。

40

【 0 7 8 2 】

< 通常処理 >

通常処理について図 7 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 7 8 3 】

先ずステップ S a 5 2 0 1 では、電源投入報知処理を実行する。電源投入報知処理は、パチンコ機 1 0 の電源が投入されたことに対応した電源投入報知を行うものである。

【 0 7 8 4 】

50



電源投入前の状態として遊技回の実行中でない状況で電断状態が発生した場合は、上記電源投入報知として、例えば「電源が投入されました」などのメッセージ表示が図柄表示装置 75 の表示画面 G にてなされる。このメッセージ表示は所定期間に亘って継続され、その後、所定のデモ映像が表示される。

【0785】

また、遊技回の途中で電断状態が発生し、電源投入後（復電後）にその続きが再開される場合は、電源投入報知として、例えば「まもなく画面が復帰します」などのメッセージ表示が表示画面 G にてなされる。その際、主表示ユニット 81 では続きの遊技回が実行される状態となるが、表示画面 G 上では図柄列 Z1～Z3 が表示されず、それらによる変動表示は行われない。かかる変動表示が行われるのは、電源投入後（復電後）における次の遊技回（電源投入後に開始される遊技回）の開始タイミングからとなる。なお、上記メッセージ表示は、続きの遊技回が終了した場合（次の遊技回が開始される場合）に消去される。

10

【0786】

また、遊技回の実行中でない状況で電断状態が発生した場合及び遊技回の途中で電断状態が発生した場合のいずれにおいても、電源投入報知の実行中は、スピーカ部 29 からの音出力がなされず無音状態が維持される。音出力が行われるのは、電源投入後に開始される遊技回（復電時に続きの遊技回が行われる場合はその次の遊技回）の開始タイミングからとなる。このような構成とすることで、遊技ホールでの営業準備時等において、複数のパチンコ機 10 が接続されたホール電源をオン状態とし、それらパチンコ機 10 を同時に立ち上げた場合に、各パチンコ機 10 から一斉に音出力されて騒音化することを抑制できる。

20

【0787】

ステップ S a 5 2 0 2 では、保留用画像を電断前の表示態様で表示するための保留予告の復帰用処理を実行する。当該処理の詳細については後述する。なお、ステップ S a 5 2 0 1 及びステップ S a 5 2 0 2 の処理は、パチンコ機 10 の電源が投入された場合にのみ実行される。

【0788】

ステップ S a 5 2 0 2 の実行後は、ステップ S a 5 2 0 3 にて外部信号出力処理を実行する。外部信号出力処理では、前回の通常処理で設定したコマンドを表示制御装置 350 を送信したり、各種ランプ部 26～28 やスピーカ部 29 を駆動制御するための制御信号等を送信したりする。ステップ S a 5 2 0 4 では、RAM 344 の各種カウンタエリア 344 b に設けられるカウンタ値を更新するカウンタ更新処理を実行する。

30

【0789】

ステップ S a 5 2 0 5 では、主制御装置 162 からのコマンドを受信するコマンド受信処理を実行する。コマンド受信処理により受信されたコマンドは、既に説明したように、RAM 344 のコマンド格納エリア 344 a に格納される。ステップ S a 5 2 0 6 では、図 30 を参照して説明した演出設定処理を実行する。

【0790】

ステップ S a 5 2 0 7 では、バックアップ RAM 345 に停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグがセットされていない場合、すなわち、電断状態が発生していない場合は、ステップ S a 5 2 0 8 に進み、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本変形例では 2 m s e c ）が経過したか否かを判定する。

40

【0791】

所定時間が経過している場合は、ステップ S a 5 2 0 3 に戻り、ステップ S a 5 2 0 3 以降の処理を実行する。一方、所定時間が経過していない場合は、当該所定時間が経過するまで処理を待機する。この場合、主制御装置 162 での通常処理（図 20 ）と同様に、残余時間を利用して各種カウンタの値を更新する構成としてもよい。

【0792】

50

また、上記ステップ S a 5 2 0 7 で肯定判定した場合（停電フラグがセットされている場合）は、電断状態が発生したことを意味する。この場合は、ステップ S a 5 2 0 9 に進み、電断状態の発生前（発生直前）において各保留用画像がいずれの表示態様で表示されていたのかを示す保留用画像情報を作成する。本ステップでは、R A M 3 4 4 に記憶されている保留予告演出用の演出シナリオデータ等を参照し、特定表示態様で表示されている保留用画像が存在するかや、そのような保留用画像が存在する場合、いずれの態様で表示されているか等を把握し、その把握結果に基づいて保留用画像情報を作成する。

【 0 7 9 3 】

ステップ S a 5 2 1 0 では、保留用画像に関する情報をバックアップ R A M 3 4 5 に記憶する。その際、上記ステップ S a 5 2 0 9 で作成した保留用画像情報に加えて、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c に記憶されている情報もバックアップ R A M 3 4 5 に記憶し、それらの情報を復電時に保留用画像を表示するための情報として記憶保持する。保留用記憶エリア 3 4 4 c に記憶されている情報には、第 1 特図及び第 2 特図用に設定された各エリアに記憶される保留情報（大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、変動種別カウンタ C S の各値等）のほか、保留個数を示す情報が含まれる。

【 0 7 9 4 】

なお、ステップ S a 5 2 0 9 で作成した保留用画像情報の記憶処理と、保留用記憶エリア 3 4 4 c に記憶されている情報の記憶処理とは必ずしも同一ステップで実行する必要はなく、いずれか一方の記憶処理を実行した後、他方の記憶処理を実行してもよい。

【 0 7 9 5 】

ステップ S a 5 2 1 1 では R A M 判定値を算出し、バックアップ R A M 3 4 5 に保存する。R A M 判定値は、例えば、バックアップ R A M 3 4 5 に記憶された保留用画像に関する情報のチェックサム値である。ステップ S a 5 2 1 2 では、R A M 3 4 4 及びバックアップ R A M 3 4 5 へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【 0 7 9 6 】

< 保留予告の復帰用処理 >

ステップ S a 5 2 0 2 の保留予告の復帰用処理について図 8 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 7 9 7 】

先ずステップ S a 5 3 0 1 では、バックアップ R A M 3 4 5 に停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグが格納されていない場合は、バックアップ用電源部 3 1 6 に蓄電された電力が尽きてバックアップ R A M 3 4 5 に記憶されたデータが消失したことを意味する。この場合は、そのまま保留予告の復帰用処理を終了する。

【 0 7 9 8 】

停電フラグが格納されている場合は、ステップ S a 5 3 0 2 に進み、R A M 判定値を算出する。続くステップ S a 5 3 0 3 では、その R A M 判定値が正常であるか否かを判定する。具体的には、ステップ S a 5 3 0 2 で算出した R A M 判定値と、電断状態の発生時に保存した R A M 判定値（ステップ S a 5 2 1 1）とを比較し、両者が一致するか否かを判定する。

【 0 7 9 9 】

両者が一致しない場合は、R A M 判定値が異常であるとして、バックアップ R A M 3 4 5 に記憶保持されているデータを無効なものとして認識する。この場合は、そのまま保留予告の復帰用処理を終了する。なお、バックアップ R A M 3 4 5 に記憶保持されたデータの有効性は、バックアップ R A M 3 4 5 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かにより判断することも可能である。

【 0 8 0 0 】

一方、両者が一致する場合には、R A M 判定値が正常であるとして、バックアップ R A M 3 4 5 に記憶保持されているデータを有効なものとして認識する。この場合は、ステップ S a 5 3 0 4 に進み、バックアップ R A M 3 4 5 に記憶されているデータを参照し、電

10

20

30

40

50

断状態の発生時における保留個数を把握する。

【 0 8 0 1 】

ステップ S a 5 3 0 5 では、ステップ S a 5 3 0 4 で把握した保留個数が 0 個であるか否かを判定する。保留個数が 0 個である場合、すなわち、保留が存在しない状況で電断状態が発生していた場合は、そのまま保留予告の復帰用処理を終了する。

【 0 8 0 2 】

保留個数が 0 個でない場合は、ステップ S a 5 3 0 6 に進み、表示態様の設定処理を実行する。この処理は、復電後に表示する保留用画像の表示態様を設定するためのものである。ここで、ステップ S a 5 3 0 6 の表示態様の設定処理について図 8 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

10

【 0 8 0 3 】

ステップ S a 5 4 0 1 では、バックアップ R A M 3 4 5 に記憶されているデータを参照し、電断状態の発生前（発生直前）における各保留用画像の表示態様を把握する。ステップ S a 5 4 0 2 では、ステップ S a 5 4 0 1 の把握結果に基づき、特定表示態様で表示されていた保留用画像が存在するか否かを判定する。特定表示態様で表示されていた保留用画像が存在しない場合は、ステップ S a 5 4 0 3 に進み、全ての保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に設定する。

【 0 8 0 4 】

特定表示態様で表示されていた保留用画像が存在する場合は、ステップ S a 5 4 0 4 に進み、その保留用画像（対象保留用画像）の表示態様が所定表示態様（例えば、赤色表示態様 H M d ）以上のものであるか否かを判定する。対象保留用画像の表示態様が所定表示態様より下位の態様（例えば、緑色表示態様 H M c 又は青色表示態様 H M b ）である場合は、ステップ S a 5 4 0 5 に進み、その保留用画像の表示態様を電断前の特定表示態様に設定する。ステップ S a 5 4 0 6 では、対象保留用画像以外の保留用画像についてその表示態様を通常表示態様 H M a に設定する。

20

【 0 8 0 5 】

対象保留用画像の表示態様が所定表示態様以上のもの（例えば、赤色表示態様 H M d 又は虹色表示態様 H M e ）である場合は、ステップ S a 5 4 0 7 に進み、保留用画像の表示態様を所定表示態様より下位の表示態様（例えば、緑色表示態様 H M c ）に設定する。すなわち、対象保留用画像の表示態様が所定表示態様以上のものである場合は、復電時における対象保留用画像の表示態様を電断前の特定表示態様よりも下位の態様に制限する。

30

【 0 8 0 6 】

ステップ S a 5 4 0 8 では、対象保留用画像以外の保留用画像についてその表示態様を通常表示態様 H M a に設定する。ステップ S a 5 4 0 9 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に復帰用予告フラグをセットする。復帰用予告フラグの役割については後述する。

【 0 8 0 7 】

保留予告の復帰用処理（図 8 0 ）の説明に戻り、ステップ S a 5 3 0 6 の表示態様の設定処理を実行した後は、ステップ S a 5 3 0 7 にて、各保留用画像がステップ S a 5 3 0 6 で設定した表示態様にて表示されるように表示制御装置 3 5 0 を制御する。ステップ S a 5 3 0 8 では、バックアップ R A M 3 4 5 に記憶されている保留情報等を R A M 3 4 4 の対応するエリアに記憶する（復帰させる）。ステップ S a 5 3 0 9 では、バックアップ R A M 3 4 5 に格納されている停電フラグを消去し、その後、保留予告の復帰用処理を終了する。

40

【 0 8 0 8 】

< 特図変動表示用処理 >

本変形例に係る特図変動表示用処理について図 8 2 を参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理（図 3 0 ）のステップ S a 1 3 0 5 で実行されるものであり、図 4 1 の特図変動表示用処理に代えて実行されるものである。図 8 2 において図 4 1 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。なお、図 8 2 で

50

は、便宜上、保留予告の第 1 実行用処理等の記載を省略する。

【 0 8 0 9 】

ステップ S a 1 8 0 4 で否定判定し、変動表示中である場合は、ステップ S a 1 8 0 5 にて変動中用処理を実行する。ステップ S a 5 5 0 1 では、今回の特図遊技回が電断前に特定表示態様で表示されていた保留用画像（対象保留用画像）の遊技回であるか否かを判定する。対象保留用画像の遊技回でない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。

【 0 8 1 0 】

対象保留用画像の遊技回である場合は、ステップ S a 5 5 0 2 にて保留予告の第 4 実行用処理を行い、その後、特図変動表示用処理を終了する。保留予告の第 4 実行用処理は、対象保留用画像の遊技回において当該保留用画像の表示態様を上位の態様に昇格させるためのものである。

10

【 0 8 1 1 】

< 保留予告の第 4 実行用処理 >

ステップ S a 5 5 0 2 の保留予告の第 4 実行用処理について図 8 3 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 8 1 2 】

まずステップ S a 5 6 0 1 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に復帰用予告フラグが格納されているか否かを判定する。復帰用予告フラグは、復電時において、電断前の特定表示態様より下位の表示態様とされた保留用画像について、その表示態様を上位の態様に变化させる処理を実行すべきであることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。復帰用予告フラグが格納されていない場合は、そのまま保留予告の第 4 実行用処理を終了する。

20

【 0 8 1 3 】

復帰用予告フラグが格納されている場合は、ステップ S a 5 6 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に昇格フラグが格納されているか否かを判定する。昇格フラグは、対象保留用画像の表示態様を昇格すべきであることを M P U 3 4 2 が把握するためのものであり、上記第 1 の実施の形態に係る昇格フラグと同様のものである。

【 0 8 1 4 】

昇格フラグが格納されていない場合は、ステップ S a 5 6 0 3 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に判定済みフラグが格納されているか否かを判定する。判定済みフラグが格納されている場合は、そのまま保留予告の第 4 実行用処理を終了する。

30

【 0 8 1 5 】

判定済みフラグが格納されていない場合は、ステップ S a 5 6 0 4 に進み、進行中の遊技回において保留変化ポイントが残存しているか否かを判定する。保留変化ポイントが残存していない状況である場合は、ステップ S a 5 6 1 1 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に格納されている復帰用予告フラグを消去し、その後、保留予告の第 4 実行用処理を終了する。

【 0 8 1 6 】

保留変化ポイントが残存している場合は、ステップ S a 5 6 0 5 に進んで保留予告の昇格用処理を実行し、その後、保留予告の第 4 実行用処理を終了する。ここで、保留予告の昇格用処理について図 8 4 のフローチャートを参照しながら説明する。

40

【 0 8 1 7 】

昇格用処理では、まずステップ S a 5 7 0 1 にて、実行表示領域 D に表示されている対象保留用画像の現在の表示態様を把握する。なお、現在の表示態様は、表示態様の設定処理（図 8 1）のステップ S a 5 4 0 7 で設定された表示態様である。

【 0 8 1 8 】

ステップ S a 5 7 0 2 では、対象保留用画像の変動パターンを把握する。この把握は、対象保留用画像の遊技回（実行中の遊技回）の開始時に主制御装置 1 6 2 から送信された変動開始コマンド（図 2 3 のステップ S a 7 1 2）に基づいて行う。

【 0 8 1 9 】

50

ステップ S a 5 7 0 3 では、ステップ S a 5 7 0 1 で把握した変動パターンと、ステップ S a 5 7 0 2 で把握した現在の表示態様と、ROM 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a に記憶された昇格判定用テーブルとに基づいて保留予告演出の昇格判定を行う。昇格判定は、実行表示領域 D に表示されている対象保留用画像の表示態様を現状より上位の特定表示態様に変更することが可能か否かを判定するものである。

【 0 8 2 0 】

昇格用判定テーブルには、上記第 1 の実施の形態に係る昇格用判定テーブル（図 4 7 ）と同様に、各変動パターンに対応させて表示態様の上限が定められている。ステップ S a 5 7 0 3 では、昇格用判定テーブルを参照して変動パターンに対応する上限表示態様を特定し、現在の表示態様がその特定した上限表示態様よりも下位の表示態様であるか否かを判定する。その結果、下位の表示態様である場合は表示態様の昇格を許容し、そうでない場合は昇格を不可とする。

10

【 0 8 2 1 】

ステップ S a 5 7 0 3 の実行後は、ステップ S a 5 7 0 4 にて上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に判定済みフラグをセットする。判定済みフラグは昇格判定を実行済みであることを MPU 3 4 2 が把握するためのものである。

【 0 8 2 2 】

ステップ S a 5 7 0 5 では、上記ステップ S a 5 7 0 3 の昇格判定の結果が表示態様の昇格を許容するものであるか否かを判定する。昇格を許容しない場合は、保留予告の昇格用処理を抜けてステップ S a 5 6 1 1 （図 8 3 ）に進み、復帰用予告フラグを消去して保留予告の第 4 実行用処理を終了する。

20

【 0 8 2 3 】

昇格を許容する場合は、ステップ S a 5 7 0 6 に進み、昇格シナリオの抽選処理を実行する。昇格シナリオは、実行表示領域 D に表示されている対象保留用画像について、いずれのタイミング（保留変化ポイント）でいずれの表示態様に変更するかを定めるものである。昇格シナリオの抽選は、上記第 1 の実施の形態に係るステップ S a 2 4 0 5 （図 4 6 ）と同様に、ROM 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a に記憶された昇格シナリオ抽選テーブルと、RAM 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて行う。

【 0 8 2 4 】

30

ステップ S a 5 7 0 7 では、ステップ S a 5 7 0 6 で抽選された昇格シナリオが実行されるように昇格シナリオデータを設定する。ステップ S a 5 7 0 8 では、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に昇格フラグをセットし、その後、保留予告の昇格用処理を終了する。

【 0 8 2 5 】

保留予告の第 4 実行用処理（図 8 3 ）の説明に戻り、ステップ S a 5 6 0 2 で肯定判定した場合（昇格フラグが格納されている場合）は、ステップ S a 5 6 0 6 に進み、表示態様の昇格タイミングであるか否かを判定する。この判定は、ステップ S a 5 7 0 7 における昇格シナリオの設定結果に基づいて行う。昇格タイミングでない場合は、そのまま保留予告の第 4 実行用処理を終了する。

【 0 8 2 6 】

40

昇格タイミングである場合は、ステップ S a 5 6 0 7 に進み、昇格シナリオの設定結果に基づいて今回の変更処理における変更先の表示態様（上位の表示態様）を把握する。続くステップ S a 5 6 0 8 では、実行表示領域 D に表示されている保留用画像の表示態様をステップ S a 5 6 0 7 で把握した表示態様に変更するように設定する。具体的には、表示制御装置 3 5 0 への出力コマンドとして、いずれの表示態様に変更するかを示す情報を含ませるようにして、実行表示領域 D に表示されている保留用画像の表示態様を変更すべき旨のコマンドを設定する。

【 0 8 2 7 】

ステップ S a 5 6 0 9 では、上記ステップ S a 5 6 0 7 で把握した表示態様又は上記ステップ S a 5 6 0 8 で変更先として設定した表示態様が昇格演出における最終表示態様で

50

あるか否かを判定する。例えば、複数回の変更処理により表示態様を多段的に昇格させるように昇格シナリオが設定されている場合において、今回の変更処理がその途中段階での処理である場合は、最終表示態様でないとして本ステップを否定判定し、保留予告の第4実行用処理を終了する。

【0828】

最終表示態様である場合は、ステップS a 5 6 1 0にて上記各種フラグ格納エリア3 4 4 dに格納されている昇格フラグを消去する。続くステップS a 5 6 1 1では、上記各種フラグ格納エリア3 4 4 dに格納されている復帰用予告フラグを消去し、その後、保留予告の第4実行用処理を終了する。

【0829】

＜電断前と復電後における保留用画像の表示態様について＞

電断前と復電後における保留用画像の表示態様について説明する。ここでは先ず、電断状態の発生前において緑色表示態様H M cとされた保留用画像が存在していた場合について図85を参照しながら説明する。

【0830】

図85(a)に示すように、第1特図の遊技回が実行されている状況で、それとは別に第1特図の保留情報が3個存在し、第3単位保留表示領域G a 3の保留用画像H Wが緑色表示態様H M cで表示されているとする。その状態で電断状態が発生すると、パチンコ機10がオフ状態となり、表示画面G上の表示が消える。これに伴い、保留用画像H Wを含む全ての保留用画像が表示されていない状態となる。

【0831】

この際、演出制御装置143では、保留用画像に関する情報をバックアップRAM345に記憶する。バックアップRAM345には、データ保持用の電断時電力が電源及び発射制御装置191から供給されるため、バックアップRAM345に記憶された保留用画像に関する情報等は、電断状態である間も保持される。

【0832】

その後、電断状態が解消されて復電すると、主制御装置162では、RAM314に記憶保持されたデータに基づいて復電時処理(図19のステップS a 2 0 0 4～ステップS a 2 0 1 0)を実行する。これにより、電断状態の発生時に中断された遊技回(第1特図の遊技回)の続きが特図用表示部43にて再開される。

【0833】

復電の際、演出制御装置143では、電源投入報知を実施するための電源投入報知処理(ステップS a 5 2 0 1)を実行する。これにより、表示画面Gには、例えば「まもなく画面が復帰します」などの文字表示461が表示される。

【0834】

また、演出制御装置143では、保留用画像の表示を復帰させるための保留予告の復帰用処理(ステップS a 5 2 0 2)を実行する。保留予告の復帰用処理では、バックアップRAM345に記憶保持された保留用画像に関する情報等に基づいて、電断状態の発生前における保留個数、各保留用画像の表示態様を把握するとともに、把握された保留用画像の中に特定表示態様で表示されていたものが存在するか否かを判定する。特定表示態様で表示されていた保留用画像が存在する場合には、その表示態様が所定表示態様(例えば赤色表示態様H M d)以上の態様であるか否かを判定し、その結果に基づいて復電時における表示態様を設定する。

【0835】

ここでは、電断状態の発生前の表示態様が緑色表示態様H M cであり、所定表示態様よりも下位の態様であるため、保留用画像H Wの表示態様を電断状態の発生前の表示態様とするように設定する。この結果、図85(b)に示すように、表示画面Gには、電断状態が発生したときと同じ状態で各保留用画像が表示される。

【0836】

なお、図柄列Z1～Z3の変動表示に関する情報はバックアップされないため、上記の

10

20

30

40

50

際、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示は表示されない。このため、電源投入報知としての文字表示 4 6 1 と、バックアップ R A M 3 4 5 に記憶された保留用画像に関する情報等に基づいて復帰される各保留用画像とは、図柄列 Z 1 ~ Z 3 が変動表示されるとき背景とは異なる復電時背景 4 6 2 上に表示される。復電時背景 4 6 2 は、例えば、所定の表示色（例えば黒色）による単色表示の背景とされる。

【 0 8 3 7 】

その後、再開された続きの遊技回が終了すると、図 8 5 ( c ) に示すように、各保留用画像が下位側の単位保留表示領域にシフトされる。次の遊技回が開始されることに伴い、表示画面 G にて図柄列 Z 1 ~ Z 3 が変動表示され、画面が復帰する。

【 0 8 3 8 】

次に、電断状態の発生前において赤色表示態様 H M d とされた保留用画像が存在していた場合について図 8 6 を参照しながら説明する。

【 0 8 3 9 】

図 8 6 ( a ) に示すように、第 1 特図の遊技回が実行されている状況で、それとは別に第 1 特図の保留情報が 3 個存在し、第 3 単位保留表示領域 G a 3 に表示されている保留用画像 H W が赤色表示態様 H M d で表示されているとする。その状態で電断状態が発生すると、パチンコ機 1 0 がオフ状態となり、表示画面 G 上の表示が消える。

【 0 8 4 0 】

その後、電断状態が解消されて復電すると、電断状態の発生時に中断された遊技回（第 1 特図の遊技回）の続きが特図用表示部 4 3 にて再開される。また、演出制御装置 1 4 3 では、保留予告の復帰用処理を実行し、電断状態の発生前における保留用画像 H W の特定表示態様が所定表示態様以上のものであるか否かを判定する。

【 0 8 4 1 】

ここでは、電断状態の発生前における保留用画像 H W の表示態様が赤色表示態様 H M d であり、所定表示態様以上の態様となるため、復電時における保留用画像 H W の表示態様が電断前の表示態様よりも下位の緑色表示態様 H M c に設定される。これにより、図 8 6 ( b ) に示すように、保留用画像 H W の表示態様が緑色表示態様 H M c とされた状態で各保留用画像の表示が復帰される。

【 0 8 4 2 】

その後、保留用画像 H W の遊技回の開始タイミングとなると、演出制御装置 1 4 3 では、主制御装置 1 6 2 から送信される変動開始コマンドに基づき、保留用画像 H W に対応する保留情報の変動パターンを把握する。そして、その変動パターンに基づき、現状の表示態様（緑色表示態様 H M c ）よりも上位の表示態様に昇格させるか否かを判定する。

【 0 8 4 3 】

すなわち、電断状態の発生前における表示態様が所定表示態様以上の場合は、一旦、電断前の表示態様よりも下位の表示態様で復帰させ、遊技回の開始時に送信される変動開始コマンドに基づいてその保留用画像 H W の表示態様を設定し直す。その結果、赤色表示態様 H M d （上位の表示態様）への昇格が判定された場合には、図 8 6 ( c ) に示すように、実行表示領域 D において保留用画像 H W の表示態様が緑色表示態様 H M c から赤色表示態様 H M d に変更される。なお、保留用画像 H W の遊技回で実施される遊技回演出（リーチ演出等）は、変動開始コマンドから解析される変動パターンに基づいて決定されるため、当該変動パターンを前提として昇格が判定された保留用画像 H W の表示態様は、上記遊技回演出に整合するものとなる。

【 0 8 4 4 】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【 0 8 4 5 】

対象保留用画像 H W が特定表示態様とされている状況（保留予告演出が実行されている状況）で電断異常が発生し、その後、電断異常が解消されて復電した場合において、電断前の対象保留用画像 H W の表示態様に基づいて復電後の対象保留用画像 H W の表示態様を設定し、保留予告演出を再実行する構成とした。

10

20

30

40

50

## 【 0 8 4 6 】

本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出が実行されるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。さらに、特定表示態様として大当たり期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されるため、期待度に大小を付与して示唆することができ、遊技者の期待感を喚起する上で有利な構成とすることができる。このような構成の下、保留予告演出の実行中に電断異常が発生し、その後、復電した場合には、異常発生前に行われていた保留予告演出が再実行される。これにより、異常解消後に保留予告演出を復帰させることができ、異常の発生により保留予告演出が消滅してしまうことが抑制される。その際、対象保留用画像 H W の表示態様が異常発生前の表示態様に基づいて設定

10

## 【 0 8 4 7 】

電断状態が発生した場合に保留用画像に関する情報をバックアップ R A M 3 4 5 に記憶することで、保留用画像の表示態様に対応する情報を電断状態の発生後も保持可能とする構成とした。

## 【 0 8 4 8 】

上記構成によれば、電断状態の発生により遊技機への電源供給が停止され、保留用画像に関する制御が停止された状態となっても、復電後において、バックアップ R A M 3 4 5 に保持された情報を参照することで、電断前の対象保留用画像 H W の表示態様を把握することができる。これにより、復電後に保留予告演出を再実行する場合に、対象保留用画像 H W の表示態様を電断前の表示態様に好適に復帰させることが可能になる。

20

## 【 0 8 4 9 】

電断前における対象保留用画像 H W の表示態様が所定態様（緑色表示態様 H M c ）より上位の報知態様である場合、復電後の対象保留用画像 H W の表示態様を所定態様以下に制限する構成とした。

## 【 0 8 5 0 】

例えば、電断異常の影響により保留球格納エリア 3 1 4 b に記憶されていた保留情報に変化が生じた場合、電断前に行われた保留先読みの結果と、復電後の遊技回で行われる当否判定の結果や遊技回演出の選択結果とに不整合が生じる。このような場合に、電断前において保留予告演出により高い期待度を示唆しており、復電後もそれをそのまま再実行すると、遊技回での報知結果（当否判定の結果）や遊技回で行われる遊技回演出が、保留予告演出により示唆される期待度と整合しないものとなり、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。

30

## 【 0 8 5 1 】

この点、上記構成では、電断発生時になされていた特定表示態様の種類が所定以上の態様であり、ある程度の期待度を示唆していた場合は、下位の表示態様に制限して保留予告演出を再実行する。これにより、遊技回での報知結果等に適合しない期待度が保留予告演出により示唆されることが抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

## 【 0 8 5 2 】

対象保留用画像 H W の表示態様を所定態様以下の表示態様に制限した場合に、対象保留用画像 H W の遊技回においてその表示態様を上位の表示態様に昇格させるか否かを判定し、その結果に基づいて当該昇格を実行する構成とした。

40

## 【 0 8 5 3 】

上記構成では、対象保留用画像 H W の表示態様が所定態様以下の表示態様に制限された場合でも、対象保留用画像 H W の遊技回が行われることで、上位の表示態様への昇格が果たされるため、示唆される期待度が低く抑えられた状態のままとなることが回避される。

## 【 0 8 5 4 】

上記の際、上位の表示態様に昇格させるか否かの判定を遊技回の契機として行われる当否判定の結果や変動パターンの選択結果に基づいて行う構成とした。

50



## 【 0 8 5 5 】

上記構成では、当否判定や遊技回演出の選択について復電後の結果を判断材料として、対象保留用画像HWの表示態様を昇格させるか否かの判定が行われる。これにより、復電後の遊技回で実際に行われる報知結果等と整合させながら上記昇格を行うことができる。

## 【 0 8 5 6 】

電断状態から復電した場合に実行される復電処理において、保留予告演出を再実行するための設定処理（保留予告の復帰処理）を実行する構成とした。

## 【 0 8 5 7 】

この場合、電断状態が解消されて復電した際に速やかに保留予告演出を再実行することができる。これにより、遊技回の途中で電断状態が発生し、復電してから表示画面Gでの図柄変動表示が行われない期間が生じる場合において、当該図柄変動表示の復帰に先立って保留予告演出を再実行することができる。

10

## 【 0 8 5 8 】

## &lt; 変形例 6 &gt;

上記第1の実施の形態の変形例5では、演出制御装置143にバックアップRAM345が設けられていたが、本変形例では、それが設けられておらず、演出制御装置143がバックアップ機能を備えていない。以下、本変形例について図87～図91を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第1の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

## 【 0 8 5 9 】

20

本変形例に係る演出制御装置143は、上記第1の実施の形態に係る演出制御装置143と同様の電氣的構成を有し、バックアップRAM345が設けられていない。また、RAM344に記憶されているデータをバックアップする機能も備えていない。このため、保留が存在している状況（保留表示部200に保留用画像が表示されている状況）で電断状態が発生した場合は、演出制御装置143側で保有している保留情報等が消失する。

## 【 0 8 6 0 】

なお、本変形例では、発射制御装置191の停電監視部315から出力される停電信号を伝送する信号線が演出制御装置143に接続されておらず、上記停電信号が演出制御装置143に入力されないように構成されている。

## 【 0 8 6 1 】

30

また、本変形例では、主制御装置162の保留先読み処理（図28）において、その処理結果（変動パターン抽選等の先読み結果）をRAM314の保留球格納エリア314b（図11）に記憶する。すなわち、保留球格納エリア314bに設定された各エリアには、保留情報（大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、変動種別カウンタCSの各値）のほか、その保留情報を対象として行われた保留先読みの結果が記憶される。

## 【 0 8 6 2 】

保留球格納エリア314bに記憶された先読み処理の結果に関する情報は、当該情報を演出制御装置143に送信した後も、消去されずにRAM314に保存され続ける。このような構成とするのは、電断状態が発生してその後復電した場合に、電断状態の発生前に行われた保留先読み処理の結果を把握できるようにするためである。

40

## 【 0 8 6 3 】

すなわち、通常のパチンコ機では、主制御装置162にて保留先読み処理を実行し、その結果を保留コマンド等として演出制御装置143に送信した後は、当該先読み結果を主制御装置162側の制御処理に利用しないため、当該情報を主制御装置162側に残しておく必要がない。このため、演出制御装置143への送信後は、先読み結果に関する情報が記憶されていたエリアを解放し、後続の保留情報に対する先読み結果等を上書きするなどして当該情報を消去するのが一般的である。

## 【 0 8 6 4 】

これに対し、本変形例では、先読み結果に関する情報を演出制御装置143に送信した後も、その情報をRAM314に保存しておく構成とする。電断状態が発生した場合には

50

、電源及び発射制御装置 191 から電断時用電力が RAM 314 に供給され、RAM 314 内の情報が消去されずに保持される。このため、本変形例のような構成とすることで、電断状態が発生した場合に先読み結果に関する情報を保持することが可能となり、電断後の復電時において、電断状態の発生前に行われた保留先読み処理の結果を把握できるようになる。

【0865】

なお、RAM 314 に記憶された先読み結果に関する情報は、恒久的に記憶され続けるわけではなく、保留情報が消去されることに伴って消去される。すなわち、保留先読み処理の対象となった保留情報の遊技回が実行されることに応じて、RAM 314 内の先読み結果に関する情報が消去される。

10

【0866】

ちなみに、先読み結果に関する情報の記憶エリアを保留球格納エリア 314b とするのは、先読み結果に関する情報がいずれの保留情報に対応するのかを把握したり、不用意に他の情報が上書きされないように記憶エリアの割り当てを行ったりする上での利便性を考慮したものである。よって、当該情報の記憶エリアは、必ずしも保留球格納エリア 314b である必要はなく、RAM 314 における他の記憶領域であってもよい。

【0867】

主制御装置 162 の MPU 312 にて行われる処理について説明する。

【0868】

<メイン処理>

20

本変形例に係るメイン処理について図 87 (a) のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、パチンコ機 10 の電源が投入された場合に実行されるものであり、図 19 のメイン処理に代えて実行されるものである。図 87 (a) において図 19 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【0869】

ステップ Sa2003 で否定判定した場合 (RAM 消去スイッチが押されていない場合) は、ステップ Sa2004 にて RAM 314 のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグが格納されている場合、すなわち、電断状態の発生後、RAM 314 のデータが記憶保持されている状態で復電した場合は、ステップ Sa2005 にて RAM 判定値を算出する。

30

【0870】

ステップ Sa2006 では RAM 判定値が正常であるか否かを判定し、正常である場合は、ステップ Sa2007 にてスタックポインタを復帰させる。ステップ Sa2008 では復電コマンドを出力する。

【0871】

ステップ Sa6101 では、RAM 314 の保留球格納エリア 314b に記憶保持されている情報に基づいて復電時保留コマンドを設定し、演出制御装置 143 に出力する。復電時保留用コマンドには、電断状態の発生時における保留個数を示す情報や、電断状態の発生前に行われた保留先読みの結果を示す情報等が含まれる。ステップ Sa6101 の実行後は、ステップ Sa2009 の処理 (停電フラグの消去) を実行する。

40

【0872】

演出制御装置 143 の MPU 342 にて行われる処理について説明する。

【0873】

<通常処理>

本変形例に係る通常処理について図 87 (b) のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、図 79 の通常処理に代えて実行されるものである。図 87 (b) に示すように、本変形例に係る通常処理では、電断状態が発生した場合の保留情報のバックアップ処理が設けられていない。

【0874】

具体的には、上記変形例 5 に係る図 79 の通常処理では、ステップ Sa5207 にてバ

50

ックアップ R A M 3 4 5 に停電フラグが格納されているか否かを確認して電断状態の有無を判定し、停電フラグが格納されている場合（電断状態が発生した場合）は、ステップ S a 5 2 0 9 ~ ステップ S a 5 2 1 2 の処理を実行したが、本変形例に係る図 8 7 ( b ) の通常処理では、これらの処理が設けられていない。また、上記第 1 の実施の形態の変形例 5 に係る図 7 9 の通常処理では、パチンコ機 1 0 の電源が投入された場合にステップ S a 5 2 0 2 で保留予告の復帰用処理を実行するが、本変形例に係る図 8 7 ( b ) の通常処理では、そのような処理が設けられておらず、ステップ S a 5 2 0 1 の電源投入報知処理を実行した後、ステップ S a 5 2 0 3 の外部出力処理を実行する。

#### 【 0 8 7 5 】

##### < 演出設定処理 >

本変形例に係る演出設定処理について図 8 8 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、通常処理（図 8 7 ( b ) ）のステップ S a 5 2 0 6 で実行されるものであり、図 3 0 の演出設定処理に代えて実行されるものである。図 8 8 において図 3 0 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

#### 【 0 8 7 6 】

まずステップ S a 6 2 0 1 では、主制御装置 1 6 2 からの復電時保留コマンドを受信しているか否かを判定する。復電時保留コマンドは、電断状態から復電した場合に出力されるものであり（図 8 7 ( a ) のステップ S a 6 1 0 1 ）、当該コマンドには、電断状態の発生時における保留個数を示す情報や、電断状態の発生前に行われた保留先読みの結果を示す情報等が含まれる。

#### 【 0 8 7 7 】

復電時保留コマンドを受信している場合は、ステップ S a 6 2 0 2 に進み、主制御装置 1 6 2 からの復電時保留コマンドに基づいて電断状態の発生時における保留個数を把握する。ステップ S a 6 2 0 3 では、ステップ S a 6 2 0 2 で把握した保留個数が 0 個であるか否かを判定する。保留個数が 0 個でない場合は、ステップ S a 6 2 0 4 に進み、復電後における保留用画像の表示態様を設定するための表示態様の設定処理を実行する。ここで、表示態様の設定処理について図 8 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【 0 8 7 8 】

まずステップ S a 6 3 0 1 では、主制御装置 1 6 2 からの復電時保留コマンドに基づいて各保留情報の変動パターンを把握する。この変動パターンは、電断状態の発生前において主制御装置 1 6 2 の保留先読み処理（図 2 8 ）により先読みされたものである。復電時保留コマンドには、ステップ S a 6 2 0 2 で把握した保留個数分の変動パターンの情報が含まれるため、本ステップでは、それらの変動パターンを全て把握する。

#### 【 0 8 7 9 】

なお、保留個数分の変動パターンの情報を含ませて復電時保留コマンドを送信する場合、データ量が大きくなったり、変動パターンの情報を収めきれなかったりすることが想定されるため、それらの情報を複数回に分けて送信してもよい。具体的には、まず、変動パターンの情報を含まない形態で復電時保留コマンドを送信し、当該コマンドに続いて各保留情報の変動パターンの情報を順次送信する構成としてもよい。

#### 【 0 8 8 0 】

ステップ S a 6 3 0 2 では、ステップ S a 6 3 0 1 の把握結果に基づき、大当たりの保留情報が存在するか否かを判定する。具体的には、ステップ S a 6 3 0 1 で把握した変動パターンの中に大当たりに対応する変動パターンが含まれているか否かを確認し、電断状態の発生前において大当たりが先読みされた保留情報が存在するか否かを判定する。

#### 【 0 8 8 1 】

大当たりの保留情報が存在する場合は、ステップ S a 6 3 0 3 に進み、その保留情報に対応する保留用画像の表示態様を第 1 特定表示態様に設定する。第 1 特定表示態様は、大当たりが先読みされた場合に選択される最終表示態様の上限である虹色表示態様 H M e より下位の特定表示態様であり、例えば、緑色表示態様 H M c である。

#### 【 0 8 8 2 】

10

20

30

40

50

ステップ S a 6 3 0 4 では、その保留用画像（対象保留用画像）に対応させて復帰用予告フラグをセットする。復帰用予告フラグは、対象保留用画像の遊技回にて当該保留用画像の表示態様を変化させる処理（昇格処理）を実行すべきであることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。なお、復帰用予告フラグは、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に格納してもよいし、対象保留用画像の保留情報とセットでシフトされるように、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c における対応エリア（対象保留用画像が対応するエリア）に格納してもよい。

【 0 8 8 3 】

ステップ S a 6 3 0 4 の実行後又はステップ S a 6 3 0 2 で否定判定した場合（大当たりの保留情報が存在しない場合）は、ステップ S a 6 3 0 5 にて、ステップ S a 6 3 0 1 で把握した変動パターンにおいて、S P S P リーチ演出に対応する変動パターンが存在するか否かを判定する。具体的には、変動パターン 5 H、変動パターン 6 H、変動パターン 1 2 H、変動パターン 1 3 H、変動パターン 2 4 H、変動パターン 2 5 H のいずれかに該当するものが存在するか否かを判定する。本ステップは、電断前の先読み結果が外れ結果である保留情報の中に、大当たり期待度の順位が所定以上であるリーチ演出に対応するものが含まれているか否かを判定するものである。

【 0 8 8 4 】

S P S P リーチ演出に対応する変動パターンが存在する場合は、ステップ S a 6 3 0 6 に進み、その変動パターンが先読みされている保留情報に対応する保留用画像の表示態様を第 2 特定表示態様に設定する。第 2 特定表示態様は、第 1 特定表示態様より下位の表示態様であり、例えば、青色表示態様 H M b である。ステップ S a 6 3 0 7 では、その保留用画像に対応させて復帰用予告フラグをセットする。

【 0 8 8 5 】

ステップ S a 6 3 0 7 の実行後又はステップ S a 6 3 0 5 で否定判定した場合（S P S P リーチ演出に対応する変動パターンが存在しない場合）は、ステップ S a 6 3 0 8 にて、ステップ S a 6 3 0 1 で変動パターンを把握できない保留情報が存在するか否かを判定する。なお、変動パターンを把握できない場合としては、電断状態の発生により先読み結果を示す情報の一部が破損したり、復電時保留コマンドの送信時にノイズ等の影響により一部のデータが破損したりした場合等が考えられる。

【 0 8 8 6 】

変動パターンを把握できない保留情報が存在する場合は、ステップ S a 6 3 0 9 に進み、その保留情報に対応する保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に設定する。ステップ S a 6 3 1 0 では、その保留用画像に対応させて復帰用予告フラグをセットする。

【 0 8 8 7 】

ステップ S a 6 3 1 0 の実行後又はステップ S a 6 3 0 8 で否定判定した場合（変動パターンを把握できない保留情報が存在しない場合）は、ステップ S a 6 3 1 1 にて、残りの保留用画像（ステップ S a 6 3 0 2 ～ステップ S a 6 3 1 0 により表示態様が設定されていない保留用画像）の表示態様を通常表示態様 H M a に設定する。

【 0 8 8 8 】

演出設定処理（図 8 8 ）の説明に戻り、ステップ S a 6 2 0 4 の表示態様の設定処理を実行した後は、ステップ S a 6 2 0 5 にて、当該設定処理にて設定された表示態様の保留用画像が表示画面 G に表示されるように表示制御装置 3 5 0 を制御する。ステップ S a 6 2 0 5 の実行後はステップ S a 1 3 0 1 に進み、以後、ステップ S a 1 3 0 1 ～ステップ S a 1 3 0 8 の処理を実行する。

【 0 8 8 9 】

ステップ S a 6 2 0 1 で否定判定した場合（復電時保留コマンドを受信していない場合）は、ステップ S a 6 2 0 2 ～ステップ S a 6 2 0 5 の処理をスキップしてステップ S a 1 3 0 1 に進む。また、ステップ S a 6 2 0 3 で否定判定した場合（保留個数が 0 個である場合）は、ステップ S a 6 2 0 4 及びステップ S a 6 2 0 5 の処理をスキップしてステップ S a 1 3 0 1 に進む。

10

20

30

40

50

## 【 0 8 9 0 】

以上の処理により、電断状態の発生後に復電した場合には、大当たり結果が先読みされていた保留情報の保留用画像が第 1 特定表示態様で表示され、大当たり期待度が高めのリーチ演出に対応する外れ結果が先読みされていた保留情報の保留用画像が第 2 特定表示態様で表示される。その後は、特定変動表示用処理（図 8 2）におけるステップ S a 5 5 0 2 の保留予告の第 4 実行用処理が行われることにより、対象保留用画像の表示態様が昇格される。すなわち、復電後に送信される変動開始コマンドに基づいて対象保留用画像の表示態様が再設定される。なお、保留予告の第 4 実行用処理については上記変形例 5 と同様であるため、説明を省略する。

## 【 0 8 9 1 】

＜電断前と復電後における保留用画像の表示態様について＞

電断前と復電後における保留用画像の表示態様について説明する。ここでは先ず、電断状態の発生前において大当たり結果が先読みされていた場合について図 9 0 を参照しながら説明する。

## 【 0 8 9 2 】

図 9 0（a）に示すように、第 1 特図の遊技回が実行されている状態で、それとは別に第 1 特図の保留情報が 3 個存在し、第 3 単位保留表示領域 G a 3 の保留用画像 H W が赤色表示態様 H M d で表示されていたとする。保留用画像 H W に対応する保留情報の先読み結果は大当たり結果であり、他の保留用画像に対応する保留情報の先読み結果はいずれも外れ結果（完全外れ）である。

## 【 0 8 9 3 】

その状態で電断状態が発生すると、パチンコ機 1 0 がオフ状態となり、表示画面 G 上の表示が消える。これに伴い、保留用画像 H W を含む全ての保留用画像が表示されていない状態となる。

## 【 0 8 9 4 】

この際、主制御装置 1 6 2 の R A M 3 1 4 には、データ保持用の電断時電力が電源及び発射制御装置 1 9 1 から供給されるため、R A M 3 1 4 に記憶されているデータは、電断状態である間も保持される。なお、R A M 3 1 4 に記憶されているデータには、電断状態の発生前において上記各保留用画像の保留情報に対して行った保留先読み処理（ステップ S a 3 0 5）の処理結果が含まれている。

## 【 0 8 9 5 】

その後、電断状態が解消されて復電すると、主制御装置 1 6 2 では、R A M 3 1 4 に記憶保持されたデータに基づいて復電時処理（ステップ S a 2 0 0 4 ～ステップ S a 2 0 1 0）を実行する。これにより、電断状態の発生時に中断された遊技回（第 1 特図の遊技回）の続きが特図用表示部 4 3 にて再開される。

## 【 0 8 9 6 】

また、復電時において主制御装置 1 6 2 では、R A M 3 1 4 に記憶されているデータのうち、保留個数を示す情報、各保留情報が第 1 特図と第 2 特図のいずれに対応するかの情報、各保留情報に対する保留先読み処理の結果情報（変動パターン）等を読み出し、復電時保留コマンドとして演出制御装置 1 4 3 に送信する（ステップ S a 6 1 0 1）。

## 【 0 8 9 7 】

演出制御装置 1 4 3 では、主制御装置 1 6 2 から送信される上記各種情報に基づき、保留用画像の表示を復帰させるための処理を実行する（ステップ S a 6 2 0 2 ～ステップ S a 6 2 0 5）。かかる処理では、大当たり結果が先読みされていた保留用画像 H W の表示態様を第 1 特定表示態様（緑色表示態様 H M c）に設定し、他の保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に設定する。この際、変動パターンを把握できない保留情報が存在した場合には、その保留情報に対応する保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に設定する。

## 【 0 8 9 8 】

これにより、図 9 0（b）に示すように、保留用画像 H W の表示態様が緑色表示態様 H

10

20

30

40

50

M c とされ、他の保留用画像の表示態様が通常表示態様 H M a とされた状態で、各保留用画像の表示が復帰される。復電の際、演出制御装置 1 4 3 では、電源投入報知を実施するための電源投入報知処理（ステップ S a 5 2 0 1）を実行するため、表示画面 G には、例えば「まもなく画面が復帰します」などの文字表示 4 6 1 が表示される。このため、表示が復帰された各保留用画像は上記文字表示 4 6 1 とともに表示される。

【 0 8 9 9 】

その後、保留用画像 H W の遊技回の開始タイミングとなると、演出制御装置 1 4 3 では、主制御装置 1 6 2 から送信される変動開始コマンドに基づき、保留用画像 H W に対応する保留情報の変動パターンを把握する。そして、その変動パターンに基づき、現状の表示態様（緑色表示態様 H M c）よりも上位の表示態様に昇格させるか否かを判定する。

10

【 0 9 0 0 】

すなわち、電断状態の発生前において大当たり結果が先読みされた保留情報の保留用画像 H W については、一旦、所定以下の表示態様（第 1 特定表示態様）に制限して表示し、遊技回の開始時に送信される変動開始コマンドに基づいてその保留用画像 H W の表示態様を設定し直す。その結果、上位の表示態様（赤色表示態様 H M d 又は虹色表示態様 H M e）への昇格が判定された場合には、図 9 0（c）に示すように、実行表示領域 D において保留用画像 H W の表示態様が上位の態様（例えば赤色表示態様 H M d）に変更される。

【 0 9 0 1 】

なお、保留用画像 H W の遊技回の開始時に送信される変動開始コマンドから把握される変動パターンが大当たりに対応したものでない場合、すなわち、当該遊技回にて大当たりが報知されない状態となっている場合は、上位の表示態様への昇格が不許可とされ、実行表示領域 D の保留用画像 H W の表示態様が第 1 特定表示態様に維持される。

20

【 0 9 0 2 】

次に、電断状態の発生前において S P リーチ外れ結果、S P S P リーチ外れ結果が先読みされていた場合について図 9 1 を参照しながら説明する。

【 0 9 0 3 】

図 9 1（a）に示すように、第 1 特図の遊技回が実行されている状況で、それとは別に第 1 特図の保留情報が 3 個存在し、第 1 単位保留表示領域 G a 1 の保留用画像 H W 1 が青色表示態様 H M b で表示され、第 3 単位保留表示領域 G a 3 の保留用画像 H W が緑色表示態様 H M c で表示されていたとする。

30

【 0 9 0 4 】

保留用画像 H W 1 に対応する保留情報の先読み結果は変動パターン 3 H（S P リーチ A 外れ）であり、保留用画像 H W 2 に対応する保留情報の先読み結果は変動パターン 6 H（S P S P リーチ B 外れ）である。なお、第 2 単位保留表示領域 G a 2 の保留用画像に対応する保留情報の先読み結果は変動パターン 1 H（完全外れ）である。

【 0 9 0 5 】

その状態で電断状態が発生すると、パチンコ機 1 0 がオフ状態となり、表示画面 G 上の表示が消える。その後、電断状態が解消されて復電すると、電断状態の発生時に中断された遊技回（第 1 特図の遊技回）の続きが特図用表示部 4 3 にて再開される。

【 0 9 0 6 】

40

また、演出制御装置 1 4 3 では、主制御装置 1 6 2 から送信される復電時保留コマンドに基づき、保留用画像の表示を復帰させるための処理を実行する（ステップ S a 6 2 0 2 ～ステップ S a 6 2 0 5）。この際、S P リーチ外れに対応する変動パターン（変動パターン 3 H）が先読みされていた保留用画像 H W 1 については、その表示態様を通常表示態様 H M a に設定し、それよりも上位の S P S P リーチ外れに対応する変動パターン（変動パターン 6 H）が先読みされていた保留用画像 H W 2 については、その表示態様を第 2 特定表示態様（青色表示態様 H M b）に設定する。

【 0 9 0 7 】

これにより、図 9 1（b）に示すように、保留用画像 H W 1 の表示態様が通常表示態様 H M a とされ、保留用画像 H W 2 の表示態様が青色表示態様 H M b とされた状態で、各保

50

保留画像の表示が復帰される。すなわち、所定順位より下位のリーチ外れ演出に対応する保留情報の保留用画像については、電断状態の発生前に特定表示態様で表示されていたか否かにかかわらず、通常表示態様 H M a で表示し、所定順位以上のリーチ演出に対応する保留情報の保留用画像については、所定以下の表示態様（第 2 特定表示態様）に制限して表示する。

【 0 9 0 8 】

保留用画像 H W 2 の遊技回が実行される場合に、上位の表示態様への昇格判定が行われる点については、図 9 0 を参照して説明した大当たり結果が先読みされていた場合と同様であるため、説明を省略する。

【 0 9 0 9 】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【 0 9 1 0 】

対象保留用画像 H W が特定表示態様とされている状況（保留予告演出が実行されている状況）で電断異常が発生し、その後、電断異常が解消されて復電した場合において、電断前に行われた保留先読み処理の結果に基づいて復電後の対象保留用画像 H W の表示態様を設定し、保留予告演出を再実行する構成とした。

【 0 9 1 1 】

本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出が実行されるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。さらに、特定表示態様として大当たり期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されるため、期待度に大小を付与して示唆することができ、遊技者の期待感を喚起する上で有利な構成とすることができる。このような構成の下、保留予告演出の実行中に電断異常が発生し、その後、復電した場合には、異常発生前に行われていた保留予告演出が再実行される。これにより、異常解消後に保留予告演出を復帰させることができ、異常の発生により保留予告演出が消滅してしまうことが抑制される。その際、対象保留用画像 H W の表示態様が異常発生前の保留先読み処理の結果に基づいて設定されるため、復電後における保留予告演出の再実行を好適に行うことが可能になる。

【 0 9 1 2 】

保留先読み処理により先読みされた当否結果や変動パターン等を R A M 3 1 4 の保留球格納エリア 3 1 4 b に記憶することで、上記先読み結果に対応する情報を電断状態の発生後も保持可能とする構成とした。

【 0 9 1 3 】

上記構成では、電断状態が発生した場合に先読み結果に対応する情報が消失せずに保持されるため、復電後において、R A M 3 1 4 に保持された情報に基づいて対象保留用画像 H W の表示態様を決定することができ、復電後における保留予告演出の再実行を好適に行うことが可能になる。

【 0 9 1 4 】

復電後に保留予告演出を実行する場合において、対象保留用画像 H W の表示態様を所定態様（緑色表示態様 H M c ）以下に制限する構成とした。

【 0 9 1 5 】

例えば、電断異常の影響により保留球格納エリア 3 1 4 b に記憶されていた保留情報に変化が生じた場合、電断前に行われた保留先読みの結果と、復電後の遊技回で行われる当否判定の結果や遊技回演出の選択結果とに不整合が生じる。このような場合に、電断前において保留予告演出により高い期待度を示唆しており、復電後もそれをそのまま再実行すると、遊技回での報知結果（当否判定の結果）や遊技回で行われる遊技回演出が、保留予告演出により示唆される期待度と整合しないものとなり、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。この点、上記構成では、電断発生時になされていた特定表示態様の種類が所定以上の態様であり、ある程度の期待度を示唆していた場合は、下位の表示態様に制限して保留予告演出を再実行する。これにより、遊技回での報知結果等に適合しない期待度が

10

20

30

40

50

保留予告演出により示唆されることが抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【0916】

対象保留用画像HWの表示態様を所定態様以下の表示態様に制限した場合に、対象保留用画像HWの遊技回においてその表示態様を上位の表示態様に昇格させるか否かを判定し、その結果に基づいて当該昇格を実行する構成とした。

【0917】

上記構成では、対象保留用画像HWの表示態様が所定態様以下の表示態様に制限された場合でも、対象保留用画像HWの遊技回が行われることで、上位の表示態様への昇格が果たされるため、示唆される期待度が低く抑えられた状態のままとなることが回避される。

10

【0918】

上記の際、上位の表示態様に昇格させるか否かの判定を遊技回の契機として行われる当否判定の結果や変動パターンの選択結果に基づいて行う構成とした。

【0919】

上記構成では、当否判定や遊技回演出の選択について復電後の結果を判断材料として、対象保留用画像HWの表示態様を昇格させるか否かの判定が行われる。これにより、復電後の遊技回で実際に行われる報知結果等と整合させながら上記昇格を行うことができる。

【0920】

復電後において、電断前に行われた保留先読み処理の結果を特定できない場合、対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HMaに設定する構成とした。

20

【0921】

例えば、一部の保留用画像について電断前に行われた保留先読み処理の結果を特定できない場合に、その保留用画像の表示自体を取り止めると、遊技者に対して保留数を適切に報知できなくなる懸念がある。また、保留先読み処理の結果を特定できた保留用画像で保留予告演出を再実行する（その保留用画像の表示態様を特定表示態様とする）場合に、保留先読み処理の結果を特定できない保留用画像の表示が欠損することで、特定表示態様とされた保留用画像と遊技回の順番がずれてしまい、別の遊技回に対応するようにして期待度が示唆される結果を招くおそれもある。この点、本構成では、電断前に行われた保留先読み処理の結果を特定できる保留用画像と、特定できない保留用画像とを識別し、後者については表示態様を通常表示態様HMaとして再表示する構成としたため、遊技者に対して保留数を適切に報知しつつ、他の保留用画像における保留予告演出を好適に行うことが可能になる。

30

【0922】

電断状態から復電した場合に主制御装置162から演出制御装置143に復電時保留コマンドを出力し、演出制御装置143において復電時保留コマンドを受信したことに基づき、保留予告演出を再実行するための設定処理（表示態様の設定処理）を実行する構成とした。

【0923】

この場合、電断状態が解消されて復電した際に速やかに保留予告演出を再実行することができる。これにより、遊技回の途中で電断状態が発生し、復電してから表示画面Gでの図柄変動表示が行われない期間が生じる場合において、当該図柄変動表示の復帰に先立って保留予告演出を再実行することができる。

40

【0924】

<変形例7>

本変形例では、保留用画像が特定表示態様で表示されている場合に演出モードの切替を制限するように構成されている。以下、本変形例について図92～図94を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第1の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【0925】

上記第1の実施の形態では、手動操作により演出モードが切り替えられるように構成さ

50



れていたが、本変形例では、演出用操作部 3 6 の操作を介することなく、自動で演出モードが切り替えられるように構成されている。なお、演出モードとしては演出モード A と演出モード B とを有し、これらは、上記第 1 の実施の形態と同様に、保留予告演出の発生頻度が相違するものとなっている。具体的には、演出モード A については、保留予告演出が実行されやすく、当該演出を楽しみやすいモードとして機能し、演出モード B については、保留予告演出が実行されにくいものの、実行された場合の大当たり期待度が高いモードとして機能するように構成されている。

#### 【 0 9 2 6 】

##### < 演出モード切替用処理 >

本変形例に係る演出モード切替用処理について図 9 2 を参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理（図 3 0 ）のステップ S a 1 3 0 7 で実行されるものであり、図 4 2 の演出モード切替用処理に代えて実行されるものである。

#### 【 0 9 2 7 】

先ずステップ S a 7 1 0 1 では、演出モード切替の抽選タイミングであるか否かを判定する。本変形例では、所定状態（例えば、通常遊技状態であり且つ連続演出等の複数の遊技回を跨いで行われる演出が行われていない状態）である期間を演出モードの切替有効期間としており、その切替有効期間では、各遊技回における所定タイミング（例えば遊技回の開始タイミング）で演出モードの切替抽選を行うように構成されている。本ステップでは、その切替抽選の実行タイミングであるか否かを判定する。演出モード切替の抽選タイミングでない場合は、現状の演出モードを維持すべく、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

#### 【 0 9 2 8 】

演出モード切替の抽選タイミングである場合は、ステップ S a 7 1 0 2 に進み、演出モード切替の実行抽選を行う第 1 モード切替抽選を実行する。本ステップでは、R A M 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）と、R O M 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a に記憶された第 1 モード切替抽選用テーブルとに基づいて上記抽選を行う。第 1 モード切替抽選用テーブルは、演出モードを切り替えるか否かを抽選するための抽選用テーブルである。なお、本テーブルは、滞在している演出モードの種類にかかわらず共通の当選確率となるものであってもよいし、滞在している演出モードによって当選確率が変動するものであってもよい。

#### 【 0 9 2 9 】

ステップ S a 7 1 0 3 では、ステップ S a 7 1 0 2 の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。抽選結果が外れ結果である場合は、現状の演出モードを維持すべく、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

#### 【 0 9 3 0 】

抽選結果が当選結果である場合は、ステップ S a 7 1 0 4 に進み、モード切替用判定処理を実行する。モード切替用判定処理は、演出モードの切り替えを許容するか否かを判定するものである。ここで、ステップ S a 7 1 0 4 のモード切替用判定処理について図 9 3 のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【 0 9 3 1 】

先ずステップ S a 7 2 0 1 では、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c を参照して現在の保留個数を把握する。ステップ S a 7 2 0 2 では、ステップ S a 7 2 0 1 で把握した保留個数が 0 個であるか否かを判定する。保留個数が 0 個である場合は、ステップ S a 7 2 0 3 にて演出モード切替を許容すると判定し、その後、モード切替用判定処理を終了する。

#### 【 0 9 3 2 】

保留個数が 0 個でない場合は、ステップ S a 7 2 0 4 にて各保留用画像の現在の表示態様を把握する。続くステップ S a 7 2 0 5 では、ステップ S a 7 2 0 4 の把握結果に基づいて特定表示態様（青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d 又は虹色表示態様 H M e のいずれかの態様）で表示されている保留用画像が存在するか否かを

10

20

30

40

50

判定する。特定表示態様の保留用画像が存在しない場合は、ステップ S a 7 2 0 3 に進み、演出モード切替を許容すると判定する。

【 0 9 3 3 】

特定表示態様の保留用画像が存在する場合は、ステップ S a 7 2 0 6 にて、今回のモード切替が演出モード A から演出モード B への切り替えであるか否かを判定する。すなわち、保留予告演出の発生頻度が高い側の演出モードから低い側の演出モードへの切り替えであるか否か（換言すれば、保留予告演出の大当たり期待度が低い側の演出モードから高い側の演出モードへの切り替えであるか否か）を判定する。

【 0 9 3 4 】

演出モード B への切り替えである場合は、ステップ S a 7 2 0 7 に進み、特定表示態様で表示されている保留用画像の保留情報に対する先読み結果が大当たり結果であるか否かを判定する。先読み結果が大当たり結果でない場合は、ステップ S a 7 2 0 8 にて演出モード切替を許容しないと判定し、その後、モード切替用判定処理を終了する。一般に当否判定においては外れ確率の方が当選確率（大当たり確率）よりもはるかに高く、保留先読みの結果は殆どが外れ結果となるため、上記ステップ S a 7 2 0 7 での判定結果は大半が否定判定となって演出モード切替が許容されないことになる。すなわち、演出モード B への切り替えである場合において特定表示態様の保留用画像が存在する状況下では、基本的に演出モードの切り替えが許容されず、制限されることになる。

【 0 9 3 5 】

上記ステップ S a 7 2 0 7 で肯定判定した場合（先読み結果が大当たり結果である場合）は、ステップ S a 7 2 0 9 に進み、モード切替の再抽選を行う第 2 モード切替抽選を実行する。本ステップでは、R A M 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）と、R O M 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a に記憶された第 2 モード切替抽選用テーブルとに基づいて上記抽選を行う。第 2 モード切替抽選用テーブルは、第 1 モード切替抽選用テーブルと同様に、演出モードを切り替えるか否かを抽選するための抽選用テーブルである。第 2 モード切替抽選用テーブルでの当選確率は、第 1 モード切替抽選用テーブルでの当選確率と同じでもよいし、異なってもよい。

【 0 9 3 6 】

ステップ S a 7 2 1 0 では、ステップ S a 7 2 0 9 の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。抽選結果が外れ結果である場合は、ステップ S a 7 2 0 8 に進み、演出モード切替を許容しないと判定する。

【 0 9 3 7 】

抽選結果が当選結果である場合は、ステップ S a 7 2 0 3 に進み、演出モード切替を許容すると判定する。すなわち、先読み結果が大当たり結果である場合の一部については、特定表示態様の保留用画像が表示された状況であっても、例外的に演出モードの切り替えが許容される。

【 0 9 3 8 】

既に説明したように、特定表示態様の保留用画像が存在する状況で大当たりの先読み保留が存在しない場合は、演出モードの切り替えが許容されず、また、大当たりの先読み保留が存在する場合であっても第 2 モード切替抽選に外れた場合は、演出モードの切り替えが許容されない。すなわち、特定表示態様の保留用画像が存在する状況において演出モードの切り替えが許容されるのは稀なケースとなるため、遊技者には法則崩れと認識され、大当たりが確定する演出となる。

【 0 9 3 9 】

上記ステップ S a 7 2 0 6 で否定判定した場合（演出モード B から演出モード A への切り替えである場合）、すなわち、保留予告演出の発生頻度が低い側の演出モードから高い側の演出モードへの切り替えである場合（換言すれば、保留予告演出の大当たり期待度が高い側の演出モードから低い側の演出モードへの切り替えである場合）は、ステップ S a 7 2 1 1 にて、特定表示態様で表示されている保留用画像の表示態様が所定態様（例えば、緑色表示態様 H M c ）以上のものであるか否かを判定する。

10

20

30

40

50

## 【 0 9 4 0 】

表示態様が所定態様より下位の態様（例えば、青色表示態様 H M b ）である場合は、ステップ S a 7 2 0 3 に進み、演出モード切替を許容すると判定する。すなわち、演出モード A への切り替えである場合は、特定表示態様の保留用画像が表示されている状況であっても、所定態様より下位の表示態様であれば、演出モードの切り替えが許容される。この場合は、その保留用画像の特定表示態様が維持された状態で演出モードの切り替えが行われる。なお、演出モードによって保留用画像の形態が変化する場合は、当該形態が変更されつつ、その表示色がモード切替前と同じ表示色に設定される。

## 【 0 9 4 1 】

上記ステップ S a 7 2 1 1 で肯定判定した場合（表示態様が所定態様以上である場合）は、ステップ S a 7 2 0 7 にて、表示態様が所定態様以上である保留用画像について、その保留情報の先読み結果が大当たり結果であるか否かを判定する。その後は、ステップ S a 7 2 0 8 ~ ステップ S a 7 2 1 0 の処理を実行し、第 2 モード切替抽選に当選したことを条件として演出モードの切り替えを許容する。

10

## 【 0 9 4 2 】

演出モード切替用処理（図 9 2 ）の説明に戻り、ステップ S a 7 1 0 4 のモード切替用判定処理を実行した後は、ステップ S a 7 1 0 5 にて、ステップ S a 7 1 0 4 の判定処理の結果がモード切替を許容するものであるか否かを判定する。モード切替を許容しない結果である場合は、現状の演出モードを維持すべく、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

20

## 【 0 9 4 3 】

モード切替を許容する結果である場合は、ステップ S a 7 1 0 6 に進み、演出モードを切り替えるための切替処理を実行する。例えば、現在の演出モードが演出モード A である場合は、演出モード B に切り替わるように演出データを設定する。なお、演出モードの切り替えは、遊技回の開始タイミングに行ってもよいし、遊技回の途中で行ってもよい。

## 【 0 9 4 4 】

ステップ S a 7 1 0 7 では、切替後の演出モードに対応する演出モードフラグを R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d にセットし、その後、演出モード切替用処理を終了する。

## 【 0 9 4 5 】

なお、本変形例では、シフト時コマンド対応処理（図 4 0 ）におけるステップ S a 1 7 0 2 の保留予告の第 2 実行用処理や、特図変動表示用処理（図 4 1 ）におけるステップ S a 1 8 0 8 の第 3 実行用処理、それらに付随する処理等は実行されない。

30

## 【 0 9 4 6 】

< 演出モードの切替制限について >

演出モードの切替制限の態様について図 9 4 を参照しながら説明する。まず、演出モード A から演出モード B に切り替える場合について図 9 4 ( a ) を参照しながら説明する。

## 【 0 9 4 7 】

演出モードの切替タイミングとなった場合において、保留が存在しない場合、保留が存在しても特定表示態様の保留用画像が存在しない場合は、演出モードの切り替わりが許容される。

40

## 【 0 9 4 8 】

特定表示態様の保留用画像が存在する場合は、基本的に演出モードの切り替わりが許容されない。すなわち、保留予告演出の発生頻度が相対的に高い演出モード A （保留予告演出の大当たり期待度が相対的に低い演出モード）から相対的に低い演出モード B （保留予告演出の大当たり期待度が相対的に高い演出モード）に切り替える場合は、特定表示態様の保留用画像が存在することを条件として演出モードの切り替わりが制限される。

## 【 0 9 4 9 】

但し、特定表示態様の保留用画像が存在する場合でも、その中に大当たり結果が先読みされたものが存在する場合は、例外的に演出モードの切り替わりが許容される。この場合

50

は、既に説明したように、演出矛盾で大当たりが確定する演出となる。なお、大当たり結果が先読みされた保留情報が存在する場合において、その表示態様が通常表示態様 H M a である場合は、特定表示態様の保留用画像が存在しないとして演出モードの切り替わりが許容される。

【 0 9 5 0 】

次に、演出モード B から演出モード A に切り替える場合について図 9 4 ( b ) を参照しながら説明する。

【 0 9 5 1 】

演出モードの切替タイミングとなった場合において、保留が存在しない場合、保留が存在しても特定表示態様の保留用画像が存在しない場合は、演出モード A から演出モード B に切り替える場合と同様に、演出モードの切り替わりが許容される。

10

【 0 9 5 2 】

特定表示態様の保留用画像が存在する場合は、その表示態様によってモード切替が許容されるか否かが異なる。具体的には、特定表示態様で表示された保留用画像の表示態様が所定表示態様より下位の表示態様（青色表示態様 H M b ）である場合は、演出モードの切り替わりが許容される。すなわち、保留予告演出の発生頻度が相対的に低い演出モード B （保留予告演出の大当たり期待度が相対的に高い演出モード）から相対的に高い演出モード A （保留予告演出の大当たり期待度が相対的に低い演出モード）に切り替える場合は、その逆である場合よりも切替制限が緩和される。この場合、保留用画像の表示態様は、通常表示態様 H M a に変更されることなく、モード切替前の特定表示態様が維持される。

20

【 0 9 5 3 】

一方、保留用画像の表示態様が所定表示態様以上の表示態様である場合は、大当たり結果が先読みされたものが存在する場合を除き、演出モードの切り替わりが許容されない。つまり、保留予告演出により、ある程度の期待度を遊技者に報知している場合は、演出モードの切り替わりが制限される。

【 0 9 5 4 】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【 0 9 5 5 】

保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出の実行中である場合、演出モードの切り替えを制限する構成とした。

30

【 0 9 5 6 】

本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出が実行されるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。また、演出モード A と演出モード B とでモード切替が行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、例えば、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替えられると、演出モードの変更に気を取られて保留予告演出への注目度が低下したり、逆に保留予告演出に集中していた結果、遊技者が気付かないまま演出モードが変更され、混乱を招いたりする懸念がある。

【 0 9 5 7 】

40

この点、本構成では、保留予告演出の実行中である場合は演出モードの切り替えを制限するため、保留予告演出の実行と演出モードの切り替えとが重複することを抑制できる。これにより、保留予告演出の実行と演出モードの切り替えとのそれぞれについて遊技者が注目しやすいように実施することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。また、切替後の演出モードが実行中の保留予告演出に適さないものである場合、演出設計に際して両者を適合させるための事前調整が必要となるが、本構成によれば、そのような調整が不要となり、設計時の負担を軽減できるという利点もある。

【 0 9 5 8 】

演出モード A と演出モード B とで保留予告演出の実行されやすさが異なる構成とした。

【 0 9 5 9 】

50

かかる構成の場合、演出モードが切り替わることで、大当たり期待度の示唆に関する演出特性が変化するため、背景画像やキャラクタ画像の変更等による見た目だけの変更に留まる場合に比べ、演出モードの違いを遊技者に強く印象付けることができる。しかしながらその反面、保留予告演出を実行したままで演出モードを切り替えと、その保留予告演出により示唆される期待度が演出モードの切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、切替後の演出モードにおいて保留予告演出により示唆される期待度と実際に報知される当否判定の結果とが食い違い、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。このような構成に対し、本変形例（保留予告演出の実行中である場合、演出モードの切り替えを制限する構成）を適用することで、上記食い違いの発生が回避され、遊技者に不愉快な印象を与えることを好適に抑制可能となる。

10

**【 0 9 6 0 】**

演出モード B は、演出モード A よりも保留予告演出が実行されにくい演出モードであり、演出モード A で保留予告演出が実行されている場合に演出モード B への切替を制限する構成とした。

**【 0 9 6 1 】**

演出モード B における保留予告演出の実行されやすさが演出モード A のそれよりも低い場合において、保留予告演出を実行したままで演出モード A から演出モード B に切り替えと、見かけ上の期待度が高まってしまい、実際よりも高い期待度を遊技者に示してしまう懸念がある。この点、本構成では、保留予告演出が実行されやすい（保留予告演出が対応する期待度が相対的に低い）演出モード A から保留予告演出が実行されにくい（特定報知が対応する期待度が相対的に高い）演出モード B への切替に際し、保留予告演出の実行中である場合は当該切替の実行を制限するため、実際よりも高い期待度が示唆されることを好適に抑制することが可能になる。

20

**【 0 9 6 2 】**

演出モード A で保留予告演出が実行中である場合は基本的に演出モード B への切替を制限しつつ、その保留予告演出と契機となった保留先読み結果が大当たり結果である場合は例外的に演出モード B への切替を許容する構成とした。

**【 0 9 6 3 】**

この場合、本来は演出モードの切り替えが行われない状況であるにもかかわらず、当該切り替えが生じることで、遊技者から見て法則崩れとなり、大当たりを示唆することができる。つまり、演出モードの切り替えを期待度示唆演出の 1 つとして活用することが可能になる。

30

**【 0 9 6 4 】**

演出モード B で保留予告演出が実行中である場合において演出モード A への切替条件が成立した場合、切替条件が成立したときの特定表示態様の種類によって、演出モード A への切替を制限するか否かを異ならせる構成とした。

**【 0 9 6 5 】**

保留予告演出が実行中である場合、画一的に演出モードの切替を制限する構成すると、演出モードの切り替えが過剰に制限されたり、保留予告演出の実行頻度が少なく抑えられたりするおそれがあり、複数種類の演出モードを設けた意義や保留予告演出の実行機能を搭載した意義が薄れてしまう懸念がある。この点、本構成では、保留予告演出が対応する期待度が高い演出モード B から保留予告演出が対応する期待度が低い演出モード A への切替の場合は、モード切替の制限を緩和し、切替条件が成立したときの特定表示態様が所定態様（緑色表示態様 H M c）以下であることを条件として切替を許容する。このため、演出モードの切り替えや保留予告演出の実行が過度に制限されることを抑制でき、それらの機会を好適に確保することが可能になる。

40

**【 0 9 6 6 】**

## &lt; 変形例 8 &gt;

本変形例では、演出モードが切り替えられる場合に保留予告演出の実行が制限されるように構成されている。以下、本変形例について図 9 5 ~ 図 9 9 を参照しながら説明する。

50

なお、これらの図において上記第 1 の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【0967】

本変形例では、演出モードの切替有効期間において切替案内報知が行われ、当該報知が行われている状態で遊技者が演出用操作部 36 を操作すると、次の遊技回から演出モードが切り替わるように構成されている。ここで、そのようなモード切替の一例について説明する。

【0968】

図 95 (a) に示すように、演出モードの切替有効期間中の所定遊技回において、図柄表示装置 75 の表示画面 G 上に切替案内報知としての切替案内画像 451 が表示される。この切替案内画像 451 は、所定期間（例えば、その遊技回が終了するまでの期間）に亘って表示される。

10

【0969】

図 95 (a) では、切替案内画像 451 の表示例として、表示画面 G において図柄列 Z1 ~ Z3 の上方に、「演出ボタンを押すと演出モードが切り替わるよ」といった文字表示がテロップ表示される構成を示している。なお、切替案内報知は、これに限定されるものではなく、上記文字表示が行われたウィンドウが表示されたり、切替案内に対応させた所定の発光部を発光させたりするものでもあってもよい。また、必ずしも視覚的な報知に限らず、スピーカ部 29 を用いた音声案内であってもよい。

【0970】

20

そのような状態で、遊技者が演出用操作部 36 により所定操作を行うと、切替待機報知が行われる。切替待機報知は、演出モードの切り替えが待機されている状態であることを報知するものである。切替待機報知の具体的態様は特に限定されるものではないが、例えば、図 95 (b) に示すように、表示画面 G にて「モードチェンジ準備中」などの文字が表示された切替待機中画像 452 を表示するものが考えられる。

【0971】

切替待機中画像 452 が表示された遊技回が終了し、次の遊技回に移行すると、図 95 (c) に示すように、切替待機中画像 452 の表示が消去されるとともに、演出モードが切り替わる。

【0972】

30

また、図 95 (a) の切替案内画像 451 の表示期間において遊技者により演出用操作部 36 が操作されなかった場合は、演出モードが切り替えられることなく、次の遊技回に移行しても現状の演出モードが維持される。

【0973】

なお、演出モードとしては演出モード A と演出モード B とを有し、これらは、上記第 1 の実施の形態と同様に、保留予告演出の発生頻度が相違するものとなっている。具体的には、演出モード A については、保留予告演出が実行されやすく、当該演出を楽しみやすいモードとして機能し、演出モード B については、保留予告演出が実行されにくいものの、実行された場合の大当たり期待度が高いモードとして機能するように構成されている。

【0974】

40

< 演出モード切替用処理 >

本変形例に係る演出モード切替用処理について図 96 を参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理（図 30）のステップ S a 1 3 0 7 で実行されるものであり、図 42 の演出モード切替用処理に代えて実行されるものである。

【0975】

先ずステップ S a 8 1 0 1 では、演出モードの切替有効期間中であるか否かを判定する。本変形例においても、上記変形例 7 と同様に、所定状態（例えば、通常遊技状態であり且つ連続演出等の複数の遊技回を跨いで行われる演出が行われていない状態）である期間を演出モードの切替有効期間として設定している。演出モードの切替有効期間中でない場合は、現状の演出モードを維持すべく演出モード切替用処理を終了する。

50

## 【0976】

演出モードの切替有効期間中である場合は、ステップS a 8 1 0 2に進み、R A M 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 dに切替待機フラグが格納されているか否かを判定する。切替待機フラグは、モード切替を待機している状態であること、換言すれば、その後に演出モードが切り替わることをM P U 3 4 2が把握するためのものである。

## 【0977】

切替待機フラグが格納されていない場合、すなわち、モード切替の待機状態でない場合は、ステップS a 8 1 0 3に進み、上記各種フラグ格納エリア3 4 4 dに案内表示フラグが格納されているか否かを判定する。案内報知フラグは、切替案内報知の実行中であることをM P U 3 4 2が把握するためのものである。

10

## 【0978】

案内報知フラグが格納されていない場合、すなわち、切替案内報知の実行中でない場合は、ステップS a 8 1 0 4に進み、切替案内報知の実行抽選の実行タイミングであるか否かを判定する。切替案内報知の実行抽選は、切替案内報知を実行するか否かを抽選する処理である。切替案内報知の抽選タイミングは特に限定されるものではないが、本変形例では、遊技回の開始タイミングを上記抽選タイミングに設定している。抽選タイミングでない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

## 【0979】

抽選タイミングである場合は、ステップS a 8 1 0 5に進み、切替案内報知の実行抽選を行う。本ステップでは、R A M 3 4 4の各カウンタエリア3 4 4 bから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）と、R O M 3 4 3の各種テーブル記憶エリア3 4 3 aに記憶された切替案内抽選用テーブルとに基づいて上記抽選を行う。ステップS a 8 1 0 6では、ステップS a 8 1 0 5の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。抽選結果が外れ結果である場合は、切替案内報知を不実行とすべく演出モード切替用処理を終了する。

20

## 【0980】

抽選結果が当選結果である場合は、ステップS a 8 1 0 7に進み、切替案内報知としての切替案内画像4 5 1を表示すべく、表示制御装置3 5 0を制御する。具体的には、表示制御装置3 5 0への送信コマンドとして切替案内画像4 5 1を表示すべき旨のコマンドを設定する。これにより、表示画面Gに切替案内画像4 5 1が表示される。ステップS a 8 1 0 8では、上記各種フラグ格納エリア3 4 4 dに案内報知フラグをセットし、その後、演出モード切替用処理を終了する。

30

## 【0981】

上記ステップS a 8 1 0 3で肯定判定した場合（案内報知フラグが格納されている場合）、すなわち、切替案内報知の実行中である場合は、ステップS a 8 1 0 9に進み、演出用操作部3 6にて演出モードを切り替えるための所定操作が行われたか否かを判定する。所定操作が行われた場合は、ステップS a 8 1 1 0に進み、上記各種フラグ格納エリア3 4 4 dに格納されている案内報知フラグを消去する。

## 【0982】

ステップS a 8 1 1 1では、上記各種フラグ格納エリア3 4 4 dに切替待機フラグをセットする。これにより、モード切替の待機状態に移行する。ステップS a 8 1 1 2では、切替待機報知としての切替待機中画像4 5 2を表示すべく、表示制御装置3 5 0を制御する。具体的には、表示制御装置3 5 0への送信コマンドとして切替待機中画像4 5 2を表示すべき旨のコマンドを設定する。これにより、表示画面Gに切替待機中画像4 5 2が表示される。ステップS a 8 1 1 2の実行後は、演出モード切替用処理を終了する。

40

## 【0983】

上記ステップS a 8 1 0 9で否定判定した場合（所定操作が行われていない場合）は、ステップS a 8 1 1 3に進み、切替案内画像4 5 1の表示期間（切替案内報知の報知期間）が経過したか否かを判定する。表示期間が経過していない場合は、切替案内画像4 5 1の表示を継続すべく演出モード切替用処理を終了する。

## 【0984】

50

表示期間が経過している場合は、ステップ S a 8 1 1 4 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に格納されている案内報知フラグを消去する。これにより、演出モードの切替操作の受付期間が終了する。また、ステップ S a 8 1 1 4 では、切替案内画像 4 5 1 を消去するように表示制御装置 3 5 0 を制御する。ステップ S a 8 1 1 4 の実行後は、演出モード切替用処理を終了する。

【 0 9 8 5 】

上記ステップ S a 8 1 0 2 で肯定判定した場合（切替待機フラグが格納されている場合）、すなわち、モード切替の待機状態である場合は、ステップ S a 8 1 1 5 に進み、モード切替の実行タイミングであるか否かを判定する。演出モードの切替タイミングは待機状態への移行後におけるタイミングであれば特に限定されるものではないが、本変形例では、切替操作がなされた遊技回の終了後に行われる次の遊技回の開始タイミングを上記切替タイミングに設定している。切替タイミングでない場合は、モード切替の待機状態を継続すべく演出モード切替用処理を終了する。

10

【 0 9 8 6 】

切替タイミングである場合は、ステップ S a 8 1 1 6 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に格納されている切替待機フラグを消去する。これにより、モード切替の待機状態が終了する。ステップ S a 8 1 1 7 では、演出モードを切り替えるための切替処理を実行する。例えば、現在の演出モードが演出モード A である場合は、演出モード B に切り替わるように演出データを設定する。

【 0 9 8 7 】

20

ステップ S a 8 1 1 8 では、切替後の演出モードに対応する演出モードフラグを上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d にセットする。ステップ S a 8 1 1 9 では、保留予告の第 2 設定処理を実行し、その後、演出モード切替用処理を終了する。保留予告の第 2 設定処理は、モード切替の待機期間中に発生した保留情報を対象として保留予告演出の実行設定を行うものである。当該設定処理の詳細については後述する。

【 0 9 8 8 】

< 保留コマンド対応処理 >

本変形例に係る保留コマンド対応処理について図 9 7 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 からの保留コマンドを受信した場合に実行される（演出設定処理（図 3 0）のステップ S a 1 3 0 2 で実行される）ものであり、図 3 1 の保留コマンド対応処理に代えて実行されるものである。図 9 7 において図 3 1 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

30

【 0 9 8 9 】

ステップ S a 1 4 0 2 にて、R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数 S N）を 1 インクリメントした後は、ステップ S a 8 2 0 1 に進み、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に切替待機フラグが格納されているか否かを判定する。切替待機フラグが格納されていない場合、すなわち、モード切替の待機状態でない場合は、ステップ S a 1 4 0 3 に進み、保留予告用の設定処理（図 3 4）を実行する。保留予告用の設定処理では、発生した保留情報を対象として保留予告演出を実行するための設定を行う。

40

【 0 9 9 0 】

切替待機フラグが格納されている場合（モード切替の待機状態である）場合は、ステップ S a 8 2 0 2 に進み、発生した保留情報に対応する保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に設定する。すなわち、本変形例では、モード切替の待機期間中に新たな保留情報が発生した場合、その保留情報を契機とする保留予告演出の実行を制限する。

【 0 9 9 1 】

なお、その保留情報に対する先読みについては、他の保留情報と同様に、主制御装置 1 6 2 の保留先読み処理（図 2 6）にて行われる。よって、演出制御装置 1 4 3 では、ステップ S a 1 4 0 3 の保留予告用の設定処理を実行せず、保留用画像の表示態様を強制的に通常表示態様 H M a とするものの、変動パターン等の先読み結果については主制御装置 1

50



6 2 からの保留コマンドにより取得した状態となっている。

【 0 9 9 2 】

ステップ S a 8 2 0 3 では、発生した保留情報に対応させて待機期間中に発生した保留情報であることを示す待機中発生情報を記憶する。この処理は、例えば、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c に設けられた第 1 エリア～第 4 エリア（図 3 2 ）に、上記待機中発生情報を記憶することで行う。このため、シフト時コマンド対応処理（図 4 0 ）におけるステップ S a 1 7 0 4 のシフト処理を実行した場合、待機中発生情報は保留情報（変動パターン情報等）に付随して下位エリア側にシフトされる。これにより、シフト処理が行われて保留用画像の表示エリアがシフトされた場合でも、いずれの保留用画像が待機期間中に発生したものであるかを把握することができる。なお、待機中発生情報は、いずれの保留情報を対象とするかを認識できるものであれば、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c 以外の記憶領域に記憶されてもよい。

10

【 0 9 9 3 】

ステップ S a 8 2 0 3 の実行後はステップ S a 1 4 0 5 にて、表示画面 G の保留表示部 2 0 0 に保留用画像を表示するための処理を実行する。上述のように、ステップ S a 8 2 0 2 で表示態様が通常表示態様 H M a に設定されているため、待機期間中に発生した保留情報の保留用画像は、通常表示態様 H M a にて表示される。

【 0 9 9 4 】

< 保留予告用の第 2 設定処理 >

ステップ S a 8 1 1 9 の保留予告用の第 2 設定処理について図 9 8 のフローチャートを参照しながら説明する。保留予告用の第 2 設定処理は、モード切替の待機期間中に発生した保留情報を対象として保留予告演出の実行設定を行うものである。

20

【 0 9 9 5 】

まずステップ S a 8 3 0 1 では、モード切替の待機期間中に発生した保留情報を把握する。すなわち、待機中発生情報に基づき、その時点で存在している保留情報のうち、いずれの保留情報が待機期間中に発生した保留情報であるかを特定する。

【 0 9 9 6 】

ステップ S a 8 3 0 1 の処理を実行した後は、把握した待機期間中の発生保留を対象としてステップ S a 8 3 0 2 以降の処理を実行する。なお、ステップ S a 8 3 0 2 以降の処理は、その多くが保留予告用の設定処理（図 3 4 ）における各処理と同様のものであるため、共通の処理については説明を簡略化し、異なる処理について詳細に説明する。

30

【 0 9 9 7 】

ステップ S a 8 3 0 2 ～ステップ S a 8 3 0 4 では、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c を参照して待機期間中の発生保留における変動パターンを把握したり、大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S a 8 3 0 5 では、切替後の演出モードを把握する。例えば、今回のモード切替が演出モード A から演出モード B への切り替えである場合は、切替後の演出モードとして演出モード B を把握する。

【 0 9 9 8 】

ステップ S a 8 3 0 6 ～ステップ S a 8 3 0 8 では、ステップ S a 8 3 0 5 で把握した切替後の演出モードに対応する保留予告実行抽選テーブルを取得し、保留予告演出の実行抽選を行う。当該実行抽選に当選した場合には、ステップ S a 8 3 0 9 ～ステップ S a 8 3 1 4 にて、保留予告演出における保留用画像の最終表示態様を決定したり、演出シナリオを決定したりする。その際、最終表示態様を抽選するための最終表示態様抽選テーブルや、演出シナリオを抽選するための演出シナリオ抽選テーブルとして各演出モードで異なるテーブルが設定されている場合には、ステップ S a 8 3 0 5 で把握した切替後の演出モードに対応するテーブルを取得して抽選を行う。

40

【 0 9 9 9 】

このように本変形例では、モード切替の待機期間中に発生した保留情報については、待機状態が解除された場合に保留予告演出の設定（先読み結果に基づく表示態様の設定処理）を行う。その際、待機期間中の発生保留は切替前の演出モード中に発生したものである

50

ものの、保留予告演出の実行抽選や最終表示態様の抽選等については、切替後の演出モードに対して設定された条件を適用し、切替後の演出モードに対応させて行う。

【1000】

ステップS a 8 3 1 5では、RAM 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 dに保留予告フラグをセットし、その後、保留予告用の第2設定処理を終了する。このようにして保留予告フラグがセットされた後は、シフト時コマンド対応処理(図3 8 (a))におけるステップS a 1 7 0 1の保留予告の第1実行用処理や、特図変動表示用処理(図4 1)におけるステップS a 1 8 0 7の保留予告の第1実行用処理にて、保留用画像の表示態様を特定表示態様に変更する処理が実行される。すなわち、モード切替の待機期間中に発生した保留情報についての保留予告演出は、演出モードが切り替えられた後に行われる。

10

【1001】

<演出モードが切り替わる場合の保留用画像の表示態様について>

演出モードが切り替わる場合の保留用画像の表示態様について図9 5及び図9 9を参照しながら説明する。ここでは、演出モードAから演出モードBに切り替わる場合を例にとって説明する。

【1002】

モード切替の切替有効期間中において切替案内報知の実行抽選に当選すると、図9 5 (a)に示すように、図柄表示装置7 5の表示画面Gに切替案内画像4 5 1が表示される。その状態で遊技者が演出用操作部3 6によりモード切替操作を行うと、モード切替の待機状態(後にモード切替が行われることを把握している状態)に移行し、図9 9 (a)に示すように、表示画面Gに切替待機中画像4 5 2が表示される。なお、モード切替の待機状態は、モード切替タイミング(次の遊技回の開始タイミング)となることで終了する。

20

【1003】

待機期間中において新たな保留情報が2個発生したとすると、主制御装置1 6 2では、待機期間中ではない状況で発生した保留情報と同様に保留先読み処理(ステップS a 3 0 5)を実行し、それら各保留情報についての変動パターン等を先読みする。また、演出制御装置1 4 3では、それら各保留情報を対象とした保留予告用の設定処理(ステップS a 1 4 0 3)を実行せず、それらに対応する保留用画像HW 1, HW 2の表示態様を通常表示態様H M aに設定する。

【1004】

これにより、図9 9 (b)に示すように、第1保留表示領域G aの第2単位保留表示領域G a 2及び第3単位保留表示領域G a 3に通常表示態様H M aとされた保留用画像HW 1, HW 2が表示される。保留用画像HW 1, HW 2の表示態様を通常表示態様H M aとする状態は、少なくとも待機状態が終了するまで継続される。

30

【1005】

次の遊技回が開始されることに伴いモード切替タイミングとなると、モード切替の待機状態が終了し、図9 9 (c)に示すように、演出モードが演出モードAから演出モードBに切り替わる。この際、演出制御装置1 4 3では、待機期間中に発生した保留情報(保留用画像HW 1, HW 2)を対象として保留予告用の第2設定処理(ステップS a 8 1 1 9)を実行する。

40

【1006】

保留予告用の第2設定処理では、それら保留情報が取得された際に実行された保留先読み処理の結果に基づき、保留予告演出を実行するための各種抽選(保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等)を行う。その際、それらの抽選には、切替後の演出モードである演出モードB用に設定された抽選テーブルを用いる。

【1007】

保留予告用の第2設定処理の結果、保留用画像HW 1については保留予告演出を実行せず、保留用画像HW 2については次のシフトタイミングで青色表示態様H M bに変更する結果が抽選されたとすると、図9 9 (d)に示すように、保留用画像HW 2が第2単位保留表示領域G a 2から第1単位保留表示領域G a 1にシフトされる際に、その表示態様が

50

通常表示態様 H M a から青色表示態様 H M b に変更される。すなわち、モード切替の待機期間中に発生した保留情報を契機とする保留予告演出がモード切替後に実行される。

【 1 0 0 8 】

なお、保留予告演出の実行中に切替案内報知の実行抽選に当選し、保留予告演出が実行されている状況で切替案内画像 4 5 1 ( 図 9 5 ( a ) ) が表示される場合もある。この場合の保留予告演出は実行制限の対象とならず、当該保留予告演出が継続された状態で待機状態に移行する。

【 1 0 0 9 】

また、切替案内画像 4 5 1 が表示されてから切替操作が行われるまでの間 ( 待機状態に移行するまでの間 ) において保留情報が発生し、当該保留情報を契機として保留予告演出が実行される場合もある。すなわち、切替案内画像 4 5 1 の表示後に取得された保留情報の保留用画像が特定表示態様とされた状態で待機状態に移行する場合もある。この場合も当該保留予告演出は実行制限の対象とならず、当該保留予告演出が継続された状態で待機状態に移行する。

【 1 0 1 0 】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【 1 0 1 1 】

演出モードの切替条件が成立して待機状態に移行し、その後、切替タイミングとなった場合に演出モードを切り替える構成において、待機状態である間、保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出の実行を制限する構成とした。

【 1 0 1 2 】

本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出が実行されるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。また、演出モード A と演出モード B とでモード切替が行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、例えば、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替えられると、演出モードの変更に気を取られて保留予告演出への注目度が低下したり、逆に保留予告演出に集中していた結果、遊技者が気付かないまま演出モードが変更され、混乱を招いたりする懸念がある。

【 1 0 1 3 】

この点、本構成によれば、後に演出モードが切り替わることを把握している状態 ( モード切り替えの待機状態 ) では、保留予告演出の実行を制限するため、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替わることを抑制できる。これにより、保留予告演出の実行と演出モードの切り替えとのそれぞれについて遊技者が注目しやすいうように実施することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。また、切替後の演出モードが実行中の保留予告演出に適さないものである場合、演出設計に際して両者を適合させるための事前調整が必要となるが、本構成によれば、そのような調整が不要となり、設計時の負担を軽減できるという利点もある。

【 1 0 1 4 】

待機状態中に取得された保留情報を対象として保留予告演出の実行を制限する構成とした。

【 1 0 1 5 】

上記構成により、保留予告演出の制限対象となる特別状態の範囲が広くなり、保留予告演出の実行が過度に制限されることを抑制できる。特に、切替案内画像 4 5 1 の表示後、待機状態に移行するまでの間に取得された保留情報を保留予告演出の実行制限の対象とすると、演出モードの切り替えが実際になされるのか不確定な状況で取得された保留情報についてまで保留予告演出の実行が制限されることになる。この場合、遊技者が切替操作を実行せず、演出モードの切り替えがなされなかった場合には、結果的に、制限する必要がなかった保留情報について保留予告演出の実行を制限してしまうことになるが、本構成によれば、そのような無駄な制限を抑制することが可能になる。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 1 6 】

保留先読み処理の結果にかかわらず、保留予告演出の実行を制限する構成とした。

## 【 1 0 1 7 】

上記構成によれば、保留先読み処理の結果とは無関係に保留予告演出の実行を強制的に制限することができる。これにより、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替わることを好適に抑制できる。また、保留予告演出の実行制限が保留先読み処理の結果に影響されないことから、待機状態（保留予告演出の制限期間中）であっても、非待機状態である場合と同様に保留先読み処理を進めることができる。すなわち、保留先読み処理の構成を変更する必要がないため、構成が複雑化することを抑制しながら、待機状態中の保留予告演出の実行を制限することができる。

10

## 【 1 0 1 8 】

演出モード A と演出モード B とで保留予告演出の実行されやすさが異なる構成とした。

## 【 1 0 1 9 】

かかる構成の場合、演出モードが切り替わることで、大当たり期待度の示唆に関する演出特性が変化するため、背景画像やキャラクタ画像の変更等による見た目だけの変更に留まる場合に比べ、演出モードの違いを遊技者に強く印象付けることができる。しかしながらその反面、保留予告演出を実行したままで演出モードを切り替えると、その保留予告演出により示唆される期待度が演出モードの切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、切替後の演出モードにおいて保留予告演出により示唆される期待度と実際に報知される当否判定の結果とが食い違い、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。このような構成に対し、本変形例（演出モードの切替準備中である待機状態である場合において、保留予告演出の実行を制限する構成）を適用することで、上記食い違いの発生が回避され、遊技者に不愉快な印象を与えることを好適に抑制可能となる。

20

## 【 1 0 2 0 】

演出モード B は、演出モード A よりも保留予告演出が実行されにくい演出モードであり、演出モード A で保留予告演出が実行されている場合に演出モード B への切替を制限する構成とした。

## 【 1 0 2 1 】

演出モード B における保留予告演出の実行されやすさが演出モード A のそれよりも低い場合において、保留予告演出を実行したままで演出モード A から演出モード B に切り替えると、見かけ上の期待度が高まってしまい、実際よりも高い期待度を遊技者に示してしまう懸念がある。この点、本構成では、保留予告演出が実行されやすい（保留予告演出が対応する期待度が相対的に低い）演出モード A から保留予告演出が実行されにくい（特定報知が対応する期待度が相対的に高い）演出モード B への切替に際し、当該モードへの切替準備中である場合は保留予告演出の実行を制限する。これにより、保留予告演出の実行中に演出モード A から演出モード B に切り替わるのが抑制され、実際よりも高い期待度が示唆されることを好適に抑制することが可能になる。

30

## 【 1 0 2 2 】

待機状態中に取得された保留情報に対応する保留予告演出を演出モードの切り替え後に実行する構成とした。これにより、待機状態中に取得された保留情報について保留予告演出の実行が制限されたままとなり、期待度示唆が行えなくなることを抑制できる。

40

## 【 1 0 2 3 】

上記の際、モード切替後の保留予告演出を待機状態中に行われた保留先読み処理（保留情報が取得されたときの保留先読み処理）の結果に基づいて実行する構成とした。この場合、演出モードの切り替わり後に改めて保留先読み処理を実行しなくても、待機状態中に取得された保留情報に対応する保留予告演出を実行することができる。これにより、主制御装置 1 6 2 の保留先読み処理について既存の構成をそのまま用いることができ、構成が複雑化することを抑制できる。

## 【 1 0 2 4 】

待機状態中に取得された保留情報について演出モードの切替後に保留予告演出を実行す

50

るか否かの実行抽選を行う構成とした上で、当該実行抽選の抽選条件（当選確率等）として切替後の演出モードに対応させて設定された条件を適用する構成とした。

【1025】

上記構成では、演出モードの切替後に保留予告演出を実行するか否かを抽選するに際し、対象となる保留情報が取得されたときの抽選条件（切り替わり前の演出モードに対応させて設定された抽選条件）ではなく、切り替わり後の演出モードに対応させて設定された抽選条件が適用される。これにより、待機状態中（演出モードの切り替わり前）に取得された保留情報であっても、切り替わり後の演出モードに対応させて保留予告演出を行うことが可能になる。

【1026】

待機状態中に保留情報が取得された場合、その保留情報が待機状態中に取得されたものであることを示す待機中発生情報をRAM344の保留用記憶エリア344cに記憶する構成とした。

【1027】

上記構成によれば、RAM344の保留用記憶エリア344cに記憶された待機中発生情報に基づき、その保留情報が待機状態中に取得されたものであることを待機状態後に把握することができる。このため、待機状態の終了後において、待機状態となる前に取得された保留情報と待機状態中に取得された保留情報とが混在する場合でも、待機状態中に取得された保留情報を簡単に特定することができる。これにより、モード切替後に保留予告演出を実行する場合において、待機状態中に取得された保留情報と、そうではない保留情報とを識別し、待機状態中に取得された保留情報のみを対象として処理を行うことが可能になる。

【1028】

<その他の変形例>

なお、上述した第1の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第1の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせる上記第1の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第1の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【1029】

（1）上記第1の実施の形態や各変形例では、第1作動口62への入賞に基づく保留情報が4個を上限として記憶される構成としたが、4個未満であってもよいし（1個であってもよい）、5個以上であってもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、4個未満であってもよいし（1個であってもよい）、5個以上であってもよい。また、各作動口62、63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【1030】

（2）上記第1の実施の形態や各変形例では、第1作動口62及び第2作動口63への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報のほうが、第1作動口62への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【1031】

（3）上記第1の実施の形態や各変形例では、右ルートを下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを下流する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を下流する遊技球のみが第1作動口62に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口6

10

20

30

40

50

3を通過又は入賞可能となる構成とするといよい。

【1032】

(4)上記第1の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置75の表示画面Gに保留用画像を表示することで、遊技者が保留数を認識することが可能な保留用報知を行ったが、図柄表示装置75とは別の表示部に保留用画像を表示してもよいし、上限記憶数に対応した数で設けられた保留ランプ部(発光部)を発光させ、発光した保留ランプ部の数により保留数を報知したりする構成としてもよい。保留ランプ部を発光させる場合にあっては、保留先読み処理の結果に基づいて発光態様(例えば発光色)を通常発光態様とは異なる特定発光態様とすることで、保留予告演出を行う構成とすることができる。

【1033】

(5)上記第1の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技(開閉実行モード)に移行する構成としたが、いわゆる1種2種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技(内部にV入賞口を有する又はV入賞口及び外れ口を有する可变入賞装置が開閉される遊技状態)においてV入賞口(V入賞センサ)を遊技球が通過した場合(付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合)に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【1034】

なお、本発明における「付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能」や、「付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、V入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

【1035】

(6)上記第1の実施の形態や各変形例では、特定報知として、保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出を実行したが、保留用画像を用いた保留予告演出に代えて、保留先読み処理の結果に基づいて複数回の遊技回に亘って実行される遊技回演出(いわゆる連続予告演出や先読みゾーン演出)を対象として各第1の実施の形態や各変形例の構成を適用してもよい。

【1036】

(7)上記第1の実施の形態や各変形例では、特定報知として遊技回を跨ぐ演出を実行したが、特定報知は必ずしも遊技回を跨ぐものである必要はなく、1回の遊技回の中で行われるものであってもよい。例えば、上記第1の実施の形態であれば、遊技回の途中で演出モードが複数回に亘って切り替えられることが想定されるためである。この場合、当該1回の遊技回の中で行われる演出は、必ずしも保留先読み処理の結果を契機とするものである必要はなく、当該遊技回の開始時に行われる当否判定等の結果に基づくものであってもよい。

【1037】

(8)上記第1の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置75の表示画面Gにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数(図柄列の列数)についても3個に限定されるものではなく、2個であってもよいし、4個以上であってもよい。

【1038】

(9)上記第1の実施の形態や各変形例では、保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識可能となる報知を行うものとして実行表示領域Dを設けたが、実行表示領域Dを備えない構成としてもよい。

【1039】

(10)上記第1の実施の形態や各変形例では、保留予告演出を実行する場合、実行表示領域Dでの報知期間を含めて演出シナリオを設定する構成としたが、対象保留用画像HWが実行表示領域Dに表示される前の期間(対象保留用画像HWの遊技回が保留中である

10

20

30

40

50

期間)を対象として演出シナリオを設定する構成としてもよい。

【1040】

(11)上記第1の実施の形態や各変形例では、保留予告演出を実行する場合、保留用画像の最終表示態様を決定してから演出シナリオを設定するといった具合に段階的に設定を行う構成としたが、1の処理で最終表示態様及び演出シナリオを設定する構成としてもよい。例えば、1のテーブルにより最終表示態様と演出シナリオとの両方を決定する構成としてもよい。

【1041】

(12)上記第1の実施の形態や各変形例では、主制御装置162で実行した保留先読み処理の結果を演出制御装置143に通知する場合に変動パターンの情報を送信する構成としたが、送信コマンドのデータ容量が大きくなることを抑制すべく、当該変動パターンよりもデータ量の小さい所定情報(変動パターンに対応する識別子や、変動パターンを期待度に応じてランク分けした場合のランク情報等)を送信する構成としてもよい。このことは、第1の実施の形態の変形例5における復電時保留コマンド等においても同様である。

【1042】

(13)上記第1の実施の形態や各変形例では、変動パターンに基づいて遊技回演出(演出パターン)を決定するが、変動種別カウンタCSや大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて遊技回演出を決定する構成としてもよい。この場合、主制御装置162にて保留先読み処理を実行せず、主制御装置162からの保留コマンド(変動種別カウンタCSや大当たり乱数カウンタC1の値を示す情報)に基づき、演出制御装置143にて保留先読み処理(当否判定の結果や遊技回演出を先読みする処理)を実行する構成とするよい。

【1043】

(14)上記第1の実施の形態や各変形例では、保留先読み処理により特定された変動パターンに基づいて保留予告演出の態様(保留用画像の表示態様)を設定するが、演出制御装置143において、主制御装置162から送信される変動パターン(保留先読み処理により特定された変動パターン)の情報に基づいて演出パターン(遊技回演出)を先読みし、その結果に基づいて保留予告演出の態様を設定する構成としてもよい。このような構成は、例えば、1の変動パターンに対して複数種類の演出パターン(遊技回演出)が対応する場合に特に有効となる。

【1044】

(15)上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例3、変形例5～変形例8では、保留先読み処理を主制御装置162で行う構成としたが、演出制御装置143や表示制御装置350で行う構成としてもよい。演出制御装置143にて保留先読み処理を実行する場合、第1の実施の形態の変形例4のように、大当たり乱数カウンタC1や変動種別カウンタCSの値(取得乱数)に対応する情報を主制御装置162から演出制御装置143に送信し、演出制御装置143にて当否判定の結果や変動パターンの抽選結果等を先読みする構成とするよい。また、上記変形例4において、第1保留先読み処理及び第2保留先読み処理の少なくとも一方を主制御装置162にて行う構成としてもよい。

【1045】

(16)上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例4では、対象保留用画像HWの表示態様を元の特定表示態様に復帰させてから上位の表示態様に昇格させる構成としたが、元の特定表示態様に復帰させることなく、上位の表示態様に昇格させる構成としてもよい。また、元の特定表示態様に復帰させてから上位の表示態様に昇格させる場合と、元の特定表示態様に復帰させることなく、上位の表示態様に昇格させる場合との両方が生じ得る構成としてもよい。

【1046】

(17)上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例4では、対象保留用画像HWの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる場合に、対象保留用画像HWの表示態様を段階的に復帰させる場合が生じる構成としたが、段階的な復帰態様が生じない構成としてもよい。すなわち、一律に表示態様の1回の変化で元の特定表示態様に復帰さ

10

20

30

40

50

せる構成としてもよい。

【1047】

(18) 上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例4では、実行表示領域Dでの表示期間も含めて復帰シナリオを設定する構成としたが、第1保留表示領域Ga又は第2保留表示領域Gbの表示期間のみを対象として(実行表示領域Dでの表示期間を含めないで)復帰シナリオを設定する構成としてもよい。

【1048】

(19) 上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例4において、対象保留用画像HWの昇格処理を実行しない構成としてもよい。

【1049】

(20) 上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例4では、対象保留用画像HWが第1保留表示領域Ga又は第2保留表示領域Gbに表示されている期間(保留期間)にて元の特表示態様に復帰させ、その後、対象保留用画像HWの遊技回にて上位の表示態様に昇格させる構成としたが、必ずしも対象保留用画像HWの遊技回まで昇格を待機する必要はなく、上記保留期間にて昇格が行われ得る構成としてもよい。遊技回が開始される前に昇格処理を行う場合には、変動開始時に主制御装置162から送信される変動開始コマンドではなく、対象保留用画像HW(保留情報)について行われた保留先読み処理の結果を参照するとよい。

【1050】

(21) 上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例4では、対象保留用画像HWの遊技回にて上位の表示態様に昇格させる場合に、変動開始時に主制御装置162から送信される変動開始コマンドを参照する構成としたが、対象保留用画像HW(保留情報)について行われた保留先読み処理の結果に基づいて上記昇格を行う構成としてもよい。

【1051】

(22) 上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例2では、遊技者の操作(手動)により演出モードが切り替わる構成としたが、上記変形例7のように、遊技者の操作によらずに自動で演出モードが切り替わる構成としてもよい。

【1052】

(23) 上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例2では、遊技回中に演出モードが切り替わる構成としたが、開閉実行モード(大当たり遊技)を介して演出モードが切り替わる構成としてもよい。例えば、高確遊技状態用の演出モードとして複数の演出モードが設定されており、いずれの演出モードで遊技するかをその直前の開閉実行モードにて遊技者が選択可能となっている構成に対し、第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例2に係る構成を適用してもよい。

【1053】

例えば、第1の実施の形態に係る構成を適用する場合には、次の構成とすることができる。高確遊技状態中の演出モードAにおいて対象保留用画像HWの表示態様が特定表示態様とされ、対象保留用画像HWよりも前の保留情報の遊技回で確変大当たりとなって開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モード中に演出モードAとは異なる演出モードBが選択されると、当該開閉実行モード後の演出モードB(高確遊技状態)で対象保留用画像HWの表示態様が通常表示態様HMaに設定される。そして、対象保留用画像HWよりも前の保留情報の遊技回で再び確変大当たりとなって開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モード中に演出モードAが選択されると、当該開閉実行モード後の演出モードA(高確遊技状態)で対象保留用画像HWの表示態様が元の特表示態様に設定される。

【1054】

なお、上記の構成において、遊技者の操作(手動)により演出モードが切り替わる場合に限らず、遊技者の操作によらずに自動で演出モードが切り替わる構成としてもよい。

【1055】

(24) 上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例2では、演出モ

10

20

30

40

50



ードAと演出モードBで保留予告演出の実行されやすさ（実行確率）が異なる構成としたが、これらの演出モードにおいて保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよい。

【1056】

（25）上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例2では、複数種類の演出状態として演出モードAと演出モードBの2種類の演出モードを備える構成としたが、3種類以上の演出モードを備える構成としてもよい。その際、例えば、3種類以上の演出状態として演出モードA～演出モードCを備える構成において、演出モードA＞演出モードB＞演出モードCの順で保留予告演出が実行されにくくなるなど、それら各演出モードにおいて保留予告演出の実行されやすさが相互に異なる構成としてもよいし、演出モードA～演出モードCでいずれも保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよいし、演出モードAと演出モードCは保留予告演出の実行されやすさが同じであるものの、演出モードBは保留予告演出が実行されにくいなど、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成としてもよい。

10

【1057】

なお、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成にあっては、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えにおいても、異なる演出モード間での切り替えと同様に、演出モードの切替に伴って対象保留用画像HWの表示態様が通常表示態様HMaとされる構成としてもよい。つまり、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えと、異なる演出モード間での切り替えとを区別しない構成としてもよい。

20

【1058】

また、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えにおいては、異なる演出モード間での切り替えとは異なり、演出モードが切り替わっても通常表示態様HMaに変更されず、モード切替前の特定表示態様が維持される構成としてもよい。つまり、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えと、異なる演出モード間での切り替えとを区別し、両者で保留予告演出の取り扱いを異ならせる構成としてもよい。

【1059】

（26）上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例2では、保留予告演出が実行されにくい演出モードBにおいて保留予告演出が実行され得る構成としたが、演出モードBにおいて保留予告演出が実行されない構成としてもよい。すなわち、本発明の「特定報知が実行されにくい演出状態」には、保留予告演出の実行確率が低い演出モードだけでなく、保留予告演出が不実行とされる演出モードも含まれると解することができる。

30

【1060】

（27）上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例2では、保留情報が外れに対応する場合の保留予告演出の実行確率を異ならせることで、演出モードAと演出モードBでの保留予告演出の実行されやすさを異ならせる構成としたが、保留情報が大当たりに対応する場合の保留予告演出の実行確率を異ならせたり、外れに対応する場合及び当たりに対応する場合の両方の実行確率を異ならせることで、それら演出モードでの保留予告演出の実行されやすさを異ならせる構成としてもよい。

40

【1061】

（28）上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例2では、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替わる場合、実行表示領域Dに表示されている保留用画像も対象として通常表示態様HMaに変更する構成としたが、第1保留表示領域Ga及び第2保留表示領域Gbと実行表示領域Dとを区別し、実行表示領域Dに表示されている保留用画像を通常表示態様HMaに変更しない構成としてもよい。

【1062】

（29）上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例2では、対象保

50

保留画像HWの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる場合に变化示唆演出の実行を制限する構成としたが、復帰させることに対応した専用演出（变化示唆演出とは異なるもの）を実行する構成としてもよい。このような構成とすることで、保留用画像の表示態様が純粹に上位の表示態様に変更される場合と、復帰処理に伴い保留用画像が元の特定表示態様に復帰される場合とを遊技者が識別しやすくすることができる。

【1063】

（30）上記第1の実施の形態では、保留予告演出の実行中に演出モードAから演出モードBに移行し、その後、再び演出モードAに移行した場合（保留予告演出が実行されていた元の演出モードに戻った場合）に対象保留用画像HWの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成としたが、例えば、演出モードとして演出モードA～Cを備えた構成において、演出モードAで保留予告演出が実行中である状況で演出モードBに切り替わって対象保留用画像HWの表示態様が通常表示態様HMaとされ、その後、対象保留用画像HWの遊技回が終了する前に演出モードC（演出モードAとは異なる演出モード）に切り替わった場合に、元の特定表示態様に復帰される構成としてもよい。

10

【1064】

上記の場合、演出モードAと演出モードCとで保留予告演出の実行されやすさが同じであったり、演出モードCが演出モードAよりも保留予告演出が実行されやすい（保留予告演出に対する期待度が低い）演出モードであったりすることが好ましい。但し、これらに限定されるものではなく、演出モードCが演出モードAよりも保留予告演出が実行されにくい構成であってもよい。その際、演出モードCは、演出モードBよりも保留予告演出が実行されやすい演出モードであってもよいし、実行されにくい演出モードであってもよいし、演出モードBと保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードであってもよい。また、演出モードA、演出モードB及び演出モードCで保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよい。

20

【1065】

（31）上記第1の実施の形態では、保留予告演出の実行中に演出モードAから演出モードBに切り替わる場合と、保留予告演出の実行中に演出モードBから演出モードAに切り替わる場合との双方で、対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HMaに変更する構成としたが、後者の場合、すなわち、保留予告演出に対応する期待度が高い演出モードから期待度が低い演出モードに切り替わる場合は、対象保留用画像HWの表示態様が特定表示態様に維持される（通常表示態様HMaに変更されない）構成としてもよい。

30

【1066】

（32）上記第1の実施の形態では、保留予告演出の実行中に演出モードAから演出モードBに切り替わり、その後、保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回が終了する前に演出モードAに切り替わった場合に、対象保留用画像HWの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成としたが、保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回が開始される前に演出モードAに切り替わった場合に、対象保留用画像HWの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成としてもよい。すなわち、保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回が開始された後に演出モードAに切り替わった場合は、対象保留用画像HWの表示態様を元の特定表示態様に復帰させない構成としてもよい。

40

【1067】

（33）上記第1の実施の形態では、保留予告演出の実行中に演出モードAから演出モードBに切り替わり、演出モードBに滞在している状況で新たな保留情報が発生した場合に、演出モードBにおいてその保留情報を契機とする保留予告演出を実行しない構成としたが、演出モードBに対応して設定された条件にて保留予告演出の実行抽選を行い、当該抽選に当選することで保留予告演出を実行する構成としてもよい。

【1068】

但し、演出モードBに切り替わる前の演出モードAにおいて特定表示態様とされていた保留用画像が演出モードBへの切り替わりにより通常表示態様HMaに変更される一方で、演出モードBで発生した保留情報について保留予告演出が行われると、通常表示態様H

50

M a とされた保留用画像（保留情報）について大当たりや期待度まで消失してしまったのではないかと遊技者の不安感をより一層煽ってしまう懸念がある。また、演出モード B で開始された保留予告演出の実行中に再び演出モード A に切り替えられた場合、その保留予告演出をどう扱うべきかの問題も生じ、全体として処理が煩雑化する懸念がある。

【 1 0 6 9 】

そのような意味では、上記第 1 の実施の形態のように、演出モード B に滞在している状態（換言すれば、先の演出モード A にて特定表示態様とされた対象保留用画像 H W の表示態様を元の表示態様に復帰させる復帰処理を待機している状態）で新たに発生した保留情報については、保留予告演出の実行を制限するのが好ましい。なお、保留予告演出の実行中ではない状況で演出モード A から演出モード B に切り替えられた場合については、演出モード B で新たに発生した保留情報を契機とする保留予告演出の実行を制限しなくてもよい。

10

【 1 0 7 0 】

（ 3 4 ）上記第 1 の実施の形態では、ステップ S a 1 5 0 8 にて今回の保留情報を含めた保留数を把握するが、今回の保留情報よりも前の保留情報を対象として保留数を把握する構成としてもよい。

【 1 0 7 1 】

（ 3 5 ）上記第 1 の実施の形態の変形例 1 では、制限状態における対象保留用画像 H B 1 , H B 2 （制限状態中に発生した保留情報の保留用画像）を通常表示態様 H M a とするが、通常表示態様 H M a 及び特定表示態様のいずれとも異なる所定表示態様（例えば黒色表示態様）とする構成としてもよい。この場合、保留予告演出の制限状態であることを遊技者に分かりやすくすることができ、換言すれば、当該制限状態が終了することで特定表示態様に変更される可能性があることを遊技者に知らせることが可能になる。

20

【 1 0 7 2 】

（ 3 6 ）上記第 1 の実施の形態の変形例 1 において、保留予告演出の実行中に演出モード A から演出モード B に切り替わった場合、すなわち、保留予告演出の制限状態に移行した場合に、制限状態であることに対応するものであって保留用画像とは異なる報知（例えば、制限状態中であることを教示する所定表示等）を行う構成としてもよい。

【 1 0 7 3 】

（ 3 7 ）上記第 1 の実施の形態の変形例 1 において、制限状態中に保留用画像の表示を不実行とする構成としてもよい。より詳しくは、演出モード A で特定表示態様とされた保留用画像 H A や演出モード B で発生した保留情報の保留用画像 H B 1 , H B 2 だけでなく、他の保留用画像を含む全ての保留用画像についてその表示を不実行とする構成としてもよい。

30

【 1 0 7 4 】

その際、遊技者が保留数を認識できなくなることを抑制するため、数字表示等の別表示（保留用画像とは別の保留数報知）により保留数を報知する構成としてもよい。但し、唐突に上記別表示に切り替わると、遊技者にとって分かりにくくなるため、例えば、保留用画像と数字表示等の別表示との両方によって保留数を報知する構成としておき、保留予告の実行中に演出モード A から演出モード B に切り替わった場合は、演出モード B において、保留用画像の表示だけを消去する構成とする。この場合、遊技者が別表示を見失うことを抑制すべく、当該別表示の表示箇所を変更しないことが好ましい。

40

【 1 0 7 5 】

（ 3 8 ）上記第 1 の実施の形態の変形例 1 では、制限状態中に発生した保留情報を契機とする保留予告演出の態様を制限期間の終了時に設定する構成としたが（ステップ S a 2 7 0 2 ）、制限期間中に設定してもよいし、制限期間の終了後に設定してもよい。

【 1 0 7 6 】

（ 3 9 ）上記第 1 の実施の形態の変形例 1 では、制限状態中に保留情報が取得された場合に保留先読み処理を実行し、制限状態の終了後、制限状態中に行った保留先読み処理の結果に基づいて対象保留用画像 H B 1 , H B 2 の表示態様を設定する構成としたが、制限

50

状態中に取得された保留情報についての保留先読み処理を制限状態後に実行し、その結果に基づいて制限状態後における対象保留用画像 H B 1 , H B 2 の表示態様を設定する構成としてもよい。この際、当該保留先読み処理は、主制御装置 1 6 2 にて行ってもよいし、演出制御装置 1 4 3 にて行ってもよい。また、制限状態中に保留情報が取得された場合の保留先読み処理を不実行としてもよいし、実行する構成としてもよい。

【 1 0 7 7 】

( 4 0 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 2 では、保留予告演出の実行中に演出モード A から演出モード B に切り替わった場合、演出モード B において演出モード A のときと同じ表示態様とする構成としたが、演出モード A と演出モード B とで保留用画像の報知態様が区別されている場合等においては、必ずしも同じ特定表示態様に復帰させる必要はなく、遊技者が同格の表示態様であると認識することが可能な表示態様に変更する構成としてもよい。例えば、演出モード A では、青色表示態様 H M b < 緑色表示態様 H M c < 赤色表示態様 H M d < 虹色表示態様 H M e の順番で順位付けされている一方で、演出モード B では、黄色表示態様 < 茶色表示態様 < 紫色表示態様 < 虹色表示態様の順番で順位付けされている構成において、対象保留用画像 H W の表示態様が緑色表示態様 H M c とされた状態で演出モード A から演出モード B に切り替わった場合に、演出モード B において対象保留用画像 H W の表示態様を茶色表示態様とする構成としてもよい。

10

【 1 0 7 8 】

また、保留用画像を所定のキャラクタ画像に変更することで期待度を示唆する遊技機において、演出モードによりキャラクタの衣装やポーズ、表情等が異なるように設定された構成にあっては、対象保留用画像 H W が演出モード A に対応する衣装等のキャラクタ画像に変更されている状態（保留予告演出が実行されている状態）で演出モード A から演出モード B に切り替わった場合、演出モード B において対象保留用画像 H W を演出モード A のときと同じキャラクタ画像に復帰させつつ、衣装等については演出モード B に対応するものとしてもよい。

20

【 1 0 7 9 】

要は、演出モード B での対象保留用画像 H W の表示態様が演出モード A での表示態様と同格であると遊技者が認識できるものであればよい。このことは、演出モード B において対象保留用画像 H W の表示態様を上位の表示態様に昇格させる場合についても同様である。すなわち、遊技者から見て上位の表示態様であると認識できるものであればよい。上記の例でいえば、対象保留用画像 H W の表示態様を茶色表示態様とした後、紫色表示態様に昇格させるといった具合である。

30

【 1 0 8 0 】

なお、上記第 1 の実施の形態やその変形例 1 における、元の演出モード A に戻ることを契機として対象保留用画像 H W の表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成や、第 1 の実施の形態の変形例 3 における、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態が同じである場合に、開閉実行モード後の対象保留用画像 H W の表示態様を開閉実行モード前と同じ特定表示態様とする構成、第 1 の実施の形態の変形例 4 における、開閉実行モード前の遊技状態における対象保留用画像 H W の特定表示態様が第 2 保留先読み処理により特定された変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様である場合、開閉実行モード後の対象保留用画像 H W の表示態様を開閉実行モード前と同じ特定表示態様とする構成、第 1 の実施の形態の変形例 5 における、復電後において対象保留用画像 H W の表示態様を電断時の表示態様と同じ特定表示態様とする構成等についても、対象保留用画像 H W の表示態様を遊技者が同格であると認識することが可能な表示態様に復帰させる具体例といえるものである。

40

【 1 0 8 1 】

( 4 1 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 2 では、保留予告演出の実行中に演出モード A から演出モード B への切り替わった場合に、一旦、対象保留用画像 H W の表示態様を通常表示態様 H M a に変更したが、通常表示態様 H M a に変更しない構成としてもよい。すなわち、演出モード B において同格の表示態様を表示する旨の判定結果となった場合（ステ

50

ップ S a 3 1 0 7 で肯定判定した場合)に、対象保留用画像 H W の表示態様を通常表示態様 H M a とすることなく(ステップ S a 3 1 1 0 の処理を実行することなく)、同格の表示態様とする構成としてもよい。

【 1 0 8 2 】

( 4 2 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 2 では、演出モード B において同格の表示態様を表示しない旨の判定結果となった場合(ステップ S a 3 1 0 7 で否定判定した場合)に、対象保留用画像 H W の表示態様を通常表示態様 H M a に設定する構成としたが、実際の期待度を超えない範囲で特定表示態様に設定してもよい。具体的には、演出モード切替前の対象保留用画像 H W の特定表示態様が復帰判定用テーブルに設定された上限表示態様よりも上位の態様である場合に、その上限表示態様以下となる表示態様(演出モード切替前の特定表示態様よりも下位の表示態様)で特定表示態様とする構成としてもよい。

10

【 1 0 8 3 】

( 4 3 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 3 ~ 変形例 4 では、遊技状態として通常遊技状態、高確遊技状態及び時短遊技状態の 3 種類の遊技状態を備えるが、例えば、通常遊技状態及び高確遊技状態の 2 種類の遊技状態を備えるなど、3 種類以外の遊技状態を備える構成であってもよい。すなわち、複数種類の遊技状態を備えるものであれば足りる。

【 1 0 8 4 】

( 4 4 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 3 ~ 変形例 4 では、開閉実行モード中に保留用画像の表示を不実行とする構成としたが、保留用画像を表示する構成としてもよい。この場合、開閉実行モード中での保留用画像の表示態様が通常表示態様 H M a とされる構成としてもよいし、開閉実行モード前の特定表示態様とされる構成としてもよい。また、通常表示態様 H M a 及び特定表示態様のいずれとも異なる所定表示態様(例えば黒色表示態様)とされる構成としてもよい。この場合の所定表示態様は、各保留情報の大当たり期待度等に対応しないもの(期待度等を示唆しないもの)としてもよい。

20

【 1 0 8 5 】

( 4 5 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 3 ~ 変形例 4 では、エンディング期間中に保留用画像の表示が再開される構成としたが、エンディング期間の開始前に保留用画像の表示が再開される構成としてもよいし、エンディング期間の終了後(例えば、開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回が開始される場合)に保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。

30

【 1 0 8 6 】

( 4 6 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 3 ~ 変形例 4 では、開閉実行モード後の遊技状態において対象保留用画像 H W の表示態様を通常表示態様 H M a から特定表示態様に変更する構成としたが、通常表示態様 H M a とすることなく、特定表示対象で表示する構成としてもよい。すなわち、対象保留用画像 H W の表示態様が特定表示態様とされた状態で保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。

【 1 0 8 7 】

( 4 7 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 3 ~ 変形例 4 では、適用対象となる構成として、複数回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードを介して遊技状態(変動パターンテーブル)が変更される構成を例示したが、小当たり遊技(1 回のラウンド遊技が実行される開閉実行モード)を介して変動パターンテーブルが変更される構成についても適用することが可能である。なお、変動パターンテーブルの変更は、当否判定の結果が当たり結果となることや開閉実行モード(可変入賞装置 6 5 を開閉する遊技状態)が実行されることを契機とするものに限らず、例えば、当否判定の結果が外れ結果となった遊技回の回数が所定回数に達したなどの予め定められた所定条件が成立したことに基づいて行われてもよい。

40

【 1 0 8 8 】

( 4 8 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 3 ~ 変形例 4 では、大当たり乱数カウンタ C 1 や変動種別カウンタ C S の値が同じであっても抽選により得られる結果に差異が生じる構成として、開閉実行モードを契機として遊技状態が変更されるものを例示したが、開閉実

50

行モード以外の事象を契機として上記差異が生じるものであってもよい。そのような事象としては、例えば、当否判定の結果が外れ結果となった遊技回の回数が所定回数に達したことや、何らかの抽選に当選したことなどが考えられる。つまり、如何なるものが契機であるかは任意であり、要は何らかの事象の発生により上記差異が生じる状態となるものであればよい。また、上記差異は、遊技状態の変更により生じるものに限られず、例えば、大当たり確率の変動等を伴わない演出状態の変更により生じるものであってもよい。

【 1 0 8 9 】

( 4 9 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 3 では、開閉実行モードが開始される場合に保留用画像の表示態様を記憶するが、表示態様の記憶タイミングは特に限定されるものではない。例えば、当該開閉実行モードの契機となる当選遊技回で記憶する構成としてもよい。

10

【 1 0 9 0 】

但し、保留予告演出において保留用画像の表示態様を段階的に昇格させる構成とした場合には、当選遊技回の実行中に保留用画像の表示態様が変化する可能性があるため、表示態様が確定した状態、換言すれば、表示態様の変化が制限された状態となってから表示態様を記憶することが好ましい。具体的には、上記変形例 3 のように開閉実行モードが開始される場合（当選遊技回が終了する場合）に記憶することが好ましい。

【 1 0 9 1 】

( 5 0 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 3 では、エンディング期間中に復帰判定や復帰処理の設定（ステップ S a 3 4 1 6 ）を実行するが、これらの処理は開閉実行モードの終了後に行ってもよい。また、開閉実行モードの開始後、エンディング期間の開始前に行ってもよい。

20

【 1 0 9 2 】

なお、上記各処理を開閉実行モード中に行う場合は、オープニング期間やエンディング期間、ラウンドインターバル期間等の可変入賞装置 6 5 が閉鎖状態とされている期間にて行うのがよい。開閉実行モードにおいて可変入賞装置 6 5 が開放状態となっている場合、可変入賞装置 6 5 への入賞発生に基づく入賞演出を行うための処理を行う必要があるなど処理負荷が比較的高い状態となっていることが想定される。そのような期間を利用して復帰判定や復帰処理の設定を行うと、一層の高負荷を招く懸念がある。この点、可変入賞装置 6 5 が閉鎖状態とされている期間を利用して上記各処理を行う構成とすることで、処理負荷の軽減を図ることが可能になる。

30

【 1 0 9 3 】

( 5 1 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 3 では、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態であり、開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態である場合において、保留先読み処理の結果が通常大当たり結果である場合に対象保留用画像 H W の表示態様を復帰させる構成としたが、通常大当たり結果であるか、確変大当たり結果であるかを問わず、保留用先読み処理により大当たり結果が先読みされた場合、対象保留用画像 H W の表示態様を復帰させる構成としてもよい。

【 1 0 9 4 】

( 5 2 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 4 では、大当たり乱数カウンタ C 1 や変動種別カウンタ C 5 の値等の取得乱数自体を主制御装置 1 6 2 から演出制御装置 1 4 3 に送信する構成としたが、送信コマンドのデータ容量が大きくなることを抑制すべく、それらの取得乱数よりもデータ量の小さい所定情報（乱数に対応する識別子等）を送信する構成としてもよい。

40

【 1 0 9 5 】

( 5 3 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 4 では、第 2 保留先読み処理を開閉実行モードの終了時に行うが、開閉実行モードの終了後に行う構成としてもよい。また、開閉実行モードの実行中に行ったり、開閉実行モードの開始前（当選遊技回の開始されてから開閉実行モードが開始されるまでの期間）に行ったりする構成としてもよい。

【 1 0 9 6 】

( 5 4 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 4 では、第 1 保留先読み処理及び第 2 保留先読

50

み処理において変動パターンを先読みする構成としたが、演出パターン（遊技回演出）を先読みする構成としてもよい。このような構成は、例えば、1の変動パターンに対して複数種類の演出パターン（遊技回演出）が対応する場合に特に有効となる。

【1097】

（55）上記第1の実施の形態の変形例4では、上限表示態様テーブルにおいて変動パターンに対応させて上限表示態様を設定するが、変動種別カウンタCSの値に対応させて上限表示態様を設定する構成としてもよい。

【1098】

（56）上記第1の実施の形態の変形例4では、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とにおいて、取得された大当たり乱数カウンタC1に対する当否結果が変動する場合でも、対象保留用画像HWの表示態様を開閉実行モード後に特定表示態様とする構成としたが、特定表示態様としない構成としてもよい。具体的には、第1保留先読み処理の結果が大当たりであり、第2保留先読み処理の結果が外れ結果である場合には、対象保留用画像HWの表示態様を開閉実行モード後に特定表示態様としない構成としてもよい。

10

【1099】

（57）上記第1の実施の形態の変形例4では、開閉実行モード前の遊技状態における対象保留用画像HWの特定表示態様と、第2保留先読み処理により特定された変動パターンに対応する上限表示態様とを比較し、その結果に基づいて開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を設定する構成としたが、上記比較を行わず（開閉実行モード前の表示態様にかかわらず）、第2保留先読み処理の結果に基づいて表示態様を設定する構成としてもよい。

20

【1100】

（58）上記第1の実施の形態の変形例4では、開閉実行モード前の遊技状態における対象保留用画像HWの特定表示態様が、第2保留先読み処理により特定された変動パターンに対応する上限表示態様よりも上位の態様である場合に、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HMaに設定する構成としたが、実際の期待度を超えない範囲で特定表示態様に設定してもよい。具体的には、開閉実行モード前の遊技状態における対象保留用画像HWの特定表示態様が、第2保留先読み処理により特定された変動パターンに対応する上限表示態様よりも上位の態様である場合に、上限表示態様以下となる表示態様（開閉実行モード前の特定表示態様よりも下位の表示態様）で特定表示態様とする構成としてもよい。

30

【1101】

（59）上記第1の実施の形態の変形例4では、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態との異同にかかわらず、第2保留先読み処理を実行する構成としたが、上記各遊技状態が同じである場合は、第2保留先読み処理を実行せず、開閉実行モード後における対象保留用画像HWの表示態様を開閉実行モード前の表示態様に基づいて設定する構成としてもよい。具体的には、開閉実行モード後の表示態様を開閉実行モード前の表示態様と同じ態様に設定してもよい。この場合、一旦、通常表示態様HMaとしてから開閉実行モード前の表示態様に变化させてもよいし、当初から開閉実行モード前の表示態様で表示させてもよい。

40

【1102】

（60）上記第1の実施の形態の変形例5～変形例6では、所定の異常として電断異常を例示したが、例えば、磁気センサ異常や振動センサ異常等の他の異常であってもよい。その際、所定の異常は、遊技進行が停止するものに限らず、遊技進行が継続されるものであってもよい。

【1103】

（61）上記第1の実施の形態の変形例5～変形例6では、電断異常が解消されて復電した場合に、対象保留用画像HWが特定表示態様とされた状態で保留用画像の表示が再開されるが、復電時における初期段階では対象保留用画像HWの表示態様が通常表示態様H

50

M a とされ、その後、電断状態の発生前における表示態様や電断前に行われた保留先読み処理の結果に基づいて設定された特定表示態様に変更される構成としてもよい。

【 1 1 0 4 】

また、復電時における初期段階では対象保留用画像 H W の表示態様が通常表示態様 H M a 及び特定表示態様のいずれとも異なる所定表示対象（復電時専用の表示態様であって、例えば紫色表示態様）とされ、その後、電断状態の発生前における表示態様や電断前に行われた保留先読み処理の結果に基づいて設定された特定表示態様に変更される構成としてもよい。その際、所定表示態様とされた保留用画像を一旦通常表示態様 H M a としてから特定表示態様に変更する構成としてもよい。

【 1 1 0 5 】

（ 6 2 ）上記第 1 の実施の形態の変形例 5 ～変形例 6 では、電断異常が解消されて復電した場合に、図柄表示装置 7 5 の画面状態が復帰待機画面（「まもなく画面が復帰します」などの文字表示 4 6 1 が表示された画面）となっている状況で保留用画像の表示が再開される構成としたが、復帰待機画面状態では保留用画像の表示を行わず、画面復帰（図柄列 Z 1 ～ Z 3 の図柄変動表示の復帰）される場合（又は画面復帰された場合）に保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。かかる場合には、保留用画像の表示数を更新した状態（各保留用画像を下位側にシフトさせ、保留数を 1 個減らした状態）で保留用画像の表示を再開する。

【 1 1 0 6 】

また、電断異常が遊技回の実行中に発生した場合と、遊技回の実行中に発生した場合とで保留用画像の表示タイミングを異ならせる構成としてもよい。具体的には、電断異常が遊技回の実行中に発生した場合は、電源投入画面（「電源が投入されました」などの文字表示が表示された画面）となっている状況で保留用画像の表示が再開され、電断異常が遊技回の実行中に発生した場合には、復帰待機画面状態では保留用画像の表示が行われず、画面復帰に合わせて保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。つまり、電断異常が遊技回の実行中に発生した場合は、遊技回の実行中に発生した場合よりも早いタイミング（電力供給の開始からの経過時間が短いタイミング）で保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。

【 1 1 0 7 】

（ 6 3 ）上記第 1 の実施の形態の変形例 5 ～変形例 6 では、遊技回の実行中や非実行中に電断異常が発生した場合を例示したが、開閉実行モードの実行中に電断異常が発生した場合にも適用することが可能である。その際、電源投入画面状態や復帰待機画面状態にて対象保留用画像の表示が再開される構成としてもよいし、復電後において続きの開閉実行モードが行われている期間は保留用画像の表示が不実行とされ、開閉実行モード後における最初の遊技回の開始タイミングに合わせて対象保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。また、復帰待機画面状態とされている期間において保留用画像の表示が不実行とされ、画面復帰に合わせて保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。

【 1 1 0 8 】

（ 6 4 ）上記第 1 の実施の形態の変形例 5 ～変形例 6 では、停電監視部 3 1 5 を電源及び発射制御装置 1 9 1 に設けたが、主制御装置 1 6 2 や演出制御装置 1 4 3 に設ける構成としてもよい。この場合、変形例 5 においては、上記停電監視部 3 1 5 を主制御装置 1 6 2 と演出制御装置 1 4 3 のそれぞれに設けてもよいし、主制御装置 1 6 2 と演出制御装置 1 4 3 の一方に設け、当該停電監視部 3 1 5 からの停電信号又は一方の制御装置からの停電コマンド（電断状態の発生を示すコマンド）を他方の制御装置に送信する構成としてもよい。

【 1 1 0 9 】

（ 6 5 ）上記第 1 の実施の形態の変形例 5 ～変形例 6 では、復電後における対象保留用画像 H W の表示態様の設定処理（ステップ S a 5 2 0 2 の保留予告の復帰用処理やステップ S a 6 2 0 4 の表示態様の設定処理）を復電時に実行するが、復電後に実行してもよい。具体的には、復電後において対象保留用画像 H W の遊技回が開始されるまでの期間にお

10

20

30

40

50



ける所定タイミングで実行する構成としてもよい。

【 1 1 1 0 】

( 6 6 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 5 では、対象保留用画像 H W の表示態様を示す情報をバックアップし、復電後にその情報に基づいて電断発生前の表示態様を把握して復電後の対象保留用画像 H W の表示態様を設定し、第 1 の実施の形態の変形例 6 では、先読み結果を示す情報をバックアップし、復電後にその情報に基づいて電断発生前の先読み結果を把握して復電後の対象保留用画像 H W の表示態様を設定したが、復電後に改めて先読み処理を実行し、その結果に基づいて復電後の対象保留用画像 H W の表示態様を設定してもよい。その際、復電後の先読み処理は主制御装置 1 6 2 にて行ってもよいし、演出制御装置 1 4 3 にて行ってもよい。

10

【 1 1 1 1 】

上記の場合、複数の保留用画像が表示されている状況においていずれの保留用画像が特定表示態様とされているかを把握することが可能な変化箇所情報を記憶し、電断状態が発生してもその変化箇所情報をバックアップ（記憶保持）する構成とするとよい。このような構成とすることで、電断発生前にいずれの保留用画像が特定表示態様で表示されていたかを復電後に把握することが可能になる。変化箇所情報は、主制御装置 1 6 2 の R A M 3 1 4 に記憶して主制御装置 1 6 2 がバックアップする構成としてもよいし、演出制御装置 1 4 3 の R A M 3 4 4 又はバックアップ R A M 3 4 5 に記憶して演出制御装置 1 4 3 がバックアップする構成としてもよい。

【 1 1 1 2 】

上記の際、電断前に特定表示態様とされていたと把握された保留用画像（保留情報）を対象にして復電後の先読み処理を実行するとよい。この場合、電断前に特定表示態様とされていなかった保留用画像まで復電後の先読み処理により特定表示態様とされ、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制することができる。さらに、復電後に存在する全ての保留情報を対象として再度の先読み処理を行う場合に比べ、先読み処理の実行回数を少なく抑えることができ、復電時の処理負荷を軽減することが可能になる。

20

【 1 1 1 3 】

ここで、電断前にいずれの保留用画像が特定表示態様で表示されていたかを把握すると、電断前にいずれの保留用画像が特定表示態様で表示されていなかったかを把握するとも言い換えることができるが、その把握により、特定表示態様で表示されていなかったとして把握された保留用画像について、その表示態様を通常表示態様に設定する構成としてもよい。この場合の処理は、復電後の先読み処理の対象とならなかった保留用画像について、その表示態様を通常表示態様に設定するものでもよいし、全ての保留用画像を対象に復電後の先読み処理を行った上で、特定表示態様で表示されていなかったとして把握された保留用画像については、その先読み処理の結果にかかわらず、その表示態様を通常表示態様に強制設定するものでもよい。

30

【 1 1 1 4 】

また、復電後の先読み結果に基づいて対象保留用画像 H W の表示態様を設定する構成において、第 1 の実施の形態の変形例 5 や変形例 6 と同様に、その表示態様を一定以下の特定表示態様（例えば緑色表示態様 H M c や青色表示態様 H M b ）に制限して設定する構成としてもよい。

40

【 1 1 1 5 】

なお、復電後の先読み処理は、復電時に行われてもよいし、電断前に特定表示態様とされていた保留用画像（保留情報）の遊技回が開始される前であれば、復電後に行われてもよい。

【 1 1 1 6 】

また、復電後の先読み処理を実行せず、電断前に特定表示態様とされていたと把握された保留用画像について、その表示態様を予め定められた所定の特定表示態様（例えば青色表示態様 H M b ）に設定する構成としてもよい。

【 1 1 1 7 】

50

( 6 7 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 5 では、バックアップ R A M 3 4 5 を設け、保留用画像に関する情報をバックアップ ( 記憶保持 ) する構成としたが、バックアップ R A M 3 4 5 を設けることなく、R A M 3 4 4 に記憶された全ての情報を対象としてバックアップする構成としてもよい。また、バックアップ R A M 3 4 5 を設けることなく、R A M 3 4 4 に記憶された一部の情報 ( 保留用画像に関する情報 ) をバックアップする構成としてもよい。

【 1 1 1 8 】

( 6 8 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 5 では、停電監視部 3 1 5 からの停電信号を主制御装置 1 6 2 と演出制御装置 1 4 3 に送信する構成としたが、主制御装置 1 6 2 のみに送信する構成としてもよい。かかる構成では、停電監視部 3 1 5 からの停電信号が主制御装置 1 6 2 に入力された場合に、主制御装置 1 6 2 から演出制御装置 1 4 3 に停電コマンドを送信し、演出制御装置 1 4 3 では停電コマンドを受信することを契機として停電処理 ( ステップ S a 1 1 ~ ステップ S a 1 3 の処理等 ) を実行する構成とするともよい。

10

【 1 1 1 9 】

( 6 9 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 5 では、電断前における対象保留用画像 H W の特定表示態様が所定表示態様 ( 緑色表示態様 H M c ) 以上の表示態様である場合 ( ステップ S a 5 4 0 4 で肯定判定した場合 ) に、復電後における対象保留用画像 H W の表示態様を所定表示態様より下位の特定表示態様に制限する構成としたが、対象保留用画像 H W の表示態様を通常表示態様 H M a とする ( 特定表示態様を解除する ) 構成としてもよい。

【 1 1 2 0 】

20

( 7 0 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 5 では、復電後における対象保留用画像 H W の表示態様を電断前の特定表示態様よりも下位の特定表示態様に設定した場合を対象として、対象保留用画像 H W の遊技回での昇格処理を実行する構成としたが ( ステップ S a 5 4 0 9 , ステップ S a 5 6 0 1 ) 、復電後における対象保留用画像 H W の表示態様を電断前の特定表示態様とした場合にも、対象保留用画像 H W の遊技回での昇格処理を実行する構成としてもよい。また、復電後における対象保留用画像 H W の表示態様にかかわらず、遊技回での昇格処理を実行する構成としてもよい。

【 1 1 2 1 】

( 7 1 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 6 では、電断前の保留先読み処理により大当たり結果が先読みされている場合 ( ステップ S a 6 3 0 2 で肯定判定した場合 ) に、復電後における対象保留用画像 H W の表示態様を画一的に第 1 特定表示態様 ( 緑色表示態様 H M c ) に設定する構成としたが、第 1 特定表示態様に設定されやすい構成としてもよい。具体的には、電断前の保留先読み処理により大当たり結果が先読みされている場合に、復電後における対象保留用画像 H W の表示態様が通常表示態様 H M a や、第 1 特定表示態様よりも下位の特定表示態様に設定される場合も生じ得る構成とした上で、それらの表示態様となる確率よりも第 1 特定表示態様とされる確率が高く設定された構成としてもよい。

30

【 1 1 2 2 】

また、第 1 特定表示態様といった制限を設けることなく、把握された保留先読み結果 ( 電断前に行われた保留先読み処理の結果 ) に基づいて電断前と同様の保留予告用の設定処理を実行し、保留予告演出の実行抽選や保留用画像の表示態様の抽選処理を行う構成としてもよい。

40

【 1 1 2 3 】

これらのことは、期待度が高い外れ結果が先読みされた場合 ( ステップ S a 6 3 0 5 で肯定判定した場合 ) についても同様である。

【 1 1 2 4 】

( 7 2 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 6 では、電断前の保留先読み処理が大当たり結果であるか、外れ結果であるかにより、復電後における対象保留用画像 H W の上限表示態様を異ならせる構成としたが、そのような区別を行わない構成としてもよい。具体的には、当否にかかわらず、復電後における対象保留用画像 H W の上限表示態様を一律に所定の特態表示態様に設定する構成としてもよい。

50

## 【 1 1 2 5 】

( 7 3 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 6 では、電断前の保留先読み処理により特定された変動パターンを把握できない場合 ( ステップ S a 6 3 0 8 で否定判定した場合 ) に、その保留情報に対応する保留用画像を通常表示態様 H M a に設定して表示する構成としたが、エラー扱いとして保留用画像の表示を不実行とする構成としてもよい。その際、変動パターンを把握できない保留情報に対応する保留用画像を非表示としてもよいし、他の保留用画像も含めて全ての保留用画像を表示しない構成としてもよい。

## 【 1 1 2 6 】

( 7 4 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 6 では、電断前の保留先読み処理により大当たり結果が先読みされている場合 ( ステップ S a 6 3 0 2 で肯定判定した場合 ) に、復電後における対象保留用画像 H W の表示態様を第 1 特定表示態様に設定するが、通常表示態様 H M a に設定する構成としてもよい。すなわち、電断前に大当たり結果が先読みされていたことに基づいて復電後に期待度が高めの特定表示態様に設定すると、電断異常の影響により保留先読み結果と遊技回での当否判定の結果とに不整合が生じた場合に、遊技者に与える影響が大きいことが想定される。この点、復電後における保留用画像の表示態様をひとまず通常表示態様 H M a としておき、遊技回の開始時に送信される変動開始コマンドに基づいて表示態様を変更する構成とすることで、復電後における保留用画像の表示態様を安全に設定することが可能になる。このことは、期待度が高い外れ結果が先読みされた場合 ( ステップ S a 6 3 0 5 で肯定判定した場合 ) についても同様である。

## 【 1 1 2 7 】

( 7 5 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 6 では、電断前の保留先読み処理により大当たり結果が先読みされている場合や、S P S P リーチ外れ以上のリーチ外れ演出に対応する変動パターンが先読みされている場合を対象として、対象保留用画像 H W の遊技回での昇格処理を実行する構成としたが ( ステップ S a 6 3 0 4 , ステップ S a 6 3 0 7 ) 、他の先読み結果である場合 ( S P リーチ外れのリーチ外れ演出等 ) にも、対象保留用画像 H W の遊技回での昇格処理を実行する構成としてもよい。また、先読み結果にかかわらず、遊技回での昇格処理を実行する構成としてもよい。

## 【 1 1 2 8 】

( 7 6 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 6 において、電断前に行われた保留先読み処理の結果に対応する情報だけでなく、電断前における対象保留用画像 H W の特定表示態様に対応する情報もバックアップし、それら両方の情報に基づいて復電後における対象保留用画像 H W の表示態様を設定する構成としてもよい。例えば、復電後における特定表示態様の上限 ( 上限表示態様 ) を変動パターンに対応させて複数種類設定しておき、電断前における対象保留用画像 H W の特定表示態様 ( バックアップされた特定表示態様 ) が電断前の保留先読み処理で先読みされた変動パターン ( バックアップされた保留先読み結果 ) に対応する上限表示態様以下の態様である場合に、復電後における対象保留用画像 H W の表示態様を電断前の特定表示態様と同じ態様に設定する構成としてもよい。

## 【 1 1 2 9 】

( 7 7 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 6 では、電断前に行われた保留先読み処理の結果に対応する情報を主制御装置 1 6 2 にてバックアップする構成としたが、演出制御装置 1 4 3 や表示制御装置 3 5 0 にてバックアップする構成としてもよい。演出制御装置 1 4 3 にてバックアップする場合には、第 1 の実施の形態の変形例 5 のように、演出制御装置 1 4 3 にバックアップ R A M を設けるなどしてバックアップ機能を搭載した上で、主制御装置 1 6 2 から送信される保留先読み処理の結果に対応する情報を演出制御装置 1 4 3 の R A M 3 4 4 に記憶し、電断状態が発生した場合には当該情報をバックアップ R A M に書き込んだり、R A M 3 4 4 に記憶された上記情報が電断中も保持されたりする構成とする。かかる構成では、電断状態が解消されて復電した場合に、演出制御装置 1 4 3 に保持されている情報 ( 保留先読み処理の結果に対応する情報 ) に基づき、電断前に行われた保留先読み処理の結果を把握することができる。

## 【 1 1 3 0 】

上記の際、主制御装置 162 における保留先読み処理の結果に対応する情報のバックアップは行ってもよいし、行わなくてもよい。ちなみに、主制御装置 162 と演出制御装置 143 の両方で保留先読み処理の結果に対応する情報をバックアップする構成とした場合には、両制御装置 162, 143 でバックアップされた各情報の比較結果に基づいて当該情報の正常性を判定する構成をさらに備えてもよい。具体的には、電断状態が解消されて復電した場合に、主制御装置 162 でバックアップされた保留先読み処理の結果に対応する情報を演出制御装置 143 に送信し、演出制御装置 143 にて、自らがバックアップする情報（保留先読み処理の結果に対応する情報）と、主制御装置 162 から送信された情報とを比較する。その結果、両情報に対応するものである場合は、バックアップされた情報が正常であると判定し、当該情報を有効なものと認識して復電後における保留予告演出の設定（復帰）に利用する。逆に、両情報に対応しないものである場合は、バックアップされた情報が正常ではないと判定し、当該情報を無効なものとして保留予告演出の復帰処理（当該情報を利用した保留予告演出の設定）を実行しない。

10

#### 【1131】

ここで、主制御装置 162 から送信された情報と、演出制御装置 143 でバックアップされた情報とが対応するとは、それら両情報の値が一致する場合のほか、記憶時における情報の形態（例えば値）が両制御装置 162, 143 で異なるなど、情報そのものの対比では一致しないものの、それら各情報が実質的に意味する内容は同じである場合などが考えられる。

#### 【1132】

20

なお、情報の対比は、演出制御装置 143 に限らず、主制御装置 162 や表示制御装置 350 にて行ってもよい。主制御装置 162 にて対比を行う場合は、電断状態が解消されて復電した際に、演出制御装置 143 でバックアップされた情報を主制御装置 162 に送信する。

#### 【1133】

また、主制御装置 162 と演出制御装置 143 のそれぞれでバックアップした結果の対比（照合）により正常性を判定する情報は、必ずしも保留先読み処理の結果に限定されるものではなく、例えば、当否判定の結果や保留数に関する情報など、他の情報であってもよい。ちなみに、主制御装置 162 でバックアップされた保留数に関する情報と、演出制御装置 143 でバックアップされた保留数に関する情報とが対応しない場合は、異常であるとしてエラー報知を実行してもよいし、それに代えて又は加えて、主制御装置 162 でバックアップされた情報に基づいて保留数を報知する（主制御装置 162 でバックアップされた情報を優先する）構成としてもよい。

30

#### 【1134】

（78）上記第 1 の実施の形態の変形例 7～変形例 8 では、演出モード A と演出モード B で保留予告演出の実行されやすさ（実行確率）が異なる構成としたが、これらの演出モードにおいて保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよい。

#### 【1135】

（79）上記第 1 の実施の形態の変形例 7～変形例 8 では、保留予告演出が実行されにくい演出モード B において保留予告演出が実行され得る構成としたが、演出モード B において保留予告演出が実行されない構成としてもよい。すなわち、本発明の「特定報知が実行されにくい演出状態」には、保留予告演出の実行確率が低い演出モードだけでなく、保留予告演出が不実行とされる演出モードも含まれると解することができる。

40

#### 【1136】

（80）上記第 1 の実施の形態の変形例 7 では、遊技者の操作によらずに自動で演出モードが切り替わる構成としたが、遊技者の操作（手動）により演出モードが切り替わる構成としてもよい。この場合、保留予告演出の実行中は演出モードの切替操作が無効化される構成とするといよい。

#### 【1137】

（81）上記第 1 の実施の形態の変形例 7 では、複数種類の演出状態として演出モード

50

Aと演出モードBの2種類の演出モードを備える構成としたが、3種類以上の演出モードを備える構成としてもよい。その際、例えば、3種類以上の演出状態として演出モードA～演出モードCを備える構成において、演出モードA＞演出モードB＞演出モードCの順で保留予告演出が実行されにくくなるなど、それら各演出モードにおいて保留予告演出の実行されやすさが相互に異なる構成としてもよいし、演出モードA～演出モードCでいずれも保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよいし、演出モードAと演出モードCは保留予告演出の実行されやすさが同じであるものの、演出モードBは保留予告演出が実行されにくいなど、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成としてもよい。

【1138】

10

なお、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成にあつては、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えにおいても、異なる演出モード間での切り替えと同様に、保留予告演出の実行中は演出モードの切り替えを制限する構成としてもよいし、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えの場合は、保留予告演出の実行中であっても演出モードの切り替えを許容する構成としてもよい。

【1139】

(82) 上記第1の実施の形態の変形例7では、切替抽選タイミングとなった場合(ステップSa7101で肯定判定した場合)に演出モードの切替抽選(ステップSa7102の第1モード切替抽選)を実行し、当該抽選で当選した場合に保留予告演出の実行中であるか否かを判定し、実行中である場合に演出モードの切替処理を実行しない構成としたが、切替抽選タイミングとなった場合(ステップSa7101で肯定判定した場合)に保留予告演出を実行中であるか否かを判定し、実行中である場合に演出モードの切替抽選を行わずにモード切替を不実行とする構成としてもよい。

20

【1140】

(83) 上記第1の実施の形態の変形例7では、保留予告演出が実行されやすい演出モードAから保留予告演出が実行されにくい演出モードBへの切り替えだけでなく、演出モードBから演出モードAへの切り替えについても、保留予告演出の実行中は演出モードの切り替えを制限する構成としたが、演出モードBから演出モードAへの切り替えについては保留予告演出の実行中であっても許容する構成としてもよい。

30

【1141】

(84) 上記第1の実施の形態の変形例7では、演出モードBから演出モードAへの切り替えの場合に、保留予告演出が実行されている対象保留用画像HWの表示態様が所定表示態様(緑色表示態様HMc)以上の表示態様であるか否かを判定し、その結果に基づいて演出モードの切り替えを許容するか否かを振り分ける構成としたが、演出モードAから演出モードBへの切り替えの場合と同様に、対象保留用画像HWの表示態様にかかわらず、保留予告演出の実行中であれば演出モードの切り替えを制限する構成としてもよい。

【1142】

(85) 上記第1の実施の形態の変形例7では、演出モードAから演出モードBへの切り替えの場合に、対象保留用画像HWの表示態様にかかわらず、保留予告演出の実行中であれば演出モードの切り替えを制限する構成としたが、演出モードBから演出モードAへの切り替えの場合と同様に、対象保留用画像HWの表示態様に基づいて演出モードの切り替えを許容するか否かを振り分ける構成としてもよい。

40

【1143】

上記の際、演出モードの切り替えを許容するか否かの基準(境界)となる所定表示態様は、演出モードBから演出モードAへの切り替えの場合と同格の表示態様としてもよいし、演出モードBから演出モードAへの切り替えの場合とは異なる表示態様としてもよい。異なる表示態様とする場合は、演出モードBから演出モードAへの切り替えの場合よりも上位の表示態様とすることが好ましい。

【1144】

50

( 8 6 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 7 では、保留予告演出の実行中に演出モード B から演出モード A への切り替えを許容する場合に、対象保留用画像 H W の表示態様が特定表示態様に維持されたまま、演出モードが切り替えられる構成としたが、演出モードの切り替えに伴い対象保留用画像 H W の表示態様が通常表示態様 H M a に変更される構成としてもよい。この場合、対象保留用画像 H W の遊技回が開始されるまで又は終了するまで通常表示態様 H M a に維持される構成としてもよいし、第 1 の実施の形態やその変形例 1 ~ 変形例 2 のように、対象保留用画像 H W の遊技回が開始される前又は終了する前に特定表示態様に変更される構成としてもよい。

【 1 1 4 5 】

( 8 7 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 7 において、保留先読み処理の結果に基づいて演出モードの切り替えを制限する構成としてもよい。例えば、保留先読み処理により所定結果（例えば、大当たり結果や S P S P リーチ演出以上の外れ結果）が先読みされた場合に、その保留情報の遊技回が終了するまで演出モードの切り替えを制限する構成としてもよい。

10

【 1 1 4 6 】

例えば、大当たり結果や、S P S P リーチ演出等の期待度が高い外れ結果が先読みされた場合、その保留情報の遊技回が開始される前から遊技者の期待感を煽る予告演出等の煽り演出（保留用画像を用いた保留予告演出とは別の演出）が行われることが想定される。その煽り演出の実行中に演出モードの切り替えを挟むと、遊技者から見て当該煽り演出が分かりにくくなったりするおそれがある。この際、保留予告演出の実行中であるか否かにかかわらず、保留予告演出の契機となる保留先読み処理の結果に基づいて演出モードの切り替えを制限する構成とした場合には、煽り演出の途中で演出モードが切り替わることを好適に抑制可能となる。また、保留予告演出の実行前に演出モード切替を制限することができるため、演出モードの切り替えタイミングと、保留予告演出の開始タイミングとが重複した場合でも、演出モードの切り替えと保留予告演出の実行とが同時に行われることを抑制できる。

20

【 1 1 4 7 】

( 8 8 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 7 では、保留予告演出の実行中に演出モードの切替条件が成立した場合（演出モードの切替タイミングとなり、第 1 モード切替抽選に当選した場合）において、保留予告演出が実行されている保留用画像（保留情報）の先読み結果が大当たり結果である場合に演出モードの切り替えを許容する構成としたが、これに代えて又は加えて、所定の外れ結果（例えば、S P S P リーチ演出以上の外れ結果）が先読みされた場合に演出モードの切り替えを許容する構成としてもよい。すなわち、保留予告演出の実行中は原則として演出モードが切り替えられないものの、演出モードが切り替えられた場合には、その保留予告演出の対象となっている保留情報の期待度が高いことを示唆することができる。

30

【 1 1 4 8 】

なお、上記のような例外的に演出モード切替を許容する構成は必須のものではなく、第 1 の実施の形態の変形例 7 において、保留先読み処理の結果を参照せず、保留予告演出が実行中であるか否かやそのときの特定表示態様の種類を判断材料として演出モードの切り替えを許容するか否かを振り分ける構成としてもよい。

40

【 1 1 4 9 】

( 8 9 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 7 では、第 2 モード切替抽選に当選したことを条件として演出モードの切り替えを許容する構成としたが、そのような抽選を経ないでモード切替を許容する構成としてもよい。すなわち、保留予告演出の実行中に演出モードの切替条件が成立した場合においてその保留情報の先読み結果が大当たり結果である場合には、必ず演出モードの切り替えが許容させる構成としてもよい。

【 1 1 5 0 】

( 9 0 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 8 では、遊技者の操作（手動）により演出モードが切り替わる構成としたが、遊技者の操作によらずに自動で演出モードが切り替わる構

50

成としてもよい。このような構成としては、例えば、保留先読み処理により所定結果が先読みされたことに基づいて演出モードの切り替えが事前設定され、その後、切替実行条件が成立することで演出モードの自動切替が行われるものが考えられる。なお、切替実行条件としては、例えば、所定結果が先読みされた保留情報の遊技回が開始されることや、当該遊技回に対して所定回前の遊技回が開始されることなどが考えられる。

【 1 1 5 1 】

( 9 1 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 8 では、複数種類の演出状態として演出モード A と演出モード B の 2 種類の演出モードを備える構成としたが、3 種類以上の演出モードを備える構成としてもよい。その際、例えば、3 種類以上の演出状態として演出モード A ~ 演出モード C を備える構成において、演出モード A > 演出モード B > 演出モード C の順で保留予告演出が実行されにくくなるなど、それら各演出モードにおいて保留予告演出の実行されやすさが相互に異なる構成としてもよいし、演出モード A ~ 演出モード C でいずれも保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよいし、演出モード A と演出モード C は保留予告演出の実行されやすさが同じであるものの、演出モード B は保留予告演出が実行されにくいなど、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成としてもよい。

10

【 1 1 5 2 】

なお、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成にあっては、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えにおいても、異なる演出モード間での切り替えと同様に、演出モード切替の待機状態である間は保留予告演出の実行を制限する構成としてもよいし、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えの場合は、演出モード切替の待機状態であっても保留予告演出の実行を許容する構成としてもよい。

20

【 1 1 5 3 】

( 9 2 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 8 では、演出モード切替の待機状態である場合に一律に保留予告演出の実行を制限する構成としたが、所定以上の特定表示態様を表示する保留予告演出の実行を制限する構成としてもよい。例えば、演出モード切替の待機状態である場合において、保留用画像の表示態様を青色表示態様 H M b とする保留予告演出の実行を許容する一方で、保留用画像の表示態様を緑色表示態様 H M c 以上の表示態様とする保留予告演出が実行されないようにする構成としてもよい。

30

【 1 1 5 4 】

( 9 3 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 8 では、切替先の演出モードにかかわらず、演出モード切替の待機状態である場合は保留予告演出の実行を制限する構成としたが、切替先の演出モードによって制限態様を異ならせてもよい。例えば、保留予告演出が実行されにくい演出モード B から保留予告演出が実行されやすい演出モード A への切り替えの場合は、演出モード切替の待機状態において一律に保留予告演出の実行を制限する一方で、演出モード A から演出モード B への切り替えの場合は、演出モード切替の待機状態であっても保留予告演出の実行を許容したり、所定表示態様（例えば青色表示態様 H M b ）よりも上位の特定表示態様とする保留予告演出の実行は制限するものの、所定表示態様以下の特定表示態様とする保留予告演出の実行については許容したりする構成としてもよい。

40

【 1 1 5 5 】

( 9 4 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 8 では、演出モード切替後の対象保留用画像 H W の表示態様を待機状態が終了する場合に設定する構成としたが、待機状態が終了した後（演出モードが切り替わった後）であって対象保留用画像 H W の遊技回が開始又は終了するまでの期間における所定タイミングで設定する構成としてもよい。なお、対象保留用画像 H W の遊技回中に設定する場合は、対象保留用画像 H W の保留先読み処理の結果に基づいて表示態様を設定してもよいし、対象保留用画像 H W の遊技回の開始時に送信される変動開始コマンドに基づいて表示態様を設定してもよい。

【 1 1 5 6 】

( 9 5 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 8 では、切替案内画像 4 5 1 の表示前に取得さ

50

れた保留情報について保留予告演出の実行を制限しない構成としたが、保留予告演出の実行を制限する構成としてもよい。すなわち、待機状態中に限らず、待機状態に移行する前も保留予告演出の実行を制限する構成としてもよい。

【 1 1 5 7 】

具体的には、保留予告演出の実行中に切替案内画像 4 5 1 が表示された場合に、切替案内画像 4 5 1 が表示されてから演出モードが切り替えられるまでの期間における所定タイミングで、保留予告演出の実行対象である保留用画像の表示態様が特定表示態様から通常表示態様 H M a に変更される構成とすることが考えられる。なお、特定表示態様から通常表示態様 H M a への具体的な変更タイミングとしては、切替案内画像 4 5 1 の表示タイミングや、待機状態への移行タイミング、演出モードの切替タイミングなどが想定される。

10

【 1 1 5 8 】

( 9 6 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 8 では、切替案内画像 4 5 1 の表示後、待機状態への移行前に取得された保留情報について保留予告演出の実行を制限しない構成としたが、保留予告演出の実行を制限する構成としてもよい。

【 1 1 5 9 】

この場合、切替案内画像 4 5 1 が表示されること（切替案内状態に移行する）ことに基づき、待機状態への移行に先立って保留予告演出の実行制限が開始される構成としてもよい。すなわち、切替案内画像 4 5 1 の表示後、待機状態への移行前に取得された保留情報を契機とする保留予告演出が、待機状態への移行前や待機状態において実行されない構成としてもよい。

20

【 1 1 6 0 】

また、待機状態への移行前に一時的に保留予告演出が実行されるものの、待機状態に移行した場合に当該保留予告演出の実行が解除される構成としてもよい。具体的には、切替案内画像 4 5 1 の表示後、待機状態への移行前に取得された保留情報を契機とする保留予告演出が待機状態への移行前に実行された後、保留予告演出の実行対象である保留用画像の表示態様が特定表示態様から通常表示態様 H M a に変更される構成としてもよい。なお、特定表示態様から通常表示態様 H M a への具体的な変更タイミングとしては、待機状態への移行タイミングや演出モードの切替タイミングなどが考えられる。

【 1 1 6 1 】

( 9 7 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 8 では、待機状態中に保留情報が取得された場合に保留先読み処理を実行し、待機状態の終了後、待機状態中に行った保留先読み処理の結果に基づいて対象保留用画像 H W の表示態様を設定する構成としたが、待機状態中に取得された保留情報についての保留先読み処理を待機状態後に実行し、その結果に基づいて待機状態後における対象保留用画像 H W の表示態様を設定する構成としてもよい。この際、当該保留先読み処理は、主制御装置 1 6 2 にて行ってもよいし、演出制御装置 1 4 3 にて行ってもよい。また、待機状態中に保留情報が取得された場合の保留先読み処理を不実行としてもよいし、実行する構成としてもよい。

30

【 1 1 6 2 】

( 9 8 ) 上記第 1 の実施の形態の変形例 8 において、第 1 の実施の形態の変形例 7 に係る構成を適用し、保留予告演出の実行中は切替案内状態への移行を制限する構成としてもよい。具体的には、保留予告演出の実行中は、切替案内抽選の実行タイミングとなっても当該抽選を行わない構成としたり、当該抽選に当選しても切替案内画像 4 5 1 の表示や案内報知フラグのセットを行わない構成としたり、切替案内抽選の実行タイミングであるか否かを判定しない構成としたりしてもよい。

40

【 1 1 6 3 】

( 9 9 ) 上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【 1 1 6 4 】

50



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

【1165】

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

【1166】

<第2の実施の形態>

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第1の実施の形態において図1～図10を参照して説明したパチンコ機10の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【1167】

<主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的構成>

主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図100を用いて説明する。

【1168】

MPU312は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部43の表示の設定、普図用表示部44の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図100に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタC2と、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、特図用表示部43における各特図表示部AS、BSでの変動表示時間を決定する変動種別カウンタCSとを用いることとしている。さらに、第2作動口63の普電役物63aをサポート状態(開放状態)とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタC3を用いることとしている。

【1169】

各カウンタC1～C3、CINI、CSは、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がRAM314の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ314aに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ314aにおいて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSに対応した情報は、第1作動口62又は第2作動口63への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア314bに格納される。

【1170】

保留球格納エリア314bは、第1特図用保留エリアRa及び第2特図用保留エリアRbからなる保留エリアREと、実行エリアAEとを備えている。保留エリアRa、Rbは、それぞれ、第1エリア、第2エリア、第3エリア、第4エリアを備えており、第1作動口62又は第2作動口63への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ314aに格納されている大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSの各数値情報が、保留情報(特別情報)としていずれかのエリアに格納される。

【1171】

この場合、第1エリア～第4エリアには、第1作動口62又は第2作動口63への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア 第2エリア 第3エリア 第4エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ4つのエリアが設けられていることにより、第1作動口62又は第2作動口63への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大4個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア314bには

10

20

30

40

50

総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第1作動口62又は第2作動口63への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【1172】

実行エリアAEは、特図用表示部43の変動表示を開始する際に、保留エリアREの第1エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、1遊技回の開始に際しては実行エリアAEに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【1173】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタC1は、例えば0～2999の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり2999）に達した後0に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～2999）。

【1174】

大当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

【1175】

大当たり乱数カウンタC1は、大当たりであるか否かを抽選する当否抽選に用いられるものであり、大当たり当選となる乱数の値は、ROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されている当否テーブルにて設定されている。図101に示すように、当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブルと、高確率モード用の当否テーブルとが設定されている。本パチンコ機10では、当否抽選における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設けられている。当否抽選に際して抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブルが参照される。

【1176】

図101(a)に示すように、低確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「0」～「9」の計10個が設定されている。すなわち、低確率モードでの大当たり当選確率は1/300に設定されている。

【1177】

図101(b)に示すように、高確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「0」～「49」の計50個が設定されている。すなわち、高確率モードでの大当たり当選確率は1/60に設定されている。

【1178】

各抽選モードにおいて、大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となる。なお、各確率モードでの大当たり当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、高確率モードにおいて低確率モードよりも大当たりの当選確率が高くなるのであれば、大当たりに対応する乱数の数及び値は任意である。

【1179】

大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 8 0 】

大当たり種別カウンタ C 2 に対する遊技結果の振分先は、ROM 3 1 3 の種別テーブル記憶エリア 3 1 3 b に大当たり種別テーブルとして記憶されている。図 1 0 2 に示すように、大当たり種別テーブルとしては、第 1 特図用の大当たり種別テーブルと第 2 特図用の大当たり種別テーブルとが設定されている。第 1 作動口 6 2 への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第 1 特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第 2 特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

## 【 1 1 8 1 】

図 1 0 2 ( a ) に示すように、第 1 特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、4 R 確変大当たり結果 A と、4 R 確変大当たり結果 B と、4 R 通常大当たり結果 A と、4 R 通常大当たり結果 B とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が 4 回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも 1 回実行されるものである。本実施の形態では、1 のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が 1 回実行されるように構成されている。

10

## 【 1 1 8 2 】

4 R 確変大当たり結果 A は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第 1 上限回数（例えば 1 0 0 回）に達するまで継続される。第 1 上限回数に達した場合は、高確率モードが終了し、抽選モードが低確率モードに変更される。

20

## 【 1 1 8 3 】

また、4 R 確変大当たり結果 A では、開閉実行モードの終了後、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a におけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第 1 上限回数よりも大きい第 2 上限回数（例えば 1 1 0 0 回）に達するまで継続される。第 2 上限回数に達した場合は、高頻度サポートモードが終了し、サポートモードが低頻度サポートモードに変更される。

## 【 1 1 8 4 】

すなわち、大当たり種別が 4 R 確変大当たり結果 A になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第 1 上限回数に達するまで高確率モード且つ高頻度サポートの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）となり、第 1 上限回数に達した後は第 2 上限回数に達するまで低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）となる。第 2 上限回数に達した後は、低確率モード且つ低頻度サポートの状態（通常遊技状態）に移行する。

30

## 【 1 1 8 5 】

ここで、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードについて説明する。高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域 P E に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第 2 作動口 6 3 への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物 6 3 a の駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普図当たり乱数カウンタ C 3 を用いた普図当否抽選の当選確率が低頻度サポートモードよりも高くなっており、普図当否抽選に当選した場合の普電役物 6 3 a の開放回数についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が多く、さらには 1 回の開放時間についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が長くなっている。

40

## 【 1 1 8 6 】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第 2 作動口 6 3 よりも第 1 作動口 6 2 への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第 1 作動口 6 2 よりも第 2 作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。そして

50

、第2作動口63への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【1187】

なお、高頻度サポートモードを実現するための構成は、上記のものに限定されるものではなく、例えば、両モードで普図当否抽選の当選確率を等しくした上で、高頻度サポートモードにおける普電役物63aの開放回数や1回の開放時間を低頻度サポートモードよりも優遇する構成としてもよい。要は、低頻度サポートモードよりも単位時間当たりの第2作動口63への入賞頻度が高くなるものであれば足り、普図当否抽選、開放回数及び開放時間のうちいずれか1条件又は任意の組合せの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成とすればよい。

10

【1188】

4R確変大当たり結果Bは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第1上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。また、4R確変大当たり結果Bでは、開閉実行モードの終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第1上限回数に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が4R確変大当たり結果Bになった場合、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第1上限回数に達するまでは高確遊技状態となり、第1上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。

20

【1189】

4R通常大当たり結果Aは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第3上限回数（例えば1000回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が4R通常大当たり結果Aになった場合、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第3上限回数に達するまでは時短遊技状態となり、第3上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。

【1190】

4R通常大当たり結果Bは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第3上限回数よりも少ない第4上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が4R通常大当たり結果Bになった場合、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第4上限回数に達するまでは時短遊技状態となり、第4上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。

30

【1191】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタC2の「0」～「1」が4R確変大当たり結果Aに対応し、「2」～「49」が4R確変大当たり結果Bに対応し、「50」～「51」が4R通常大当たり結果Aに対応し、「52」～「99」が4R通常大当たり結果Bに対応している。すなわち、4R確変大当たり結果Aに振り分けられる確率は2%、4R確変大当たり結果Bに振り分けられる確率は48%、4R通常大当たり結果Aに振り分けられる確率は2%、4R通常大当たり結果Bに振り分けられる確率は48%に設定されている。

40

【1192】

図102(b)に示すように、第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として10R確変大当たり結果Aと10R確変大当たり結果Bとが設定されている。これら各大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。

【1193】

50

10 R 確変大当たり結果 A は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第 1 上限回数（例えば 100 回）に達するまで継続される。また、10 R 確変大当たり結果 A では、開閉実行モードの終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第 2 上限回数（例えば 1100 回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が 10 R 確変大当たり結果 A になった場合、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第 1 上限回数に達するまでは高確遊技状態となり、その後は第 2 上限回数に達するまでは時短遊技状態となる。

【1194】

10

10 R 確変大当たり結果 B は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第 1 上限回数（例えば 100 回）に達するまで継続される。また、10 R 確変大当たり結果 B では、開閉実行モードの終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第 1 上限回数（例えば 100 回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が 10 R 確変大当たり結果 B になった場合、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第 1 上限回数に達するまでは高確遊技状態となり、第 1 上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。

【1195】

20

本実施の形態では、大当たり種別カウンタ C 2 の「0」～「19」が 10 R 確変大当たり結果 A に対応し、「20」～「99」が 10 R 通常大当たり結果 B に対応している。すなわち、10 R 確変大当たり結果 A に振り分けられる確率は 20%、10 R 通常大当たり結果 B に振り分けられる確率は 80% に設定されている。

【1196】

なお、第 2 特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として通常大当たり結果が設定されていない。つまり、第 2 作動口 63 への入賞に基づく第 2 特図の当否抽選で大当たりになった場合は、開閉実行モードの終了後、100% の確率で確変大当たり結果が選ばれる構成となっている。このため、第 2 作動口 63 への入賞が可能となる高確遊技状態又は時短遊技状態で大当たりになった場合には、必ず高確遊技状態に移行することとなる。加えて、第 2 特図の当否抽選で大当たりになった場合は、第 1 特図の当否抽選で大当たりになった場合よりも開閉実行モードで行われるラウンド遊技の回数が多く、より多くの遊技球の獲得を期待できるものとなっている。よって、第 1 作動口 62 に遊技球を入賞させる遊技よりも第 2 作動口 63 に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

30

【1197】

このように、第 1 作動口 62 と第 2 作動口 63 とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第 1 作動口 62 及び第 2 作動口 63 のうち、第 2 作動口 63 への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第 2 作動口 63 への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。

40

【1198】

ここで、本実施の形態では、通常大当たり結果になったことを契機として移行する時短遊技状態とは別に、当否抽選結果が外れ結果となった特図遊技回（外れ遊技回）の累積回数（所謂ハマリ回数）が予め定められた天井回数（例えば 1000 回）になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている（図 102（c））。以下においては、大当たりを契機として移行する時短遊技状態と、天井回数への到達を契機として移行する時短遊技状態とを区別すべく、前者を第 1 時短遊技状態といい、後者を第 2 時短遊技状態ということがある。

【1199】

50

外れ遊技回の計数においては、天井回数への到達前に大当たり結果になると、天井回数までの残り回数が初期値（例えば１０００回）に再設定され、それまでの外れ回数が破棄される。また、高確遊技状態中の外れ遊技回は計数の対象外とされる。よって、第２時短遊技状態に移行するには、開閉実行モードが終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となり、また、開閉実行モード後に高確遊技状態に移行した場合は、高確遊技状態が終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となる。

【１２００】

第２時短遊技状態への移行契機は外れ結果であるため、第２時短遊技状態には開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回が終了した後、直ちに第２時短遊技状態での特図遊技回を遊技することが可能である。第２時短遊技状態は、第２時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が予め定められた第５上限回数（例えば９００回）に達するまで継続される。第２時短遊技状態が終了した後は通常遊技状態に移行する。

10

【１２０１】

なお、大当たり種別カウンタＣ２は、作動口６２，６３への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ＲＯＭ３１３の停止結果テーブル記憶エリア３１３ｄに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタＣ２の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタＣ２に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ大当たり種別カウンタＣ２を用いるため、各特図表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは相関を有するものとなる。

20

【１２０２】

変動種別カウンタＣＳは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図用表示部４３の第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳにおける変動表示時間をＭＰＵ３１２において決定する上で用いられる。

30

【１２０３】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタＣＳは、遊技球が第１作動口６２又は第２作動口６３に入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の保留球格納エリア３１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口６２に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第１特図用保留エリアＲａに格納され、第２作動口６３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の第２特図用保留エリアＲｂに格納される。

【１２０４】

変動種別カウンタＣＳに対する変動表示時間の振分先は、ＲＯＭ３１３の変動表示時間テーブル記憶エリア３１３ｃに変動表示時間テーブルとして記憶されている。変動表示時間テーブルの詳細については後述する。

40

【１２０５】

普図当たり乱数カウンタＣ３は、例えば、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、スルーゲート６４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ３１４の普図保留エリア３１４ｃに格納される。

【１２０６】

普図当たり乱数カウンタＣ３は、普図当たり（サポート当選）であるか否かを抽選する普図当否抽選（サポート抽選）に用いられるものであり、サポート当選結果になった場合

50

には、普電役物 6 3 a を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする役物開閉遊技が少なくとも 1 回行われる。

【 1 2 0 7 】

サポート当選となる乱数の値は、ROM 3 1 3 の当否テーブル記憶エリア 3 1 3 a に記憶されたサポート抽選テーブルにて設定されている。図 1 0 3 に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルと、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルとが設定されている。サポート抽選に際してサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、高頻度サポートモードである場合は高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照される。

10

【 1 2 0 8 】

図 1 0 3 ( a ) に示すように、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「 7 」の計 1 個が設定されている。すなわち、低頻度サポートモードでのサポート当選確率は 1 / 1 0 0 に設定されている。

【 1 2 0 9 】

図 1 0 3 ( b ) に示すように、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、「 0 」～「 9 8 」の計 9 9 個が設定されている。すなわち、高頻度サポートモードでのサポート当選確率は 9 9 / 1 0 0 に設定されており、各回のサポート抽選の殆どがサポート当選結果となる。

【 1 2 1 0 】

20

各サポートモードにおいて、サポート当選となる乱数の値以外は、抽選結果が普図外れ結果となる。なお、各サポートモードでのサポート当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、高頻度サポートモードにおいて低頻度サポートモードよりもサポート当選の確率が高くなるのであれば、サポート当選となる乱数の数及び値は任意である。また、各サポートモードでのサポート抽選テーブルを共通化し、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとでサポート当選確率が等しくなる構成としてもよい。

【 1 2 1 1 】

< 主制御装置 1 6 2 にて実行される各種処理について >

次に、主制御装置 1 6 2 内の MPU 3 1 2 にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、MPU 3 1 2 では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理と NMI 端子（ノンマスクブル端子）への停電信号の入力により起動される NMI 割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

30

【 1 2 1 2 】

< タイマ割込み処理 >

タイマ割込み処理について図 1 0 4 のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は MPU 3 1 2 により定期的に（例えば 2 m s e c 周期で）起動される。

【 1 2 1 3 】

ステップ S b 1 0 1 では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 1 6 2 に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第 1 作動口 6 2 への入賞が発生したと判定した場合には、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 1 特図用の入賞検知フラグを格納し、第 2 作動口 6 3 への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート 6 4 を遊技球が通過したと判定した場合には、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

40

【 1 2 1 4 】

ステップ S b 1 0 2 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には

50

、乱数初期値カウンタCINIを1加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

【1215】

ステップSb103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び普図当たり乱数カウンタC3の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び普図当たり乱数カウンタC3をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C3の更新値を、RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

【1216】

ステップSb104では、スルーゲート64への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア314cに記憶されている役物保留記憶数が4未満であることを条件として、前記ステップSb103にて更新した普図当たり乱数カウンタC3の値を普図保留エリア314cに格納する。また、各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【1217】

ステップSb105では、作動口62, 63への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、その後、タイマ割込み処理を終了する。

【1218】

＜作動口用の入賞処理＞

ステップSb105の作動口用の入賞処理について図105のフローチャートを参照しながら説明する。

【1219】

先ずステップSb201にて、遊技球が第1作動口62に入賞（始動入賞）したか否かを第1作動口用入賞センサ62aの検知状態により判定する。遊技球が第1作動口62に入賞したと判定すると、ステップSb202にて払出制御装置181に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【1220】

ステップSb203では、第1作動口62に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップSb204では、第1特図用保留エリアRaの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第1特図用保留エリアRaに保留記憶されている始動保留記憶数RaNをセットする（以下、第1始動保留記憶数RaNともいう）。その後、ステップSb205では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【1221】

また、ステップSb201で否定判定した場合（第1作動口62への入賞が発生していない場合）は、ステップSb206に進み、遊技球が第2作動口63に入賞（始動入賞）したか否かを第2作動口用入賞センサ63cの検知状態により判定する。遊技球が第2作動口63に入賞したと判定すると、ステップSb207にて払出制御装置181に遊技球を1個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【1222】

ステップSb208では、第2作動口63に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップSb209では、第2特図用保留エリアRbの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第2特図用保留エリアRbに保留記憶されている始動保留記憶数RbNをセットする（以下、第2始動保留記憶数RbNともいう）。その後、ステップSb205にて情報取得処理を行い

10

20

30

40

50



、本入賞処理を終了する。

【 1 2 2 3 】

また、ステップ S b 2 0 6 で否定判定した場合（第 2 作動口 6 3 への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。

【 1 2 2 4 】

なお、上記ステップ S b 2 0 2 又はステップ S b 2 0 7 にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置 1 8 1 に対して送信される。

【 1 2 2 5 】

ここで、ステップ S b 2 0 5 の情報取得処理について図 1 0 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

10

【 1 2 2 6 】

先ずステップ S b 3 0 1 にて、上述したステップ S b 2 0 4 又はステップ S b 2 0 9 にてセットした始動保留記憶数 N ( R a N 又は R b N ) が上限値（本実施の形態では 4 ）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数 N が上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップ S b 3 0 2 にて対応する特図用保留エリア R a , R b の始動保留記憶数 N を 1 加算する。ステップ S b 3 0 3 では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数 C R N と言う）を 1 加算する。

【 1 2 2 7 】

ステップ S b 3 0 4 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S b 3 0 2 にて 1 加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

20

【 1 2 2 8 】

つまり、第 1 特図用の始動保留記憶数 R a N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、第 1 特図用保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S b 3 0 2 にて 1 加算した第 1 特図用の始動保留記憶数 R a N と対応する保留エリア R a に格納する。

【 1 2 2 9 】

また、第 2 特図用の始動保留記憶数 R b N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、第 2 特図用の保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S b 3 0 2 にて 1 加算した第 2 特図用の始動保留記憶数 R b N と対応する保留エリア R b に格納する。

30

【 1 2 3 0 】

ステップ S b 3 0 5 では、主表示ユニット 8 1 の特図保留数表示部 A M について表示更新処理を実行する。特図保留数表示部 A M では、第 1 特図用の保留数と第 2 特図用の保留数とを各別に表示することが可能となっている。ステップ S b 3 0 5 の表示更新処理では、今回の入球先（入賞先）が第 1 作動口 6 2 の場合には第 1 特図用の保留数の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が第 2 作動口 6 3 の場合には第 2 特図用の保留数の表示を更新する。

40

【 1 2 3 1 】

ステップ S b 3 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として保留コマンドを設定する。保留コマンドには、第 1 特図又は第 2 特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップ S b 3 0 6 の実行後は、本情報取得処理を終了する。

【 1 2 3 2 】

< 通常処理 >

次に、通常処理の流れを図 1 0 7 のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処

50

理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップS b 4 0 1～ステップS b 4 0 8の処理が4 m s e c周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップS b 4 0 9～ステップS b 4 1 1のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【1 2 3 3】

通常処理においてはまず、ステップS b 4 0 1にて外部信号出力処理を実行する。ステップS b 4 0 1の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置1 8 1に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置1 4 3に対して送信する。

10

【1 2 3 4】

ステップS b 4 0 2では、変動種別カウンタC Sの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタC Sを1加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 3 1 4の該当するバッファ領域に格納する。

【1 2 3 5】

ステップS b 4 0 3では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部4 3の表示制御などを行う。ステップS b 4 0 4では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。ステップS b 4 0 3の特図遊技回制御処理及びステップS b 4 0 4の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

20

【1 2 3 6】

ステップS b 4 0 5では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部4 4の表示制御などを行う。ステップS b 4 0 6では、第2作動口6 3に設けられた普電役物6 3 aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップS b 4 0 5の普図遊技回制御処理及びステップS b 4 0 6の電役サポート用処理についての詳細は後述する。

【1 2 3 7】

ステップS b 4 0 7では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置1 9 1から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0 . 6 s e c）に1回、遊技球発射機構1 1 0のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域P Eに向けて打ち出される。

30

【1 2 3 8】

ステップS b 4 0 8では、R A M 3 1 4のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるN M I割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生をM P U 3 1 2が把握するためのものである。

【1 2 3 9】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップS b 4 0 9にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では4 m s e c）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップS b 4 1 0にて、乱数初期値カウンタC I N Iの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタC I N Iを1加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、R A M 3 1 4の該当するエリアに格納する。

40

【1 2 4 0】

ステップS b 4 1 1では、変動種別カウンタC Sの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタC Sを1加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際0にク

50

リアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM314の該当するエリアに格納する。

【1241】

ステップSb409で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップSb401に処理を戻り、ステップSb401以降の処理を実行する。

【1242】

このように、ステップSb408の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行する。ここで、ステップSb401～ステップSb408の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタCINIの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタCINI（すなわち、大当たり乱数カウンタC1の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCSについてもランダムに更新することができる。

10

【1243】

ステップSb408で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップSb412に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップSb413では、MPU312のスタックポインタの値をRAM314のバックアップエリアに記憶し、ステップSb414では、演出制御装置143への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置143に通知される。

20

【1244】

ステップSb415ではRAM判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。RAM判定値は、例えばRAM314の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップSb416では、RAM314へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置191からRAM314のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前にRAM314に記憶されていた情報はそのままの状態です定の期間内（例えば、1日や2日）保持される。

【1245】

30

<特図遊技回制御処理>

ステップSb403の遊技回制御処理について図108のフローチャートを参照しながら説明する。

【1246】

まずステップSb501にて、可変入賞装置65を用いた開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに開閉実行モードフラグがセットされているか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行中であることをMPU312が把握するためのものである。

【1247】

開閉実行モード中でない場合には、ステップSb502にて、特図用表示部43が確定表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア314eに確定表示フラグがセットされているか否かを判定する。確定表示フラグは、第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSで確定表示中であることをMPU312が把握するためのものである。

40

【1248】

特図用表示部43が確定表示中でない場合は、ステップSb503にて、特図用表示部43が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア314eに変動表示中フラグがセットされているか否かを判定する。変動表示中フラグは、第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSで変動表示中であることをMPU312が把握するためのものである。

50

## 【 1 2 4 9 】

特図用表示部 4 3 が変動表示中でない場合は、ステップ S b 5 0 4 にて、共通保留数 C R N が「 0 」であるか否かを判定する。共通保留数 C R N が「 0 」である場合とは、第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 のいずれについても始動保留記憶数 R a N , R b N が「 0 」であることを意味する。よって、共通保留数 C R N が「 0 」である場合は、実行対象となる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。

## 【 1 2 5 0 】

共通保留数 C R N が「 0 」でない場合には、ステップ S b 5 0 5 にて第 1 特図用保留エリア R a 又は第 2 特図用保留エリア R b に記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップ S b 5 0 6 にて特図用表示部 4 3 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

10

## 【 1 2 5 1 】

ここで、ステップ S b 5 0 5 のデータ設定処理及びステップ S b 5 0 6 の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

## 【 1 2 5 2 】

まず、データ設定処理について図 1 0 9 のフローチャートを参照して説明する。

## 【 1 2 5 3 】

まずステップ S b 6 0 1 では、第 2 特図用保留エリア R b に保留記憶されている第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」であるか否かを判定する。第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」である場合にはステップ S b 6 0 2 ~ ステップ S b 6 0 8 の第 1 特図 ( 第 1 作動口 6 2 ) 用のデータ設定処理を実行し、第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」でない場合にはステップ S b 6 0 9 ~ ステップ S b 6 1 5 の第 2 特図 ( 第 2 作動口 6 3 ) 用のデータ設定処理を実行する。

20

## 【 1 2 5 4 】

既に説明したように、共通保留数 C R N が 1 以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第 1 始動保留記憶数 R a N 及び第 2 始動保留記憶数 R b N の少なくとも一方が 1 以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、まず第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」であるか否かを判定し、第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」であること、すなわち、第 2 特図用の保留情報が存在しないことを条件として第 1 特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第 1 特図用保留エリア R a 及び第 2 特図用保留エリア R b の両方に保留情報が記憶されている場合には、第 2 特図用保留エリア R b に記憶されている第 2 特図 ( 第 2 作動口 6 3 ) 用の保留情報が優先して処理されることになる。

30

## 【 1 2 5 5 】

第 1 特図用のデータ設定処理では、まずステップ S b 6 0 2 にて、第 1 特図用保留エリア R a の第 1 始動保留記憶数 R a N を 1 減算する。ステップ S b 6 0 3 では共通保留数 C R N を 1 減算する。ステップ S b 6 0 4 では、第 1 特図用保留エリア R a の第 1 エリアに格納されたデータを実行エリア A E に移動する。

## 【 1 2 5 6 】

ステップ S b 6 0 5 では、第 1 特図用保留エリア R a の記憶エリアに格納されたデータ ( 大当たり乱数カウンタ C 1 等の保留情報 ) をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第 1 エリアのデータをクリアするとともに、第 2 エリア ~ 第 4 エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

40

## 【 1 2 5 7 】

ステップ S b 6 0 6 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図フラグが格納されているか否かを判定する。第 2 特図フラグは、第 2 作動口 6 3 の保留情報が存在することを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。第 2 特図フラグが格納されている場合は、ステップ S b 6 0 7 にて第 2 特図フラグを消去する。

## 【 1 2 5 8 】

50

ステップ S b 6 0 7 の実行後又はステップ S b 6 0 6 で否定判定した場合（第 2 特図フラグが格納されていない場合）は、ステップ S b 6 0 8 に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ROM 3 1 3 のコマンド情報記憶エリア 3 1 3 e から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 特図用保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 作動口 6 2 に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置 1 4 3 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【 1 2 5 9 】

ステップ S b 6 0 8 にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図 1 0 7 ）におけるステップ S b 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 の第 1 保留表示領域 G a における表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【 1 2 6 0 】

第 2 特図用のデータ設定処理では、先ずステップ S b 6 0 9 にて、第 2 特図用保留エリア R b の第 2 始動保留記憶数 R b N を 1 減算する。ステップ S b 6 1 0 では共通保留数 C R N を 1 減算する。ステップ S b 6 1 1 では、第 2 特図用保留エリア R b の第 1 エリアに格納されたデータを実行エリア A E に移動する。

【 1 2 6 1 】

ステップ S b 6 1 2 では、第 2 特図用保留エリア R b の記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタ C 1 等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップ S b 6 1 3 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図フラグが格納されているか否かを判定する。第 2 特図フラグが格納されていない場合は、ステップ S b 6 1 4 にて第 2 特図フラグをセットする。

【 1 2 6 2 】

ステップ S b 6 1 4 の実行後又はステップ S b 6 1 3 で肯定判定した場合（第 2 特図フラグが格納されている場合）は、ステップ S b 6 1 5 に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置 1 4 3 に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ROM 3 1 3 のコマンド情報記憶エリア 3 1 3 e から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第 2 特図用保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 作動口 6 3 に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置 1 4 3 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【 1 2 6 3 】

ステップ S b 6 1 5 にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図 1 0 7 ）におけるステップ S b 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 の第 2 保留表示領域 G b における表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【 1 2 6 4 】

次に、変動開始処理について図 1 1 0 のフローチャートを参照して説明する。

【 1 2 6 5 】

先ずステップ S b 7 0 1 では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグは、高確率モード中であることを MPU 3 1 2 が把握するためのものであり、高確率モードに移行する場合にセットされる。

【 1 2 6 6 】

高確率モードでない場合には、ステップ S b 7 0 2 にて低確率モード用の当否テーブル（図 1 0 1 ( a ) ）を参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、低確率モード用の大当たり当選として設定されている値（例えば「 0 」～「 9 」）と一致しているか否かを判定する。一方、高確率モー

10

20

30

40

50

ドである場合には、ステップ S b 7 0 3 にて高確率モード用の当否テーブル（図 1 0 1（b））を参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、高確率モード用の大当たり当選として設定されている値（例えば「0」～「49」）と一致しているか否かを判定する。

【1267】

ステップ S b 7 0 2 又はステップ S b 7 0 3 の実行後は、ステップ S b 7 0 4 にて、ステップ S b 7 0 2 又はステップ S b 7 0 3 における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップ S b 7 0 5 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図フラグが格納されているか否かを判定する。第 2 特図フラグが格納されていない場合には、ステップ S b 7 0 6 にて、第 1 特図用の種別テーブル（図 1 0 2（a））を参照して大当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、4 R 確変大当たり結果 A、4 R 確変大当たり結果 B、4 R 通常大当たり結果 A、4 R 通常大当たり結果 B のいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

10

【1268】

一方、第 2 特図フラグが格納されている場合には、ステップ S b 7 0 7 にて、第 2 特図用の種別テーブル（図 1 0 2（b））を参照して大当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、10 R 確変大当たり結果 A、10 R 確変大当たり結果 B のいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

【1269】

20

ステップ S b 7 0 6 又はステップ S b 7 0 7 の実行後は、ステップ S b 7 0 8 にて、ステップ S b 7 0 6 又はステップ S b 7 0 7 の抽選により選択された大当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納する。例えば、抽選により選択された大当たり種別が 4 R 確変大当たり結果 A である場合は、4 R 確変大当たり A フラグを格納する。

【1270】

ステップ S b 7 0 9 では、ROM 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

30

【1271】

上記ステップ S b 7 0 4 で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップ S b 7 1 0 に進み、外れ用の停止結果を設定する。本実施の形態では、外れ用の停止結果が 1 種類のみ設けられており、ステップ S b 7 1 0 ではその停止結果を設定する。

【1272】

ステップ S b 7 0 9 又はステップ S b 7 1 0 の実行後は、ステップ S b 7 1 1 にて、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S における今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。

【1273】

ここで、変動表示時間の設定処理について図 1 1 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

40

【1274】

先ずステップ S b 8 0 1 では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、高確率フラグ、高頻度サポートフラグのうちいずれのフラグが RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされているかを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態のいずれであるかを特定する。高頻度サポートフラグは、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであることを MPU 3 1 2 が把握するためのものである。高確率フラグと高頻度サポートモードの両方がセットされている場合は高確遊技状態であると特定し、高頻度サポートモードのみがセットされている場合は時短遊技状態であると特定し、高確率フラグと高頻度サポートモードのいずれもセットされて

50

いない場合は通常遊技状態であると特定する。

【 1 2 7 5 】

ステップ S b 8 0 2 では、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。大当たりである場合には、ステップ S b 8 0 3 に進み、変動表示時間（変動パターン）を抽選するためのテーブルとして大当たり用変動表示時間テーブルを取得する。この際、ステップ S b 8 0 1 の把握結果に基づき、現在の遊技状態に対応する変動表示時間テーブルを取得する。

【 1 2 7 6 】

ここで、変動表示時間テーブルについて図 1 1 2 及び図 1 1 3 を参照しながら説明する。

【 1 2 7 7 】

変動表示時間テーブルとしては、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルと、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルと、時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとが設定されている。また、各遊技状態に対応する変動表示時間テーブルでは、大当たり用のものと外れ用のものとが設定されている。

【 1 2 7 8 】

各変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタ C S の数値範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。なお、図 1 1 2 及び図 1 1 3 では、理解の容易化を図るため、変動パターンとともに変動表示時間の情報を記載しているが、変動表示時間の情報は、各変動パターンに対応する時間情報として変動表示時間テーブルとは別に R O M 3 1 3 に記憶されている。

【 1 2 7 9 】

図 1 1 2 ( a ) に示すように、通常遊技状態に対応する大当たり用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン 1 A ( 1 5 s e c ) と、変動パターン 2 A ( 6 0 s e c ) と、変動パターン 3 A ( 1 2 0 s e c ) とが設定されている。変動種別カウンタ C S を用いて変動パターンが選択された場合には、選択された変動パターンに対応する変動表示時間にて第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S での絵柄の変動表示が行われる。

【 1 2 8 0 】

また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置 1 6 2 で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて上記各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示が行われるように表示制御装置 3 5 0 を制御する。これにより、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S での絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置 7 5 にて各図柄列 Z 1 ~ Z 3 が変動表示される。

【 1 2 8 1 】

また、各変動パターンは、図柄表示装置 7 5 で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン 1 A はノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン 2 A は S P リーチ（スーパーリーチ）当たり演出に対応し、変動パターン 3 A は S P S P リーチ当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置 1 4 3 では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置 7 5 で行われるように表示制御装置 3 5 0 を制御する。

【 1 2 8 2 】

上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置 7 5 を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）になった場合に、遊技状態が遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置 7 5 における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態である

10

20

30

40

50

と遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【 1 2 8 3 】

換言すれば、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図柄組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面 G 内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

【 1 2 8 4 】

ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。S P リーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。S P S P リーチ演出は、S P リーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、S P リーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。

【 1 2 8 5 】

なお、図 1 1 2 ( a ) における「備考(演出態様)」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【 1 2 8 6 】

図 1 1 2 ( b ) に示すように、通常遊技状態に対応する外れ用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン 1 H と、変動パターン 2 H ( 1 5 s e c ) と、変動パターン 3 H ( 6 0 s e c ) と、変動パターン 4 H ( 1 2 0 s e c ) とが設定されている。各変動パターンに対応して変動表示時間が定められている点は大当たり用の変動表示時間テーブルと同様であるが、変動パターン 1 H に対応する変動表示時間については、そのときの第 1 特図又は第 2 特図の保留数によって変動するようになっている。具体的には、保留数が 2 個以下である状況で変動パターン 1 H が選択された場合には変動表示時間が 8 s e c となり、保留数が 3 個以上である状況で変動パターン 1 H が選択された場合には変動表示時間が 8 s e c よりも短い 4 s e c となるように構成されている。

【 1 2 8 7 】

変動パターン 1 H は図柄表示装置 7 5 での完全外れ演出に対応し、変動パターン 2 H はノーマルリーチ外れ演出に対応し、変動パターン 3 H は S P リーチ外れ演出に対応し、変動パターン 4 H は S P S P リーチ外れ演出に対応している。

【 1 2 8 8 】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、上記各リーチ外れ演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各図柄がリーチ外れの図柄組み合わせ(リーチライン上に停止表示する最終停止列の図柄が、リーチ図柄との組み合わせにより大当たりを形成する図柄以外の図柄となる状態)で停止表示されるものである。なお、S P リーチ外れ演出は、S P リーチ当たり演出に対応するものであり、S P リーチ当たり演出と同種の所定演出が行われた後、リーチ外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、S P S P リーチ外れ演出についても S P S P リーチ当たり演出に対応するものである。

【 1 2 8 9 】

大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタ C S の「 0 」が変動パターン 1 A に対応し、「 1 」~「 2 9 」が変動パターン 2 A に対応し、「 3 0 」~「 9 9 」が変動パターン 3 A に対応している。一方、外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタ C S の「 0 」~「 6 4 」が変動パターン 1 H に対応し、「 6 5 」~「 8 4 」が変動パターン 2 H に対応し、「 8 5 」~「 9 4 」が変動パターン 3 H に対応し、「 9 5 」~「 9 9 」が変動パターン 4 H に対応している。



## 【1290】

作動口62, 63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、SPSPリーチ演出に対応する変動パターン3Aが最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が外れ結果である場合には、SPSPリーチ演出に対応する変動パターン4Hが最も選ばれにくくなっている。つまり、SPSPリーチ演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。

## 【1291】

変動パターン3Aや変動パターン4H以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出<SPリーチ演出<SPSPリーチ演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。

10

## 【1292】

図113(a)に示すように、高確遊技状態に対応する大当たり用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてSPリーチ当たりに対応する変動パターン11A(60sec)と、SPSPリーチ当たりに対応する変動パターン12A(120sec)とが設定されている。

## 【1293】

また、図113(b)に示すように、高確遊技状態に対応する外れ用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン11Hと、SPリーチ外れに対応する変動パターン12H(60sec)と、SPSPリーチ外れに対応する変動パターン13H(120sec)とが設定されている。高確遊技状態での外れ用変動表示時間テーブルでは、完全外れに対応する変動種別カウンタCSの範囲が通常遊技状態での外れ用変動表示時間テーブルよりも広く、リーチ演出が発生しにくくなっており、スピーディに遊技を進められるようになっている。

20

## 【1294】

なお、完全外れに対応する変動パターン11Hの変動表示時間については、通常遊技状態での外れ用変動表示時間テーブルよりも早く変動表示時間の短縮機能が発動するものとなっている。具体的には、保留数が1個以下である場合は8secとなり、保留数が2個以上である場合は4secとなるように構成されている。

30

## 【1295】

図113(c)に示すように、時短遊技状態に対応する大当たり用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてノーマルリーチ当たりに対応する変動パターン21A(15sec)と、SPリーチ当たりに対応する変動パターン22A(60sec)と、SPSPリーチ当たりに対応する変動パターン23A(120sec)とが設定されている。

## 【1296】

また、図113(d)に示すように、時短遊技状態に対応する外れ用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン21Hと、ノーマルリーチ外れに対応する変動パターン22H(15sec)と、SPリーチ外れに対応する変動パターン23H(60sec)と、SPSPリーチ外れに対応する変動パターン24H(120sec)とが設定されている。時短遊技状態の外れ用変動表示時間テーブルでは、通常遊技状態の外れ用変動表示時間テーブルに比べて完全外れの割合が少なくなっているが、これは、リーチ演出の発生頻度を高めることで、リーチ演出が発生しないまま時短遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。なお、完全外れに対応する変動パターン21Hの変動表示時間については、高確遊技状態の外れ用変動表示時間テーブルと同様に、保留数が1個以下である場合は8secとなり、保留数が2個以上である場合には4secとなるように構成されている。

40

## 【1297】

なお、図112及び図113に示す各変動表示時間テーブルは一例に過ぎず、変動パタ

50

ーンの種類数や各変動パターンに対応する変動種別カウンタCSの数値範囲は任意に設定することができる。

【1298】

変動表示時間の設定処理(図111)の説明に戻り、ステップSb803において、例えば、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、図112(a)に示す通常遊技状態の大当たり用変動表示時間テーブルを取得する。

【1299】

ステップSb802で否定判定した場合(大当たりでない場合)は、ステップSb804にて、変動表示時間を抽選するためのテーブルとして現在の遊技状態に対応する外れ用変動表示時間テーブルを取得する。例えば、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合は、図113(d)に示す時短遊技状態の外れ用変動表示時間テーブルを取得する。

10

【1300】

ステップSb803又はステップSb804の実行後は、ステップSb805にて、ステップSb803又はステップSb804で取得した変動表示時間テーブルを用い、変動表示時間(変動パターン)の抽選処理を実行する。具体的には、変動表示時間テーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリアAEに格納されている変動種別カウンタCSに対応する1の変動パターンを特定する。

【1301】

ステップSb806では、上記ステップSb805で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が15secである場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに7500をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理(図104)が起動される度に、1減算される。ステップSb806の実行後は変動表示時間の設定処理を終了する。

20

【1302】

変動開始処理(図110)の説明に戻り、ステップSb711の変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップSb712にて、上記各種フラグ格納エリア314eに変動表示フラグをセットする。続くステップSb713では、演出制御装置143への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれる。図112及び図113に示すように、遊技状態ごとに各別の変動パターンが設定され、また、大当たりであるか外れであるかによっても各別の変動パターンが設定される。よって、演出制御装置143では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、大当たりの有無や現在の遊技状態についても把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合にのみ設定される。

30

【1303】

ステップSb713にて設定された変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理(図107)におけるステップSb401にて、演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置75での図柄の変動表示態様が含まれており、この決定された図柄の変動表示態様は演出制御装置143から表示制御装置350に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置350では、演出制御装置143から受信した表示内容コマンドに基づいて、各遊技回に対応した図柄の変動表示が行われるように図柄表示装置75を表示制御する。

40

【1304】

ステップSb714では、特図用表示部43の変動表示を開始する。その際、RAM314の各種フラグ格納エリア314eを参照し、第2特図フラグが格納されている場合に

50

は、今回の遊技回が第2特図に対応するとして第2特図表示部BSの絵柄を変動表示させる。一方、第2特図フラグが格納されていない場合には、今回の遊技回が第1特図に対応するとして第1特図表示部ASの絵柄を変動表示させる。ステップSb714の実行後は本変動開始処理を終了する。

【1305】

特図遊技回制御処理(図108)の説明に戻り、ステップSb506の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップSb501で肯定判定した場合(開閉実行モード中)である場合は、ステップSb502以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部43での変動表示は行われない。

10

【1306】

ステップSb503で肯定判定した場合(特図用表示部43が変動表示中である場合)は、ステップSb507に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、RAM314の各種カウンタエリアに設けられた変動表示時間カウンタエリアの値が「0」となったか否かを判定する。

【1307】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップSb508にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御(各表示用セグメントを発光制御)する。ステップSb508の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。

20

【1308】

変動表示時間が経過している場合には、ステップSb509に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップSb510では、高確率モード更新・終了用処理を実行する。高確率モード更新・終了用処理では、高確率モードの残り回数を更新したり、高確率モードを終了させたりするための処理を行う。ステップSb511では、高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する。高頻度サポートモード更新・終了用処理では、高頻度サポートモードの残り回数を更新したり、高頻度サポートモードを終了させたりするための処理を行う。

【1309】

30

ステップSb512では、第2時短遊技状態(図102(c))への移行制御を行う第2時短遊技状態移行用処理を実行する。ステップSb513では、特図用表示部43での確定表示を開始させるための確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。ステップSb510～ステップSb513における各処理の詳細については後述する。

【1310】

ステップSb502で肯定判定した場合(特図用表示部43が確定表示中である場合)は、ステップSb514に進み、特図用表示部43での確定表示を終了させるための確定表示終了用処理を実行する。ステップSb514の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。なお、ステップSb514の確定表示終了用処理の詳細については後述する。

40

【1311】

<遊技状態移行処理>

ステップSb404(図107)の遊技状態移行処理について、図114のフローチャートを参照しながら説明する。

【1312】

まずステップSb901では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップSb902に進み、特図遊技回が終了したタイミングであるか否か(特図用表示部43での確定表示が終了したタイミングであるか否か)を判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【1313】

50

特図遊技回の終了タイミングである場合には、ステップS b 9 0 3にて、今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに種別フラグ(図1 1 0のステップS b 7 0 8)が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【1 3 1 4】

ステップS b 9 0 3で肯定判定した場合(今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合)は、ステップS b 9 0 4に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに開閉実行モードフラグをセットする。また、可変入賞装置6 5を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに高確率フラグや高頻度サポートフラグがセットされている場合は、これらのフラグをクリアする。

10

【1 3 1 5】

ステップS b 9 0 5では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

20

【1 3 1 6】

ステップS b 9 0 6では、今回の大当たり種別が1 0 R確変大当たり結果であるか否かを判定する。1 0 R確変大当たり結果でない場合、すなわち、4 R確変大当たり又は4 R通常大当たり結果のいずれかである場合は、ステップS b 9 0 7にて、RAM 3 1 4の各種カウンタエリア3 1 4 dに設けられたラウンドカウンタエリアRC 1に「4」をセットする。一方、今回の大当たり種別が1 0 R確変大当たり結果である場合は、ステップS b 9 0 8にて、上記ラウンドカウンタエリアRC 1に「1 0」をセットする。

【1 3 1 7】

ステップS b 9 0 7又はステップS b 9 0 8の実行後は、ステップS b 9 0 9にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置1 4 3に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理(図1 0 7)におけるステップS b 4 0 1にて、演出制御装置1 4 3に送信される。

30

【1 3 1 8】

ステップS b 9 1 0では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子2 1 3に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機1 0にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【1 3 1 9】

40

ステップS b 9 0 1で肯定判定した場合(開閉実行モード中である場合)は、ステップS b 9 1 1に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップS b 9 1 2にて大入賞口開閉処理を実行する。

【1 3 2 0】

ここで、大入賞口開閉処理について図1 1 5のフローチャートを参照しながら説明する。

【1 3 2 1】

まずステップS b 1 0 0 1では、大入賞口6 5 aを開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部6 5 dの駆動状態に基づいて行う。大入賞口6 5 aを開放中でない場合には、ステップS b 1 0 0 2にてラウンドカウンタエリアRC 1の値が「0」であるか否か

50

を判定する。ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップ S b 1 0 0 3 にて、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられたタイマエリア T 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。

【 1 3 2 2 】

タイマエリア T 1 の値が「 0 」である場合は、ステップ S b 1 0 0 4 に進み、1 回のラウンド遊技での可変入賞装置 6 5 の上限開放時間（ 3 0 s e c ）に対応する値として上記タイマエリア T 1 に「 1 5 0 0 0 」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図 1 0 4 ）が起動される都度、1 減算される。ステップ S b 1 0 0 5 では、1 回のラウンド遊技における可変入賞装置 6 5 への上限入賞個数（ 1 0 個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた入賞カウンタエリア P C 1 に「 1 0 」をセットする。

10

【 1 3 2 3 】

ステップ S b 1 0 0 6 では、大入賞口 6 5 a を開放すべく駆動部 6 5 d を駆動状態とする。ステップ S b 1 0 0 7 では、大入賞口 6 5 a（可変入賞装置 6 5）の開放が開始されたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図 1 0 7）におけるステップ S b 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【 1 3 2 4 】

ステップ S b 1 1 0 2 で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が 0 である場合）又はステップ S b 1 1 0 3 で否定判定した場合（タイマエリア T 1 の値が「 0 」でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

20

【 1 3 2 5 】

ステップ S b 1 0 0 1 で肯定判定した場合（大入賞口 6 5 a の開放中である場合）は、ステップ S b 1 0 0 8 に進み、タイマエリア T 1 の値が「 0 」か否かを判定する。この処理は、ステップ S b 1 0 0 4 で設定した可変入賞装置 6 5 の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【 1 3 2 6 】

タイマエリア T 1 の値が「 0 」でない場合は、ステップ S b 1 0 0 9 に進み、大入賞口用入賞センサ 6 5 c の検知状態に基づいて大入賞口 6 5 a への入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップ S b 1 0 1 0 にて入賞カウンタエリア P C 1 の値を 1 減算し、その後、ステップ S b 1 0 1 1 にて入賞カウンタエリア P C 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリア P C 1 の値が「 0 」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

30

【 1 3 2 7 】

ステップ S b 1 0 0 8 で肯定判定した場合（タイマエリア T 1 の値が「 0 」である場合）又はステップ S b 1 0 1 1 で肯定判定した場合（入賞カウンタエリア P C 1 の値が「 0 」である場合）は、ステップ S b 1 0 1 2 に進み、駆動部 6 5 d を非駆動状態に切り替えて大入賞口 6 5 a を閉鎖する。ステップ S b 1 0 1 3 では、ラウンドカウンタエリア R C 1 の値を 1 減算し、ステップ S b 1 0 1 4 では、ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。

40

【 1 3 2 8 】

ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップ S b 1 0 1 5 に進み、可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（ 2 s e c ）に対応する値として、上記タイマエリア T 1 に「 1 0 0 0 」をセットする。

【 1 3 2 9 】

ステップ S b 1 0 1 6 では、可変入賞装置 6 5 を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了し

50

たこと)を演出制御装置143に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理(図107)におけるステップSb401にて演出制御装置143に送信される。

【1330】

ステップSb1014で肯定判定した場合(ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」である場合)、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップSb1017に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置65を閉鎖状態としたまま次の遊技回(開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回)の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップSb1018では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置143に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理(図107)におけるステップSb401にて演出制御装置143に送信される。

10

【1331】

遊技状態移行処理(図114)の説明に戻り、ステップSb912の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップSb913にてラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【1332】

ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」である場合は、ステップSb914に進み、エンディングが終了したか否か(エンディング期間が経過したか否か)を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップSb915に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

20

【1333】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図116のフローチャートを参照しながら説明する。

【1334】

まずステップSb1101では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットされた種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップSb1102にて、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。

30

【1335】

ステップSb1103では、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた確変カウンタエリアKCに第1上限回数に対応する値(例えば100)をセットする。確変カウンタエリアKCは、高確率モードの残り回数(高確率モードに滞在可能な特図遊技回の残り回数)をMPU312が把握するためのものであり、高確率モードである状況で特図遊技回が行われるごとに1ずつ減算される。

【1336】

40

ステップSb1104では、上記各種フラグ格納エリア314eに第1サポートフラグをセットする。第1サポートフラグは、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであることをMPU312が把握するためのものであり、第1サポートフラグがセットされることにより、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。

【1337】

ステップSb1105では、今回の大当たり結果が4R確変大当たり結果A又は10R確変大当たり結果Aであるか否かを判定する。4R確変大当たり結果A又は10R確変大当たり結果Aである場合は、ステップSb1106に進み、上記各種カウンタエリア314dに設けられたサポートカウンタエリアSCに第2上限回数に対応する値(例えば1100)をセットする。一方、4R確変大当たり結果A又は10R確変大当たり結果Aでな

50

い場合、すなわち、4 R 確変大当たり結果 B 又は 1 0 R 確変大当たり結果 B である場合は、ステップ S b 1 1 0 7 に進み、上記サポートカウンタエリア S C に第 1 上限回数に対応する値（例えば 1 0 0）をセットする。サポートカウンタエリア S C は、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）を M P U 3 1 2 が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに 1 ずつ減算される。

【 1 3 3 8 】

ステップ S b 1 1 0 6 又はステップ S b 1 1 0 7 の実行後は、ステップ S b 1 1 0 8 にて、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として高確遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップ S b 1 1 0 8 で設定された高確遊技状態開始コマンドは、通常処理（図 1 0 7）におけるステップ S b 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。高確遊技状態開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）の開始が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

10

【 1 3 3 9 】

ステップ S b 1 1 0 1 で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップ S b 1 1 0 9 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 1 サポートフラグをセットする。これにより、抽選モードが低確率モードとされた状態でサポートモードが高頻度サポートモードとなり、第 1 時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する。

20

【 1 3 4 0 】

ステップ S b 1 1 1 0 では、今回の大当たり結果が 4 R 通常大当たり結果 A であるか否かを判定する。4 R 通常大当たり結果 A である場合は、ステップ S b 1 1 1 1 に進み、上記サポートカウンタエリア S C に第 3 上限回数に対応する値（例えば 1 0 0 0）をセットする。一方、4 R 通常大当たり結果 A でない場合、すなわち、4 R 通常大当たり結果 B である場合は、ステップ S b 1 1 1 2 に進み、上記サポートカウンタエリア S C に第 4 上限回数に対応する値（例えば 1 0 0）をセットする。

【 1 3 4 1 】

ステップ S b 1 1 1 1 又はステップ S b 1 1 1 2 の実行後は、ステップ S b 1 1 1 3 にて、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として第 1 時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップ S b 1 1 1 3 で設定された第 1 時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図 1 0 7）におけるステップ S b 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。第 1 時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、第 1 時短遊技状態の開始が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

30

【 1 3 4 2 】

遊技状態移行処理（図 1 1 4）の説明に戻り、ステップ S b 9 1 5 の開閉実行モード終了時の移行処理が終了した後は、ステップ S b 9 1 6 にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部 4 3 におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【 1 3 4 3 】

ステップ S b 9 1 7 では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

40

【 1 3 4 4 】

次に、図 1 0 8 のステップ S b 5 1 0 の高確率モード更新・終了処理、ステップ S b 5 1 1 の高頻度サポートモード更新・終了処理、ステップ S b 5 1 2 の第 2 時短遊技状態移行用処理についてそれぞれ説明する。これらの処理は、変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図用表示部 4 3 での確定表示が開始される場合に実行されるものである。

【 1 3 4 5 】

50

< 高確率モード更新・終了用処理 >

ステップ S b 5 1 0 の高確率モード更新・終了処理について図 1 1 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 1 3 4 6 】

まずステップ S b 1 2 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされている場合、すなわち、現在の抽選モードが高確率モードである場合は、ステップ S b 1 2 0 2 に進み、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた確変カウンタエリア K C の値を更新する。具体的には、確変カウンタエリア K C の値を 1 減算する。

【 1 3 4 7 】

ステップ S b 1 2 0 3 では、上記確変カウンタエリア K C の値が「 0 」であるか否かを判定する。確変カウンタエリア K C の値が「 0 」である場合、すなわち、高確率モードに滞在可能な特図遊技回の残り回数が 0 回になった場合は、ステップ S b 1 2 0 4 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている高確率フラグをクリアする。これにより、抽選モードが低確率モードに移行する。

【 1 3 4 8 】

その際、サポートカウンタエリア S C の値が 0 となっている場合には、サポートモードが低頻度サポートモードとなり、通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。サポートカウンタエリア S C の値が 0 となっていない場合には、サポートモードが高頻度サポートモードに維持され、第 1 時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する。

【 1 3 4 9 】

ステップ S b 1 2 0 5 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として高確率遊技状態終了コマンドを設定し、その後、高確率モード更新・終了用処理を終了する。ステップ S b 1 2 0 4 で設定された高確率遊技状態終了コマンドは、通常処理（図 1 0 7）におけるステップ S b 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。高確率遊技状態終了コマンドが送信されることにより、高確遊技状態の終了が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【 1 3 5 0 】

ステップ S b 1 2 0 1 で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）、すなわち、現在の抽選モードが低確率モードである場合は、ステップ S b 1 2 0 2 以降の処理を実行することなく高確率モード更新・終了用処理を終了する。また、ステップ S b 1 2 0 3 で否定判定した場合（確変カウンタエリア K C の値が「 0 」でない場合）は、高確率モードを継続させるべく、ステップ S b 1 2 0 4 以降の処理を実行せずに高確率モード更新・終了用処理を終了する。

【 1 3 5 1 】

< 高頻度サポートモード更新・終了用処理 >

ステップ S b 5 1 1 の高頻度サポートモード更新・終了処理について図 1 1 8 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 1 3 5 2 】

まずステップ S b 1 3 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 1 サポートフラグ又は第 2 サポートフラグがセットされているか否かを判定する。これらのフラグがセットされている場合は、サポートモードが高頻度サポートモードとなっており、高確遊技状態、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態のいずれかであることを意味する。

【 1 3 5 3 】

この場合はステップ S b 1 3 0 2 に進み、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C の値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリア S C の値を 1 減算する。

【 1 3 5 4 】

ステップ S b 1 3 0 3 では、上記サポートカウンタエリア S C の値が「 0 」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリア S C の値が「 0 」である場合、すなわち、高頻度

10

20

30

40

50



サポートでの遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップS b 1 3 0 4に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高確遊技状態、第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態が終了する。

【1 3 5 5】

ステップS b 1 3 0 5では、演出制御装置1 4 3への送信対象として、対応する遊技状態終了コマンドを設定する。この際、確変遊技状態又は第1時短遊技状態が終了する場合には第1時短遊技状態終了コマンドを設定し、第2時短遊技状態が終了する場合には第2時短遊技状態終了コマンドを設定する。

【1 3 5 6】

設定された遊技状態終了コマンドは、通常処理(図1 0 7)におけるステップS b 4 0 1にて演出制御装置1 4 3に送信される。演出制御装置1 4 3では、高確遊技状態終了コマンド(図1 1 7のステップS b 1 2 0 5)と併せて第1時短遊技状態終了コマンドを受信した場合には、高確遊技状態の終了に伴い通常遊技状態に移行することを把握する。また、第1時短遊技状態終了コマンドのみを受信した場合には第1時短遊技状態が終了することを把握し、第2時短遊技状態終了コマンドを受信した場合には第2時短遊技状態が終了することを把握する。

【1 3 5 7】

ステップS b 1 3 0 5の実行後は高頻度サポートモード更新・終了用処理を終了する。また、ステップS b 1 3 0 1で否定判定した場合(いずれのサポートフラグもセットされていない場合)、すなわち、通常遊技状態である場合は、ステップS b 1 3 0 2以降の処理を実行することなく高頻度サポートモード更新・終了用処理を終了する。また、ステップS b 1 3 0 3で否定判定した場合(サポートカウンタエリアS Cの値が「0」でない場合)は、高頻度サポートモードを継続すべく、ステップS b 1 3 0 4以降の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新・終了用処理を終了する。

【1 3 5 8】

<第2時短遊技状態移行用処理>

ステップS b 5 1 2の第2時短遊技状態移行用処理について図1 1 9のフローチャートを参照しながら説明する。

【1 3 5 9】

まずステップS b 1 4 0 1では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合には、ステップS b 1 4 0 2に進み、RAM 3 1 4の各種カウンタエリア3 1 4 dに設けられた外れ回数カウンタエリアH Cに天井回数に対応する値(例えば1 0 0 0)をセットする。外れ回数カウンタエリアH Cは、天井回数までの残り回数をM P U 3 1 2が把握するためのものである。ステップS b 1 4 0 2の実行後は第2時短遊技状態移行用処理を終了する。

【1 3 6 0】

ステップS b 1 4 0 1で否定判定した場合(特図当否抽選の結果が外れ結果である場合は、ステップS b 1 4 0 3に進み、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第2サポートフラグは、遊技状態が第2時短遊技状態であることをM P U 3 1 2が把握するためのものである。

【1 3 6 1】

第2サポートフラグがセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が第2遊技状態でない場合は、ステップS b 1 4 0 4にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、現在の抽選モードが低確率モードである場合は、ステップS b 1 4 0 5に進み、上記外れ回数カウンタエリアH Cの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアH Cの値を1減算する。

【1 3 6 2】

ステップS b 1 4 0 6では、上記外れ回数カウンタエリアH Cの値が「0」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアH Cの値が「0」である場合、すなわち、外れ遊

10

20

30

40

50

技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップ S b 1 4 0 7 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 サポートフラグをセットする。これにより、第 2 時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する。

【 1 3 6 3 】

ここで、ステップ S b 5 1 1 の高頻度サポートモード更新・終了用処理には、高頻度サポートモードの残り回数を減算する処理と、その結果に基づいて高頻度サポートモードを終了させる処理とが含まれているところ（図 1 1 8）、本実施の形態では、それらの処理を行ってからステップ S b 5 1 2 の第 2 時短遊技状態移行用処理を行うものとしている。このため、第 1 時短遊技状態の最終遊技回で外れ回数カウンタエリア H C の値が「 0 」となる場合、換言すれば、第 1 時短遊技状態の終了が判定される遊技回と、第 2 時短遊技状態への移行が判定される遊技回とが同じ遊技回になる場合には、その遊技回の中で第 1 時短遊技状態が終了してから第 2 時短遊技状態に移行するものとなる。

10

【 1 3 6 4 】

なお、外れ回数カウンタエリア H C の値が「 0 」に達する前に特図遊技回の当否判定の結果が大当たり結果になった場合には、ステップ S b 1 4 0 2 の処理が実行されることで、外れ回数カウンタエリア H C の値が天井回数に対応する値に再セットされる。よって、その大当たり結果に対応する開閉実行モードの終了後は、第 2 時短遊技状態に移行するまでの外れ遊技回の残り回数が天井回数に設定された状態で遊技が開始されることになる。

【 1 3 6 5 】

ステップ S b 1 4 0 8 では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C に第 5 上限回数に対応する値（例えば 9 0 0）をセットする。ステップ S b 1 4 0 9 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として第 2 時短遊技状態開始コマンドを設定する。設定された第 2 時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図 1 0 7）におけるステップ S b 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。第 2 時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、第 2 時短遊技状態の開始が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

20

【 1 3 6 6 】

ステップ S b 1 4 1 0 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図フラグがセットされているか否か、すなわち、天井回数に到達した特図遊技回が第 2 特図の遊技回であるか否かを判定する。天井回数に到達した特図遊技回が第 2 特図の遊技回である場合とは、第 1 時短遊技状態の最終遊技回（1 0 0 0 回目の特図遊技回）で天井回数に到達した場合であることを意味する。一方、天井回数に到達した特図遊技回が第 1 特図の遊技回である場合とは、通常遊技状態での特図遊技回で天井回数に到達したことを意味する。

30

【 1 3 6 7 】

第 2 特図フラグがセットされていない場合（天井回数に到達した特図遊技回が第 1 特図の遊技回である場合）は、ステップ S b 1 4 1 1 に進み、普図遊技回が変動表示中であるか否かを判定する。普図遊技回が変動表示中である場合は、ステップ S b 1 4 1 2 に進み、その普図遊技回におけるサポート抽選結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。

【 1 3 6 8 】

サポート当選結果である場合は、ステップ S b 1 4 1 3 に進み、変動表示中である普図遊技回の当否結果を外れ結果に変更する。続くステップ S b 1 4 1 4 では、普図遊技回の停止結果として外れ結果用の停止結果を設定する。

40

【 1 3 6 9 】

ステップ S b 1 4 1 4 の実行後又はステップ S b 1 4 1 2 で否定判定した場合（変動表示中である普図遊技回の当否結果が外れ結果である場合）は、ステップ S b 1 4 1 5 にて普図遊技回の変動表示を強制終了させる。すなわち、変動表示時間の経過前であっても変動表示を終了させるように普図用表示部 4 4 を制御する。その後、所定の確定表示時間（例えば 0 . 5 s e c）にて外れ結果に対応する停止結果を普図用表示部 4 4 に確定表示させる。ステップ S b 1 4 1 5 の実行後は第 2 時短遊技状態移行用処理を終了する。

50

## 【1370】

ステップS b 1 4 1 0で肯定判定した場合（第2特図フラグがセットされている場合）は、普図遊技回の強制終了等を行わないとして、ステップS b 1 4 1 1～ステップS b 1 4 1 5の処理を実行せずに第2時短遊技状態移行用処理を終了する。

## 【1371】

ステップS b 1 4 0 3で肯定判定した場合（第2時短遊技状態中である場合）や、ステップS b 1 4 0 4で肯定判定した場合（高確率モード中である場合）は、第2時短遊技状態に関する処理を実行しないとして、ステップS b 1 4 0 5以降の処理を実行せずに第2時短遊技状態移行用処理を終了する。また、ステップS b 1 4 0 6で否定判定した場合（外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」でない場合）は、その時点での遊技状態を維持すべく、ステップS b 1 4 0 7以降の処理を実行せずに第2時短遊技状態移行用処理を終了する。

10

## 【1372】

ステップS b 1 4 1 1で否定判定した場合、すなわち、普図遊技回の変動表示が行われていない場合（普図遊技回の確定表示が行われている場合も含む）は、ステップS b 1 4 1 2以降の処理を実行することなく、第2時短遊技状態移行用処理を終了する。

## 【1373】

< 確定表示開始用処理 >

ステップS b 5 1 3（図108）の確定表示開始用処理について図120（a）のフローチャートを参照しながら説明する。

20

## 【1374】

先ずステップS b 1 5 0 1では、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2特図フラグがセットされているか否かを判定する。第2特図フラグがセットされていない場合、すなわち、今回の特図遊技回が第1特図の遊技回である場合は、ステップS b 1 5 0 2にて、今回の特図遊技回が天井到達の外れ遊技回であるか否かを判定する。すなわち、第2時短遊技状態に移行してから最初に行われる特図遊技回から見て今回の特図遊技回がその直前遊技回に該当するか否かを判定する。

## 【1375】

ステップS b 1 5 0 1で肯定判定した場合（第2特図フラグがセットされている場合）又はステップS b 1 5 0 2で否定判定した場合（天井到達の外れ遊技回でない場合）は、ステップS b 1 5 0 3に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時間（例えば0.5 sec）を設定する。

30

## 【1376】

なお、通常確定表示時間は必ずしも1種類である必要はなく、例えば、低頻度サポートモード（通常遊技状態）用の第1時間（例えば0.5 sec）と、高頻度サポートモード（確変遊技状態、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態）用の第2時間（例えば0.3 sec）とがあるなど、長さが異なる複数種類が設けられてもよい。

## 【1377】

ステップS b 1 5 0 2で肯定判定した場合（天井到達の外れ遊技回である場合）は、ステップS b 1 5 0 4に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時間とは異なる特定確定表示時間（例えば0.8 sec）を設定する。この特定確定表示時間は、通常確定表示時間よりも長いものである。なお、通常確定表示時間として低頻度サポートモード用と高頻度サポートモード用とが設けられる場合は、低頻度サポートモード用の通常確定表示時間よりも長いものとする。

40

## 【1378】

既に説明したように、天井到達の外れ遊技回（第1特図の遊技回）における確定表示開始タイミングで普図遊技回が変動表示中であった場合は、その変動表示が強制終了され、普図遊技回の停止結果として外れ結果が停止表示される。上記特定確定表示時間は、その際の普図遊技回の確定表示時間（0.5 sec）よりも長いものとなっている。

## 【1379】

50

このため、普図遊技回の確定表示の終了時において、保留中の次の普図遊技回が存在すれば、当該次の普図遊技回は、天井到達したときの特図遊技回の確定表示が終了するよりも早く開始される。この場合、内部的な遊技状態としては既に第2時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行しているため、当該次の普図遊技回は、第2時短遊技状態に対応した態様で行われる。つまり、外れ回数が天井回数に到達した際には、普図遊技回の方が特図遊技回よりも先行して第2時短遊技状態に対応した態様での遊技が開始される。

【1380】

ステップS b 1 5 0 3又はステップS b 1 5 0 4の実行後はステップS b 1 5 0 5にて、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに確定表示フラグをセットする。確定表示フラグは、特図遊技回の確定表示を実行中であることをMPU 3 1 2が把握するための

10

【1381】

ステップS b 1 5 0 6では確定表示の開始処理を実行する。確定表示の開始処理では、変動表示されている絵柄がステップS b 7 0 9（図110）又はステップS b 7 1 0で設定された停止結果で停止表示されるように特図用表示部43を制御する。

【1382】

ステップS b 1 5 0 7では、演出制御装置143への送信対象として変動終了コマンドを設定し、その後、確定表示開始用処理を終了する。ステップS b 1 5 0 7で設定された変動終了コマンドは、通常処理（図107）におけるステップS b 4 0 1にて、演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信した変動終了コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置350に送信する。表示制御装置350では、当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組み合わせを確定表示（最終停止表示）させる。

20

【1383】

<確定表示終了用処理>

ステップS b 5 1 4（図108）の確定表示終了用処理について図120（b）のフローチャートを参照しながら説明する。

【1384】

まずステップS b 1 6 0 1では、ステップS b 1 5 0 3又はステップS b 1 5 0 4で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定する。確定表示時間が経過していない場合は、特図用表示部43での停止結果の停止表示を継続させるべく、そのまま確定表示終了用処理を終了する。

30

【1385】

確定表示時間が経過している場合は、ステップS b 1 6 0 2にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされている確定表示フラグをクリアし、その後、確定表示終了用処理を終了する。このように確定表示フラグがクリアされた場合は、次の処理回における特図遊技回制御処理（図108）のステップS b 5 0 2で否定判定することになる。よって、保留中の次の特図遊技回（遊技回の実行がまだ行われていない保留情報）が存在する場合は、当該次の特図遊技回に係る変動表示が開始される。一方、保留中の次の特図遊技回（未処理の保留情報）が存在しない場合は、新たな始動入賞が発生して保留情報が取得されるまで、確定表示されていた停止結果が表示され続ける。

40

【1386】

<普図遊技回制御処理>

ステップS b 4 0 5（図107）の普図遊技回制御処理について図121のフローチャートを参照しながら説明する。

【1387】

まずステップS b 1 7 0 1では、普電役物63aを用いた役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに役物開閉中フラグが格納されているか否かを判定する。役物開閉中フラグは、役物開閉遊技の実行中であることをMPU 3 1 2が把握するためのものであり、役物開閉遊技が実行される場合に

50

セットされる。

【 1 3 8 8 】

役物開閉遊技中である場合は、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。一方、役物開閉遊技中でない場合は、ステップ S b 1 7 0 2 にて、普図用表示部 4 4 において普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。この場合における普図遊技回は、普図用表示部 4 4 における絵柄の変動表示と、普図用表示部 4 4 における絵柄の停止表示（確定表示）とを含む概念であり、ステップ S b 1 7 0 2 では上記変動表示又は停止表示のいずれかを実行中であるか否かを判定する。

【 1 3 8 9 】

なお、特図用表示部 4 3 における特図遊技回では、可変入賞装置 6 5 を用いた開閉実行モードの実行中であると変動表示の実行が制限されるが、普図遊技回では開閉実行モード中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回では、普電役物 6 3 a を用いた役物開閉遊技中であると変動表示の実行が制限されるが、特図遊技回では役物開閉遊技中であっても変動表示が許容される。

【 1 3 9 0 】

ステップ S b 1 7 0 2 で否定判定した場合（普図遊技回の実行中でない場合）は、ステップ S b 1 7 0 3 に進み、普図保留記憶数 F N が「 0 」であるか否かを判定する。普図保留記憶数 F N が「 0 」である場合には、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。

【 1 3 9 1 】

普図保留記憶数 F N が「 0 」でない場合には、ステップ S b 1 7 0 4 にて電役用保留エリア R c に記憶されているデータを変動表示用に設定するための普図データ設定処理を実行する。普図データ設定処理では、普図保留記憶数 F N を 1 減算するとともに、電役用保留エリア R c の第 1 エリアに格納されたデータを普図用の実行エリアに移動する。その後、電役用保留エリア R c の各記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行し、さらに、普図側の保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置 1 4 3 に認識させるための情報である普図シフトコマンドを設定する。

【 1 3 9 2 】

ステップ S b 1 7 0 5 では普図変動開始処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。ここで、普図変動開始処理について図 1 2 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 1 3 9 3 】

まずステップ S b 1 8 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 1 サポートフラグ又は第 2 サポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は、ステップ S b 1 8 0 2 にて低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図 1 0 3（ a ））を参照してサポート抽選（普図当否判定）を行う。一方、いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップ S b 1 8 0 3 にて高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図 1 0 3（ b ））を参照してサポート抽選を行う。既に説明したとおり、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルよりもサポート当選確率が高く設定されており、サポート当選結果になりやすくなっている。

【 1 3 9 4 】

ちなみに天井到達したときの特図遊技回の確定表示中に実行される普図遊技回では、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照されてサポート抽選が行われる。よって、この場合のサポート抽選はサポート当選結果になりやすくなっており、本実施の形態のようにサポート当選確率が 9 5 / 1 0 0 に設定されている状況では、非常に高い確率でサポート当選結果となる。

【 1 3 9 5 】

ステップ S b 1 8 0 2 又はステップ S b 1 8 0 3 の実行後は、ステップ S b 1 8 0 4 に

10

20

30

40

50

て、ステップ S b 1 8 0 2 又はステップ S b 1 8 0 3 における抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップ S b 1 8 0 5 に進み、ROM 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている停止結果テーブルを参照して普図当たり用の停止結果を設定する。サポート当選結果でない場合、すなわち、普図外れ結果である場合には、ステップ S b 1 8 0 6 に進み、ROM 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている停止結果テーブルを参照して普図外れ用の停止結果を設定する。

【 1 3 9 6 】

ステップ S b 1 8 0 5 又はステップ S b 1 8 0 6 の実行後は、ステップ S b 1 8 0 7 にて普図変動表示時間の設定処理を実行する。当該設定処理では、普図用表示部 4 4 における今回の普図遊技回の変動表示時間を設定する。その際、サポートモードが低頻度サポートモードである場合は相対的に長い変動表示時間を設定し、サポートモードが高頻度サポートモードである場合は相対的に短い変動表示時間を設定する。

10

【 1 3 9 7 】

具体的には、サポートモードが低頻度サポートモードであり、サポート抽選の結果が普図外れ結果である場合は、変動表示時間として例えば 3 0 s e c を設定し、低頻度サポートモードであり、サポート当選結果である場合は、変動表示時間として例えば 0 . 5 s e c を設定する。また、高頻度サポートモードであり、普図外れ結果である場合は、変動表示時間として例えば 0 . 5 s e c を設定し、高頻度サポートモードであり、サポート当選結果である場合は、変動表示時間として例えば 0 . 5 s e c を設定する。

20

【 1 3 9 8 】

ちなみに天井到達したときの特図遊技回の確定表示中に実行される普図遊技回は、内部的に第 2 時短遊技状態に移行した状態で開始されるため、高頻度サポートモード用の変動表示時間が適用される。つまり、当該普図遊技回は短い変動表示時間で行われる。

【 1 3 9 9 】

なお、上記の各変動表示時間は一例に過ぎず、例えば、高頻度サポートモードである状況でサポート当選結果になった場合の変動表示時間として例えば 0 . 5 s e c 、 1 s e c といった複数種類の時間を選択可能となっているなど、他の構成となってもよい。

【 1 4 0 0 】

ステップ S b 1 8 0 8 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として普図変動開始コマンドを設定する。普図変動開始コマンドには、普図変動パターンの情報（普図当否結果及び変動表示時間を示す情報）が含まれる。設定された普図変動開始コマンドは、通常処理（図 1 0 7 ）におけるステップ S b 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

30

【 1 4 0 1 】

ステップ S b 1 8 0 9 では、普図用表示部 4 4 において絵柄の変動表示を開始させる処理を実行し、その後、本普図変動開始処理を終了する。

【 1 4 0 2 】

普図遊技回制御処理（図 1 2 1 ）の説明に戻り、ステップ S b 1 7 0 2 で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップ S b 1 7 0 6 に進み、ステップ S b 1 8 0 7 で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合は、ステップ S b 1 7 0 7 に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、普図用表示部 4 4 において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該普図用表示部 4 4 を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。その後、普図遊技回制御処理を終了する。

40

【 1 4 0 3 】

ステップ S b 1 7 0 6 で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップ S b 1 7 0 8 にて普図確定表示用処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。普図確定表示用処理では、ステップ S b 1 8 0 5 又はステップ S b 1 8 0 6 で設定した停止結果にて絵柄が停止表示されるように普図用表示部 4 4 を制御する。その際、確定表示時間を予め定められた所定時間（例えば 0 . 5 s e c ）に設定する。また、普図

50

確定表示用処理では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として普図変動終了コマンドを設定する。普図変動終了コマンドには、今回の普図遊技回の確定表示時間の情報が含まれる。

【 1 4 0 4 】

＜電役サポート用処理＞

ステップ S b 4 0 6 ( 図 1 0 7 ) の電役サポート用処理について図 1 2 3 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 1 4 0 5 】

まずステップ S b 1 9 0 1 では、役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に役物開閉中フラグがセットされているか否かを判定する。

10

【 1 4 0 6 】

役物開閉遊技中でない場合は、ステップ S b 1 9 0 2 に進み、普図遊技回が終了したタイミングか否かを判定する。普図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【 1 4 0 7 】

普図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップ S b 1 9 0 3 に進み、今回の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【 1 4 0 8 】

サポート当選結果である場合は、ステップ S b 1 9 0 4 に進み、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 1 サポートフラグ又は第 2 サポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、サポートモードが低頻度サポートモードである場合は、ステップ S b 1 9 0 5 にて、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた開放回数カウンタエリア R C 2 に「 1 」をセットする。開放回数カウンタエリア R C 2 は、役物開閉遊技における普電役物 6 3 a の開放回数をカウントするためのものであり、普電役物 6 3 a が閉鎖状態から開放状態に切り替えられるごとに 1 ずつ減算される。

20

【 1 4 0 9 】

第 1 サポートフラグ又は第 2 サポートフラグがセットされている場合、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップ S b 1 9 0 6 にて、上記開放回数カウンタエリア R C 2 に「 2 」をセットする。すなわち、低頻度サポートモードでの役物開閉遊技では普電役物 6 3 a の開放回数が 1 回に設定され、高頻度サポートモードでの役物開閉遊技では普電役物 6 3 a の開放回数が 2 回に設定される。

30

【 1 4 1 0 】

ステップ S b 1 9 0 7 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に役物開閉中フラグをセットする。続くステップ S b 1 9 0 8 では、外部信号設定処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子 2 1 3 に設けられた役物開放信号用の出力端子の信号出力状態を開放信号出力状態とする。

【 1 4 1 1 】

ステップ S b 1 9 0 1 で肯定判定した場合（役物開閉遊技中である場合）は、ステップ S b 1 9 0 9 にて役物開閉処理を実行する。ここで、役物開閉処理について図 1 2 4 のフローチャートを参照しながら説明する。

40

【 1 4 1 2 】

まずステップ S b 2 1 0 1 では、普電役物 6 3 a を開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部 6 3 b の駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物 6 3 a を開放中でない場合は、ステップ S b 2 1 0 2 にて開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。

【 1 4 1 3 】

開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「 0 」でない場合は、ステップ S b 2 1 0 3 に進み、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられたタイマエリア T 2 の値が「

50

0」であるか否かを判定する。この処理は、役物開閉遊技にて普電役物63aを複数回開放する場合において、各開放間の待機期間が経過したか否かを判定するものである。

【1414】

タイマエリアT2の値が「0」である場合は、ステップSb2104に進み、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第1サポートフラグ又は第2サポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、サポートモードが低頻度サポートモードである場合は、ステップSb2105にて、上記タイマエリアT2に「50」（0.1secに相当）をセットする。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップSb2106にて、上記タイマエリアT2に「1000」（2secに相当）をセットする。ステップSb2105又はステップSb2106でセットされる値は、役物開閉遊技における1開放当たりの上限開放時間に対応するものである。

10

【1415】

ステップSb2105又はステップSb2106の実行後はステップSb2107にて、上記各種カウンタエリア344bに設けられた入賞カウンタエリアPC2に「6」をセットする。この値は、役物開閉遊技における普電役物63a（第2作動口63）への上限入賞個数（6個）に対応するものである。

【1416】

ステップSb2108では、普電役物63aを開放すべく駆動部63bを駆動状態とする。ステップSb2109では、演出制御装置143への送信対象として役物開放コマンドを設定する。設定された役物開放コマンドは、通常処理（図107）におけるステップSb401にて演出制御装置143に送信される。これにより、普電役物63aの閉鎖状態から開放状態への切り替えが演出制御装置143に通知される。

20

【1417】

ステップSb2109の実行後は役物開閉処理を終了する。また、ステップSb2102で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」である場合）又はステップSb2103で否定判定した場合（タイマエリアT2の値が「0」でない場合）は、普電役物63aを開放しないとして、ステップSb2104以降の処理を実行せずに役物開閉処理を終了する。

30

【1418】

ステップSb2101で肯定判定した場合（普電役物63aが開放中である場合）は、ステップSb2110に進み、上記タイマエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、ステップSb2105又はステップSb1206で設定した普電役物63aの上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【1419】

タイマエリアT2の値が「0」でない場合、すなわち、普電役物63aの上限開放時間が経過していない場合は、ステップSb2111にて、第2作動口63に遊技球が入賞したか否かを判定する。入賞が発生している場合は、ステップSb2112にて、上記入賞カウンタエリアPC2の値を1減算する。ステップSb2113では、入賞カウンタエリアPC2の値が「0」であるか否か、すなわち、第2作動口63への入賞個数が上限入賞個数に達したか否かを判定する。

40

【1420】

ステップSb2111で否定判定した場合（第2作動口63への入賞が発生していない場合）又はステップSb2113で否定判定した場合（入賞カウンタエリアPC2の値が「0」でない場合）は、普電役物63aの開放状態を継続すべく、そのまま役物開閉処理を終了する。

【1421】

ステップSb2110で肯定判定した場合（タイマエリアT2の値が「0」であり、普電役物63aの上限開放時間が経過している場合）又はステップSb2113で肯定判定

50



した場合（入賞カウンタエリアPC2の値が「0」であり、第2作動口63への入賞個数が上限入賞個数に達している場合）は、ステップSb2114にて、普電役物63aを閉鎖すべく駆動部63bを非駆動状態とする。

【1422】

ステップSb2115では、演出制御装置143への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定する。設定された役物閉鎖コマンドは、通常処理（図107）におけるステップSb401にて演出制御装置143に送信される。これにより、普電役物63aの開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置143に通知される。

【1423】

ステップSb2116では、上記開放回数カウンタエリアRC2の更新処理を実行する。当該更新処理では、入賞カウンタエリアPC2の値を参照し、入賞カウンタエリアPC2の値が「0」でない場合（第2作動口63への入賞個数が上限入賞個数に達していない場合）は、開放回数カウンタエリアRC2の値を1減算する。一方、入賞カウンタエリアPC2の値が「0」である場合（第2作動口63への入賞個数が上限入賞個数に達している場合）は、開放回数カウンタエリアRC2の値に「0」をセットする。

【1424】

ステップSb2117では、開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」である場合は、そのまま役物開閉処理を終了する。開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」でない場合、すなわち、普電役物63aの残り開放が存在する場合は、ステップSb2118にて、上記タイマエリアT2に「100」（0.2secに相当）をセットし、その後、役物開閉処理を終了する。ステップSb2118でセットされる値は、普電役物63aを閉鎖状態として次の開放を待機する待機時間に対応するものである。

【1425】

電役サポート用処理（図123）の説明に戻り、ステップSb1909の役物開閉処理を実行した後はステップSb1910にて、上記開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」である場合、すなわち、役物開閉遊技が終了した場合は、ステップSb1911にて、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている役物開閉中フラグをクリアし、その後、電役サポート用処理を終了する。

【1426】

<演出制御装置143及び表示制御装置350の電氣的構成について>

本実施の形態に係る演出制御装置143及び表示制御装置350の電氣的構成について、図125のブロック図を参照して以下に説明する。

【1427】

演出制御装置143に設けられた演出制御基板341には、MPU342が搭載されている。MPU342には、当該MPU342により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM343と、そのROM343内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM344と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【1428】

MPU342には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU342の入力側には主制御装置162が接続されている。主制御装置162からは、シフトコマンド、保留コマンドといった保留表示制御用コマンドや、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

【1429】

MPU342の出力側には、既に説明したように、前扉枠14に設けられたランプ部26～28やスピーカ部29が接続されているとともに、表示制御装置350が接続されて

10

20

30

40

50

いる。

【 1 4 3 0 】

また、M P U 3 4 2 の入力側には、前扉枠 1 4 に設けられた演出用操作部 3 6 が接続されている。演出用操作部 3 6 には、当該演出用操作部 3 6 の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。M P U 3 4 2 では、当該検知情報に基づいて演出用操作部 3 6 が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

【 1 4 3 1 】

表示制御装置 3 5 0 は、プログラム R O M 3 7 3 及びワーク R A M 3 7 4 が複合的にチップ化された M P U 3 7 2 と、ビデオディスプレイプロセッサ（V D P ） 3 7 5 と、キャラクター R O M 3 7 6 と、ビデオ R A M 3 7 7 とがそれぞれ搭載された表示制御基板 3 5 1 を備えている。

10

【 1 4 3 2 】

M P U 3 7 2 は、演出制御装置 1 4 3 から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行って V D P 3 7 5 の制御（具体的には V D P 3 7 5 に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【 1 4 3 3 】

プログラム R O M 3 7 3 は、M P U 3 7 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の J P E G 形式画像データも併せて記憶保持されている。

20

【 1 4 3 4 】

ワーク R A M 3 7 4 は、M P U 3 7 2 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワーク R A M 3 7 4 の各エリアに記憶される。

【 1 4 3 5 】

V D P 3 7 5 は、図柄表示装置 7 5 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。V D P 3 7 5 は I C チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。V D P 3 7 5 は、M P U 3 7 2、ビデオ R A M 3 7 7 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M 3 7 7 に記憶させる画像データを、キャラクター R O M 3 7 6 から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 7 5 に表示させる。

30

【 1 4 3 6 】

キャラクター R O M 3 7 6 は、図柄表示装置 7 5 に表示される図柄などのキャラクターデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクター R O M 3 7 6 には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【 1 4 3 7 】

なお、キャラクター R O M 3 7 6 を複数設け、各キャラクター R O M 3 7 6 に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラム R O M 3 7 3 に記憶した背景画像用の J P E G 形式画像データをキャラクター R O M 3 7 6 に記憶する構成とすることも可能である。

40

【 1 4 3 8 】

ビデオ R A M 3 7 7 は、図柄表示装置 7 5 に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ R A M 3 7 7 の内容を書き替えることにより図柄表示装置 7 5 の表示内容が変更される。

【 1 4 3 9 】

< 演出制御装置 1 4 3 にて実行される各種処理について >

次に、演出制御装置 1 4 3 の M P U 3 4 2 にて実行される各制御処理を説明する。

【 1 4 4 0 】

50

#### < 演出設定処理 >

演出設定処理について図 1 2 6 のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、MPU 3 4 2 により所定周期（例えば 2 m s e c 周期）で起動される処理である。

##### 【 1 4 4 1 】

まずステップ S b 2 3 0 1 では、主制御装置 1 6 2 からのエンディングコマンド（図 1 1 5 のステップ S b 1 0 1 8 ）を受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドは、特図遊技回での当否判定結果が大当たりになった場合に行われる開閉実行モードにおいてエンディングが開始される場合に送信されるものである。

##### 【 1 4 4 2 】

なお、主制御装置 1 6 2 から受信する各種コマンドは、演出制御装置 1 4 3 の R A M 3 4 4 に設けられたコマンド格納エリア 3 4 4 a に格納される。コマンド格納エリア 3 4 4 a は、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。

##### 【 1 4 4 3 】

ステップ S b 2 3 0 1 の判定に際しては、コマンド格納エリア 3 4 4 a における今回の読み出し対象のエリアにエンディングコマンドが格納されているか否かを判定する。エンディングコマンドが格納されている場合（エンディングコマンドを受信している場合）には、ステップ S b 2 3 0 2 にて、高確遊技状態や第 1 時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第 1 移行用演出設定処理を実行する。第 1 移行用演出設定処理の詳細については後述する。

##### 【 1 4 4 4 】

ステップ S b 2 3 0 2 の実行後又はステップ S b 2 3 0 1 で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップ S b 2 3 0 3 にて、主制御装置 1 6 2 からの第 2 時短遊技状態開始コマンド（図 1 1 9 のステップ S b 1 4 0 9 ）を受信しているか否かを判定する。第 2 時短遊技状態開始コマンドは、特図遊技回における外れ遊技回の回数が天井回数に到達したことを契機とする第 2 時短遊技状態への移行時に送信されるものである。

##### 【 1 4 4 5 】

第 2 時短遊技状態開始コマンドを受信している場合は、ステップ S b 2 3 0 4 にて、第 2 時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第 2 移行用演出設定処理を実行する。第 2 移行用演出設定処理の詳細については後述する。

##### 【 1 4 4 6 】

ステップ S b 2 3 0 4 の実行後又はステップ S b 2 3 0 3 で否定判定した場合（第 2 時短遊技状態開始コマンドを受信していない場合）は、ステップ S b 2 3 0 5 にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、高確遊技状態終了コマンド（図 1 1 7 のステップ S b 1 2 0 5 ）、第 1 時短遊技状態終了コマンド又は第 2 時短遊技状態終了コマンド（図 1 1 8 のステップ S b 1 3 0 5 ）のいずれかを受信しているか否かを判定する。

##### 【 1 4 4 7 】

これらのコマンドのいずれかを受信している場合は、ステップ S b 2 3 0 6 にて、高確遊技状態、第 1 時短遊技状態又は第 2 時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。終了用演出設定処理の詳細については後述する。

##### 【 1 4 4 8 】

ステップ S b 2 3 0 6 の実行後又はステップ S b 2 3 0 5 で否定判定した場合（いずれの遊技状態終了コマンドも受信していない場合）は、ステップ S b 2 3 0 7 にて、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

##### 【 1 4 4 9 】

ステップ S b 2 3 0 8 では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する

10

20

30

40

50

。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置 75 の表示画面 G における映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。

【 1 4 5 0 】

< 第 1 移行用演出設定処理 >

ステップ S b 2 3 0 2 の第 1 移行用演出設定処理について図 1 2 7 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 からのエンディングコマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、開閉実行モードのエンディング開始タイミングに合わせて実行されるものである。

【 1 4 5 1 】

まずステップ S b 2 4 0 1 では、高確遊技状態又は第 1 時短遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが高確遊技状態又は第 1 時短遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。この判定は、主制御装置 1 6 2 から送信される種別コマンドに基づいて行う。

【 1 4 5 2 】

なお、本実施の形態のように開閉実行モードの終了後、高確遊技状態又は第 1 時短遊技状態のいずれかに必ず移行する大当たり種別しか存在しない場合は、ステップ S b 2 4 0 1 の処理を省略することが可能である。

【 1 4 5 3 】

高確遊技状態又は第 1 時短遊技状態への移行が生じる状況である場合は、ステップ S b 2 4 0 2 にて各遊技状態に対応した開始演出を設定する。例えば、高確遊技状態への移行が生じる場合であれば、上記開始演出として高確遊技状態用の開始演出を設定する。高確遊技状態用の開始演出では、図 1 2 8 ( a ) に示すように、図柄表示装置 75 の表示画面 G にて、例えば「ラッキータイム」等の高確遊技状態に対応したタイトル画像 4 7 1 と、残り回数画像 4 7 2 とが表示される。残り回数画像 4 7 2 は、高確遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【 1 4 5 4 】

第 1 時短遊技状態のうち残り回数が 1 0 0 回である時短遊技状態用の開始演出では、図 1 2 8 ( b ) に示すように、例えば「チャンスタイム」等の残り回数 1 0 0 回の時短遊技状態に対応したタイトル画像 4 7 3 と、残り回数画像 4 7 2 とが表示される。この場合の残り回数画像 4 7 2 は、第 1 時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【 1 4 5 5 】

第 1 時短遊技状態のうち残り回数が 1 0 0 0 回である時短遊技状態用の開始演出では、図 1 2 8 ( c ) に示すように、例えば「スーパーチャンスタイム」等の上位の時短遊技状態に対応したタイトル画像 4 7 4 と、残り回数画像 4 7 2 とが表示される。

【 1 4 5 6 】

また、各時短遊技状態用の開始演出では、特図当否判定の結果が外れ結果になった外れ遊技回の回数を報知する外れ回数画像 4 7 5 が表示される。この外れ回数画像 4 7 5 は、第 1 時短遊技状態において表示が継続されるとともに、外れ遊技回の終了ごとにその表示回数が更新される。このため、当該画像 4 7 5 を遊技者が見ることで、天井到達までの過程における途中経過を知ることができる (図 1 2 8 ( d ) )。具体的には、現在の外れ遊技回の回数を把握したり、天井回数を知っている遊技者であれば、天井回数までの残り回数を把握したりすることができる。

【 1 4 5 7 】

なお、図 1 2 8 ( d ) は、第 1 時短遊技状態への滞在中に実行される時短中演出を示すものである。時短中演出は、図 1 2 8 ( b )、( c ) の開始演出の終了後、第 1 時短遊技状態が終了するまで行われる。この時短中演出では、例えば、通常遊技状態中の通常時演出とは背景画像等が異なるなど、通常時演出との識別が可能な構成となっている。

10

20

30

40

50

## 【 1 4 5 8 】

ちなみに、外れ回数画像 4 7 5 は、第 1 時短遊技状態が終了しても消去されず、通常遊技状態に移行した後も継続して表示される。なお、第 1 時短遊技状態の終了時に外れ回数画像 4 7 5 が一時的に消去され、通常遊技状態の開始時又は通常遊技状態への移行後に再び表示される構成としてもよい。

## 【 1 4 5 9 】

ステップ S b 2 4 0 2 では、開閉実行モードのエンディング期間にて上記各種開始演出が表示画面 G に表示されるように設定する。この場合、それら開始演出がエンディング期間の全体で表示される構成としてもよいし、エンディング期間の一部で表示される構成としてもよい。

10

## 【 1 4 6 0 】

ステップ S b 2 4 0 3 では、R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた残り回数カウンタエリアに所定値を設定する。残り回数カウンタエリアは、高確遊技状態又は第 1 時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を M P U 3 4 2 が把握するためのものであり、それら各遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに 1 ずつ減算される。本ステップでは、移行する遊技状態が高確遊技状態である場合は、上記所定値として第 1 上限回数（例えば 1 0 0 回）及び第 2 上限回数（例えば 1 1 0 0 回）に対応した値をそれぞれセットし、第 1 時短遊技状態である場合は第 3 上限回数（例えば 1 0 0 0 回）又は第 4 上限回数（例えば 1 0 0 回）に対応した値をセットする。

## 【 1 4 6 1 】

20

本実施の形態では、演出制御装置 1 4 3 にて主制御装置 1 6 2 とは別に各遊技状態の残り回数をカウントする構成としているが、主制御装置 1 6 2 での更新結果に基づいて演出制御装置 1 4 3 が各遊技状態の残り回数を把握する構成としてもよい。例えば、確変カウンタエリア K C の更新結果（図 1 1 7 のステップ S b 1 2 0 2）やサポートカウンタエリア S C の更新結果（図 1 1 8 のステップ S b 1 3 0 2）を所定コマンドの送信により主制御装置 1 6 2 から演出制御装置 1 4 3 に通知し、演出制御装置 1 4 3 が当該コマンドを解析して上記各更新結果を把握する構成としてもよい。その際、変動終了コマンド（図 1 2 0 ( a ) のステップ S b 1 5 0 6）等の既存コマンドに上記各更新結果の情報を含ませて上記所定コマンドとしてもよいし、上記各更新結果を通知するための専用コマンドにより上記所定コマンドを構成してもよい。

30

## 【 1 4 6 2 】

ステップ S b 2 4 0 4 では、残り回数画像 4 7 2 の表示を開始するように設定する。その際、ステップ S b 2 4 0 2 で設定した各開始演出（エンディング期間を利用して行われる演出）にて残り回数画像 4 7 2 の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、高確遊技状態等に移行してから残り回数画像 4 7 2 の表示が開始されるように設定してもよい。

## 【 1 4 6 3 】

ステップ S b 2 4 0 5 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に残り回数表示フラグをセットする。残り回数表示フラグは、残り回数画像 4 7 2 の表示中であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

40

## 【 1 4 6 4 】

ステップ S b 2 4 0 6 では、開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態であるか否かを判定する。開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態でない場合、すなわち、第 1 時短遊技状態である場合は、ステップ S b 2 4 0 7 に進み、外れ回数画像 4 7 5 の表示を開始するように設定する。その際、ステップ S b 2 4 0 2 で設定した各開始演出にて外れ回数画像 4 7 5 の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、第 1 時短遊技状態に移行してから外れ回数画像 4 7 5 の表示が開始されるように設定してもよい。なお、ステップ S b 2 4 0 6 により表示が開始されるときの外れ回数画像 4 7 5 の初期値は 0 回である。

## 【 1 4 6 5 】

50

また、ステップ S b 2 4 0 1 で否定判定した場合（開閉実行モード後の遊技状態が通常遊技状態である場合）も、ステップ S b 2 4 0 7 に進み、外れ回数画像 4 7 5 の表示設定を行う。

【 1 4 6 6 】

ステップ S b 2 4 0 7 の実行後はステップ S b 2 4 0 8 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に外れ回数表示フラグをセットする。外れ回数表示フラグは、外れ回数画像 4 7 5 の表示中であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

【 1 4 6 7 】

ステップ S b 2 4 0 8 の実行後は第 1 移行用演出設定処理を終了する。また、ステップ S b 2 4 0 6 で肯定判定した場合（開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態である場合）は、外れ回数画像 4 7 5 を表示しないとして、ステップ S b 2 4 0 7 及びステップ S b 2 4 0 8 の処理を実行せずに第 1 移行用演出設定処理を終了する。

10

【 1 4 6 8 】

< 第 2 移行用演出設定処理 >

ステップ S b 2 3 0 4（図 1 2 6）の第 2 移行用演出設定処理について図 1 2 9 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 からの第 2 時短遊技状態開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、第 2 時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。

【 1 4 6 9 】

まずステップ S b 2 5 0 1 では、R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた外れ回数カウンタエリアの値をクリアする。外れ回数カウンタエリアは、外れ結果の特図遊技回をカウントするものであり、外れ回数画像 4 7 5 を表示する場合に参照される。

20

【 1 4 7 0 】

ステップ S b 2 5 0 2 では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示されている外れ回数画像 4 7 5 を消去する処理を実行し、ステップ S b 2 5 0 3 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d にセットされている外れ回数表示フラグをクリアする。

【 1 4 7 1 】

ステップ S b 2 5 0 4 では、今回の特図遊技回で第 1 時短遊技状態が終了するか否かを判定する。すなわち、第 2 時短遊技状態開始コマンドを受信した特図遊技回が第 1 時短遊技状態での最終回の特図遊技回であるか否かを判定する。本ステップでは、同一遊技回で第 1 時短遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定することにより、上記判定を行う。

30

【 1 4 7 2 】

既に説明したように、本実施の形態では、4 R 通常大当たり結果 A になった場合に移行する第 1 時短遊技状態の上限回数（第 3 上限回数（例えば 1 0 0 0 回））と、第 2 時短遊技状態の移行契機となる天井回数（例えば 1 0 0 0 回）とが同じ回数に設定されている。かかる構成では、大当たりに当選しないまま第 1 時短遊技状態での消化遊技回の回数が上限回数に達すると、それと同時に外れ回数も天井回数に到達することになり、第 1 時短遊技状態の終了に対応する第 1 時短遊技状態終了コマンドと、外れ回数が天井回数に到達したことに対応する第 2 時短遊技状態開始コマンドとが、同じ特図遊技回で送信される。なお、4 R 確変大当たり結果 A となって高確遊技状態に移行し、その高確遊技状態の終了後に第 1 時短遊技状態（残り回数 1 0 0 0 回の第 1 時短遊技状態）に移行する場合も同様の事象が発生する。ステップ S b 2 5 0 4 では、それらのケースに該当するか否かを判定する。

40

【 1 4 7 3 】

ステップ S b 2 5 0 4 で否定判定した場合（今回の特図遊技回で第 1 時短遊技状態が終了しない場合）、すなわち、通常遊技状態から第 2 時短遊技状態に移行する場合には、ステップ S b 2 5 0 5 に進み、第 2 時短遊技状態に対応した開始演出を設定する。第 2 時短遊技状態用の開始演出では、図 1 3 0（a）に示すように、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて、例えば「スーパーチャンスタイム」等の上位の時短遊技状態に対応したタイトル

50

画像 4 7 4 と、残り回数画像 4 7 2 とが表示される。

【 1 4 7 4 】

第 2 時短遊技状態用の開始演出は、外れ回数が天井回数に到達した特図遊技回で実行してもよいし、第 2 時短遊技状態に移行してから実行してもよい。前者の場合は、天井回数に到達した特図遊技回にて各図柄列 Z 1 ~ Z 3 を外れ結果の組合せで停止表示させた後、上記開始演出を実行するとよい。その際、開始演出は、確定表示時間の一部又は全部を利用して実行してもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで実行してもよい。

【 1 4 7 5 】

なお、確定表示時間の一部を利用して上記開始演出を実行する場合は、変動表示時間と確定表示時間とを跨いで開始演出を実行する場合を除き、確定表示時間の後半部にて開始演出を実行するとよい。具体的には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の確定表示を開始した後に開始演出を実行するとよい。この場合、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 により特図当否抽選の結果を知らせてから第 2 時短遊技状態への移行を知らせることができ、特図当否抽選の結果と第 2 時短遊技状態への移行との両方を遊技者が把握する上で好ましい態様とすることができる。

【 1 4 7 6 】

ステップ S b 2 5 0 6 では、R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた残り回数カウンタエリアに第 5 上限回数に対応した値をセットする。第 5 上限回数は、第 2 時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数であり、例えば 9 0 0 回である。

【 1 4 7 7 】

ステップ S b 2 5 0 7 では、残り回数画像 4 7 2 の表示を開始するように設定する。その際、図 1 3 0 ( a ) に示すように、第 2 時短遊技状態用の開始演出にて残り回数画像 4 7 2 の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、第 2 時短遊技状態に移行してから残り回数画像 4 7 2 の表示が開始されるように設定してもよい。

【 1 4 7 8 】

ステップ S b 2 5 0 8 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に残り回数表示フラグをセットし、その後、第 2 移行用演出設定処理を終了する。

【 1 4 7 9 】

ステップ S b 2 5 0 4 で肯定判定した場合（今回の特図遊技回で第 1 時短遊技状態が終了する場合）、すなわち、第 1 時短遊技状態から第 2 時短遊技状態に移行する場合は、ステップ S b 2 5 0 9 に進み、残り回数の上乗せ演出を実行するように設定する。ここで、当該上乗せ演出について図 1 3 0 ( b )、( c ) を参照しながら説明する。

【 1 4 8 0 】

上記上乗せ演出を行うにあたっては、図 1 3 0 ( b ) に示すように、第 1 時短遊技状態での最終遊技回において図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に図柄列 Z 1 ~ Z 3 を外れ結果の組み合わせで停止表示させる。この場合の停止表示は、特殊な停止形態を取るものではなく、外れ結果を報知するものとして、第 1 時短遊技状態における他の特図遊技回と同様に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 を順番に停止表示させるものである。

【 1 4 8 1 】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3 を停止表示させた後、図 1 3 0 ( c ) に示すように、それら図柄列 Z 1 ~ Z 3 を停止表示させた特図遊技回にて、例えば「+ 9 0 0 回 !!」等の文字からなる上乗せ画像 4 7 6 を表示する。これにより、時短遊技状態の残り回数が追加されたことが遊技者に報知される。この上乗せ画像は、確定表示時間の一部又は全部を利用して表示してもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで表示してもよい。その際、停止表示された図柄列 Z 1 ~ Z 3 の画像を消去した上で上乗せ画像 4 7 6 を表示してもよいし、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の画像を消去せず、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の手前側に上乗せ画像 4 7 6 が配置されるようにして表示してもよい。

【 1 4 8 2 】

ステップ S b 2 5 0 9 の実行後はステップ S b 2 5 1 0 にて、残り回数カウンタエリア

10

20

30

40

50

の値に第 5 上限回数に対応した値を加算する。これにより、第 2 時短遊技状態に移行した後の遊技では、図 1 3 0 ( d ) に示すように、第 5 上限回数が反映された残り回数画像 4 7 2 が表示される。ステップ S b 2 5 1 0 の実行後は第 2 移行用演出設定処理を終了する。

【 1 4 8 3 】

< 終了用演出設定処理 >

ステップ S b 2 3 0 6 ( 図 1 2 6 ) の終了用演出設定処理について図 1 3 1 を参照しながら説明する。この処理は、高確遊技状態、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態の各遊技状態の終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、それら各遊技状態が終了する場合に実行されるものである。

【 1 4 8 4 】

ステップ S b 2 6 0 1 では、今回の遊技状態の終了が第 1 時短遊技状態の終了であるか否かを判定する。具体的には、主制御装置 1 6 2 からの第 1 時短遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。

【 1 4 8 5 】

今回の遊技状態の終了が第 1 時短遊技状態の終了である場合は、ステップ S b 2 6 0 2 に進み、外れ回数が天井回数に到達しているか否かを判定する。すなわち、第 2 時短遊技状態への移行条件が成立しているか否かを判定する。

【 1 4 8 6 】

ステップ S b 2 6 0 2 で否定判定した場合 ( 外れ回数が天井回数に到達しておらず、第 2 時短遊技状態に移行しない場合 ) 又はステップ S b 2 6 0 1 で否定判定した場合 ( 高確遊技状態又は第 2 時短遊技状態の終了である場合 ) は、ステップ S b 2 6 0 3 にて、終了対象の遊技状態に対応した終了演出を設定する。例えば、高確遊技状態の終了である場合には、高確遊技状態用の終了演出が実行されるように設定する。

【 1 4 8 7 】

ステップ S b 2 6 0 4 では、R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた残り回数カウンタの値をクリア ( 初期化 ) し、ステップ S b 2 6 0 5 では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示されている残り回数画像 4 7 2 を消去する。

【 1 4 8 8 】

ステップ S b 2 6 0 6 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d にセットされている残り回数表示フラグをクリアし、その後、終了用演出設定処理を終了する。また、ステップ S b 2 6 0 2 で肯定判定した場合 ( 外れ回数が天井回数に到達しており、第 2 時短遊技状態に移行する場合 ) は、残り回数の更新及び表示を継続すべく、ステップ S b 2 6 0 3 以降の処理を実行せずに終了用演出設定処理を終了する。

【 1 4 8 9 】

< 特図変動表示用処理 >

ステップ S b 2 3 0 7 の特図変動表示用処理について図 1 3 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 1 4 9 0 】

まずステップ S b 2 7 0 1 では、遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 特図又は第 2 特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップ S b 2 7 0 2 に進み、主制御装置 1 6 2 からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【 1 4 9 1 】

変動開始コマンドには、主制御装置 1 6 2 における変動表示時間の設定処理 ( 図 1 1 1 ) で抽選された変動パターンの情報が含まれる。この変動パターンの情報を参照することで、主制御装置 1 6 2 にて表示制御される特図用表示部 4 3 での特図遊技回がいずれの変動表示時間で行われるのかを把握することができる。また、既に説明したように、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため、変動パターンから当否判定の結果を判別することもできる。

【 1 4 9 2 】

10

20

30

40

50



変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップS b 2 7 0 3に進み、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。

【 1 4 9 3 】

変動開始用処理では、主制御装置 1 6 2 からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを特定する。さらに特定した変動パターンに基づいて今回の特図遊技回における変動表示時間を把握する。ROM 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a には、各変動パターンと対応付けて変動表示時間が定められた演出パターンテーブルが記憶されている。演出パターンテーブルで定められる変動表示時間は、主制御装置 1 6 2 において各変動パターン（図 1 1 2、図 1 1 3）が対応する変動表示時間に対応しており、演出制御装置 1 4 3 と主制御装置 1 6 2 とでは、1 つの変動パターンに対して共通の変動表示時間が割り当てられている。例えば、変動パターンが変動パターン 1 A である場合、それに対応する変動表示時間は、演出制御装置 1 4 3 及び主制御装置 1 6 2 のいずれも 1 5 s e c となる。変動開始用処理では、演出パターンテーブルを参照して変動開始コマンドから解析した変動パターンに対応する変動表示時間を特定し、これを今回の特図遊技回の変動表示時間として設定する。

10

【 1 4 9 4 】

また、演出パターンテーブルには、各変動パターンと対応付けて遊技回演出用の演出パターンが対応付けられている。それら各演出パターンとしては、変動表示時間テーブルの説明の際に述べたノーマルリーチ当たり、S P リーチ当たり、S P S P リーチ当たり、完全外れ、ノーマルリーチ外れ、S P リーチ外れ、S P S P リーチ外れが設定されている。変動パターンと演出パターンとの対応関係については、図 1 1 2 を参照して既に述べているため、説明を省略する。変動開始用処理では、演出パターンテーブルを参照して今回の変動パターンに対応する演出パターンを特定し、これを今回の特図遊技回の演出パターンとして設定する。

20

【 1 4 9 5 】

また、変動開始用処理では、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が大当たりである場合、主制御装置 1 6 2 からの種別コマンドに基づいて大当たり種別を特定する。大当たり種別が確変大当たりである場合は、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示される図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止結果として確変大当たり用の停止結果を設定する。逆に、大当たり種別が通常大当たりである場合は、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止結果として通常大当たり用の停止結果を設定する。これらの場合、大当たり用の停止結果が停止表示される有効ライン L 1 ~ L 5 は抽選等によってランダムに決定される。

30

【 1 4 9 6 】

また、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が外れである場合は、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各停止図柄をランダムに決定する。但し、変動パターンに対応する演出パターンがリーチ演出を行うものである場合は、抽選で決定した有効ライン L 1 ~ L 5 にリーチが形成されるように各停止図柄を決定する。すなわち、少なくとも 1 つの有効ライン L 1 ~ L 5 上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を、今回の停止結果として設定する。

【 1 4 9 7 】

40

変動開始用処理では、上記各処理を実行した後、表示制御装置 3 5 0 への出力対象として、今回の停止図柄の情報や演出パターンの情報を含むコマンドを設定する。表示制御装置 3 5 0 では、受信したコマンドに従い、演出制御装置 1 4 3 にて決定された停止結果で各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が停止したり、演出制御装置 1 4 3 にて決定された演出パターンで遊技回用演出が行われたりするように図柄表示装置 7 5 を制御する。

【 1 4 9 8 】

ステップ S b 2 7 0 3 の実行後はステップ S b 2 7 0 4 にて残り回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。ここで、残り回数表示の更新用処理について図 1 3 3 ( a ) のフローチャートを参照しながら説明する。

【 1 4 9 9 】

50

まずステップS b 2 8 0 1では、RAM 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 dに残り回数表示フラグがセットされているか否か、すなわち、残り回数画像4 7 2の表示中であるか否かを判定する。なお、残り回数表示フラグは、高確遊技状態、第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態である場合にセットされるため、ステップS b 2 8 0 1の判定処理は、現在の遊技状態がそれら各遊技状態のいずれかであるか否かを判定するものともいえる。

【1 5 0 0】

残り回数表示フラグがセットされていない場合はそのまま残り回数表示の更新用処理を終了する。一方、残り回数表示フラグがセットされている場合は、ステップS b 2 8 0 2に進み、残り回数カウンタエリアの値を更新する。具体的には、残り回数カウンタエリアの値を1減算する。続くステップS b 2 8 0 3では、ステップS b 2 8 0 2の更新結果を参照して残り回数画像4 7 2の表示内容を更新する。これにより、残り回数画像4 7 2により報知される残り回数が1減算される。ステップS b 2 8 0 3の実行後は残り回数表示の更新用処理を終了する。

10

【1 5 0 1】

特図変動表示用処理(図1 3 2)の説明に戻り、ステップS b 2 7 0 1で肯定判定した場合(特図遊技回の実行中である場合)は、ステップS b 2 7 0 5に進み、主制御装置1 6 2から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップS b 2 7 0 6にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Z 1 ~ Z 3の変動表示を継続したり、各図柄列Z 1 ~ Z 3の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

20

【1 5 0 2】

ステップS b 2 7 0 5で肯定判定した場合(変動終了コマンドを受信している場合)は、ステップS b 2 7 0 7に進み、変動終了用処理を実行する。変動終了用処理では、各図柄列Z 1 ~ Z 3の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップS b 2 7 0 7では、主制御装置1 6 2で設定された確定表示時間にて各図柄列Z 1 ~ Z 3の図柄を確定停止させるように制御する。

【1 5 0 3】

ステップS b 2 7 0 8では外れ回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。ここで、外れ回数表示の更新用処理について図1 3 3 (b)のフローチャートを参照しながら説明する。

30

【1 5 0 4】

まずステップS b 2 9 0 1では、RAM 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 dに外れ回数表示フラグがセットされているか否か、すなわち、外れ回数画像4 7 5の表示中であるか否かを判定する。なお、外れ回数表示フラグは通常遊技状態や第1時短遊技状態である場合にセットされるため、ステップS b 2 9 0 1の判定処理は、現在の遊技状態がそれら各遊技状態のいずれかであるか否かを判定するものともいえる。

【1 5 0 5】

外れ回数表示フラグがセットされている場合は、ステップS b 2 9 0 2にて、今回の特図当否抽選の結果が外れ結果であるか否かを判定する。外れ結果である場合は、ステップS b 2 9 0 3に進み、外れ回数カウンタエリアの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアの値を1加算する。続くステップS b 2 9 0 4では、ステップS b 2 9 0 3の更新結果を参照して外れ回数画像4 7 5の表示内容を更新する。これにより、外れ回数画像4 7 5により報知される外れ回数が1加算される。

40

【1 5 0 6】

ステップS b 2 9 0 3における外れ回数カウンタの更新処理は確定表示の開始タイミングにて実行されるが、ステップS b 2 9 0 4では、確定表示時間が経過した以後に外れ回数画像4 7 5が更新されるように設定する。この場合における外れ回数画像4 7 5の更新タイミングは、確定表示の終了タイミングであってもよいし、次の特図遊技回が開始され

50

てからのタイミングであってもよい。

【1507】

ステップS b 2 9 0 4の実行後は外れ回数表示の更新用処理を終了する。また、ステップS b 2 9 0 1で否定判定した場合（外れ回数表示フラグがセットされていない場合）又はステップS b 2 9 0 2で否定判定した場合（今回の特図遊技回の当否結果が大当たり結果である場合）は、ステップS b 2 9 0 3以降の処理を実行することなく外れ回数表示の更新用処理を終了する。

【1508】

＜第2時短遊技状態への移行の流れについて＞

第2時短遊技状態への移行の流れについて説明する。ここでは、4 R通常大当たり結果Aになったことを契機として第3上限回数（例えば1000回）の第1時短遊技状態に移行した後、外れ回数が天井回数（例えば1000回）に到達したことを契機として第2時短遊技状態に移行する場合について図134を参照しながら説明する。

【1509】

タイミングt1において4 R通常大当たり結果Aに対応した開閉実行モードが終了すると、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第1サポートフラグがセットされる。これにより、低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態である第1時短遊技状態に移行する（図134（a）、（b））。

【1510】

また、上記タイミングt1では、主制御装置162においてRAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたサポートカウンタエリアSCに第3上限回数（例えば1000回）がセットされる（図134（c））。サポートカウンタエリアSCの値は、第1時短遊技状態において当否判定の結果が外れ結果になった特図遊技回（外れ遊技回）が行われる都度、1ずつ減算され、当該値が「0」になることで第1時短遊技状態が終了する（図108、図118）。つまり、サポートカウンタエリアSCの値は、第1時短遊技状態を遊技可能な特図遊技回の残り回数に相当する。

【1511】

演出制御装置143では、RAM344の各種カウンタエリア344bに設けられた残り回数カウンタエリアにより上記残り回数がカウントされる（図133（a））。図柄表示装置75には当該残り回数カウンタエリアの値に基づく残り回数画像472（図128（d））が表示され、これにより、第1時短遊技状態の残り回数が報知される。

【1512】

なお、第1時短遊技状態の途中で大当たり結果になった場合には、開閉実行モードに移行することに伴い第1時短遊技状態が終了し、サポートカウンタエリアSC及び残り回数カウンタエリアの各値がクリアされる。

【1513】

なお、4 R通常大当たり結果Aになった特図遊技回の確定表示の開始タイミングでは、主制御装置162において上記各種カウンタエリア314dの外れ回数カウンタエリアHCに天井回数（例えば1000回）に対応した値がセットされる（図134（d））。外れ回数カウンタエリアHCの値は、開閉実行モードの終了後において外れ遊技回が行われる都度、1ずつ減算される（図108、図119）。これにより、天井回数までの残り回数がカウントされる。

【1514】

演出制御装置143では、上記各種カウンタエリア344bに設けられた外れ回数カウンタエリアにより外れ遊技回の回数がカウントされる（図133（b））。演出制御装置143の外れ回数カウンタエリアの値は、外れ遊技回が行われる都度、1ずつ加算される。つまり、演出制御装置143の外れ回数カウンタエリアの値は、大当たり結果になった後（開閉実行モードが行われた後）のそれまでの外れ回数に相当する。図柄表示装置75には当該外れ回数カウンタエリアの値に基づく外れ回数画像475が表示され（図128（d））、これにより、外れ遊技回の累積回数が報知される。

10

20

30

40

50

## 【 1 5 1 5 】

主制御装置 1 6 2 による外れ回数カウンタエリア H C の更新は、当否判定で外れ結果になった特図遊技回において確定表示が開始される場合に行われるが、外れ回数画像 4 7 5 により表示される外れ回数の更新は、その特図遊技回の確定表示時間が経過するのを待って行われる。但し、この構成は必須のものではなく、確定表示時間が経過する前に外れ回数画像 4 7 5 の更新が行われてもよい。すなわち、確定表示の開始時や確定表示の途中で外れ回数が更新されてもよい。

## 【 1 5 1 6 】

ちなみに、再抽選演出（図柄列 Z 1 ~ Z 3 を一旦仮停止表示させた後、図柄列 Z 1 ~ Z 3 を再変動させ、その後、先の停止表示時とは異なる図柄組合せで図柄列 Z 1 ~ Z 3 を停止表示させる演出）の実行機能を備えるパチンコ機にあっては、変動表示が終了して確定表示が開始された後も遊技者が図柄列 Z 1 ~ Z 3 の再変動を期待して図柄表示装置 7 5 に注目していることが想定される。そのような構成において期待感を持続させる上では、確定表示中のいずれかのタイミングで外れ回数画像 4 7 5 を更新するよりも、確定表示時間が経過してから更新する方が好ましい。

10

## 【 1 5 1 7 】

タイミング t 2 において第 1 時短遊技状態での外れ遊技回の回数が第 3 上限回数に達し、サポートカウンタエリア S C の値が「 0 」になると、第 1 サポートフラグがクリアされ、第 1 時短遊技状態が終了する（図 1 3 4（ b ））、（ c ））。また、本実施の形態では、第 3 上限回数と天井回数とが同じ値に設定されているため、サポートカウンタエリア S C が「 0 」になると同時に外れ回数カウンタエリア H C の値も「 0 」となる。これに応じて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 サポートフラグがセットされ、低確率モード且つ高頻度サポートモードである第 2 時短遊技状態に移行する（図 1 3 4（ e ））。

20

## 【 1 5 1 8 】

この際、サポートカウンタエリア S C の値が第 2 時短遊技状態の継続期間に対応した第 5 上限回数（例えば 9 0 0 回）にセットし直される。また、図柄表示装置 7 5 では、時短遊技状態の残り回数が上乘せされるようにして上乘せ演出（図 1 3 0（ b ）～（ d ））が実行される。

## 【 1 5 1 9 】

ここで、本実施の形態では、時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第 2 時短遊技状態の移行判定が行われるように構成されている（図 1 0 8、図 1 1 8、図 1 1 9）。そのような構成の利点について図 1 3 5 を参照しながら説明する。

30

## 【 1 5 2 0 】

ここでは、理解の容易化を図るため、第 2 時短遊技状態の移行判定が行われてから時短遊技状態の残り回数の更新が行われる構成を比較例とし、本実施の形態に係る構成との違いを説明する。また、両者を比較しやすくするため、比較例及び本実施の形態に係る構成の双方において、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態の重複実施を規制する制限がなされていると仮定する。

## 【 1 5 2 1 】

上記のように大当たりを契機とする第 1 時短遊技状態の最終遊技回で外れ遊技回の累積回数が天井回数となる場合において、比較例の構成では、先ず第 2 時短遊技状態の移行判定が行われることにより、内部的には第 2 時短遊技状態に移行すべきと認識される。しかしながら、その時点では未だ第 1 時短遊技状態に滞在しているため、第 2 時短遊技状態への移行が制限され、結果的に天井到達が無効化されてしまう。

40

## 【 1 5 2 2 】

そのような天井到達の無効化を回避するには、天井回数を第 3 上限回数よりも多くして第 1 時短遊技状態の最終遊技回より後の特図遊技回で外れ回数の累積値が天井回数となるようにすることが考えられる。第 1 時短遊技状態の終了後、直ちに第 2 時短遊技状態へ移行させたいのであれば、天井回数を 1 0 0 1 回とするか又は第 3 上限回数を 9 9 9 回とし、上記最終遊技回の次の特図遊技回で外れ回数の累積値が天井回数に到達するようにすれ

50

ばよい。

【 1 5 2 3 】

しかしながら、この場合は第 1 時短遊技状態と第 2 時短遊技状態との間に通常遊技状態に滞在する期間が介在することになる。例えば、時短遊技状態の残り回数の更新と第 2 時短遊技状態の移行判定とを特図遊技回における確定表示の開始タイミングで行う場合であれば、先の特図遊技回の確定表示の開始タイミングで第 1 時短遊技状態が終了し、後の特図遊技回の確定表示の開始タイミングで第 2 時短遊技状態に移行するまでの間、すなわち、後の特図遊技回で変動表示が行われる期間において通常遊技状態に移行することになる。

【 1 5 2 4 】

その際、その通常遊技状態において普図遊技回での変動表示が開始されることがあると、その普図遊技回での変動表示時間は通常遊技状態用の長い時間に設定され、また、その当否判定の確率も通常遊技状態用の低い当選確率が適用される。この場合、その普図遊技回の当否判定が外れ結果になったとすると、普電役物 6 3 a が開放状態とされるのは、その長い変動表示時間の普図遊技回が終了して次の普図遊技回にてサポート当選結果（普図当たり結果）となり、さらにその普図遊技回が終了してからとなる。このため、後の特図遊技回の確定表示の開始タイミングとなって第 2 時短遊技状態に移行しても、普電役物 6 3 a が開放状態とされるまでに長い期間を要し、高頻度サポートモードの恩恵を遊技者が実際に受けられるようになるまでに遅れが生じる懸念がある。

【 1 5 2 5 】

これに対し、本実施の形態では、時短遊技状態の残り回数の更新が先に行われるため、第 1 時短遊技状態の最終遊技回において先ず第 3 上限回数への到達が認識されて第 1 時短遊技状態が終了し、その後に天井回数への到達に基づく第 2 時短遊技状態への移行が認識される。よって、同じ特図遊技回の中で第 1 時短遊技状態から第 2 時短遊技状態への切り替えが行われ、天井到達が無効化されることもなければ、通常遊技状態に滞在する期間の介在も生じない。つまり、当たりを契機とする第 1 時短遊技状態の最終遊技回で外れ回数の累積値が天井回数となる場合において、第 1 時短遊技状態から第 2 時短遊技状態への移行をスムーズに行うことが可能になる。

【 1 5 2 6 】

次に、通常遊技状態から第 2 時短遊技状態に移行する場合について図 1 3 6 を参照しながら説明する。ここでは、外れ回数が天井回数に到達する特図遊技回の変動表示が図 1 3 6 のタイミング  $t_1$  ~ タイミング  $t_3$  に亘って行われ、その途中タイミングであるタイミング  $t_3$  にて普図遊技回の変動表示が開始されたものとする。

【 1 5 2 7 】

通常遊技状態において外れ回数が天井回数に到達する特図遊技回（第 1 特図の特図遊技回）が開始されると、タイミング  $t_1$  ~ タイミング  $t_3$  においてその変動表示が行われる。タイミング  $t_3$  にて変動表示時間が経過すると、特図遊技回の確定表示が開始される。この場合の確定表示時間は、通常確定表示時間よりも長い特定確定表示時間（例えば 0 . 8 s e c ）が設定される（図 1 2 0 ( a ) ）。

【 1 5 2 8 】

また、タイミング  $t_3$  では、天井回数への到達に基づいて第 2 サポートフラグがセットされ、第 2 時短遊技状態への移行が行われる（図 1 3 6 ( a ) 、 ( b ) ）。この際、サポートカウンタエリア S C の値が第 2 時短遊技状態の継続期間に対応した第 5 上限回数（例えば 9 0 0 回）にセットされる。

【 1 5 2 9 】

図柄表示装置 7 5 では、第 2 時短遊技状態への移行に対応した開始演出（図 1 3 0 ( a ) ）が実行される。この開始演出は、例えば、天井回数に到達した特図遊技回で実行される。その際、確定表示時間の一部又は全部にて開始演出が実行されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで開始演出が実行されてもよい。

【 1 5 3 0 】

一方、上記特図遊技回での変動表示の途中タイミングであるタイミング t 2 において普図遊技回が開始されると、この時点での遊技状態は通常遊技状態であるため、当該普図遊技回での変動表示時間は通常遊技状態用の変動表示時間（例えば 3 0 s e c ）に設定される。

【 1 5 3 1 】

タイミング t 3 において、天井到達の特図遊技回における確定表示が開始され、第 2 時短遊技状態への移行が行われると、上記普図遊技回の変動表示が強制終了される（図 1 3 6（c））。これにより、タイミング t 2 で設定された変動表示時間が経過するよりも早く変動表示が終了される。上記の際、当該普図遊技回でのサポート判定結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であった場合には、外れ結果への判定結果の書き換えが行われる。このため、上記強制終了の後には、外れ結果に対応する停止結果にて確定表示が行われる。

10

【 1 5 3 2 】

なお、上記サポート判定結果が外れ結果であった場合にはその結果が維持され、普図遊技回の開始時に設定された停止結果にて確定表示が行われる。また、タイミング t 3 にて普図遊技回が確定表示中であつたり、普電役物 6 3 a による役物開閉遊技の実行中であつたりした場合は、強制終了が実行されず、それらの状態が継続される。

【 1 5 3 3 】

その後、タイミング t 4 において確定表示時間（例えば 0 . 5 s e c ）が経過すると、上記のとおり外れ結果への書き換えが行われているため、普電役物 6 3 a による役物開閉遊技は実行されず、直ちに次の普図遊技回が開始される。この時点での遊技状態は第 2 時短遊技状態であるため、当該遊技回での変動表示は第 2 時短遊技状態用の短い変動表示時間（例えば 0 . 5 s e c ）にて行われる。また、この場合のサポート判定は第 2 時短遊技状態用の高い当選確率の下で行われる。ここでは、上記サポート判定の結果がサポート当選結果であったとする。

20

【 1 5 3 4 】

ここで、天井到達に基づいて変動表示が強制終了された普図遊技回の確定表示時間（例えば 0 . 5 s e c ）は、天井到達した特図遊技回の確定表示時間（例えば 0 . 8 s e c ）よりも短くなっている。このため、普図遊技回において特図遊技回よりも早く第 2 時短遊技状態での遊技回が実施されることになる（図 1 3 6（c））。

30

【 1 5 3 5 】

タイミング t 6 において上記普図遊技回の変動表示時間が経過すると、その後、設定された確定表示時間（例えば 0 . 5 s e c ）に亘って確定表示が行われる。なお、普図遊技回の変動表示時間（例えば 0 . 5 s e c ）と確定表示時間（例えば 0 . 5 s e c ）との合計時間（例えば 1 s e c ）は、天井到達した特図遊技回の確定表示時間（例えば 0 . 8 s e c ）よりも長くなっている。このため、普図遊技回の確定表示の途中で特図遊技回の確定表示が終了する（タイミング t 5 ）。

【 1 5 3 6 】

その際、第 1 特図の保留情報が存在していた場合は、次の特図遊技回（第 1 特図の遊技回）が開始される。この場合の特図遊技回は第 2 時短遊技状態の下で行われる遊技回となる。ちなみに、この時点では普電役物 6 3 a による役物開閉遊技が未だ実行されていないため、第 2 作動口 6 3 への入賞が発生せず、第 2 特図の遊技回は実行されない。

40

【 1 5 3 7 】

タイミング t 7 において上記普図遊技回の確定表示時間が経過すると、役物開閉遊技が実行される。これにより、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞しやすい状態となる。

【 1 5 3 8 】

以上のような構成であることで、普図遊技回の強制終了や外れ結果への書き換えを行わない場合に比べ、第 2 時短遊技状態に移行してからの役物開閉遊技の開始タイミングを早めることができる。これにより、第 2 作動口 6 3 への入賞が可能となる期間の開始を早め、延いては、第 2 特図の保留情報を早く取得させることが可能になる。

50

## 【 1 5 3 9 】

例えば、第 2 特図の保留情報の取得タイミングが遅れると、その分、第 2 時短遊技状態において第 1 特図の遊技回が行われやすくなる。第 2 特図の当否抽選で大当たり結果となった場合の種別判定は、第 1 特図の場合よりも優遇されているため（図 1 0 2（a）、（b））、第 1 特図の遊技が行われるほど遊技者にとって不利となる。特に、第 1 特図の遊技回における変動表示時間を第 2 時短遊技状態の下で短縮する構成の場合は、第 2 時短遊技状態に移行してから行われる第 1 特図の遊技回の回数が増えやすくなる懸念がある。

## 【 1 5 4 0 】

この点、本実施の形態によれば、第 2 特図の保留情報を発生させ得る期間の開始を早めることができるため、第 2 時短時遊技状態に移行してからの第 1 特図の遊技回の回数が嵩むことを抑制することができる。よって、遊技者にとって好ましい態様で第 2 時短遊技状態での遊技を行うことが可能になる。

10

## 【 1 5 4 1 】

なお、本実施の形態のように、通常遊技状態で左打ち遊技となり、また、左打ち遊技の下ではスルーゲート 6 4 への入賞が発生しない構成の下では、通常遊技状態から第 2 時短遊技状態への移行時に普図遊技回が実行中となる事象は基本的には発生しない。しかしながら、天井到達を認識した遊技者が慌てて右打ち遊技に切り替えてしまった場合には、普図遊技回が実行中の状態で第 2 時短遊技状態への移行が行われ得るものとなる。特に外れ回数画像 4 7 5 によりそれまでの外れ回数が報知される構成では、遊技者が比較的早い段階から第 2 時短遊技状態への移行を意識しがちとなり、そのような操作ミスが起こりやすくなることが想定される。このような場合、普図遊技回における通常遊技状態用の変動表示時間が長ければ長いほど、第 2 特図の遊技回を遊技できるタイミングが遅れることになり、本構成が有効に機能する。

20

## 【 1 5 4 2 】

また、遊技球の発射強度が強すぎて遊技球が右ルートに流れてしまい、意図せずスルーゲート 6 4 を通過してしまった場合や、第 1 時短遊技状態が終了してから第 2 時短遊技状態に移行するまでの間に通常遊技状態での特図遊技回を 1 回又は数回介在させる構成とした場合等においても、普図遊技回が実行中の状態で第 2 時短遊技状態への移行が行われ得るものとなる。このようなケースに対しても本構成は有効となる。

## 【 1 5 4 3 】

30

その他、左打ち遊技で遊技球がスルーゲート 6 4 に入賞可能な構成（換言すれば、通常遊技状態でスルーゲート 6 4 への入賞が普通に生じ得る構成）にあっては、通常遊技状態から第 2 時短遊技状態への移行時に普図遊技回が実行中であることが自然と生じ得るため、そのようなパチンコ機に対しても本構成は有効である。

## 【 1 5 4 4 】

上記のように通常遊技状態から第 2 時短遊技状態に移行する場合には普図遊技回の強制終了や外れ結果への書き換えを実行するが、第 1 時短遊技状態から第 2 時短遊技状態への移行時には、そのような処理を実行しない。第 1 時短遊技状態から第 2 時短遊技状態への移行時においては、当該移行の前から既に普図遊技回が高頻度サポートモードに対応した態様で行われているところ、そのような状況で普図遊技回の変動表示を途中終了させたり、外れ結果への書き換えを行ったりすると、却って役物開閉遊技の開始タイミングを遅延させる結果を招くおそれがあるためである。

40

## 【 1 5 4 5 】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

## 【 1 5 4 6 】

1 の特図遊技回において、時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第 2 時短遊技状態の移行判定が行われるように構成した。

## 【 1 5 4 7 】

この構成によれば、第 1 時短遊技状態の最終遊技回で外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達した場合に、第 1 時短遊技状態を終了させてから第 2 時短遊技状態に移行させるこ

50

とができる。これにより、第1時短遊技状態であることを理由に第2時短遊技状態への移行が制限されることを抑制でき、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。そればかりか、第1時短遊技状態の終了と第2時短遊技状態への移行とを同じ遊技回の中で行うことができるため、通常遊技状態での特図遊技回を介在させることなく、第1時短遊技状態から第2時短遊技状態へのシームレスな移行を実現することができる。これにより、時短遊技状態の残り回数が追加されたのと同等の状態とすることができ、遊技者の喜びを好適に喚起することが可能になる。

【1548】

なお、本実施の形態は、1の特図遊技回において、第1時短遊技状態の終了判定が行われてから第2時短遊技状態の移行判定が行われるように構成されたものと見ることもできる。

10

【1549】

第1時短遊技状態として、その上限回数が天井回数と同じ回数に設定された所定の第1時短遊技状態（4R確変大当たり結果Aに対応する時短遊技状態、4R通常大当たり結果Aに対応する時短遊技状態）を含む構成とした。

【1550】

この場合、第1時短遊技状態として上記所定の第1時短遊技状態が実施されれば、その最終遊技回において自ずと外れ遊技回の回数が天井回数に到達し、第1時短遊技状態から第2時短遊技状態に移行させることができる。すなわち、大当たり結果を引き当てることのできないまま第1時短遊技状態が終了したとしても、天井回数への到達を契機とする第2時短遊技状態への移行により時短遊技状態の残り回数が追加されることになり、遊技者からすると、そのような残り回数の追加がない場合に比べ、時短遊技状態の中で大当たり結果を引き当てるチャンスが格段に高められるものとなる。これにより、時短遊技状態として所定の時短遊技状態が選ばれることを期待する楽しみを付与できるばかりか、所定の時短遊技状態の魅力（遊技者への訴求力）を高めることができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。

20

【1551】

第2時短遊技状態への移行が行われる状況で普図遊技回が実行中である場合にその普図遊技回を終了させることが可能な構成とした。

【1552】

30

例えば、第2時短遊技状態に移行する直前にスルーゲート64への入賞が発生すると、それを契機とする普図遊技回や役物開閉遊技は通常遊技状態に対応した不利な態様で行われることになる。その際、例えば、従来の時短遊技状態のように開閉実行モードを経由してから移行するものであれば、そのような状況で発生した普図遊技回等を開閉実行モードの中で終了させることができるため、その影響が第2時短遊技状態に及ぶことを抑制できる。しかしながら、開閉実行モードを経由しないで移行する第2時短遊技状態の場合は、その移行前に開始された普図遊技回等を吸収する期間を確保することができないため、通常遊技状態に対応した不利な態様の普図遊技回等が第2時短遊技状態への移行後も継続して行われる懸念がある。この点、第2時短遊技状態への移行が行われる状況で普図遊技回が実行中である場合にその普図遊技回を終了させられることで、通常遊技状態に対応した不利な態様の普図遊技回等が第2時短遊技状態に移行してからも継続することを抑制できる。これにより、第2時短遊技状態の恩恵を遊技者が速やかに享受することが可能になる。

40

【1553】

終了の対象となった普図遊技回のサポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）である場合に外れ結果に変更する構成とした。

【1554】

この構成によれば、普図遊技回の終了後、役物開閉遊技を介さずに次の普図遊技回を開始させることができる。その分、第2時短遊技状態に対応した有利な態様の普図遊技回や役物開閉遊技の開始タイミングを早めることができ、第2時短遊技状態の恩恵を遊技者がより迅速に享受することが可能となる。

50



## 【 1 5 5 5 】

第 2 時短遊技状態への移行が行われる状況で普図遊技回が実行中である場合において、その普図遊技回が確定表示の実行中である場合は、終了処理の実行を制限する構成とした。

## 【 1 5 5 6 】

例えば、確定表示が実行されている状況でその表示を強制終了させると、停止結果（サポート抽選の報知結果）の報知期間が短縮される。その結果、停止結果の視認性が低下し、遊技者がサポート抽選の結果を把握しにくくなる懸念がある。この点、確定表示中である場合は強制終了の実行を制限することで、適切な報知期間を確保し、停止結果の視認性が低下することを抑制できる。

## 【 1 5 5 7 】

また、サポート抽選の結果を外れ結果に変更する構成では、次の効果を奏することができる。例えば、第 2 時短遊技状態への移行が行われる状況で確定表示の実行中である普図遊技回のサポート抽選結果がサポート当選結果である場合において、第 2 時短遊技状態への移行に対応させて確定表示の強制終了とともに外れ結果への書き換えを行うと、まず、第 2 時短遊技状態への移行前から行われていたサポート当選結果に対応した確定表示が行われ、その後、第 2 時短遊技状態への移行に伴う強制終了によりその確定表示が終了することになる。すなわち、内部的に外れ結果への書き換えが行われるものの、それが停止結果に反映されることなく確定表示自体が終了するため、変更後の外れ結果に対応した停止結果が表示されず、変更前のサポート当選結果に対応した停止結果だけが表示される状態となる。この場合、サポート当選結果が報知されたにもかかわらず役物開閉遊技が行われな

10

20

## 【 1 5 5 8 】

外れ回数が天井回数に到達した場合に、当該到達が成立した特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて第 2 時短遊技状態に移行させる構成とした。

## 【 1 5 5 9 】

外れ回数が天井回数に到達した特図遊技回において確定表示が終了することにより、次の特図遊技回として第 2 時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始される。その際、本構成では、外れ回数が天井回数に到達した特図遊技回の確定表示の開始タイミングにて第 2 時短遊技状態への移行を行うため、第 2 時短遊技状態への移行後、最初の特図遊技回が行われるまでの間に猶予期間（遊技状態としては第 2 時短遊技状態に移行しているが、第 2 時短遊技状態に移行してからの特図遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保することができる。第 2 時短遊技状態への移行に対応させて普図遊技回を終了させた場合に、その猶予期間において次の普図遊技回を開始させれば、第 2 時短遊技状態への移行後、特図遊技回よりも先行して普図遊技回を開始させることができる。その結果、普電役物 6 3 a による役物開閉遊技の開始タイミングが早められ、第 2 時短遊技状態への移行後において第 2 作動口 6 3 への入賞が生じやすくなる状況を早期に生じさせることが可能になる。

30

40

## 【 1 5 6 0 】

終了処理の対象となった普図遊技回の確定表示時間よりも上記猶予期間が長くなるように構成した。

## 【 1 5 6 1 】

この構成によれば、終了処理により変動表示が終了される普図遊技回の確定表示が上記猶予期間の途中で終了するため、その猶予期間が終了する前に次の普図遊技回を開始させることが可能になる。その次の普図遊技回は第 2 時短遊技状態の下で行われるため、第 2 時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回を第 2 時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回よりも先行して開始させることができる。これにより、第 2 時短遊技状態

50

への移行後における役物開閉遊技の開始タイミングを早め、第2作動口63への入賞が生じやすくなる状況を早期に生じさせることが可能になる。

【1562】

時短遊技状態への移行に対応させた普図遊技回の終了処理を、通常遊技状態から時短遊技状態(第2時短遊技状態)に移行する場合を対象として行う構成とした。

【1563】

この構成では、普図遊技回や役物開閉遊技が不利な態様で行われる状況から有利な態様で行われる状況に切り替わることに対応させて普図遊技回の終了処理が実行されるため、上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【1564】

時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合(第1時短遊技状態の最終遊技回で、第2時短遊技状態への移行条件である天井回数への到達が成立した場合)は、上記終了処理の実行を制限する構成とした。

【1565】

時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合は、当該移行条件が成立する前から既に普図遊技回や役物開閉遊技が時短遊技状態に対応した態様で実行されている。このため、このような状況で上記終了処理を行うと、当該終了処理により途中状態で普図遊技回が強制終了され、その後、役物開閉遊技が行われることなく、次の普図遊技回が開始され、その普図遊技回が終了してから役物開閉遊技が行われることになる。つまり、強制終了を行わずにそのまま普図遊技回を継続させる場合よりも役物開閉遊技の開始タイミングが遅れるおそれがある。よって、通常遊技状態から時短遊技状態に移行する場合と時短遊技状態から時短遊技状態に移行する場合とで、上記終了処理の有無を使い分けることで、いずれの移行の場合であっても役物開閉遊技の迅速な開始を実現することができる。

【1566】

第2時短遊技状態への移行条件(外れ回数の天井回数への到達)が成立した特図遊技回の確定表示時間を特定確定表示時間に設定し、上記移行条件が成立しない他の特図遊技回の確定表示時間(通常確定表示時間)よりも長くする構成とした。

【1567】

時短遊技状態での遊技を遊技者がスムーズに始められるようにする上では、時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるよりも前に、時短遊技状態への移行を遊技者に知らせることが好ましい。この場合、従来の時短遊技状態のように開閉実行モードを経由して移行する場合であれば、開閉実行モードの期間(例えばエンディング期間等)を利用して特定遊技状態への移行等に対応した報知を行うことが可能であるが、本実施の形態に係る第2時短遊技状態のように開閉実行モードを経由することなく移行する時短遊技状態の場合は、移行条件が成立した特図遊技回が終了した後、第2時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が直ちに行われるため、そのような報知の実行期間を確保することが困難となる。この点、第2時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回の確定表示時間を長くすることで、第2時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるタイミングを遅らせることができ、第2時短遊技状態への移行を知らせる報知の実行期間を好適に確保することが可能になる。

【1568】

また、第2時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回の確定表示時間を長くする構成は、終了処理の対象となった普図遊技回の確定表示時間よりも上記猶予期間が長くなるようにする上でも利点がある。そのような関係を構築するに際しては、終了処理の対象となった普図遊技回の確定表示時間を通常の確定表示時間よりも短くすることが考えられる。しかしながら、この場合、停止結果の表示時間が短くなることで、その視認性が低下し、サポート抽選の結果を遊技者に適切に把握できなくなる懸念がある。この点、特図遊技回の確定表示時間を長くすることで、普図遊技回における確定表示時間の無理な短縮化を回避することができ、停止結果の視認性を損なうことなく上記関係を構築することが可

10

20

30

40

50

能になる。

【 1 5 6 9 】

通常遊技状態から時短遊技状態（第2時短遊技状態）に移行する場合を対象として、移行条件が成立した特図遊技回の確定表示時間を長くする構成とした。

【 1 5 7 0 】

この構成によれば、移行条件が成立した遊技回における長めの確定表示時間により、時短遊技状態に切り替わることへの遊技者の準備期間を確保することが可能になる。特に本実施の形態では、通常遊技状態では左打ち遊技が推奨される一方で、時短遊技状態では右打ち遊技が推奨されるため、通常遊技状態から時短遊技状態への移行に際しては遊技球の発射強度を切り替える操作が求められる。本構成によれば、そのような発射強度の切り替え操作のための時間を好適に確保することが可能になる。

10

【 1 5 7 1 】

< 変形例 1 >

上記第2の実施の形態の変形例1について図137～図138を参照しながら説明する。これらの図において上記第2の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 1 5 7 2 】

上記第2の実施の形態では、第1特図の遊技回で天井回数に到達し、第2時短遊技状態に移行した場合において、普図遊技回の方が特図遊技回よりも先行して行われるが、本変形例では、第2時短遊技状態に対応した態様の役物開閉遊技が特図遊技回よりも先行して行われるように構成されている。

20

【 1 5 7 3 】

< 特定確定表示時間について >

本変形例では、第1特図の遊技回で天井回数に到達した場合に設定される特定確定表示時間の長さが上記第2の実施の形態の場合よりも長くなっている。具体的には、特定確定表示時間が、強制終了される普図遊技回の確定表示時間（例えば0.5sec）と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示期間（例えば0.5sec）と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間（例えば0.5sec）との合計期間（例えば1.5sec）よりも長い時間（例えば4sec）に設定されている。

【 1 5 7 4 】

30

< 第2時短遊技状態への移行の流れについて >

通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行する場合について図137を参照しながら説明する。ここでは、外れ回数が天井回数に到達する特図遊技回の変動表示がタイミングt1～タイミングt3に亘って行われ、その途中タイミングであるタイミングt2にて普図遊技回の変動表示が開始されたものとする。

【 1 5 7 5 】

通常遊技状態において外れ回数が天井回数に到達する特図遊技回（第1特図の特図遊技回）が開始されると、タイミングt1～タイミングt3においてその変動表示が行われる。タイミングt3にて変動表示時間が経過すると、特図遊技回の確定表示が開始される。この場合の確定表示時間には上記の特定確定表示時間（例えば4sec）が設定される。

40

【 1 5 7 6 】

また、タイミングt3では、天井回数への到達に基づいて第2サポートフラグがセットされ、第2時短遊技状態への移行が行われる（図137（a）、（b））。この際、サポートカウンタエリアSCの値が第2時短遊技状態の継続期間に対応した第5上限回数（例えば900回）にセットされる。

【 1 5 7 7 】

一方、上記特図遊技回での変動表示の途中タイミングであるタイミングt2において普図遊技回が開始されると、この時点での遊技状態は通常遊技状態であるため、当該普図遊技回での変動表示時間は通常遊技状態用の変動表示時間（例えば30sec）に設定される。

50

## 【 1 5 7 8 】

タイミング t 3 において、天井到達の特図遊技回における確定表示が開始され、第 2 時短遊技状態への移行が行われると、上記普図遊技回の変動表示が強制終了される（図 1 3 7（c））。これにより、タイミング t 2 で設定された変動表示時間が経過するよりも早く変動表示が終了される。上記の際、当該普図遊技回でのサポート判定結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であった場合には、外れ結果への判定結果の書き換えが行われる。このため、上記強制終了の後、外れ結果に対応する停止結果にて確定表示が行われる。

## 【 1 5 7 9 】

その後、タイミング t 4 において確定表示時間（例えば 0 . 5 s e c）が経過すると、上記のとおり外れ結果への書き換えが行われているため、普電役物 6 3 a による役物開閉遊技は実行されず、直ちに次の普図遊技回が開始される。この時点での遊技状態は第 2 時短遊技状態であるため、当該遊技回での変動表示は第 2 時短遊技状態用の短い変動表示時間（例えば 0 . 5 s e c）にて行われる。また、この場合のサポート判定は第 2 時短遊技状態用の高い当選確率の下で行われる。ここでは、上記サポート判定の結果がサポート当選結果であったとする。

## 【 1 5 8 0 】

タイミング t 5 において上記普図遊技回の変動表示時間が経過すると、その後、設定された確定表示時間（例えば 0 . 5 s e c）に亘って確定表示が行われる。そして、タイミング t 6 においてその確定表示時間が経過すると、普電役物 6 3 a による役物開閉遊技が実行される（図 1 3 7（d））。これにより、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞しやすい状態となる。

## 【 1 5 8 1 】

ここで、タイミング t 3 から開始された特図遊技回の確定表示が継続される期間（特定確定表示時間）は、タイミング t 3 からタイミング t 4 までの普図遊技回の確定表示時間と、タイミング t 4 からタイミング t 5 までの普図遊技回の変動表示時間と、タイミング t 5 からタイミング t 6 までの普図遊技回の確定表示時間との合計期間（例えば 1 . 5 s e c）よりも長くなっている。このため、上記特図遊技回の確定表示の途中で役物開閉遊技が開始されることになる。

## 【 1 5 8 2 】

タイミング t 7 において上記特定確定表示時間が経過すると、第 2 時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が実行される。前述のとおり、本変形例では、最初の特図遊技回に先行して役物開閉遊技が開始されるため、当該最初の特図遊技回が開始される前の期間において、第 2 作動口 6 3 への入賞を発生させ、第 2 特図の保留情報を取得する期間を確保することができる。よって、第 2 時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始される時点において第 2 特図の保留情報を存在させることができる。これにより、上記最初の特図遊技回として、第 1 特図よりも優遇されている第 2 特図の遊技回を実施させることが可能になる。

## 【 1 5 8 3 】

上記の際、タイミング t 6 からタイミング t 7 までの期間 T において第 2 特図の保留情報の取得を促進する上では、第 2 作動口 6 3 への入賞を促す所定報知を行うことが好ましい。所定報知の具体的態様は特に限定されるものではないが、例えば、図 1 3 8 に示すように、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて右打ち報知画像 4 7 7 a と、例えば「電チューを狙え！」等の文字表示を含む目標案内画像 4 7 7 b とを表示するとよい。右打ち報知画像 4 7 7 a は、遊技領域 P E における右ルートへの遊技球の発射を促すものであり、目標案内画像 4 7 7 b は、遊技球を入賞させるべき目標を案内するものである。

## 【 1 5 8 4 】

上記所定報知は、第 2 時短遊技状態への移行が行われるタイミング t 3 以降に行えばよいが、その際、少なくとも第 2 時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回の確定表示が終了するタイミング t 7 よりも前の所定タイミングにて行うことが好ましい。この所

10

20

30

40

50

定タイミングは、役物開閉遊技が開始されるタイミング t 6 以前におけるいずれかのタイミングであってもよいし、タイミング t 6 からタイミング t 7（特定確定表示時間の経過タイミング）までの期間におけるいずれかのタイミングであってもよい。遊技者が発射強度を調整するための操作期間を踏まえると、役物開閉遊技が開始される前（普電役物 6 3 a が開放状態とされる前）から上記報知が行われる方が好ましく、タイミング t 3 からタイミング t 6 までの期間におけるタイミングを所定タイミングとすることが好ましい。

【1585】

なお、第2時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるタイミング t 7 において、第2特図の保留情報だけでなく、第1特図の保留情報も存在する場合がある。この点、本変形例では、第1特図及び第2特図の両方の保留情報が存在する場合に第2特図の遊技回が優先して行われるため（図109）、そのような場合でも上記最初の特図遊技回として第2特図の遊技回を実施させることが可能になる。

10

【1586】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【1587】

第2時短遊技状態に移行してからの最初の普図遊技回における確定表示を、第2時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるよりも前に終了させることが可能な構成とした。

【1588】

この場合、第2時短遊技状態に移行してからの最初の普図遊技回のサポート抽選結果がサポート当選結果であれば、第2時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるよりも前に、役物開閉遊技を開始させて普電役物 6 3 a を開放状態とすることができ、これにより、第2時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるよりも前に、第2作動口 6 3 への入賞を発生させて第2特図の保留情報を貯めることができ、上記最初の特図遊技回として第2特図の遊技回を実施させることが可能になる。

20

【1589】

移行条件が成立した特図遊技回の確定表示の開始に合わせて第2時短遊技状態に移行させるとともに、第2作動口 6 3 への入賞を促す所定報知を少なくとも上記特図遊技回の確定表示が終了する前に実行する構成とした。

【1590】

移行条件が成立した特図遊技回の確定表示の開始に合わせて第2時短遊技状態に移行させることで、第2時短遊技状態への移行後、最初の特図遊技回が行われるまでの間に猶予期間（遊技状態としては第2時短遊技状態に移行しているが、第2時短遊技状態に移行してからの特図遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保することができる。第2時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始される前に役物開閉遊技を開始させることが可能な構成において、上記猶予期間において第2作動口 6 3 への入賞を促す報知を行うことにより、遊技者が上記最初の特図遊技回の開始前に第2特図の保留情報を貯めやすくすることが可能になる。

30

【1591】

<変形例2>

上記第2の実施の形態の変形例2について図139～図140を参照しながら説明する。これらの図において上記第2の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

40

【1592】

本変形例では、第1時短遊技状態の途中で外れ回数が天井回数に到達した場合に第2時短遊技状態に移行するように構成されている。以下、そのための具体的な構成について説明する。

【1593】

<第2時短遊技状態について>

本変形例の第2時短遊技状態について図139を参照しながら説明する。本変形例にお

50

いても、通常大当たり結果となったことを契機として移行する第1時短遊技状態とは別に、外れ遊技回の回数が天井回数に到達したことを契機として移行する第2時短遊技状態が設けられている。

【1594】

本変形例の第2時短遊技状態での天井回数は、第1時短遊技状態での第3上限回数（例えば1000回）よりも少ない回数（例えば800回）に設定されている。このため、4R通常大当たり結果Aとなって開閉実行モードの終了後に第1時短遊技状態に移行した場合において第1時短遊技状態で外れ遊技回を重ねた場合に、その外れ遊技回の累積回数が当該第1時短遊技状態の終了回数に到達する前に天井回数に到達することになる。なお、第2時短遊技状態に移行した場合の継続期間は、上記第1の実施の形態と同様に、第2時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が予め定められた第5上限回数（例えば900回）に達するまでとなっている。

10

【1595】

<第2時短遊技状態移行用処理>

本変形例に係る第2時短遊技状態移行用処理について図140のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162における特図遊技回制御処理（図108）のステップSb512で実行されるものであり、図119の第2時短遊技状態移行用処理に代えて実行されるものである。図140において図119と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【1596】

ステップSb1404で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）は、ステップSb1405にて、RAM314の外れ回数カウンタエリアHCの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアHCの値を1減算する。

20

【1597】

ステップSb1406では、上記外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」である場合、すなわち、外れ結果の特図遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップSb3101に進み、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第1サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第1サポートフラグは、第1時短遊技状態であることをMPU312が把握するためのものである。

30

【1598】

第1サポートフラグがセットされている場合、すなわち、第1時短遊技状態中である場合は、ステップSb3102に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている第1サポートフラグをクリアする。続くステップSb1407では、上記各種フラグ格納エリア314eに第2サポートフラグをセットし、第2時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）を開始させる。すなわち、本変形例では、第1時短遊技状態の途中で外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」になった場合、第1時短遊技状態から第2時短遊技状態に切り替え、第2時短遊技状態を強制発動させる。

【1599】

ステップSb3101で否定判定した場合（第1サポートフラグがセットされていない場合）、すなわち、第1時短遊技状態でない場合は、ステップSb3102の処理を実行することなく、ステップSb1407にて第2サポートフラグをセットする。

40

【1600】

ステップSb1407の実行後はステップSb1408にて、RAM314のサポートカウンタエリアSCに第5上限回数（例えば900回）に対応する値をセットする。第1時短遊技状態の途中で第2時短遊技状態に移行させた場合も、通常遊技状態（第1時短遊技状態ではない状況）から第2時短遊技状態に移行させた場合と同様の値をセットする。つまり、第1時短遊技状態の途中で第2時短遊技状態に移行させた場合は、その時点での第1時短遊技状態の残り回数にかかわらず、その後の高頻度サポートモードの残り回数として第2時短遊技状態の第5上限回数に書き換える。

50

## 【1601】

ステップS b 1 4 0 9では、演出制御装置1 4 3への送信対象として第2時短遊技状態開始コマンドを設定する。設定された第2時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図1 0 7）におけるステップS b 4 0 1にて演出制御装置1 4 3に送信される。その後はステップS b 1 4 1 0に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2特図フラグがセットされているか否かを判定する。

## 【1602】

＜第2時短遊技状態への流れについて＞

第2時短遊技状態への移行の流れについて説明する。ここでは、4 R通常大当たり結果Aになったことを契機として第3上限回数（例えば1 0 0 0回）の第1時短遊技状態に移行した後、外れ回数が天井回数（例えば8 0 0回）に到達したことを契機として第2時短遊技状態に移行する場合について説明する。

10

## 【1603】

4 R通常大当たり結果Aに対応した開閉実行モードが終了すると、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第1サポートフラグがセットされる。これにより、低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態である第1時短遊技状態に移行する。この際、RAM 3 1 4のサポートカウンタエリアSCに第3上限回数（例えば1 0 0 0回）に対応する値がセットされる。

## 【1604】

そして、その第1時短遊技状態での外れ遊技回の累積回数が8 0 0回となり、天井回数に到達すると、天井到達した特図遊技回にて第1サポートフラグがクリアされるとともに、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2サポートフラグがセットされる。この際、第1時短遊技状態での実行遊技回の回数が第3上限回数に達しておらず、2 0 0回の残り回数が存在するが、第1時短遊技状態から第2時短遊技状態への切り替えが行われる。そして、上記サポートカウンタエリアSCに第5上限回数（例えば9 0 0回）に対応する値がセットされる。

20

## 【1605】

図柄表示装置7 5では、上記第1の実施の形態と同様に、時短遊技状態の残り回数が上乗せされるようにして上乗せ演出（図1 3 0（b）～（d））が実行される。但し、当該上乗せ演出により報知される上乗せ回数は、第5上限回数から第1時短遊技状態の残り回数を差し引いた回数（例えば7 0 0回）とされる。すなわち、高頻度サポートモードの継続期間として内部的には2 0 0回分の残り回数がキャンセルされて新たに9 0 0回がセットし直されるものとなるが、遊技者の目線では7 0 0回分が増えたように演出される。

30

## 【1606】

ここで、本変形例では、時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第2時短遊技状態の移行判定が行われるように構成されている（図1 0 8、図1 1 8、図1 4 0）。そのような構成の利点について図1 4 1を参照しながら説明する。

## 【1607】

ここでは、理解の容易化を図るため、第2時短遊技状態の移行判定が行われてから時短遊技状態の残り回数の更新が行われる構成を比較例とし、本変形例に係る構成との違いを説明する。また、両者を比較しやすくするため、比較例においても第1時短遊技状態中の第2時短遊技状態への移行が許容されているものとする。

40

## 【1608】

第1時短遊技状態の途中で外れ遊技回の累積回数が天井回数になる場合において、比較例の構成では、先ず第2時短遊技状態の移行判定が行われることにより、第1時短遊技状態から第2時短遊技状態への切り替えが行われる。その後、同じ特図遊技回の中で時短遊技状態の残り回数が更新されるため、実際には第2時短遊技状態での特図遊技回が実行されていないにもかかわらず、当該第2時短遊技状態の残り回数が1減算される。このため、第2時短遊技状態の下で遊技可能な特図遊技回の回数が8 9 9回となり、1回分少なくなる。

50

## 【 1 6 0 9 】

これに対し、本変形例では、時短遊技状態の残り回数の更新が終了してから第2時短遊技状態の移行判定が行われるため、第1時短遊技状態から第2時短遊技状態への切り替えが行われた後、その特図遊技回では第2時短遊技状態の残り回数が減算されない。すなわち、次の特図遊技回（第2時短遊技状態への移行後に実行された特図遊技回）が開始されてから第2時短遊技状態の残り回数が減算されるため、第2時短遊技状態の下で遊技可能な特図遊技回の回数が900回となる。つまり、第2時短遊技状態の下で遊技可能な特図遊技回の回数を好適に確保することが可能になる。

## 【 1 6 1 0 】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

10

## 【 1 6 1 1 】

第1時短遊技状態の途中で移行条件が成立した場合に第2時短遊技状態への移行が許容されるとともに、1の特図遊技回において、時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第2時短遊技状態の移行判定が行われるように構成した。

## 【 1 6 1 2 】

この構成によれば、ある特図遊技回で第2時短遊技状態に移行した直後にその特図遊技回の中で残り回数の更新が実行されることを抑制できる。これにより、第2時短遊技状態に移行してからの残り回数を適切に確保することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

20

## 【 1 6 1 3 】

## &lt; 変形例 3 &gt;

上記第2の実施の形態の変形例3について図142～図156を参照しながら説明する。これらの図において上記第2の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

## 【 1 6 1 4 】

本変形例では、特図遊技回の当否抽選での外れ結果として通常外れ結果と特殊外れ結果とが含まれており、上記当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に、開閉実行モードに移行することなく、第3時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行するように構成されている。なお、通常外れ結果は上記第2の実施の形態にかかる外れ結果と同様のものである。また、本変形例において第2時短遊技状態の機能は搭載されていない。

30

## 【 1 6 1 5 】

## &lt; 特図遊技回の当否テーブル &gt;

本変形例では、特図遊技回での当否抽選に用いる当否テーブルとして第1特図用の当否テーブルと第2特図用の当否テーブルとを備えている。第1特図用の当否テーブルは、第1作動口62（第1特図の始動口）への始動入賞に基づく当否抽選にて参照されるものであり、第2特図用の当否テーブルは、第2作動口63（第2特図の始動口）への始動入賞に基づく当否抽選にて参照されるものである。なお、第1特図用の当否テーブルについては、上記第2の実施の形態に係る当否テーブル（図101）と同様であるため、その説明を省略する。

40

## 【 1 6 1 6 】

第2特図用の当否テーブルはROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されている。図142に示すように、第2特図用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブルと、高確率モード用の当否テーブルとが設けられている。当否抽選に際して抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブルが参照される。

## 【 1 6 1 7 】

図142（a）に示すように、低確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタC1の値）として「0」～「9」の計10個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は1/300に設定されている。また、特殊外れ結果

50



となる乱数の値として「10」～「309」の計300個が設定されている。すなわち、低確率モードでの特殊外れ結果となる確率は1/10に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は2690/3000に設定されている。

【1618】

なお、第1特図に対応する低確率モード用の当否テーブルでは、抽選結果として特殊外れ結果が設定されていない。つまり、特殊外れ結果は、第2作動口63への入賞が可能な状況で右打ち遊技を行った場合にのみ当選可能な結果となっている。

【1619】

図142(b)に示すように、高確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「0」～「49」の計50個が設定され、高確率モードでの大当たり当選確率は1/60に設定されている。なお、高確率モード用の当否テーブルでは、抽選結果として特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり用の乱数値以外はいずれも通常外れ結果に割り当てられている。高確率モードでの通常外れ結果となる確率は59/60に設定されている。

10

【1620】

<特図遊技回の種別テーブル>

大当たり種別テーブルとしては、第1特図用の大当たり種別テーブル(図143(a))と第2特図用の大当たり種別テーブル(図143(b))とが設定されている。

【1621】

20

図143(a)に示すように、第1特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として4R確変大当たり結果と4R通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が4回となるものである。

【1622】

4R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態(高確率モード且つ高頻度サポートモード)に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第1上限回数(例えば100回)に達するまで継続される。第1上限回数に達した場合は、高確遊技状態が終了して通常遊技状態(低確率モード且つ低頻度サポートモード)に移行する。

【1623】

30

4R通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第1時短遊技状態(低確率モード且つ高頻度サポートモード)に移行する大当たり結果である。この場合の第1時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第2上限回数(例えば100回)に達するまで継続される。第2上限回数に達した場合は、第1時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。

【1624】

第1特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「64」が4R確変大当たり結果に対応し、「65」～「99」が4R通常大当たり結果に対応している。すなわち、4R確変大当たり結果に振り分けられる確率は65%、4R通常大当たり結果に振り分けられる確率は35%に設定されている。

40

【1625】

図143(b)に示すように、第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として10R確変大当たり結果と10R通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。

【1626】

10R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第3上限回数(例えば100回)に達するまで継続される。また、10R通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第1時短遊技状態に移行する大当たり結果で

50

ある。この場合の第 1 時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第 4 上限回数（例えば 1 0 0 回）に達するまで継続される。

【 1 6 2 7 】

第 2 特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタ C 2 の「 0 」～「 6 4 」が 1 0 R 確変大当たり結果に対応し、「 6 5 」～「 9 9 」が 1 0 R 通常大当たり結果に対応している。すなわち、1 0 R 確変大当たり結果に振り分けられる確率は 6 5 %、1 0 R 通常大当たり結果に振り分けられる確率は 3 5 % に設定されている。

【 1 6 2 8 】

また、本変形例では、他の種別テーブルとして特殊外れ用の種別テーブルを備えている。特殊外れ用の種別テーブルは、当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照される種別テーブルであり、ROM 3 1 3 の種別テーブル記憶エリア 3 1 3 b に記憶されている。

10

【 1 6 2 9 】

図 1 4 4 ( a ) に示すように、特殊外れ用の種別テーブルでは、選択可能な特殊外れ種別として特殊外れ結果 A と特殊外れ結果 B とが設定されている。特殊外れ結果 A は第 3 時短遊技状態 A に移行する特殊外れ結果であり、特殊外れ結果 B は第 3 時短遊技状態 B に移行する特殊外れ結果である。

【 1 6 3 0 】

図 1 4 4 ( b ) に示すように、第 3 時短遊技状態 A は、低確率モード且つ高頻度サポートモードの遊技状態であり、第 3 時短遊技状態 A に移行してからの特図遊技回の実行回数が予め定められた第 5 上限回数（例えば 9 0 0 回）に達するまで継続される。第 3 時短遊技状態 B も同じく低確率モード且つ高頻度サポートモードの遊技状態であり、第 3 時短遊技状態 B は、第 3 時短遊技状態 B に移行してからの特図遊技回の実行回数が第 5 上限回数よりも少ない第 6 上限回数（例えば 1 0 0 回）に達するまで継続される。すなわち、第 3 時短遊技状態 B よりも第 3 時短遊技状態 A の方が遊技者にとって有利となっている。

20

【 1 6 3 1 】

なお、特殊外れ結果 A、B はいずれも外れ結果の 1 つであるため、開閉実行モードは実行されない。すなわち、これらの結果になった場合、開閉実行モードを介することなく、第 3 時短遊技状態 A、B に移行する。

【 1 6 3 2 】

特殊外れ用の種別テーブルでは、大当たり種別カウンタ C 2 の「 0 」～「 9 」が特殊外れ結果 A に対応し、「 1 0 」～「 9 9 」が特殊外れ結果 B に対応している。すなわち、特殊外れ結果 A に振り分けられる確率は 1 0 %、特殊外れ結果 B に振り分けられる確率は 9 0 % に設定されている。

30

【 1 6 3 3 】

特殊外れ種別の抽選に用いる乱数値（大当たり種別カウンタ C 2）は、当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に各特図表示部 A S、B S に停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ROM 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタ C 2 の値と対応させて、特殊外れ結果である場合の停止結果（各特図表示部 A S、B S に停止表示される特殊外れ絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタ C 2 に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と特殊外れ種別の決定とはいずれも同じ大当たり種別カウンタ C 2 を用いるため、各特図表示部 A S、B S に停止表示される特殊外れ絵柄と、その特殊外れ時に決定される特殊外れ種別とは相関を有するものとなる。

40

【 1 6 3 4 】

なお、本変形例では、大当たり種別カウンタ C 2 を用いて特殊外れ種別を抽選するが、特殊外れ結果に対応する専用力ンタ値（抽選用乱数）を準備し、その専用力ンタ値を用いて特殊外れ種別を抽選してもよい。

50

## 【1635】

また、変動種別カウンタC5等の大当たり種別カウンタC2以外の既存のカウンタ値により代用して特殊外れ種別を抽選してもよい。その際、特殊外れ結果の種別数は変動パターン等の種別数に比べて少なくなると想定されるため、変動種別カウンタC5等の一部（一部のビット値）を用いて上記抽選を行う構成としてもよい。

## 【1636】

## &lt;特図遊技回制御処理&gt;

本変形例に係る特図遊技回制御処理について図145のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による通常処理（図107）のステップSb403で実行されるものであり、図108の特図遊技回制御処理に代えて実行されるものである。図145において図108と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

10

## 【1637】

ステップSb503で否定判定した場合（特図用表示部43が変動表示中でない場合）は、ステップSb504にて共通保留数CRNが「0」であるか否かを判定する。共通保留数CRNが「0」でない場合、すなわち、第1特図又は第2特図のいずれかの保留情報が存在する場合は、ステップSb505に進み、データ設定処理を実行する。データ設定処理では、第1特図用保留エリアRa又は第2特図用保留エリアRbに記憶されている保留情報を変動表示用として実行エリアAEに移動させる。

## 【1638】

ステップSb3201では、特図用表示部43における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。ここで、ステップSb3201の変動開始処理について図146のフローチャートを参照しながら説明する。なお、図146において図110の変動開始処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

20

## 【1639】

先ずステップSb3301では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第2特図フラグがセットされているか否かを判定する。第2特図フラグは今回の特図遊技回が第2特図の特図遊技回であることをMPU312が把握するためのものである。

## 【1640】

第2特図フラグがセットされていない場合、すなわち、今回の特図遊技回が第1特図の特図遊技回である場合は、ステップSb3302にて第1特図用の当否テーブル（図101）を参照して当否判定を行う。その際、その時点での抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブル（図101（a））を参照し、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブル（図101（b））を参照する。

30

## 【1641】

第2特図フラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図遊技回が第2特図の特図遊技回である場合は、ステップSb3303にて第2特図用の当否テーブル（図142）を参照して当否判定を行う。その際、その時点での抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブル（図142（a））を参照し、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブル（図142（b））を参照する。

40

## 【1642】

ステップSb3302又はステップSb3303の実行後は、ステップSb3304にて、ステップSb3302又はステップSb3303における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合は、ステップSb3305に進み、対応する大当たり用の種別テーブル（図143）を参照して大当たり種別を抽選する。

## 【1643】

ステップSb3306では、ステップSb3305の種別判定により選択された大当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア314eに格納する。例えば、抽選により選択された大当たり種別が4R確変大当たり結果である場合は、4R確変大当たりフラグを格納する。

50

## 【1644】

ステップS b 3 3 0 7では、ROM 3 1 3の停止結果テーブル記憶エリア3 1 3 dに記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり種別カウンタC 2に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

## 【1645】

ステップS b 3 3 0 4で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップS b 3 3 0 8に進み、ステップS b 3 3 0 2又はステップS b 3 3 0 3における当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップS b 3 3 0 9にて、特殊外れ用の種別テーブル（図1 4 4（a））を参照して特殊外れ種別を抽選する。

10

## 【1646】

ステップS b 3 3 1 0では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに特殊外れフラグをセットする。特殊外れフラグは、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であることをM P U 3 1 2が把握するためのものである。特殊外れフラグとしては特殊外れの種別に応じた複数種類のフラグが準備されており、ステップS b 3 3 1 0では、ステップS b 3 3 0 9で選択された種別に対応する特殊外れフラグをセットする。例えば、選択された特殊外れ種別が特殊外れ結果Aである場合は、特殊外れフラグAをセットする。

## 【1647】

ステップS b 3 3 1 1では、ROM 3 1 3の停止結果テーブル記憶エリア3 1 3 dに記憶されている停止結果テーブルを参照して特殊外れ用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり種別カウンタC 2に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

20

## 【1648】

ステップS b 3 3 0 8で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、今回の当否抽選の結果が通常外れ結果であることを意味する。この場合はステップS b 3 3 1 2に進み、通常外れ用の停止結果を設定する。本変形例では、外れ用の停止結果が1種類のみ設けられており、ステップS b 3 3 1 2ではその停止結果を設定する。

## 【1649】

ステップS b 3 3 0 7、ステップS b 3 3 1 1又はステップS b 3 3 1 2の実行後は、ステップS b 3 3 1 3にて、第1特図表示部A S又は第2特図表示部B Sにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、変動種別カウンタC Sと変動表示時間テーブルとを用いて変動表示時間を抽選する。ここで、本変形例に係る変動表示時間テーブルについて図1 4 7を参照しながら説明する。

30

## 【1650】

本変形例での変動表示時間テーブルとしては、少なくとも、第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブルと、第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブルとが設定されている。また、それら各変動表示時間テーブルでは、第1時短遊技状態用のものと、第1時短遊技状態後の保留分における通常遊技状態用のものとが設定されている。ここでの保留分とは、第1時短遊技状態の終了時に存在する第2特図の保留情報に基づき、第1時短遊技状態が終了した後の通常遊技状態で実行される特図遊技回に相当するものである。第2特図の保留上限数は4個であるため、上記保留分の特図遊技回は最大で4回実行される。

40

## 【1651】

第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第1時短遊技状態用）は、第1時短遊技状態である状況で第2特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図1 4 7（a）に示すように、第1時短遊技状態に移行してから（換言すれば、開閉実行モードが行われてから）の特図遊技回の実行回数によって変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。具体的

50

には、第1時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が1回目～99回目である状況で特殊外れ結果になった場合には変動パターンZ1（例えば8sec又は4sec）が選択され、第1時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が100回目、すなわち、第1時短遊技状態での最終遊技回にて特殊外れ結果になった場合には変動パターンZ2（例えば15sec）が選択されるように構成されている。

【1652】

変動パターンZ1は完全外れ演出に対応し、変動パターンZ2は特殊リーチ外れ演出に対応する。すなわち、変動パターンZ1に対応する変動開始コマンドが演出制御装置143に送信された場合、図柄表示装置75では遊技回用演出として完全外れ演出が実行され、変動パターンZ2に対応する変動開始コマンドが演出制御装置143に送信された場合、図柄表示装置75では遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が実行される。完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、特殊リーチ外れ演出については後に詳述する。

10

【1653】

第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第1時短遊技状態用）は、第1時短遊技状態である状況で第2特図での当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでも、図147（b）に示すように、第1時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数によって変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。

【1654】

20

このうち第1時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が1回目～99回目である状況で通常外れ結果になった場合については、上記第2の実施の形態で説明した図113（d）の場合と同様であるため、説明を省略する。また、第1時短遊技状態での最終遊技回にて通常外れ結果になった場合は、変動種別カウンタCSの値にかかわらず、変動パターンZ3（8sec又は4sec）が選択されるように構成されている。変動パターンZ3は完全外れ演出に対応する。

【1655】

第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（保留分の通常遊技状態）は、上記保留分の特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図147（c）に示すように、変動種別カウンタCSの値にかかわらず、変動パターンZ4（15sec）が選択されるように構成されている。変動パターンZ4は特殊リーチ外れ演出に対応する。

30

【1656】

第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（保留分の通常遊技状態）は、上記保留分の特図遊技回にて通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図147（d）に示すように、変動種別カウンタCSの値にかかわらず、変動パターンZ5（8sec）が選択されるように構成されている。変動パターンZ5は完全外れ演出に対応する。

【1657】

上記のように各変動表示時間テーブルが構成されているため、最終遊技回～保留分の遊技回においては、特図当否抽選の結果が大当たり結果又は特殊外れ結果であるとリーチ演出が実行され、特図当否抽選の結果が通常外れ結果であるとリーチ演出の実行が制限される。よって、最終遊技回～保留分の遊技回にてリーチ演出が実行された場合は、大当たり結果又は特殊外れ結果が確定することになり、図柄列Z1～Z3が全停止される前に遊技者が通常外れ結果でないことを予測することが可能になる。つまり、これらの遊技回では、遊技者はリーチ演出が発生することを強く期待して遊技するものとなり、図柄列Z1～Z3の挙動に対する注目度を大いに高めることが可能になる。

40

【1658】

これら各変動表示時間テーブルは、ROM313の変動表示時間テーブル記憶エリア313cに記憶されている。なお、図147における「備考（演出態様）」欄の項目は、便

50

宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【 1 6 5 9 】

その他、通常遊技状態（保留分以外）用の変動表示時間テーブルや高確遊技状態用の変動表示時間テーブルも設けられるが、これらは上記第 2 の実施の形態で説明した図 1 1 2 及び図 1 1 3 の場合と同様であるため、説明を省略する。

【 1 6 6 0 】

また、第 3 時短遊技状態用の変動表示時間テーブルは、図 1 1 3（c）、（d）に示す時短遊技状態用の変動表示時間テーブルと同様である。なお、第 3 時短遊技状態では右打ち遊技が行われるため、特図遊技回の当否抽選にて特殊外れ結果となることがあるが、この場合は図 1 1 3（d）に示す外れ用の変動表示時間テーブル（時短遊技状態用）が参照され、通常外れ結果と区別することなく変動表示時間が抽選される。

10

【 1 6 6 1 】

変動開始処理（図 1 4 6）の説明に戻り、ステップ S b 3 3 1 3 の変動表示時間の設定処理では、現在の遊技状態や当否抽選の結果、特図遊技回の実行回数等を把握し、それら把握結果に対応した変動表示時間テーブルを参照して変動表示時間（変動パターン）の抽選を行う。そして、抽選された変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間として R A M 3 1 4 の変動表示時間カウンタエリアにセットする。

【 1 6 6 2 】

続くステップ S b 7 1 2 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。ステップ S b 7 1 2 の実行後は、ステップ S b 7 1 3 以降の処理を実行する。

20

【 1 6 6 3 】

特図遊技回制御処理（図 1 4 5）の説明に戻り、ステップ S b 5 0 7 で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップ S b 5 0 9 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている変動表示フラグをクリアする。ステップ S b 5 1 0 では、高確率モードの残り回数を更新したり、高確率モードを終了させたりするための高確率モード更新・終了用処理を実行する。

【 1 6 6 4 】

ステップ S b 5 1 1 では、高頻度サポートモードの残り回数を更新したり、高頻度サポートモードを終了させたりするための高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する。ステップ S b 3 2 0 2 では、第 3 時短遊技状態（図 1 4 4（b））への移行制御を行う第 3 時短遊技状態移行用処理を実行する。ステップ S b 3 2 0 3 では、特図用表示部 4 3 での確定表示を開始させるための確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。

30

【 1 6 6 5 】

< 第 3 時短遊技状態移行用処理 >

ステップ S b 3 2 0 2 の第 3 時短遊技状態移行用処理について図 1 4 8 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、ステップ S b 5 1 1 の高頻度サポートモード更新・終了用処理の後に実行されるものである。

40

【 1 6 6 6 】

先ずステップ S b 3 4 0 1 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合には、ステップ S b 3 4 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグは現在の遊技状態が高確遊技状態であることを示すものである。

【 1 6 6 7 】

高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、高確遊技状態でない場合は、ステップ S b 3 4 0 3 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 1 サポートフラグ又は第

50

3 サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第 1 サポートフラグは現在の遊技状態が第 1 時短遊技状態であることを示し、第 3 サポートフラグは現在の遊技状態が第 3 時短遊技状態であることを示すものである。

【 1 6 6 8 】

第 1 サポートフラグ又は第 3 サポートフラグのいずれもセットされていない場合、すなわち、第 1 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態のいずれでもない場合は、ステップ S b 3 4 0 4 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 3 サポートフラグをセットする。これにより、第 3 時短遊技状態に移行する。

【 1 6 6 9 】

ステップ S b 3 4 0 5 では、今回の特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果 A であるか否かを判定する。この判定は、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている特殊外れフラグの種別を把握することにより行う。

10

【 1 6 7 0 】

特殊外れ結果 A である場合は、ステップ S b 3 4 0 6 に進み、R A M 3 1 4 のサポートカウンタエリア S C に第 5 上限回数に対応する値（例えば 9 0 0）をセットする。これにより、移行する第 3 時短遊技状態が第 3 時短遊技状態 A に設定される。

【 1 6 7 1 】

ステップ S b 3 4 0 5 で否定判定した場合（特殊外れ結果 A でない場合）、すなわち、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果 B である場合は、ステップ S b 3 4 0 7 に進み、上記サポートカウンタエリア S C に第 6 上限回数に対応する値（例えば 1 0 0）をセットする。これにより、移行する第 3 時短遊技状態が第 3 時短遊技状態 B に設定される。

20

【 1 6 7 2 】

ステップ S b 3 4 0 6 又はステップ S b 3 4 0 7 の実行後は、ステップ S b 3 4 0 8 にて、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として第 3 時短遊技状態開始コマンドを設定する。その際、第 3 時短遊技状態 A に移行する場合は、第 3 時短遊技状態 A に対応した開始コマンドを設定し、第 3 時短遊技状態 B に移行する場合は、第 3 時短遊技状態 B に対応した開始コマンドを設定する。それら各開始コマンドには上限回数を示す情報が含まれる。

【 1 6 7 3 】

設定された第 3 時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図 1 0 7）におけるステップ S b 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。第 3 時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、第 3 時短遊技状態の開始が演出制御装置 1 4 3 に通知される。ステップ S b 3 4 0 8 の実行後は第 3 時短遊技状態移行用処理を終了する。

30

【 1 6 7 4 】

ステップ S b 3 4 0 2 で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）又はステップ S b 3 4 0 3 で肯定判定した場合（第 1 サポートフラグ又は第 3 サポートフラグのいずれかがセットされている場合）には、ステップ S b 3 4 0 4 ～ステップ S b 3 4 0 8 の処理を実行することなく、第 3 時短遊技状態移行用処理を終了する。すなわち、高確遊技状態、第 1 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合には、第 3 時短遊技状態への移行が制限され、今回の特図遊技回における特殊外れ結果が無効化される。

40

【 1 6 7 5 】

ステップ S b 3 4 0 1 で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされてない場合）は、その時点での遊技状態を継続すべく、ステップ S b 3 4 0 2 以降の処理を実行せずに第 3 時短遊技状態移行用処理を終了する。

【 1 6 7 6 】

< 確定表示開始用処理 >

ステップ S b 3 2 0 3 の確定表示開始用処理について図 1 4 9 のフローチャートを参照しながら説明する。図 1 4 9 において図 1 2 0 ( a ) の確定表示開始用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 1 6 7 7 】

50

まずステップS b 3 5 0 1では、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップS b 3 5 0 2に進み、特殊外れフラグをクリアする処理を実行する。続くステップS b 3 5 0 3では、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時間（例えば0 . 5 s e c）を設定する。

【1 6 7 8】

ステップS b 3 5 0 1で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果でない場合は、ステップS b 3 5 0 4にて、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合は、ステップS b 3 5 0 3に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として上記通常確定表示時間を設定する。

10

【1 6 7 9】

大当たり結果でない場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が通常外れ結果である場合は、ステップS b 3 5 0 5にて、今回の特図遊技回が第1時短遊技状態での最終遊技回（100回目の遊技回）であるか否かを判定する。最終遊技回でない場合はステップS b 3 5 0 3に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として上記通常確定表示時間を設定する。

【1 6 8 0】

一方、最終遊技回である場合はステップS b 3 5 0 6に進み、普図遊技回が変動表示中であるか否かを判定する。なお、この場合の普図遊技回は、第1時短遊技状態での最終遊技回における確定表示の開始よりも前に変動表示が開始されたものであり、第1時短遊技状態の下でサポート抽選が行われたもの（当選確率が高い状態で当否が抽選されたもの）である。

20

【1 6 8 1】

普図遊技回が変動表示中である場合は、ステップS b 3 5 0 7に進み、変動表示中である普図遊技回の当否結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合は、ステップS b 3 5 0 8に進み、変動表示中である普図遊技回の当否結果を外れ結果に変更する。続くステップS b 3 5 0 9では、普図遊技回の停止結果として外れ結果用の停止結果を設定する。

30

【1 6 8 2】

ステップS b 3 5 0 9の実行後又はステップS b 3 5 0 7で否定判定した場合（変動表示中である普図遊技回の当否結果が外れ結果である場合は、ステップS b 3 5 1 0にて普図遊技回の変動表示を強制終了させる。その後、所定の確定表示時間（例えば0 . 5 s e c）にて外れ結果に対応する停止結果を普図用表示部4 4に確定表示させる。

【1 6 8 3】

ステップS b 3 5 1 0の実行後はステップS b 3 5 1 1にて、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時間よりも長い特定確定表示時間を設定する。この特定確定表示時間は、図1 0 3（c）に示す第1時短遊技状態（高頻度サポートモード）での役物開閉遊技の実行期間（開放時間2 s e c + インターバル期間0 . 2 s e c + 開放時間2 s e c = 4 . 2 s e c）よりも長い期間とされ、より詳しくは、普図遊技回の確定表示時間（例えば0 . 5 s e c）と上記役物開閉遊技の実行期間との合計期間である4 . 7 s e cよりも長い期間とされる。本変形例では、特定確定表示時間として例えば5 s e cを設定する。なお、第1時短遊技状態での役物開閉遊技として開放回数や開放時間等が異なる複数種類の役物開閉遊技を設ける構成にあっては、それらのうちの最長時間よりも長い時間を特定確定表示時間として設定する。

40

【1 6 8 4】

また、ステップS b 3 5 0 6で否定判定した場合（普図遊技回が変動表示中でない場合は、ステップS b 3 5 0 7～ステップS b 3 5 1 0の処理を実行することなくステップS b 3 5 1 1に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として上記特定確定表示時

50



間を設定する。

【1685】

ステップS b 3 5 1 1又はステップS b 3 5 0 3の実行後はステップS b 1 5 0 4にて、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに確定表示フラグをセットする。ステップS b 1 5 0 5では、確定表示が開始されるように特図用表示部4 3を制御し、ステップS b 1 5 0 6では、演出制御装置1 4 3への送信対象として変動終了コマンドを設定する。

【1686】

ステップS b 3 5 1 2では、特図遊技回の実行（より詳しくは変動表示が終了したこと）を通知するための遊技回実行信号を遊技ホール側の管理制御装置に対して出力するための外部信号設定処理を行う。遊技回実行信号は、遊技ホール側で特図遊技回の実行回数を把握したり、大当たり後の特図遊技回の実行回数を遊技島のデータカウンタ等に表示したりするために用いられる。外部信号設定処理では、上記遊技回実行信号が所定期間に亘ってオン状態となるように設定する。

10

【1687】

また、ステップS b 3 5 1 2の外部信号設定処理では、今回の特図当否抽選の結果を通知するための抽選結果信号を遊技ホール側の管理制御装置に対して出力するための設定処理を行う。具体的には、当否抽選の結果が大当たり結果であった場合は大当たりに対応した抽選結果信号が出力され、通常外れ結果であった場合には通常外れに対応した抽選結果信号が出力され、特殊外れ結果であった場合は特殊外れに対応した抽選結果信号が出力されるように設定する。

20

【1688】

これら複数の抽選結果信号は、信号ごとに信号配線（外部出力端子2 1 3の出力端子）が割り当てられるものであってもよいし、一の信号配線を共有してそれら各抽選結果信号が出力されるものであってもよい。後者の場合にあっては、一の信号配線を伝送される抽選結果信号の信号態様（オン状態である場合の出力レベルや出力期間、出力タイミング等）を当否抽選の結果ごとに異ならせるとよい。この場合、抽選結果信号を受信した遊技ホール側の管理制御装置では、信号態様の違いに基づいて当否抽選の結果を把握することができる。

【1689】

ここで、本変形例では、当否抽選の結果が特殊外れ結果であった場合において、その後第3時短遊技状態への移行が生じる場合と、当該移行が生じない場合（第3時短遊技状態移行用処理（図1 4 8）のステップS b 3 4 0 2やステップS b 3 4 0 3で肯定判定する場合）とがあるが、ステップS b 3 5 1 2の外部信号設定処理では、それらいずれの場合においても特殊外れに対応した抽選結果信号が出力されるように設定する。

30

【1690】

第3時短遊技状態への移行が生じない場合には、通常外れ結果として扱い、通常外れに対応した態様の抽選結果信号を出力することも考えられる。その後の遊技状態（第3時短遊技状態に移行しない状態）との整合を図る観点では、本変形例のように特殊外れに対応した信号を出力するよりも、通常外れに対応した信号を出力する方がむしろ理に適ったものといえる。

40

【1691】

しかしながら、通常外れに対応した抽選結果信号を出力する構成では、遊技において特殊外れ結果になった実際の回数を遊技ホール側で把握できなくなり、特殊外れ結果への当選が概ね設計確率通りに推移しているかの特定が困難となる懸念がある。特に遊技ホール側に通知される特殊外れ結果の回数が間引かれて実際の回数よりも少なくなるため、例えば、特殊外れ結果の確率を不正に高めるような行為が行われていても、その発見に遅れが生じたりするおそれがある。

【1692】

この点、第3時短遊技状態への移行が生じるか否かにかかわらず、当否抽選の結果が特殊外れ結果となった場合に特殊外れ用の外部信号を出力することで、特殊外れ結果になっ

50

た実際の回数を遊技ホール側が適切に把握することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

#### 【1693】

##### <演出設定処理>

本変形例に係る演出設定処理について図150のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は演出制御装置143にて所定周期（例えば2msec周期）で起動されるものであり、図126の演出設定処理に代えて実行されるものである。図150において図126と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

#### 【1694】

まずステップSb2301では、主制御装置162からのエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドを受信している場合は、ステップSb2302にて、高確遊技状態や第1時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第1移行用演出設定処理を実行する。

#### 【1695】

ステップSb2302の実行後又はステップSb2301で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップSb2305にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。遊技状態終了コマンドを受信している場合は、ステップSb2306にて、高確遊技状態、第1時短遊技状態又は第3時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。

#### 【1696】

ステップSb2306の実行後又はステップSb2305で否定判定した場合（いずれの遊技状態終了コマンドも受信していない場合）は、ステップSb3601にて、図柄表示装置75の表示画面Gにて図柄列Z1～Z3の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。ステップSb2308では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。

#### 【1697】

##### <特図変動表示用処理>

ステップSb3601の特図変動表示用処理について図151のフローチャートを参照しながら説明する。図151において図132の特図変動表示用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

#### 【1698】

まずステップSb2701では、遊技回の実行中であるか否かを判定する。遊技回の実行中でない場合は、ステップSb2702に進み、主制御装置162からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

#### 【1699】

変動開始コマンドを受信している場合は、ステップSb3701に進み、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。ここで、変動開始用処理について図152のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【1700】

まずステップSb3801では、今回の特図遊技回が第1時短遊技状態での最終遊技回であるか否かを判定する。最終遊技回である場合は、ステップSb3802に進み、今回の特図遊技回にてチャンス報知が行われるように設定する。チャンス報知では、図153（a）に示すように、図柄表示装置75の表示画面Gにチャンス報知画像478が表示される。チャンス報知画像478では、例えば、表示画面Gにおける図柄列Z1～Z3の上方にて、「リーチがかかればチャンス」等の文字表示が付されたテロップ画像が表示される。チャンス報知は、第1時短遊技状態での最終遊技回にて開始され、第1時短遊技状態が終了した後の第2特図の保留分の特図遊技回が終了するまで継続される。

#### 【1701】

なお、チャンス報知は、上記文字表示が行われたウィンドウが表示されたり、チャンス

10

20

30

40

50

報知に対応させた所定の発光部を発光させたりするものであってもよい。また、必ずしも視覚的な報知に限らず、スピーカ部 29 を用いた音声案内であってもよい。

【1702】

ステップ S b 3 8 0 2 の実行後又はステップ S b 3 8 0 1 で否定判定した場合（第 1 時短遊技状態での最終遊技回でない場合）は、ステップ S b 3 8 0 3 にて、主制御装置 162 からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを把握する。ステップ S b 3 8 0 4 では、把握した変動パターンが変動パターン Z 2 又は変動パターン Z 4 のいずれかであるか否かを判定する。変動パターン Z 2 は、第 1 時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果になった場合に選択されるものであり（図 147（b））、変動パターン Z 4 は、保留分の通常遊技状態における特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に選択されるものである（図 147（c））。

10

【1703】

把握した変動パターンが変動パターン Z 2 又は変動パターン Z 4 のいずれかである場合は、ステップ S b 3 8 0 5 に進み、今回の特図遊技回での遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が実行されるように設定する。ここで、特殊リーチ外れ演出について図 153（b）～（d）を参照しながら説明する。

【1704】

特殊リーチ外れ演出ではまず、図 153（b）に示すように、表示画面 G 上の有効ライン L 1～L 5 のいずれかに上図柄列 Z 1 と下図柄列 Z 3 をリーチの組み合わせで停止表示させ、リーチ表示を行う。その後、中図柄列 Z 2（最終停止列の図柄列）を高速変動表示から低速変動表示に切り替えるが、その際、図 153（c）に示すように、大当たりの組合せとなる図柄とは異なる図柄の位置に、例えば「LUCKY」等の文字が付された特殊図柄 479 を配置した状態で低速変動表示させる。図 153（c）には、大当たりの組合せとなる「3」図柄に対して次の図柄となる「4」図柄の位置に特殊図柄 479 を配置させた例を示している。

20

【1705】

そして、図 153（d）に示すように、低速変動表示している特殊図柄 479 をリーチライン上に停止表示させ、特殊外れ結果を報知する。すなわち、本変形例では、上図柄列 Z 1 及び下図柄列 Z 3 によりリーチラインが形成された後、そのリーチライン上に中図柄列 Z 2 の特殊図柄 479 が停止表示される図柄組合せが特殊外れ結果に対応する図柄組合せとなっている。

30

【1706】

特図変動表示用処理（図 152）の説明に戻り、ステップ S b 3 8 0 4 で否定判定した場合（変動パターン Z 2 又は変動パターン Z 4 のいずれでもない場合）は、ステップ S b 3 8 0 6 にて、把握した変動パターンが変動パターン Z 1、変動パターン Z 3 又は変動パターン Z 5 のいずれかであるか否かを判定する。変動パターン Z 1 は、第 1 時短遊技状態における 1 回目～99 回目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に選択されるものであり（図 147（a））、変動パターン Z 3 は、第 1 時短遊技状態の最終遊技回で通常外れ結果になった場合に選択されるものである（図 147（b））。また、変動パターン Z 5 は、保留分の通常遊技状態における特図遊技回で通常外れ結果になった場合に選択されるものである（図 147（d））。

40

【1707】

把握した変動パターンが変動パターン Z 1、変動パターン Z 3 又は変動パターン Z 5 のいずれかである場合は、ステップ S b 3 8 0 7 にて、今回の特図遊技回での遊技回用演出として完全外れ演出が実行されるように設定する。ここで、把握した変動パターンが変動パターン Z 3 又は変動パターン Z 5 であった場合だけでなく、変動パターン Z 1 であった場合、すなわち、特図遊技回での抽選結果が特殊外れ結果になった場合も完全外れ演出の実行を設定するが、これは、第 1 時短遊技状態中に特殊外れ結果となっても無効化されることに対応させたものである。

【1708】

50

すなわち、第1時短遊技状態での1回目～99回目の特図遊技回においては、その当否抽選の結果が特殊外れ結果となっても、図柄表示装置75に表示される各図柄列Z1～Z3を完全外れの組み合わせで停止表示させる。これにより、遊技者に対して単なる外れ結果として報知し、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを識別不可又は識別困難とする。

【1709】

その際、特図用表示部43での停止結果については、特殊外れ結果に対応した停止結果を表示する(図146)。図柄表示装置75では当否抽選の実際の結果とは異なる結果が報知されるため、不正が行われていても遊技ホールの従業員がそれを把握しにくくなることが想定されるが、特図用表示部43での表示態様には無効化を反映させない構成とすることで、特図用表示部43を視認することにより実際の抽選結果を把握可能となり、不正行為を発見しやすくすることができる。

10

【1710】

ステップSb3806で否定判定した場合(変動パターンZ1、変動パターンZ3又は変動パターンZ5のいずれでもない場合)は、ステップSb3808に進み、ステップSb3803で把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。例えば、把握した変動パターンが変動パターン23A(図113(c))であった場合はSPSPリーチ当たり演出が実行されるように設定する。

【1711】

ステップSb3805、ステップSb3807又はステップSb3808の実行後はステップSb3809にて、表示制御装置350への出力対象として停止結果コマンド及びパターンコマンドを送信する。停止結果コマンドは、図柄列Z1～Z3の停止結果を指定するコマンドであり、パターンコマンドは、実行すべき遊技回用演出を指定する演出パターンコマンドである。表示制御装置350では、受信したコマンドに従い、指定された停止結果で各図柄列Z1～Z3の図柄が停止したり、指定された演出パターンで遊技回用演出が行われたりするように図柄表示装置75を制御する。ステップSb3809の実行後は変動開始用処理を終了する。

20

【1712】

特図変動表示用処理(図151)の説明に戻り、ステップSb3701の変動開始用処理を実行した後はステップSb2704にて残り回数表示の更新用処理を実行する。残り回数表示の更新用処理では、第1時短遊技状態等の残り回数を更新したり、残り回数画像472の表示内容を更新したりする。

30

【1713】

<第3時短遊技状態への流れについて>

本変形例における第3時短遊技状態への移行の流れについて図154及び図155を参照しながら説明する。ここでは、4R通常大当たり結果に対応する開閉実行モードが行われた後、残り回数が100回の第1時短遊技状態に移行しているものとする。

【1714】

タイミングt1において、第1時短遊技状態に移行してからの例えば3回目の特図遊技回にてその当否抽選結果が通常外れ結果になった場合には、第3サポートフラグはオフ状態のままとされ、第3時短遊技状態への移行は生じない(図154(d))。図155に示すように、その特図遊技回では、図柄表示装置75にて完全外れ演出が実行され、遊技者に対して通常外れ結果が報知される。

40

【1715】

タイミングt2において、第1時短遊技状態に移行してからの例えば10回目の特図遊技回にてその当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合には、第1時短遊技状態中であることに基いて第3時短遊技状態への移行が制限され、特殊外れ結果が無効化される(タイミングt3)。図155に示すように、その特図遊技回では、図柄表示装置75にて完全外れ演出が実行される。この場合の完全外れ演出は、当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合と同様のものであり、また、演出時間(変動表示時間)も同じになっている。

50

このため、図柄表示装置 75 を見ている限りは通常外れ結果との見分けが付かず、遊技者から見て特殊外れ結果になったことが分かりにくくなっている。

【1716】

なお、本変形例では、特殊外れ結果の当選確率を比較的軽め（1 / 10）に設定しているため、第 1 時短遊技状態を遊技する過程で複数回に亘り特殊外れ結果に当選することが想定される（タイミング t 4）。この場合も、特殊外れ結果への当選が遊技状態の切り替えに反映されることがなく、第 3 時短遊技状態への移行が無効化される（タイミング t 5）。また、図柄表示装置 75 では完全外れ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが明示されないようにして遊技回用演出が行われる。

【1717】

タイミング t 6 において、第 1 時短遊技状態での最終遊技回（100 回目の特図遊技回）でその当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合には、第 3 サポートフラグがオン状態とされ、第 3 時短遊技状態に移行する（タイミング t 7）。すなわち、本変形例では、時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第 3 時短遊技状態の移行判定が行われるところ（図 145、図 148）、第 1 時短遊技状態での最終遊技回では、時短遊技状態の残り回数の更新により第 1 時短遊技状態が終了した後、特殊外れ結果への当選に基づく第 3 時短遊技状態への移行決定が行われるためである。

【1718】

つまり、本変形例では、第 1 時短遊技状態での最終遊技回以外の特図遊技回（1 回目～99 回目の特図遊技回）で特殊外れ結果を引き当てても第 1 時短遊技状態中であることにより第 3 時短遊技状態への移行が行われない一方で、最終遊技回で特殊外れ結果を引き当てた場合は、特殊外れ結果への当選が遊技状態の切り替えに反映され、第 3 時短遊技状態への移行が生じる構成となっている。このため、最終遊技回は、第 1 時短遊技状態における他の特図遊技回よりも遊技者にとって有利な遊技回となっており、いわばチャンス状態の遊技回となっている。

【1719】

上記のように第 3 時短遊技状態に移行した場合には、低確率モード且つ高頻度サポートモードに設定される状態の残り回数が第 3 時短遊技状態の残り回数分だけ増加する。具体的には、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果 A になった場合は残り回数が 900 回増加し、特殊外れ結果 B になった場合は残り回数が 100 回増加する（図 144）。

【1720】

ここで、本変形例では、実行遊技回の回数が上限回数に到達したことによる第 1 時短遊技状態の終了と、特殊外れ結果への当選に基づく第 3 時短遊技状態への移行とが同じ遊技回の中で行われる。すなわち、第 1 時短遊技状態の終了を遊技者に体感させないようにして第 3 時短遊技状態に移行させることができるため、実質的に第 1 時短遊技状態の最後で残り回数の追加（上乗せ）が生じた状態とすることができる。なお、第 3 時短遊技状態への移行は、最終遊技回での確定表示の開始タイミング（厳密には確定表示開始の直前）にて行われる。

【1721】

上記の際、その特図遊技回では、図 155 に示すように、図柄表示装置 75 にて特殊外れリーチ演出が実行される。これにより、遊技者に対して特殊外れ結果の報知が行われる。また、特殊外れリーチ演出の実行後は、時短遊技状態の残り回数が上乗せされるようにして上乗せ演出（図 130（c））が実行される。この上乗せ演出は、最終遊技回の確定表示時間の一部又は全部を利用して行われてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とに跨って行われてもよいし、次の特図遊技回にて行われてもよい。

【1722】

なお、上記最終遊技回での当否抽選結果が通常外れ結果になった場合には、第 1 時短遊技状態が終了する一方で、第 3 時短遊技状態への移行は生じない。すなわち、低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サ

10

20

30

40

50

ポートモード)に移行する。図155に示すように、その特図遊技回では、図柄表示装置75にて完全外れ演出が実行される。

【1723】

ちなみに、本変形例では、最大で4個の保留情報を貯めることが可能な第2特図の保留機能を有しているため、第1時短遊技状態の最終遊技回で通常外れ結果となり、低確率モードかつ高頻度サポートモードの状態が終了する場合において、第2特図の保留情報が存在していれば、それらの保留分に対応した回数の第2特図の遊技回を実行させることができる。これらの遊技回は通常遊技状態の下で行われるため、特殊外れ結果となると、第1時短遊技状態での最終遊技回と同様に第3時短遊技状態への移行が生じる。

【1724】

つまり、第1時短遊技状態での最終遊技回だけでなく、第1時短遊技状態の終了後における保留分の遊技回においてもチャンス遊技回となる。保留分の特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合には、図155に示すように、図柄表示装置75にて特殊外れリーチ演出が実行され、特殊外れ結果が報知される。また、保留分の特図遊技回にて通常外れ結果になった場合には、図柄表示装置75にて完全外れ演出が実行される。

【1725】

<最終遊技回における普図遊技回の流れについて>

第1時短遊技状態での最終遊技回における普図遊技回の流れについて図156を参照しながら説明する。ここでは、上記最終遊技回での当否抽選結果が通常外れ結果になったものとする。まず、上記最終遊技回での確定表示の開始タイミングにて普図遊技回が変動表示中である場合について図156(a)を参照しながら説明する。

【1726】

タイミングt1において普図遊技回の変動表示が開始された後、その変動表示時間が経過する前に、タイミングt2において第1時短遊技状態の最終遊技回における確定表示の開始タイミングになると、上記普図遊技回の変動表示が強制終了される(図156(a1)、(a4)、図149)。この強制終了の対象になった普図遊技回は第1時短遊技状態の下で当否抽選が行われたものであり、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル(図103(b))が適用されたものである。この普図遊技回のサポート抽選結果がサポート当選結果であった場合は、上記強制終了に合わせて外れ結果に変更される(図149)。

【1727】

タイミングt2で普図遊技回の変動表示が強制終了されると、その後、所定の確定表示時間(例えば0.5sec)に亘って外れ結果が普図用表示部44に停止表示される(タイミングt3)。また、タイミングt2では最終遊技回(特図遊技回)の確定表示も開始されるが、この場合の確定表示時間は通常確定表示時間(例えば0.5sec)よりも長い特定確定表示時間(例えば6sec)が設定される(図149)。

【1728】

この際、最終遊技回の確定表示時間は、強制終了された普図遊技回の確定表示時間よりも長くなっている。また、強制終了された普図遊技回では当否抽選の結果が外れ結果とされるため、その後に普電役物63aによる役物開閉遊技が実行されず、強制終了された普図遊技回の確定表示が終了した後は直ちに次の普図遊技回が開始される。よって、上記次の普図遊技回は、上記最終遊技回の確定表示時間が経過するタイミングt4よりも前に開始される(タイミングt3)。

【1729】

第1時短遊技状態は、上記最終遊技回の確定表示の開始タイミングで終了しているため、上記次の普図遊技回は通常遊技状態の下で行われる。よって、この普図遊技回では、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル(図103(a))により当否抽選が行われて外れ結果となりやすく、また、その変動表示時間も低頻度サポートモード用の長めの変動表示時間(例えば30sec)が設定される。

【1730】

10

20

30

40

50

このため、次の特図遊技回（保留分の第2特図の遊技回）が開始されるタイミングt4だけでなく、その後もしばらくの間は、普電役物63aが閉鎖状態に維持され、第2作動口63への入賞が不可又は困難な状態となる。これにより、保留分の第2特図の遊技回が実施されて第2特図の保留個数に空きが生じても、新たな保留情報が補充されることを抑制できる。

【1731】

次に、上記最終遊技回での確定表示の開始タイミングにて役物開閉遊技の実行中である場合（普図遊技回の変動表示中でない場合）について図156（b）を参照しながら説明する。

【1732】

普電役物63aによる役物開閉遊技が開始された後、その実行期間（例えば4.2sec）が経過する前に、第1時短遊技状態の最終遊技回にて確定表示の開始タイミングになったとする（タイミングt11）。この際、普図遊技回の変動表示中ではないため、強制終了が実行されず、その後も役物開閉遊技の続きが実行される。

【1733】

タイミングt11から開始される最終遊技回の確定表示は、前述のとおり、通常確定表示時間よりも長い特定確定表示時間（例えば6sec）にて行われる。この特定確定表示時間は、役物開閉遊技の実行期間よりも長い時間となっているため、上記最終遊技回の確定表示が終了するタイミングt13よりも前に役物開閉遊技が終了する（タイミングt12）。つまり、最終遊技回の確定表示の開始タイミングで役物開閉遊技が行われていても、最終遊技回の確定表示時間の中で吸収され、次の特図遊技回（保留分の第2特図の遊技回）が開始されるタイミングt13では、役物開閉遊技が終了した状態となっている。

【1734】

タイミングt12において上記役物開閉遊技が終了すると、次の普図遊技回が開始されるが、この普図遊技回は通常遊技状態の下で行われるものとなる。このため、外れ結果となりやすく、また、その変動表示時間も低頻度サポートモード用の長めの変動表示時間（例えば30sec）が設定される。

【1735】

よって、図156（a）の場合と同様に、次の特図遊技回（保留分の第2特図の遊技回）が開始されるタイミングt13だけでなく、その後もしばらくの間は、普電役物63aが閉鎖状態に維持され、第2作動口63への入賞が不可又は困難な状態となる。これにより、保留分の第2特図の遊技回が実施されて第2特図の保留個数に空きが生じても、新たな保留情報が補充されることを抑制できる。

【1736】

なお、上記最終遊技回での確定表示の開始タイミングで普図遊技回が確定表示中であることもあり得る。その際、その普図遊技回のサポート抽選結果がサポート当選結果であり、その後に役物開閉遊技が実行されるとしても、普図遊技回の確定表示時間と役物開閉遊技の実行期間との合計期間（例えば4.7sec）よりも上記最終遊技回の特定確定表示時間が長くなっていることで、次の特図遊技回（保留分の第2特図の遊技回）が開始される前に役物開閉遊技を終了させることができる。

【1737】

以上のように本変形例では、最終遊技回が終了してからの保留情報の補充が抑制されるため、第1時短遊技状態後に実行可能な遊技回（第2特図の遊技回）の回数を上限保留数に対応した回数（4回）に制限することができる。既に説明したように、保留分の第2特図の遊技回は、第1時短遊技状態の最終遊技回と同様に、特殊外れ結果に当選した場合に第3時短遊技状態への移行が生じる有利な遊技回になるところ、上記のような構成であることで、過度に遊技者有利となることを抑制できる。

【1738】

また、例えば、第1時短遊技状態の終了後における保留情報の補充を許容した場合、実際の遊技で何個の保留情報が補充されるかをパチンコ機の設計段階で正確に予測すること

10

20

30

40

50

は容易でないと想定される。その結果、確率設計の手間が増大し、設計作業の負担増を招く懸念があるが、本変形例によれば、第1時短遊技状態の終了後に実行可能な遊技回（第2特図の遊技回）の回数を固定化できるため、設計時の負担を軽減できるという利点もある。

【1739】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【1740】

第1時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果となることにより、第1時短遊技状態の終了後に第3時短遊技状態に移行する一方で、第1時短遊技状態における他の特図遊技回で特殊外れ結果となっても第3時短遊技状態への移行が生じない構成とした。

10

【1741】

この構成によれば、第1時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果を引き当てることで、第1時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行し、時短遊技状態の残り回数が増加されたのと同様の状態とすることができる。このため、時短遊技状態を遊技できる期間が延長され、時短遊技状態の中で大当たり結果を引き当てるチャンスを高めることができる。これにより、第1時短遊技状態において大当たり結果を引き当てることだけでなく、その最終遊技回にて特殊外れ結果を引き当てることを目指す遊技を付加することができ、楽しみ方の幅を拡げて興趣性を向上させることが可能になる。

【1742】

また、第1時短遊技状態における他の特図遊技回で特殊外れ結果となっても第3時短遊技状態への移行が制限されるため、第3時短遊技状態への移行を実現するには、特殊外れ結果を引き当てることだけでなく、そのタイミングも要求されるものとなる。これにより、第3時短遊技状態に移行させる難易度を適度に高め、実現することができた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に引き出すことが可能になる。さらに本構成によれば、第1時短遊技状態への最終遊技回についてチャンス遊技回としての優位性を強調することができ、当該遊技回への注目度を好適に高めることも可能になる。

20

【1743】

第1時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果となった場合に、第1時短遊技状態の終了と第3時短遊技状態への移行とがその最終遊技回の中で行われる構成とした。

【1744】

30

この構成によれば、通常遊技状態での特図遊技回を介在させることなく、第1時短遊技状態から第3時短遊技状態への切り替えを行うことができる。これにより、時短遊技状態の残り回数が上乗せされたのと同様の状態とすることが可能になる。

【1745】

その場合において図柄表示装置75にて上乗せ演出を実行するため、残り回数が上乗せされたと遊技者が感受しやすくすることができる。

【1746】

第3時短遊技状態への移行が開閉実行モードを経由することなく行われる構成とした。

【1747】

上記構成によれば、第3時短遊技状態への移行に対して大当たり結果への当選を要しないため、当該移行が行われる確率を大当たり当選確率から独立して設定することができる。これにより、大当たり当選確率に依存することなく、第3時短遊技状態への移行確率を自由に設定することが可能になる。また、開閉実行モードを経由することなく第3時短遊技状態に移行することで、第1時短遊技状態と第3時短遊技状態とが大きく分断されることを抑制できる。これにより、両者の時短遊技状態について遊技者が一体感を感受しやすくなり、時短遊技状態が延長された印象を与えやすくなる。ことが可能になる。

40

【1748】

その際、特殊外れ結果の当選確率を大当たり当選確率よりも高くする構成としたため、第3時短遊技状態に移行しやすい印象を遊技者に与えることができる。これにより、第1時短遊技状態の最終遊技回に差し掛かった段階であっても遊技者が期待感を抱きやすくな

50



り、第1時短遊技状態が終了してしまう寸前での活路として遊技を楽しむ要素を拡充することが可能になる。

【1749】

第3時短遊技状態への移行条件を特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になることとした。

【1750】

この構成によれば、特図当否抽選の結果が大当たり結果になるか否かの遊技と、特殊外れ結果となって第3時短遊技状態への移行条件が成立するか否かの遊技との両方を1の特図遊技回の中で実行させることができる。これにより、第3時短遊技状態への移行が許容される最終遊技回について、それら両方の遊技を行うことができるチャンス遊技回（他の特図遊技回よりも有利な遊技回）として機能させることができ、当該遊技回への期待感や注目度を好適に高めることが可能になる。

10

【1751】

特殊外れ結果となった場合に、それを通知するための外部信号をパチンコ機10の外部に出力するようにした上で、第1時短遊技状態において最終遊技回以外の特図遊技回で特殊外れ結果となった場合（第3時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果となった場合）にも、特殊外れ結果になったことを通知するための上記外部信号を出力する構成とした。

【1752】

この構成では、特殊外れ結果に対応した外部信号が出力されるため、遊技ホールの管理制御装置において第3時短遊技状態への移行契機が成立したことを把握することが可能になる。この場合において、第3時短遊技状態への移行が制限される状況では、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になっても上記外部信号を出力しない構成とすることが考えられる。その後第3時短遊技状態への移行が生じないことを踏まえれば、外部信号を出力するよりもしない方がむしろ理に適うといえる。

20

【1753】

しかしながら、そのような構成では、遊技において特殊外れ結果になった実際の回数を遊技ホール側で把握できなくなり、例えば、特殊外れ結果の当選確率を不正に高めるような行為が行われていても、その発見に遅れが生じたりするおそれがある。この点、本構成では、第3時短遊技状態への移行が制限される場合であっても敢えて上記外部信号を出力するため、特殊外れ結果になった実際の回数を遊技ホール側が適切に把握することができる。これにより、特殊外れ結果の当選確率が不正に高められている場合にその発見を容易化することができ、不正抑止効果を高めることが可能になる。

30

【1754】

大当たり結果や通常外れ結果を通知するための抽選結果信号の出力態様を異ならせて特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成とした。

【1755】

この構成によれば、大当たり結果等を通知するための既存端子や既存配線を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力することができるため、専用信号を出力する場合に比べ、パチンコ機10における出力端子数等を少なく抑えることができる。また、遊技ホール側の管理制御装置においても、大当たり結果等について通知を受けるための入力端子等を従前から備えている場合は、それを利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を受信することができる。仮に抽選結果信号について出力態様の違いを識別（認識）するための機能の追加が必要になったとしても、制御プログラムのみの小規模な変更で対応できるため、導入コストを低く抑えることが可能になる。

40

【1756】

なお、特殊外れに対応した抽選結果信号を出力するにあたっては、第3時短遊技状態への移行が生じる場合と当該移行が生じない場合とで共通の抽選結果信号を出力してもよいし、それらの場合を区別して別個の抽選結果信号を出力してもよい。後者の構成とした場合には、遊技ホール側の管理制御装置において、特殊外れ結果になったことだけでなく、第3時短遊技状態に移行すべき状態であるか否かについてまで、1の外部信号から把握す

50

ることができる。これにより、特殊外れ結果になったにもかかわらず第3時短遊技状態に移行しないことに対してパチンコ機10の異常ではないことを即座に判断することが可能になる。

【1757】

第3時短遊技状態への移行が生じる場合と当該移行が生じない場合とで別個の抽選結果信号を出力する場合には、移行が生じる場合に出力される信号と生じない場合に出力される信号とで各別の信号配線（外部出力端子213の出力端子）が割り当てられてもよいし、1の信号配線を共有するものであってもよい。信号配線を共有する場合にあっては、移行が生じる場合と生じない場合とで、特殊外れに対応した抽選結果信号の信号態様（オン状態である場合の出力レベルや出力期間、出力タイミング等）を異ならせるとよい。

10

【1758】

また、必要な信号配線（外部出力端子213の出力端子）の数を低減するため、遊技回ごとに出力される遊技回実行信号を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としてもよい。すなわち、遊技回実行信号の信号態様を当否抽選の結果ごとに異ならせる構成としてもよい。

【1759】

具体的には、当否抽選の結果が大当たり結果であった場合は大当たりに対応した態様の遊技回実行信号が出力され、通常外れ結果であった場合には通常外れに対応した態様の遊技回実行信号が出力され、特殊外れ結果であった場合は特殊外れに対応した態様の遊技回実行信号が出力されるように設定する。この場合、抽選結果信号としての専用信号は出力しない。

20

【1760】

このような構成とすることで、抽選結果信号用の信号端子や信号配線を省略して構成を簡略化することができるほか、遊技ホール側の管理制御装置においても入力端子の追加等を回避することができる。加えて、遊技回実行信号と同時に抽選結果信号を出力できることから、パチンコ機からの信号出力回数を低減させることもでき、パチンコ機と遊技ホール側の管理制御装置との双方において信号授受に要する処理負荷を軽減することが可能になる。

【1761】

上記の際、大当たり結果であった場合と通常外れ結果であった場合とについては、同じ態様の遊技回実行信号が出力されるようにしてもよい。このような場合でも、開閉実行モードに対応した外部信号が事後的に出力されることで、大当たり結果であることを遊技ホール側の管理制御装置が把握できるためである。

30

【1762】

遊技回実行信号の信号態様を当否抽選ごとに異ならせる構成としては、オン状態である場合の出力レベルや出力期間、出力タイミング等を異ならせるものが考えられる。それらの中でも実現や導入の容易性の観点からすると、オン状態の出力期間を異ならせるものが好ましい。例えば、当否抽選の結果が大当たり結果であった場合はオン期間が0.3secの遊技回実行信号が出力され、通常外れ結果であった場合はオン期間が0.5sec（又は0.3sec）の遊技回実行信号が出力され、特殊外れ結果であった場合はオン期間が0.8secの遊技回実行信号が出力されるといった具合である。

40

【1763】

特殊外れ対応の遊技回実行信号を出力するに際しては、上記と同様に、第3時短遊技状態への移行が生じる場合と当該移行が生じない場合とで同じ態様の遊技回実行信号を出力してもよいし、異なる態様の遊技回実行信号を出力してもよい。

【1764】

なお、各遊技回において遊技回の開始を通知するための外部信号（遊技回開始信号）をパチンコ機10の外部に出力する機能を備える場合は、遊技回実行信号に代えて又は加えて、遊技回開始信号を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としてもよい。すなわち、遊技回開始信号の信号態様を当否抽選の結果ごとに異ならせる構成とし

50

てもよい。

【 1 7 6 5 】

また、遊技回実行信号や遊技回開始信号以外にも各回の遊技回で外部出力される外部信号がある場合は、その信号を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としてもよい。

【 1 7 6 6 】

< 変形例 4 >

上記変形例 3 では、第 1 時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合に第 3 時短遊技状態への移行が制限されるが、本変形例では、当該移行が許容されるように構成されている。以下、本変形例の構成について図 1 5 7 ~ 図 1 6 8 を参照しながら説明する。これらの図において上記第 2 の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 1 7 6 7 】

< 特図遊技回の当否テーブル >

本変形例に係る第 1 特図用の当否テーブル（低確率モード用）と、第 2 特図用の当否テーブル（低確率モード用）と、第 1 特図及び第 2 特図用の当否テーブル（高確率モード用）とについて図 1 5 7 を参照しながら説明する。これら各当否テーブルは、ROM 3 1 3 の当否テーブル記憶エリア 3 1 3 a に記憶されている。

【 1 7 6 8 】

第 1 特図用の当否テーブル（低確率モード用）は、抽選モードが低確率モードである状況で第 1 作動口 6 2 への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この第 1 特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、図 1 5 7 ( a ) に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタ C 1 の値）として「 0 」～「 9 」の計 1 0 個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は 1 / 3 0 0 に設定されている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「 1 0 」～「 1 9 」の計 1 0 個が設定され、低確率モードでの特殊外れ結果となる確率は 1 / 3 0 0 に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は 2 9 8 0 / 3 0 0 0 に設定されている。

【 1 7 6 9 】

第 2 特図用の当否テーブル（低確率モード用）は、抽選モードが低確率モードである状況で第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この第 2 特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、図 1 5 7 ( b ) に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタ C 1 の値）として「 0 」～「 9 」の計 1 0 個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は 1 / 3 0 0 に設定されている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「 1 0 」～「 3 9 」の計 3 0 個が設定されている。すなわち、低確率モードでの特殊外れ結果となる確率は 1 / 1 0 0 に設定されており、第 1 特図とは異なる確率に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は 2 9 6 0 / 3 0 0 0 に設定されている。

【 1 7 7 0 】

第 1 特図及び第 2 特図用の当否テーブル（高確率モード用）は、抽選モードが高確率モードである状況で第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この第 1 特図及び第 2 特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、図 1 5 7 ( c ) に示すように、大当たりとなる乱数の値として「 0 」～「 4 9 」の計 5 0 個が設定され、高確率モードでの大当たり当選確率は 1 / 6 0 に設定されている。なお、第 1 特図及び第 2 特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、抽選結果として特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり用の乱数値以外はいずれも通常外れ結果に割り当てられている。通常外れ結果となる確率は 5 9 / 6 0 に設定されている。

【 1 7 7 1 】

< 特図遊技回の種別テーブル >

本変形例に係る特図遊技回の種別テーブルについて図 1 5 8 を参照しながら説明する。

## 【 1 7 7 2 】

大当たり種別テーブルとしては、第 1 特図用の大当たり種別テーブル（図 1 5 8（ a ））と第 2 特図用の大当たり種別テーブル（図 1 5 8（ b ））とが設定されている。

## 【 1 7 7 3 】

図 1 5 8（ a ）に示すように、第 1 特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として 4 R 確変大当たり結果と 4 R 通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が 4 回となるものである。

## 【 1 7 7 4 】

4 R 確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第 1 上限回数（例えば 1 0 0 回）に達するまで継続される。第 1 上限回数に達した場合は、高確遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。

## 【 1 7 7 5 】

4 R 通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第 1 時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の第 1 時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第 2 上限回数（例えば 1 0 0 0 回）に達するまで継続される。第 2 上限回数に達した場合は、第 1 時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。

## 【 1 7 7 6 】

第 1 特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタ C 2 の「 0 」～「 6 4 」が 4 R 確変大当たり結果に対応し、「 6 5 」～「 9 9 」が 4 R 通常大当たり結果に対応している。すなわち、4 R 確変大当たり結果に振り分けられる確率は 6 5 %、4 R 通常大当たり結果に振り分けられる確率は 3 5 %に設定されている。

## 【 1 7 7 7 】

図 1 5 8（ b ）に示すように、第 2 特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として 1 0 R 確変大当たり結果と 1 0 R 通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が 1 0 回となるものである。

## 【 1 7 7 8 】

1 0 R 確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第 3 上限回数（例えば 1 0 0 回）に達するまで継続される。また、1 0 R 通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第 1 時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第 1 時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第 4 上限回数（例えば 1 0 0 0 回）に達するまで継続される。

## 【 1 7 7 9 】

第 2 特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタ C 2 の「 0 」～「 6 4 」が 1 0 R 確変大当たり結果に対応し、「 6 5 」～「 9 9 」が 1 0 R 通常大当たり結果に対応している。すなわち、1 0 R 確変大当たり結果に振り分けられる確率は 6 5 %、1 0 R 通常大当たり結果に振り分けられる確率は 3 5 %に設定されている。

## 【 1 7 8 0 】

なお、本変形例では、特殊外れ用の種別テーブルは設定されていない。すなわち、第 1 特図及び第 2 特図のいずれにおいても特殊外れ結果の種別は 1 種類となっている。但し、第 1 特図の当否抽選で特殊外れ結果になった場合と、第 2 特図の当否抽選で特殊外れ結果になった場合とで、特殊外れ結果への当選を契機として移行する第 3 時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）の態様が異なるように構成されている。

## 【 1 7 8 1 】

具体的には、図 1 5 8（ c ）に示すように、第 1 特図の当否抽選で特殊外れ結果になった場合には第 3 時短遊技状態 A に移行し、第 2 特図の当否抽選で特殊外れ結果になった場

10

20

30

40

50

合には第3時短遊技状態Bに移行する。第3時短遊技状態Aは、第3時短遊技状態Aに移行してからの特図遊技回の実行回数が予め定められた第5上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。第3時短遊技状態Bは、第3時短遊技状態Bに移行してからの特図遊技回の実行回数が第5上限回数よりも少ない第6上限回数（例えば10回）に達するまで継続される。なお、特殊外れ結果は外れ結果の1つであるため、開閉実行モードは実行されない。すなわち、特殊外れ結果になった場合、開閉実行モードを介することなく、第3時短遊技状態A、Bに移行する。

【1782】

＜第3時短遊技状態移行用処理＞

本変形例に係る第3時短遊技状態移行用処理について図159のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による特図遊技回制御処理（図145）のステップSb3202で実行されるものであり、図148の第3時短遊技状態移行用処理に代えて実行されるものである。図159において図148と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。なお、第3時短遊技状態移行用処理は、ステップSb511の高頻度サポートモード更新・終了用処理の後に実行される。

10

【1783】

先ずステップSb3401では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップSb3402に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。

20

【1784】

高確率フラグがセットされていない場合には、ステップSb4101にて、上記各種フラグ格納エリア314eに第3サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第3サポートフラグは、第3時短遊技状態であることをMPU312が把握するためのものである。第3サポートフラグがセットされていない場合、すなわち、第3時短遊技状態でない場合には、ステップSb4102にて上記各種フラグ格納エリア314eに第1サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第1サポートフラグは、第1時短遊技状態であることをMPU312が把握するためのものである。

30

【1785】

第1サポートフラグがセットされている場合、すなわち、第1時短遊技状態である場合は、ステップSb4103に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている第1サポートフラグをクリアする。これにより、第1時短遊技状態が終了する。

【1786】

ステップSb4103の実行後又はステップSb4102で否定判定した場合（第1サポートフラグがセットされておらず、第1時短遊技状態でない場合）は、ステップSb4104にて、上記各種フラグ格納エリア314eに第3サポートフラグをセットする。これにより、第3時短遊技状態に移行する。

【1787】

40

ステップSb4105では、上記各種フラグ格納エリア314eに第2特図フラグがセットされているか否かを判定する。第2特図フラグがセットされていない場合、すなわち、今回の特殊外れ結果が第1特図の特殊外れ結果である場合は、第3時短遊技状態A（図158（c））に移行させるべく、ステップSb4106にて、RAM314のサポートカウンタエリアSCに第5上限回数（例えば100回）に対応した値をセットする。

【1788】

ステップSb4107では普図終了用処理を実行する。この処理は、図119の第2時短遊技状態移行用処理におけるステップSb1411～ステップSb1415の処理と同様のものである。その際、特図遊技回では、確定表示時間として通常確定表示時間よりも長い特定確定表示時間を設定するが（図149）、この特定確定表示時間は、上記第2の

50

実施の形態のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間（例えば 0.5 sec）よりも長い時間（例えば 0.8 sec）としてもよいし、上記変形例 2 のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間と、第 2 時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示期間（例えば 0.5 sec）と、第 2 時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間（例えば 0.5 sec）との合計期間（例えば 1.5 sec）よりも長い時間（例えば 4 sec）としてもよい。

【1789】

ステップ S b 4 1 0 5 で肯定判定した場合（第 2 特図フラグがセットされている場合）、すなわち、今回の特殊外れ結果が第 2 特図の特殊外れ結果である場合は、第 3 時短遊技状態 B（図 158（c））に移行させるべく、ステップ S b 4 1 0 8 にて、上記サポートカウンタエリア S C に第 6 上限回数（例えば 10 回）に対応した値をセットする。

10

【1790】

ここで、本変形例では、第 1 サポートフラグがセットされている状況でも第 3 サポートフラグがセットされ、第 1 時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった場合に第 3 時短遊技状態への移行が許容されている。また、第 1 時短遊技状態は、第 2 特図に対応する第 2 作動口 63 への入賞が可能又は容易となる遊技状態であるため、第 1 時短遊技状態中に引き当てる特殊外れ結果は、第 2 特図の特殊外れ結果となる。よって、第 1 時短遊技状態の途中で移行する第 3 時短遊技状態は、残り回数が第 6 上限回数（例えば 10 回）に設定された第 3 時短遊技状態 B となる。

【1791】

20

このように、第 1 時短遊技状態の残り回数が残存している状況で第 3 時短遊技状態 B に移行し得るものとなっているが、その際、上記ステップ S b 4 1 0 8 では、サポートカウンタエリア S C の値を、その時点での値（第 1 時短遊技状態の残り回数）にかかわらず、第 3 時短遊技状態 B の残り回数に対応した値に書き換える。このため、第 1 時短遊技状態におけるいずれの特図遊技回で第 3 時短遊技状態に移行しても、その後の残り回数は第 6 上限回数に変更される。

【1792】

第 6 上限回数（例えば 10 回）は、第 1 時短遊技状態の当初に設定される残り回数である第 1 上限回数（例えば 1000 回）よりも少ない回数となっているため、第 1 時短遊技状態の残り回数が第 6 上限回数未満の状態第 3 時短遊技状態 B に移行しない限り、時短遊技状態の残り回数が減少することになる。すなわち、特殊外れ結果への当選を回避し続けるほど、時短遊技状態を長く継続させることができ、遊技を有利に進められるようになっている。つまり、第 1 時短遊技状態において特殊外れ結果になる場合とならない場合とを比較すると、前者の方が後者よりも遊技者にとって不利となるように構成されている。

30

【1793】

なお、本変形例では、第 1 特図にも特殊外れ結果が設定されているため、通常遊技状態の途中で特殊外れ結果になることがある。この場合は、第 3 時短遊技状態 A に移行してサポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わる。つまり、通常遊技状態で特殊外れ結果になった場合には、特殊外れ結果にならない場合よりも遊技者にとって有利となる。

40

【1794】

ステップ S b 4 1 0 7 又はステップ S b 4 1 0 8 の実行後はステップ S b 3 4 0 8 にて、演出制御装置 143 への送信対象として第 3 時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、第 3 時短遊技状態移行用処理を終了する。

【1795】

また、ステップ S b 4 1 0 1 で肯定判定した場合（第 3 サポートフラグがセットされている場合）は、ステップ S b 4 1 0 2 ～ステップ S b 3 4 0 8 の処理を実行することなく、第 3 時短遊技状態移行用処理を終了する。すなわち、第 3 時短遊技状態で特殊外れ結果になっても第 3 時短遊技状態への再移行が制限され、その時点での残り回数が維持される。

【1796】

50

< 特図遊技回の変動表示時間テーブル >

主制御装置 162 にて行う特図遊技回制御処理や変動開始処理については上記変形例 3 の場合 ( 図 145、図 146 ) と同様であるが、上記のとおり本変形例では、第 1 時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合に時短遊技状態の残り回数が少なくなるように構成されており、それに合わせて変動表示時間テーブルが設定されている。以下、本変形例に係る変動表示時間テーブルについて図 160 及び図 161 を参照しながら説明する。

【 1797 】

本変形例での変動表示時間テーブルとしては、少なくとも、第 1 特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル ( 通常遊技状態用 ) と、第 2 特図における大当たり用の変動表示時間テーブル ( 第 1 時短遊技状態用 ) と、第 2 特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル ( 第 1 時短遊技状態用 ) と、第 2 特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル ( 第 1 時短遊技状態用 ) と、第 2 特図における大当たり用の変動表示時間テーブル ( 第 3 時短遊技状態 B 用 ) と、第 2 特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル ( 第 3 時短遊技状態 B 用 ) と、第 2 特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル ( 第 3 時短遊技状態 B 用 ) とが設定されている。

【 1798 】

第 1 特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル ( 通常遊技状態用 ) は、通常遊技状態である状況で第 1 特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図 160 ( a ) に示すように、変動パターン Y1 ( 例えば 15 sec ) が選択されるように構成されている。変動パターン Y1 は特殊リーチ外れ演出に対応する。すなわち、変動パターン Y1 に対応する変動開始コマンドが演出制御装置 143 に送信された場合、図柄表示装置 75 では遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が実行される。特殊リーチ外れ演出は特殊外れ結果を報知するものであり、上記変形例 3 に係る特殊リーチ外れ演出 ( 図 153 ( b ) ~ ( d ) ) と同様のものである。

【 1799 】

第 2 特図における大当たり用の変動表示時間テーブル ( 第 1 時短遊技状態用 ) は、第 1 時短遊技状態である状況で第 2 特図での当否抽選の結果が大当たり結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図 160 ( b ) に示すように、変動種別カウンタ CS の値が「 0 」 ~ 「 79 」である場合に変動パターン 21A ~ 変動パターン 23A のいずれかが選択され、変動種別カウンタ CS の値が「 80 」 ~ 「 99 」である場合に変動パターン Y2 ( 例えば 60 sec ) が選択されるように構成されている。変動パターン 21A ~ 変動パターン 23A は図 113 ( c ) の変動パターン 21A ~ 変動パターン 23A と同様のものである。変動パターン Y2 は遊技回用演出としての特定演出 A に対応する。特定演出 A の詳細については後述する。

【 1800 】

第 2 特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル ( 第 1 時短遊技状態用 ) は、第 1 時短遊技状態である状況で第 2 特図での当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図 160 ( c ) に示すように、変動種別カウンタ CS の値が「 0 」 ~ 「 79 」である場合に変動パターン 21H ~ 変動パターン 24H のいずれかが選択され、変動種別カウンタ CS の値が「 80 」 ~ 「 99 」である場合に変動パターン Y3 ( 例えば 60 sec ) が選択されるように構成されている。変動パターン 21H ~ 変動パターン 24H は、図 113 ( d ) の変動パターン 21H ~ 変動パターン 24H と同様のものである。変動パターン Y3 は遊技回用演出としての特定演出 B に対応する。特定演出 B の詳細については後述する。

【 1801 】

第 2 特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル ( 第 1 時短遊技状態用 ) は、第 1 時短遊技状態である状況で第 2 特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図 160 ( d ) に示すように、変動パターン Y4 ( 例えば 60 sec ) が選択されるように構成されている。変動パターン

10

20

30

40

50

Y 4 は遊技回用演出としての特定演出 C に対応する。特定演出 C の詳細については後述する。

【 1 8 0 2 】

第 2 特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（第 3 時短遊技状態 B 用）は、第 3 時短遊技状態 B である状況で第 2 特図での当否抽選の結果が大当たり結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図 1 6 1（a）に示すように、変動パターンとして変動パターン Y 5（例えば 6 0 s e c）が選択されるように構成されている。変動パターン Y 5 は遊技回用演出としての特定演出 D に対応する。特定演出 D の詳細については後述する。

【 1 8 0 3 】

第 2 特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第 3 時短遊技状態 B 用）は、第 3 時短遊技状態 B である状況で第 2 特図での当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図 1 6 1（b）に示すように、第 3 時短遊技状態 B に移行してからの 1 回目～9 回目の特図遊技回で通常外れ結果になった場合に変動パターン Y 6（例えば 8 s e c 又は 4 s e c）が選択され、第 3 時短遊技状態 B の最終遊技回（10 回目）で通常外れ結果になった場合に変動パターン Y 7（例えば 6 0 s e c）が選択されるように構成されている。変動パターン Y 6 は完全外れ演出に対応し、変動パターン Y 7 は遊技回用演出としての特定演出 E に対応する。特定演出 E の詳細については後述する。

【 1 8 0 4 】

第 2 特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第 3 時短遊技状態 B 用）は、第 3 時短遊技状態 B である状況で第 2 特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図 1 6 1（c）に示すように、第 3 時短遊技状態 B に移行してからの 1 回目～9 回目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に変動パターン Y 8（例えば 8 s e c 又は 4 s e c）が選択され、第 3 時短遊技状態 B の最終遊技回（10 回目）で通常外れ結果になった場合に変動パターン Y 9（例えば 6 0 s e c）が選択されるように構成されている。変動パターン Y 8 は完全外れ演出に対応し、変動パターン Y 9 は遊技回用演出としての特定演出 E に対応する。

【 1 8 0 5 】

< 演出設定処理 >

本変形例に係る演出設定処理について図 1 6 2 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は演出制御装置 1 4 3 にて所定周期（例えば 2 m s e c 周期）で起動されるものであり、図 1 2 6 の演出設定処理に代えて実行されるものである。図 1 6 2 において図 1 2 6 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 1 8 0 6 】

まずステップ S b 2 3 0 1 では、主制御装置 1 6 2 からのエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドを受信している場合は、ステップ S b 4 2 0 1 にて、高確遊技状態や第 1 時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第 1 移行用演出設定処理を実行する。

【 1 8 0 7 】

ステップ S b 4 2 0 1 の実行後又はステップ S b 2 3 0 1 で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップ S b 4 2 0 2 にて、主制御装置 1 6 2 からの第 3 時短遊技状態開始コマンドを受信しているか否かを判定する。第 3 時短遊技状態開始コマンドを受信している場合は、ステップ S b 4 2 0 3 にて、第 3 時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第 3 移行用演出設定処理を実行する。

【 1 8 0 8 】

ステップ S b 4 2 0 3 の実行後又はステップ S b 4 2 0 2 で否定判定した場合（第 3 時短遊技状態コマンドを受信していない場合）は、ステップ S b 2 3 0 5 にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。遊技状態終了コマンドを受信し

10

20

30

40

50



ている場合は、ステップ S b 2 3 0 6 にて、高確遊技状態、第 1 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。

【 1 8 0 9 】

ステップ S b 2 3 0 6 の実行後又はステップ S b 2 3 0 5 で否定判定した場合（いずれの遊技状態終了コマンドも受信していない場合）は、ステップ S b 4 2 0 4 にて、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。ステップ S b 2 3 0 8 では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。

【 1 8 1 0 】

＜第 1 移行用演出設定処理＞

ステップ S b 4 2 0 1 の第 1 移行用演出設定処理について図 1 6 3 ( a ) のフローチャートを参照しながら説明する。

【 1 8 1 1 】

まずステップ S b 4 3 0 1 では、高確遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが高確遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。この判定は、主制御装置 1 6 2 から送信される種別コマンドに基づいて行う。

【 1 8 1 2 】

高確遊技状態への移行が生じる状況である場合は、ステップ S b 4 3 0 2 にて高確遊技状態用の演出設定処理を実行する。この処理では、例えば図 1 2 8 ( a ) と同様の高確遊技状態用の開始演出が実行された後、高確遊技状態中であることに対応した遊技回用演出が実行されるように設定する。高確遊技状態用の遊技回用演出は、通常遊技状態用の遊技回用演出とは異なる態様を有するものであり、例えば、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の奥側に表示される背景画像が通常遊技状態用のものとは異なる表示色や表示内容に設定される。

【 1 8 1 3 】

ステップ S b 4 3 0 3 では、R A M 3 4 4 の残り回数カウンタエリアに第 1 上限回数（例えば 1 0 0 回）に対応した値をセットする。ステップ S b 4 3 0 4 では、残り回数画像 4 7 2（図 1 2 8 ( a ) 等）の表示を開始するように設定する。ステップ S b 4 3 0 5 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に残り回数表示フラグをセットし、その後、第 1 移行用演出設定処理を終了する。

【 1 8 1 4 】

ステップ S b 4 3 0 1 で否定判定した場合（高確遊技状態への移行が生じる状況でない場合）は、ステップ S b 4 3 0 6 に進み、第 1 時短遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが第 1 時短遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。

【 1 8 1 5 】

第 1 時短遊技状態への移行が生じる状況である場合は、ステップ S b 4 3 0 7 にて、第 1 時短遊技状態用の演出設定処理を実行する。この処理では、例えば図 1 2 8 ( b ) と同様の第 1 時短遊技状態用の開始演出が実行された後、第 1 時短遊技状態中であることに対応した遊技回用演出が実行されるように設定する。第 1 時短遊技状態用の遊技回用演出は、通常遊技状態用や高確遊技状態用の遊技回用演出とは異なる態様を有するものであり、例えば、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の奥側に表示される背景画像が通常遊技状態用や高確遊技状態用のものとは異なる表示色や表示内容に設定される。

【 1 8 1 6 】

なお、本変形例に係る第 1 時短遊技状態用の開始演出や遊技回用演出では、図 1 6 3 ( b ) に示すように、残り回数画像 4 7 2 に代えて、チャンスタイム（第 1 時短遊技状態）中であることを報知する状態報知画像 4 5 0 が表示される。すなわち、第 1 時短遊技状態である場合はその残り回数が非明示とされる。

【 1 8 1 7 】

ステップ S b 4 3 0 7 の実行後又はステップ S b 4 3 0 6 で否定判定した場合（第 1 時

10

20

30

40

50

短遊技状態への移行が生じる状況でない場合)は、第1移行用演出設定処理を終了する。

【1818】

＜第3移行用演出設定処理＞

ステップS b 4 2 0 3の第3移行用演出設定処理について図164(a)のフローチャートを参照しながら説明する。

【1819】

まずステップS b 4 4 0 1では、第3時短遊技状態用の演出設定処理を実行する。この処理では、第3時短遊技状態用の開始演出が実行された後、第3時短遊技状態中であることに対応した遊技回用演出が実行されるように設定する。第3時短遊技状態用の遊技回用演出は、通常遊技状態用や高確遊技状態用、第1時短遊技状態用の遊技回用演出とは異なる態様を有するものである。

10

【1820】

ステップS b 4 4 0 2では、移行する第3時短遊技状態の上限回数に対応した値をRAM 3 4 4の残り回数カウンタエリアにセットする。具体的には、第3時短遊技状態Aへの移行である場合は第5上限回数(例えば100回)に対応した値をセットし、第3時短遊技状態Bへの移行である場合は第6上限回数(例えば10回)に対応した値をセットする。

【1821】

ステップS b 4 4 0 3では、残り回数画像472(図128(a)等)の表示を開始するように設定する。なお、第1時短遊技状態の途中で第3時短遊技状態に移行する場合は、図164(b)に示すように、第3時短遊技状態への移行に合わせて状態報知画像450から残り回数画像472への変更を行う。すなわち、残り回数を非明示とした状態から明示した状態へと切り替える。

20

【1822】

ステップS b 4 4 0 4では、RAM 3 4 4の各種フラグ格納エリア344dに残り回数表示フラグをセットし、その後、第3移行用演出設定処理を終了する。

【1823】

＜特図変動表示用処理＞

ステップS b 4 2 0 4の特図変動表示用処理について図165のフローチャートを参照しながら説明する。図165において図132の特図変動表示用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

30

【1824】

まずステップS b 2 7 0 1では、遊技回の実行中であるか否かを判定する。遊技回の実行中でない場合は、ステップS b 2 7 0 2に進み、主制御装置162からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【1825】

変動開始コマンドを受信している場合は、ステップS b 4 5 0 1に進み、図柄表示装置75にて遊技回用演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。ここで、変動開始用処理について図166(a)のフローチャートを参照しながら説明する。

【1826】

まずステップS b 4 6 0 1では、主制御装置162からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを把握する。ステップS b 4 6 0 2では、把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。変動パターンと遊技回用演出との対応関係について図166(b)を参照しながら説明する。

40

【1827】

把握した変動パターンが変動パターンY1である場合は特殊リーチ外れ演出が実行されるように設定する。変動パターンY1は、第1特図で特殊外れ結果になった場合(通常遊技状態中に特殊外れ結果になった場合)に設定されるものである。また、特殊リーチ外れ演出は、上記変形例3に係る特殊リーチ外れ演出(図153(b)~(d))と同様のものである。

【1828】

50

把握した変動パターンが変動パターン Y 2 である場合は特定演出 A が実行されるように設定する。変動パターン Y 2 は、第 1 時短遊技状態中に大当たり結果となった場合の一部で設定されるものである。特定演出 A は、大当たり結果を報知する演出であり、例えば、上図柄列 Z 1 及び下図柄列 Z 3 によりリーチ表示が行われた後、戦士キャラクタが敵キャラクタを倒すことができるか否かの所定のバトル演出が行われるように構成される（図 167（a））。特定演出 A では、上記バトル演出において戦士キャラクタが勝利する結末が表示され、その後、図柄列 Z 1 ～ Z 3 が大当たりの組み合わせで停止表示される。

【 1 8 2 9 】

把握した変動パターンが変動パターン Y 3 である場合は特定演出 B が実行されるように設定する。変動パターン Y 3 は、第 1 時短遊技状態中に通常外れ結果となった場合の一部で設定されるものである。特定演出 B は、外れ結果を報知する演出であり、特定演出 A に関連した演出となっている。特定演出 B では、リーチ表示後の上記バトル演出にて戦士キャラクタと敵キャラクタとが引き分ける結末が表示され（図 167（b））、その後、図柄列 Z 1 ～ Z 3 がリーチ外れの組み合わせで停止表示される。

【 1 8 3 0 】

把握した変動パターンが変動パターン Y 4 である場合は特定演出 C が実行されるように設定する。変動パターン Y 4 は、第 1 時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合に設定されるものである。特定演出 C は、第 3 時短遊技状態への移行を報知する演出であり、特定演出 A、B に関連するものとなっている。特定演出 C では、リーチ表示後の上記バトル演出にて戦士キャラクタが敗北する結末が表示され（図 167（c））、その後、図柄列 Z 1 ～ Z 3 がリーチ外れの組み合わせで停止表示される。

【 1 8 3 1 】

把握した変動パターン Y 5 である場合は特定演出 D が実行されるように設定する。変動パターン Y 5 は、第 3 時短遊技状態中に大当たり結果になった場合に設定されるものである。特定演出 D は、大当たり結果を報知する演出であり、例えば、上図柄列 Z 1 及び下図柄列 Z 3 によるリーチ表示が行われた後、特定演出 C で敗北した敵キャラクタに戦士キャラクタが再び勝負を挑むリベンジバトル演出が行われるように構成されている（図 167（d））。特定演出 D では、上記リベンジバトル演出にて戦士キャラクタが勝利する結末が表示され、その後、図柄列 Z 1 ～ Z 3 が大当たりの組み合わせで停止表示される。

【 1 8 3 2 】

把握した変動パターンが変動パターン Y 7 又は変動パターン Y 9 である場合は特定演出 E が実行されるように設定する。変動パターン Y 7 は、第 3 時短遊技状態の最終遊技回（10 回目の特図遊技回）で通常外れ結果になった場合に設定されるものであり、変動パターン Y 9 は、第 3 時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果になった場合に設定されるものである。特定演出 E は、外れ結果と第 3 時短遊技状態の終了とを報知する演出であり、特定演出 D に関連するものとなっている。特定演出 E では、リーチ表示後の上記リベンジバトル演出にて戦士キャラクタが敗北する結末が表示され（図 167（d））、その後、図柄列 Z 1 ～ Z 3 がリーチ外れの組み合わせで停止表示される。

【 1 8 3 3 】

把握した変動パターンが変動パターン Y 6 又は変動パターン Y 8 である場合は完全外れ演出が実行されるように設定する。変動パターン Y 6 は、第 3 時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回（1 回目～9 回目の特図遊技回）で通常外れ結果になった場合に設定されるものであり、変動パターン Y 8 は、第 3 時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果になった場合に設定されるものである。

【 1 8 3 4 】

変動開始用処理（図 166（a））の説明に戻り、ステップ S b 4 6 0 2 の実行後はステップ S b 4 6 0 3 にて、表示制御装置 3 5 0 への送信対象として停止結果コマンド及びパターンコマンドを送信する。パターンコマンドは、実行すべき遊技回用演出を指定する演出パターンコマンドである。表示制御装置 3 5 0 では、受信したコマンドに従い、指定された停止結果で各図柄列 Z 1 ～ Z 3 の図柄が停止したり、指定された演出パターンで遊

10

20

30

40

50

技回用演出が行われたりするように図柄表示装置 7 5 を制御する。ステップ S b 4 6 0 3 の実行後は変動開始用処理を終了する。

【 1 8 3 5 】

特図変動表示用処理（図 1 6 5 ）の説明に戻り、ステップ S b 4 5 0 1 の変動開始用処理を実行した後はステップ S b 4 5 0 2 にて、現在の遊技状態が高確遊技状態又は第 3 時短遊技状態であるか否かを判定する。高確遊技状態又は第 3 時短遊技状態である場合は、ステップ S b 2 7 0 4 にて残り回数表示の更新用処理を実行する。残り回数表示の更新用処理では、第 1 時短遊技状態等の残り回数を更新したり、残り回数画像 4 7 2 の表示内容を更新したりする。ステップ S b 2 7 0 4 の実行後又はステップ S b 4 5 0 2 で否定判定した場合（高確遊技状態又は第 3 時短遊技状態でない場合）は、特図変動表示用処理を終了する。

10

【 1 8 3 6 】

< 遊技状態の流れについて >

本変形例における遊技状態の流れについて図 1 6 8 を参照しながら説明する。まずは通常遊技状態から第 3 時短遊技状態への流れについて図 1 6 8 ( a ) を参照しながら説明する。

【 1 8 3 7 】

通常遊技状態では左打ち遊技となり、主として第 1 作動口 6 2 への入賞を契機とする第 1 特図の当否抽選により遊技が行われる。通常遊技状態において第 1 特図の当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合は、第 3 時短遊技状態 A に移行し、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替えられる。高頻度サポートモードでは第 2 作動口 6 3 への入賞が可能又は容易となり、持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技することができるほか、大当たり種別が優遇された種別抽選を受けることができる。よって、通常遊技状態では、特殊外れ結果となることで遊技者にとって有利な遊技状態に移行することになる。

20

【 1 8 3 8 】

第 3 時短遊技状態 A の上限回数（第 5 上限回数）は 1 0 0 回に設定されている。ここで、本変形例では、時短遊技状態の残り回数の更新が終了してから第 3 時短遊技状態の移行判定が行われるため、第 3 時短遊技状態への切り替えが行われた後、次の特図遊技回となってから残り回数を減算させることができる。よって、第 3 時短遊技状態 A に移行した後において、当該遊技状態を遊技可能な特図遊技回の回数として 1 0 0 回を好適に確保することができる。

30

【 1 8 3 9 】

以上のように、通常遊技状態において特殊外れ結果となった場合は遊技者にとって有利となるため、通常遊技状態では、大当たりだけでなく、特殊外れ結果となることも目指しながら遊技することが可能になる。

【 1 8 4 0 】

次に、第 1 時短遊技状態からの遊技状態の流れについて図 1 6 8 ( b ) を参照しながら説明する。

【 1 8 4 1 】

40

第 1 時短遊技状態では右打ち遊技となり、主として第 2 作動口 6 3 への入賞を契機とする第 2 特図の当否抽選により遊技が行われる。第 1 時短遊技状態において第 2 特図の当否抽選結果が大当たり結果になった場合は、開閉実行モードに移行する。この場合、図柄表示装置 7 5 では、特定演出 A を通じて大当たり結果が報知され、戦士キャラクタが敵キャラクタに勝利する結末のバトル演出とともに図柄列 Z 1 ~ Z 3 が大当たりの組合せで停止表示される演出が実行される。

【 1 8 4 2 】

第 1 時短遊技状態において第 2 特図の当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合は、第 1 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態 B に移行する。その結果、時短遊技状態の残り回数が第 3 時短遊技状態 B の上限回数である第 6 上限回数（例えば 1 0 回）に変更される。こ

50

の第 6 上限回数は、第 1 時短遊技状態の上限回数である第 1 上限回数（例えば 1 0 0 0 回）よりもはるかに少ないため、時短遊技状態の残り回数が減少することになる。つまり、第 1 時短遊技状態への移行当初は、時短遊技状態での遊技が 1 0 0 0 回まで許容されるものの、その途中で特殊外れ結果を引き当てた場合は残り 1 0 回までに減らされるものとなる。このため、第 1 時短遊技状態において特殊外れ結果になった場合は遊技者にとって不利となる。

【 1 8 4 3 】

また、第 3 時短遊技状態 B への移行時は、その時点での第 1 時短遊技状態の残り回数にかかわらず、第 3 時短遊技状態の上限回数がその後の時短遊技状態の残り回数として設定される。そうすると、第 2 特図の当否抽選結果で特殊外れ結果となるのが第 1 時短遊技状態に移行してからの何回目の特図遊技回であろうが、時短遊技状態の残り回数は 1 0 回となるため、第 1 時短遊技状態に移行してからの遅い段階で特殊外れ結果となるほど、時短遊技状態の継続期間を長く延ばせることになる。このため、遊技者としては特殊外れ結果を全く引かないか、引いたとしてもできるだけ遅いタイミングとなることを期待しながら遊技することができる。

10

【 1 8 4 4 】

第 1 時短遊技状態において特殊外れ結果になった場合、図柄表示装置 7 5 では、特定演出 C を通じて特殊外れ結果が報知され、戦士キャラクタが敵キャラクタに敗北する結末のバトル演出とともに図柄列 Z 1 ~ Z 3 がリーチ外れの組合せで停止表示される演出が実行される。また、図柄列 Z 1 ~ Z 3 が停止表示された後、敗北した敵キャラクタとの勝負に再挑戦するリベンジバトル演出モードへの移行演出が実行される。

20

【 1 8 4 5 】

第 1 時短遊技状態において第 2 特図の当否抽選結果が通常外れ結果になった場合は、遊技状態の移行は生じず、第 1 時短遊技状態が維持される。この場合、図柄表示装置 7 5 では、完全外れ演出や各種リーチ外れ演出のほか、特定演出 B が実行される。

【 1 8 4 6 】

特定演出 B では、戦士キャラクタと敵キャラクタが引き分ける結末のバトル演出とともに図柄列 Z 1 ~ Z 3 がリーチ外れの組合せで停止表示される演出が実行される。この特定演出 B は、その結末が表示されるまでは、特定演出 A や特定演出 B との識別が不可又は困難となるように構成されており、その途中段階では、大当たり結果かもしれないという期待感とともに、特殊外れ結果となって時短遊技状態の残り回数が減ってしまうかもしれないというドキドキ感を煽るものとなっている。

30

【 1 8 4 7 】

なお、特殊外れ結果の場合に実行される特定演出 C の結末を敗北とする一方で、通常外れ結果の場合に実行される特定演出 B の結末を引分けとし、前者を後者よりも不利な印象の演出とするのは、本変形例では、特図当否抽選の結果が通常外れ結果となるよりも特殊外れ結果となる方が遊技者にとって不利となるためである。

【 1 8 4 8 】

第 3 時短遊技状態 B において第 2 特図の当否抽選結果が大当たり結果になった場合は、開閉実行モードに移行する。この場合、図柄表示装置 7 5 では、特定演出 D を通じて大当たり結果が報知され、戦士キャラクタが敵キャラクタに勝利する結末のリベンジバトル演出とともに図柄列 Z 1 ~ Z 3 が大当たりの組合せで停止表示される演出が実行される。

40

【 1 8 4 9 】

なお、第 3 時短遊技状態 B においてリベンジバトル演出を行うのは、通常遊技状態に降格したわけではなく、残り 1 0 回の少ない数とはいえ、まだ時短遊技状態が継続していることに対応させたものである。このような構成とすることで、遊技者に対してチャンスが残されている印象を与え、落胆を軽減したり、奮起させたりすることができる。

【 1 8 5 0 】

第 3 時短遊技状態 B における 1 回目 ~ 9 回目の特図遊技回で第 2 特図の当否抽選結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果になった場合は、遊技状態の移行は生じず、第 3 時短遊技

50

状態が維持される。この場合、図柄表示装置 7 5 では完全外れ演出が実行される。

【 1 8 5 1 】

第 3 時短遊技状態における最終遊技回（ 1 0 回目の特図遊技回 ）で第 2 特図の当否抽選結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果になった場合は、第 3 時短遊技状態が終了する。この場合、図柄表示装置 7 5 では、特定演出 E を通じて外れ結果及び第 3 時短遊技状態の終了が報知される。特定演出 E では、戦士キャラクタが敵キャラクタに敗北する結末のリベンジバトル演出とともに図柄列 Z 1 ~ Z 3 がリーチ外れの組合せで停止表示される演出が実行される。

【 1 8 5 2 】

また、それらの演出後、その特図遊技回では、時短遊技状態で実行した特図遊技回のトータル回数（第 1 時短遊技状態及び第 3 時短遊技状態を通じて実行した特図遊技回の総数）を報知する回数報知演出を実行する。当該演出を視認することで、今回の時短遊技状態での実績を遊技者が把握することが可能になる。

10

【 1 8 5 3 】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【 1 8 5 4 】

第 1 時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に第 3 時短遊技状態への移行を許容する構成とした上で、第 3 時短遊技状態に移行せずに第 1 時短遊技状態が継続されるよりも第 3 時短遊技状態に移行する方が遊技者にとって不利となるように構成した。

【 1 8 5 5 】

20

この構成によれば、開閉実行モードを経て第 1 時短遊技状態に移行した場合に、その後の遊技展開によっては不利な状態に降格してしまうかもしれないスリルを味合わせることができ、大当たり結果への当選を目指すだけに留まらない面白み付加することができる。しかしながら、そのようなスリルを提供できる反面、不利な状態に降格した場合の遊技者の落胆があまりにも激しいと、その後の遊技意欲を減衰させてしまい、逆効果となる懸念がある。この点、本構成では、残り回数が少ない第 3 時短遊技状態への移行により不利な状態への降格が果たされるため、そのような降格が生じた場合でも時短遊技状態の中で大当たりを引き当てるチャンスを残すことができる。これにより、通常遊技状態に移行してしまう場合に比べて遊技者の落胆を軽減することができる。特に第 2 特図の当否抽選で大当たり結果となった場合の種別判定が第 1 特図の場合よりも優遇されている構成にあっては、不利な状態に降格しても第 2 特図での遊技期間が確保されるため、上記効果を良好に発揮させることができる。よって、遊技意欲が大きく損なわれることを抑制しながら、上記スリルを味合うことができる遊技を提供することが可能になる。

30

【 1 8 5 6 】

第 1 時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に、その時点での第 1 時短遊技状態の残り回数にかかわらず、時短遊技状態の残り回数として一律に第 3 時短遊技状態の上限回数を設定する構成とした。

【 1 8 5 7 】

この構成によれば、第 1 時短遊技状態において特殊外れ結果となるタイミングが遅くなるほど、時短遊技状態を遊技できるトータル回数が多くなり、遊技者にとって有利となる。これにより、第 1 時短遊技状態での遊技を進めるにあたって特殊外れ結果への当選を回避する面白みを増強することができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。

40

【 1 8 5 8 】

第 1 時短遊技状態である場合にその残り回数を非明示とする構成とした。

【 1 8 5 9 】

例えば、第 1 時短遊技状態の残り回数を明示する構成であると、特殊外れ結果となる前の残り回数何回であったのかを遊技者が把握できるため、特殊外れ結果となり、時短遊技状態の残り回数として第 3 時短遊技状態の上限回数が設定された場合に、結果的に何回分が減少したのかを遊技者が簡単に特定できるようになる。この点、第 1 時短遊技状態の残り回数を非明示することで、特殊外れ結果となる前の残り回数を遊技者が把握できない

50

又は把握しにくくすることができる。これにより、第3時短遊技状態に移行した場合の残り回数の減少分を遊技者が特定しにくくなり、仮に当該減少分が大きくなる場合でも遊技者が大きく落胆して遊技意欲が低下してしまうことを抑制できる。

【1860】

上記の際、第3時短遊技状態に移行した場合には残り回数を明示する構成とした。これにより、第3時短遊技状態に移行したことや、第3時短遊技状態に移行してからの時短遊技状態の残り回数を遊技者が容易に把握することができる。

【1861】

なお、本変形例では、第1時短遊技状態を1種類のみとしたが、第1時短遊技状態の残り回数を非明示とし、特殊外れ結果となる前の残り回数を遊技者が把握しにくくする上で、上限回数の異なる複数種類の第1時短遊技状態を備えることが好ましい。このような構成とすることで、第1時短遊技状態のそもそもの上限回数を遊技者が把握又は予測しにくくなり、上記効果をより好適に発揮させることができる。その際、さらにそれら各第1時短遊技状態を遊技者が判別できない又は判別することが困難な構成とすることで、上記効果を一層強化することが可能になる。

【1862】

外れ結果について特殊外れ結果と通常外れ結果とを設け、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果となることにより不利な状態への降格（第3時短遊技状態への移行）が生じる構成とした。

【1863】

この構成によれば、不利な状態に降格するか否かが毎回の遊技回で判定される構成とすることができる。これにより、上記降格が発生するかもしれないスリルを各回の遊技回で味わわせることができ、そのようなスリルを楽しむ遊技を強化することが可能になる。

【1864】

通常遊技状態においても特殊外れ結果への当選が生じ得るとともに、特殊外れ結果になった場合には第3時短遊技状態に移行させる構成とすることで、通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には、第1時短遊技状態中に特殊外れ結果となった場合とは異なり、遊技者にとって有利となるように構成した。

【1865】

この構成によれば、同じ特殊外れ結果への当選であっても成立させたときの遊技状態によって有利不利が逆転するため、意外性を付与することができる。また、特殊外れ結果についてその成立を回避するだけの遊技に固定化されることを抑制でき、遊技の多様化を図ることが可能になる。

【1866】

その際、通常遊技状態で特殊外れ結果になった場合に移行する第3時短遊技状態の上限回数を、第1時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合に移行する第3時短遊技状態の上限回数よりも多くした。これにより、通常遊技状態から移行する第3時短遊技状態の優位性を際立たせることができ、通常遊技状態において特殊外れ結果への当選を目指す面白みを増強することが可能になる。

【1867】

<変形例5>

本変形例では、第1時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合に第1時短遊技状態と第3時短遊技状態とのいずれを優先させるかを判定するように構成されている。以下、本変形例の構成について図169～図177を参照しながら説明する。

【1868】

<特図遊技回の当否テーブル>

本変形例に係る第1特図用の当否テーブル（低確率モード用）と、第2特図用の当否テーブル（低確率モード用）と、第1特図及び第2特図用の当否テーブル（高確率モード用）とについて図169を参照しながら説明する。これら各当否テーブルは、ROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されている。

## 【 1 8 6 9 】

第 1 特図用の当否テーブル（低確率モード用）は、抽選モードが低確率モードである状況で第 1 作動口 6 2 への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものある。この第 1 特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、図 1 6 9（a）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタ C 1 の値）として「0」～「9」の計 10 個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は 1 / 3 0 0 に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は 2 9 9 0 / 3 0 0 0 に設定されている。なお、第 1 特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、抽選結果として特殊外れ結果が設定されていない。

## 【 1 8 7 0 】

第 2 特図用の当否テーブル（低確率モード用）は、抽選モードが低確率モードである状況で第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものある。この第 2 特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、図 1 6 9（b）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタ C 1 の値）として「0」～「9」の計 10 個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は 1 / 3 0 0 に設定されている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「10」～「39」の計 30 個が設定され、低確率モードでの特殊外れ結果となる確率は 1 / 1 0 0 に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は 2 9 6 0 / 3 0 0 0 に設定されている。

## 【 1 8 7 1 】

第 1 特図及び第 2 特図用の当否テーブル（高確率モード用）は、抽選モードが高確率モードである状況で第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものある。この第 1 特図及び第 2 特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、図 1 6 9（c）に示すように、大当たりとなる乱数の値として「0」～「49」の計 50 個が設定され、高確率モードでの大当たり当選確率は 1 / 6 0 に設定されている。なお、第 1 特図及び第 2 特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、抽選結果として特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり用の乱数値以外はいずれも通常外れ結果に割り当てられている。通常外れ結果となる確率は 5 9 / 6 0 に設定されている。

## 【 1 8 7 2 】

< 特図遊技回の種別テーブル >

本変形例に係る特図遊技回の種別テーブルについて図 1 7 0 を参照しながら説明する。

## 【 1 8 7 3 】

大当たり種別テーブルとしては、第 1 特図用の大当たり種別テーブル（図 1 7 0（a））と第 2 特図用の大当たり種別テーブル（図 1 7 0（b））とが設定されている。

## 【 1 8 7 4 】

図 1 7 0（a）に示すように、第 1 特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として 4 R 確変大当たり結果と 4 R 通常大当たり結果 A と 4 R 通常大当たり結果 B とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が 4 回となるものである。

## 【 1 8 7 5 】

4 R 確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第 1 上限回数（例えば 1 0 0 回）に達するまで継続される。第 1 上限回数に達した場合は、高確遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。

## 【 1 8 7 6 】

4 R 通常大当たり結果 A は、開閉実行モードの終了後、第 1 時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の第 1 時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第 2 上限回数（例えば 7 0 回）に達するまで継続される。第 2 上限回数に達した場合は、第 1 時短遊技状態が終了

10

20

30

40

50



して通常遊技状態に移行する。

【 1 8 7 7 】

4 R 通常大当たり結果 B は、開閉実行モードの終了後、第 1 時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第 1 時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が第 2 上限回数よりも多い第 3 上限回数（例えば 1 0 0 回）に達するまで継続される。第 3 上限回数に達した場合は、第 1 時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。

【 1 8 7 8 】

第 1 特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタ C 2 の「 0 」～「 6 9 」が 4 R 確変大当たり結果に対応し、「 7 0 」～「 8 9 」が 4 R 通常大当たり結果 A に対応し、「 9 0 」～「 9 9 」が 4 R 通常大当たり結果 B に対応している。すなわち、4 R 確変大当たり結果に振り分けられる確率は 7 0 %、4 R 通常大当たり結果 A に振り分けられる確率は 2 0 %、4 R 通常大当たり結果 B に振り分けられる確率は 1 0 % に設定されている。

10

【 1 8 7 9 】

図 1 7 0 ( b ) に示すように、第 2 特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として 1 0 R 確変大当たり結果と 1 0 R 通常大当たり結果 A と 1 0 R 通常大当たり結果 B とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が 1 0 回となるものである。

【 1 8 8 0 】

1 0 R 確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第 4 上限回数（例えば 1 0 0 回）に達するまで継続される。

20

【 1 8 8 1 】

1 0 R 通常大当たり結果 A は、開閉実行モードの終了後、第 1 時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第 1 時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第 5 上限回数（例えば 7 0 回）に達するまで継続される。

【 1 8 8 2 】

1 0 R 通常大当たり結果 B は、開閉実行モードの終了後、第 1 時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第 1 時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が第 5 上限回数よりも多い第 6 上限回数（例えば 1 0 0 回）に達するまで継続される。

30

【 1 8 8 3 】

第 2 特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタ C 2 の「 0 」～「 6 9 」が 1 0 R 確変大当たり結果に対応し、「 7 0 」～「 8 9 」が 1 0 R 通常大当たり結果 A に対応し、「 9 0 」～「 9 9 」が 1 0 R 通常大当たり結果 B に対応している。すなわち、1 0 R 確変大当たり結果に振り分けられる確率は 7 0 %、1 0 R 通常大当たり結果 A に振り分けられる確率は 2 0 %、1 0 R 通常大当たり結果 B に振り分けられる確率は 1 0 % に設定されている。

【 1 8 8 4 】

なお、本変形例では、特殊外れ用の種別テーブルは設定されていない。すなわち、第 2 特図における特殊外れ結果の種別は 1 種類となっている。特殊外れ結果となった場合には、開閉実行モードを介することなく第 3 時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する。本変形例での第 3 時短遊技状態は、図 1 7 0 ( c ) に示すように、第 3 時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が上記第 2 上限回数（例えば 7 0 回）、第 3 上限回数（例えば 1 0 0 回）、第 5 上限回数（例えば 7 0 回）及び第 6 上限回数（例えば 1 0 0 回）よりも少ない第 7 上限回数（例えば 5 0 回）に達するまで継続される。

40

【 1 8 8 5 】

< 第 3 時短遊技状態移行用処理 >

本変形例に係る第 3 時短遊技状態移行用処理について図 1 7 1 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 による特図遊技回制御処理（図 1 4 5

50

）のステップ S b 3 2 0 2 で実行されるものであり、図 1 4 8 の第 3 時短遊技状態移行用処理に代えて実行されるものである。図 1 7 1 において図 1 4 8 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。なお、本変形例においても、ステップ S b 5 1 1 の高頻度サポートモード更新・終了用処理が実行された後に第 3 時短遊技状態移行用処理が実行される。

【 1 8 8 6 】

先ずステップ S b 3 4 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合には、ステップ S b 3 4 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率フラグがセットされている

10

【 1 8 8 7 】

高確率フラグがセットされていない場合には、ステップ S b 4 8 0 1 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 3 サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第 3 サポートフラグは、第 3 時短遊技状態であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 1 8 8 8 】

第 3 サポートフラグがセットされていない場合、すなわち、第 3 時短遊技状態でない場合には、ステップ S b 4 8 0 2 にて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 1 サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第 1 サポートフラグは、第 1 時短遊技状態である

20

【 1 8 8 9 】

第 1 サポートフラグがセットされている場合、すなわち、第 1 時短遊技状態である場合は、ステップ S b 4 8 0 3 に進み、特殊外れ結果への当選を契機として移行する第 3 時短遊技状態の上限回数が第 1 時短遊技状態における現在の残り回数よりも多いか否かを判定する。具体的には、R A M 3 1 4 のサポートカウンタエリア S C の値を参照して、滞在中の第 1 時短遊技状態における現在の残り回数を把握し、その把握した残り回数よりも第 3 時短遊技状態の上限回数（第 7 上限回数）の方が多いか否かを判定する。本変形例では、第 3 時短遊技状態の第 7 上限回数を 5 0 回としているところ、サポートカウンタエリア S C の値が 5 0 以下である場合は本ステップを肯定判定し、5 0 よりも大きい場合は本ステップを否定判定する。

30

【 1 8 9 0 】

第 3 時短遊技状態の上限回数が第 1 時短遊技状態における現在の残り回数よりも多い場合は、第 3 時短遊技状態を現在の第 1 時短遊技状態よりも優先して適用すべく、ステップ S b 4 8 0 4 ~ ステップ S b 3 4 0 8 の処理を実行する。

【 1 8 9 1 】

ステップ S b 4 8 0 4 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている第 1 サポートフラグをクリアする。これにより、第 1 時短遊技状態が終了する。続くステップ S b 4 8 0 5 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 3 サポートフラグをセットする。これにより、第 3 時短遊技状態に移行する。

40

【 1 8 9 2 】

ステップ S b 4 8 0 6 では、R A M 3 1 4 のサポートカウンタエリア S C に第 7 上限回数（例えば 5 0 回）に対応した値をセットする。その際、その時点でのサポートカウンタエリア S C の値（第 1 時短遊技状態の残り回数）にかかわらず、第 7 上限回数に対応した値に書き換える。このため、第 1 時短遊技状態中のいずれのタイミングで第 3 時短遊技状態に移行しても、第 3 時短遊技状態に移行してからの時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートの状態）の残り回数は第 7 上限回数になる。

【 1 8 9 3 】

ステップ S b 3 4 0 8 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として第 3 時短遊技状態開始コマンドを設定する。これにより、第 3 時短遊技状態への移行が演出制御装置 1 4 3

50

に通知される。

【1894】

ステップS b 4 8 0 3で否定判定した場合（第3時短遊技状態の上限回数が第1時短遊技状態における現在の残り回数よりも少ない場合）は、現在の第1時短遊技状態を第3時短遊技状態よりも優先して適用する。具体的には、ステップS b 4 8 0 4～ステップS b 3 4 0 8の処理を行うことなく、第3時短遊技状態移行用処理を終了する。

【1895】

このように本変形例では、特殊外れ結果になった場合に第3時短遊技状態の上限回数と第1時短遊技状態の残り回数とを比較し、回数が多い側の時短遊技状態を優先するように構成されている。例えば、常に第3時短遊技状態に移行させる構成であると、第1時短遊技状態の残り回数よりも第3時短遊技状態の上限回数が少ない状況では、第3時短遊技状態への移行により時短遊技状態の残り回数が実質的に減少することになる。すなわち、遊技者にとって不利な状態への移行となるが、本変形例によれば、そのような不利状態への移行を抑制することが可能になる。

【1896】

なお、本変形例では、第1時短遊技状態として上限回数の異なる複数種類の第1時短遊技状態を有しているところ、第1時短遊技状態において第3時短遊技状態との優先順位が反転する遊技回数は、第1時短遊技状態の種別ごとに相違する。具体的には、4R通常大当たり結果Aへの当選を契機として移行する第1時短遊技状態A（上限回数が70回の第1時短遊技状態）では、1回目～20回目の特図遊技回で特殊外れ結果になると第1時短遊技状態Aの継続が優先され、21回目以降は第3時短遊技状態への移行が優先される。また、4R通常大当たり結果Bへの当選を契機として移行する第1時短遊技状態B（上限回数が100回の第1時短遊技状態）では、1回目～50回目の特図遊技回で特殊外れ結果になると第1時短遊技状態Bの継続が優先され、51回目以降は第3時短遊技状態への移行が優先される。

【1897】

このような関係は、10R通常大当たり結果Aへの当選を契機として移行する第1時短遊技状態と、10R通常大当たり結果Bへの当選を契機として移行する第1時短遊技状態とにおいても同様である。

【1898】

ステップS b 4 8 0 2で否定判定した場合（第1サポートフラグがセットされていない場合）、すなわち、通常遊技状態中である場合は、ステップS b 4 8 0 7にて普図終了用処理を実行する。この処理は、図119の第2時短遊技状態移行用処理におけるステップS b 1 4 1 1～ステップS b 1 4 1 5の処理と同様のものである。その際、特図遊技回では、確定表示時間として通常確定表示時間よりも長い特定確定表示時間を設定するが（図149）、この特定確定表示時間は、上記第2の実施の形態のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間（例えば0.5sec）よりも長い時間（例えば0.8sec）としてもよいし、上記変形例2のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示期間（例えば0.5sec）と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間（例えば0.5sec）との合計期間（例えば1.5sec）よりも長い時間（例えば4sec）としてもよい。

【1899】

ステップS b 4 8 0 7の実行後は、ステップS b 4 8 0 5に進み、第3サポートフラグをセットする処理を実行する。その後、ステップS b 4 8 0 6以降の処理を実行する。

【1900】

ステップS b 4 8 0 1で肯定判定した場合（第3サポートフラグがセットされている場合）は、ステップS b 4 8 0 2～ステップS b 3 4 0 8の処理を実行することなく、第3時短遊技状態移行用処理を終了する。すなわち、第3時短遊技状態で特殊外れ結果になっても第3時短遊技状態への再移行が制限され、その時点での残り回数が維持される。

【1901】

10

20

30

40

50

< 特図遊技回の変動表示時間テーブル >

主制御装置 162 にて行う特図遊技回制御処理や変動開始処理については上記変形例 3 の場合 (図 145、図 146) と同様であるが、上記のとおり本変形例では、第 1 時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合に第 1 時短遊技状態の継続と第 3 時短遊技状態への移行とのいずれを優先するかを判定するように構成されており、それに合わせて変動表示時間テーブルが設定されている。以下、本変形例に係る変動表示時間テーブルについて図 172 及び図 173 を参照しながら説明する。

【1902】

本変形例での変動表示時間テーブルとしては、少なくとも、第 2 特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル (第 1 時短遊技状態 A 用) と、第 2 特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル (第 1 時短遊技状態 B 用) と、第 2 特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル (第 1 時短遊技状態 A 用) と、第 2 特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル (第 1 時短遊技状態 B 用) とが設定されている。

10

【1903】

第 2 特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル (第 1 時短遊技状態 A 用) は、第 1 時短遊技状態 A (上限回数が 70 回の第 1 時短遊技状態) である状況で第 2 特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、特殊外れ結果になったときの状況が第 1 時短遊技状態 A の継続が優先される状況である場合と第 3 時短遊技状態への移行が優先される状況である場合とで変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。

20

【1904】

具体的には、図 172 (a) に示すように、第 1 時短遊技状態 A の継続が優先される 1 回目 ~ 20 回目の特図遊技回では変動パターン W1 (例えば 8 sec 又は 4 sec) が選択され、第 3 時短遊技状態への移行が優先される 21 回目 ~ 70 回目の特図遊技回では変動パターン W2 (例えば 15 sec) が選択されるように構成されている。変動パターン W1 は完全外れ演出に対応し、変動パターン W2 は特殊リーチ外れ A 演出に対応している。すなわち、変動パターン W1 に対応する変動開始コマンドが演出制御装置 143 に送信された場合、図柄表示装置 75 では遊技回用演出として完全外れ演出が実行され、変動パターン W2 に対応する変動開始コマンドが演出制御装置 143 に送信された場合、図柄表示装置 75 では遊技回用演出として特殊リーチ外れ A 演出が実行される。

30

【1905】

特殊リーチ外れ A 演出は上記変形例 3 に係る特殊リーチ外れ演出と同様のものである。すなわち、図 174 (a)、(b) に示すように、上図柄列 Z1 及び下図柄列 Z3 によるリーチ表示を行った後、特殊図柄 479 を含む状態で中図柄列 Z2 を低速変動表示させ、その後、リーチライン上に特殊図柄 479 を停止表示させるように構成されている。特殊リーチ外れ A 演出が行われた後は、上記第 2 の実施の形態と同様の上乘せ演出 (図 130 (c)) が実行される。その際に報知される上乘せ回数は、第 3 時短遊技状態の上限回数 (第 7 上限回数) である 50 回である。

【1906】

第 2 特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル (第 1 時短遊技状態 B 用) は、第 1 時短遊技状態 B (上限回数が 100 回の第 1 時短遊技状態) である状況で第 2 特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルにおいても、特殊外れ結果になったときの状況が第 1 時短遊技状態 B の継続が優先される状況である場合と第 3 時短遊技状態への移行が優先される状況である場合とで変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。具体的には、図 172 (b) に示すように、第 1 時短遊技状態 B の継続が優先される 1 回目 ~ 50 回目の特図遊技回では変動パターン W1 が選択され、第 3 時短遊技状態への移行が優先される 51 回目 ~ 100 回目の特図遊技回では変動パターン W2 が選択されるように構成されている。

40

【1907】

第 2 特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル (第 1 時短遊技状態 A 用) は、第

50

1 時短遊技状態 A である状況で第 2 特図での当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図 1 7 3 ( a ) に示すように、第 1 時短遊技状態 A に移行してからの特図遊技回の実行回数によって変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。

【 1 9 0 8 】

具体的には、1 回目 ~ 2 0 回目の特図遊技回では、変動パターン 2 1 H ~ 変動パターン 2 4 H のいずれかが選択される。変動パターン 2 1 H ~ 変動パターン 2 4 H は、図 1 1 3 ( d ) の変動パターン 2 1 H ~ 変動パターン 2 4 H と同様のものである。また、2 1 回目 ~ 6 0 回目の特図遊技回では、変動種別カウンタ C S の値が「 0 」 ~ 「 7 9 」である場合に変動パターン 2 1 H ~ 変動パターン 2 4 H のいずれかが選択され、変動種別カウンタ C S の値が「 8 0 」 ~ 「 9 9 」である場合に変動パターン W 3 ( 例えば 1 4 s e c ) が選択される。

10

【 1 9 0 9 】

変動パターン W 3 は特殊リーチ外れ B 演出に対応するものである。特殊リーチ外れ B 演出は、特殊リーチ外れ A 演出との対をなす所謂ガセ演出であり、特殊外れへの期待感を煽った上で特殊外れ組合せとは異なる組合せで図柄列 Z 1 ~ Z 3 を停止表示させるものである。具体的には、図 1 7 4 ( a )、( c ) に示すように、上図柄列 Z 1 及び下図柄列 Z 3 によるリーチ表示を行った後、特殊図柄 4 7 9 を含む状態で中図柄列 Z 2 を低速変動表示させ、その後、リーチライン上に特殊図柄 4 7 9 が停止しないようにして中図柄列 Z 2 を停止表示させるように構成されている。

20

【 1 9 1 0 】

6 1 回目 ~ 7 0 回目の特図遊技回では、変動種別カウンタ C S の値が「 0 」 ~ 「 3 9 」である場合に変動パターン 2 1 H ~ 変動パターン 2 4 H のいずれかが選択され、変動種別カウンタ C S の値が「 4 0 」 ~ 「 9 9 」である場合に変動パターン W 3 が選択される。2 1 回目 ~ 6 0 回目の特図遊技回の場合と比較すると、変動パターン W 3 の比率が高くなっている。すなわち、6 1 回目 ~ 7 0 回目の特図遊技回では、2 1 回目 ~ 6 0 回目の特図遊技回よりも特殊リーチ外れ B 演出が実行されやすくなっており、特殊外れ ( 第 3 時短遊技状態 ) への煽りが強められるようになっている。

【 1 9 1 1 】

なお、1 回目 ~ 2 0 回目の特図遊技回は、第 1 時短遊技状態 A において特殊外れ結果になっても第 3 時短遊技状態に移行しない状況であり、2 1 回目 ~ 6 0 回目は第 1 時短遊技状態 A の中盤に相当し、6 9 ~ 7 0 回目は第 1 時短遊技状態 A の終盤に相当するものである。ちなみに、1 回目 ~ 2 0 回目の特図遊技回で選択可能な変動パターンには変動パターン W 3 が含まれておらず、これらの特図遊技回では特殊リーチ外れ B 演出が実行されない。

30

【 1 9 1 2 】

第 2 特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル ( 第 1 時短遊技状態 B 用 ) は、第 1 時短遊技状態 B である状況で第 2 特図での当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでも、図 1 7 3 ( b ) に示すように、第 1 時短遊技状態 A に移行してからの特図遊技回の実行回数によって変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。

40

【 1 9 1 3 】

このうち 1 回目 ~ 7 0 回目の特図遊技回での選択態様は、図 1 7 3 ( a ) の第 2 特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル ( 第 1 時短遊技状態 A 用 ) の場合と同様である。すなわち、第 1 時短遊技状態 B において 1 回目 ~ 7 0 回目の特図遊技回では、第 1 時短遊技状態 A の場合と同態様の抽選テーブルを用いて変動パターンが選択される。このため、変動表示時間 ( 遊技回用演出 ) の選択傾向が第 1 時短遊技状態 A のときと似通りがやすくなる。これにより、第 1 時短遊技状態 A 又は第 1 時短遊技状態 B のいずれであるか ( 換言すれば、滞在中の第 1 時短遊技状態の上限回数がいくつであるか ) を、変動表示時間や遊技回用演出の挙動から遊技者が判別することが不可又は困難となっている。

【 1 9 1 4 】

50

なお、変動パターンの選択態様を必ずしも完全同一とする必要はなく、同程度の選択態様を有するものであってもよい。例えば、第1時短遊技状態B用の変動表示時間テーブルにおいて、61～70回目の特図遊技回では変動パターンW3の選択比率が高くなるなど、第1時短遊技状態A用の変動表示時間テーブルと共通の傾向を持たせているなどすれば、細かい選択確率や対象遊技回等が相違するものであってもよい。

【1915】

図173(b)に示すように、71回目～90回目の特図遊技回では、変動種別カウンタCSの値が「0」～「79」である場合に変動パターン21H～変動パターン24Hのいずれかが選択され、変動種別カウンタCSの値が「80」～「99」である場合に変動パターンW3が選択される。また、91回目～100回目の特図遊技回では、変動種別カウンタCSの値が「0」～「39」である場合に変動パターン21H～変動パターン24Hのいずれかが選択され、変動種別カウンタCSの値が「40」～「99」である場合に変動パターンW3が選択される。すなわち、第1時短遊技状態Bの場合も終盤において特殊リーチ外れB演出が実行されやすくなり、特殊外れ(第3時短遊技状態)への煽りが強められるようになっている。

【1916】

＜遊技状態の流れについて＞

本変形例における遊技状態の流れについて説明する。まずは第1時短遊技状態A(上限回数が70回の第1時短遊技状態)である状態で特図当否抽選の結果が特殊外れ結果となった場合について図175を参照しながら説明する。

【1917】

特殊外れ結果への当選を契機として移行する第3時短遊技状態の上限回数は50回に設定されているところ、第1時短遊技状態Aに移行してからの特図遊技回の回数が1回目～20回目においては、第3時短遊技状態の上限回数よりも第1時短遊技状態Aの残り回数の方が多くなり、上記特図遊技回の回数が21回目～70回目においては、第1時短遊技状態Aの残り回数よりも第3時短遊技状態の上限回数の方が多くなる。

【1918】

ここで、本変形例では、第1時短遊技状態中に特殊外れ結果となって第3時短遊技状態への移行契機が成立した場合に、第1時短遊技状態Aの継続と第3時短遊技状態への移行とのうち、時短遊技状態(低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態)の残り回数が多くなる側(遊技者にとって有利となる側)が優先されるように構成されている。このため、図175(a)、(b)に示すように、1回目～20回目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合は第1時短遊技状態Aが継続され、21回目～70回目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合は第3時短遊技状態に移行する。

【1919】

第3時短遊技状態に移行した際、時短遊技状態の残り回数は、その時点での第1時短遊技状態Aの残り回数にかかわらず、第3時短遊技状態の残り回数に変更される。このため、例えば30回目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合には、その時点から50回分の時短遊技状態が設定されることになり(図175(c)、(d))、同様に、例えば65回目の特図遊技回で特図遊技回で特殊外れ結果になった場合も、その時点から50回分の時短遊技状態が設定されることになる(図175(e)、(f))。但し、第1時短遊技状態Aと第3時短遊技状態との両方を踏まえた遊技回のトータル回数は、前者の場合が80回となるのに対して後者の場合は115回となる。つまり、第3時短遊技状態への移行が許容される21回目～70回目の特図遊技回においては、特殊外れ結果となる特図遊技回が遅くなるほど、時短遊技状態を遊技できる特図遊技回のトータル回数が多くなり、遊技者にとって有利となる。

【1920】

その反面、第1時短遊技状態Aには上限回数が設定されており、第3時短遊技状態への移行機会が無期限に確保されているわけではない。特に本変形例では、通常遊技状態である場合には、第2作動口63への入賞が制限される結果、第1作動口62に入賞させて大

10

20

30

40

50

当たり当選を狙う遊技形態となり、第1作動口62への入賞により行われる第1特図の当否抽選では、その結果種別に特殊外れ結果が含まれていない。このため、第3時短遊技状態への移行が生じないまま第1時短遊技状態Aが終了した場合には、第3時短遊技状態への移行機会が消失することになる。この場合、時短遊技状態を遊技できる特図遊技回のトータル回数は70回となり、結果的に特殊外れ結果になった場合よりもトータル回数が少なく留まることになる。

【1921】

つまり、第1時短遊技状態Aの終盤に近づくほど、特殊外れ結果に当選した場合の利益が大きくなるものの、その分、そのまま第1時短遊技状態Aが終了して残り回数を増やせないリスクも高まることになる。これにより、特殊外れ結果の当選タイミングが早いよりも遅いことを願う期待感と、第1時短遊技状態Aの終了前に特殊外れ結果を引き当てなければならない焦燥感とのせめぎ合いの中で遊技を楽しませることができ、第1時短遊技状態Aにおける遊技の興趣性を高めることが可能になる。

10

【1922】

なお、本変形例では、時短遊技状態の残り回数の更新が終了してから第3時短遊技状態の移行判定が行われるため、第1時短遊技状態Aから第3時短遊技状態に切り替えられた場合において、当該切り替えが行われた後、次の特図遊技回となってから残り回数を減算させることができる。よって、第3時短遊技状態に移行してからの残り回数として50回を好適に確保することができる。

【1923】

20

次に、第1時短遊技状態B（上限回数が100回の第1時短遊技状態）も踏まえた遊技状態の流れについて図176及び図177を参照しながら説明する。

【1924】

本変形例では、大当たり結果への当選を契機として移行する第1時短遊技状態の種別として、上述した第1時短遊技状態Aのほか、第1時短遊技状態Bが設定されている。この第1時短遊技状態Bでは、上限回数が第1時短遊技状態Aよりも多い100回とされるため、特殊外れ結果になった場合に第3時短遊技状態への移行が生じる特図遊技回の範囲が第1時短遊技状態Aとは異なるものとなる。具体的には、1回目～50回目の特図遊技回で特殊外れ結果になっても第3時短遊技状態に移行せず、51回目～100回目の特図遊技回で特殊外れ結果になると、第3時短遊技状態に移行して残り回数が50回に書き換えられる（図176（c）、（d））。

30

【1925】

例えば、第1時短遊技状態Aのみが設定され、特殊外れ結果になった場合に第3時短遊技状態への移行が生じる特図遊技回の範囲が固定化される構成であると、どのタイミングで特殊外れ結果を引き当てれば自身にとっての利益度が高くなるのかを遊技者が事前に把握できてしまい、他の遊技回への関心が薄れてしまうおそれがある。この点、本変形例では、特殊外れ結果になった場合に第3時短遊技状態への移行が生じる特図遊技回の範囲が多様化されるため、どのタイミングで特殊外れ結果を引き当てれば遊技者にとっての利益度が高くなるのかが一律に定まらなくなる。これにより、各回の第1時短遊技状態において遊技者の関心が同じ遊技回に集中することが抑制され、第1時短遊技状態の全体を通して遊技への注目度を高めることが可能になる。

40

【1926】

ここで、本変形例においては、遊技者が第1時短遊技状態Aと第1時短遊技状態Bとを判別することが不可又は困難となるように構成されている。具体的には、既に説明したように変動表示時間（変動表示パターン）の選択態様が第1時短遊技状態Aと第1時短遊技状態Bとで共通化されているほか、それら各時短遊技状態に移行する場合の開始演出として共通の演出が実行されるように構成されている。

【1927】

例えば、図128（b）に示すように、開始演出において「チャンスタイム」等のタイトル画像473とともに残り回数画像472を図柄表示装置75に表示する構成の場合に

50

は、第1時短遊技状態Aと第1時短遊技状態Bとの双方において同じ内容のタイトル画像473及び残り回数画像472を表示する。つまり、移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態Bである場合にも、初期の残り回数としては第1時短遊技状態Aの場合と同じ回数を報知する。

【1928】

残り回数画像472については、開始演出時だけでなく、第1時短遊技状態Bにおけるその後の特図遊技回においても、第1時短遊技状態Aの場合と同じ表示内容となる。なお、第1時短遊技状態Bである場合において特図遊技回の回数が70回目に達した場合には、所定の上乗せ演出（例えば、図130(c)の上乗せ演出）を実行する。これにより、第1時短遊技状態Aとの差分（30回）に対応した回数の残り回数の増加を報知し、実際の残り回数との整合を図る。

10

【1929】

その他、図柄表示装置75の表示画面Gにおける背景画像として通常遊技状態用とは異なる第1時短遊技状態用の背景画像を設定する構成の場合は、当該背景画像を第1時短遊技状態Aと第1時短遊技状態Bとで共通化してもよい。また、図柄列Z1～Z3における各図柄の表示態様を遊技状態の種別に応じて複数種設定する構成の場合は、第1時短遊技状態Aと第1時短遊技状態Bとで同じ表示態様の各図柄を表示する構成としてもよい。

【1930】

なお、第1時短遊技状態Aと第1時短遊技状態Bとの判別を不可又は困難とするにあたっては、必ずしも上記各構成の全てを実施する必要はなく、それらのうちの少なくとも1つを実施すればよい。

20

【1931】

上記のように、上限回数が異なる複数種類の第1時短遊技状態を備えることにより、特殊外れ結果になった場合に第3時短遊技状態への移行が生じる特図遊技回の範囲が一律に定まらず、それら各第1時短遊技状態の判別が不可又は困難となっていることで、次のように、第1時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数に応じた多様な楽しみ方を付与することができる。

【1932】

まず1回目～20回目の特図遊技回が行われるゾーンA（図176(e)）は、開閉実行モード後に移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態A又は第1時短遊技状態Bのいずれであっても、特殊外れ結果に当選した場合に第3時短遊技状態への移行が生じない状態となる。このゾーンAでは、残り回数の上乗せが発生しないため、遊技者としては大当たり結果になることだけを目指して楽しめる状態となる。これに合わせ、図柄表示装置75にて行われる遊技回用演出では、特殊外れ結果への当選（上乗せの発生）を報知する特殊リーチ外れA演出と、そのガセ演出である特殊リーチ外れB演出とのいずれも実行しない（図172、図173）。

30

【1933】

21回目～50回目の特図遊技回が行われるゾーンB（図176(e)）は、移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態Aであった場合には、特殊外れ結果への当選により第3時短遊技状態に移行し、第1時短遊技状態Bであった場合には、特殊外れ結果に当選しても第3時短遊技状態への移行が生じない状態となる。このため、ゾーンBは、残り回数の上乗せが発生することで、第1時短遊技状態Aが確定するゾーンとなる。

40

【1934】

その結果、遊技者からすると、上乗せが発生することにより、時短遊技状態を遊技できる特図遊技回のトータル回数が第1時短遊技状態Aの上限回数よりも多くなるものの、逆に上乗せが発生しないことで、時短遊技状態を遊技できる特図遊技回のトータル回数としてより多くの回数を狙うことができる第1時短遊技状態Bの可能性が残る状態となる。よって、トータル回数がどの程度増えたかまでは問わず、トータル回数が増えることを期待する遊技者にとっては、大当たり結果になることや特殊外れ結果になることを目指して楽しめる状態となる。また、トータル回数が少しでも多くなることを望む遊技者にとっては

50



、特殊外れ結果になることを回避しつつ、大当たり結果になることを目指して楽しめる状態となる。

【1935】

ゾーンBでは、図柄表示装置75の遊技回用演出において、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合には特殊リーチ外れA演出が実行され、通常外れ結果である場合の一部において特殊リーチ外れB演出が実行される(図172、図173)。

【1936】

51回目～60回目の特図遊技回が行われるゾーンC(図176(e))は、移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態A又は第1時短遊技状態Bのいずれであっても特殊外れ結果への当選により第3時短遊技状態に移行するが、第1時短遊技状態Bであったとすると、特殊外れ結果への当選タイミング(第3時短遊技状態への移行タイミング)が早めとなり、トータル回数の増加分が少なく留まる状態となる。このため、トータル回数が少しでも多くなることを望む遊技者にとっては、特殊外れ結果になることを望まない状態となり、特殊外れ結果になることを回避しつつ、大当たり結果になることを目指して楽しめる状態となる。

10

【1937】

61回目～70回目の特図遊技回が行われるゾーンD(図176(e))は、移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態A又は第1時短遊技状態Bのいずれであっても特殊外れ結果への当選により第3時短遊技状態に移行するが、移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態Aであったとすると、終盤となるため、第1時短遊技状態Aが終了する可能性が高まっている状態となる。残り回数の上乗せがないまま時短遊技状態が終了することを避けた遊技者にとっては、時短遊技状態が終了しそうなスリルを味わいながら、大当たり結果になることや特殊外れ結果になることを目指して楽しめる状態となる。

20

【1938】

ゾーンDでは、特図当否抽選の結果が通常外れ結果である場合に特殊リーチ外れB演出が実行される確率が高められる(図173)。これにより、特殊外れ結果に当選して残り回数が上乗せされるのか、それとも、特殊外れ結果に当選しておらず、そのまま時短遊技状態が終了してしまうのかで遊技者がハラハラしながら演出を見る機会を増やすことができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【1939】

なお、移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態Bであったとすると、特殊外れ結果への当選タイミングとして依然として早めの部類に属することになり、トータル回数の増加分が少なく留まる状態となる。このため、より多くのトータル回数を望む遊技者にとっては、特殊外れ結果になることを回避しつつ、時短遊技状態が終了しないこと(移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態Bであること)を望む状態となる。

30

【1940】

71回目～90回目の特図遊技回が行われるゾーンE(図176(e))は、移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態Bであることが確定する状態となる。遊技者にとっては、大当たり結果になることや特殊外れ結果になることを目指して楽しめる状態となる。

【1941】

なお、移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態Bであった場合において70回目の特図遊技回に到達した場合には、既に述べたように、第1時短遊技状態Aの上限回数との差分に対応した上乗せ演出を実行する。この場合、残り回数画像472による報知回数を第1時短遊技状態Bの残り回数に整合させられる効果があるほか、移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態Aであると思っている遊技者や、遊技性を事前把握していない遊技者に対しては、71回目以降の特図遊技回を残り回数が上乗せされた遊技回のように認識させることができるという利点もある。

40

【1942】

その際、上乗せ演出の実行前に、第1時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を実行してもよい。これにより、第1時短遊技状態が終了したとより強く印象付けることができ

50

る。

【 1 9 4 3 】

9 1 回目 ~ 1 0 0 回目の特図遊技回が行われるゾーン F ( 図 1 7 6 ( e ) ) は、第 1 時短遊技状態 B の終盤となり、第 1 時短遊技状態 B が終了する可能性が高まっている状態となる。遊技者にとっては、このタイミングで特殊外れ結果に当選できれば ( 残り回数の上乗せを発生することができれば ) 、トータル回数として最大限の回数を獲得できたことになり、第 1 時短遊技状態 B が終了しそうなスリルを味わいながら、大当たり結果になることや特殊外れ結果になることを目指して楽しめる状態となる。ゾーン F においても、ゾーン D の場合と同様に、特図当否抽選の結果が通常外れ結果である場合に特殊リーチ外れ B 演出が実行される確率が高められる ( 図 1 7 3 ) 。

10

【 1 9 4 4 】

以上のような構成であることで、移行した第 1 時短遊技状態が第 1 時短遊技状態 A 又は第 1 時短遊技状態 B のいずれであるのかを予測したり、どのタイミングで特殊外れ結果を引き当てればトータル回数を多く増やせるのかを予測したりしながら遊技を楽しむことができ、遊技の興趣性を好適に高めることが可能になる。

【 1 9 4 5 】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【 1 9 4 6 】

第 1 時短遊技状態として、特殊外れ結果となった場合に時短遊技状態の残り回数の増加が許容される特図遊技回の範囲が異なる第 1 時短遊技状態 A と第 1 時短遊技状態 B を備える構成とした。

20

【 1 9 4 7 】

例えば、特殊外れ結果となった場合に残り回数の増加 ( 第 3 時短遊技状態への移行 ) が許容される特図遊技回が固定化される構成であると、どのタイミングで特殊外れ結果となれば残り回数が増加するのかを遊技者が事前に把握できてしまい、他の特図遊技回への関心が薄れてしまうおそれがある。この点、特殊外れ結果となった場合に時短遊技状態の残り回数の増加が許容される特図遊技回の範囲が異なる複数の第 1 時短遊技状態が設けられているため、どのタイミングで特殊外れ結果となれば残り回数が増加するのかが一律に定まらなくなる。これにより、各回の第 1 時短遊技状態において遊技者の関心が同じ特図遊技回に集中することが抑制され、第 1 時短遊技状態の全体を通して遊技への注目度を高めることが可能になる。

30

【 1 9 4 8 】

第 1 時短遊技状態の種別を明示せず、移行した第 1 時短遊技状態が第 1 時短遊技状態 A であるのか、それとも第 1 時短遊技状態 B であるのかを遊技者が判別できない又は判別しにくい構成とした。

【 1 9 4 9 】

例えば、許容状態 ( 残り回数の増加が許容される状態 ) の特図遊技回が明確化される構成であると、仮にそのような状態となる特図遊技回の範囲が異なる複数の第 1 時短遊技状態が設けられていても、それぞれの第 1 時短遊技状態において注目すべき特図遊技回が明確になってしまい、遊技者の関心が特定の遊技回に偏ってしまう懸念がある。この点、遊技者による第 1 時短遊技状態 A と第 1 時短遊技状態 B の判別を不可又は困難な構成とすることで、許容状態となる特図遊技回の範囲を遊技者が識別不可又は識別困難とすることができ、これにより、それぞれの第 1 時短遊技状態においていずれの特図遊技回が許容状態であるかを遊技者に予測させながら遊技を楽しませることができ、第 1 時短遊技状態の全体を通して遊技への注目度を高めることが可能になる。

40

【 1 9 5 0 】

第 1 時短遊技状態 B の上限回数 ( 例えば 1 0 0 回 ) を第 1 時短遊技状態 A の上限回数 ( 例えば 7 0 回 ) よりも多くした上で、第 1 時短遊技状態 B において、第 1 時短遊技状態 A の上限回数よりも後の特図遊技回 ( 例えば 7 1 回目 ~ 1 0 0 回目の特図遊技回 ) にて許容状態が含まれる構成とした。

50

## 【 1 9 5 1 】

この構成では、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が第 1 時短遊技状態 A の上限回数に対応した回数（例えば 7 0 回）となると、移行した第 1 時短遊技状態について遊技者が第 1 時短遊技状態 A であると予測すれば、上限回数への到達により時短遊技状態が終了してしまうことになるが、その反面、第 1 時短遊技状態 B であると予測すれば、上記対応した回数を超えてから特殊外れ結果となることで時短遊技状態の残り回数を増やすことができ、遊技者にとって望ましい状況となる。このため、第 1 時短遊技状態において特図遊技回の回数が上記対応した回数に近付いた段階では、時短遊技状態が終了してしまうことの不安感と、その回数を超えてからの特殊外れ結果への当選により効率的な残り回数の増加が果たされることへの期待感とのせめぎ合いの中で遊技させることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

10

## 【 1 9 5 2 】

第 1 時短遊技状態 A 及び第 1 時短遊技状態 B において特殊外れ結果となっても残り回数が上乗せされない共通の特図遊技回（ 1 回目～ 2 0 回目）を設けた。

## 【 1 9 5 3 】

この構成によれば、上記共通の特図遊技回では、移行した時短遊技状態が第 1 時短遊技状態 A と第 1 時短遊技状態 B のいずれであっても残り回数の上乗せが生じないため、遊技者が時短遊技状態の種類や特殊外れ結果への当選を気にせずに、大当たり結果となることを目指す遊技に集中できる期間を確保することが可能になる。

## 【 1 9 5 4 】

20

なお、上記の場合においては、特殊外れ結果となっても残り回数が上乗せされない上記共通の特図遊技回と、特殊外れ結果となった場合に残り回数が上乗せされる他の特図遊技回とを遊技者が判別可能な構成としてもよい。例えば、上記共通の特図遊技回と上記他の特図遊技回とで図柄表示装置 7 5 での背景画像等を異ならせることなどが考えられる。

## 【 1 9 5 5 】

第 1 時短遊技状態 A 又は第 1 時短遊技状態 B にて特殊外れ結果となり、残り回数が上乗せされた場合において、上乗せ後の時短遊技状態において再び特殊外れ結果となっても残り回数の上乗せが制限される構成とした。

## 【 1 9 5 6 】

この構成では、特殊外れ結果への当選に基づく残り回数の上乗せが、移行した時短遊技状態の中で 1 度だけに限定されるため、移行した時短遊技状態にて上乗せが早くに発生する場合と遅くに発生する場合とで、時短遊技状態を遊技できる遊技回のトータル回数に大きな違いをもたらすことができる。これにより、特殊外れ結果となるタイミングの重要性を高めることができ、上記各構成の各効果を好適に引き立てることが可能になる。

30

## 【 1 9 5 7 】

第 1 時短遊技状態にて特殊外れ結果となった場合に、その時点での第 1 時短遊技状態の残り回数と、第 3 時短遊技状態の上限回数とを比較し、回数が多い側の時短遊技状態を優先させる構成とした。

## 【 1 9 5 8 】

この構成によれば、特殊外れ結果となった場合（第 3 時短遊技状態への移行契機が成立した場合）に、その時点での残り回数の方が多ければ、第 1 時短遊技状態が継続され、逆に第 3 時短遊技状態の上限回数の方が多ければ、第 1 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態への切り替えが行われる。これにより、いずれのタイミングで特殊外れ結果となっても、常に遊技者にとって有利な側の時短遊技状態に移行させることができる。

40

## 【 1 9 5 9 】

また、上記構成とすることにより、特殊外れ結果となった場合に時短遊技状態の残り回数の増加が許容される遊技回の範囲が異なる複数の時短遊技状態を有するパチンコ機を、簡単な構成で且つ簡単な制御により実現することができる。すなわち、上限回数が異なる複数の時短遊技状態（第 1 時短遊技状態 A と第 1 時短遊技状態 B）についての終了管理を既存の制御方法で行いつつ、上記比較及び優先化の処理（ステップ S b 4 8 0 3）を加え

50

るだけで足りるため、構成や制御処理が複雑化することを抑制できる。

【1960】

<変形例6>

上記第2の実施の形態及びその各変形例では、第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態のいずれかを備えているが、本変形例では、それら各時短遊技状態の両方を備えている。また、本変形例では、いずれの時短遊技状態中である場合に第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態への移行が制限されるように構成されている。以下、本変形例の構成について図178～図190を参照しながら説明する。

【1961】

<特図遊技回の当否テーブル>

本変形例では、特図遊技回の当否テーブルとして第1特図及び第2特図用の当否テーブル（低確率モード用）と、第1特図及び第2特図用の当否テーブル（高確率モード用）とを備えている。これら各当否テーブルは、ROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されている。

【1962】

第1特図及び第2特図用の当否テーブル（低確率モード用）は、抽選モードが低確率モードである状態で第1作動口62又は第2作動口63への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものがある。この第1特図及び第2特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、図178（a）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタC1の値）として「0」～「9」の計10個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は1/300に設定されている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「10」～「19」の計10個が設定され、低確率モードでの特殊外れ結果となる確率は1/300に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は2980/3000に設定されている。

【1963】

第1特図及び第2特図用の当否テーブル（高確率モード用）は、抽選モードが高確率モードである状態で第1作動口62又は第2作動口63への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものがある。この第1特図及び第2特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、図178（b）に示すように、大当たりとなる乱数の値として「0」～「49」の計50個が設定され、高確率モードでの大当たり当選確率は1/60に設定されている。なお、第1特図及び第2特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、抽選結果として特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり用の乱数値以外はいずれも通常外れ結果に割り当てられている。通常外れ結果となる確率は59/60に設定されている。

【1964】

<特図遊技回の種別テーブル>

本変形例に係る特図遊技回の種別テーブルについて図179を参照しながら説明する。

【1965】

大当たり種別テーブルとしては、第1特図用の大当たり種別テーブル（図179（a））と第2特図用の大当たり種別テーブル（図179（b））とが設定されている。

【1966】

図179（a）に示すように、第1特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として4R確変大当たり結果と4R通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が4回となるものである。

【1967】

4R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第1上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。第1上限回数に達した場合は、高確遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。

【1968】

10

20

30

40

50

4 R 通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第 1 時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の第 1 時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第 2 上限回数（例えば 1 0 0 回）に達するまで継続される。第 2 上限回数に達した場合は、第 1 時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。

【 1 9 6 9 】

第 1 特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタ C 2 の「 0 」～「 6 4 」が 4 R 確変大当たり結果に対応し、「 6 5 」～「 9 9 」が 4 R 通常大当たり結果に対応している。すなわち、4 R 確変大当たり結果に振り分けられる確率は 6 5 %、4 R 通常大当たり結果に振り分けられる確率は 3 5 %に設定されている。

10

【 1 9 7 0 】

図 1 7 9 ( b ) に示すように、第 2 特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として 1 0 R 確変大当たり結果と 1 0 R 通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が 1 0 回となるものである。

【 1 9 7 1 】

1 0 R 確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第 3 上限回数（例えば 1 0 0 回）に達するまで継続される。

【 1 9 7 2 】

20

1 0 R 通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第 1 時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第 1 時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第 4 上限回数（例えば 1 0 0 回）に達するまで継続される。

【 1 9 7 3 】

第 2 特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタ C 2 の「 0 」～「 6 4 」が 1 0 R 確変大当たり結果に対応し、「 6 5 」～「 9 9 」が 1 0 R 通常大当たり結果に対応している。すなわち、1 0 R 確変大当たり結果に振り分けられる確率は 6 5 %、1 0 R 通常大当たり結果は 3 5 %に設定されている。

【 1 9 7 4 】

ここで、本変形例では、大当たりを契機として移行する第 1 時短遊技状態とは別に、大当たりを契機とせずに移行する第 2 時短遊技状態と第 3 時短遊技状態とが設けられている。

30

【 1 9 7 5 】

このうち第 2 時短遊技状態は、外れ結果となる遊技回（外れ遊技回）の回数が予め定められた天井回数（例えば 8 0 0 回）に到達したことを契機として移行する時短遊技状態である。この第 2 時短遊技状態は、図 1 7 9 ( c ) に示すように、第 2 時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が予め定められた第 5 上限回数（例えば 5 0 0 回）に達するまで継続される。

【 1 9 7 6 】

本変形例における天井回数は、4 R 通常大当たり結果又は 1 0 R 通常大当たり結果になったことを契機として移行する第 1 時短遊技状態の上限回数（継続回数）よりも多い数に設定されている。よって、第 1 時短遊技状態中に外れ遊技回の回数が天井回数に達することが回避されている。

40

【 1 9 7 7 】

第 3 時短遊技状態は、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを契機として移行する時短遊技状態である。この第 3 時短遊技状態は、図 1 7 9 ( d ) に示すように、第 3 時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が上記第 5 上限回数よりも少ない第 6 上限回数（例えば 3 0 0 回）に達するまで継続される。すなわち、第 3 時短遊技状態は第 2 時短遊技状態よりも継続回数が少なく、遊技者にとって第 2 時短遊技状態の方が有利な時短遊技状態となっている。本変形例において第 3 時短遊技状態は 1 種類となっている。

50

## 【 1 9 7 8 】

## &lt; 開閉実行モード終了時の移行処理 &gt;

本変形例に係る開閉実行モード終了時の移行処理について図 1 8 0 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 による遊技状態移行処理（図 1 1 4）のステップ S b 9 1 5 で実行されるものであり、図 1 1 6 の開閉実行モード終了時の移行処理に代えて実行されるものである。図 1 8 0 において図 1 1 6 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

## 【 1 9 7 9 】

先ずステップ S b 1 1 0 1 では、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップ S b 1 1 0 2 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。

10

## 【 1 9 8 0 】

ステップ S b 1 1 0 3 では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた確変カウンタエリア K C に第 1 上限回数に対応する値（例えば 1 0 0）をセットする。ステップ S b 1 1 0 4 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 1 サポートフラグをセットする。

## 【 1 9 8 1 】

ステップ S b 5 1 0 1 では、上記各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C に第 1 上限回数に対応する値（例えば 1 0 0）をセットする。ステップ S b 1 1 0 8 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として高確遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

20

## 【 1 9 8 2 】

ステップ S b 1 1 0 1 で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップ S b 1 1 0 9 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 1 サポートフラグをセットする。これにより、第 1 時短遊技状態に移行する。

## 【 1 9 8 3 】

ステップ S b 5 1 0 2 では、上記サポートカウンタエリア S C に第 2 上限回数に対応する値（例えば 1 0 0）をセットする。ステップ S b 1 1 1 3 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として第 1 時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

30

## 【 1 9 8 4 】

## &lt; 特図遊技回制御処理 &gt;

本変形例に係る特図遊技回制御処理について図 1 8 1 を参照しながら説明する。この処理は、通常処理（図 1 0 7）のステップ S b 4 0 3 で実行されるものであり、図 1 0 8 の特図遊技回制御処理に代えて実行されるものである。図 1 8 1 において図 1 0 8 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

## 【 1 9 8 5 】

ステップ S b 5 0 3 で否定判定した場合（特図用表示部 4 3 が変動表示中でない場合）は、ステップ S b 5 0 4 にて共通保留数 C R N が「0」であるか否かを判定する。共通保留数 C R N が「0」でない場合、すなわち、第 1 特図又は第 2 特図のいずれかの保留情報が存在する場合は、ステップ S b 5 0 5 に進み、データ設定処理を実行する。データ設定処理では、第 1 特図用保留エリア R a 又は第 2 特図用保留エリア R b に記憶されている保留情報を変動表示用として実行エリア A E に移動させる。

40

## 【 1 9 8 6 】

ステップ S b 5 2 0 1 では、特図用表示部 4 3 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。ステップ S b 5 2 0 1 の変動開始処理の詳細については後述する。

## 【 1 9 8 7 】

ステップ S b 5 0 7 で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステ

50

ップS b 5 0 9にて、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされている変動表示フラグをクリアする。ステップS b 5 1 0では、高確率モードの残り回数を更新したり、高確率モードを終了させたりするための高確率モード更新・終了用処理を実行する。

【1 9 8 8】

続くステップS b 5 2 0 2では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップS b 5 2 0 3では、第2時短遊技状態や第3時短遊技状態への移行処理を行うための時短遊技状態移行用処理を実行する。ステップS b 5 2 0 4では、特図用表示部4 3での確定表示を開始させるための確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。ステップS b 5 2 0 2～ステップS b 5 2 0 4の詳細については後述する。

10

【1 9 8 9】

<変動開始処理>

ステップS b 5 2 0 1の変動開始処理について図1 8 2のフローチャートを参照しながら説明する。なお、図1 8 2において図1 4 6の変動開始処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【1 9 9 0】

ステップS b 3 3 0 2又はステップS b 3 3 0 3の処理を実行した後は、ステップS b 3 3 0 4にて、ステップS b 3 3 0 2又はステップS b 3 3 0 3における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合は、ステップS b 3 3 0 5に進み、対応する種別テーブル(図1 7 9)を参照して大当たり種別を抽選する。

20

【1 9 9 1】

ステップS b 3 3 0 6では、ステップS b 3 3 0 5の種別判定により選択された大当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットする。ステップS b 3 3 0 7では、ROM 3 1 3の停止結果テーブル記憶エリア3 1 3 dに記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。

【1 9 9 2】

ステップS b 3 3 0 4で否定判定した場合(大当たり当選でない場合)は、ステップS b 3 3 0 8に進み、ステップS b 3 3 0 2又はステップS b 3 3 0 3における当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップS b 3 3 1 0にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに特殊外れフラグをセットする。ステップS b 3 3 1 1では、特図用表示部4 3にて変動表示される絵柄の停止結果として特殊外れ用の停止結果を設定する。

30

【1 9 9 3】

ステップS b 3 3 0 8で否定判定した場合(特殊外れ結果でない場合)は、今回の当否抽選の結果が通常外れ結果であることを意味する。この場合はステップS b 3 3 1 2に進み、通常外れ用の停止結果を設定する。

【1 9 9 4】

ステップS b 3 3 0 7、ステップS b 3 3 1 1又はステップS b 3 3 1 2の実行後は、ステップS b 5 3 0 1にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。ステップS b 5 3 0 2では、第2時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための第2時短遊技状態の移行判定用処理を実行し、ステップS b 5 3 0 3では、第3時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための第3時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップS b 5 3 0 1～ステップS b 5 3 0 3の詳細については後述する。

40

【1 9 9 5】

ステップS b 3 3 1 3では、第1特図表示部A S又は第2特図表示部B Sにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、変動種別カウンタC Sと変動表示時間テーブルとを用いて変動表示時間を抽選する。

50

## 【 1 9 9 6 】

本変形例では、第 1 特図の当否抽選にて外れ結果（特殊外れ結果又は通常外れ結果）になった場合の変動パターンとして、通常外れ結果になった場合の完全外れ演出や各種リーチ外れ演出に対応する変動パターンのほか、図 1 8 3 に示すように、天井到達時用の変動パターン R 1（例えば 1 8 s e c）と、特殊外れ結果用の変動パターン R 2（例えば 1 5 s e c）とが設定されている。

## 【 1 9 9 7 】

変動パターン R 1 は、特図当否抽選の結果が外れ結果であり且つ外れ回数が天井回数に到達した遊技回にて選択されるものである。変動パターン R 1 に対応する変動開始コマンドが演出制御装置 1 4 3 に送信された場合、図柄表示装置 7 5 では遊技回用演出として天井到達用演出が実行される。天井到達用演出では、図柄列 Z 1 ~ Z 3 を用いた完全外れ演出により外れ結果が報知された後、天井回数への到達を報知する到達報知演出が実行される。なお、到達報知演出に代えて又は加えて、第 2 時短遊技状態への移行に対応した開始演出（例えば図 1 3 0（a）の開始演出）の少なくとも一部が行われてもよい。

10

## 【 1 9 9 8 】

変動パターン R 2 は、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に選択されるものである。変動パターン R 2 に対応する変動開始コマンドが演出制御装置 1 4 3 に送信された場合、図柄表示装置 7 5 では遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が実行される。特殊リーチ外れ演出は、特殊外れ結果になったことを報知するものであり、上記変形例 3 に係る図 1 5 3 の特殊リーチ外れ演出と同様のものである。

20

## 【 1 9 9 9 】

なお、本変形例では、当否抽選の結果が特殊外れ結果となっても第 3 時短遊技状態への移行が制限される場合がある。上記変動パターン R 2 は、特殊外れ結果になった場合のうち第 3 時短遊技状態への移行が生じる場合に選択され、第 3 時短遊技状態への移行が制限される場合は、上記変形例 3 のように完全外れ演出に対応した変動パターンが選択される。

## 【 2 0 0 0 】

変動開始処理（図 1 8 2）の説明に戻り、ステップ S b 3 3 1 3 の実行後はステップ S b 7 1 2 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。ステップ S b 7 1 2 の実行後は、ステップ S b 7 1 3 以降の処理を実行する。

30

## 【 2 0 0 1 】

次に、ステップ S b 5 3 0 1 の高頻度サポートモード更新用処理、ステップ S b 5 3 0 2 の第 2 時短遊技状態の移行判定用処理、ステップ S b 5 3 0 3 の第 3 時短遊技状態の移行判定用処理について説明する。これらの処理は、変動開始処理にて実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。

## 【 2 0 0 2 】

< 高頻度サポートモード更新用処理 >

ステップ S b 5 3 0 1 の高頻度サポートモード更新用処理について図 1 8 4 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 2 0 0 3 】

40

先ずステップ S b 5 4 0 1 では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップ S b 5 4 0 2 にて、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 1 サポートフラグ、第 2 サポートフラグ又は第 3 サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。第 1 サポートフラグは現在の遊技状態が第 1 時短遊技状態であることを示し、第 2 サポートフラグは現在の遊技状態が第 2 時短遊技状態であることを示し、第 3 サポートフラグは現在の遊技状態が第 3 時短遊技状態であることを示すものである。

## 【 2 0 0 4 】

これらのフラグがセットされている場合は、ステップ S b 5 4 0 3 に進み、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C の値を更新す

50



る。具体的には、サポートカウンタエリアSCの値を1減算する。これにより、各時短遊技状態の残り回数が1減算される。

【2005】

ステップSb5404では、上記サポートカウンタエリアSCの値が「0」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリアSCの値が「0」である場合、すなわち、各時短遊技状態での遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップSb5405に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに時短終了用フラグをセットする。時短終了用フラグは、各時短遊技状態を終了すべきであることをMPU312が把握するためのものである。

【2006】

ステップSb5405の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。ステップSb5401で肯定判定した場合（大当たり結果である場合）又はステップSb5402で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、各時短遊技状態の残り回数を更新しないとして、ステップSb5403以降の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップSb5404で否定判定した場合（サポートカウンタエリアSCの値が「0」でない場合）は、各時短遊技状態を終了すべきではないとして、ステップSb5405の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【2007】

< 第2時短遊技状態の移行判定用処理 >

ステップSb5302の第2時短遊技状態の移行判定用処理について図185のフローチャートを参照しながら説明する。

【2008】

先ずステップSb5501では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合には、ステップSb5502に進み、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。到達済みフラグは、外れ遊技回の回数が天井回数に到達済みであることをMPU312が把握するためのものである。

【2009】

到達済みフラグがセットされていない場合は、ステップSb5503にて、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、現在の抽選モードが低確率モードである場合は、ステップSb5504に進み、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた外れ回数カウンタエリアHCの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアHCの値を1減算する。外れ回数カウンタエリアHCは、天井回数までの残り回数をMPU312が把握するためのものである。

【2010】

ステップSb5505では、上記外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップSb5506に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに到達済みフラグをセットする。

【2011】

ステップSb5507では、第1サポートフラグ、第2サポートフラグ又は第3サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップSb5508にて、上記各種フラグ格納エリア314eに第2時短開始用フラグをセットし、その後、第2時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。第2時短開始用フラグは、第2時短遊技状態に移行すべきであることをMPU312が把握するためのものである。

【2012】

ステップSb5507で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされて

10

20

30

40

50

いる場合)は、ステップS b 5 5 0 9に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグがセットされている場合は、各時短遊技状態の最終遊技回であることを意味する。この場合は、ステップS b 5 5 0 8に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2時短開始用フラグをセットする。すなわち、各時短遊技状態の最終遊技回で天井回数に到達した場合は、第2時短遊技状態に移行すべきとして処理する。

【2 0 1 3】

ステップS b 5 5 0 9で否定判定した場合(時短終了用フラグがセットされていない場合)、すなわち、他の時短遊技状態に滞在中であって且つその最終遊技回でない場合は、第2時短遊技状態に移行すべきではないとして、ステップS b 5 5 0 8の処理を実行せず

10

【2 0 1 4】

ステップS b 5 5 0 2で肯定判定した場合(到達済みフラグがセットされている場合)又はステップS b 5 5 0 3で肯定判定した場合(高確率フラグがセットされている場合)は、ステップS b 5 5 0 4以降の処理を実行することなく、第2時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップS b 5 5 0 5で否定判定した場合(外れ回数カウンタエリアH Cの値が「0」でない場合)は、ステップS b 5 5 0 6以降の処理を実行することなく、第2時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【2 0 1 5】

20

ステップS b 5 5 0 1で肯定判定した場合(大当たり結果である場合)は、ステップS b 5 5 1 0に進み、上記カウンタエリアH Cの値に天井回数に対応した値(例えば8 0 0)をセットする。ステップS b 5 5 1 1では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。

【2 0 1 6】

到達済みフラグがセットされている場合は、ステップS b 5 5 1 2にて、その到達済みフラグをクリアする処理を実行する。ステップS b 5 5 1 2の実行後又はステップS b 5 5 1 1で否定判定した場合(到達済みフラグがセットされていない場合)は、第2時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【2 0 1 7】

30

<第3時短遊技状態の移行判定用処理>

ステップS b 5 3 0 3の第3時短遊技状態の移行判定用処理について図1 8 6のフローチャートを参照しながら説明する。

【2 0 1 8】

先ずステップS b 5 6 0 1では、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合には、ステップS b 5 6 0 2に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。

【2 0 1 9】

40

高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、高確遊技状態でない場合は、ステップS b 5 6 0 3にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第1サポートフラグ、第2サポートフラグ又は第3サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。これらサポートフラグのいずれかがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が第1時短遊技状態、第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態のいずれかである場合は、ステップS b 5 6 0 4にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。

【2 0 2 0】

ステップS b 5 6 0 3で否定判定した場合(いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合)又はステップS b 5 6 0 4で肯定判定

50

した場合（時短終了用フラグがセットされ、各時短遊技状態の最終遊技回である場合）は、ステップS b 5 6 0 5に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。

【2 0 2 1】

第2時短開始用フラグがセットされていない場合、すなわち、第2時短遊技状態に移行すべき状況でない場合は、ステップS b 5 6 0 6にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第3時短開始用フラグをセットし、その後、第3時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。第3時短開始用フラグは、第3時短遊技状態に移行すべきであることをM P U 3 1 2が把握するためのものである。

【2 0 2 2】

ステップS b 5 6 0 5で肯定判定した場合（第2時短開始用フラグがセットされている場合）は、ステップS b 5 6 0 6の処理を実行することなく、第3時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。すなわち、特殊外れ結果になった場合であっても、第2時短遊技状態に移行すべき状態である場合は、第3時短遊技状態への移行が制限される。

【2 0 2 3】

このため、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選とが同一の遊技回で成立した場合には、遊技状態が第2時短遊技状態に移行することになる。第2時短遊技状態は、第3時短遊技状態よりも上限回数が多く、遊技者にとって有利な時短遊技状態であるところ、上記のような構成であることで、両方の移行契機が同時に成立した場合に有利な側の時短遊技状態に移行させることができる。

【2 0 2 4】

ここで、ステップS b 5 3 0 2の第2時短遊技状態の移行判定用処理（図1 8 5）、ステップS b 5 3 0 3の第3時短遊技状態の移行判定用処理（図1 8 6）は、特図遊技回の変動表示が開始される場合（より詳しくは、ステップS b 3 3 1 3における変動表示時間の設定処理の前）に行われる（図1 8 2）。

【2 0 2 5】

これらの処理は、第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態への移行制限に関するものであるため、本来は、それら各時短遊技状態への移行タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング）で行うのが自然である。しかしながら、そのような構成では、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選との両方が同一の遊技回で成立した場合に、その遊技回での変動表示時間（変動パターン）の設定に際して、M P U 3 1 2が特殊外れ結果のみを認識し、天井到達を認識していない状態となる。このため、その遊技回の変動パターンとしては、必然的に特殊外れ結果に対応した変動パターンR 2（図1 8 3）が設定されることになる。

【2 0 2 6】

その後のステップS b 7 1 3（図1 8 2）における変動開始コマンドの設定処理では、変動パターンR 2に対応した変動開始コマンドが設定されるため、演出制御装置1 4 3では、実行すべき遊技回用演出として特殊リーチ外れA演出を認識することになる。つまり、遊技状態の制御では、特殊外れ結果よりも天井到達を優先採用して第2時短遊技状態に移行させるにもかかわらず、遊技回用演出では、第2時短遊技状態に対応した演出（天井到達に対応した演出）ではなく、第3時短遊技状態への移行に対応した演出（特殊外れ結果への当選を報知する演出）が行われることになる。すなわち、遊技回用演出の内容と移行する時短遊技状態との不整合が生じ、遊技回用演出を見た遊技者が移行する時短遊技状態を誤解したりするなどの不都合を招く懸念がある。

【2 0 2 7】

このような場合、天井到達した場合と特殊外れ結果に当選した場合とで全く同じ遊技回用演出を行うようにすれば、上記のような不整合を解消できるが、それでは、せっかく性能の異なる複数種類の時短遊技状態を設けているにもかかわらず、それを演出に活かせないことになり、好ましくない。

【2 0 2 8】

10

20

30

40

50

この点、本変形例では、特図遊技回の変動表示が開始される場合にステップ S b 5 3 0 2、ステップ S b 5 3 0 3 の処理を実行するため、天井到達の成立や優先採用を M P U 3 1 2 が把握した状態で変動表示時間を設定することができる。よって、天井到達と特殊外れ結果の両方が成立した遊技回において、特殊外れ結果に対応した変動パターン R 2 の設定を取り止め、天井到達に対応した変動パターン R 1 ( 図 1 8 3 ) を設定することができる。これにより、天井到達に対応した遊技回用演出と、特殊外れ結果に対応した遊技回用演出とを各別に設けていても、実際に移行する遊技状態に整合した遊技回用演出を実行することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

#### 【 2 0 2 9 】

ステップ S b 5 6 0 1 で否定判定した場合 ( 特殊外れフラグがセットされていない場合 ) 又はステップ S b 5 6 0 2 で肯定判定した場合 ( 高確率フラグがセットされている場合 ) は、ステップ S b 5 6 0 3 以降の処理を実行することなく、第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

10

#### 【 2 0 3 0 】

次に、ステップ S b 5 2 0 2 ( 図 1 8 1 ) の高頻度サポートモード終了用処理、ステップ S b 5 2 0 3 の時短遊技状態移行用処理、ステップ S b 5 2 0 4 の確定表示開始用処理について説明する。これらの処理は、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での確定表示が開始される場合に実行されるものである。

#### 【 2 0 3 1 】

20

< 高頻度サポートモード終了用処理 >

ステップ S b 5 2 0 2 ( 図 1 8 1 ) の高頻度サポートモード終了用処理について図 1 8 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【 2 0 3 2 】

まずステップ S b 5 7 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 1 サポートフラグ、第 2 サポートフラグ又は第 3 サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態のいずれかに滞在中である場合は、ステップ S b 5 7 0 2 に進み、時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグは、滞在中の時短遊技状態を終了すべきであることを示すものであり、換言すれば、今回の特図遊技回が、滞在中の時短遊技状態における最終回の特図遊技回であることを示すものである。

30

#### 【 2 0 3 3 】

時短終了用フラグがセットされている場合は、ステップ S b 5 7 0 3 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態が終了する。続くステップ S b 5 7 0 4 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている時短終了用フラグをクリアする。

#### 【 2 0 3 4 】

ステップ S b 5 7 0 5 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として、対応する遊技状態終了コマンドを設定し、その後、高頻度サポートモード終了用処理を終了する。また、ステップ S b 5 7 0 1 で否定判定した場合 ( いずれのサポートフラグもセットされていない場合 ) 又はステップ S b 5 7 0 2 で否定判定した場合 ( 時短終了用フラグがセットされていない場合 ) は、ステップ S b 5 7 0 3 以降の処理を実行することなく、高頻度サポートモード終了用処理を終了する。

40

#### 【 2 0 3 5 】

< 時短遊技状態移行用処理 >

ステップ S b 5 2 0 3 ( 図 1 8 1 ) の時短遊技状態移行用処理について図 1 8 8 のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【 2 0 3 6 】

50

先ずステップ S b 5 8 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第 2 時短開始用フラグは、第 2 時短遊技状態に移行すべきことを示すものである。

【 2 0 3 7 】

第 2 時短開始用フラグがセットされている場合は、ステップ S b 5 8 0 2 にて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 サポートフラグをセットする。これにより、第 2 時短遊技状態に移行する。

【 2 0 3 8 】

ここで、本変形例では、ステップ S b 5 2 0 2 の高頻度サポートモード終了用処理（時短遊技状態を終了させる処理）を実行してからステップ S b 5 2 0 3 の時短遊技状態移行用処理（時短遊技状態に移行させる処理）を実行する構成となっている。このため、他の時短遊技状態における最終遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、先行する時短遊技状態から第 2 時短遊技状態へと通常遊技状態を介することなく移行させることができる。

10

【 2 0 3 9 】

ステップ S b 5 8 0 3 では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C に第 5 上限回数に対応する値（例えば 5 0 0 ）をセットする。サポートカウンタエリア S C は、高頻度サポートモードの残り回数を M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 2 0 4 0 】

20

ステップ S b 5 8 0 4 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として第 2 時短遊技状態開始コマンドを設定する。設定された第 2 時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図 1 0 7 ）におけるステップ S b 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【 2 0 4 1 】

ステップ S b 5 8 0 1 で否定判定した場合（第 2 時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップ S b 5 8 0 5 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 3 時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第 3 時短開始用フラグは、第 3 時短遊技状態に移行すべきことを示すものである。

【 2 0 4 2 】

第 3 時短開始用フラグがセットされている場合は、ステップ S b 5 8 0 6 にて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 3 サポートフラグをセットする。これにより、第 3 時短遊技状態に移行する。なお、他の時短遊技状態における最終遊技回で特殊外れ結果になった場合には、通常遊技状態を介在させることなく、先行する時短遊技状態から第 3 時短遊技状態へシームレスに移行させることができる。

30

【 2 0 4 3 】

ステップ S b 5 8 0 7 では、上記サポートカウンタエリア S C に第 6 上限回数に対応する値（例えば 3 0 0 ）をセットする。ステップ S b 5 8 0 8 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として第 3 時短遊技状態開始コマンドを設定する。

【 2 0 4 4 】

ステップ S b 5 8 0 4 又はステップ S b 5 8 0 8 の実行後はステップ S b 5 8 0 9 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている時短開始用フラグをクリアする。ステップ S b 5 8 1 0 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図フラグがセットされているか否かを判定する。

40

【 2 0 4 5 】

第 2 特図フラグがセットされていない場合、すなわち、今回の特図遊技回が第 1 特図の遊技回であり、第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態への移行が通常遊技状態からの移行である場合は、ステップ S b 5 8 1 1 にて普図終了用処理を実行する。この処理は、図 1 1 9 の第 2 時短遊技状態移行用処理におけるステップ S b 1 4 1 1 ~ ステップ S b 1 4 1 5 の処理と同様のものである。

【 2 0 4 6 】

50

ステップ S b 5 8 1 1 の実行後は時短遊技状態移行用処理を終了する。また、ステップ S b 5 8 1 0 で肯定判定した場合（第 2 特図フラグがセットされている場合）は、ステップ S b 5 8 1 1 の処理を実行することなく、時短遊技状態移行用処理を終了する。また、ステップ S b 5 8 0 5 で否定判定した場合（第 3 時短開始用フラグがセットされていない場合）、すなわち、時短遊技状態に移行させるべき状況でない場合は、そのまま時短遊技状態移行用処理を終了する。

【 2 0 4 7 】

ここで、本変形例では、時短遊技状態の終了制御や移行制御において、遊技回の回数の更新処理や第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態に移行させるべきか否かの移行判定処理を変動表示の開始時に行う一方で、実際に時短遊技状態を終了させる処理や移行させる

10

【 2 0 4 8 】

前者の回数更新や移行判定を変動表示の開始時に行う場合にあっては、後者の終了処理や移行処理の処理タイミングを敢えて変動終了後に設定せず、前者と同じタイミング（処理回）に設定することが考えられる。処理効率の観点からすると、処理を分けて実行タイミングを分散させるよりも、寧ろ処理をまとめて同じタイミングで実行する方が好ましいといえる。

【 2 0 4 9 】

しかしながら、終了処理や移行処理を変動表示の開始時に行う構成であると、特図遊技回において当否抽選結果が報知される前に、普図遊技回や普電役物 6 3 a が時短遊技状態に対応した態様で動作し、遊技者がこれらの挙動を見ることで、第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態への移行を推認できるおそれがある。第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態は当否抽選の結果が外れ結果になることを契機に移行するため、上記の場合、当否抽選結果の報知前に遊技者が外れ結果を把握できてしまうことに繋がる。その結果、特図遊技回において大当たりの期待感が早期に消失する事態の発生を招き、遊技回への注目度向上を図る上で好ましくない。

20

【 2 0 5 0 】

この点、本変形例によれば、変動表示が終了してから第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態への移行が生じるため、当否抽選結果を報知してから普図遊技回や普電役物 6 3 a を時短遊技状態に対応した態様で動作させることができる。これにより、当否抽選結果の報知前に外れ結果を判別できてしまうことが抑制され、大当たりへの期待感を好適に持続させることが可能になる。

30

【 2 0 5 1 】

< 確定表示開始用処理 >

ステップ S b 5 2 0 4（図 1 8 1）の確定表示開始用処理について図 1 8 9 のフローチャートを参照しながら説明する。図 1 8 9 において図 1 4 9 の確定表示開始用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 2 0 5 2 】

まずステップ S b 5 9 0 1 では、今回の特図遊技回が天井到達の外れ遊技回であるか否かを判定する。天井到達の外れ遊技回でない場合は、ステップ S b 5 9 0 2 にて、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。

40

【 2 0 5 3 】

特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップ S b 5 9 0 3 にて、その特殊外れフラグをクリアする処理を実行する。ステップ S b 5 9 0 3 の実行後又はステップ S b 5 9 0 1 で肯定判定した場合（天井到達の外れ遊技回である場合）は、第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態への移行が生じる状況であることを意味する。

【 2 0 5 4 】

この場合はステップ S b 5 9 0 4 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図

50

フラグがセットされているか否かを判定する。第2特図フラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図遊技回が第2特図の遊技回である場合は、ステップS b 5 9 0 5にて、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時間（例えば0.5 sec）を設定する。また、ステップS b 5 9 0 2で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果又は通常外れ結果である場合もステップS b 5 9 0 5に進み、今回の確定表示時間として上記通常確定表示時間を設定する。

#### 【2055】

ステップS b 5 9 0 4で否定判定した場合（第2特図フラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の特図遊技回が第1特図の遊技回である場合は、第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態への移行が通常遊技状態からの移行であることを意味する。この場合はステップS b 5 9 0 6に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時よりも長い特定確定表示時間を設定する。この際の特定確定表示時間は、上記第2の実施の形態のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間（例えば0.5 sec）よりも長い時間（例えば0.8 sec）としてもよいし、上記変形例2のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示期間（例えば0.5 sec）と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間（例えば0.5 sec）との合計期間（例えば1.5 sec）よりも長い時間（例えば4 sec）としてもよい。

#### 【2056】

ステップS b 5 9 0 5又はステップS b 5 9 0 6の実行後はステップS b 1 5 0 4にて、上記各種フラグ格納エリア314eに確定表示フラグをセットし、その後、ステップS b 1 5 0 5及びステップS b 1 5 0 6の処理を順次実行する。

#### 【2057】

ステップS b 3 5 1 2では、特図遊技回の実行を通知するための遊技回実行信号や、今回の特図当否抽選の結果を通知するための抽選結果信号を遊技ホール側の管理制御装置に対して出力するための外部信号設定処理を行う。なお、本変形例では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合、第3時短遊技状態への移行が制限されるが、外部信号設定処理では、そのような場合でも特殊外れ結果に対応した外部信号が出力されるように設定する。

#### 【2058】

<遊技状態の流れについて>

本変形例における遊技状態の流れについて図190を参照しながら説明する。

#### 【2059】

通常遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象A）は、通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行する。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出（図183）が図柄表示装置75にて実行される。天井到達用演出では、図柄列Z1～Z3による完全外れ演出と、天井回数への到達を報知する到達報知演出とが実行される。

#### 【2060】

ここで、本変形例では、外れ回数カウンタエリアHCの更新（外れ遊技回の回数の更新）が特図遊技回における変動表示の開始時に行われるが（図182、図185）、外れ回数画像475（図128）における外れ回数の更新は、上記第2の実施の形態と同様に、その特図遊技回において確定表示時間が経過してから行われる。

#### 【2061】

例えば、外れ回数カウンタエリアHCの更新タイミングで外れ回数画像475の表示回数を更新すると、図柄列Z1～Z3が停止表示される前に外れ回数画像475の表示回数が1加算されることになる。この場合、図柄列Z1～Z3により当否抽選結果が報知される前に遊技者が外れ結果を予測できてしまい、その特図遊技回において大当たりへの期待感を持続させることが困難となる懸念がある。

## 【 2 0 6 2 】

この点、本変形例のように、外れ回数カウンタエリアHCの更新タイミングに対して外れ回数画像475の更新タイミングを遅らせ、確定表示時間が経過してから外れ回数画像475を更新することで、図柄列Z1～Z3により外れ結果が報知されてから外れ回数画像475の表示回数が1加算される流れとすることができる。これにより、遊技者が外れ結果を事前予測できてしまうことが抑制され、大当たりへの期待感を持続させることが可能になる。

## 【 2 0 6 3 】

上記構成では、次の特図遊技回に対応する保留情報が存在する場合は、その特図遊技回が開始される場合に外れ回数画像475が更新されることになり、次の特図遊技回に対応する保留情報が存在しない場合は、外れ回数カウンタエリアHCが更新された特図遊技回が終了してから外れ回数画像475が更新されることになる。

## 【 2 0 6 4 】

なお、外れ回数画像475の更新は、必ずしも確定表示時間の経過時に行われる必要はなく、他のタイミングであってもよい。すなわち、外れ結果の事前予測を回避する上では、図柄列Z1～Z3の停止表示により当否抽選結果が報知されてから外れ回数画像475が更新されれば足りるため、外れ回数カウンタエリアHCが更新された特図遊技回において変動表示が終了してから確定表示が終了するまでの期間におけるいずれかのタイミングで外れ回数画像475が更新される構成としてもよい。

## 【 2 0 6 5 】

通常遊技状況である状況で特殊外れ結果になった場合（事象B）は、通常遊技状態から第3時短遊技状態に移行する。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、特殊リーチ外れ演出（図183）が図柄表示装置75にて実行される。

## 【 2 0 6 6 】

第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果になった場合（事象C）は、第3時短遊技状態への移行が制限され、第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態が継続される。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置75にて実行される。なお、特図用表示部43では、特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

## 【 2 0 6 7 】

第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果になった場合（事象D）は、第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行する。なお、特殊外れ結果になった遊技回が各時短遊技状態の最終遊技回である場合に第3時短遊技状態への移行が許容されるのは、高頻度サポートモードの残り回数の更新処理（ステップSb5301の高頻度サポートモード更新用処理）を実行して時短遊技状態の終了を認識し、その後に第3時短遊技状態の移行判定処理（ステップSb5303の第3時短遊技状態の移行判定用処理）を実行するためである。

## 【 2 0 6 8 】

上記の場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が図柄表示装置75にて実行される。また、その特図遊技回における確定表示時間の少なくとも一部において、高頻度サポートモードの残り回数が増えたことを報知する上乗せ演出（例えば図130（c）の上乗せ演出）が実行される。この際、上乗せ演出により報知される上乗せ回数は、第3時短遊技状態の上限回数に対応した回数（例えば300回）となる。

## 【 2 0 6 9 】

第3時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象E）は、第2時短遊技状態への移行が制限され、第3時短遊技状態が継続される。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置75にて実行される。

## 【 2 0 7 0 】



第3時短遊技状態の最終遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象F）は、第3時短遊技状態から第2時短遊技状態に移行する。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置75にて実行される。また、その特図遊技回における確定表示時間の少なくとも一部において上記上乘せ演出が実行される。

【2071】

なお、本変形例では第1時短遊技状態の上限回数が天井回数よりも少ない数に設定されているため、第1時短遊技状態の途中や最終遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達することはないが、上記第2の実施の形態のように第1時短遊技状態の上限回数と天井回数とを同じ回数に設定した場合には、第1時短遊技状態の最終遊技回で外れ結果となること

10

【2072】

通常遊技状態における同一の特図遊技回で天井到達と特殊外れ結果とが成立した場合（事象G）は、第2時短遊技状態の移行判定（ステップSb5302の第2時短遊技状態の移行判定用処理）第3時短遊技状態の移行判定（ステップSb5303の第3時短遊技状態の移行判定用処理）の順で処理が実行されることにより、第2時短遊技状態への移行が優先される。すなわち、時短遊技状態中である場合は第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態への移行が制限されるため、先の第2時短遊技状態の移行判定で第2時短遊技状態への移行が決定されることにより、後の第3時短遊技状態の移行判定において第3時短遊技状態への移行が制限される。これにより、遊技者にとって不利な側の第3時短遊技状態への移行を回避し、有利な側の第2時短遊技状態に移行させることができる。

20

【2073】

この場合、天井到達と特殊外れ結果との両方が成立した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置75にて実行される。なお、特図用表示部43では、特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

【2074】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【2075】

外れ遊技回の回数が天井回数となることを契機として移行する第2時短遊技状態と、第2時短遊技状態よりも遊技者にとって不利な時短遊技状態であって、特殊外れ結果となることを契機として移行する第3時短遊技状態とを有する構成において、第2時短遊技状態の途中で特殊外れ結果となっても第3時短遊技状態への移行が制限されるようにした上で、1の特図遊技回において、第2時短遊技状態の移行判定が行われてから第3時短遊技状態の移行判定が行われる構成とした。

30

【2076】

この構成によれば、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合に、第2時短遊技状態の移行判定にて第2時短遊技状態への移行条件の成立が判定された後、第3時短遊技状態の移行判定にて第3時短遊技状態への移行条件の成立が判定されても、上記制限により第3時短遊技状態への移行が回避される。これにより、有利な側の第2時短遊技状態への移行が実施され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能

40

【2077】

第2時短遊技状態の移行判定及び第3時短遊技状態の移行判定を特図遊技回の開始時に行う構成とした。

【2078】

上記構成では、第2時短遊技状態の移行判定及び第3時短遊技状態の移行判定を特図遊技回の開始時に行うため、遊技回用演出として、天井回数の到達に対応した天井到達用演出や、特殊外れ結果となったことに対応した特殊リーチ外れ演出の実行が設定されるよりも前に、それら各移行判定を行うことができる。例えば、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合は、上記天井到達用演出と特殊リーチ外れ

50

演出のいずれもが遊技回用演出の実行対象として成立することになるが、本構成によれば、第3時短遊技状態への移行が回避され、第2時短遊技状態への移行が優先されることを踏まえて上記各演出の選択を行うことができる。これにより、移行先の時短遊技状態がいずれか一方に調整される場合において、調整された移行先の時短遊技状態と整合する遊技回用演出を好適に実行することが可能になる。

【2079】

第2時短遊技状態の移行判定及び第3時短遊技状態の移行判定を特図遊技回の開始時に行う一方で、それら各時短遊技状態への移行は確定表示の開始に合わせて行う構成とした。

【2080】

第2時短遊技状態の移行判定や第3時短遊技状態の移行判定を実行し、それら各時短遊技状態に移行させることや移行先の時短遊技状態を決定した場合は、あとはその決定結果に従って時短遊技状態に移行させるだけ（RAM 314の各種フラグ格納エリア314eに対応する時短フラグをセットするだけ）の状態となる。このため、それら各移行判定を特図遊技回の開始時に行う構成では、時短遊技状態への移行についても特図遊技回の開始時に行うことが自然となる。

【2081】

しかしながら、特図遊技回の開始時に時短遊技状態への移行を行うと、特図当否抽選の結果が報知される前であるにもかかわらず、時短遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、時短遊技状態への移行を確定表示の開始を待ってから行うことで、普電役物63aの挙動から遊技者が時短遊技状態に気付くことがあったとしても、特図当否抽選の結果が報知されるまで遊技回に注目させてから時短遊技状態への移行に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記各移行判定を特図遊技回の開始時に実行し、調整された移行先の時短遊技状態と整合する遊技回用演出を実行することが可能になる。

【2082】

また、第2時短遊技状態への移行条件及び第3時短遊技状態への移行条件は、いずれも特図当否抽選の結果が外れ結果となる場合に成立するものとなっている。このため、時短遊技状態への移行を特図遊技回の開始時に行うと、特図当否抽選の結果が報知される前であるにもかかわらず、遊技者が時短遊技状態への気付きから外れ結果を事前判別できてしまう不都合もある。この点、時短遊技状態への移行を確定表示の開始を待ってから行うことで、そのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【2083】

時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第2時短遊技状態の移行判定及び第3時短遊技状態の移行判定が行われる構成とした。

【2084】

この構成によれば、例えば、第2時短遊技状態の最終遊技回にて特殊外れ結果となった場合に、その最終遊技回の中で第2時短遊技状態を終了させてから第3時短遊技状態に移行させることができる。これにより、特殊外れ結果への当選が無効化されて第3時短遊技状態への移行が制限されることを抑制できるほか、通常遊技状態での特図遊技回を介在させることなく、第2時短遊技状態から第3時短遊技状態への切り替えを行うことが可能になる。

【2085】

第3時短遊技状態への移行に関するものとして特図当否抽選の結果に基づいて特殊リーチ外れ演出（特殊外れ結果になったこと又は第3時短遊技状態への移行に対応した報知）の実行を設定する処理（ステップSb3313）と、第2時短遊技状態への移行に関するものとして外れ遊技回の回数を更新する処理（ステップSb5504）とを備える場合において、1の遊技回（特殊外れ結果になった特図遊技回）において、前者の設定処理が行われるよりも前に後者の更新処理が行われるように構成した。

【2086】

10

20

30

40

50

例えば、後者の更新処理に先立って前者の設定処理を実行する構成であると、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選との両方が成立する特図遊技回において、設定処理の段階では、パチンコ機 10 が特殊外れ結果への当選のみを認識し、天井回数への到達を認識していない状態となる。この場合、必然的に特殊リーチ外れ演出を実行するという設定結果になるが、実際に移行する時短遊技状態は第 2 時短遊技状態に調整されるため、調整先の時短遊技状態と整合しない報知が行われることになる。この点、前者の設定処理に先立って後者の更新処理を実行することで、設定処理の段階でパチンコ機 10 が天井回数への到達を認識可能となり、特殊リーチ外れ演出の実行を取り止めることができる。これにより、実際に移行する時短遊技状態の種別と整合しない報知が特図遊技回にて行われることを抑制しながら移行先の時短遊技状態を調整することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

10

#### 【2087】

なお、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達しない特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合は、外れ遊技回の回数が更新された後に特殊リーチ外れ演出の実行が設定される。すなわち、第 3 時短遊技状態への移行条件のみが成立した場合は、それに対応した報知が適切に行われるようにすることができる。

#### 【2088】

図柄表示装置 75 にて外れ回数画像 475 を表示するとともに、その表示内容の更新を確定表示時間が経過してから行う構成とした。

#### 【2089】

20

上記構成では、外れ回数画像 475 が表示されることにより、累積回数の途中経過や天井回数までの残り回数等を遊技者が把握することができ、その後の遊技を進める上で有用な情報として活用することができる。この場合において特殊外れ結果に対応した報知の設定に先立ち外れ回数の更新処理を行う構成では、特図遊技回における比較的早い段階で当該更新処理が行われるものとなる。このような場合に、外れ回数が更新されたことに対応して直ちに外れ回数画像 475 の表示内容を更新すると、特図当否抽選の結果を報知する前であるにもかかわらず、遊技者が外れ結果であることを判別できてしまう懸念がある。この点、外れ回数画像 475 の更新を確定表示の終了まで待つて行うことで、外れ結果の事前判別が可能となることが抑制される。これにより、大当たりへの期待感を持続させることができ、遊技回への注目度の低下を抑制することが可能になる。

30

#### 【2090】

##### <変形例 7>

上記変形例 6 では、時短遊技状態中に天井到達や特殊外れ結果となっても第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態への移行が制限されるが、本変形例では、これらの移行が許容されるように構成されている。以下、本変形例の構成について図 191 ~ 図 194 を参照しながら説明する。これらの図において上記第 2 の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

#### 【2091】

本変形例における特図遊技回の当否テーブルや種別テーブルの構成は、図 178 ~ 図 179 に示す上記変形例 6 の当否テーブルや種別テーブルと同様である。また、第 2 時短遊技状態や第 3 時短遊技状態についても、図 179 に示す上記変形例 6 の第 2 時短遊技状態や第 3 時短遊技状態と同様である。すなわち、第 3 時短遊技状態よりも第 2 時短遊技状態の方が継続回数が多く、遊技者にとって第 2 時短遊技状態の方が有利な時短遊技状態となっている。

40

#### 【2092】

##### <変動開始処理>

本変形例に係る変動開始処理について図 191 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理(図 181)のステップ S b 5 2 0 1 で実行されるものであり、図 182 の変動開始処理に代えて実行されるものである。図 191 において図 182 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化

50

する。

【 2 0 9 3 】

ステップ S b 3 3 0 7、ステップ S b 3 3 1 1 又はステップ S b 3 3 1 2 の実行後、すなわち、各当否抽選結果に対応する停止結果を設定した後は、ステップ S b 5 3 0 1 にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。ステップ S b 6 1 0 1 では、第 3 時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を実行し、ステップ S b 6 1 0 2 では、第 2 時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。すなわち、上記変形例 6 では、第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を実行してから第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を実行したが、本変形例では、第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を実行してから第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップ S b 6 1 0 1、ステップ S b 6 1 0 2 の詳細については後述する。

10

【 2 0 9 4 】

ステップ S b 6 1 0 2 の実行後はステップ S b 3 3 1 3 にて、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S における今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。本変形例においても、上記変形例 6 と同様に、天井到達時用の変動パターン R 1 (例えば 1 8 s e c) と、特殊外れ結果用の変動パターン R 2 (例えば 1 5 s e c) とが設定されている(図 1 8 3)。ステップ S b 3 3 1 3 の実行後はステップ S b 7 1 2 以降の処理を実行する。

20

【 2 0 9 5 】

< 第 3 時短遊技状態の移行判定用処理 >

ステップ S b 6 1 0 1 の第 3 時短遊技状態の移行判定用処理について図 1 9 2 のフローチャートを参照しながら説明する。図 1 9 2 において図 1 8 6 の第 3 時短遊技状態の移行判定用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 2 0 9 6 】

先ずステップ S b 5 6 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合は、ステップ S b 5 6 0 2 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率フラグが

30

【 2 0 9 7 】

高確率フラグがセットされていない場合は、ステップ S b 6 2 0 1 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 1 サポートフラグ、第 2 サポートフラグ又は第 3 サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。これらサポートフラグのいずれかがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態のいずれかである場合は、ステップ S b 6 2 0 2 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に時短終了用フラグをセットする。すなわち、本変形例では、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合、滞在中の時短遊技状態を終了させるように構成されている。

40

【 2 0 9 8 】

ステップ S b 6 2 0 2 の実行後又はステップ S b 6 2 0 1 で否定判定した場合(いずれのサポートフラグもセットされていない場合)は、ステップ S b 6 2 0 3 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 3 時短開始用フラグをセットし、その後、第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。第 3 時短開始用フラグは、第 3 時短遊技状態に移行すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 2 0 9 9 】

< 第 2 時短遊技状態の移行判定用処理 >

ステップ S b 6 1 0 2 の第 2 時短遊技状態の移行判定用処理について図 1 9 3 のフローチャートを参照しながら説明する。図 1 9 3 において図 1 8 5 の第 2 時短遊技状態の移行

50

判定用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 2 1 0 0 】

ステップ S b 5 5 0 3 で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）は、ステップ S b 5 5 0 4 にて、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた外れ回数カウンタエリア H C の値を更新する。ステップ S b 5 5 0 5 では、上記外れ回数カウンタエリア H C の値が「 0 」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリア H C の値が「 0 」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップ S b 5 5 0 6 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に到達済みフラグをセットする。

10

【 2 1 0 1 】

ステップ S b 6 3 0 1 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 1 サポートフラグ、第 2 サポートフラグ又は第 3 サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。これらサポートフラグのいずれかがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態のいずれかである場合は、ステップ S b 6 3 0 2 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に時短終了用フラグをセットする。

【 2 1 0 2 】

ステップ S b 6 3 0 2 の実行後又はステップ S b 6 3 0 1 で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、ステップ S b 6 3 0 3 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 3 時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第 3 時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、天井到達した特図遊技回で特殊外れ結果となっている場合は、ステップ S b 6 3 0 4 に進み、上記第 3 時短開始用フラグをクリアする処理を実行する。これにより、第 3 時短遊技状態への移行がキャンセルされる。

20

【 2 1 0 3 】

ステップ S b 6 3 0 4 の実行後又はステップ S b 6 3 0 3 で否定判定した場合（第 3 時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップ S b 6 3 0 5 にて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 時短開始用フラグをセットし、その後、第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。第 2 時短開始用フラグは、第 2 時短遊技状態に移行すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

30

【 2 1 0 4 】

このように本変形例では、天井到達と特殊外れ結果との両方が同一の遊技回で成立した場合に、まずは、特殊外れ結果への当選に基づいて第 3 時短遊技状態に移行すべきと設定され、その後、天井到達の成立に基づいて第 2 時短遊技状態に移行すべきと書き換えられる。第 2 時短遊技状態は、第 3 時短遊技状態よりも上限回数が多く、遊技者にとって有利な時短遊技状態であるところ、上記のような構成であることで、両方の移行契機が同時に成立した場合に有利な側の時短遊技状態に移行させることができる。

【 2 1 0 5 】

また、ステップ S b 5 3 0 1 の高頻度サポートモード更新用処理、ステップ S b 6 1 0 1 の第 3 時短遊技状態の移行判定用処理、ステップ S b 6 1 0 2 の第 2 時短遊技状態の移行判定用処理は、ステップ S b 3 3 1 3 の変動表示時間の設定処理に先立って実行される。このため、天井到達と特殊外れ結果との両方が成立した特図遊技回において、第 2 時短遊技状態への移行を優先する決定結果を変動表示時間（変動パターン）の選択に反映させることができる。具体的には、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回において同時に特殊外れ結果にもなっている場合に、その遊技回の変動パターンとして天井到達に対応した変動パターン R 1（図 1 8 3）を設定することができる。これにより、移行する遊技状態に整合した遊技回用演出を実行することが可能になる。

40

【 2 1 0 6 】

< 遊技状態の流れについて >

50

本変形例における遊技状態の流れについて図 1 9 4 を参照しながら説明する。なお、事象 A ～事象 B については上記変形例 6 における事象 A ～事象 B の場合と同様であるため、説明を省略する。

【 2 1 0 7 】

第 1 時短遊技状態又は第 2 時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合（事象 C）は、それらの各時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行する。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が図柄表示装置 7 5 にて実行される。

【 2 1 0 8 】

第 3 時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象 D）は、第 3 時短遊技状態から第 2 時短遊技状態に移行する。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置 7 5 にて実行される。

【 2 1 0 9 】

通常遊技状態における同一の特図遊技回で天井到達と特殊外れ結果とが成立した場合（事象 E）は、第 3 時短遊技状態の移行判定（ステップ S b 6 1 0 1 の第 3 時短遊技状態の移行判定用処理） 第 2 時短遊技状態の移行判定（ステップ S b 6 1 0 2 の第 2 時短遊技状態の移行判定用処理）の順で処理が実行されることにより、第 2 時短遊技状態への移行が優先される。すなわち、時短遊技状態中に移行契機が成立した場合に第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態への移行が許容されるため、先の第 3 時短遊技状態の移行判定で第 3 時短遊技状態への移行が決定されても、後の第 2 時短遊技状態の移行判定で第 2 時短遊技状態に移行するように決定結果が変更されるからである。これにより、遊技者にとって不利な側の第 3 時短遊技状態への移行を回避し、有利な側の第 2 時短遊技状態に移行させることができる。

【 2 1 1 0 】

この場合、天井到達と特殊外れ結果との両方が成立した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置 7 5 にて実行される。なお、特図用表示部 4 3 では、特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

【 2 1 1 1 】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【 2 1 1 2 】

外れ遊技回の回数が天井回数となることを契機として移行する第 2 時短遊技状態と、第 2 時短遊技状態よりも遊技者にとって不利な時短遊技状態であって、特殊外れ結果となることを契機として移行する第 3 時短遊技状態とを有する構成において、第 2 時短遊技状態の途中で特殊外れ結果となった場合に第 3 時短遊技状態への移行が許容されるようにした上で、1 の特図遊技回において、第 3 時短遊技状態の移行判定が行われてから第 2 時短遊技状態の移行判定が行われる構成とした。

【 2 1 1 3 】

この構成によれば、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合に、第 3 時短遊技状態の移行判定にて第 3 時短遊技状態への移行が判定されても、その後、第 2 時短遊技状態の移行判定にて第 2 時短遊技状態への移行が判定されることで、先の第 3 時短遊技状態の移行判定の結果をキャンセルすることができる。これにより、有利な側の第 2 時短遊技状態への移行が実施され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【 2 1 1 4 】

< 変形例 8 >

上記変形例 6 及び変形例 7 では、第 2 時短遊技状態の移行判定用処理と第 3 時短遊技状態の移行判定用処理との順序を固定化したが、本変形例では、これらの順序を切り替え可能に構成されている。以下、本変形例の構成について図 1 9 5 ～図 2 0 0 を参照しながら説明する。これらの図において上記第 2 の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

10

20

30

40

50

## 【 2 1 1 5 】

本変形例では、上記変形例 6 と同様に、時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達したり、当否抽選結果が特殊外れ結果になったりした場合に、第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態への移行が制限されるように構成されている。

## 【 2 1 1 6 】

また、本変形例における特図遊技回の当否テーブルや種別テーブルの構成は、図 1 7 8 ~ 図 1 7 9 に示す上記変形例 6 の当否テーブルや種別テーブルと同様である。また、外れ遊技回の回数が天井回数に到達したことを契機として移行する第 2 時短遊技状態についても図 1 7 9 に示す上記変形例 6 の第 2 時短遊技状態と同様である。

## 【 2 1 1 7 】

但し、本変形例では、特殊外れ結果の種別が複数設定され、第 3 時短遊技状態の種別も複数設定されている。

## 【 2 1 1 8 】

< 特殊外れ用の種別テーブル及び第 3 時短遊技状態 >

本変形例に係る特殊外れ用の種別テーブル及び第 3 時短遊技状態について図 1 9 5 を参照しながら説明する。

## 【 2 1 1 9 】

本変形例では、大当たり用の種別テーブルとは別の種別テーブルとして、特殊外れ用の種別テーブル（第 1 特図用）を備えている。特殊外れ用の種別テーブル（第 1 特図用）は、第 1 特図の当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合に参照される種別テーブルであり、ROM 3 1 3 の種別テーブル記憶エリア 3 1 3 b に記憶されている。

## 【 2 1 2 0 】

図 1 9 5 ( a ) に示すように、特殊外れ用の種別テーブル（第 1 特図用）では、選択可能な特殊外れ種別として特殊外れ結果 A と特殊外れ結果 B とが設定されている。特殊外れ結果 A は第 3 時短遊技状態 A に移行する特殊外れ結果であり、特殊外れ結果 B は第 3 時短遊技状態 B に移行する特殊外れ結果である。

## 【 2 1 2 1 】

図 1 9 5 ( b ) に示すように、第 3 時短遊技状態 A は、特図遊技回の実行回数が予め定められた第 6 上限回数（例えば 3 0 0 回）に達するまで継続される時短遊技状態である。第 6 上限回数は第 2 時短遊技状態の第 5 上限回数（例えば 5 0 0 回）よりも少ない回数であり、第 3 時短遊技状態 A よりも第 2 時短遊技状態の方が遊技者にとって有利な時短遊技状態となっている。

## 【 2 1 2 2 】

第 3 時短遊技状態 B は、特図遊技回の実行回数が予め定められた第 7 上限回数（例えば 7 0 0 回）に達するまで継続される時短遊技状態である。第 7 上限回数は第 2 時短遊技状態の第 5 上限回数よりも多い回数であり、第 2 時短遊技状態よりも第 3 時短遊技状態 B の方が遊技者にとって有利な時短遊技状態となっている。

## 【 2 1 2 3 】

特殊外れ用の種別テーブル（第 1 特図用）では、大当たり種別カウンタ C 2 の「 0 」 ~ 「 8 9 」が特殊外れ結果 A に対応し、「 9 0 」 ~ 「 9 9 」が特殊外れ結果 B に対応している。すなわち、特殊外れ結果 A に振り分けられる確率は 9 0 %、特殊外れ結果 B に振り分けられる確率は 1 0 % に設定されている。

## 【 2 1 2 4 】

第 2 特図の当否抽選においても特殊外れ結果が設定されているが（図 1 7 8 ( a ) ）、第 2 特図の特殊外れ結果については 1 種類のみが設定されている。すなわち、第 2 特図に対応する特殊外れ用の種別テーブルは設定されていない。第 2 特図の当否抽選で特殊外れ結果になった場合には第 3 時短遊技状態 A に移行する。なお、この構成は、理解や説明の容易化を図るための便宜上のものであり、第 2 特図の特殊外れ結果の種別を複数設定しても構わない。

## 【 2 1 2 5 】

10

20

30

40

50

< 変動開始処理 >

本変形例に係る変動開始処理について図 1 9 6 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図 1 8 1）のステップ S b 5 2 0 1 で実行されるものであり、図 1 8 2 の変動開始処理に代えて実行されるものである。図 1 9 6 において図 1 8 2 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 2 1 2 6 】

ステップ S b 3 3 0 7、ステップ S b 3 3 1 1 又はステップ S b 3 3 1 2 の実行後、すなわち、各当否抽選結果に対応する停止結果を設定した後は、ステップ S b 5 3 0 1 にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新処理を実行する。

10

【 2 1 2 7 】

ステップ S b 6 5 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップ S b 6 5 0 2 に進み、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果 B であるか否かを判定する。特殊外れ結果 B は、第 3 時短遊技状態 B の移行契機となるものであり、第 3 時短遊技状態 B は、天井到達を契機とする第 2 時短遊技状態よりも遊技者にとって有利な時短遊技状態である。

【 2 1 2 8 】

特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果 B でない場合は、特殊外れ結果 A であることを意味する。特殊外れ結果 A は、第 3 時短遊技状態 A の移行契機となるものであり、第 3 時短遊技状態 A は、第 2 時短遊技状態よりも遊技者にとって不利な時短遊技状態である。この場合はステップ S b 6 5 0 3 に進み、第 2 時短遊技状態の移行用判定処理 A を実行し、その後、ステップ S b 6 5 0 4 にて、第 3 時短遊技状態の移行用判定処理 A を実行する。

20

【 2 1 2 9 】

ステップ S b 6 5 0 3 の第 2 時短遊技状態の移行用判定処理 A とステップ S b 6 5 0 4 の第 3 時短遊技状態の移行用判定処理 A とは、上記変形例 6 に係るステップ S b 5 3 0 2 の第 2 時短遊技状態の移行用判定処理（図 1 8 5）とステップ S b 5 3 0 3 の第 3 時短遊技状態の移行用判定処理（図 1 8 6）と同様のものである。よって、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選が同一の遊技回で成立した場合において特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果 A である場合は、天井回数への到達を反映させて時短遊技状態への移行処理が行われる。すなわち、第 3 時短遊技状態 A への移行が制限され、第 2 時短遊技状態に移行する旨が決定される。

30

【 2 1 3 0 】

また、ステップ S b 6 5 0 1 で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の特図当否抽選結果が通常外れ結果である場合も、ステップ S b 6 5 0 3 に進む。

【 2 1 3 1 】

ステップ S b 6 5 0 2 で肯定判定した場合（特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果 B である場合）は、ステップ S b 6 5 0 5 にて第 3 時短遊技状態の移行用判定処理 B を実行し、その後、ステップ S b 6 5 0 6 にて第 2 時短遊技状態の移行用判定処理 B を実行する。すなわち、ステップ S b 6 5 0 2 で否定判定した場合は逆の順序で処理を行う。

40

【 2 1 3 2 】

ここで、ステップ S b 6 5 0 5 の第 3 時短遊技状態の移行用判定処理 B について図 1 9 7 のフローチャートに基づいて説明する。図 1 9 7 において図 1 8 6 の第 3 時短遊技状態の移行用判定処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 2 1 3 3 】

図 1 9 7 に示すように、ステップ S b 6 5 0 5 の第 3 時短遊技状態の移行用判定処理 B は、基本的に図 1 8 6 の第 3 時短遊技状態の移行用判定処理と同様であるが、ステップ S

50



b 5 6 0 5 の処理を備えていない点で異なっている。ステップ S b 5 6 0 5 は、第 2 時短開始用フラグがセットされている場合（第 2 時短遊技状態に移行すべき状況である場合）に第 3 時短遊技状態への移行を制限するものであるが、ステップ S b 6 5 0 5 の第 3 時短遊技状態の移行用判定処理 B では、このような処理を実行しない。すなわち、第 2 時短遊技状態に移行すべき状況であるか否かを考慮することなく、他の時短遊技状態の滞在中でなければ、第 3 時短遊技状態に移行すべきとして第 3 時短開始用フラグをセットする。

【 2 1 3 4 】

次に、ステップ S b 6 5 0 6 の第 2 時短遊技状態の移行用判定処理 B について図 1 9 8 のフローチャートを参照しながら説明する。図 1 9 8 において図 1 8 5 の第 2 時短遊技状態の移行用判定処理と同一の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

10

【 2 1 3 5 】

図 1 9 8 に示すように、ステップ S b 6 5 0 6 の第 3 時短遊技状態の移行用判定処理 B は、基本的に図 1 8 5 の第 2 時短遊技状態の移行用判定処理と同様であるが、ステップ S b 6 6 0 1 の処理を備えている点で異なっている。ステップ S b 6 6 0 1 は、第 3 時短開始用フラグがセットされている場合に第 2 時短遊技状態への移行を制限するものである。よって、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選が同一の遊技回で成立した場合において特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果 B である場合には、特殊外れ結果への当選を反映させて時短遊技状態への移行処理が行われる。すなわち、第 2 時短遊技状態への移行が制限され、第 3 時短遊技状態 B に移行する旨が決定される。

20

【 2 1 3 6 】

変動開始処理（図 1 9 6 ）の説明に戻り、ステップ S b 6 5 0 4 又はステップ S b 6 5 0 6 の実行後は、ステップ S b 3 3 1 3 にて変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、外れ遊技回の回数が天井回数に到達している場合は、天井到達に対応した変動パターン R 1（図 1 8 3）を設定し、当否抽選結果が特殊外れ結果である場合は、特殊外れ結果に対応した変動パターン R 2 を設定する。但し、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選との両方が同一の遊技回で成立している場合は、いずれの時短遊技状態に移行させるかの決定結果を加味して変動パターンを設定する。具体的には、第 2 時短遊技状態に移行する旨を決定している場合は、天井到達に対応した変動パターン R 1 を設定し、第 3 時短遊技状態 B に移行する旨を決定している場合は、特殊外れ結果に対応した変動パターン R 2 を設定する。ステップ S b 3 3 1 3 の実行後はステップ S b 7 1 2 以降の処理を実行する。

30

【 2 1 3 7 】

< 時短遊技状態移行用処理 >

本変形例に係る時短遊技状態移行用処理について図 1 9 9 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図 1 8 1）のステップ S b 5 2 0 3 で実行されるものであり、図 1 8 8 の時短遊技状態移行用処理に代えて実行されるものである。図 1 9 9 において図 1 8 8 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 2 1 3 8 】

40

ステップ S b 5 8 0 1 で否定判定した場合（第 2 時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップ S b 5 8 0 5 にて、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 3 時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第 3 時短開始用フラグがセットされている場合は、ステップ S b 5 8 0 6 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 3 サポートフラグをセットする。これにより、第 3 時短遊技状態に移行する。

【 2 1 3 9 】

ステップ S b 6 7 0 1 では、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果 B であるか否かを判定する。特殊外れ結果 B でない場合、すなわち、特殊外れ結果 A である場合は、ステップ S b 6 7 0 2 に進み、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C に第 6 上限回数に対応する値（例えば 3 0 0）をセットする。これによ

50

り、移行する第3時短遊技状態が第3時短遊技状態Aに設定される。

【2140】

ステップS b 6 7 0 1で肯定判定した場合（特殊外れ結果Bである場合）は、ステップS b 6 7 0 3に進み、上記サポートカウンタエリアSCに第7上限回数に対応する値（例えば700）をセットする。これにより、移行する第3時短遊技状態が第3時短遊技状態Bに設定される。

【2141】

ステップS b 6 7 0 2又はステップS b 6 7 0 3の実行後はステップS b 6 7 0 4にて、演出制御装置143への送信対象として第3時短遊技状態開始コマンドを設定する。その際、第3時短遊技状態Aに移行する場合は、第3時短遊技状態Aに対応した開始コマンドを設定し、第3時短遊技状態Bに移行する場合は、第3時短遊技状態Bに対応した開始コマンドを設定する。それら各開始コマンドには上限回数を示す情報が含まれる。

10

【2142】

ステップS b 5 8 0 4又はステップS b 6 7 0 4の実行後はステップS b 5 8 0 9にて、時短開始用フラグをクリアする処理を実行する。その後、ステップS b 5 8 1 0以降の処理を実行する。

【2143】

<遊技状態の流れについて>

本変形例における遊技状態の流れについて図200を参照しながら説明する。なお、事象Aについては上記変形例6における事象Aの場合と同様であるため、説明を省略する。

20

【2144】

通常遊技状況である状況で特殊外れ結果A又は特殊外れ結果Bになった場合（事象B）には、通常遊技状態から第3時短遊技状態A又は第3時短遊技状態Bに移行する。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出（図183）が図柄表示装置75にて実行される。

【2145】

第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果A又は特殊外れ結果Bになった場合（事象C）は、第3時短遊技状態A又は第3時短遊技状態Bへの移行が制限され、第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態が継続される。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置75にて実行される。なお、特図用表示部43では、特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

30

【2146】

第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果A又は特殊外れ結果Bになった場合（事象D）は、それら各時短遊技状態から第3時短遊技状態A又は第3時短遊技状態Bに移行する。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が図柄表示装置75にて実行される。

【2147】

第3時短遊技状態A又は第3時短遊技状態Bの最終遊技回以外の遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象E）は、第2時短遊技状態への移行が制限され、第3時短遊技状態A又は第3時短遊技状態Bが継続される。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置75にて実行される。

40

【2148】

第3時短遊技状態A又は第3時短遊技状態Bの最終遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象F）は、それらの各第3時短遊技状態から第2時短遊技状態に移行する。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置75にて実行される。

【2149】

通常遊技状態における同一の特図遊技回で天井到達と特殊外れ結果Aとが成立した場合（事象G）は、第2時短遊技状態の移行判定（ステップS b 6 5 0 3の第2時短遊技状態

50

の移行判定用処理 A ) 第 3 時短遊技状態の移行判定 ( ステップ S b 6 5 0 4 の第 3 時短遊技状態の移行判定用処理 A ) の順で処理が実行されることにより、第 2 時短遊技状態への移行が優先される。すなわち、時短遊技状態中である場合は第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態 A への移行が制限されるため、先の第 2 時短遊技状態の移行判定で第 2 時短遊技状態への移行が決定されることにより、後の第 3 時短遊技状態の移行判定において第 3 時短遊技状態 A への移行が制限される。これにより、遊技者にとって不利な側の第 3 時短遊技状態 A への移行を回避し、有利な側の第 2 時短遊技状態に移行させることができる。

【 2 1 5 0 】

この場合、天井到達と特殊外れ結果との両方が成立した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置 7 5 にて実行される。なお、特図用表示部 4 3 では、特殊外れ結果 A に対応した絵柄が停止表示される。

10

【 2 1 5 1 】

通常遊技状態における同一の特図遊技回で天井到達と特殊外れ結果 B とが成立した場合 ( 事象 H ) は、第 3 時短遊技状態の移行判定 ( ステップ S b 6 5 0 5 の第 3 時短遊技状態の移行判定用処理 B ) 第 2 時短遊技状態の移行判定 ( ステップ S b 6 5 0 6 の第 2 時短遊技状態の移行判定用処理 B ) の順で処理が実行されることにより、第 3 時短遊技状態 B への移行が優先される。すなわち、時短遊技状態中である場合は第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態 B への移行が制限されるため、先の第 3 時短遊技状態の移行判定で第 3 時短遊技状態 B への移行が決定されることにより、後の第 2 時短遊技状態の移行判定において第 2 時短遊技状態への移行が制限される。これにより、遊技者にとって不利な側の第 2 時短遊技状態への移行を回避し、有利な側の第 3 時短遊技状態 B に移行させることができる。この場合、天井到達と特殊外れ結果との両方が成立した特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が図柄表示装置 7 5 にて実行される。

20

【 2 1 5 2 】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【 2 1 5 3 】

外れ遊技回の回数が天井回数となることを契機として移行する第 2 時短遊技状態と、第 2 時短遊技状態よりも遊技者にとって有利な時短遊技状態であって、特殊外れ結果となることを契機として移行する第 3 時短遊技状態 B とを有する構成において、第 2 時短遊技状態の途中で特殊外れ結果となっても第 3 時短遊技状態 B への移行が制限されるようにした上で、1 の特図遊技回において、第 3 時短遊技状態 B の移行判定 ( ステップ S b 6 5 0 5 ) が行われてから第 2 時短遊技状態の移行判定 ( ステップ S b 6 5 0 6 ) が行われる構成とした。

30

【 2 1 5 4 】

この構成によれば、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合に、第 3 時短遊技状態 B の移行判定にて第 3 時短遊技状態 B への移行条件の成立が判定された後、第 2 時短遊技状態の移行判定にて第 2 時短遊技状態への移行条件の成立が判定されても、上記制限により第 2 時短遊技状態への移行が回避される。これにより、有利な側の第 3 時短遊技状態 B への移行が実施され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

40

【 2 1 5 5 】

第 2 時短遊技状態よりも不利な第 3 時短遊技状態 A と、第 2 時短遊技状態よりも有利な第 3 時短遊技状態 B とを有し、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合に、特殊外れ結果の種別 ( 移行先の第 3 時短遊技状態の種別 ) を参照し、その結果に基づいて移行判定の順序を切り替える構成とした。

【 2 1 5 6 】

この構成によれば、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合において、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果 A ( 第 2 時短遊技状態よりも不利な第 3 時短遊技状態 A への移行に対応する種別 ) である場合には、第 2 時短遊技状態の移行判定 ( ステップ S b 6 5 0 3 ) 第 3 時短遊技状態 A の移行判定 ( ステップ S b 6 5

50

04)の順で処理を実行し、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果B(第2時短遊技状態よりも有利な第3時短遊技状態Bへの移行に対応する種別)である場合には、第3時短遊技状態Bの移行判定(ステップSb6505) 第2時短遊技状態の移行判定(ステップSb6506)の順で処理を実行することができる。このような構成であることで、複数の第3時短遊技状態を有し、第2時短遊技状態よりも不利なものと有利なものとが混在する状況であっても、常に有利な側の時短遊技状態への移行を優先させることができる。

#### 【2157】

##### <変形例9>

本変形例では、外れ遊技回の回数が天井回数に到達し、第2時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回において、第3時短遊技状態に移行させるか否かの判定処理を実行しないように構成されている。以下、本変形例の構成について図201及び図202を参照しながら説明する。

#### 【2158】

本変形例では、上記変形例8と同様に、時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達したり、当否抽選結果が特殊外れ結果になったりした場合に、第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態への移行が制限されるように構成されている。

#### 【2159】

本変形例における特図遊技回の当否テーブルや大当たり種別テーブル、第2時短遊技状態については、図178～図179に示す上記変形例6の当否テーブルや大当たり種別テーブル、第2時短遊技状態と同様である。また、本変形例における特殊外れ種別テーブルや第3時短遊技状態については、図195に示す上記変形例8の特殊外れ種別テーブルや第3時短遊技状態と同様である。すなわち、第3時短遊技状態として第3時短遊技状態Aと第3時短遊技状態Bとを有し、第3時短遊技状態Aは第2時短遊技状態よりも上限回数が少なく、第3時短遊技状態Bは第2時短遊技状態よりも上限回数が多い時短遊技状態となっている。

#### 【2160】

##### <変動開始処理>

本変形例に係る変動開始処理について図201のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による特図遊技回制御処理(図181)のステップSb5201で実行されるものであり、図196の変動開始処理に代えて実行されるものである。図201において図196と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

#### 【2161】

ステップSb3307、ステップSb3311又はステップSb3312の実行後、すなわち、各当否抽選結果に対応する停止結果を設定した後は、ステップSb5301にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新処理を実行する。

#### 【2162】

ステップSb7201では、第2時短遊技状態に移行させるか否かを判定するための第2時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。この処理は、上記変形例6に係る図185の第2時短遊技状態の移行判定用処理と同様のものである。

#### 【2163】

図185を援用してステップSb7201の第2時短遊技状態の移行判定用処理について説明すると、まずステップSb5501では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合には、ステップSb5502に進み、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。

#### 【2164】

到達済みフラグがセットされていない場合は、ステップSb5503にて、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フ

10

20

30

40

50

ラグがセットされていない場合は、ステップ S b 5 5 0 4 に進み、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた外れ回数カウンタエリア H C の値を更新する。

【 2 1 6 5 】

ステップ S b 5 5 0 5 では、上記外れ回数カウンタエリア H C の値が「 0 」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリア H C の値が「 0 」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップ S b 5 5 0 6 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に到達済みフラグをセットする。

【 2 1 6 6 】

ステップ S b 5 5 0 7 では、第 1 サポートフラグ、第 2 サポートフラグ又は第 3 サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグが  
10  
セットされている場合は、ステップ S b 5 5 0 9 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。

【 2 1 6 7 】

ステップ S b 5 5 0 7 で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）又はステップ S b 5 5 0 9 で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされている場合）は、ステップ S b 5 5 0 8 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 時短開始用フラグをセットする。第 2 時短開始用フラグは、第 2 時短遊技状態に移行すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 2 1 6 8 】

変動開始処理（図 2 0 1）の説明に戻り、ステップ S b 7 2 0 1 の第 2 時短遊技状態の  
20  
移行判定用処理を実行した後は、ステップ S b 7 2 0 2 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第 2 時短開始用フラグがセットされていない場合、すなわち、第 2 時短遊技状態に移行すべき状況でない場合は、ステップ S b 7 2 0 3 にて、第 3 時短遊技状態に移行させるか否かを判定するための第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。この処理は、上記変形例 8 に係る図 1 9 7 の第 3 時短遊技状態の移行判定用処理 B と同様のものである。

【 2 1 6 9 】

図 1 9 7 を援用してステップ S b 7 2 0 3 の第 3 時短遊技状態の移行判定用処理について説明すると、先ずステップ S b 5 6 0 1 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている  
30  
場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果（特殊外れ結果 A 又は特殊外れ結果 B）となった場合は、ステップ S b 5 6 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率フラグがセットされているか否かを判定する。

【 2 1 7 0 】

高確率フラグがセットされていない場合は、ステップ S b 5 6 0 3 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 1 サポートフラグ、第 2 サポートフラグ又は第 3 サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。これらサポートフラグのいずれかが  
40  
セットされている場合は、ステップ S b 5 6 0 4 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。

【 2 1 7 1 】

ステップ S b 5 6 0 3 で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合）又はステップ S b 5 6 0 4 で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされており、各時短遊技状態の最終遊技回である場合）は、ステップ S b 5 6 0 6 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 3 時短開始用フラグをセットする。第 3 時短開始用フラグは、第 3 時短遊技状態に移行すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 2 1 7 2 】

変動開始処理（図 2 0 1）の説明に戻り、ステップ S b 7 2 0 2 で肯定判定した場合（第 2 時短開始用フラグがセットされている場合）は、ステップ S b 7 2 0 4 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。  
50

特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップ S b 7 2 0 5 にて、セットされている特殊外れフラグをクリアする処理を実行する。

【 2 1 7 3 】

ステップ S b 7 2 0 3、ステップ S b 7 2 0 5 の実行後又はステップ S b 7 2 0 4 で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）はステップ S b 3 3 1 3 にて、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S における今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。本変形例においても、上記変形例 6 と同様に、天井到達時用の変動パターン R 1（例えば 1 8 s e c）と、特殊外れ結果用の変動パターン R 2（例えば 1 5 s e c）とが設定されている（図 1 8 3）。ステップ S b 3 3 1 3 の実行後はステップ S b 7 1 2 以降の処理を実行する。

10

【 2 1 7 4 】

< 遊技状態の流れについて >

本変形例における遊技状態の流れについて図 2 0 2 を参照しながら説明する。なお、事象 A ~ 事象 F については上記変形例 8 における事象 A ~ 事象 F の場合と同様であるため、説明を省略する。

【 2 1 7 5 】

本変形例では、第 2 時短遊技状態の移行判定用処理（ステップ S b 7 2 0 1） 第 3 時短遊技状態の移行判定用処理（ステップ S b 7 2 0 3）の順で処理が実行され、第 2 時短遊技状態の移行判定用処理において第 2 時短開始用フラグがセットされた場合には、第 3 時短遊技状態の移行判定用処理の実行が回避される。よって、通常遊技状態における同一の特図遊技回で天井到達と特殊外れ結果 A 又は B とが成立した場合（事象 G）は、第 3 時短遊技状態 A 又は B への移行が制限され、通常遊技状態から第 2 時短遊技状態に移行する。

20

【 2 1 7 6 】

この場合、天井到達と特殊外れ結果 A 又は B との両方が成立した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置 7 5 にて実行される。この際、特図用表示部 4 3 では、特殊外れ結果 A 又は B に対応した絵柄が停止表示される。

【 2 1 7 7 】

なお、第 3 時短遊技状態 A は第 2 時短遊技状態よりも遊技者にとって不利な時短遊技状態であるのに対し、第 3 時短遊技状態 B は第 2 時短遊技状態よりも遊技者にとって有利な時短遊技状態であり、それら各第 3 時短遊技状態は第 2 時短遊技状態との関係において有利不利が異なる構成となっている。本変形例では、そのような有利関係の相違にかかわらず、天井到達と同時に成立した特殊外れ結果の種別がいずれであっても、第 2 時短遊技状態への移行を優先する構成としている。このような構成とすることで、次の効果を期待することができる。

30

【 2 1 7 8 】

第 2 時短遊技状態は、外れ遊技回の累積回数により移行するため、外れ遊技回が天井回数に到達する前（移行契機が成立する前）から遊技者が第 2 時短遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、実際に外れ遊技回が天井回数に到達して移行契機が成立しているにもかかわらず、第 2 時短遊技状態に移行させないでいると、第 2 時短遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい。この場合、天井到達は一体どうなったのかと困惑するおそれがあり、他の時短遊技状態に移行させるにしても、第 2 時短遊技状態ではないことについて不自然な印象を与える懸念がある。

40

【 2 1 7 9 】

一方、第 3 時短遊技状態は特殊外れ結果への当選を移行契機とし、1 の遊技回の中で成立する条件に基づいて移行するため、当該移行契機が成立する前の段階から遊技者が第 3 時短遊技状態への移行を予測することができない。このため、内部的に特殊外れ結果への当選状態となっていて、それを積極的に報知しなければ、遊技者が第 3 時短遊技状態への移行を意識することを回避できる。

【 2 1 8 0 】

50

これらのことより、第2時短遊技状態への移行契機と第3時短遊技状態への移行契機とが同時に成立し、いずれかの時短遊技状態を選ばざるを得ない場合にあっては、第3時短遊技状態への移行を制限し、第2時短遊技状態への移行を優先させる方が、移行の制限を遊技者に気付かれにくくすることができると考えられる。よって、本変形例のように、有利不利を問わず一律に第2時短遊技状態を優先させることで、遊技者の気付きを抑制しながら移行先の時短遊技状態を調整することが可能になる。

#### 【2181】

なお、第3時短遊技状態として第2時短遊技状態よりも遊技者にとって不利なものしか存在しない上記変形例6や変形例7においても、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選とが同一の遊技回で成立した場合に第2時短遊技状態への移行を優先させる点では、本変形例と同様であるため、上記の効果は、それら変形例6や変形例7の構成においても期待することができる。

10

#### 【2182】

##### <変形例10>

本変形例では、当否抽選結果が特殊外れ結果となり、第3時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回において、第2時短遊技状態に移行させるか否かの判定処理を実行しないように構成されている。以下、本変形例の構成について図203～図206を参照しながら説明する。

#### 【2183】

本変形例では、上記変形例8と同様に、時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達したり、当否抽選結果が特殊外れ結果になったりした場合に、第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態への移行が制限されるように構成されている。

20

#### 【2184】

本変形例における特図遊技回の当否テーブルや大当たり種別テーブル、第2時短遊技状態については、図178～図179に示す上記変形例6の当否テーブルや大当たり種別テーブル、第2時短遊技状態と同様である。また、本変形例における特殊外れ種別テーブルや第3時短遊技状態については、図195に示す上記変形例8の特殊外れ種別テーブルや第3時短遊技状態と同様である。すなわち、第3時短遊技状態として第3時短遊技状態Aと第3時短遊技状態Bとを有し、第3時短遊技状態Aは第2時短遊技状態よりも上限回数が少なく、第3時短遊技状態Bは第2時短遊技状態よりも上限回数が多い時短遊技状態となっている。

30

#### 【2185】

##### <変動開始処理>

本変形例に係る変動開始処理について図203のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による特図遊技回制御処理(図181)のステップSb5201で実行されるものであり、図196の変動開始処理に代えて実行されるものである。図203において図196と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

#### 【2186】

ステップSb3307、ステップSb3311又はステップSb3312の実行後、すなわち、各当否抽選結果に対応する停止結果を設定した後は、ステップSb5301にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。

40

#### 【2187】

ステップSb7501では、第3時短遊技状態に移行させるか否かを判定するための第3時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。この処理は、上記変形例8に係る図197の第3時短遊技状態の移行判定用処理Bと同様のものである。

#### 【2188】

図197を援用してステップSb7501の第3時短遊技状態の移行判定用処理について説明すると、先ずステップSb5601では、上記各種フラグ格納エリア314eに特

50

特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果（特殊外れ結果 A 又は特殊外れ結果 B ）となった場合は、ステップ S b 5 6 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率フラグがセットされているか否かを判定する。

【 2 1 8 9 】

高確率フラグがセットされていない場合は、ステップ S b 5 6 0 3 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 1 サポートフラグ、第 2 サポートフラグ又は第 3 サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。これらサポートフラグのいずれかがセットされている場合は、ステップ S b 5 6 0 4 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。

10

【 2 1 9 0 】

ステップ S b 5 6 0 3 で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合）又はステップ S b 5 6 0 4 で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされており、各時短遊技状態の最終遊技回である場合）は、ステップ S b 5 6 0 6 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 3 時短開始用フラグをセットする。第 3 時短開始用フラグは、第 3 時短遊技状態に移行すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 2 1 9 1 】

変動開始処理（図 2 0 3 ）の説明に戻り、ステップ S b 7 5 0 1 の第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を実行した後は、ステップ S b 7 5 0 2 にて、第 2 時短遊技状態に移行させるか否かを判定するための第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップ S b 7 5 0 2 の詳細については後述する。

20

【 2 1 9 2 】

続くステップ S b 3 3 1 3 では、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S における今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。本変形例においても、上記変形例 6 と同様に、天井到達時用の変動パターン R 1 （例えば 1 8 s e c ）と、特殊外れ結果用の変動パターン R 2 （例えば 1 5 s e c ）とが設定されている（図 1 8 3 ）。ステップ S b 3 3 1 3 の実行後はステップ S b 7 1 2 以降の処理を実行する。

【 2 1 9 3 】

< 第 2 時短遊技状態の移行判定用処理 >

ステップ S b 7 5 0 2 の第 2 時短遊技状態の移行判定用処理について図 2 0 4 のフローチャートを参照しながら説明する。図 2 0 4 において図 1 8 5 の第 2 時短遊技状態の移行判定用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

30

【 2 1 9 4 】

ステップ S b 5 5 0 3 で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）は、ステップ S b 7 6 0 1 にて、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 3 時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第 3 時短開始用フラグがセットされていない場合、すなわち、第 3 時短遊技状態に移行すべき状況でない場合は、ステップ S b 7 6 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 3 サポートフラグがセットされているか否かを判定する。

40

【 2 1 9 5 】

第 3 サポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が第 3 時短遊技状態である場合は、ステップ S b 7 6 0 3 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグがセットされている場合は、今回の特図遊技回が第 3 時短遊技状態での最終遊技回であることを意味する。

【 2 1 9 6 】

ステップ S b 7 6 0 2 で否定判定した場合（第 3 サポートフラグがセットされていない

50



場合)又はステップS b 7 6 0 3で肯定判定した場合(時短終了用フラグがセットされている場合)は、ステップS b 7 6 0 4にて、RAM 3 1 4の各種カウンタエリア3 1 4 dに設けられた外れ回数カウンタエリアHCの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアHCの値を1減算する。外れ回数カウンタエリアHCは、天井回数までの残り回数をMPU 3 1 2が把握するためのものである。

【2 1 9 7】

ステップS b 7 6 0 5では、上記外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップS b 7 6 0 6に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに到達済みフラグをセットする。

10

【2 1 9 8】

ステップS b 7 6 0 7では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第1サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第1サポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が第1時短遊技状態である場合は、ステップS b 7 6 0 8に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグがセットされている場合は、今回の特図遊技回が第1時短遊技状態での最終遊技回であることを意味する。

【2 1 9 9】

なお、本変形例では、第1時短遊技状態の上限回数が天井回数(例えば800回)よりも少ない回数(例えば100回)に設定されているとともに、大当たり結果となることで、外れ回数カウンタエリアHCの値が天井回数に対応した値(例えば800)に設定し直されるように構成されている。このため、第1時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達することがなく、ステップS b 7 6 0 7の判定処理では必ず否定判定することになる。但し、第1時短遊技状態の上限回数を天井回数よりも少なくするか否かは任意であり、天井回数以上の回数に設定しても構わないため、そのような構成では、ステップS b 7 6 0 7の判定処理で否定判定する場合もあれば、肯定判定する場合もあることになる。

20

【2 2 0 0】

ステップS b 7 6 0 7で否定判定した場合(第1サポートフラグがセットされていない場合)又はステップS b 7 6 0 8で肯定判定した場合(時短終了用フラグがセットされている場合)は、ステップS b 5 5 0 8に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2時短開始用フラグをセットする。第2時短開始用フラグは、第2時短遊技状態に移行すべきであることをMPU 3 1 2が把握するためのものである。

30

【2 2 0 1】

ステップS b 7 6 0 1で肯定判定した場合(第3時短開始用フラグがセットされている場合)、すなわち、第3時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップS b 7 6 0 2以降の処理を実行することなく、第2時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。すなわち、ステップS b 7 6 0 4の処理を実行せず、外れ回数カウンタエリアHCの値を更新しない。このため、外れ遊技回の回数が天井回数目となる特図遊技回において当否抽選の結果が特殊外れ結果となった場合は、外れ遊技回の回数更新が制限され、天井回数への到達が保留される。

40

【2 2 0 2】

また、ステップS b 7 6 0 3で否定判定した場合(時短終了フラグがセットされていない場合)、すなわち、第3時短遊技状態中(最終遊技回を除く)である場合は、ステップS b 7 6 0 4以降の処理を実行することなく、第2時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。つまり、第3時短遊技状態中(最終遊技回を除く)である場合も、外れ回数カウンタエリアHCの値を更新しない。よって、第3時短遊技状態に滞在している間は、特図当否抽選の結果が外れ結果となっても外れ遊技回の回数が更新されず、同じ値が保持され続ける。

【2 2 0 3】

50

なお、第3サポートフラグがクリアされて第3時短遊技状態が終了した場合には、ステップS b 7 6 0 2で否定判定し、ステップS b 7 6 0 4の処理を実行する。すなわち、外れ遊技回の回数更新が制限される状態は、第3時短遊技状態が終了することにより解除される。

【2204】

ちなみに、ステップS b 7 6 0 2で否定判定する場合（第3サポートフラグがセットされていないと判定する場合）としては、第3サポートフラグと第1サポートフラグの両方がセットされておらず、その時点での遊技状態が通常遊技状態である場合のほか、上記各種フラグ格納エリア314eに第1サポートフラグがセットされ、その時点での遊技状態が第1時短遊技状態である場合もある。この場合は、ステップS b 7 6 0 4の処理を実行し、外れ回数カウンタエリアH Cの値を更新する。つまり、第1時短遊技状態中である場合は、第3時短遊技状態中である場合とは異なり、特図当否抽選の結果が外れ結果となることに応じて外れ遊技回の回数を更新する。

10

【2205】

<遊技状態の流れについて>

本変形における遊技状態の流れについて図205を参照しながら説明する。

【2206】

図205(a)に示すように、第3時短遊技状態A又は第3時短遊技状態Bである状況（最終遊技回を除く）では、外れ遊技回の回数更新が制限される。この場合について図206を参照しながら説明する。ここでは、4R通常大当たり結果となって第1時短遊技状態に移行し、その後、特殊外れ結果Aとなって第3時短遊技状態Aに移行する場合を例にとって説明する。

20

【2207】

タイミングt1において4R通常大当たり結果に対応した開閉実行モードが終了すると、第1サポートフラグがセットされて第1時短遊技状態に移行する（図206(a)、(b)）。この際、サポートカウンタエリアS Cの値が第2上限回数（例えば100回）に対応した値にセットされる。なお、外れ回数カウンタエリアH Cについては、4R通常大当たり結果になった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて天井回数（例えば800回）に対応した値にセットされる（図206(d)、(e)）。

【2208】

30

タイミングt2においてサポートカウンタエリアS Cの値が「0」になると、第1サポートフラグがクリアされて第1時短遊技状態が終了し、通常遊技状態に移行する。第1時短遊技状態の開始から終了までの間（タイミングt1～タイミングt2）にあっては、各特図遊技回において当否抽選結果が外れ結果（特殊外れ結果又は通常外れ結果）になることに基づき、外れ回数カウンタエリアH Cの値が更新される（図206(e)）。

【2209】

タイミングt3において当否抽選の結果が特殊外れ結果Aになると、第3サポートフラグがセットされ、通常遊技状態から第3時短遊技状態Aに移行する（図206(c)）。この際、サポートカウンタエリアS Cの値が第6上限回数（例えば300回）に対応した値にセットされる。

40

【2210】

また、第3時短遊技状態Aに移行したタイミングt3では、外れ回数カウンタエリアH Cの更新が制限される制限状態に移行する。この制限状態は、第3時短遊技状態Aが終了するまで継続される（図206(e)）。これにより、第3時短遊技状態の途中で外れ回数が天井回数となり、第2時短遊技状態への移行が制限されること、換言すれば、天井到達が無効化されることを抑制できる。

【2211】

タイミングt4においてサポートカウンタエリアS Cの値が「0」になると、第3サポートフラグがクリアされて第3時短遊技状態Aが終了し、通常遊技状態に移行する。これに伴い、上記制限状態が解除され、外れ回数カウンタエリアH Cの更新が再開される。

50

## 【 2 2 1 2 】

その後、タイミング t 5 において外れ回数カウンタエリア H C の値が「 0 」になると、第 2 サポートフラグがセットされ、第 2 時短遊技状態に移行する（図 2 0 6（f））。

## 【 2 2 1 3 】

上記構成において、外れ回数カウンタエリア H C の更新が制限されるタイミング t 3 ~ タイミング t 4 においては、図柄表示装置 7 5 に表示される外れ回数画像 4 7 5 においても外れ回数が更新されない。すなわち、第 3 時短遊技状態 A に移行する直前の外れ回数が保持された状態となる。その際、図 2 0 6（g）に示すように、外れ回数が保持されていることに対応した保持用画像 4 8 1 が表示され、外れ回数の更新が停止されていることが報知される。この保持用画像 4 8 1 は、タイミング t 4 で外れ回数カウンタエリア H C の更新が再開されることに合わせて消去される。

10

## 【 2 2 1 4 】

外れ回数カウンタエリア H C の値が更新されるタイミング t 1 ~ タイミング t 3、タイミング t 4 ~ タイミング t 5 においては、上記第 2 の実施の形態と同様に、特図当否抽選の結果が外れ結果となることに応じて表示回数が増えるように外れ回数画像 4 7 5 が表示される。本変形例では、外れ回数カウンタエリア H C の更新（外れ遊技回の回数の更新）が特図遊技回の開始時に行われるが（図 2 0 3、図 2 0 4）、外れ回数画像 4 7 5 おける外れ回数の更新は、上記第 2 の実施の形態と同様に、その特図遊技回において確定表示時間が経過してから行われる。なお、外れ回数画像 4 7 5 の更新は、必ずしも確定表示時間の経過時に行われる必要はなく、外れ回数カウンタエリア H C が更新された特図遊技回において変動表示が終了してから確定表示が終了するまでの期間におけるいずれかのタイミングで外れ回数画像 4 7 5 が更新される構成としてもよい。

20

## 【 2 2 1 5 】

次に、図 2 0 5（b）に示す各事象 A ~ E が発生した場合の遊技状態の流れについて説明する。このうち事象 A ~ 事象 D については上記変形例 8 における事象 A ~ 事象 D の場合と同様であるため、説明を省略する。

## 【 2 2 1 6 】

外れ遊技回の回数が天井回数に到達する特図遊技回（天井回数目の遊技回）で当否抽選結果が特殊外れ結果 A 又は特殊外れ結果 B になった場合（事象 E）は、外れ回数カウンタエリア H C の更新が制限される（図 2 0 4 のステップ S b 7 6 0 1）。その結果、外れ回数カウンタエリア H C の値が天井到達の直前値である「 1 」に保持され、天井到達が保留される。よって、M P U 3 1 2 において特殊外れ結果への当選のみが認識され、遊技状態が第 3 時短遊技状態 A 又は第 3 時短遊技状態 B に移行する。この場合、その特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出（図 1 5 3）が図柄表示装置 7 5 にて実行される。

30

## 【 2 2 1 7 】

本変形例では、当否抽選結果が特殊外れ結果になった遊技回だけでなく、第 3 時短遊技状態である場合も外れ回数カウンタエリア H C の更新が制限される。このため、外れ回数カウンタエリア H C の値が「 1 」とされた状態は、第 3 時短遊技状態である間も維持される。

40

## 【 2 2 1 8 】

そして、第 3 時短遊技状態が終了すると、外れ回数カウンタエリア H C の更新制限が解除される。その際、本変形では、高頻度サポートモードの残り回数の更新処理（ステップ S b 5 3 0 1 の高頻度サポートモード更新用処理）外れ回数の更新処理（ステップ S b 7 5 0 2 の第 2 時短遊技状態の移行判定用処理）の順で処理が実行されるため、第 3 時短遊技状態の最終遊技回にて第 3 時短遊技状態の終了処理が行われた後、その特図遊技回の中で外れ回数の更新が再開される。

## 【 2 2 1 9 】

つまり、それまで「 1 」に保持されていた外れ回数カウンタエリア H C の値が第 3 時短遊技状態の最終遊技回で 1 減算されて「 0 」となり、その結果、第 2 サポートフラグがセ

50

ットされて第2時短遊技状態に移行する。このように、第3時短遊技状態の終了と天井到達の保留状態の解除とが同じ遊技回の中で行われ、第3時短遊技状態から第2時短遊技状態へと通常遊技状態を介することなく移行する。この場合、図柄表示装置75では、高頻度サポートモードの残り回数が増えたことを報知する上乗せ演出（例えば図130(c)の上乗せ演出）が実行される。この際、上乗せ演出により報知される上乗せ回数は、第2時短遊技状態の上限回数に対応した回数（例えば500回）となる。

【2220】

なお、上記上乗せ演出は、最終遊技回の確定表示時間の一部又は全部を利用して行われてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とに跨って行われてもよい。

【2221】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【2222】

外れ遊技回の回数が天井回数となることを契機として移行する第2時短遊技状態と、特殊外れ結果となることを契機として移行する第3時短遊技状態とを有する構成において、第3時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数の更新を制限する構成とした。

【2223】

第3時短遊技状態は特図当否抽選の結果が特殊外れ結果となることに基づいて移行し、第3時短遊技状態の移行はランダムに発生するため、第3時短遊技状態である状況で外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達することが生じ得る。この場合、第2時短遊技状態への移行を制限して第3時短遊技状態を継続すれば、複数の時短遊技状態が重複して処理が複雑化することを回避できるが、その反面、天井回数への到達を目指して重ねた遊技が無に帰す結果を招いてしまう。特に天井回数への到達は遊技者が事前に予測することができるため、天井回数への到達が無効化された場合に、遊技者がそのことに気付きやすく、不愉快な気分させる懸念がある。この点、第3時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数の更新を制限することで、第3時短遊技状態の途中で外れ遊技回の累積回数（パチンコ機10が認識する回数）が天井回数に到達することを抑制できる。これにより、天井回数への到達が無効化されることが抑制され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【2224】

第3時短遊技状態が終了することに基づいて上記制限を解除する構成とした。この構成によれば、第3時短遊技状態が終了することで、外れ遊技回の回数の更新が再開される。これにより、遊技者は、第3時短遊技状態に移行する前の累積回数の続きから再び天井回数への到達を目指して遊技を行うことが可能になる。

【2225】

特図当否抽選の結果が特殊外れ結果となった場合に外れ遊技回の回数の更新を制限する構成とした。

【2226】

この構成によれば、外れ遊技回の累積回数が天井回数目となる遊技回で特殊外れ結果となった場合に、特殊外れ結果への当選を優先しつつ、天井回数への到達を留保して持ち越すことができる。よって、第2時短遊技状態への移行を回避して第3時短遊技状態に移行させることができ、複数の時短遊技状態が重複することを抑制できる。そして、第3時短遊技状態が終了した後は、外れ遊技回の回数の更新が再開されることで、更新結果が自ずと天井回数に到達し、第2時短遊技状態に移行することになる。つまり、外れ遊技回の累積回数が天井回数目となる遊技回で特殊外れ結果となった場合は、第3時短遊技状態及び第2時短遊技状態に順次に移行させることができ、それら各時短遊技状態における両方の恩恵を遊技者が享受し得る構成とすることが可能になる。

【2227】

1の遊技回において、第3時短遊技状態への移行判定を実行した後、外れ遊技回の回数の更新を実行する構成とした。

【2228】

この構成によれば、外れ遊技回の累積回数が天井回数となる遊技回で特殊外れ結果となった場合に、第3時短遊技状態への移行判定の結果を踏まえて外れ遊技回の回数を更新するか否かを切り替えることができる。よって、上記のように特殊外れ結果への当選を優先し、天井回数への到達を留保する構成を実現する上で好ましい態様とすることができる。

【2229】

第1時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数の更新を許容する構成とした。

【2230】

開閉実行モードを経由して移行する第1時短遊技状態については、パチンコ機の設計段階において、第1時短遊技状態中に外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達しないように調整することができる。具体的には、第1時短遊技状態の上限回数を天井回数よりも少ない回数とすればよい。このような特性を踏まえ、第3時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数更新を制限する一方で、その途中で天井回数への到達を事前回避することが可能な第1時短遊技状態については外れ遊技回の回数更新を許容することで、設計段階での事前予測ができない第3時短遊技状態中での天井到達を回避しながらも、外れ遊技回の回数更新が過度に停滞して第2時短遊技状態への移行に大きな遅れが生じることを抑制できる。

【2231】

外れ遊技回の回数の更新が制限される場合に外れ回数画像475の表示内容を当該制限が行われる直前の状態にて保持する構成とした。

【2232】

第3時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数更新が制限される構成では、遊技における実際の外れ累積回数と、パチンコ機10が認識する内部的な外れ累積回数とにずれが生じる。このため、天井回数との関係において内部的に認識されている累積回数が何回であるのかを遊技者が把握しにくくなる懸念があり、このような傾向は第3時短遊技状態での遊技が進んで上記ずれが大きくなるほど顕著となる。この点、回数更新の制限が行われる場合に、その直前の状態が保持された態様で外れ回数画像475が表示されることで、内部的な認識回数を遊技者が容易に理解することができる。これにより、遊技者の困惑を好適に抑制することが可能になる。

【2233】

<変形例11>

本変形例は、特殊外れ結果になった場合の外部信号の出力態様が上記変形例3とは異なる。

【2234】

従来のパチンコ機では、開閉実行モードを経由して移行する第1時短遊技状態しか備えなかったため、遊技ホールのホールコンピュータ（管理制御装置）や遊技島に設置される報知部（データカウンタ等）のホール機器においても、それのみに対応した構成となっていることが想定される。このため、開閉実行モードを経由せずに移行する第3時短遊技状態（特殊外れ結果になった場合に移行する時短遊技状態）を備えたパチンコ機において専用の外部信号を出力する構成としても、ホール機器がそれに対応することができず、特殊外れ結果や第3時短遊技状態の発生を遊技ホール側が把握できない懸念がある。この場合、ホール機器を入れ替えれば対応することができるが、それでは遊技ホールの負担が大きくなってしまふ。

【2235】

本変形例は、そのような事情を踏まえて構成を工夫したものであり、以下、本変形例の構成について図207を参照しながら説明する。

【2236】

先ず、特図当否抽選にて通常大当たり結果となり、開閉実行モードを経由して第1時短遊技状態に移行する場合の外部信号について図207（a）を参照しながら説明する。本変形例では、この場合に使用する外部信号として第1外部信号（図207（a4））と第2外部信号（図207（a5））とを有している。第1外部信号と第2外部信号とは外部

10

20

30

40

50

出力端子 2 1 3 における各別の出力端子を用いて遊技機外部に出力される。

【 2 2 3 7 】

第 1 外部信号は、開閉実行モードに対応して出力される信号であり、図 2 0 7 ( a 4 ) に示すように、開閉実行モード ( 図 2 0 7 ( a 2 ) ) の開始から終了までの期間 ( タイミング t 2 ~ タイミング t 3 ) にてオン状態とされる。第 2 外部信号は、開閉実行モード及び時短遊技状態 ( 第 1 時短遊技状態 ) に対応して出力される信号であり、図 2 0 7 ( a 5 ) に示すように、開閉実行モードの開始から時短遊技状態 ( 図 2 0 7 ( a 3 ) ) の終了までの期間 ( タイミング t 2 ~ タイミング t 4 ) にてオン状態とされる。

【 2 2 3 8 】

ちなみに特図遊技回の期間では通常大当たり結果に対応した直接の外部信号 ( 大当たり当選信号等 ) は出力されず、特図遊技回が実行されたことを示す遊技回実行信号が出力されるのみである。遊技回実行信号は、特図遊技回における確定表示の開始時や終了時に出力される。

10

【 2 2 3 9 】

ホールコンピュータや報知部等では、遊技回実行信号を受信することで特図遊技回の実行 ( 終了 ) を認識し、その後、第 1 外部信号を受信することで、大当たりの発生や大当たり遊技 ( 開閉実行モード ) の発生を認識する。また、第 1 外部信号がオフ状態となった後、第 2 外部信号がオン状態とされていることで、時短遊技状態への移行 ( 時短遊技状態の発生 ) を認識する。

【 2 2 4 0 】

20

次に、特図当否抽選にて特殊外れ結果となり、開閉実行モードを経由しないで第 3 時短遊技状態に移行する場合の外部信号について図 2 0 7 ( b ) を参照しながら説明する。

【 2 2 4 1 】

特図当否抽選にて特殊外れ結果となった場合、特図遊技回の期間では、特殊外れ結果に対応した直接の外部信号 ( 特殊外れ結果当選信号等 ) は出力されず、特図遊技回が実行されたことを示す遊技回実行信号のみが出力される。

【 2 2 4 2 】

その後、第 3 時短遊技状態への移行タイミングにて第 1 外部信号が出力される ( 図 2 0 7 ( b 4 ) ) 。本変形例では、特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて第 3 時短遊技状態に移行するため、第 1 外部信号は、上記確定表示の開始タイミングにて出力される。

30

【 2 2 4 3 】

前述のとおり、第 1 外部信号はホール機器に対して開閉実行モード中であることを通知する大当たり信号であるが、第 3 時短遊技状態への移行に際しては開閉実行モードが行われないため、図 2 0 7 ( b 4 ) の第 1 外部信号は、開閉実行モードに対応していない疑似的な大当たり信号となる。そこで、実際に開閉実行モードに対応する場合 ( 通常大当たり結果になった場合 ) との区別が可能なように、そのような場合よりも短い期間にてオン状態とされる ( タイミング t 1 2 ~ タイミング t 1 3 ) 。

【 2 2 4 4 】

第 1 外部信号の具体的な出力期間は、通常大当たり結果となった場合の第 1 外部信号との区別が可能であれば特に限定されないが、開閉実行モードでの 1 ラウンド分の最短期間 ( 遊技球の発射周期 × 可変入賞装置 6 5 への上限入賞個数 ) よりも短い期間であることが好ましい。このような構成とすることで、第 3 時短遊技状態への移行の場合に出力される第 1 外部信号の出力期間が、実際に開閉実行モードが行われる場合の出力期間以上となることを抑制でき、両者の区別を好適に行うことが可能なる。本変形例では、第 1 外部信号の出力期間が例えば 2 0 0 m s e c とされる。

40

【 2 2 4 5 】

また、特殊外れ結果となった場合には、上記移行タイミングに対応させて第 2 外部信号が出力される ( 図 2 0 7 ( b 5 ) ) 。この第 2 外部信号は、上記移行タイミングから時短遊技状態の終了までの期間 ( タイミング t 1 2 ~ タイミング t 1 4 ) にてオン状態とされ

50

る。

【 2 2 4 6 】

上記のように、特殊外れ結果への当選により第3時短遊技状態に移行する場合において、通常大当たり結果への当選により第1時短遊技状態に移行する場合に使用する外部信号と同じ外部信号（同じ外部端子から出力される信号）を用いるため、ホール機器において受信端子の増設等を行わなくても第3時短遊技状態に移行する場合の外部信号を受信することが可能となる。

【 2 2 4 7 】

その際、ホール機器において第1外部信号の出力期間（長さの違い）を判別できる機能を備えている場合は、短い出力期間の第1外部信号を受信することで、特殊外れ結果の発生を認識できる。よって、ホールコンピュータにおいて特殊外れ結果の発生を管理したり、特殊外れ結果への当選に対応した報知をデータカウンタ等にて実施したりすることが可能となる。

10

【 2 2 4 8 】

仮に出力期間の違いを判別できない場合でも、特殊外れ結果となった場合の外部信号の挙動が通常大当たり結果の場合と共通化されているため、時短遊技状態への移行や発生をホール機器が把握することができる。すなわち、特殊外れ結果となった場合についても、通常大当たり結果の場合と同じく、第1外部信号及び第2外部信号がオン状態となり、その後、第1外部信号がオフ状態で且つ第2外部信号がオン状態となる流れとしたため、通常大当たり結果と特殊外れ結果との区別が困難であるとしても、時短遊技状態への移行については認識することができる。

20

【 2 2 4 9 】

また、データカウンタ等の種類によっては、第1外部信号に基づいて開閉実行モードに対応した発光演出を行う構成となっていることも想定される。この点、本変形例では、特殊外れ結果となった場合の第1外部信号が時短遊技状態（第3時短遊技状態）に移行してから出力される構成となっている。よって、特殊外れ結果となった場合において、時短遊技状態への移行前に開閉実行モードに対応した発光演出が実行されることを抑制できる。

【 2 2 5 0 】

その際、時短遊技状態への開始時に上記発光演出が行われ得るが、特殊外れ結果となった場合における第1外部信号の出力期間が短くされているため、かかる発光演出を短時間で終了させることができる。よって、当該発光演出を目立ちにくくすることができ、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制可能となる。

30

【 2 2 5 1 】

なお、上記説明では、開閉実行モードを経由することなく移行する時短遊技状態として、特殊外れ結果への当選を契機とする第3時短遊技状態を例示したが、本変形例の構成は、天井回数への到達を契機として移行する第2時短遊技状態についても適用することが可能である。具体的には、図207（b1）における特殊外れ結果の特図遊技回（タイミングt11～タイミングt12）を天井回数に到達した特図遊技回に置き換えればよい。すなわち、天井回数への到達を契機として第2時短遊技状態に移行する場合に、当該時短遊技状態への移行タイミングに対応させて図207（b4）、（b5）の第1外部信号及び第2外部信号を出力する構成とすればよい。

40

【 2 2 5 2 】

< 変形例12 >

本変形例は、特殊外れ結果になった場合の外部信号の出力態様が上記変形例3や上記変形例11とは異なる。本変形例の構成について図208～図210を参照しながら説明する。

【 2 2 5 3 】

本変形例では、図208に示すように、外部信号として、第1外部信号A、第1外部信号B、第2外部信号A、第2外部信号B及び第3外部信号を出力可能となっている。このうち第1外部信号A及び第2外部信号Aは、変形例11の第1外部信号及び第2外部信号

50

と同様のものであるため、説明を省略する。すなわち、本変形例は、変形例 11 の構成に対して第 1 外部信号 B、第 2 外部信号 B 及び第 3 外部信号が追加された構成を有している。

【2254】

第 1 外部信号 B は、開閉実行モードに対応して出力される信号であり、特図当否抽選にて通常大当たり結果となり、開閉実行モードを経由して第 1 時短遊技状態に移行する場合には、図 208 (e) に示すように、開閉実行モードの開始から終了までの期間 (タイミング t2 ~ タイミング t3) にてオン状態とされる。つまり、第 1 外部信号 A と同様の出力態様とされる。

【2255】

但し、図 209 (e) に示すように、特図当否抽選にて特殊外れ結果となり、開閉実行モードを経由しないで第 3 時短遊技状態に移行する場合は、オン状態とされず、開閉実行モードが実行されないことに対応してオフ状態が維持される。すなわち、第 1 外部信号 A (図 209 (d)) では、第 3 時短遊技状態への移行である場合に、疑似的な大当たり信号として所定期間 (タイミング t12 ~ タイミング t13) に亘りオン状態とされるが、第 1 外部信号 B ではこのようなオン状態への切り替えが行われない。

10

【2256】

第 2 外部信号 B は、開閉実行モード及び時短遊技状態に対応して出力される信号であり、第 1 時短遊技状態への移行の場合は、図 208 (g) に示すように、開閉実行モードの開始から時短遊技状態の終了までの期間 (タイミング t2 ~ タイミング t4) にてオン状態とされる。つまり、第 2 外部信号 A と同様の出力態様とされる。

20

【2257】

但し、図 209 (g) に示すように、第 3 時短遊技状態への移行の場合は、時短遊技状態である期間においてオフ状態とされる。すなわち、第 2 外部信号 A (図 209 (f)) では、時短遊技状態においてオン状態とされたが、第 2 外部信号 B ではこのようなオン状態への切り替えが行われない。

【2258】

第 3 外部信号は、時短遊技状態に対応して出力される信号であり、時短遊技状態の開始から終了までの期間にてオン状態とされる。このことは、移行対象の時短遊技状態が第 1 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態のいずれであっても同様である (図 208 (h)、図 209 (h))。

30

【2259】

上記第 1 外部信号 B、第 2 外部信号 B 及び第 3 外部信号は、それぞれ異なる出力端子から遊技機外部に出力されるものである。

【2260】

パチンコ機の機能として第 3 時短遊技状態 (開閉実行モードを経由することなく時短遊技状態) が追加された場合、遊技ホールでは、そのような機能に対処すべく、第 3 時短遊技状態に対応した新設のホール機器 (ホールコンピュータやデータカウンタ等) を導入したり、既存のホール機器に対して機能追加を行ったりすることが考えられる。

【2261】

しかしながら、すべての遊技ホールがそのような対応を取るとは限らず、従前からのホール機器を継続使用する可能性も見込まれる。すなわち、外部信号の受信が想定されるホール機器として第 3 時短遊技状態に対応していない非対応機器と、第 3 時短遊技状態に対応している対応機器とが混在した状態となる可能性がある。

40

【2262】

本変形例の構成は、このような混在状態を踏まえて構成を工夫したものである。なお、上記対応機器としては、上記第 3 外部信号から時短遊技状態を認識できる機能を備えたものを想定している。

【2263】

パチンコ機 10 からの外部信号をデータカウンタ等が受信するには、データカウンタ等からの配線をパチンコ機 10 における外部出力端子 213 の各端子に接続する必要がある

50



。この際、本変形例では、遊技ホール側のホール機器が非対応機器であるか、対応機器であるかによって外部出力端子 2 1 3 における各端子への接続態様を異ならせるようにする。

【 2 2 6 4 】

具体的には、パチンコ機 1 0 に接続されるホール機器が非対応機器である場合は、図 2 1 0 ( a ) に示すように、外部出力端子 2 1 3 に設けられた第 1 外部信号 A 用の出力端子及び第 2 外部信号 A 用の出力端子に上記配線を接続する。これにより、ホール機器は、パチンコ機 1 0 から外部出力される第 1 外部信号 A 及び第 2 外部信号 B を受信可能な状態となる。この場合、ホール機器では、変形例 1 1 にて説明した態様にて第 1 時短遊技状態や第 3 時短遊技状態の移行等を認識する。

【 2 2 6 5 】

一方、パチンコ機 1 0 に接続されるホール機器が対応機器である場合は、外部出力端子 2 1 3 に設けられた第 1 外部信号 B 用の出力端子及び第 3 外部信号用の出力端子に上記配線を接続する。これにより、ホール機器は、パチンコ機 1 0 から外部出力される第 1 外部信号 B 及び第 3 外部信号を受信可能な状態となる。

【 2 2 6 6 】

前述のとおり、第 1 時短遊技状態への移行である場合は、第 1 外部信号 B が開閉実行モードにてオン状態となり、第 3 外部信号が時短遊技状態にてオン状態となる ( 図 2 1 0 ( b ) ) 。この場合、ホール機器では、開閉実行モードの認識を経てから時短遊技状態を認識することで、開閉実行モードを経由して時短遊技状態に移行したこと、すなわち、第 1 時短遊技状態に移行したことを把握できる。

【 2 2 6 7 】

また、第 3 時短遊技状態への移行である場合は、第 1 外部信号 B がオン状態となることなく第 3 外部信号が時短遊技状態にてオン状態となる ( 図 2 1 0 ( b ) ) 。この場合、ホール機器では、開閉実行モードの認識を経ずに時短遊技状態を認識することで、開閉実行モードを経由することなく時短遊技状態に移行したこと、すなわち、第 3 時短遊技状態に移行したことを把握できる。

【 2 2 6 8 】

なお、データカウンタ等において第 1 外部信号 ( 大当たり信号 ) がオン状態となることに基づいて自動的に大当たり回数を加算する機能が搭載されていることがあり得る。この場合、第 3 時短遊技状態への移行である場合 ( 開閉実行モードを経由しない時短遊技状態への移行である場合 ) において、第 1 外部信号 A のように所定期間のオン状態が設けられると、特殊外れ結果であるにもかかわらず、データカウンタ等にて報知される大当たり回数が増える結果を招くおそれがある。この点、第 3 外部信号から時短遊技状態を認識できる対応機器がパチンコ機 1 0 に接続される場合であれば、オフ状態に維持される第 1 外部信号 B を用いることで、特殊外れ結果になる都度、報知される大当たり回数が増加することを抑制できる。

【 2 2 6 9 】

なお、上記説明では、パチンコ機 1 0 に接続されるホール機器が対応機器である場合の接続端子として第 1 外部信号 B 用の出力端子及び第 3 外部信号用の出力端子を例示したが、これに代えて、第 2 外部信号 B 用の出力端子及び第 3 外部信号用の出力端子を接続端子としてもよい。この場合、ホール機器では、第 2 外部信号 B 及び第 3 外部信号の両方がオン状態となることで第 1 時短遊技状態への移行を認識することができ、第 2 外部信号 B がオフ状態とされた状態で第 3 外部信号がオン状態となることで第 3 時短遊技状態への移行を認識することができる。第 1 外部信号 B と第 2 外部信号 B とのいずれの出力端子にホール機器を接続するかは、ホール機器の仕様等に応じて任意に選択することができる。

【 2 2 7 0 】

また、開閉実行モードを経由することなく移行する時短遊技状態として、特殊外れ結果への当選を契機とする第 3 時短遊技状態を例示したが、本変形例の構成は、天井回数への到達を契機として移行する第 2 時短遊技状態についても適用することが可能である。具体的には、図 2 0 9 ( a ) における特殊外れ結果の特図遊技回 ( タイミング t 1 1 ~ タイミ

10

20

30

40

50

ング t 1 2 ) を天井回数に到達した特図遊技回に置き換えればよい。

【 2 2 7 1 】

< その他の変形例 >

なお、上述した第 2 の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第 2 の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせる上記第 2 の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第 2 の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【 2 2 7 2 】

( 1 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づく保留情報が 4 個を上限として記憶される構成としたが、4 個未満であってもよいし（1 個であってもよい）、5 個以上であってもよい。また、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、4 個未満であってもよいし（1 個であってもよい）、5 個以上であってもよい。また、各作動口 6 2 , 6 3 への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【 2 2 7 3 】

また、第 1 作動口 6 2 （第 1 特図）又は第 2 作動口 6 3 （第 2 特図）の少なくとも一方について保留機能を備えない構成としてもよい。特に変形例 3 については、第 2 作動口 6 3 への入賞に対する保留機能を備えない構成とすることで、最終遊技回（特殊外れ結果となった場合に残り回数の増加が許容される特図遊技回）の優位性を際立たせることが可能になる。

【 2 2 7 4 】

( 2 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく保留情報のほうが、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【 2 2 7 5 】

( 3 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、右ルートを下流する遊技球のみがスルーゲート 6 4、第 2 作動口 6 3 を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを下流する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を下流する遊技球のみが第 1 作動口 6 2 に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を下流する遊技球のみがスルーゲート 6 4、第 2 作動口 6 3 を通過又は入賞可能となる構成とするがよい。

【 2 2 7 6 】

( 4 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる 1 種 2 種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部に V 入賞口を有する又は V 入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）において V 入賞口（V 入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【 2 2 7 7 】

なお、本発明における本発明における「特別判定の結果が特定結果となることに基づいて遊技者に所定の特典を付与可能」や「第 1 判定の結果が特定結果となることに基づいて遊技者に所定の特典を付与可能」、「特別判定の結果が特定結果となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、V 入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 2 7 8 】

( 5 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態及び第 3 時短遊技状態について第 1 サポートフラグ、第 2 サポートフラグ及び第 3 サポートフラグといった具合に異なるサポートフラグを対応付ける構成としたが、このような区別を行わず、それら各時短遊技状態に共通するフラグとして 1 のサポートフラグを設ける構成としてもよい。

## 【 2 2 7 9 】

このような構成とした場合、例えば、上記第 2 の実施の形態では、第 1 時短遊技状態への移行に対応させてサポートフラグをセットし、その第 1 時短遊技状態での最終遊技回で外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達した際には、第 1 時短遊技状態に移行してからの遊技回の回数が上限回数に到達したことに応じて上記サポートフラグを一旦クリアし、その後、第 2 時短遊技状態への移行判定により第 2 時短遊技状態への移行が判定されることに

10

## 【 2 2 8 0 】

に応じて上記サポートフラグを再セットする構成とすればよい。

( 6 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、RAM 1 1 4 の各種フラグ格納エリア 1 1 4 e に各種サポートフラグがセットされた場合に高頻度サポートモード（時短遊技状態）に移行し、各種フラグ格納エリア 1 1 4 e から各種サポートフラグが消去された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としたが、各種フラグ格納エリア 1 1 4 e に設けられた特定の記憶領域に第 1 の値に対応する情報（例えば、サポート中フラグ）が記憶された場合に高頻度サポートモードに移行し、上記特定の記憶領域に第 1 の値とは異なる第 2 の値に対応する情報（例えば、非サポート中フラグ）が記憶された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。すなわち、高頻度サポートモード中であることに

20

## 【 2 2 8 1 】

対応した情報と、高頻度サポートモード中でないことに

対応した情報とが設けられ、いずれの情報も記憶（セット）されるかにより、高頻度サポートモードへの移行や高頻度サポートモードの終了が制御される構成としてもよい。

30

## 【 2 2 8 2 】

また、上記特定の記憶領域とは異なる記憶領域に上記第 1 の値と同一又は異なる第 2 の値に対応する情報が記憶された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。すなわち、高頻度サポートモード中であることに

## 【 2 2 8 3 】

対応した記憶領域と、高頻度サポートモード中でないことに

対応した記憶領域とが設けられ、いずれの記憶領域に情報が記憶（セット）されるかにより、高頻度サポートモードへの移行や高頻度サポートモードの終了が制御される構成としてもよい。

( 7 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達したり、特殊外れ結果になったりしたことを契機として時短遊技状態に移行する構成としたが、高確遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、高確遊技状態でのサポートモードは高頻度サポートモードであってもよいし、低頻度サポートモードであってもよい。

40

## 【 2 2 8 4 】

また、時短遊技状態や高確遊技状態に移行する構成に代えて、通常遊技状態では見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクタ等が登場したりする特定の演出モードに移行するものであってもよい。また、通常遊技状態では行われない特殊な抽選が行われる状態に移行するものであってもよい。これらの場合、特殊な演出等を見ることができたり、特殊な抽選が受けられたりする点で通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な状態となる。なお、特殊な抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モードに移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出（例えばキャラクタの衣装等）が解放されたり、パチンコ機 1 0 に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。

50

1 時短遊技状態を備えない構成としてもよい。また、高確遊技状態を備えない構成としてもよい。

【 2 2 8 5 】

( 9 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達したり、特殊外れ結果になったりしたことを契機として、開閉実行モードを経由しない時短遊技状態に移行する構成としたが、それら以外の事象を契機として当該時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、遊技領域 P E や所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて上記時短遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、上記入球又は通過に基づく賞球の払い出しは行われてもよいし、行われなくてもよい。

10

【 2 2 8 6 】

なお、特定の入球部について、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。このことは上記所定入球部についても同様である。

【 2 2 8 7 】

また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる 1 又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。

20

【 2 2 8 8 】

( 1 0 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態の残り回数の上乗せが行われる場合に、先行する時短遊技状態の終了と後続の時短遊技状態への移行とを伴う構成としたが、時短遊技状態が継続したまま残り回数が増加される構成としてもよい。例えば、変形例 3 のように、第 1 時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果になることで、時短遊技状態の残り回数が増加する場合であれば、時短遊技状態の終了処理（サポートフラグのクリア）が行われることなく、残り回数の書き換え（サポートカウンタエリア S C に第 3 時短遊技状態の上限回数に対応した値をセットする処理）が実行される構成としてもよい。

30

【 2 2 8 9 】

なお、上記のように時短遊技状態の残り回数の増加に際して時短遊技状態の終了を介さない場合には、上記 ( 5 ) で述べたように、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態及び第 3 時短遊技状態に共通する 1 つのフラグとしてサポートフラグを対応付ける構成とすることが好ましい。このような構成とすることで、残り回数の書き換えに合わせてサポートフラグの種類を書き換える処理を不要化することができる。

40

【 2 2 9 0 】

( 1 1 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、特図遊技回の確定表示時間が変動表示時間とは別に選択されるように構成したが、変動表示時間とセットで選択されるようにしてもよい。例えば、予め各変動表示時間（変動パターン）に対して確定表示時間が紐付けられており、変動表示時間を選択することで、同時に確定表示時間も選択される構成とすることができる。その場合、選択した確定表示時間の設定は、確定表示の開始時に行われてもよいし、変動表示時間の設定と併せて変動表示の開始時に行われてもよい。

【 2 2 9 1 】

( 1 2 ) 上記第 2 の実施の形態や確変例では、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態及

50

び第3時短遊技状態において普図遊技回や役物開閉遊技の態様を共通させたが、普図遊技回及び役物開閉遊技の少なくとも一方において態様が異なる構成してもよい。例えば、第1時短遊技状態では、普図遊技回におけるサポート抽選が通常遊技状態よりも高い当選確率で行われる一方で、第2時短遊技状態や第3時短遊技状態では上記サポート抽選が通常遊技状態と同じ当選確率で行われる構成としてもよい。また、第3時短遊技状態では、例えば普電役物63aの開放時間が長いなど第2時短遊技状態よりも有利な態様で役物開閉遊技が行われてもよい。また、第3時短遊技状態として第3時短遊技状態Aと第3時短遊技状態Bとを含む複数の状態を有し、第3時短遊技状態Aでは第3時短遊技状態Bよりも有利な態様で役物開閉遊技が行われてもよい。

【2292】

10

(13) 上記第2の実施の形態や各変形例では、天井回数が1種類のみ設定されるが、回数が異なる複数種類が設定されてもよい。また、第2時短遊技状態についても上限回数が異なる複数種類が設定されてもよい。この場合、複数種類の天井回数が設定され、各天井回数に対して第2時短遊技状態の種別が対応付けられる構成としてもよいし、1の天井回数が設定され、その天井回数に到達した場合にいずれの第2時短遊技状態に移行するかが抽選される構成としてもよい。

【2293】

(14) 上記第2の実施の形態や各変形例では、外れ回数が天井回数に到達して第2時短遊技状態に移行し、大当たり結果となることなく当該第2時短遊技状態が終了した場合は、その後の外れ回数に関係なく2回目の天井到達が発生しない構成としたが、大当たり結果となることなく第2時短遊技状態が終了した場合に外れ回数カウンタエリアHCに天井回数に対応した値が再セットされ、2回目以降の天井到達が生じる構成としてもよい。その場合、天井到達回数(第2時短遊技状態への移行回数)に所定の上限回数(例えば3回)を設けてもよいし、そのような上限回数を設けない構成としてもよい。

20

【2294】

なお、天井到達が1回のみ許容される構成では、天井到達する前(第2時短遊技状態に移行する前)の通常遊技状態と、大当たり結果となることなく第2時短遊技状態が終了した後の通常遊技状態とで、遊技状態としては同じ通常遊技状態であっても、前者の通常遊技状態では、第2時短遊技状態への移行し得る点で後者の通常遊技状態に比べて有利なものであるということもできる。本明細書では、前者の通常遊技状態と後者の通常遊技状態とを区別せず、それらの状態をまとめて例えば所定遊技状態ということがあり、前者の通常遊技状態と後者の通常遊技状態とを区別し、それらの一方を例えば所定遊技状態といい、他方を例えば所定遊技状態とは遊技者にとっての有利度合が異なる遊技状態ということがある。

30

【2295】

(15) 上記第2の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが1対1の関係で対応するが、1対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置143にて演出抽選用の乱数を取得し、1の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回用演出の中から上記取得した乱数を用いて1の遊技回用演出が選択される構成とすることができる。

40

【2296】

(16) 上記第2の実施の形態や各変形例では、第2時短遊技状態や第3時短遊技状態への移行に対応させて普図遊技回を終了させるに際し、各サポートフラグがセットされてから普図遊技回が終了されるが、各時短遊技状態への移行条件が成立したことや移行先の時短遊技状態が決定されたことに基づいて普図遊技回が終了され、その後、各サポートフラグがセットされる構成としてもよい。

【2297】

(17) 上記第2の実施の形態や各変形例では、通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行する場合(第2の実施の形態等)、通常遊技状態から第3時短遊技状態に移行する場合(変形例4、変形例6等)、第1時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合(変形

50

例３等）に普図遊技回を終了させる構成としたが、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に移行させる構成としてもよい。

【２２９８】

また、例えば、第１時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行する場合や、第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行する場合、第３時短遊技状態Ａから第３時短遊技状態Ｂに移行する場合など、所定の時短遊技状態から他の時短遊技状態に移行する場合に普図遊技回を終了させる構成としてもよい。これらの場合、上記（１２）のように各時短遊技状態で普図遊技回や役物開閉遊技の態様が異なる構成において有益となることが期待される。

【２２９９】

（１８）上記第２の実施の形態や各変形例では、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態への移行タイミングに対応させ、それら各時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回の確定表示の開始タイミングで普図遊技回が終了されるが、確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミングで普図遊技回が終了されてもよい。なお、猶予期間（遊技状態としては第２時短遊技状態に移行しているが、第２時短遊技状態に移行してからの特図遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保する観点では、確定表示の終了タイミングよりも前のタイミングで普図遊技回が終了されることが好ましい。

【２３００】

（１９）上記第２の実施の形態や各変形例では、普図遊技回の終了処理に際して終了対象の普図遊技回のサポート抽選結果がサポート当選結果である場合に外れ結果に変更される構成としたが、外れ結果への変更処理を行わない構成としてもよい。通常遊技状態で行われるサポート抽選は外れ結果となる確率が高く、時短遊技状態への移行時に実行中の普図遊技回においてそのサポート抽選の結果がサポート当選結果となるケースは稀になると想定されるためである。

【２３０１】

（２０）上記第２の実施の形態や各変形例では、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回が第２特図の遊技回である場合（時短遊技状態である状況で第２時短遊技状態や第３時短遊技状態への移行条件が成立した場合）に、普図遊技回の終了処理が実行されない構成としたが、第１特図、第２特図を区別しないで上記終了処理が実行される構成としてもよい。すなわち、時短遊技状態である状況で第２時短遊技状態や第３時短遊技状態への移行条件が成立した場合にも当該終了処理が実行される構成としてもよい。

【２３０２】

（２１）上記第２の実施の形態や各変形例では、第２時短遊技状態や第３時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回が第２特図の遊技回である場合に一律に普図遊技回の終了処理が実行されない構成としたが、その第２特図の遊技回が時短遊技状態中の特図遊技回であるか、時短遊技状態が終了した後の残り保留の特図遊技回であるかを識別し、後者の特図遊技回である場合は普図遊技回の終了処理を実行する構成としてもよい。時短遊技状態の終了時に保留されていた第２特図の遊技回は通常遊技状態の下で行われるため、これらの特図遊技回の実行中に開始された普図遊技回は通常遊技状態に対応した態様で行われる。この場合に普図遊技回の終了処理を行うことで、上記第２の実施の形態や変形例１で述べた効果と同様の効果を期待することができる。

【２３０３】

（２２）上記第２の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアＳＣに上限回数に対応した値をセットし、特図遊技回が行われるごとにその値を１ずつ減算することで、時短遊技状態の残り回数を更新する構成としたが、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアＳＣへの上限回数に対応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとにサポートカウンタエリアＳＣの値を１ずつ加算することで、時短遊技状態において実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。この場合、その更新されたカウント値が上限回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成

10

20

30

40

50

とすればよい。

【 2 3 0 4 】

( 2 3 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、特図遊技回の確定表示時間が経過してから外れ回数画像 4 7 5 の表示内容が更新される構成としたが、特図遊技回の変動表示時間が経過してから外れ回数画像 4 7 5 の表示内容が更新される構成としてもよい。このような構成でも、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止表示により特図当否抽選の結果が報知される前に、外れ回数画像 4 7 5 の表示内容が更新されることを抑制できる。また、次の特図遊技回の開始時又は開始後に外れ回数画像 4 7 5 の表示内容が更新される構成としてもよい。

【 2 3 0 5 】

( 2 4 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、天井回数への到達や特殊外れ結果への当選に対応した報知が図柄表示装置 7 5 にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、LED 等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部 2 9 からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数の残り回数の報知や外れ回数の報知、右打ち報知等についても同様である。

【 2 3 0 6 】

( 2 5 ) 上記第 2 の実施の形態、変形例 1、変形例 2、変形例 6 ~ 変形例 1 0（天井回数への到達を契機として移行する第 2 時短遊技状態を備える構成）では、時短遊技状態の残り回数の更新処理が実行された後に外れ遊技回の回数（外れ回数カウンタエリア H C）の更新処理（第 2 の実施の形態であればステップ S b 1 4 0 5 の処理）が実行される構成としたが、第 2 時短遊技状態に移行させるか否かの判定処理（第 2 の実施の形態であればステップ S b 1 4 0 6 の処理）が時短遊技状態の残り回数の更新処理よりも後に行われるものであれば、残り回数の更新処理に先行して外れ遊技回の回数の更新処理が行われてもよい。このような構成としては、例えば、特図遊技回の開始時に外れ遊技回の回数の更新処理を実行することが考えられる。この場合、天井回数への到達をパチンコ機が特図遊技回の開始時に認識することができ、上記到達に対応した遊技回用演出を特図遊技回の開始時から実行したい場合や、上記到達に対応した専用の変動表示時間（変動パターン）を設定したい場合等に対して有効となる。

【 2 3 0 7 】

( 2 6 ) 上記第 2 の実施の形態、変形例 1、変形例 2、変形例 6 ~ 変形例 1 0 では、第 2 時短遊技状態への移行が、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達した特図遊技回における確定表示の開始時に実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、天井回数に到達した特図遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて第 2 時短遊技状態への移行が実行されてもよい。但し、普図遊技回の終了処理に際して猶予期間（遊技状態としては第 2 時短遊技状態に移行しているが、第 2 時短遊技状態に移行してからの特図遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保する上では、天井回数に到達した特図遊技回の確定表示が終了する前に第 2 時短遊技状態に移行させるとよい。

【 2 3 0 8 】

なお、確定表示の終了タイミングで第 2 時短遊技状態に移行させる場合において、普図遊技回の終了処理を当該終了タイミングで実行する構成としてもよい。

【 2 3 0 9 】

その場合、通常処理（図 1 0 7）において第 2 時短遊技状態移行用処理（ステップ S b 5 1 2） 普図遊技回制御処理（ステップ S b 4 0 5）の順で処理が行われることで、第 2 時短遊技状態での最初の特図遊技回が開始されるよりも前に第 2 時短遊技状態での最初の普図遊技回が開始される構成とすることができる。すなわち、第 2 時短遊技状態への移行処理が行われた処理回（通常処理における 1 の定期処理）において、第 2 時短遊技状態への移行後（サポートフラグのセット後）、普図遊技回制御処理が実行されることで、第 2 時短遊技状態での最初の普図遊技回を開始させ、その後、次の処理回において第 2 時短

10

20

30

40

50

遊技状態での最初の特図遊技回を開始させることができる。

【 2 3 1 0 】

また、普図遊技回制御処理の後に第 2 時短遊技状態移行用処理が行われる構成であっても、通常処理においてステップ S b 4 0 5 の普図遊技回制御処理がステップ S b 4 0 3 の特図遊技回制御処理に先行して行われる構成とすれば、第 2 時短遊技状態への移行後において特図遊技回に先行して普図遊技回を開始させることができる。すなわち、第 2 時短遊技状態への移行が行われた次の処理回において、普図遊技回の変動開始 特図遊技回の変動開始の順で処理を行うことができ、第 2 時短遊技状態に対応した普図遊技回を早く開始させることができる。

【 2 3 1 1 】

( 2 7 ) 上記第 2 の実施の形態、変形例 1、変形例 2、変形例 6 ~ 変形例 1 0 では、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達することに基づいて第 2 時短遊技状態に移行する構成としたが、内部ポイント情報等のポイント数の合計が所定ポイント数に到達することに基づいて第 2 時短遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合におけるポイント数の付与は、例えば、外れ遊技回の回数が予め定められた回数に到達することに基づいて行われてもよいし、特図当否抽選の結果が外れ結果となった場合や、取得した大当たり乱数カウンタ C 1 や変動種別カウンタ C S の値が予め定められた所定値になった場合に所定のポイント抽選が実行され、その抽選に当選することによりポイント数が付与される構成としてもよい。また、付与されるポイント数は付与契機が成立することに基づいて一定数が付与されるものであってもよいし、付与可能なポイント数として複数のポイント数が準備され、それらの中からポイント数抽選により選ばれたポイント数が付与されるものであってもよい。なお、ポイントの付与及び付与されたポイント数は、報知により遊技者に教示又は示唆されてもよいし、報知が行われず、遊技者が識別不可又は識別困難な構成としてもよい。

【 2 3 1 2 】

( 2 8 ) 上記第 2 の実施の形態、変形例 1、変形例 2、変形例 6 ~ 変形例 1 0 では、特図当否抽選の結果が大当たり結果となった特図遊技回にて外れ回数カウンタエリア H C の値が天井回数にセットされる構成としたが、開閉実行モードの開始時や終了時、開閉実行モードの途中タイミング、第 1 時短遊技状態への移行時にセットされてもよい。

【 2 3 1 3 】

また、上記第 2 の実施の形態、変形例 1、変形例 2、変形例 6 ~ 変形例 1 0 では、天井回数までの残り回数を更新する構成としたが、外れ回数カウンタエリア H C の値を天井回数にセットせず、開閉実行モードの終了後において外れ遊技回が実行されるごとに外れ回数カウンタエリア H C の値を 1 ずつ加算し、その合計値が天井回数に達することに基づいて第 2 時短遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、天井回数に達する前に特図当否抽選の結果が大当たり結果となった場合には、その特図遊技回や開閉実行モード等にて、外れ結果の更新結果がクリア ( 初期化 ) される構成とするとよい。

【 2 3 1 4 】

( 2 9 ) 上記第 2 の実施の形態や変形例 1 では、大当たり結果となった特図遊技回にて外れ回数カウンタエリア H C に天井回数に対応する値をセットする構成としたが、開閉実行モードの開始時や開閉実行モード中、開閉実行モードの終了時、第 1 時短遊技状態への移行時に上記セットを実行する構成としてもよい。なお、上記 ( 2 8 ) のように、外れ回数カウンタエリア H C の値を 1 ずつ加算する構成とする場合は、開閉実行モードの開始時や開閉実行モード中、開閉実行モードの終了時、第 1 時短遊技状態への移行時に外れ回数カウンタエリア H C の値を 0 に初期化する構成とするとよい。

【 2 3 1 5 】

( 3 0 ) 上記第 2 の実施の形態、変形例 1 及び変形例 2 では、第 2 時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定が特図遊技回における確定表示の開始時に実行される構成としたが、変形例 6 ~ 変形例 1 0 のように特図遊技回の開始時に実行されてもよい。その場合、移行判定は特図遊技回の開始時に行う一方で、第 2 時短遊技状態への移行は確定表示の開

10

20

30

40

50



始時に行う構成としてもよいし、第2時短遊技状態への移行についても特図遊技回の開始時に行う構成としてもよい。

【2316】

また、上記移行判定は、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達した特図遊技回における変動表示の途中タイミングで実行されてもよい。また、確定表示の開始後に第2時短遊技状態に移行させる場合は、上記移行判定が確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。

【2317】

(31) 上記第2の実施の形態において、変形例1のように、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回の確定表示時間にて、右打ち報知(第2作動口63への入賞を促す報知)が行われる構成としてもよい。この場合、確定表示時間の全般で上記報知が行われてもよいし、確定表示時間の少なくとも一部で上記報知が行われてもよい。また、変形例1において、右打ち報知が確定表示時間の全般で行われる構成としてもよい。

10

【2318】

(32) 上記第2の実施の形態の変形例1では、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回の確定表示時間を、強制終了される普図遊技回の確定表示時間と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示時間と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間との合計期間よりも長くしたが、強制終了される普図遊技回の確定表示時間を含めず、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示時間と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間との合計期間よりも長くする構成としてもよい。通常遊技状態(左打ち遊技)ではスルーゲート64への入賞が基本的に発生せず、多くの場合で普図遊技回の強制終了が行われないと想定されるため、上記のような構成でも、第2時短遊技状態に移行してからの最初の普図遊技回の終了(第2時短遊技状態に移行してからの最初の役物開閉遊技の開始)が、第2時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回の開始よりも先行して行われる構成を実現できると考えられるためである。

20

【2319】

(33) 上記第2の実施の形態の変形例1では、第2時短遊技状態に移行してからの最初の普図遊技回の終了(確定表示の終了)が、第2時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回の開始よりも先行して行われる構成としたが、上記最初の普図遊技回における変動表示の終了が上記最初の特図遊技回の開始よりも先行して行われる構成としてもよい。この場合、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回の確定表示時間を、強制終了される普図遊技回の確定表示時間と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示時間との合計期間よりも長くするか、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示時間よりも長くすればよい。このような構成でも、上記最初の特図遊技回が開始された後に上記最初の普図遊技回の変動表示が終了する構成と比べれば、第2時短遊技状態に移行してからの最初の役物開閉遊技が早く開始されるものとなり、普電役物63aが開放状態とされるタイミングを早める効果を期待することができる。

30

【2320】

(34) 上記第2の実施の形態の変形例3～変形例10では、特図当否抽選の結果の一部として特殊外れ結果が設けられる構成としたが、特図当否抽選では大当たり結果であるか、それとも外れ結果であるかの抽選のみを行い、その結果が外れ結果となった場合に別抽選(外れ結果の種別抽選)にて特殊外れ結果であるか否かを抽選する構成としてもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタC2や変動種別カウンタCS等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

40

【2321】

また、外れ結果の種別抽選に代えて第3時短遊技状態への移行条件を成立させるか否かの移行抽選が行われる構成としてもよい。この場合の抽選は、大当たり種別カウンタC2や変動種別カウンタCS等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、移行条件の成立有無を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

50

## 【 2 3 2 2 】

( 3 5 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 3 ~ 変形例 1 0 では、特殊外れ結果に対応した報知として特殊リーチ演出が実行される構成としたが、リーチ演出を伴わない遊技回用演出により特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、図柄列 Z 1 ~ Z 3 を用いた報知でなくともよく、例えば、図柄表示装置 7 5 に所定キャラクタ等の所定絵柄が表示されることにより、特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

## 【 2 3 2 3 】

また、特図用表示部 4 3 に変動表示される特図絵柄と完全同期するものであって、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各図柄よりも小サイズで表示される図柄（いわゆる第 4 図柄）が図柄表示装置 7 5 に表示されるパチンコ機にあっては、その第 4 図柄が通常態様とは異なる特定態様で表示されることにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、停止表示される上記第 4 図柄の態様と、停止表示される図柄列 Z 1 ~ Z 3 の少なくとも一部の図柄列との組合せにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

10

## 【 2 3 2 4 】

なお、特殊外れ結果に対応した報知は、特図遊技回の全般で行われてもよいし、特図遊技回における一部の期間にて行われてもよい。ちなみに、上記第 2 の実施の形態の変形例 3 ~ 変形例 1 0 で例示した特殊リーチ演出は、特図遊技回の開始時には特殊外れ結果であるか否かを遊技者が判別できず、特図遊技回の終盤で特殊外れ結果であることを遊技者が判別できる構成としているため、特図遊技回における一部の期間で特殊外れ結果に対応した報知を実行するものといえる。

20

## 【 2 3 2 5 】

( 3 6 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 3 ~ 変形例 1 0 では、特殊外れ結果となった場合に特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としたが、当該外部信号を出力しない構成としてもよい。

## 【 2 3 2 6 】

また、当該外部信号を出力するか否かを切り替え可能な構成としてもよい。例えば、切り替えスイッチ等の切替操作部をパチンコ機 1 0 に設け、当該切替操作部を操作することで上記外部信号の出力可否を切り替えられる構成とするとよい。その際、前扉枠 1 4 の裏面側や遊技盤 6 0 の背面側など、前扉枠 1 4 や内枠 1 3 を開放した場合に操作可能となる位置に上記切替操作部を配置するとよい。このような構成とすることで、ホール従業員に限定して切り替え操作が許容されるものとなり、不正行為への悪用を抑制することができる。

30

## 【 2 3 2 7 】

( 3 7 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 3 ~ 変形例 1 0 では、第 1 時短遊技状態において最終遊技回以外の特図遊技回で特殊外れ結果となった場合（第 3 時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果となった場合）にも、特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としたが、当該外部信号を出力しない構成としてもよい。この場合、特殊外れ結果に対応した外部信号を出力しないだけの構成としてもよいし、特殊外れ結果に対応した外部信号に代えて通常外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としてもよい。

## 【 2 3 2 8 】

例えば、パチンコ機から出力される特殊外れ結果用の外部信号に基づいて、特殊外れ結果に関する遊技実績（例えば、特殊外れ結果になったことや実遊技における特殊外れ結果の当選確率等）を遊技ホールの所定報知部（例えば、遊技島において各パチンコ機の上方にそれぞれ設置されるデータカウンタやその発光部等）にて報知する構成においては、第 3 時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果用の外部信号が出力されると、第 3 時短遊技状態への移行が生じないにもかかわらず、特殊外れ結果への当選に対応した報知等が上記所定報知部にて行われ、遊技者やホール従業員の誤解や混乱を招く懸念がある。この点、( 3 7 ) の構成とすることで、第 3 時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果になった場合に、それが所定報知部での報知に反映されないようにすることができ、誤解等の発生を好適に抑制することができる。

40

50

## 【 2 3 2 9 】

( 3 8 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 3 ~ 変形例 1 0 では、第 3 時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に第 3 時短遊技状態への再移行 ( 残り回数の再度の上乗せ ) を制限する構成としたが、再移行が許容される構成としてもよい。その際、再移行の契機である特殊外れ結果について当該特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としてもよい。

## 【 2 3 3 0 】

また、上記特殊外れ結果について、第 3 時短遊技状態への移行が生じるものの、当該特殊外れ結果に対応した外部信号を出力しない構成としてもよい。このような構成とすることで、遊技ホールの所定報知部において、初回移行時における特殊外れ結果について報知を行う一方で、再移行時の特殊外れ結果については報知を行わないようにすることができる。

10

## 【 2 3 3 1 】

( 3 9 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 3 ~ 変形例 1 0 では、第 3 時短遊技状態への移行が特殊外れ結果になった特図遊技回における確定表示の開始時に実行される構成としたが、確定表示が開始された後に実行される構成としてもよい。具体的には、特殊外れ結果になった特図遊技回における確定表示中の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて第 3 時短遊技状態への移行が実行される構成としてもよい。

## 【 2 3 3 2 】

なお、確定表示の終了タイミングで第 3 時短遊技状態に移行させる場合において、普図遊技回の終了処理を当該終了タイミングで実行する構成としてもよい。

20

## 【 2 3 3 3 】

その場合、通常処理 ( 図 1 0 7 ) において第 3 時短遊技状態移行用処理 ( ステップ S b 3 2 0 2 ) 普図遊技回制御処理 ( ステップ S b 4 0 5 ) の順で処理が行われることで、第 3 時短遊技状態での最初の特図遊技回が開始されるよりも前に第 3 時短遊技状態での最初の普図遊技回が開始される構成とすることができる。すなわち、第 3 時短遊技状態への移行処理が行われた処理回 ( 通常処理における 1 の定期処理 ) において、第 3 時短遊技状態への移行後 ( サポートフラグのセット後 ) 、普図遊技回制御処理が実行されることで、第 3 時短遊技状態での最初の普図遊技回を開始させ、その後、次の処理回において第 3 時短遊技状態での最初の特図遊技回を開始させることができる。

30

## 【 2 3 3 4 】

また、普図遊技回制御処理の後に第 3 時短遊技状態移行用処理が行われる構成であっても、通常処理においてステップ S b 4 0 5 の普図遊技回制御処理がステップ S b 4 0 3 の特図遊技回制御処理に先行して行われる構成とすれば、第 3 時短遊技状態への移行後において特図遊技回に先行して普図遊技回を開始させることができる。すなわち、第 3 時短遊技状態への移行が行われた次の処理回において、普図遊技回の変動開始 特図遊技回の変動開始の順で処理を行うことができ、第 3 時短遊技状態に対応した普図遊技回を早く開始させることができる。

## 【 2 3 3 5 】

( 4 0 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 3 ~ 変形例 1 0 において、時短遊技状態であることに対応した外部信号がパチンコ機 1 0 の外部に出力される構成としてもよい。この場合の外部信号は、例えば、時短遊技状態である場合にオン状態又はオフ状態の一方 ( 例えばオン状態 ) となり、時短遊技状態でない場合にオン状態又はオフ状態の他方 ( 例えばオフ状態 ) となるものであればよい。上記外部信号を出力することで、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを遊技ホールの管理制御装置に把握させることが可能になる。また、時短遊技状態である状況で時短遊技状態の移行条件が成立しても移行を制限する構成の下では、上記外部信号を出力することで、時短遊技状態への移行が制限されている状況であることを遊技ホールの管理制御装置に把握させることも可能になる。なお、上記外部信号は、必ずしも時短遊技状態 ( 低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態 ) を示すものである必要はなく、サポートモードが高頻度サポートモードであることに対応した信

40

50

号であってもよい。

【 2 3 3 6 】

また、時短遊技状態であることに対応した外部信号を出力する構成にあつては、時短遊技状態の最終遊技回（時短遊技状態が終了する特図遊技回）にて特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に、時短遊技状態に対応した外部信号がオフ状態とされてから、特殊外れ結果に対応した外部信号（抽選結果信号や遊技回実行信号）がオン状態とされる構成とするといよい。

【 2 3 3 7 】

上記の場合、特殊外れ結果になったことを契機として後続の時短遊技状態に移行するが、例えば、特殊外れ結果に対応した外部信号のオン 時短遊技状態に対応した外部信号のオフの順で処理を実行すると、遊技ホール側の管理制御装置では、時短遊技状態への移行が制限される状況であるにもかかわらず時短遊技状態に移行したとして認識される懸念がある。この点、時短遊技状態に対応した外部信号のオフ 特殊外れ結果に対応した外部信号のオンの順とすることで、上記管理制御装置に対して時短遊技状態が終了してから特殊外れ結果になったと把握させることができ、その後に時短遊技状態に移行しても不自然な挙動として認識されることを抑制可能となる。

10

【 2 3 3 8 】

（ 4 1 ）上記第 2 の実施の形態の変形例 3 ～変形例 1 0 では、特殊外れ結果に対応した外部信号が特図遊技回にて確定表示が開始される場合に出力される構成としたが、確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミングで出力されてもよい。また、特殊外れ結果になった特図遊技回における変動表示の途中タイミングで出力されてもよい。

20

【 2 3 3 9 】

（ 4 2 ）上記第 2 の実施の形態の変形例 3 ～変形例 1 0 では、第 3 時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果となった場合に、特殊外れ結果に対応する停止結果を特図用表示部 4 3 に停止表示させる構成としたが、通常外れ結果に対応する停止結果を停止表示させる構成としてもよい。また、第 3 時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果となったことに対応する停止結果（特殊外れ結果に対応するが、上記移行が制限されない状況で特殊外れ結果になった場合に停止表示される停止結果とは異なるもの）が停止表示される構成としてもよい。

【 2 3 4 0 】

30

（ 4 3 ）上記第 2 の実施の形態の変形例 3 ～変形例 5 では、第 3 時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定が特図遊技回における確定表示の開始時に実行される構成としたが、変形例 6 ～変形例 1 0 のように特図遊技回が開始される場合に実行されてもよい。その場合、移行判定は特図遊技回の開始時に行う一方で、第 3 時短遊技状態への移行は確定表示の開始時に行う構成としてもよいし、第 3 時短遊技状態への移行についても特図遊技回の開始時に行う構成としてもよい。

【 2 3 4 1 】

また、上記移行判定は、特殊外れ結果になった特図遊技回における変動表示の途中タイミングで行われてもよい。また、確定表示の開始後に第 3 時短遊技状態に移行させる場合は、上記移行判定が確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。

40

【 2 3 4 2 】

（ 4 4 ）上記第 2 の実施の形態の変形例 3 では、第 1 時短遊技状態における最終遊技回でのみ第 3 時短遊技状態への移行が許容される構成としたが、最終遊技回以外の特図遊技回で第 3 時短遊技状態への移行が許容される構成としてもよい。例えば、特殊外れ結果になった場合に第 3 時短遊技状態への移行を許容することを示す許容フラグを備える構成とした上で、その許容フラグを最終遊技回以外の特図遊技回（例えば 7 0 回目～ 8 0 回目の特図遊技回）でセットしたり、最終遊技回以外の特図遊技回が実行される期間（例えば、第 1 時短遊技状態に移行してから所定期間が経過するまでの間）でセットしたりして許容状態とする構成が考えられる。この構成では、許容フラグがセットされている特図遊技回や期間で特殊外れ結果になった場合には第 3 時短遊技状態への移行が許容され、許容フラ

50

グがセットされていない特図遊技回や期間で特殊外れ結果になった場合には第3時短遊技状態への移行が制限される。

【2343】

なお、許容フラグに代えて又は加えて、特殊外れ結果になった場合に第3時短遊技状態への移行を制限することを示す制限フラグを備える構成としてもよい。この場合、特殊外れ結果になっても第3時短遊技状態に移行させない特図遊技回や期間にて、上記制限フラグをセットして非許容状態となるように構成する。

【2344】

最終遊技回以外の特図遊技回で第3時短遊技状態への移行を許容する場合は、第1時短遊技状態における後半側の特図遊技回に第3時短遊技状態への移行が許容される遊技回が含まれる構成とするとよい。時短遊技状態の残り回数が少なくなるほど時短遊技状態の中で大当たり結果に当選する期待値が低下するため、時短遊技状態の後半側の遊技では、前半側の遊技よりも遊技者の期待感が持続されにくくなる。そのような状況で特殊外れ結果による第3時短遊技状態への移行を許容することで、期待感を好適に持続させることが可能になる。

【2345】

(45) 上記第2の実施の形態の変形例3において、第1時短遊技状態の最終遊技回と、残り保留分の第2特図の遊技回(通常遊技状態の下で行われる第2特図の遊技回)とで異なる遊技回用演出が行われる構成としてもよい。例えば、図柄表示装置75での背景画像等を異ならせることなどが考えられる。

【2346】

(46) 上記第2の実施の形態の変形例3において、第1時短遊技状態の最終遊技回や残り保留分の第2特図の遊技回で特殊外れ結果になった場合の確定表示時間が通常確定表示よりも短い時間に設定される構成としてもよい。このような構成によれば、第3時短遊技状態に移行してからの遊技(特図遊技回)を迅速に開始させることが可能になる。

【2347】

(47) 上記第2の実施の形態の変形例3、変形例5、変形例6～10において、変形例4のように第1特図に特殊外れ結果を有する構成としてもよい。第1特図及び第2特図の両方に特殊外れ結果を有する場合において第1特図での特殊外れ結果の当選確率は、第2特図での特殊外れ結果の当選確率と同じであってもよいし、異なるものであってもよい。また、第1特図で特殊外れ結果になった場合に移行する第3時短遊技状態の上限回数は、第2特図で特殊外れ結果になった場合に移行する第3時短遊技状態の上限回数と同じであってもよいし、異なるものであってもよい。

【2348】

また、上記第2の実施の形態の変形例4において、他の変形例のように第1特図に特殊外れ結果が設けられない構成としてもよい。

【2349】

(48) 上記第2の実施の形態の変形例3、変形例4、変形例6～10において、変形例5のように特殊リーチ外れ演出(ガセ演出)が実行される構成としてもよい。

【2350】

(49) 上記第2の実施の形態の変形例4では、第1時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合に遊技者にとって不利となる構成としたが、不利になりやすい構成としてもよい。具体的には、上限回数が相対的に少ない第3時短遊技状態(例えば上限回数が10回の第3時短遊技状態)と、上限回数が相対的に多い第3時短遊技状態(例えば上限回数が1000回の第3時短遊技状態)とを有し、特殊外れ結果となった場合に前者の第3時短遊技状態の方が選ばれやすい構成としてもよい。

【2351】

(50) 上記第2の実施の形態の変形例4では、第1時短遊技状態で特殊外れ結果になることで、時短遊技状態の残り回数が少なくなる構成としたが、これに加えて、第3時短遊技状態における普図遊技回や役物開閉遊技の態様が第1時短遊技状態のそれよりも不利

10

20

30

40

50

な態様に設定されてもよい。例えば、普図遊技回の変動表示時間が長くなったり、普電役物 6 3 a の開放時間が短くなったり、1 回の役物開閉遊技における普電役物 6 3 a の開放回数が少なくなったりするものが考えられる。

【 2 3 5 2 】

( 5 1 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 4 では、第 1 時短遊技状態の全般で時短遊技状態の残り回数を非明示としたが、第 1 時短遊技状態の残り回数が所定回数 ( 例えば 1 0 回 ) よりも多い状況で残り回数を非明示とし、所定回数以下となったら明示する構成としてもよい。このような構成とすることで、第 1 時短遊技状態の最後まで特殊外れ結果とならない場合に、その終了前に残り回数を遊技者に知らせることができ、時短遊技状態が突然終了した印象になることを抑制できる。

10

【 2 3 5 3 】

( 5 2 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 5 では、第 1 時短遊技状態 A と第 1 時短遊技状態 B との 2 種類の第 1 時短遊技状態を備える構成としたが、第 1 時短遊技状態の種類数は 3 種類以上であってもよい。

【 2 3 5 4 】

( 5 3 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 5 では、第 1 時短遊技状態の残り回数と第 3 時短遊技状態の上限回数とを比較して多い側を優先することで、第 3 時短遊技状態への移行が許容される遊技回の範囲が異なる複数の第 1 時短遊技状態が設けられる構成としたが、残り回数の比較に基づく優先処理を用いなくて、第 3 時短遊技状態への移行が許容される遊技回の範囲が異なる複数の第 1 時短遊技状態が設けられる構成としてもよい。例えば、特殊外れ結果になった場合に第 3 時短遊技状態への移行を許容することを示す許容フラグを備える構成とした上で、その許容フラグがセットされて許容状態となる遊技回の範囲が各第 1 時短遊技状態で異なる構成とすることが考えられる。

20

【 2 3 5 5 】

この場合、特図遊技回の範囲を対象として許容フラグがセットされる場合に限らず、1 の特図遊技回や、範囲としての連続性がない複数回の特図遊技回を対象として許容フラグがセットされる構成としてもよい。例えば、第 1 時短遊技状態 A では 6 0 回目の特図遊技回が許容状態の特図遊技回として設定されたり、4 0 回目、5 0 回目、6 0 回目の特図遊技回が許容状態の特図遊技回として設定されたりする一方で、第 1 時短遊技状態 B では 8 0 回目の特図遊技回が許容状態の特図遊技回として設定されたり、8 0 回目、9 0 回目、1 0 0 回目の特図遊技回が許容状態の特図遊技回として設定されたりするといった具合である。

30

【 2 3 5 6 】

また、期間を対象として許容フラグがセットされてもよい。例えば、第 1 時短遊技状態 A では、時短遊技状態に移行してから所定回数 ( 例えば 2 0 回目 ) の特図遊技回が開始されてからの第 1 期間 ( 例えば 5 分 ) が許容状態とされる一方で、第 1 時短遊技状態 B では、時短遊技状態に移行してから特定回数 ( 例えば 2 0 回目や 2 5 回目 ) の特図遊技回が開始されてからの第 2 期間 ( 例えば 1 0 分 ) が許容状態とされるといった具合である。

【 2 3 5 7 】

上記のように許容フラグを用いて許容状態を設定する場合も、変形例 5 のように、第 1 時短遊技状態 B での許容状態は 7 0 回目以降の特図遊技回に含まれたり、第 1 時短遊技状態と第 2 時短遊技状態とで第 3 時短遊技状態への移行が制限される特図遊技回、特図遊技回の範囲又は期間が共通に設定されたりするなどの構成とすれば、変形例 5 で述べた各効果を奏することができる。

40

【 2 3 5 8 】

なお、許容フラグを用いて許容状態を設定する場合は、第 1 時短遊技状態 A と第 1 時短遊技状態 B とで共通の上限回数が設定される構成としてもよい。また、許容フラグに代えて又は加えて、特殊外れ結果になった場合に第 3 時短遊技状態への移行を制限することを示す制限フラグを備える構成としてもよい。

【 2 3 5 9 】

50

( 5 4 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 6 ~ 変形例 1 0 において、天井到達した特図遊技回や特殊外れ結果になった特図遊技回にて、変動表示の終了タイミングに対して他の特図遊技回よりも早く各図柄列 Z 1 ~ Z 3 が停止表示 ( 仮停止表示と本停止表示のいずれでも構わない ) される構成としておき、その停止表示後、変動表示が終了するまでの残り期間を利用して天井到達や特殊外れ結果に対応する報知の少なくとも一部が行われる構成としてもよい。

【 2 3 6 0 】

( 5 5 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 6 ~ 変形例 1 0 では、第 2 時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定と第 3 時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定とが特図遊技回の開始時に実行される構成としたが、第 2 の実施の形態や変形例 1 ~ 変形例 5 のように確定表示の開始時 ( 各時短遊技状態への移行タイミング ) に実行されてもよい。また、上記各移行判定は、各時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回における変動表示の途中タイミングで実行されてもよい。また、確定表示の開始後に各時短遊技状態に移行させる場合は、上記移行判定が確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。

10

【 2 3 6 1 】

( 5 6 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 6 ~ 変形例 1 0 では、第 2 時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定が変動パターンの設定処理 ( 遊技回用演出の設定処理 ) の前に実行される構成としたが、天井到達や特殊外れ結果に対応した報知の実行前であれば、上記移行判定が変動パターンの設定処理の後に実行されてもよい。このような構成では、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選との両方が 1 の特図遊技回で成立した場合に、まず、特殊外れ結果に当選したことの把握に基づき、特殊外れ結果に対応した報知が実行されるように設定されるが、その後、第 2 時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定にて天井回数への到達が把握されることに基づき、実行対象の報知が特殊外れ結果に対応した報知から天井到達に対応した報知に変更されるようにするとよい。

20

【 2 3 6 2 】

( 5 7 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 6 ~ 変形例 1 0 では、第 2 時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定が変動パターンの設定処理の前に実行される構成としたが、移行判定については変動パターンの設定処理の後に実行され、外れ遊技回の回数を更新する処理のみが変動パターンの設定処理の前に実行される構成としてもよい。このような構成でも、変動パターンを設定する前に特殊外れ結果への当選と天井回数への到達との両方が成立したことを把握し、天井到達に対応した報知が実行されるように変動パターンの設定を行うことができるためである。

30

【 2 3 6 3 】

( 5 8 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 6 ~ 変形例 1 0 では、第 2 時短遊技状態と第 3 時短遊技状態との有利不利が上限回数の大小により生じる構成としたが、これに代えて又は加えて、時短遊技状態における普図遊技回や役物開閉遊技の態様により有利不利が生じる構成としてもよい。例えば、第 2 時短遊技状態が第 3 時短遊技状態よりも遊技者にとって有利となる場合は、第 2 時短遊技状態での普図遊技回の変動表示時間が第 3 時短遊技状態のそれよりも短くなったり、第 2 時短遊技状態での 1 回の役物開閉遊技における普電役物 6 3 a の開放回数が第 3 時短遊技状態のそれよりも多くなったりするなどの構成が考えられる。

40

【 2 3 6 4 】

( 5 9 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 7 では、第 2 時短遊技状態の方が第 3 時短遊技状態よりも遊技者にとって有利となる構成としたが、第 3 時短遊技状態の方が第 2 時短遊技状態よりも遊技者にとって有利となる構成としてもよい。この場合、特殊外れ結果への当選と天井回数への到達とが同一の特図遊技回で成立した際に有利な側の第 3 時短遊技状態に移行させる上では、第 2 時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定 第 3 時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定の順で処理が実行される構成とするとよい。

【 2 3 6 5 】

( 6 0 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 7 において、変形例 5 のように、時短遊技状態

50

である状況で他の時短遊技状態への移行条件が成立した場合（天井回数への到達又は特殊外れ結果への当選が成立した場合）に、その時点での時短遊技状態の残り回数と、移行予定である他の時短遊技状態の上限回数とを比較し、回数が多い側の時短遊技状態が優先される構成としてもよい。

【2366】

（61）上記第2の実施の形態の変形例8では、時短遊技状態である状況で他の時短遊技状態への移行条件が成立した場合に他の時短遊技状態への移行が制限される構成としたが、変形例7のように当該移行が許容される構成としてもよい。この場合、特殊外れ結果への当選と天井回数への到達とが同一の特図遊技回で成立した際に有利な側の時短遊技状態に移行させる上では、第2時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定と第3時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定との順序が変形例8の場合と逆の順序となるように構成するとよい。

10

【2367】

（62）上記第2の実施の形態の変形例10では、外れ遊技回の回数が天井回数目となる特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に外れ回数の更新が制限されるように構成したが、当該更新が許容される構成としてもよい。すなわち、天井回数目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合には天井回数への到達が無効化され、第2時短遊技状態への移行が制限される構成としてもよい。

【2368】

（63）上記第2の実施の形態の変形例10では、第3時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数の更新が制限される一方で、その最終遊技回では当該更新が実行される構成としたが、最終遊技回でも外れ遊技回の回数の更新が制限される構成としてもよい。すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数目となる特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に、先ず第3時短遊技状態に移行し、その第3時短遊技状態が終了してから行われる特図遊技回（通常遊技状態での特図遊技回）で外れ遊技回の回数の更新が再開される構成としてもよい。この場合、通常遊技状態での特図遊技回が介在するものの、第3時短遊技状態と第2時短遊技状態のそれぞれに移行させることができる。

20

【2369】

（64）上記第2の実施の形態の変形例10において、第3時短遊技状態の一部で外れ遊技回の回数の更新が許容される構成としてもよい。例えば、第3時短遊技状態である状況で、外れ遊技回の回数が天井回数よりも小さい所定値（例えば、天井回数の直前値）になるまでは外れ遊技回の回数の更新が許容され、所定値に到達した後は更新が制限される構成としてもよい。この場合でも、第3時短遊技状態の途中で天井回数に到達する事象の発生を抑制することができる。

30

【2370】

（65）上記第2の実施の形態の変形例10において、天井回数までの残り回数を参照して外れ回数の更新を制限するか否かを切り替える構成としてもよい。具体的には、天井回数までの残り回数が第3時短遊技状態の上限回数よりも少ない場合は、第3時短遊技状態において外れ回数の更新が制限され、多い場合は、第3時短遊技状態において当該更新が許容される構成としてもよい。

40

【2371】

（66）上記第2の実施の形態の変形例10では、第2時短遊技状態が第1時短遊技状態や第3時短遊技状態よりも上限回数が多く、遊技者にとって有利な構成としたが、第2時短遊技状態が第1時短遊技状態や第3時短遊技状態よりも上限回数が少なく、遊技者にとって不利な構成としてもよい。

【2372】

（67）上記第2の実施の形態の変形例10では、第1時短遊技状態である場合に外れ回数の更新が許容される構成としたが、第1時短遊技状態である場合に当該更新が制限される構成としてもよい。この場合、第1時短遊技状態の上限回数として天井回数以上の回数を設定しても、第1時短遊技状態である場合に天井回数に到達することを抑制できる。

50



## 【 2 3 7 3 】

なお、上限回数が天井回数以上である第 1 時短遊技状態と、上限回数が天井回数未満である第 1 時短遊技状態との両方を有するパチンコ機にあっては、前者の場合に外れ回数の更新が制限され、後者の場合に外れ回数の更新が許容される構成としてもよい。

## 【 2 3 7 4 】

( 6 8 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 1 0 では、外れ回数の更新が制限される場合に、当該制限が行われる直前の状態を保持して外れ回数画像 4 7 5 が表示される構成としたが、外れ回数画像 4 7 5 が表示されない構成としてもよい。この場合、保持用画像 4 8 1 のみが表示される構成としてもよいし、「チャンスタイム中」などの第 3 時短遊技状態に関する他の画像が表示される構成としてもよい。また、制限状態に移行することに伴い外れ回数画像 4 7 5 が消去されるのみで、外れ回数画像 4 7 5 の表示箇所には他の画像が表示されない構成としてもよい。

10

## 【 2 3 7 5 】

( 6 9 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 1 0 において、外れ回数の更新の制限が開始される場合や制限中である場合に所定の外部信号がパチンコ機 1 0 の外部に出力される構成としてもよい。このような構成によれば、パチンコ機 1 0 において外れ遊技回の回数が更新されていないことを遊技ホール側の管理制御装置に把握させることができ、外れ遊技回の回数が天井回数を超えても第 2 時短遊技状態に移行しないことに対してパチンコ機 1 0 の異常でないことを即座に判断することが可能になる。

## 【 2 3 7 6 】

( 7 0 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 1 1 では第 2 外部信号を備えるが、これを省略してもよい。すなわち、出力期間の違いを判別できるホール機器であれば、第 1 外部信号に基づいて特殊外れ結果の発生を判別できるためである。なお、通常大当たり結果である場合と特殊外れ結果である場合との第 1 外部信号の違いは、出力期間（オン状態の期間）に限定されるものではなく、例えば出力レベル等であってもよい。

20

## 【 2 3 7 7 】

( 7 1 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 1 1 では第 2 外部信号を開閉実行モード及び時短遊技状態である期間中にオン状態とする構成としたが、開閉実行モード中にオフ状態とし、時短遊技状態中にオン状態とする構成としてもよい。このことは変形例 1 2 における第 2 外部信号 A、B についても同様である。

30

## 【 2 3 7 8 】

( 7 2 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 1 1、変形例 1 2 では、特殊外れ結果になった場合の第 1 外部信号及び第 2 外部信号を時短遊技状態への移行タイミングでオン状態としたが、時短遊技状態に移行する前（例えば移行する直前）や移行した後（例えば移行した直後）にオン状態としてもよい。要は時短遊技状態への移行に対応させてそれらの外部信号がオン状態とされればよい。

## 【 2 3 7 9 】

( 7 3 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 1 1、変形例 1 2 では、通常大当たり結果になった場合の第 1 外部信号を開閉実行モード中にオン状態とする構成としたが、開閉実行モードに移行する前（例えば移行する直前）や移行した後（例えば移行した直後）にオン状態としてもよい。すなわち、開閉実行モードへの移行に対応させて第 1 外部信号をオン状態としてもよい。

40

## 【 2 3 8 0 】

( 7 4 ) 上記第 2 の実施の形態の変形例 1 2 では、第 1 外部信号 B と第 2 外部信号 B の両方を出力可能な構成としたが、これらのうちの一方を出力しない構成としてもよい。

## 【 2 3 8 1 】

( 7 5 ) 上記第 2 の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではな

50

い。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。

【２３８２】

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

【２３８３】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップス

10

【２３８４】

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

【２３８５】

< 第３の実施の形態 >

20

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第１の実施の形態において図１～図３を参照して説明したパチンコ機１０の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【２３８６】

< 遊技盤６０について >

本実施の形態に係る遊技盤６０の構成について図２１１を参照しながら説明する。図２１１は、本実施の形態に係る遊技盤６０の正面図である。なお、図２１１において図４に示す上記第１の実施の形態に係る遊技盤６０と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【２３８７】

30

遊技盤６０には自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口６１、第１始動口（普図始動口）５０２、役物装置（普通電動役物）５０１、可変入賞装置（特別電動役物）６５、可変表示ユニット６７等がそれぞれ設けられている。なお、役物装置５０１内には第２始動口（特図始動口）５３２ａが設けられている（図２１４参照）。

【２３８８】

一般入賞口６１、第１始動口５０２、第２始動口５３２ａ、可変入賞装置６５への入球が発生すると、それが入賞センサ（検知センサ）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。この場合に、一般入賞口６１への入球が発生した場合には１０個の遊技球の払出が実行され、第１始動口５０２への入球が発生した場合には１個の遊技球の払出が実行される。また、第２始動口５３２ａへの入球が発生した場合には３個の遊技球の払出が実行され、可変入賞装置６５への入球が発生した場合には１５個の遊技球の払出が実行される。

40

【２３８９】

なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば第１始動口５０２に係る賞球個数と第２始動口５３２ａに係る賞球個数とが同じである構成としてもよいし、可変入賞装置６５に係る賞球個数が他の作動口等に係る賞球個数と同数又は少ない構成としてもよい。また、第１始動口５０２や第２始動口５３２ａへの入球が発生しても遊技球の払出が実行されない構成としてもよい。

【２３９０】

50

遊技盤 60 の略中央部には役物装置 501 が配置されている。役物装置 501 の上部には遊技球が入球可能な入球部 516 と、入球部 516 を開閉する開閉役物 518 とが設けられている。

【2391】

役物装置 501 の下部側方には第 1 始動口 502 が配置されている。第 1 始動口 502 は、役物装置 501 を挟むようにして左右のそれぞれに 1 つずつ設けられている。これら第 1 始動口 502 はいずれも上方に開口しており、1 個の遊技球が入賞可能となっている。第 1 始動口 502 内には、第 1 始動口 502 に入賞した遊技球を検知するための普図始動用センサ 502a が設けられている。

【2392】

役物装置 501 の下方には可変入賞装置 65 が配置されている。可変入賞装置 65 の詳細構成は上記第 1 の実施の形態で述べた通りである。但し、本実施の形態では、可変入賞装置 65 が遊技領域 PE の左右略中央部に配置され、左ルートを下流する遊技球と右ルートを下流する遊技球との両方が入賞可能となっている。

【2393】

上記の構成において第 1 始動口 502 への入賞が発生すると、サポート抽選（普図当否抽選）が行われるとともに、普図用表示部 44 にて普図変動表示が行われ、その変動表示の結果として上記普図当否抽選の結果が明示される。サポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）になった場合には、役物装置 501 に設けられた開閉役物 518 が閉鎖状態から開放状態とされる。これにより、上記入球部 516 を通じて役物装置 501 の内部に遊技球が流入可能となる。

【2394】

そして、役物装置 501 内に流入した遊技球が第 2 始動口 532a に入賞すると、特図当否抽選が行われるとともに、特図用表示部 43 にて特図変動表示が行われ、その変動表示の結果として上記特図当否抽選の結果が明示される。特図当否抽選の結果が大当たり結果になった場合には、可変入賞装置 65 が開放状態とされる開閉実行モードに移行する。

【2395】

< 役物装置 501 について >

役物装置 501 の構成について図 212 ~ 図 216 を参照しながら説明する。図 212 (a) は役物装置 501 の斜視図であり、図 212 (b) は役物装置 501 に設けられた通路の構成を簡略に示す平面図である。図 213 は役物装置 501 の分解斜視図であり、図 214 は役物装置 501 を構成する回転体ユニット 530 の平面図であり、図 215 は回転体ユニット 530 の分解斜視図である。図 216 (a) は上昇装置 615 の分解斜視図であり、図 216 (b) は上昇装置 615 の横断面図である。

【2396】

役物装置 501 は、図 213 に示すように、大別して役物ユニット 510 と回転体ユニット 530 とから構成されている。役物ユニット 510 は、ベース枠 511 を備えており、ベース枠 511 のフランジ 512 が遊技盤 60 にネジ止め固定されている。ベース枠 511 は、前後方向に延びる球受け板 513 によりその内側空間が上下に区画されており、これにより、前後に貫通した上側開口 514 と下側開口 515 とが形成されている。

【2397】

ベース枠 511 の前面における上側開口 514 の上方には、所定の厚みを有する天井部材 517 が取り付けられており、天井部材 517 により上側開口 514 の上方が覆われている。天井部材 517 には可変表示ユニット 67 が形成されており、図柄表示装置 75 の表示画面 G が、遊技機前方に向くように設置されている。

【2398】

ベース枠 511 における上側開口 514 の左右両側には、天井部材 517 と同一の厚みを有する一対の開閉役物（開閉羽根）518 が設けられている。ベース枠 511 の背面側には、通路形成部材 521 及び駆動部固定板 522 が設けられており、駆動部固定板 522 の背面に一対の開閉役物駆動部 523（電磁式ソレノイド等）が取り付けられている。

10

20

30

40

50

開閉役物駆動部 5 2 3 は、通路形成部材 5 2 1 及び駆動部固定板 5 2 2 により遊技機前方から視認できない構成となっており、その背面側はカバー部材 5 2 4 によりカバーされている。

【 2 3 9 9 】

開閉役物駆動部 5 2 3 には通路形成部材 5 2 1 及び駆動部固定板 5 2 2 を貫通して設けられたリンク 5 2 6 の一端が連結されており、当該リンク 5 2 6 の他端が開閉役物 5 1 8 の軸部に連結されている。かかる構成により、開閉役物駆動部 5 2 3 の駆動を通じて開閉役物 5 1 8 の開放動作が実現される。

【 2 4 0 0 】

当該開放動作について詳細に説明すると、開閉役物駆動部 5 2 3 が駆動（励磁）されていないときには各開閉役物 5 1 8 が上方へ起立し、それぞれの先端部が天井部材 5 1 7 の左右両端に近接する。これにより、入球部 5 1 6 が閉鎖され、役物装置 5 0 1 内への遊技球の入球が不可となる。一方、開閉役物駆動部 5 2 3 が駆動（励磁）されると、各開閉役物 5 1 8 はそれぞれ外側へ開き、各開閉役物 5 1 8 の先端部と天井部材 5 1 7 の左右両端との間に遊技球 1 個分よりも大きな隙間が形成される。これにより、入球部 5 1 6 が開放され、役物装置 5 0 1 内への遊技球の入球が可能となる。

【 2 4 0 1 】

なお、本実施の形態では、各開閉役物 5 1 8 が閉鎖状態である場合に入球部 5 1 6 への入球が不可となるように構成されているが、開放状態である場合よりも入球しにくい範囲で入球可能な構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで入球部 5 1 6（役物装置 5 0 1 内）への入球しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。

【 2 4 0 2 】

ベース枠 5 1 1 の前面における下側開口 5 1 5 の縁部には、前枠 5 2 5 が取り付けられている。前枠 5 2 5 の上部に形成された延出壁 5 2 5 a は、ベース枠 5 1 1 の球受け板 5 1 3 よりも上方に延出している。かかる延出壁 5 2 5 a により球受け板 5 1 3 上に到達した遊技球の前方への飛び出しが規制されている。

【 2 4 0 3 】

通路形成部材 5 2 1 には、前後方向に延びる通路板 5 2 7（図 2 1 2（b））が形成されており、通路板 5 2 7 は球受け板 5 1 3 に繋がっている。通路板 5 2 7 の奥側には上方に開口する開口部が設けられており、当該開口部と連通するようにして遊技球通路 5 2 8 が上下方向に延びている。通路板 5 2 7 は、遊技球通路 5 2 8 に向けて下方に傾斜し、さらに当該遊技球通路 5 2 8 に向けて幅が狭くなっており、球受け板 5 1 3 上に到達した遊技球は、すべて遊技球通路 5 2 8 に誘導される。

【 2 4 0 4 】

遊技球通路 5 2 8 に誘導された遊技球は上記開口部を通じて遊技球通路 5 2 8 内に落下する。遊技球通路 5 2 8 には入口センサ 5 2 9 が設けられており、遊技球通路 5 2 8 に落下した遊技球は入口センサ 5 2 9 により検知される。これにより、役物装置 5 0 1 への遊技球の入球が検知される。なお、入口センサ 5 2 9 は、周知の近接センサにより構成されている。

【 2 4 0 5 】

役物ユニット 5 1 0 には、通路形成部材 5 2 1 の下方に位置するようにして回転体ユニット 5 3 0 が取り付けられている。回転体ユニット 5 3 0 には、図 2 1 5 に示すように、誘導通路形成部材 5 3 1 と排出通路形成部材 5 4 1 とが設けられている。

【 2 4 0 6 】

誘導通路形成部材 5 3 1 の中央部には、下方に凹んだ凹部 5 3 2 が形成されている。凹部 5 3 2 は、平面視で円形状をなしている。凹部 5 3 2 の周囲には、その上面開口部の外縁に沿うようにして円環状の誘導通路 5 3 3 が形成されている。誘導通路 5 3 3 は、凹部 5 3 2 の左側を通る左側誘導通路 5 3 3 a と、凹部 5 3 2 の右側を通る右側誘導通路 5 3 3 b とを有しており、これら各誘導通路 5 3 3 a、5 3 3 b は凹部 5 3 2 の手前側中央部で

10

20

30

40

50

合流している。その合流部には、奥側に向かって下る傾斜部 5 3 6 が形成されており、各誘導通路 5 3 3 a、5 3 3 b を下った遊技球は、傾斜部 5 3 6 を通じて奥側に誘導される。

【 2 4 0 7 】

誘導通路 5 3 3 の奥側中央は、役物ユニット 5 1 0 の遊技球通路 5 2 8 ( 図 2 1 2 ( b ) ) の鉛直下方に位置している。誘導通路 5 3 3 の奥側中央を形成する通路壁 5 8 3 c は周りの通路壁 5 8 3 c に比べ背が高くなっており、奥側の誘導通路 5 3 3 の上方には水平方向に延びる通路カバー 5 3 4 が形成されている。図 2 1 4 に示すように、通路カバー 5 3 4 には、上方に開口する入口用開口 5 3 4 a が形成されている。入口用開口 5 3 4 a は、遊技球通路 5 2 8 の出口部 ( 下端部 ) に対して真下に位置しており、また、入口用開口 5 3 4 a の下方には、遊技球を左右に振り分ける球振分け部 5 3 5 が配置されている。よって、役物装置 5 0 1 に入球して遊技球通路 5 2 8 に入った遊技球は、入口用開口 5 3 4 a を通って球振分け部 5 3 5 に達し、球振分け部 5 3 5 により左側誘導通路 5 3 3 a と右側誘導通路 5 3 3 b とのいずれかに振り分けられる。

10

【 2 4 0 8 】

右側誘導通路 5 3 3 b には、減速手段としての複数の突条 6 0 6 が設けられている。これら突条 6 0 6 は右側誘導通路 5 3 3 b を横断しており、遊技球の流下方向に並んで配置されている。当該突条 6 0 6 により遊技球が減速されることで、遊技球が右側誘導通路 5 3 3 b を流下する場合と左側誘導通路 5 3 3 a を流下する場合とで傾斜部 5 3 6 に到達するまでの所要時間が相違するようになっている。具体的には、右側誘導通路 5 3 3 b の方が左側誘導通路 5 3 3 a よりも傾斜部 5 3 6 に到達するまでの時間が長くなっている。

20

【 2 4 0 9 】

図 2 1 5 に示すように、凹部 5 3 2 の底面には、上方に開口する第 2 始動口 5 3 2 a が形成されている。第 2 始動口 5 3 2 a は、排出通路形成部材 5 4 1 に形成された第 2 始動口用通路 5 4 1 a に通じており、第 2 始動口 5 3 2 a に落下した遊技球は第 2 始動口用通路 5 4 1 a に流入する。第 2 始動口用通路 5 4 1 a には特図始動用センサ 5 4 2 が設けられており、第 2 始動口 5 3 2 a に入った遊技球は特図始動用センサ 5 4 2 により検知される。

【 2 4 1 0 】

第 2 始動口用通路 5 4 1 a の奥側には後方誘導通路 6 1 3 が連通している。後方誘導通路 6 1 3 は後方に延びており、第 2 始動口用通路 5 4 1 a に流入した遊技球を後述する上昇装置 6 1 5 へ誘導する。また、第 2 始動口用通路 5 4 1 a と後方誘導通路 6 1 3 との合流部からは分岐誘導通路 6 1 6 が分岐している。

30

【 2 4 1 1 】

分岐誘導通路 6 1 6 は側方に延びており、第 2 始動口用通路 5 4 1 a に流入した遊技球を役物装置 5 0 1 の外部に排出する。図 2 1 4 に示すように、分岐誘導通路 6 1 6 には、第 2 始動口用通路 5 4 1 a に流入した後 ( 第 2 始動口用通路 5 4 1 a を通過した後 ) 、役物装置 5 0 1 の外部に排出される遊技球を検知する排出用センサ 6 1 7 が設けられている。

【 2 4 1 2 】

第 2 始動口用通路 5 4 1 a の奥側において後方誘導通路 6 1 3 と分岐誘導通路 6 1 6 との分岐部には振分部材 6 1 8 が設けられている。振分部材 6 1 8 は、振分用駆動部 6 1 9 ( 電磁式ソレノイド等 ) に接続されており、振分用駆動部 6 1 9 が駆動されることで、遊技球を分岐誘導通路 6 1 6 側に振り分ける第 1 振分状態と、遊技球を後方誘導通路 6 1 3 側に振り分ける第 2 振分状態とに切り替わり可能となっている。

40

【 2 4 1 3 】

図 2 1 5 に示すように、凹部 5 3 2 の側面には外れ口 5 3 2 b が形成されている。外れ口 5 3 2 b は排出通路形成部材 5 4 1 に形成された外れ用通路 5 4 1 b に通じており、外れ口 5 3 2 b に入った遊技球は外れ用通路 5 4 1 b を通じて役物装置 5 0 1 の外部へ排出される。外れ用通路 5 4 1 b には外れ用センサ 5 4 3 が設けられており、外れ用通路 5 4 1 b を通過する遊技球は外れ用センサ 5 4 3 により検知される。なお、図 2 1 4 では、後方誘導通路 6 1 3 、分岐誘導通路 6 1 6 、振分部材 6 1 8 及び外れ用通路 5 4 1 b を見や

50

すくするため、図 2 1 5 と通路形状を異ならせて図示している。

【 2 4 1 4 】

特図始動用センサ 5 4 2、排出用センサ 6 1 7 及び外れ用センサ 5 4 3 は、周知の近接センサにより構成されており、主制御装置 1 6 2 と電氣的に接続されている。また、分岐誘導通路 6 1 6 及び外れ用通路 5 4 1 b を通じて役物装置 5 0 1 の外部へ排出される遊技球は、遊技領域 P E に戻されることなく、遊技盤 6 0 の背面側に設けられた不図示の排出通路を介してパチンコ機 1 0 の外部に排出される。

【 2 4 1 5 】

なお、分岐誘導通路 6 1 6 を通じて役物装置 5 0 1 の外部に排出された遊技球が遊技盤 6 0 の前面部に戻されて再び遊技領域 P E を流下する構成としてもよい。また、外れ用通路 5 4 1 b を通じて役物装置 5 0 1 の外部に排出された球技球についても遊技盤 6 0 の前面部に戻されて再び遊技領域 P E を流下する構成としてもよい。これらの場合、遊技領域 P E に戻された遊技球が再び役物装置 5 0 1 に流入することを抑制すべく、役物装置 5 0 1 の入球部 5 1 6 よりも下流側に戻される構成とするとよい。

【 2 4 1 6 】

排出通路形成部材 5 4 1 の裏面部には下方から回転体用駆動部 5 4 4 ( ステッピングモータ等 ) が取り付けられている。回転体用駆動部 5 4 4 の上面部からは上下方向に延びる出力軸 5 4 4 a が突出しており、出力軸 5 4 4 a は排出通路形成部材 5 4 1 及び誘導通路形成部材 5 3 1 を貫通している。出力軸 5 4 4 a の上端部には回転体 6 0 1 が固定されている。

【 2 4 1 7 】

回転体 6 0 1 は、誘導通路形成部材 5 3 1 の凹部 5 3 2 よりも若干小さい径の略円盤状をなしており、凹部 5 3 2 内に位置している。回転体用駆動部 5 4 4 が駆動されることにより回転体 6 0 1 が反時計回りに回転する。回転体 6 0 1 の外周には内側に凹んだ 1 0 個の球案内内部 6 0 2 が形成されており、これら球案内内部 6 0 2 は等間隔で並んでいる。このうち、9 個の球案内内部 6 0 2 は有底の外れ口案内内部 6 0 3 となっており、1 個の球案内内部 6 0 2 は無底の第 2 始動口案内内部 6 0 4 となっている。外れ口案内内部 6 0 3 の底面は、外側に向かうほど低位となるように傾斜している。

【 2 4 1 8 】

各球案内内部 6 0 2 は 1 個の遊技球が入る程度の大きさを有しており、誘導通路 5 3 3 を下って回転体 6 0 1 に導出される遊技球はいずれかの球案内内部 6 0 2 に入る。第 2 始動口案内内部 6 0 4 に遊技球が入った場合は、その遊技球は回転体 6 0 1 の回転に伴って第 2 始動口 5 3 2 a の上方位置に案内され、当該第 2 始動口 5 3 2 a から第 2 始動口用通路 5 4 1 a 内に落下する。一方、外れ口案内内部 6 0 3 に遊技球が入った場合は、その遊技球は回転体 6 0 1 の回転に伴って外れ口 5 3 2 b の横方に案内され、当該外れ口 5 3 2 b から外れ用通路 5 4 1 b 内に入る。

【 2 4 1 9 】

出力軸 5 4 4 a の側方には、回転体 6 0 1 の回転位置を把握するための回転位置検出センサ 5 4 6 が設けられている。回転位置検出センサ 5 4 6 は所定の間隔を置いて対向する一対のアーム部 5 4 6 a , 5 4 6 b を有しており、一方のアーム部 5 4 6 a には発光素子が配設され、他方のアーム部 5 4 6 b における発光素子と対向する位置には受光素子が配設されている。回転位置検出センサ 5 4 6 はセンサ基板 5 4 7 上に設けられており、センサ基板 5 4 7 は、回転位置検出センサ 5 4 6 の両アーム部 5 4 6 a , 5 4 6 b 間 ( 発光素子と受光素子との間 ) に、回転体用駆動部 5 4 4 の出力軸 5 4 4 a に設けられたカットバン 5 4 8 が位置するように排出通路形成部材 5 4 1 に固定されている。

【 2 4 2 0 】

カットバン 5 4 8 は出力軸 5 4 4 a に固定されて出力軸 5 4 4 a と一体的に回転する。また、カットバン 5 4 8 は、切欠部 5 4 8 a により一部が切り欠かれた略ドーナツ状をなしている。このため、回転位置検出センサ 5 4 6 の発光素子からの光は基本的にカットバン 5 4 8 に遮られた状態となり、出力軸 5 4 4 a の回転に伴って切欠部 5 4 8 a が両アーム部 5 4 6 a , 5 4 6 b 間を通過する。

10

20

30

40

50

ム部 5 4 6 a , 5 4 6 b 間を通過するときのみ発光素子からの光が受光素子に到達する。よって、受光素子が発光素子からの光を検知したか否かを監視することで、回転体 6 0 1 の回転位置を把握することができる。第 2 始動口案内部 6 0 4 が誘導通路 5 3 3 の手前側中央位置（回転体 6 0 1 が各誘導通路 5 3 3 a , 5 3 3 b から遊技球を受け取る位置）に到達した際に、切欠部 5 4 8 a が両アーム部 5 4 6 a , 5 4 6 b 間を通過するように、切欠部 5 4 8 a と回転位置検出センサ 5 4 6 との位置関係が設定されている。

【 2 4 2 1 】

誘導通路形成部材 5 3 1 及び排出通路形成部材 5 4 1 の奥側には上昇装置 6 1 5 が配置されている。図 2 1 6 に示すように、上昇装置 6 1 5 は、スクリュコンペアによって構成されており、後方誘導通路 6 1 3 によって誘導された遊技球を揚送可能に構成されている。上昇装置 6 1 5 は、誘導通路形成部材 5 3 1 及び排出通路形成部材 5 4 1 を跨ぐようにして起立姿勢で配置されている。上昇装置 6 1 5 は、大別してスクリュ 6 2 1 と、スクリュ 6 2 1 を収容するスクリュカバー 6 2 2 とから構成されている。

10

【 2 4 2 2 】

スクリュ 6 2 1 は、上下方向に延びる丸棒状のシャフト 6 2 4 を備えており、シャフト 6 2 4 の外周面には、螺旋状にガイド羽根 6 2 5 が形成されている。ガイド羽根 6 2 5 は、平面視反時計回り方向に沿って上り傾斜となるように形成されている。ガイド羽根 6 2 5 の外縁部における上下間の間隔 L 1 は、遊技球の直径以上となっている。

【 2 4 2 3 】

スクリュ 6 2 1 の下方には、上昇装置用駆動部（電動モータ）6 2 3 が配置され、シャフト 6 2 4 の下端部が上昇装置用駆動部 6 2 3 の出力軸と連結されている。上昇装置用駆動部 6 2 3 が駆動されることでスクリュ 6 2 1 が時計回り方向に一定速度で回転する。上昇装置用駆動部 6 2 3 は主制御装置 1 6 2 と電氣的に接続されている。

20

【 2 4 2 4 】

スクリュカバー 6 2 2 は透明性（透光性）を有する合成樹脂より形成されており、縦長の有蓋筒状に形成されたカバー本体部 6 3 0 を備えている。カバー本体部 6 3 0 は、図 2 1 6 ( b ) に示すように、平面視で略釣鐘状をなしており、スクリュ 6 2 1 を収容可能な内部空間を備えている。カバー本体部 6 3 0 の上面部には、シャフト 6 2 4 の上端部が挿通される貫通孔 6 3 1 が形成されている。

【 2 4 2 5 】

30

カバー本体部 6 3 0 の前部には、前方に膨出する膨出部 6 3 2 が形成されている。膨出部 6 3 2 は、上下方向に沿って直線状に形成されており、スクリュカバー 6 2 2 の上端から下端までの全体に亘って設けられている。膨出部 6 3 2 は、平面視で略半球状をなしており、その内壁面 6 3 2 a の曲率は、遊技球の曲率と略同一となっている。内壁面 6 3 2 a の前端部 6 3 2 b とシャフト 6 2 4 との間隔 L 2 は、遊技球の直径よりも僅かに小さくなくっており、内壁面 6 3 2 a とシャフト 6 2 4 との間に 1 個の遊技球を収容可能となっている。

【 2 4 2 6 】

図 2 1 6 ( a ) に示すように、膨出部 6 3 2 の下部には、前方に開口し、遊技球をスクリュカバー 6 2 2 内に受け入れるための上昇用入口部 6 3 5 が形成されている。上昇用入口部 6 3 5 の前方には、後方誘導通路 6 1 3 （図 2 1 5 ）からの遊技球を上昇用入口部 6 3 5 に案内する入口用案内部 6 3 6 が設けられている。入口用案内部 6 3 6 は、上昇用入口部 6 3 5 から前方へと延設され、後方誘導通路 6 1 3 の出口部 6 1 3 a に通じている。

40

【 2 4 2 7 】

膨出部 6 3 2 の上部には、前方に開口し、スクリュカバー 6 2 2 内の遊技球を排出するための上昇用出口部 6 3 7 が形成されている。上昇用出口部 6 3 7 には、前方に延びる出口用案内部 6 3 8 が設けられている。出口用案内部 6 3 8 は、遊技球通路 5 2 8 （図 2 1 2 ( b ) ）まで延びており、より詳しくは、入口センサ 5 2 9 の下方において上昇用出口部 6 3 7 の前端部が遊技球通路 5 2 8 の上方に位置している。

【 2 4 2 8 】

50

出口用案内部 6 3 8 は前方に向けて下り傾斜となっている。上昇装置 6 1 5 内を上昇した遊技球は、上昇用出口部 6 3 7 から排出され、出口用案内部 6 3 8 を下って遊技球通路 5 2 8 に案内される。なお、出口用案内部 6 3 8 が前方に向けて傾斜していることで、役物装置 5 0 1 内に入った遊技球が出口用案内部 6 3 8 を逆流し、スクリューカーバー 6 2 2 内に直接流入することが抑制されている。この際、遊技球の逆流をより強く抑制する上では、出口用案内部 6 3 8 の床面に凹凸等を設けることで、逆流方向の遊技球の流れを阻害するようにしてもよい。

【 2 4 2 9 】

上記上昇装置 6 1 5 において、後方誘導通路 6 1 3 によって後方へと案内された遊技球は、入口用案内部 6 3 6 及び上昇用入口部 6 3 5 を通じてスクリューカーバー 6 2 2 の内側に進入し、膨出部 6 3 2 の内壁面 6 3 2 a とシャフト 6 2 4 との間に収容される。収容された遊技球は、スクリューカー 6 2 1 の回転駆動に伴ってガイド羽根 6 2 5 上を転動するが、この際、膨出部 6 3 2 の内壁面 6 3 2 a によって前方及び側方への移動が規制される。このため、遊技球がガイド羽根 6 2 5 の上り傾斜を登るようにして上方へと押し上げられ、膨出部 6 3 2 の内側を上昇していく。

10

【 2 4 3 0 】

なお、本実施の形態では膨出部 6 3 2 を平面視半球状に形成しているが、遊技球の前方及び側方への移動を規制できれば足りるため、平面視矩形状等の他の形状であってもよい。

【 2 4 3 1 】

膨出部 6 3 2 を上昇する遊技球が上昇用出口部 6 3 7 に達すると、当該遊技球は出口用案内部 6 3 8 を下って遊技球通路 5 2 8 に誘導される。出口用案内部 6 3 8 の出口部は入口センサ 5 2 9 よりも下方に配置されているため、遊技球通路 5 2 8 に誘導された遊技球は、入口センサ 5 2 9 を通過することなく、球振分け部 5 3 5 に導出される。

20

【 2 4 3 2 】

以上説明した役物装置 5 0 1 において、役物装置 5 0 1 に遊技球が入球すると、その遊技球は、球受け板 5 1 3 ( 図 2 1 2 及び図 2 1 3 等 ) 上を転がることにより遊技球通路 5 2 8 内に入る。この際、入口センサ 5 2 9 によって役物装置 5 0 1 への遊技球の入球が検知される。遊技球通路 5 2 8 を流下した遊技球は、誘導通路 5 3 3 の奥側中央に形成された球振分け部 5 3 5 ( 図 2 1 4 ) 上に到達し、球振分け部 5 3 5 により左右いずれかの誘導通路 5 3 3 a , 5 3 3 b に振り分けられる。そして、その振り分けられた側の誘導通路 5 3 3 を転がることで手前側中央に誘導され、傾斜部 5 3 6 を通じて凹部 5 3 2 側に導出される。

30

【 2 4 3 3 】

その際、凹部 5 3 2 内では回転体 6 0 1 が回転しているため、傾斜部 5 3 6 により導出された遊技球は、回転体 6 0 1 によって外れ口案内部 6 0 3 と第 2 始動口案内部 6 0 4 とのいずれかに振り分けられる。遊技球が外れ口案内部 6 0 3 に入った場合は、遊技球を受けた外れ口案内部 6 0 3 が回転体 6 0 1 の回転に伴って外れ口 5 3 2 b の前方に到達することで、遊技球が外れ口 5 3 2 b に流入する。外れ口 5 3 2 b に流入した遊技球は、外れ用通路 5 4 1 b 内を転がり、外れ用センサ 5 4 3 により外れ球として検知された後、役物装置 5 0 1 の外部に排出される。

40

【 2 4 3 4 】

一方、第 2 始動口案内部 6 0 4 に遊技球が入った場合は、第 2 始動口案内部 6 0 4 が回転体 6 0 1 の回転に伴って第 2 始動口 5 3 2 a の上方に到達することで、遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に流入する。第 2 始動口 5 3 2 a に流入した遊技球は、第 2 始動口用通路 5 4 1 a を転がり、特図始動用センサ 5 4 2 により特図始動入賞球として検知される。特図始動用センサ 5 4 2 により検知された遊技球は、振分部材 6 1 8 の振分状態に応じて後方誘導通路 6 1 3 又は分岐誘導通路 6 1 6 のいずれかに振り分けられる。振分部材 6 1 8 による遊技球の振分状態については後述する。

【 2 4 3 5 】

後方誘導通路 6 1 3 に遊技球が振り分けられた場合は、その遊技球は上昇装置 6 1 5 に

50



誘導され、上昇装置 6 1 5 により球振分け部 5 3 5 の上方に戻される。そして、球振分け部 5 3 5 により左側誘導通路 5 3 3 a 又は右側誘導通路 5 3 3 b のいずれかに振り分けられた後、再び回転体 6 0 1 に導出される。

#### 【 2 4 3 6 】

ちなみに、通路カバー 5 3 4 及び凹部 5 3 2 の通路壁は透明性（透光性）を有しており、これらを介して、上昇装置 6 1 5 内を上昇する遊技球を遊技機前方から視認可能となっている。なお、必ずしも通路カバー 5 3 4 及び凹部 5 3 2 の全体が透明性を有する必要はなく、それらのうちの上昇装置 6 1 5 の前方に位置する部分が透明性を有していればよい。また、上昇装置 6 1 5 内を遊技球が上昇する過程の少なくとも一部で遊技球を視認可能であればよい。

10

#### 【 2 4 3 7 】

一方、分岐誘導通路 6 1 6 に遊技球が振り分けられた場合は、その遊技球は排出用センサ 6 1 7 により検知された後、役物装置 5 0 1 の外部に排出される。

#### 【 2 4 3 8 】

上記の役物装置 5 0 1 における各センサ 5 2 9, 5 4 2, 5 4 3、6 1 7 等や、各駆動部 5 2 3、5 4 4、6 1 9、6 2 3 等の動力線や信号線は、誘導通路形成部材 5 3 1 に取り付けられた中継端子板 5 4 9 に接続されている。そして、これらの信号線はハーネスとして束ねられて主制御装置 1 6 2 に接続され、主制御装置 1 6 2 によって入球の検知、駆動部の駆動制御が行われる。但し、これらの一部又は全部をサブ側の制御装置である演出制御装置 1 4 3 側にて行う構成としてもよい。

20

#### 【 2 4 3 9 】

図柄表示装置 7 5（図 2 1 2）では、第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生して役物装置 5 0 1 が開放状態となることの報知、役物装置 5 0 1 へ遊技球が入球した場合の報知、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞が発生した場合の報知が行われるほか、特図当否抽選の結果が大当たり結果となった場合に大当たり発生等の報知等が行われる。

#### 【 2 4 4 0 】

< パチンコ機 1 0 の電氣的構成 >

次に、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について、図 2 1 7 のブロック図に基づいて説明する。なお、図 2 1 7 において図 7 に示す上記第 1 の実施の形態に係る電氣的構成と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

30

#### 【 2 4 4 1 】

主制御装置 1 6 2 の主制御基板 3 1 1 には、M P U 3 1 2 が搭載されている。M P U 3 1 2 には、当該 M P U 3 1 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 3 1 3 と、その R O M 3 1 3 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 3 1 4 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

#### 【 2 4 4 2 】

M P U 3 1 2 の入力側には、各種センサが接続されている。各種センサとしては、第 1 始動口 5 0 2 への入賞を検知する普図始動用センサ 5 0 2 a、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞を検知する特図始動用センサ 5 4 2、一般入賞口 6 1 への入賞を検知する一般入賞口用入賞センサ 6 1 a、可変入賞装置 6 5 への入賞を検知する大入賞口用入賞センサ 6 5 c のほか、役物装置 5 0 1 への入球を検知する入口センサ 5 2 9、外れ口 5 3 2 b への入球を検知する外れ用センサ 5 4 3、特図始動用センサ 5 4 2 を通過した遊技球の役物装置 5 0 1 からの排出を検知する排出用センサ 6 1 7、回転体 6 0 1 の回転位置を検出する回転位置検出センサ 5 4 6 等が設けられている。M P U 3 1 2 では、これら各種センサ 5 0 2 a、5 4 2、6 1 a、6 5 c、5 2 9、5 4 3、6 1 7 の検知結果に基づいて、各入球部への入球判定や役物装置 5 0 1 からの排出判定を行ったり、回転体 6 0 1 の位置把握を行ったりする。また、M P U 3 1 2 では、第 1 始動口 5 0 2、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞に基づいて各種抽選を実行する。

40

#### 【 2 4 4 3 】

50

M P U 3 1 2 の出力側には、払出制御装置 1 8 1 及び演出制御装置 1 4 3 のほか、各種駆動部として、開閉役物駆動部 5 2 3、回転体用駆動部 5 4 4、上昇装置用駆動部 6 2 3、振分用駆動部 6 1 9 等が接続されている。主制御基板 3 1 1 には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じて M P U 3 1 2 は各種駆動部の駆動制御を実行する。

【 2 4 4 4 】

< 主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的構成 >

主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図 2 1 8 を用いて説明する。

【 2 4 4 5 】

M P U 3 1 2 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部 4 3 の表示の設定、普図用表示部 4 4 の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 2 1 8 に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、特図用表示部 4 3 での変動表示時間を決定する変動種別カウンタ C S とを用いることとしている。さらに、役物装置 5 0 1 の開閉役物 5 1 8 を開放状態とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタ C 3 を用いることとしている。

【 2 4 4 6 】

各カウンタ C 1 ~ C 3 , C I N I , C S は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が R A M 3 1 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a に適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a において、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S に対応した情報は、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。

【 2 4 4 7 】

保留球格納エリア 3 1 4 b は、特図用保留エリア R a と、実行エリア A E とを備えている。特図用保留エリア R a は、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、第 4 エリアを備えており、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。

【 2 4 4 8 】

この場合、第 1 エリア ~ 第 4 エリアには、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア 第 2 エリア 第 3 エリア 第 4 エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように 4 つのエリアが設けられていることにより、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞履歴が最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア 3 1 4 b には総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第 2 始動口 5 3 2 a への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【 2 4 4 9 】

実行エリア A E は、特図用表示部 4 3 の変動表示を開始する際に、特図用保留エリア R a の第 1 エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、1 遊技回の開始に際しては実行エリア A E に記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【 2 4 5 0 】

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

10

20

30

40

50

カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～199）。大当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、遊技球が第2始動口532aに入賞したタイミング（遊技球が特図始動用センサ542を通過したタイミング）でRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。

【2451】

大当たり乱数カウンタC1は、大当たりであるか否かを抽選する当否抽選に用いられるものであり、大当たり当選となる乱数の値は、ROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されている当否テーブルにて設定されている。図219に示すように、当否テーブルとしては、大当たり当選確率が相対的に低く設定された第1当否テーブルと、大当たり当選確率が相対的に高く設定された第2当否テーブルとが設定されている。

10

【2452】

図219（a）に示すように、第1当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「0」～「39」の計40個が設定されている。すなわち、第1当否テーブルでの大当たり当選確率は1/5に設定されている。図219（b）に示すように、第2当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「0」～「99」の計100個が設定されている。すなわち、第2当否テーブルでの大当たり当選確率は1/2に設定されている。これら両当否テーブルにおいて大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となる。

【2453】

上記第1当否テーブル及び第2当否テーブルはいずれも第2始動口532aへの入賞に基づく当否抽選にて参照されるものであるが、これら各当否テーブルの使い分けについては後に詳述する。なお、各当否テーブルでの大当たり当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、第1当否テーブルよりも第2当否テーブルの方が大当たり当選確率が高くなるのであれば、大当たりに対応する乱数の数及び値は任意である。

20

【2454】

大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第2始動口532aに入賞したタイミング（遊技球が特図始動用センサ542を通過したタイミング）でRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。

30

【2455】

大当たり種別カウンタC2に対する遊技結果の振分先は、ROM313の種別テーブル記憶エリア313bに大当たり種別テーブルとして記憶されている。図219（c）に示すように、大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として6R大当たり結果と10R大当たり結果とが設定されている。6R大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が6回となるものであり、10R大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置65を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも1回実行されるものである。本実施の形態では、1のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が1回実行されるように構成されている。

40

【2456】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタC2の「0」～「49」が6R大当たり結果に対応し、「50」～「99」が10R大当たり結果に対応している。すなわち、6R大当たり結果に振り分けられる確率は50%、10通常大当たり結果に振り分けられる確率は50%に設定されている。

【2457】

なお、図219（c）に示す大当たり種別のラウンド数や確率は一例に過ぎず、大当たり種別のラウンド数を他のラウンド数としてもよいし、各大当たり種別の確率を他の確率してもよい。また、大当たり種別は2種類に限定されるものではなく、3種類以上としてもよいし、1種類のみとしてもよい。大当たり種別を1種類のみとする場合は、大当たり

50

種別カウンタ C 2 を備えない構成としてもよい。

【 2 4 5 8 】

変動種別カウンタ C 5 は、例えば 0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 9 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C 5 は、特図用表示部 4 3 における変動表示時間を M P U 3 1 2 において決定する上で用いられる。変動種別カウンタ C 5 は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。変動種別カウンタ C 5 は、遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に入賞したタイミング（遊技球が特図始動用センサ 5 4 2 を通過したタイミング）で R A M 3 1 4 の保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。

【 2 4 5 9 】

普図当たり乱数カウンタ C 3 は、例えば、0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 9 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタ C 3 は定期的に更新され、第 1 始動口 5 0 2 に遊技球が入賞したタイミング（遊技球が普図始動用センサ 5 0 2 a を通過したタイミング）で R A M 3 1 4 の普図保留エリア 3 1 4 c に格納される。なお、普図保留エリア 3 1 4 c においても第 1 エリア ~ 第 4 エリアが設けられ、第 1 始動口 5 0 2 への入賞履歴が最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。

【 2 4 6 0 】

普図当たり乱数カウンタ C 3 は、普図当たり（サポート当選）であるか否かを抽選する普図当否抽選（サポート抽選）に用いられるものであり、サポート当選結果になった場合には、役物装置 5 0 1 の開閉役物 5 1 8 を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする切替制御が少なくとも 1 回行われる役物開閉遊技が実行される。

【 2 4 6 1 】

サポート当選となる乱数の値は、R O M 3 1 3 の当否テーブル記憶エリア 3 1 3 a に記憶されたサポート抽選テーブルにて設定されている。図 2 1 9（d）に示すように、サポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「0」~「99」の計 100 個が設定されている。すなわち、サポート当選確率は 1 / 1 に設定されている。

【 2 4 6 2 】

< 主制御装置 1 6 2 にて実行される各種処理について >

次に、主制御装置 1 6 2 内の M P U 3 1 2 にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、M P U 3 1 2 では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理と N M I 端子（ノンマスカルプ端子）への停電信号の入力により起動される N M I 割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【 2 4 6 3 】

< タイマ割込み処理 >

タイマ割込み処理について図 2 2 0 のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は M P U 3 1 2 により定期的に（例えば 2 m s e c 周期で）起動される。

【 2 4 6 4 】

ステップ S c 1 0 1 では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 1 6 2 に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生したと判定した場合には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に普図用の入賞検知フラグを格納し、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に特図用の入賞検知フラグを格納する。

【 2 4 6 5 】

ステップ S c 1 0 2 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するバッファ領域に格納する。

10

20

30

40

50

## 【2466】

ステップSc103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び普図当たり乱数カウンタC3の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び普図当たり乱数カウンタC3をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C3の更新値を、RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

## 【2467】

ステップSc104では、第1始動口502への入賞に伴う第1始動口用の入賞処理を実行する。ステップSc105では、第2始動口532aへの入賞に伴う第2始動口用の入賞処理を実行する。ステップSc104、ステップSc105の各入賞処理の詳細については後述する。

10

## 【2468】

ステップSc106では、上記各種フラグ格納エリア314eに回転中フラグがセットされているか否かを判定する。回転中フラグは、役物装置501の回転体601が回転中であることをMPU312が把握するためのものであり、回転体601の回転が開始された場合にセットされる。回転中フラグがセットされている場合は、ステップSc107にて回転継続処理を実行する。回転継続処理では、回転体601の回転方向及び回転速度を一定に保ちつつ回転を継続するように回転体用駆動部544を駆動制御する。

## 【2469】

ステップSc107の実行後又はステップSc106で否定判定した場合（回転中フラグがセットされていない場合）は、ステップSc108にて役物入球用処理を実行する。役物入球用処理では、役物装置501に設けられた入口センサ529の検知結果に基づいて役物装置501への入球の有無を判定したりする。

20

## 【2470】

ステップSc109では、役物装置501に入球した遊技球が排出されたか否かを判定したりする排出判定用処理を実行する。ステップSc108の役物入球用処理及びステップSc109の排出判定用処理の詳細については後述する。ステップSc109の実行後はタイマ割込み処理を終了する。

## 【2471】

<第1始動口用の入賞処理>

30

ステップSc104の第1始動口用の入賞処理について図221(a)のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【2472】

先ずステップSc201では、遊技球が第1始動口502に入賞したか否かを普図始動用センサ502aの検知状態により判定する。第1始動口502への入賞が発生した場合は、ステップSc202に進み、払出制御装置181に遊技球を1個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

## 【2473】

ステップSc203では、第1始動口502に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップSc204では普図用の情報取得処理を実行する。

40

## 【2474】

普図用の情報取得処理では、現在の普図保留記憶数FNが上限値（4個）未満であるか否かを判定し、上限値未満である場合は普図保留記憶数FNを1加算する。また、普図保留記憶数FNが上限値未満である場合は、普図当たり乱数カウンタC3の値を普図保留エリア314cの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。

## 【2475】

ステップSc204の実行後又はステップSc201で否定判定した場合（第1始動口502への入賞が発生していない場合）は第1始動口用の入賞処理を終了する。

## 【2476】

50

## &lt; 第 2 作動口用の入賞処理 &gt;

ステップ S c 1 0 5 の第 2 始動口用の入賞処理について図 2 2 1 ( b ) のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 2 4 7 7 】

先ずステップ S c 3 0 1 では、遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に入賞したか否かを特図始動用センサ 5 4 2 の検知状態により判定する。第 2 始動口 5 3 2 a への入賞が発生した場合は、ステップ S c 3 0 2 に進み、払出制御装置 1 8 1 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

## 【 2 4 7 8 】

ステップ S c 3 0 3 では、第 2 始動口 5 3 2 a に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップ S c 3 0 4 では特図用の情報取得処理を実行する。

## 【 2 4 7 9 】

特図用の情報取得処理では、現在の特図保留記憶数 R N が上限値 ( 4 個 ) 未満であるかを判定し、上限値未満である場合は特図保留記憶数 R N を 1 加算する。また、特図保留記憶数 R N が上限値未満である場合は、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を特図用保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。

## 【 2 4 8 0 】

ステップ S c 3 0 4 の実行後又はステップ S c 3 0 1 で否定判定した場合 ( 第 2 始動口 5 3 2 a への入賞が発生していない場合 ) は第 2 始動口用の入賞処理を終了する。

## 【 2 4 8 1 】

## &lt; 役物入球用処理 &gt;

ステップ S c 1 0 8 の役物入球用処理について図 2 2 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 2 4 8 2 】

先ずステップ S c 4 0 1 では、遊技球が役物装置 5 0 1 に入球したか否かを入口センサ 5 2 9 の検知状態により判定する。役物装置 5 0 1 への入球が発生した場合は、ステップ S c 4 0 2 に進み、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に役物入球フラグをセットする。役物入球フラグは、役物装置 5 0 1 への入球が発生したことを示すものである。

## 【 2 4 8 3 】

ステップ S c 4 0 3 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に残存球フラグがセットされているかを判定する。残存球フラグは、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存していることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。残存球フラグがセットされていない場合、すなわち、ステップ S c 4 0 1 で検知した役物装置 5 0 1 への入球が最初の入球である場合は、ステップ S c 4 0 4 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に残存球フラグをセットする。

## 【 2 4 8 4 】

ステップ S c 4 0 4 の実行後又はステップ S c 4 0 3 で肯定判定した場合 ( 残存球フラグがセットされている場合 ) は、ステップ S c 4 0 5 にて残球数を 1 加算する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 1 1 4 d に設けられた残球数カウンタエリアの値を 1 インクリメントする。残球数カウンタエリアは、役物装置 5 0 1 内に残存する遊技球の数を M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

## 【 2 4 8 5 】

ステップ S c 4 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として役物入球コマンドをセットする。役物入球コマンドは、役物装置 5 0 1 への入球が発生したことを通知するためのものである。ステップ S c 4 0 6 の実行後又はステップ S c 4 0 1 で否定判定した場合 ( 役物装置 5 0 1 への入球が発生していない場合 ) は役物入球用処理を終了する。

## 【 2 4 8 6 】

## &lt; 通常処理 &gt;

10

20

30

40

50

通常処理について図 2 2 3 のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップ S c 5 0 1 ~ ステップ S c 5 0 9 の処理が 4 m s e c 周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップ S c 5 1 0 ~ ステップ S c 5 1 2 のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【 2 4 8 7 】

先ずステップ S c 5 0 1 では外部信号出力処理を実行する。外部信号出力処理では、タイム割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 1 8 1 に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置 1 4 3 に対して送信する。

10

【 2 4 8 8 】

ステップ S c 5 0 2 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を R A M 3 1 4 の該当するバッファ領域に格納する。

【 2 4 8 9 】

ステップ S c 5 0 3 では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部 4 4 の表示制御などを行う。ステップ S c 5 0 4 では、役物装置 5 0 1 に設けられた回転体 6 0 1 の回転を開始させるための回転開始用処理を実行する。ステップ S c 5 0 5 では、役物装置 5 0 1 に設けられた開閉役物 5 1 8 を駆動制御するための役物開閉制御処理を実行する。

20

【 2 4 9 0 】

ステップ S c 5 0 6 では、特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部 4 3 の表示制御などを行う。ステップ S c 5 0 7 では、遊技状態を開閉実行モードに移行させるための遊技状態移行処理を実行する。なお、ステップ S c 5 0 3 ~ ステップ S c 5 0 7 の各処理の詳細については後述する。

30

【 2 4 9 1 】

ステップ S c 5 0 8 では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置 1 9 1 から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0 . 6 s e c）に 1 回、遊技球発射機構 1 1 0 のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域 P E に向けて打ち出される。

【 2 4 9 2 】

ステップ S c 5 0 9 では、R A M 3 1 4 のバックアップエリアに停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行される N M I 割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生を M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

40

【 2 4 9 3 】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップ S c 5 1 0 にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップ S c 5 1 1 にて、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を R A M 3 1 4 の該当するエリアに格納する。

【 2 4 9 4 】

50

ステップ S c 5 1 2 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を R A M 3 1 4 の該当するエリアに格納する。

【 2 4 9 5 】

ステップ S c 5 1 0 で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップ S c 5 0 1 に処理を戻り、ステップ S c 5 0 1 以降の処理を実行する。

【 2 4 9 6 】

このように、ステップ S c 5 0 8 の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。ここで、ステップ S c 5 0 1 ～ステップ S c 5 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I の更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタ C I N I （すなわち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S についてもランダムに更新することができる。

【 2 4 9 7 】

ステップ S c 5 0 9 で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップ S c 5 1 3 に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップ S c 5 1 4 では、M P U 3 1 2 のスタックポインタの値を R A M 3 1 4 のバックアップエリアに記憶し、ステップ S c 5 1 5 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【 2 4 9 8 】

ステップ S c 5 1 6 では R A M 判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。R A M 判定値は、例えば R A M 3 1 4 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップ S c 5 1 7 では、R A M 3 1 4 へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置 1 9 1 から R A M 3 1 4 のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前に R A M 3 1 4 に記憶されていた情報はそのままの状態ですの期間内（例えば、1 日や 2 日）保持される。

【 2 4 9 9 】

< 普図遊技回制御処理 >

ステップ S c 5 0 3 の普図遊技回制御処理について図 2 2 4 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 2 5 0 0 】

先ずステップ S c 6 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に役物開放中フラグがセットされているか否かを判定する。役物開放中フラグは、役物装置 5 0 1 （開閉役物 5 1 8 ）による役物開閉遊技の実行中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 2 5 0 1 】

役物開放中フラグがセットされていない場合、すなわち、役物開閉遊技の実行中でない場合は、ステップ S c 6 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に残存球フラグがセットされているか否かを判定する。残存球フラグがセットされていない場合、すなわち、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存していない場合は、ステップ S c 6 0 3 に進み、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞に基づく特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。

【 2 5 0 2 】

特図遊技回の実行中でない場合は、ステップ S c 6 0 4 にて普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。普図遊技回の実行中でない場合は、ステップ S c 6 0 5 に進み、普図保留記憶数 F N が「 0 」であるか否かを判定する。普図保留記憶数 F N が「 0 」である場

10

20

30

40

50



合には、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。

【2503】

普図保留記憶数FNが「0」でない場合には、ステップSc606にて普図データ設定処理を実行する。普図データ設定処理では、普図保留記憶数FNを1減算するとともに、普図保留エリア314cの第1エリアに格納された普図当たり乱数カウンタC3（普図保留情報）を普図用の実行エリアに移動する。これにより、タイマ割込み処理にて普図保留エリア314cに記憶された普図保留情報が今回の変動表示用の情報として設定される。さらに、普図保留エリア314cの各記憶エリアに格納された普図保留情報を次段のエリアにシフトさせる処理を実行し、その後、普図保留情報のシフトが行われたことを演出制御装置143に認識させるための情報である普図シフトコマンドを設定する。

10

【2504】

ステップSc607では普図変動開始処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。ここで、普図変動開始処理について図225のフローチャートを参照しながら説明する。

【2505】

まずステップSc701では、ROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されたサポート抽選テーブル（図219（c））を参照してサポート抽選（普図当否判定）を行う。ステップSc702では、ステップSc701における抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。

【2506】

20

サポート当選結果である場合には、ステップSc703に進み、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図当たり用の停止結果を設定する。続くステップSc704では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに回転開始用フラグをセットする。回転開始用フラグは、回転体601の回転を開始すべき状況であることをMPU312が把握するためのものであり、回転体601の回転が開始された場合にクリアされる。

【2507】

ステップSc702で否定判定した場合（サポート当選結果でない場合）、すなわち、普図外れ結果である場合には、ステップSc705に進み、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図外れ用の停止結果を設定する。

30

【2508】

ステップSc704又はステップSc705の実行後は、ステップSc706にて普図変動表示時間の設定処理を実行する。当該設定処理では、普図用表示部44における今回の普図遊技回の変動表示時間を設定する。本実施の形態では、普図遊技回の変動表示時間として回転体601が1回転するのに要する時間よりも長い時間を設定する。その際、変動表示時間として選択可能な時間は1種類のみであってもよいし、長さの異なる複数種類の時間であってもよい。

【2509】

ステップSc707では、演出制御装置143への送信対象として普図変動開始コマンドを設定する。普図変動開始コマンドには、普図当否結果及び変動表示時間を示す情報が含まれる。設定された普図変動開始コマンドは、通常処理（図223）におけるステップSc501にて演出制御装置143に送信される。

40

【2510】

ステップSc708では、普図用表示部44において絵柄の変動表示を開始させる処理を実行し、その後、本普図変動開始処理を終了する。

【2511】

普図遊技回制御処理（図224）の説明に戻り、ステップSc604で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップSc608に進み、ステップSc706で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない

50

場合は、ステップ S c 6 0 9 に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、普図用表示部 4 4 において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該普図用表示部 4 4 を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。その後、普図遊技回制御処理を終了する。

#### 【 2 5 1 2 】

ステップ S c 6 0 8 で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップ S c 6 1 0 にて普図確定表示用処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。普図確定表示用処理では、ステップ S c 7 0 3 又はステップ S c 7 0 5 で設定した停止結果にて絵柄が停止表示されるように普図用表示部 4 4 を制御する。その際、確定表示時間を予め定められた所定時間（例えば 0 . 5 s e c ）に設定する。また、普図確定表示用処理では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として普図変動終了コマンドを設定する。普図変動終了コマンドには、今回の普図遊技回の確定表示時間の情報が含まれる。

10

#### 【 2 5 1 3 】

ステップ S c 6 0 1 で肯定判定した場合（役物開放中フラグがセットされている場合）、すなわち、役物開閉遊技の実行中である場合は、ステップ S c 6 0 2 以降の処理を実行することなく普図遊技回制御処理を終了する。また、ステップ S c 6 0 2 で肯定判定した場合（残存球フラグがセットされている場合）やステップ S c 6 0 3 で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）も、以降の処理を実行することなく普図遊技回制御処理を終了する。すなわち、役物開閉遊技が実行されている状況、役物装置 5 0 1 に入球した遊技球が排出されずに内部に残っている状況、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞が発生して特図遊技回が実行されている状況では、第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生したり、普図保留記憶数 F N が 1 以上であったりしても、普図遊技回の実行が待機される。

20

#### 【 2 5 1 4 】

< 回転開始用処理 >

ステップ S c 5 0 4（図 2 2 3）の回転開始用処理について図 2 2 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【 2 5 1 5 】

先ずステップ S c 8 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に回転開始用フラグがセットされているか否かを判定する。回転開始用フラグがセットされている場合、すなわち、回転体 6 0 1 の回転を開始させるべき状況である場合は、ステップ S c 8 0 2 に進み、回転体 6 0 1 の回転位置が原点位置となっているか否かを判定する。原点位置は、回転体 6 0 1 において第 2 始動口案内部 6 0 4 の位置が手前側中央（傾斜部 5 3 6 と対峙する位置）となる位置である。

30

#### 【 2 5 1 6 】

原点位置にない場合は、ステップ S c 8 0 3 にて原点復帰処理を実行する。原点復帰処理では、第 2 始動口案内部 6 0 4 が手前側中央となるように回転体 6 0 1 を回転させる。この処理は普図遊技回の変動表示時間を利用して行う。

#### 【 2 5 1 7 】

原点位置にある場合は、ステップ S c 8 0 4 にて回転体 6 0 1 の回転開始タイミングとなったか否かを判定する。回転開始タイミングは、役物装置 5 0 1 に入球した遊技球が回転体 6 0 1 に到達した時点で回転体 6 0 1 が回転している状態を担保できるものであれば特に限定されるものではないが、例えば、普図遊技回の終了タイミングや普図遊技回の開始から所定時間が経過したタイミングとすることができる。

40

#### 【 2 5 1 8 】

回転開始タイミングである場合は、ステップ S c 8 0 5 に進み、回転体 6 0 1 の回転を開始させるように回転体用駆動部 5 4 4 を駆動制御する。この際、回転体 6 0 1 が予め定められた所定回転方向（本実施の形態では反時計回り）で且つ予め定められた所定回転速度で回転するように制御する。

#### 【 2 5 1 9 】

ステップ S c 8 0 6 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている回転

50

開始用フラグをクリアし、ステップ S c 8 0 7 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に回転中フラグをセットする。回転中フラグは、回転体 6 0 1 が回転中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。ステップ S c 8 0 7 の実行後は回転開始用処理を終了する。

【 2 5 2 0 】

ステップ S c 8 0 1 で否定判定した場合（回転開始用フラグがセットされていない場合）は、回転体 6 0 1 の回転を開始させるべき状況ではないとして、ステップ S c 8 0 2 以降の処理を実行することなく回転開始用処理を終了する。また、ステップ S c 8 0 4 で否定判定した場合（回転開始タイミングでない場合）は、回転体 6 0 1 の回転開始を待機するべく、ステップ S c 8 0 5 以降の処理を実行せずに回転開始用処理を終了する。

10

【 2 5 2 1 】

なお、上昇装置 6 1 5 については、パチンコ機 1 0 の電源投入に伴う立ち上げ処理が実行された後、上昇装置用駆動部 6 2 3 が駆動制御されることにより駆動状態とされる。この駆動状態は、パチンコ機 1 0 の電源がオフ状態とされたり、パチンコ機 1 0 の動作モードが節電モードに切り替わるまで継続される。ちなみに節電モードが解除された場合には再び上昇装置用駆動部 6 2 3 が駆動制御されて駆動状態とされる。

【 2 5 2 2 】

< 役物開閉制御処理 >

ステップ S c 5 0 5（図 2 2 3）の役物開閉制御処理について図 2 2 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

20

【 2 5 2 3 】

先ずステップ S c 9 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に役物開放中フラグがセットされているか否かを判定する。役物開放中フラグがセットされていない場合、すなわち、役物装置 5 0 1（開閉役物 5 1 8）による役物開閉遊技の実行中でない場合は、ステップ S c 9 0 2 に進み、普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。

【 2 5 2 4 】

普図遊技回の実行中である場合はそのまま役物開閉制御処理を終了する一方、普図遊技回の実行中でない場合は、ステップ S c 9 0 3 にて、今回の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果でない場合はそのまま役物開閉制御処理を終了する。

30

【 2 5 2 5 】

サポート当選結果である場合は、ステップ S c 9 0 4 に進み、今回の役物開閉遊技における開閉役物 5 1 8 の上限開放回数を設定する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた開放回数カウンタエリア R C 2 に上限開放回数に対応する値をセットする。開放回数カウンタエリア R C 2 は、役物開閉遊技における開閉役物 5 1 8 の開放回数をカウントするためのものであり、開閉役物 5 1 8 が閉鎖状態から開放状態に切り替えられるごとに 1 ずつ減算される。本実施の形態では上限開放回数として 1 回を設定する。

【 2 5 2 6 】

ステップ S c 9 0 5 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に役物開放中フラグをセットする。続くステップ S c 9 0 6 では、外部信号設定処理を実行し、その後、役物開閉制御処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子 2 1 3 に設けられた役物開放信号用の出力端子の信号出力状態を開放信号出力状態とする。

40

【 2 5 2 7 】

ステップ S c 9 0 1 で肯定判定した場合（役物開放中フラグがセットされている場合）、すなわち、役物開閉遊技の実行中である場合は、ステップ S c 9 0 7 にて役物開閉処理を実行した後、役物開閉制御処理を終了する。

【 2 5 2 8 】

< 役物開閉処理 >

ステップ S c 9 0 7 の役物開閉処理について図 2 2 8 のフローチャートを参照しながら

50

説明する。

#### 【 2 5 2 9 】

先ずステップ S c 1 1 0 1 では、開閉役物 5 1 8 を開放中であるか否かを判定する。具体的には、開閉役物駆動部 5 2 3 の駆動状態に基づいてかかる判定を行う。開閉役物 5 1 8 を開放中でない場合は、ステップ S c 1 1 0 2 にて、今回の役物開閉遊技における開閉役物 5 1 8 の開放時間を設定する。本実施の形態では開放時間として 0 . 5 s e c を設定する。

#### 【 2 5 3 0 】

ステップ S c 1 1 0 3 では、役物装置 5 0 1 への上限入球個数を設定する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた役物入球カウンタエリア P C 2 に上限入球個数に対応した値をセットする。役物入球カウンタエリア P C 2 は、上限入球個数までの残り個数を M P U 3 1 2 が把握するためのものであり、役物装置 5 0 1 に遊技球が入球するごとに 1 ずつ減算される。本実施の形態では上限入球個数として 6 個を設定する。

10

#### 【 2 5 3 1 】

ステップ S c 1 1 0 4 では、開閉役物 5 1 8 を開放すべく開閉役物駆動部 5 2 3 を駆動状態とする。ステップ S c 1 1 0 5 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として役物開放コマンドを設定し、その後、役物開閉処理を終了する。設定された役物開放コマンドは、通常処理 ( 図 2 2 3 ) におけるステップ S c 5 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。これにより、開閉役物 5 1 8 の閉鎖状態から開放状態への切り替えが演出制御装置 1 4 3 に通知される。

20

#### 【 2 5 3 2 】

ステップ S c 1 1 0 1 で肯定判定した場合 ( 開閉役物 5 1 8 が開放中である場合 ) は、ステップ S c 1 1 0 6 に進み、ステップ S c 1 1 0 2 で設定した上限開放時間が経過したか否かを判定する。上限開放時間が経過していない場合は、ステップ S c 1 1 0 7 に進み、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に役物入球フラグがセットされているか否かを判定する。役物入球フラグは、役物装置 5 0 1 への入球が発生した場合にセットされるものである ( 図 2 2 2 ) 。

#### 【 2 5 3 3 】

役物入球フラグがセットされている場合は、ステップ S c 1 1 0 8 にてその役物入球フラグをクリアし、その後、ステップ S c 1 1 0 9 にて、上記役物入球カウンタエリア P C 2 の値を 1 減算する。ステップ S c 1 1 1 0 では、役物入球カウンタエリア P C 2 の値が「 0 」であるか否か、すなわち、役物装置 5 0 1 への遊技球の入球個数が上限入球個数に達したか否かを判定する。

30

#### 【 2 5 3 4 】

ステップ S c 1 1 0 6 で肯定判定した場合 ( 上限開放時間が経過している場合 ) 又はステップ S c 1 1 1 0 で肯定判定した場合 ( 上限入球個数に達している場合 ) は、ステップ S c 1 1 1 1 にて、開閉役物 5 1 8 を閉鎖すべく開閉役物駆動部 5 2 3 を非駆動状態とする。ステップ S c 1 1 1 2 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定する。設定された役物閉鎖コマンドは、通常処理 ( 図 2 2 3 ) におけるステップ S c 5 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。これにより、開閉役物 5 1 8 の開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置 1 4 3 に通知される。

40

#### 【 2 5 3 5 】

ステップ S c 1 1 1 3 では、役物開閉遊技が終了したとして、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている役物開放中フラグをクリアし、その後、役物開閉処理を終了する。

#### 【 2 5 3 6 】

< 特図遊技回制御処理 >

ステップ S c 5 0 6 ( 図 2 2 3 ) の特図遊技回制御処理について図 2 2 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

50

## 【 2 5 3 7 】

先ずステップ S c 1 2 0 1 では、可変入賞装置 6 5 を用いた開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に開閉実行モードフラグがセットされているか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

## 【 2 5 3 8 】

開閉実行モード中である場合にはそのまま特図遊技回制御処理を終了する一方、開閉実行モード中でない場合は、ステップ S c 1 2 0 2 に進み、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。特図遊技回の実行中でない場合は、ステップ S c 1 2 0 3 にて特図保留記憶数 R N が「 0 」であるか否かを判定する。特図保留記憶数 R N が「 0 」である場合は、10

## 【 2 5 3 9 】

特図保留記憶数 R N が「 0 」でない場合には、ステップ S c 1 2 0 4 にて特図データ設定処理を実行する。特図データ設定処理では、特図保留記憶数 R N を 1 減算するとともに、特図用保留エリア R a の第 1 エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の特図保留情報を特図用の実行エリアに移動する。これにより、タイマ割込み処理にて特図用保留エリア R a に記憶された特図保留情報が今回の変動表示用の情報として設定される。さらに、特図用保留エリア R a の各記憶エリアに格納された特図保留情報を次段のエリアにシフトさせる処理を実行し、その後、特図保留情報のシフトが行われたことを演出制御装置 1 4 3 に認識させるための情報である特図シフトコマンドを設定する。20

## 【 2 5 4 0 】

ステップ S c 1 2 0 5 では特図用表示部 4 3 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行し、その後、本遊技回制御処理を終了する。ここで、ステップ S c 1 2 0 5 の変動開始処理について図 2 3 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 2 5 4 1 】

先ずステップ S c 1 3 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に戻しフラグがセットされているか否かを判定する。戻しフラグは、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球が上昇装置 6 1 5 に誘導され、誘導通路 5 3 3 ( 回転体 6 0 1 の上流側 ) に戻される状態であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。30

## 【 2 5 4 2 】

戻しフラグがセットされていない場合、すなわち、今回の特図変動表示が 1 回目の第 2 始動口 5 3 2 a への入賞に基づくものである場合は、ステップ S c 1 3 0 2 に進み、R O M 3 1 3 の当否テーブル記憶エリア 3 1 3 a に記憶された第 1 当否テーブル ( 図 2 1 9 ( a ) ) を参照して大当たり抽選 ( 特図当否判定 ) を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 1 当否テーブルにて大当たり当選として設定されている値 ( 例えば「 0 」 ~ 「 3 9 」 ) と一致しているか否かを判定する。

## 【 2 5 4 3 】

ステップ S c 1 3 0 3 では、ステップ S c 1 3 0 2 における抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合は、ステップ S c 1 3 0 4 にて、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、R O M 3 1 3 の各種テーブル記憶エリア 3 1 3 b に記憶された大当たり種別テーブル ( 図 2 1 9 ( c ) ) とに基づき、今回の大当たりに対応した大当たり種別を抽選する。40

## 【 2 5 4 4 】

ステップ S c 1 3 0 5 では、ステップ S c 1 3 0 3 の抽選により選択された大当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする。例えば、抽選により選択された大当たり種別が 1 0 R 大当たり結果である場合は、1 0 R 大当たりフラグをセットする。

## 【 2 5 4 5 】

ステップ S c 1 3 0 6 では、R O M 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記

憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の特図遊技回の停止結果として設定する。

【 2 5 4 6 】

ステップ S c 1 3 0 3 で否定判定した場合（大当たり結果でない場合）は、ステップ S c 1 3 0 7 に進み、役物装置 5 0 1 に設けられた振分用駆動部 6 1 9 を駆動制御し、振分部材 6 1 8 を第 1 振分状態から第 2 振分状態に切り替える。第 1 振分状態は、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞して第 2 始動口用通路 5 4 1 a に流入した遊技球を分岐誘導通路 6 1 6 側に振り分ける状態であり、第 2 振分状態は、第 2 始動口用通路 5 4 1 a に流入した遊技球を後方誘導通路 6 1 3 側に振り分ける状態である。すなわち、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞に基づく当否抽選で外れ結果になると、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球が上昇装置 6 1 5 に導かれるように制御する。

10

【 2 5 4 7 】

ステップ S c 1 3 0 8 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に戻しフラグをセットする。上述のように戻しフラグは、遊技球が上昇装置 6 1 5 により回転体 6 0 1 の上流側に戻される状態であることを示すものである。

【 2 5 4 8 】

ステップ S c 1 3 0 9 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として戻しコマンドをセットする。戻しコマンドは、遊技球が上昇装置 6 1 5 により回転体 6 0 1 の上流側に戻されることを通知するものである。

20

【 2 5 4 9 】

ステップ S c 1 3 0 9 の実行後はステップ S c 1 3 1 0 にて、今回の特図遊技回での停止結果として外れ用の停止結果を設定する。本実施の形態では外れ用の停止結果が 1 種類のみ設けられており、ステップ S c 1 3 1 0 ではその停止結果を設定する。

【 2 5 5 0 】

ステップ S c 1 3 0 6 又はステップ S c 1 3 1 0 の実行後は、ステップ S c 1 3 1 1 にて、特図用表示部 4 3 における今回の特図遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、R O M 3 1 3 に記憶された変動表示時間テーブルから変動種別カウンタ C 5 の値に対応した変動表示時間（変動パターン）を選択し、その選択した変動表示時間を今回の特図遊技回での変動表示時間として設定する。

30

【 2 5 5 1 】

選択可能な変動表示時間としては、大当たり結果に対応する少なくとも 1 つの変動表示時間と、外れ結果に対応する少なくとも 1 つの変動表示時間とを含む複数種類の変動表示時間が準備されている。このうち外れ結果用の変動表示時間は、遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に入賞してから上昇装置 6 1 5 の出口部（上昇用出口部 6 3 7 ）に到達するまでの所要時間よりも短い時間に設定されている。このため、第 2 始動口 5 3 2 a に遊技球が入賞して当否抽選の結果が外れ結果となり、上昇装置 6 1 5 を通じて遊技球が回転体 6 0 1 の上流側に戻される場合は、その遊技球が上昇装置 6 1 5 から排出されるよりも前に外れ結果が報知される。

40

【 2 5 5 2 】

ステップ S c 1 3 1 2 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として変動開始コマンドを設定する。変動開始コマンドには、ステップ S c 1 3 1 1 で設定された変動表示時間を示す情報のほか、当否判定の結果（大当たり結果であるか否か）を示す情報が含まれる。また、当否判定の結果が大当たり結果である場合は併せて種別コマンドを設定する。種別コマンドには、ステップ S c 1 3 0 4 で抽選された大当たり種別を示す情報が含まれる。

【 2 5 5 3 】

ステップ S c 1 3 1 3 では、特図用表示部 4 3 の変動表示を開始し、その後、変動開始処理を終了する。

【 2 5 5 4 】

50

ステップ S c 1 3 0 1 で肯定判定した場合（戻しフラグがセットされている場合）は、上昇装置 6 1 5 により戻された遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に入賞し、それに基づいて今回の特図遊技回が行われることを意味する。この場合はステップ S c 1 3 1 4 に進み、上記当否テーブル記憶エリア 3 1 3 a に記憶された第 2 当否テーブル（図 2 1 9（b））を参照して大当たり抽選を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 2 当否テーブルにて大当たり当選として設定されている値（例えば「0」～「99」）と一致しているか否かを判定する。既に説明したように、第 2 当否テーブルでは第 1 当否テーブルよりも大当たり当選の確率が高く設定されており、ステップ S c 1 3 1 4 の当否抽選ではステップ S c 1 3 0 2 の当否抽選よりも大当たりに当選しやすくなっている。

10

**【 2 5 5 5 】**

ステップ S c 1 3 1 5 では、ステップ S c 1 3 1 4 における抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合は、ステップ S c 1 3 1 6 にて、役物装置 5 0 1 に設けられた振分用駆動部 6 1 9 を駆動制御し、振分部材 6 1 8 を第 2 振分状態から第 1 振分状態に切り替える。これにより、第 2 始動口用通路 5 4 1 a に流入した遊技球が分岐誘導通路 6 1 6 側に案内され、役物装置 5 0 1 の外部に排出される。

**【 2 5 5 6 】**

ステップ S c 1 3 1 6 の実行後は、ステップ S c 1 3 0 4 に進んで大当たり種別の抽選を行い、その後、ステップ S c 1 3 0 5 以降の処理を実行する。

**【 2 5 5 7 】**

20

ステップ S c 1 3 1 5 で否定判定した場合（大当たり結果でない場合）は、ステップ S c 1 3 1 6 の処理を実行せずに振分部材 6 1 8 の状態を第 2 振分状態に維持し、ステップ S c 1 3 0 9 にて戻しコマンドを設定する。すなわち、2 回目の第 2 始動口 5 3 2 a への入賞に基づく当否抽選の結果が外れ結果となった場合には再び遊技球が回転体 6 0 1 の上流側に戻される。つまり、上記当否抽選の結果が大当たり結果となるか、戻された遊技球が回転体 6 0 1 にて外れ口案内部 6 0 3 に振り分けられるかのいずれかの状態となるまで、遊技球が役物装置 5 0 1 の外部に排出されず、役物装置 5 0 1 内でのループ状態が継続される。ステップ S c 1 3 0 9 の実行後はステップ S c 1 3 1 0 以降の処理を実行する。

**【 2 5 5 8 】**

< 排出判定用処理 >

30

タイマ割込み処理（図 2 2 0）におけるステップ S c 1 0 9 の排出判定用処理について図 2 3 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

**【 2 5 5 9 】**

まずステップ S c 1 4 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に残存球フラグがセットされているか否かを判定する。残存球フラグがセットされている場合、すなわち、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する場合は、ステップ S c 1 4 0 2 にて、排出用センサ 6 1 7 の検知状態を参照し、分岐誘導通路 6 1 6 を通じて遊技球が役物装置 5 0 1 の外部に排出されたか否かを判定する。分岐誘導通路 6 1 6 は、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球が役物装置 5 0 1 の外部に排出される際に通過する球通路部である。

**【 2 5 6 0 】**

40

排出用センサ 6 1 7 により遊技球が検知されていない場合は、ステップ S c 1 4 0 3 に進み、外れ用センサ 5 4 3 の検知状態を参照し、外れ用通路 5 4 1 b を通じて遊技球が役物装置 5 0 1 の外部に排出されたか否かを判定する。外れ用通路 5 4 1 b は、回転体 6 0 1 により外れ口案内部 6 0 3 に振り分けられて外れ口 5 3 2 b に入った遊技球が通過する球通路部である。

**【 2 5 6 1 】**

外れ用センサ 5 4 3 により遊技球が検知されている場合は、ステップ S c 1 4 0 4 にて、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として始動外れコマンドをセットする。始動外れコマンドは、回転体 6 0 1 により外れ口案内部 6 0 3 に遊技球が振り分けれたこと、換言すれば、第 2 始動口 5 3 2 a に遊技球が入賞しなかったことを通知するためのものである。

50

## 【 2 5 6 2 】

ステップ S c 1 4 0 4 の実行後又はステップ S c 1 4 0 2 で肯定判定した場合（排出用センサ 6 1 7 により遊技球が検知されている場合）は、ステップ S c 1 4 0 5 にて残球数を 1 減算する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 1 1 4 d に設けられた残球数カウンタエリアの値を 1 ディクリメントする。

## 【 2 5 6 3 】

ステップ S c 1 4 0 6 では残球数が「 0 」であるか否かを判定する。残球数が「 0 」である場合、すなわち、役物装置 5 0 1 に入球した遊技球がすべて排出された状態である場合は、ステップ S c 1 4 0 7 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている残存球フラグをクリアする。

10

## 【 2 5 6 4 】

ステップ S c 1 4 0 8 では、回転体用駆動部 5 4 4 の駆動を停止し、回転体 6 0 1 の回転を終了させる。続くステップ S c 1 4 0 9 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている回転中フラグをクリアする。

## 【 2 5 6 5 】

ステップ S c 1 4 1 0 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に戻しフラグがセットされているか否かを判定する。戻しフラグがセットされていない場合はそのまま排出判定用処理を終了する。一方、戻しフラグがセットされている場合は、ステップ S c 1 4 1 1 にて、振分部材 6 1 8 の振分状態を第 2 振分状態から第 1 振分状態に切り替える。なお、役物装置 5 0 1 に入球した遊技球がすべて排出された状態で戻しフラグがセットされている場合とは、上昇装置 6 1 5 により戻された遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に入賞し、その入賞に基づいて行われた当否抽選の結果が大当たりになった場合や、上記戻された遊技球が回転体 6 0 1 において外れ口案内 6 0 3 に振り分けられた場合を意味する。

20

## 【 2 5 6 6 】

ステップ S c 1 4 1 2 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている戻しフラグをクリアし、その後、排出判定用処理を終了する。

## 【 2 5 6 7 】

ステップ S c 1 4 0 3 で否定判定した場合（外れ用センサ 5 4 3 により遊技球が検知されていない場合）やステップ S c 1 4 0 6 で否定判定した場合（残球数が「 0 」でない場合）、すなわち、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存している場合は、回転体 6 0 1 が回転している状態を維持すべく、ステップ S c 1 4 0 5 以降又はステップ S c 1 4 0 7 以降の処理を実行せずに排出判定用処理を終了する。

30

## 【 2 5 6 8 】

ステップ S c 1 4 0 1 で否定判定した場合（残存球フラグがセットされていない場合）は、ステップ S c 1 4 1 3 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に回転中フラグがセットされているか否かを判定する。回転中フラグがセットされている場合、すなわち、開閉役物 5 1 8 による役物開閉遊技にて役物装置 5 0 1 への入球が発生しなかった場合は、ステップ S c 1 4 1 4 にて回転体 6 0 1 の回転終了タイミングとなったか否かを判定する。回転終了タイミングは、特に限定されるものではないが、例えば、役物開閉遊技が終了した後の所定タイミングとすることができる。

40

## 【 2 5 6 9 】

回転終了タイミングである場合は、ステップ S c 1 4 0 8 に進み、回転体 6 0 1 の回転を終了させる。その後、ステップ S c 1 4 0 9 以降の処理を実行する。ステップ S c 1 4 1 3 で否定判定した場合（回転中フラグがセットされていない場合）又はステップ S c 1 4 1 4 で否定判定した場合（回転終了タイミングでない場合）はそのまま排出判定用処理を終了する。

## 【 2 5 7 0 】

< 遊技状態移行処理 >

通常処理（図 2 2 3）におけるステップ S c 5 0 7 の遊技状態移行処理について図 2 3 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

50



## 【2571】

先ずステップSc1501では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップSc1502に進み、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。特図遊技回の実行中である場合はそのまま遊技状態移行処理を終了する。

## 【2572】

特図遊技回の実行中でない場合は、ステップSc1503にて、今回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに種別フラグ(図230のステップSc1305)が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。

10

## 【2573】

今回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま遊技状態移行処理を終了する。一方、開閉実行モードへの移行に対応するものである場合は、ステップSc1504に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア314eに開閉実行モードフラグを格納する。また、可変入賞装置65を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。

## 【2574】

ステップSc1505では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア314eに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

20

## 【2575】

ステップSc1506では、今回の大当たり種別が10R大当たり結果であるか否かを判定する。10R大当たり結果でない場合、すなわち、6R大当たり結果である場合は、ステップSc1507にて、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたラウンドカウンタエリアRC1に「6」をセットする。一方、今回の大当たり種別が10R大当たり結果である場合は、ステップSc1508にて上記ラウンドカウンタエリアRC1に「10」をセットする。

30

## 【2576】

ステップSc1507又はステップSc1508の実行後は、ステップSc1509にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置143に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理(図223)におけるステップSc501にて演出制御装置143に送信される。

## 【2577】

ステップSc1510では外部信号設定処理を実行し、その後、遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子213に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機10にて大当たりが発生したことを把握することができる。

40

## 【2578】

上記ステップSc1501で肯定判定した場合(開閉実行モード中である場合)は、ステップSc1511に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合はそのまま遊技状態移行処理を終了する。

## 【2579】

一方、オープニング期間が経過している場合はステップSc1512にて大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理では、大入賞口65aが閉鎖中である場合には、ラウンドカウンタエリアRC1が「1」以上であることを条件として駆動部65dを駆動状態とすることで大入賞口65aを開放させる。また、大入賞口65aが開放中である場合に

50

は、当該大入賞口 6 5 a の開放から所定時間（本実施の形態においては 3 0 s e c ）が経過していること又は所定個数（本実施の形態では 1 0 個）の遊技球が入賞していることを条件として駆動部 6 5 d を駆動停止状態とし、大入賞口 6 5 a を閉鎖させる。

【 2 5 8 0 】

ステップ S c 1 5 1 2 の実行後はステップ S c 1 5 1 3 にてラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【 2 5 8 1 】

ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」である場合は、ステップ S c 1 5 1 4 に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップ S c 1 5 1 5 に進み、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部 4 3 におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【 2 5 8 2 】

ステップ S c 1 5 1 6 では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグをクリアする処理を実行する。

【 2 5 8 3 】

< 遊技の流れについて >

遊技の流れについて図 2 3 3 ~ 図 2 3 7 を参照しながら説明する。

【 2 5 8 4 】

遊技球が第 1 始動口 5 0 2 に入賞すると、サポート抽選（普図当否抽選）が行われるとともに、普図用表示部 4 4 にて普図変動表示が行われる。そして、その変動表示時間が経過すると、上記サポート抽選の結果が普図用表示部 4 4 に停止表示される。本実施の形態では、サポート当選の確率が 1 / 1 に設定されており（図 2 1 9 ( d ) ）、必ずサポート当選結果となるため、普図用表示部 4 4 にはサポート当選結果に対応する普図当たり図柄が停止表示される。

【 2 5 8 5 】

普図当たり図柄が停止表示されると、役物開閉遊技が実行され、図 2 3 3 ( a ) に示すように、役物装置 5 0 1 に設けられた開閉役物 5 1 8 が開放状態に切り換えられる。これにより、入球部 5 1 6 を介して役物装置 5 0 1 内に遊技球が入球可能となる。本実施の形態では、サポート当選結果となった場合の役物開閉遊技として、開閉役物 5 1 8 を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態に復帰させる切替制御の回数が 1 回とされ、開放時間が 0 . 5 s e c とされる遊技が実行される。

【 2 5 8 6 】

役物装置 5 0 1 が開放状態とされる際、図 2 3 6 ( a ) に示すように、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に開放時画像 7 0 1 が表示され、開放時報知が行われる。開放時画像 7 0 1 は、開閉役物 5 1 8 が開放状態に切り換えられたことを報知するものであり、換言すれば、役物装置 5 0 1 に遊技球を入球させることができる状態であることを報知するものである。開放時画像 7 0 1 は、例えば「開放」などの文字表示によって構成される。

【 2 5 8 7 】

開放時報知の実行制御は、演出制御装置 1 4 3 及び表示制御装置 3 5 0 によって行われる。具体的には、主制御装置 1 6 2 からの役物開放コマンドを演出制御装置 1 4 3 が受信することに基づき、表示画面 G に開放時画像 7 0 1 を表示するように表示制御装置 3 5 0 に対して指示を行う。なお、開放時報知に限らず、図柄表示装置 7 5 における下記の各種報知は演出制御装置 1 4 3 及び表示制御装置 3 5 0 によって実行制御される。

【 2 5 8 8 】

開閉役物 5 1 8 が開放状態とされた結果、入球部 5 1 6 に遊技球 P が入球した場合には、当該入球が入口センサ 5 2 9 によって検知される。この場合、主制御装置 1 6 2 にて残

10

20

30

40

50

存球フラグがセットされるとともに、残球数カウンタエリアの値が1加算される。残存球フラグは、役物装置501内に遊技球が残存していることを示すフラグであり、残球数カウンタエリアは、役物装置501内に残存する遊技球の数を把握するためのものである。

【2589】

また、入球部516（役物装置501）への入球が入口センサ529によって検知された場合は、図236（b）に示すように、表示画面Gに役物入球時画像702が表示され、役物入球報知が行われる。役物入球時画像702は、役物装置501への入球が発生したことを遊技者が理解できるものであれば特に限定されないが、本実施の形態では、役物装置501内の回転体601により第2始動口案内部604に遊技球が振り分けられると、特図当否抽選が行われるため、これに鑑み、役物入球時画像702として例えば「に入ったら1/5で大当たり」の文字表示を行う。

10

【2590】

なお、開閉役物518の開放時において遊技球が1つも入球しなかった場合は、役物入球報知は実行されない。この場合は、開閉役物518が開放されている間、開放時報知が継続され、閉鎖状態に切り換えられることに応じて開放時報知が終了される。

【2591】

役物装置501に入球した遊技球Pは、球振分け部535によって左右の誘導通路533a, 533bに振り分けられた後、図233（b）に示すように、いずれかの誘導通路533a, 533bを下って回転体601に導出され、外れ口案内部603と第2始動口案内部604とに振り分けられる。その結果、図234（a）に示すように、遊技球Pが外れ口案内部603に振り分けられた場合は、回転体601の回転により、遊技球Pを受け入れた外れ口案内部603が外れ口532bの側方に到達することで、当該遊技球Pが外れ口532bに入る。

20

【2592】

外れ口532bに入球した遊技球Pは、外れ用センサ543により検知された後、外れ用通路541bを通して役物装置501の外部に排出される。外れ用センサ543は役物装置501内に設けられるが、主制御装置162では、外れ用センサ543により遊技球Pが検知されることで、遊技球Pが役物装置501の外部に排出されたと認識し、残球数カウンタエリアの値を1減算する。この減算処理の結果、残球数カウンタエリアの値が0になった場合は、役物装置501内の遊技球がすべて排出されたとして残存球フラグがクリアされる。

30

【2593】

なお、外れ口532bに遊技球が入球した場合は、それに対応した報知を実行しない。これは、外れ口532bに遊技球が入球したことの報知を遊技者が見て、後述する特図当否抽選で外れ結果となったと誤認することが懸念されるため、そのような混同を避けるためである。

【2594】

図234（b）に示すように、遊技球Pが第2始動口案内部604に振り分けられた場合は、回転体601の回転により第2始動口案内部604が第2始動口532aの上方に到達することで、遊技球Pが第2始動口532aに入賞する。第2始動口532aに入賞した遊技球Pは、第2始動口用通路541aを通して特図始動用センサ542により検知される。

40

【2595】

特図始動用センサ542により遊技球Pが検知されると、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSの特図保留情報が取得され、特図当否抽選が行われる。この際の特図当否抽選は、大当たり確率が相対的に低い第1当否テーブル（図219（a））を参照して行われ、具体的には大当たり当選の確率が1/5とされた状態で行われる。

【2596】

特図当否抽選が行われた場合は、特図用表示部43にて特図絵柄の変動表示が行われる

50

とともに、図柄表示装置 75 の表示画面 G にて装飾図柄の変動表示が行われる。表示画面 G での変動表示の態様は特に限定されるものではないが、本実施の形態では、図 236 (c) に示すように、1 個の「大当たり」画像と 4 個の「外れ」画像とが上下方向に配列された図柄群が下方向にスクロール表示されるように上記変動表示を行う。

【2597】

特図当否抽選の結果が大当たり結果となった場合には、変動表示時間の経過後、特図用表示部 43 及び表示画面 G にて大当たり報知が行われる。表示画面 G での大当たり報知は、図 237 (a) に示すように大当たり報知画像 704 が表示されることにより行われる。大当たり報知画像 704 は、遊技者が大当たりの発生を認識できるものであれば特に限定されるものではなく、例えば「大当たり！！」の文字表示により構成される。

10

【2598】

上記大当たり報知画像 704 が確定表示時間に亘って表示された後、遊技状態が開閉実行モードに移行する。開閉実行モードでは、6 ラウンド又は 10 ラウンドに亘って可変入賞装置 65 が開閉されるラウンド遊技が実行される。

【2599】

特図当否抽選の結果が大当たり結果となった場合、第 2 始動口 532 a に入賞した遊技球 P は、振分部材 618 が第 1 振分状態とされていることにより (図 234 (b))、分岐誘導通路 616 に誘導される。分岐誘導通路 616 に誘導された遊技球 P は、排出用センサ 617 により検知された後、役物装置 501 の外部に排出される。主制御装置 162 では、排出用センサ 617 により遊技球 P が検知されることで、第 2 始動口 532 a に入賞した遊技球 P が役物装置 501 の外部に排出されたと認識し、残球数カウンタエリアの値を 1 減算する。

20

【2600】

特図当否抽選の結果が外れ結果となった場合には、変動表示時間の経過後、特図用表示部 43 及び表示画面 G にて外れ報知が行われる。表示画面 G での外れ報知は、図 237 (b) に示すように外れ報知画像 705 が表示されることにより行われる。外れ報知画像 705 は、遊技者が外れを認識できるものであれば特に限定されるものではなく、例えば「外れ」の文字表示により構成される。

【2601】

また、特図当否抽選の結果が外れ結果となった場合には、振分部材 618 が第 1 振分状態から第 2 振分状態に切り換えられる (図 235 (b))。これにより、第 2 始動口 532 a に入賞した遊技球 P は、振分部材 618 によって後方誘導通路 613 に振り分けられる。後方誘導通路 613 に振り分けられた遊技球は、上昇装置 615 に流入し、上昇装置 615 内を上昇して球振分け部 535 に向けて排出される。そして、左右いずれかの誘導通路 533 a, 533 b を流下し、再び回転体 601 に導出される。

30

【2602】

また、特図当否抽選の結果が外れ結果となった場合には、第 2 始動口 532 a に入賞した遊技球 P が上昇装置 615 により回転体 601 の上流側に戻されたことを示す戻しフラグがセットされる。

【2603】

40

図 237 (b) に示すように、遊技球 P が上昇装置 615 内を通る際には、表示画面 G にて再挑戦報知が行われる。再挑戦報知は、回転体 601 の振分に再挑戦できることを報知するものであり、例えば「再挑戦！」の文字画像 706 が表示されることにより行われる。

【2604】

なお、第 2 始動口 532 a に入賞した遊技球 P が後方誘導通路 613 に誘導された場合は、排出用センサ 617 を通過しない。このため、主制御装置 162 では、役物装置 501 内に遊技球が残存していると認識される。また、上昇装置 615 の出口用案内 638 は、入口センサ 529 の下方 (下流側) に遊技球 P を排出するように構成されるため、上昇装置 615 内を上昇した遊技球 P は、入口センサ 529 を通過することなく球振分け部

50

5 3 5 に導出される。

【2 6 0 5】

上昇装置 6 1 5 を経て遊技球 P が回転体 6 0 1 に導出されると、外れ口案内内部 6 0 3 と第 2 始動口案内内部 6 0 4 との振り分けが再度行われる。その結果、外れ口案内内部 6 0 3 に振り分けられた場合は、遊技球 P が外れ口 5 3 2 b に入った後、外れ用通路 5 4 1 b を通って役物装置 5 0 1 の外部に排出される。その際、振分部材 6 1 8 が第 2 振分状態から第 1 振分状態に切り換えられる。

【2 6 0 6】

一方、第 2 始動口案内内部 6 0 4 に振り分けられた場合は、遊技球 P が第 2 始動口 5 3 2 a に入賞し、その後、特図始動用センサ 5 4 2 により検知されることで、特図保留情報が取得される。そして、その取得した特図保留情報に基づいて特図当否抽選が行われるとともに、特図用表示部 4 3 及び表示画面 G にて変動表示が行われる。この際の特図当否抽選は、大当たり確率が相対的に高い第 2 当否テーブル（図 2 1 9 ( b )）を参照して行われ、具体的には大当たり当選の確率が  $1/2$  とされた状態で行われる。つまり、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球 P が再び第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した場合は、初回目の入賞時よりも遊技者にとって有利な態様で特図当否抽選が行われる。このような構成を踏まえ、上記再挑戦報知に際しては、文字画像 7 0 6 が表示された後、「☐ に入ったら  $1/2$  で大当たり」の文字画像 7 0 7 が表示される（図 2 3 7 ( c )）。

10

【2 6 0 7】

特図当否抽選の結果が大当たり結果となった場合は、特図用表示部 4 3 及び表示画面 G にて大当たり報知が行われた後、遊技状態が開閉実行モードに移行する。また、特図当否抽選の結果が大当たり結果となった場合は、振分部材 6 1 8 が第 2 振分状態から第 1 振分状態に切り換えられる。これにより、第 2 始動口 5 3 2 a に再入賞した遊技球 P が分岐誘導通路 6 1 6 に誘導され、役物装置 5 0 1 の外部に排出される。

20

【2 6 0 8】

特図当否抽選の結果が外れ結果となった場合は、特図用表示部 4 3 及び表示画面 G にて外れ報知が行われるとともに、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球 P が後方誘導通路 6 1 3 に誘導され、再び上昇装置 6 1 5 に案内される。すなわち、上昇装置 6 1 5 により遊技球 P が回転体 6 0 1 の上流側に戻された場合には、回転体 6 0 1 により外れ口 5 3 2 b に振り分けられるか、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞に基づく特図当否抽選で大当たりとなるまで、役物装置 5 0 1 内での遊技球 P のループが繰り返される。

30

【2 6 0 9】

なお、上記ループが行われている状況（遊技球が役物装置 5 0 1 内に残存している状況）では、役物装置 5 0 1 への遊技球の入球が制限される。具体的には、第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生しても、サポート抽選の実行が保留され、開閉役物 5 1 8 の開放状態への切り換えが行われない。これにより、有利な態様で特図当否抽選が行われる状況において、役物装置 5 0 1 内に遊技球が追加され、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞確率が高まるものが抑制される。

【2 6 1 0】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

40

【2 6 1 1】

第 2 始動口 5 3 2 a への入賞により当否抽選処理が実行される遊技機において、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に再入賞することが可能に構成されており、第 2 始動口 5 3 2 a への再入賞が発生した場合に再度の当否抽選処理を実行する構成とした。

【2 6 1 2】

従来のパチンコ機では、始動口に入賞した後の遊技球は遊技盤の背面側に排出され、遊技ホールの島設備に回収されるため、始動口に入賞するまでの過程で遊技球の挙動に遊技者を注目させることができるに過ぎなかった。この点、本構成によれば、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した後の遊技球がその後の遊技展開に影響を及ぼすものとなり、第 2 始動口 5

50

3 2 a に入賞する前の遊技球の挙動だけでなく、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した後の遊技球の挙動にも遊技者を注目させることができる。よって、1 の遊技球によって遊技者を長く楽しませることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【 2 6 1 3 】

遊技球を上昇させる上昇装置 6 1 5 を設け、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球を上昇装置 6 1 5 により第 2 始動口 5 3 2 a の上流側に導出する構成とした。

【 2 6 1 4 】

上記構成では、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球が上昇装置 6 1 5 により第 2 始動口 5 3 2 a の上流側に戻された上で、その戻された遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に再入賞することが可能となるため、第 2 始動口 5 3 2 a への再入賞に際して遊技球の動きに上昇を加えることができる。一般に遊技盤 6 0 上を転動する遊技球が上昇して逆流方向に移動することはないため、上記構成とすることで、再入賞する前段階で遊技球の挙動に面白みや斬新さを付加することができる。これにより、当該遊技球への注目度を高めることができ、延いては第 2 始動口 5 3 2 a への再入賞が発生するか否かについて遊技者を好適に注目させることが可能になる。

【 2 6 1 5 】

第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した後、上昇装置 6 1 5 によって戻された遊技球を回転体 6 0 1 に導出し、その遊技球が回転体 6 0 1 によって第 2 始動口案内 6 0 4 に振り分けられた場合に第 2 始動口 5 3 2 a に再入賞する構成とした。

【 2 6 1 6 】

上記構成によれば、回転体 6 0 1 による振り分けを介して遊技球を第 2 始動口 5 3 2 a に再入賞させることができるか否かに遊技者を注目させることができるほか、上昇装置 6 1 5 によって戻された遊技球がそのまま第 2 始動口 5 3 2 a に入賞する場合に比べて遊技者のドキドキ感を煽ることができ、遊技への注目度をより一層高めることが可能になる。

【 2 6 1 7 】

第 2 始動口 5 3 2 a を役物装置 5 0 1 ( 入球部 5 1 6 を介して遊技球が入球可能な特定領域 ) 内に設け、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球を役物装置 5 0 1 内で且つ第 2 始動口 5 3 2 a よりも上流側の所定領域 ( 回転体 6 0 1 の上流領域 ) に導出する構成とした。

【 2 6 1 8 】

上記構成によれば、役物装置 5 0 1 に入球して第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球が役物装置 5 0 1 の中で再び第 2 始動口 5 3 2 a に入賞するか否かの構成とできるため、遊技者の注目箇所を集約させることができる。これにより、視線移動を伴うことなく、第 2 始動口 5 3 2 a に遊技球が再入賞するか否かを視認することができ、再入賞の見逃し等を抑制することが可能になる。また、第 2 始動口 5 3 2 a への初回入賞用の領域と再入賞用の領域とを重複させることができるため、それら各領域が分散配置される場合に比べ、遊技盤 6 0 の前面領域での占有スペースを縮小化することができる。これにより、遊技領域 P E が狭くなることが抑制され、遊技盤 6 0 上での遊技球の挙動が陳腐化することを抑制できる。

【 2 6 1 9 】

役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する状況で第 1 作動口 6 2 への入賞が発生しても役物装置 5 0 1 を開放せず、役物装置 5 0 1 への新たな入球が発生することを制限する構成とした。

【 2 6 2 0 】

上記構成により、第 2 始動口 5 3 2 a への初回入賞が発生した状態で役物装置 5 0 1 内の遊技球が増加することが回避され、第 2 始動口 5 3 2 a への再入賞確率が高くなって過度に遊技者有利となることを抑制できる。また、役物装置 5 0 1 内に多数の遊技球が存在する場合は、遊技者が見るべき遊技球が増えて注意が散漫になる懸念があるが、本構成によれば、他の遊技球の追加が規制されるため、上昇装置 6 1 5 により戻された遊技球 ( 第 2 始動口 5 3 2 a に初回入賞した遊技球 ) だけに遊技者を注目させることができ、遊技への集中度を高めることが可能になる。

10

20

30

40

50

## 【2621】

第2始動口532aへの入賞により行われた当否抽選の結果が外れ結果となった場合に振分部材618を第2振分状態とし、その外れ抽選の契機となった第2始動口532aへの入賞球を上昇装置615に導出する構成とした。

## 【2622】

従来のパチンコ機では、当否抽選で外れ結果になると、開閉実行モードへの移行が発生しないことが確定するだけであったが、本構成によれば、当否抽選で外れ結果になった場合を対象として、第2始動口532aへの入賞球が第2始動口532aの上流側に戻され、再度の当否抽選を実行可能となっている。これにより、当否抽選で外れ結果となった場合において、同一の遊技球により当否抽選に再挑戦するチャンスを遊技者に提供することができ、外れ結果となった場合の復活遊技として遊技者を大いに楽しませることが可能になる。

10

## 【2623】

再度の当否抽選において、外れ結果となった先の当否抽選よりも大当たり当選の確率が高められた状態で抽選が行われるように構成した。

## 【2624】

上記構成では、当否抽選に再挑戦できる機会だけでなく、外れ結果となった先の抽選よりも大当たりになりやすい態様で抽選が実行される機会も提供されるものとなり、遊技者にとって有利となる。これにより、外れ結果になった場合の復活遊技としての魅力を高めることができ、興趣性を向上させることが可能になる。

20

## 【2625】

第2始動口532aへの初回入賞により保留情報が取得された後、その入賞球が第2始動口532aに再入賞すると、先の入賞により取得された保留情報とは別に新たな保留情報が取得されるように構成した。

## 【2626】

上記構成によれば、第2始動口532aへの初回入賞時だけでなく、再入賞時においても別個に保留情報が取得されるため、遊技者が1の遊技球によって複数の保留情報を獲得できるようになる。これにより、第2始動口532aに入賞した後の遊技球の挙動にも遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

## 【2627】

## &lt;変形例1&gt;

上記第3の実施の形態の変形例1について図238～図243を参照しながら説明する。これらの図において上記第3の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

30

## 【2628】

本変形例では、上昇装置615を通じて役物装置501内を遊技球がループしている状況で役物装置501内への他の遊技球の入球が許容されるように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

## 【2629】

## &lt;普図遊技回制御処理&gt;

本変形例に係る普図遊技回制御処理について図238のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162における通常処理(図223)のステップSc503で実行されるものであり、図224の普図遊技回制御処理に代えて実行されるものである。図238において図224と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

40

## 【2630】

ステップSc601で否定判定した場合(役物開放中フラグがセットされていない場合)は、ステップSc603にて、第2始動口532aへの入賞に基づく特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。このように本変形例に係る普図遊技回制御処理では、図224のステップSc602の処理が実行されず、普図遊技回の実行に際して残存球フラグが

50

セットされているか否かが判定されない。すなわち、役物装置 5 0 1 内での遊技球の有無を参照することなく、普図遊技回を実行するように構成されている。

【 2 6 3 1 】

上記のとおり、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存している場合であっても、第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生すれば普図遊技回が実行されるため、サポート抽選の結果が当選結果となることで開閉役物 5 1 8 が開放状態に切り替えられる。よって、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球が回転体 6 0 1 の上流側に戻される状況において、役物装置 5 0 1 内への他の遊技球の入球が許容されるものとなる。

【 2 6 3 2 】

ステップ S c 6 0 5 で否定判定した場合（普図保留記憶数 F N が「 0 」でない場合）は、ステップ S c 6 0 6 にて普図データ設定処理を実行し、その後、ステップ S c 2 1 0 1 にて普図変動開始処理を実行する。ここで、ステップ S c 2 1 0 1 の普図変動開始処理について図 2 3 9 のフローチャートを参照しながら説明する。図 2 3 9 において図 2 2 5 の普図変動開始処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 2 6 3 3 】

ステップ S c 7 0 1 ではサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選（普図当否判定）を行い、ステップ S c 7 0 2 では、上記サポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップ S c 7 0 3 に進み、普図用表示部 4 4 に停止表示させる普図当たり用の停止結果を設定する。

【 2 6 3 4 】

ステップ S c 2 2 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に残存球フラグがセットされているか否かを判定する。残存球フラグがセットされていない場合は、ステップ S c 7 0 4 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に回転開始用フラグをセットする。回転開始用フラグは、回転体 6 0 1 の回転を開始すべき状況であることを示すものである。ステップ S c 7 0 4 の実行後は、ステップ S c 7 0 6 にて普図変動表示時間の設定処理を実行し、その後、ステップ S c 7 0 7 以降の処理を実行する。

【 2 6 3 5 】

ステップ S c 2 2 0 1 で肯定判定した場合（残存球フラグがセットされている場合）は、ステップ S c 7 0 4 の処理を実行することなくステップ S c 7 0 6 に進む。すなわち、残存球フラグがセットされている場合（役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する状況で第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生した場合）は、回転体 6 0 1 を継続して回転させるべく、回転開始用フラグをセットせずに普図変動表示を開始する。

【 2 6 3 6 】

< 役物開閉処理 >

本変形例に係る役物開閉処理について図 2 4 0 ( a ) のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 における役物開閉制御処理（図 2 2 7）のステップ S c 9 0 7 で実行されるものであり、図 2 2 8 の役物開閉処理に代えて実行されるものである。図 2 4 0 ( a ) において図 2 2 8 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 2 6 3 7 】

ステップ S c 1 1 0 1 で否定判定した場合（開閉役物 5 1 8 が開放中でない場合）は、ステップ S c 2 3 0 1 にて、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に残存球フラグがセットされているか否かを判定する。残存球フラグがセットされていない場合（役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存しない場合）は、ステップ S c 2 3 0 2 に進み、今回の役物開閉遊技における開閉役物 5 1 8 の開放期間として第 1 開放時間を設定する。図 2 4 0 ( b ) に示すように、第 1 開放時間は例えば 0 . 5 s e c とする。

【 2 6 3 8 】

残存球フラグがセットされている場合（役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する場合）は、ステップ S c 2 3 0 3 に進み、今回の役物開閉遊技における開閉役物 5 1 8 の開放期間

10

20

30

40

50



として第 1 開放時間よりも短い第 2 開放時間を設定する。図 2 4 0 ( b ) に示すように、第 2 開放時間は例えば 0 . 2 s e c とする。

【 2 6 3 9 】

役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存している状況で役物装置 5 0 1 に他の遊技球が入球すると、役物装置 5 0 1 内での遊技球の数が増える結果、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞確率が高まり、遊技者にとって有利となる。そこで、遊技球が残存している状況では、遊技球が残存しない場合よりも開閉役物 5 1 8 の開放期間を短くし、役物装置 5 0 1 への入球が発生しにくくしている。これにより、遊技者側に偏って有利となり過ぎないようにバランスを取り、遊技ホールでの運用を良好なものとする事ができる。また、役物装置 5 0 1 への入球が発生すると有利度合が一気に高まる場合に敢えてその入球難易度を高くすること

10

【 2 6 4 0 】

なお、役物開閉遊技における開閉役物 5 1 8 の開放回数は、第 1 開放時間又は第 2 開放時間のいずれを設定した場合も 1 回に設定する。開放回数の設定処理は、役物開閉制御処理 ( 図 2 2 7 ) のステップ S c 9 0 4 にて実行する。

【 2 6 4 1 】

ステップ S c 2 3 0 2 又はステップ S c 2 3 0 3 の実行後は、ステップ S c 1 1 0 3 にて、役物装置 5 0 1 への上限入球個数を設定する。続くステップ S c 1 1 0 4 では、開閉役物駆動部 5 2 3 を駆動状態として開閉役物 5 1 8 を開放状態に切り換える。その後はステップ S c 1 1 0 5 以降の処理を実行する。

20

【 2 6 4 2 】

< 開放時報知について >

開閉役物 5 1 8 が開放状態とされる場合に実行される開放時報知について説明する。先ずは図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて行われる報知について図 2 4 1 を参照しながら説明する。本変形例では、表示画面 G での開放時報知として複数種類の報知が設けられており、これらの報知が役物装置 5 0 1 での遊技球の残存状況や上昇装置 6 1 5 によるループの有無に応じて使い分けられるように構成されている。

【 2 6 4 3 】

具体的には、図 2 4 1 ( a ) に示すように、残存球フラグがセットされていない状況 ( 役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存しない状況 ) で開閉役物 5 1 8 が開放状態とされる場合は、開放時報知として第 1 開放報知が実行される。第 1 開放時報知は、上記第 3 の実施の形態に係る開放時報知と同様のものであり、例えば「開放」等の開放時画像 7 0 1 が表示されるものである ( 図 2 3 6 ( a ) ) 。

30

【 2 6 4 4 】

残存球フラグがセットされ、戻しフラグがセットされていない状況 ( 役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存するものの、上昇装置 6 1 5 による遊技球のループは行われていない状況 ) で開閉役物 5 1 8 が開放状態とされる場合は、開放時報知として第 2 開放時報知が実行される。役物装置 5 0 1 への入球が発生して回転体 6 0 1 の振り分けを受ける途中で他の遊技球が役物装置 5 0 1 に入球し、役物装置 5 0 1 内の遊技球の数が増えると、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞確率が高まる。つまり、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存している状況での開閉役物 5 1 8 の開放は遊技者にとってチャンス状態となる。

40

【 2 6 4 5 】

第 2 開放時報知は、そのようなチャンス状態であることに対応した報知である。第 2 開放時報知の具体的な態様は、上記第 1 開放時報知の実行時よりも遊技者の関心を引くものであれば特に限定されないが、図 2 4 1 ( b ) に示すように、例えば「チャンス！」などの文字画像 7 0 8 が表示画面 G に表示されることにより行われる。

【 2 6 4 6 】

図 2 4 1 ( a ) に示すように、戻しフラグがセットされている状況 ( 上昇装置 6 1 5 による遊技球のループは行われている状況 ) で開閉役物 5 1 8 が開放状態とされる場合は、

50

開放時報知として第3開放時報知が実行される。上記第3の実施の形態で説明したように、役物装置501に入球した遊技球が第2始動口532aに入賞し、第1当否テーブル(図219(a))を用いた特図当否抽選で外れて上昇装置615により回転体601の上流側に戻され、その遊技球が第2始動口532aに再入賞すると、大当たり確率が高められた第2当否テーブル(図219(b))による特図当否抽選が行われる。この際、第1当否テーブルと第2当否テーブルのいずれを用いるかは、戻しフラグがセットされているか否かに基づいて切り替えられるため(図230)、先の特図当否抽選で外れ結果となって戻しフラグがセットされた後、その抽選の契機となった遊技球が役物装置501から排出される前に開閉役物518が開放し、他の遊技球が役物装置501に入球して第2始動口532aに入賞した場合も、第2当否テーブルを用いた特図当否抽選が行われることになる。この場合、役物装置501内の遊技球の増加により第2始動口532aへの入賞確率が高まるだけでなく、第2始動口532aへの入賞が発生した場合の大当たり確率も高まるため、遊技者にとっては大きなチャンス状態となる。

10

#### 【2647】

第3開放時報知は、そのような大チャンス状態であることに対応した報知である。第3開放時報知の具体的な態様は、遊技者の関心をより強く引くことができれば特に限定されないが、図241(c)に示すように、例えば「スーパーチャンス!!」などの文字画像709が表示画面Gに表示されることにより行われる。

#### 【2648】

また、本変形例では、表示画面G以外の箇所でも開放時報知が行われる。表示画面G以外の箇所での開放時報知について図242を参照しながら説明する。

20

#### 【2649】

図242(a)に示すように、役物装置501の前枠525には複数の発光部711が設けられている。これら発光部711は前枠525の上部に配置されており、開閉役物518の基端部又は周辺部に位置している。これにより、遊技者が発光部711と開閉役物518とを同時に視認することが可能となっており、換言すれば、役物装置501への入球が発生するか否かを目視しながら各発光部711の発光状態を把握することが可能となっている。なお、発光部711の発光制御は演出制御装置143によって行われる。

#### 【2650】

次に、発光部711での開放時報知(発光演出)について図242(b)~(f)及び図243を参照しながら説明する。ここでは表示画面Gでの開放時報知も交えて説明する。先ず役物装置501内に遊技球が残存しない場合(残存球フラグがセットされていない場合)について図243(a)を参照しながら説明する。

30

#### 【2651】

普図遊技回が開始されたタイミングt1(第1始動口502への入賞が発生したタイミング)では、発光部711での開放時報知が実行されておらず、各発光部711は消灯状態(発光状態A1)に制御されている。また、表示画面Gでの開放時報知についてもこの時点ではまだ開始されていない。

#### 【2652】

そして、上記普図遊技回でのサポート抽選の結果が当選結果である場合は、普図遊技回における変動表示の開始後、開閉役物518の開放タイミング(タイミングt4)から遡って例えば0.2sec前のタイミング(タイミングt2)になると、発光部711での開放時報知として第1発光演出が実行されるように制御される。第1発光演出は、例えば、設定された発光期間に亘って各発光部711が連続発光し、かつ、その発光色が白色となるようにして行われる(発光状態A2)。

40

#### 【2653】

また、タイミングt2では、発光部711での第1発光演出と併せて表示画面Gにおいても第1開放時報知が開始される。なお、発光部711での第1発光演出及び表示画面Gでの第1開放時報知はいずれも開閉役物518が開放状態であることを報知するものであるが、これらの報知は、上記サポート抽選の結果が当選結果となったことを条件として実

50

行制御される。具体的には、主制御装置 1 6 2 から送信される普図変動開始コマンドに基づいて実行制御される。普図変動開始コマンドからは、普図遊技回の変動表示時間のほか、サポート抽選の当否結果を特定できるように構成されている。

【 2 6 5 4 】

第 1 発光演出及び第 1 開放時報知の開始後、普図遊技回での変動表示が終了し（タイミング t 3 ）、さらにその確定表示が終了すると（タイミング t 4 ）、開閉役物 5 1 8 が閉鎖状態から開放状態に切り替えられる。この場合の開放期間は第 1 開放時間（例えば 0 . 5 s e c ）に設定される。

【 2 6 5 5 】

そして、上記第 1 開放時間が経過し、開閉役物 5 1 8 が開放状態から閉鎖状態に切り替えられると（タイミング t 5 ）、第 1 発光演出を終了して消灯状態に戻るよう発光部 7 1 1 が制御される。また、表示画面 G での第 1 開放時報知についても終了するように図柄表示装置 7 5 が制御される。ちなみに、開閉役物 5 1 8 の開放中に役物装置 5 0 1 への入球が発生した場合は、表示画面 G では役物入球時報知（図 2 3 6 （ b ））が行われるが、発光部 7 1 1 では開放状態が終了するまで第 1 発光演出が継続して行われる。

【 2 6 5 6 】

次に役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する場合（残存球フラグがセットされている場合）について図 2 4 3 （ b ）を参照しながら説明する。

【 2 6 5 7 】

普図遊技回が開始されたタイミング t 1 1 （第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生したタイミング）では、発光部 7 1 1 での開放時報知が実行されておらず、各発光部 7 1 1 は消灯状態（発光状態 A 1 ）に制御されている。また、表示画面 G での開放時報知についてもこの時点ではまだ開始されていない。

【 2 6 5 8 】

そして、上記普図遊技回でのサポート抽選の結果が当選結果である場合は、普図遊技回における変動表示の開始後、開閉役物 5 1 8 の開放タイミング（タイミング t 1 4 ）から遡って例えば 0 . 7 s e c 前のタイミング（タイミング t 1 2 ）になると、発光部 7 1 1 での開放時報知が実行されるように制御される。役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する場合は、開閉役物 5 1 8 の開放タイミングに対して役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存しない場合よりも早く発光部 7 1 1 での開放時報知が開始される。

【 2 6 5 9 】

上記の際、上昇装置 6 1 5 による遊技球のループが行われていない場合（戻しフラグがセットされていない場合）は、開放時報知として第 2 発光演出が実行され、上記ループが行われている場合（戻しフラグがセットされている場合）は、開放時報知として第 3 発光演出が実行される。

【 2 6 6 0 】

第 2 発光演出は、先ず発光部 7 1 1 が白色で点滅発光する発光状態 A 3 となり、その後、発光部 7 1 1 が緑色で連続発光する発光状態 A 4 に切り替わるようにして行われる。発光状態 A 4 への切り替えは、開閉役物 5 1 8 が開放状態に切り替えられるタイミング t 1 4 にて行われる。このような構成とすることで、先の発光状態 A 3 により役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存していることを遊技者に知らせたうえで、発光状態 A 4 への切り替わりにより開放状態への切り替わりを知らせることができる。また、発光状態 A 3 からの切り替わり後の発光色（緑色）が上記第 1 発光演出での発光色（白色）と異なることで、チャンス状態であることを分かりやすくすることができる。

【 2 6 6 1 】

第 3 発光演出は、先ず発光部 7 1 1 が白色で点滅発光する発光状態 A 3 となり、その後、発光部 7 1 1 が赤色で連続発光する発光状態 A 5 に切り替わるようにして行われる。この場合も発光状態 A 3 からの切り替わり後の発光色（赤色）が上記第 1 発光演出や第 2 発光演出での発光色と異なることで、大チャンス状態であることを分かりやすくすることができる。なお、発光状態 A 3 から発光状態 A 5 への切り替えは、第 2 発光演出の場合と同

10

20

30

40

50

様に開閉役物 5 1 8 の開放タイミングに合わせて行われる（タイミング t 1 4 ）。

【 2 6 6 2 】

また、タイミング t 1 2 では、発光部 7 1 1 での発光演出と併せて表示画面 G においても開放時報知が開始される。この際、上昇装置 6 1 5 による遊技球のループが行われていない場合は第 2 開放時報知（図 2 4 1（b））が開始され、上記ループが行われている場合は第 3 開放時報知（図 2 4 1（c））が開始される。

【 2 6 6 3 】

上記各発光演出及び各開放時報知の開始後、普図遊技回での変動表示が終了し（タイミング t 1 3 ）、さらにその確定表示が終了すると（タイミング t 1 4 ）、開閉役物 5 1 8 が閉鎖状態から開放状態に切り替えられる。この場合の開放期間は第 1 開放時間よりも短い第 2 開放時間（例えば 0 . 2 s e c ）に設定される。

10

【 2 6 6 4 】

そして、上記第 2 開放時間が経過し、開閉役物 5 1 8 が開放状態から閉鎖状態に切り替えられると（タイミング t 1 5 ）、上記各発光演出を終了して消灯状態に戻るよう発光部 7 1 1 が制御される。また、表示画面 G での各開放時報知についても終了するように図柄表示装置 7 5 が制御される。なお、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する場合の発光演出及び開放時報知の期間は 0 . 9 s e c となっており、遊技球が残存しない場合の期間（0 . 7 s e c ）よりも長くなっている。

【 2 6 6 5 】

< 遊技の流れについて >

20

本変形例に係る遊技の流れについて、上記第 3 の実施の形態の説明で用いた図 2 3 3 ~ 図 2 3 5 を援用しながら説明する。まず、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存し且つ上昇装置 6 1 5 による遊技球のループが行われていない状態で第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生した場合について説明する。

【 2 6 6 6 】

役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存していない状況で第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生し、サポート当選結果となることに基づいて開閉役物 5 1 8 の初回目開放が行われると、役物装置 5 0 1 への遊技球の入球が可能になる。その結果、役物装置 5 0 1 に遊技球が入球した場合は、当該遊技球が球振分け部 5 3 5 によって左右の誘導通路 5 3 3 a , 5 3 3 b に振り分けられた後、図 2 3 3（b）に示すように、いずれの誘導通路 5 3 3 a , 5 3 3 b を下って回転体 6 0 1 に導出される。

30

【 2 6 6 7 】

その過程で第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生すると、サポート当選結果となることに基づいて開閉役物 5 1 8 の 2 回目開放が行われる。これにより、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存している状況で役物装置 5 0 1 に新たな遊技球を入球させることが可能になる。

【 2 6 6 8 】

但し、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する状況での開閉役物 5 1 8 の開放は、遊技球が存在しない状況での開放よりも開放期間が短くされ、役物装置 5 0 1 への入球難易度が高められたものとなっている。上記の際、図柄表示装置 7 5 及び発光部 7 1 1 では第 2 開放時報知及び第 2 発光演出が実行される。

40

【 2 6 6 9 】

上記開放の結果、役物装置 5 0 1 に遊技球が入球した場合は、その遊技球についても球振分け部 5 3 5 によって左右の誘導通路 5 3 3 a , 5 3 3 b に振り分けられた後、回転体 6 0 1 に導出される。つまり、回転体 6 0 1 に供給される遊技球の数が増加するため、遊技球が第 2 始動口案内部 6 0 4 に振り分けられる確率が高まる。すなわち、遊技球が残存していない状況で役物装置 5 0 1 に入球した場合よりも第 2 始動口 5 3 2 a への入賞が発生しやすくなり、遊技者にとって有利となる。

【 2 6 7 0 】

回転体 6 0 1 により遊技球が外れ口案内部 6 0 3 に振り分けられた場合や、第 2 始動口案内部 6 0 4 に振り分けられた場合の流れについては、上記第 3 の実施の形態で説明した

50

流れと同様であるため、説明を省略する。

【2671】

次に、役物装置501内に遊技球が残存し且つ上昇装置615による遊技球のループが行われている状態で第1始動口502への入賞が発生した場合について説明する。

【2672】

上記初回目開放で役物装置501に入球した遊技球が第2始動口532aに入賞し、当該入球に基づく特図当否抽選で外れ結果になると、戻しフラグがセットされる(図230のステップSc1308)。これにより、特図当否抽選に際しての参照テーブルが第2当否テーブル(図219(b))に切り替えられる(図230)。

【2673】

また、特図当否抽選で外れ結果になった場合は、振分部材618が第1振分状態から第2振分状態に切り換えられる(図235(b))。これにより、第2始動口532aに入賞した遊技球が後方誘導通路613に振り分けられ、上昇装置615に導出される。上昇装置615に導出された遊技球は、上昇装置615内を上昇した後、球振分け部535に排出され、再び回転体601に導出される。

【2674】

その過程で第1始動口502への入賞が発生すると、サポート当選結果となることに基づいて開閉役物518の2回目開放が行われる。この場合の開放は開放期間が短いものとされ、役物装置501への入球難易度が高められる。この際、図柄表示装置75及び発光部711では第3開放時報知及び第3発光演出が実行される。

【2675】

上記開放の結果、役物装置501に遊技球が入球した場合は、上昇装置615により戻された遊技球だけでなく、新たに入球した遊技球も回転体601に供給されるため、遊技球が第2始動口案内内部604に振り分けられる確率が高まる。しかも、第2始動口案内内部604に遊技球が振り分けられた場合に行われる特図当否抽選では、大当たり当選の確率が高く設定された第2当否テーブルが参照される。

【2676】

第2当否テーブルを用いた特図当否抽選は、上昇装置615により戻された遊技球が第2始動口532aに入賞した場合に限らず、新たに役物装置501に入球した遊技球(ループ球とは異なる遊技球)が第2始動口532aに入賞した場合にも行われる。このように、上昇装置615による遊技球のループが行われている状況で役物装置501への入球が発生した場合は、第2始動口532aに入賞しやすくなるだけでなく、当該入賞に基づく当否抽選で大当たり当選しやすくなるため、遊技者にとってさらに有利となる。

【2677】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏する。

【2678】

役物装置501内に遊技球が残存する状況で第1始動口502への入賞が発生した場合に開閉役物518の開放状態への切り替えを許容する構成とした。

【2679】

上記構成によれば、第2当否テーブルが参照されて特図当否抽選が行われる状況で、役物装置501内に遊技球を追加し、第2始動口532aへの入賞確率を高めることができる。これにより、遊技者がより有利な状態で遊技することができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【2680】

役物装置501内に遊技球が残存する状況で開閉役物518を開放させる場合に、その開放時間を役物装置501内に遊技球が残存しない場合よりも短くする構成とした。

【2681】

上記構成では、役物装置501内に遊技球が入球した場合の有利度合が高い状況において役物装置501内への入球難易度が高められる。これにより、過度に遊技者有利となることが抑制されるほか、役物装置501への入球が発生するか否かについて遊技者のドキ

10

20

30

40

50

ドキ感を高めることが可能になる。

【2682】

役物装置501内に遊技球が残存する状況で第1始動口502への入賞が発生した場合（開閉役物518を開放させる場合）に回転体601を原点復帰させず、回転状態を変化させない構成とした。

【2683】

例えば、役物装置501内に遊技球が残存する状況で回転体601の回転状態を変化させると、当該変化を要因として、第2始動口案内部604に振り分けられそうであった遊技球が外れ口案内部603に振り分けられる結果を招くおそれがある。すなわち、役物装置501内に入球済みの遊技球の振り分けに対して影響を及ぼし、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。この点、本構成によれば、遊技球が残存する状況で第1始動口502への入賞が発生してもそのまま回転体601の回転状態が維持されるため、上記のような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

10

【2684】

役物装置501内に遊技球が残存しない状況で開閉役物518が開放される場合には第1開放時報知を実行し、役物装置501内に遊技球が残存する状況で開閉役物518が開放される場合には上記第1開放時報知とは異なる第2開放時報知又は第3開放時報知を実行する構成とした。

【2685】

開閉役物518が開放される場合に役物装置501内に遊技球が残存するか否かによって遊技者にとっての有利度合が異なるところ、開閉役物518の開放に対応した開放時報知の態様を役物装置501内に遊技球が残存するか否かに応じて異ならせることで、役物装置501に遊技球を入球させる遊技を好適に盛り上げることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

20

【2686】

開閉役物518の開放時に残存球の有無によって有利度合が異なる構成にあっては、遊技者において、役物装置501への入球が発生するだけでなく、役物装置501内に遊技球が残存するかについても視認する必要が求められるが、本構成によれば、遊技者が役物装置501内を見ていなくても、報知の違いから遊技球が残存するか否かを把握することができる。よって、役物装置501への入球が発生するか否かに集中して遊技できる結果、当該入球の見逃し等が抑制され、遊技しやすい構成とすることができる。さらに、開閉役物518の開放に対応させて行う報知（開放時報知）を利用して遊技球が残存するか否かを知らせるため、残存するか否かの報知を開放時報知とは別に実行する構成に比べ、報知の種類数を少なく抑えることができる。これにより、報知設計に際しての作業負担を軽減できるほか、報知の煩雑化により遊技者から見て分かりにくくなることを抑制できる。

30

【2687】

遊技球が残存しない場合の第1開放時報知と、遊技球が残存する場合の第2開放時報知又は第3開放時報知とにおいて、それら各報知の実行期間が異なる構成とした。

【2688】

上記構成によれば、報知態様の違いだけでなく、報知期間の長さによっても、役物装置501内に遊技球が残存するか否かを知らせることができる。これにより、残存球の有無を遊技者が把握しやすくなり、遊技者に分かりやすく報知することが可能になる。

40

【2689】

第2開放時報知又は第3開放時報知の報知期間を第1開放時報知の報知期間よりも長くする構成とした。これにより、遊技球が残存していることを強調することができ、延いては有利な状況であることを分かりやすく伝えることができる。

【2690】

第2開放時報知又は第3開放時報知の実行に際して、サポート抽選の結果がサポート当選結果となったことに基づき、開閉役物518の開放状態への切り替え前から上記各報知を開始するように構成した。

50

## 【 2 6 9 1 】

第 2 開放時報知又は第 3 開放時報知の期間を長くすることで、有利状態の報知を強調することができるが、その反面、それら各報知の実行に必要な期間の確保が困難となることが想定される。特に本変形例では、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する状態で開閉役物 5 1 8 が開放される場合、その開放時間が短くされるため、上記のような傾向がより顕著となる。この点、本構成によれば、第 2 開放時報知又は第 3 開放時報知を開放状態への切り替え前から開始するため、それら各報知の期間を長くしても、各報知の実行に必要な期間を好適に確保することができる。

## 【 2 6 9 2 】

第 2 開放時報知又は第 3 開放時報知の実行に際して、開閉役物 5 1 8 の開放前における報知期間を第 1 開放時報知の場合よりも長くする構成とした。換言すれば、第 2 開放時報知又は第 3 開放時報知の方が第 1 開放時報知よりも開閉役物 5 1 8 の開放タイミングに対して早く報知が開始される構成とした。

10

## 【 2 6 9 3 】

上記構成によれば、開閉役物 5 1 8 の開放前における報知期間の長さによっても役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存するか否かを知らせることができる。これにより、遊技者が開閉役物 5 1 8 の開放前に残存球の有無を把握しやすくなることができる。また、開閉役物 5 1 8 の開放タイミングに対してより長い猶予期間が確保されて開放時報知が行われることで、開閉役物 5 1 8 の開放を遊技者により早く知らせることができ、遊技者が役物装置 5 0 1 ( 入球部 5 1 6 ) を狙って遊技球を発射するための準備期間 ( 発射強度の調整期間等 ) を好適に確保することが可能になる。

20

## 【 2 6 9 4 】

発光部 7 1 1 において第 2 開放時報知又は第 3 開放時報知を行う場合に、開閉役物 5 1 8 の開放に先行して第 3 発光状態 A 3 ( 点滅発光 ) とした後、開閉役物 5 1 8 の開放タイミングに合わせて第 4 発光状態 A 4 ( 緑色発光 ) 又は第 5 発光状態 A 5 ( 赤色発光 ) に切り替える構成とした。

## 【 2 6 9 5 】

開閉役物 5 1 8 の開放に先行して第 2 開放時報知又は第 3 開放時報知を行うことで、それら各報知の実行期間を確保することが可能になるが、その反面、それら各報知の開始タイミングと開閉役物 5 1 8 の開放タイミングとがずれることにより、遊技者が第 2 開放時報知又は第 3 開放時報知から開閉役物 5 1 8 の開放タイミングを把握しにくくなる懸念がある。この点、本構成によれば、開放前から開始された第 2 開放時報知又は第 3 開放時報知についてその報知態様が開放タイミングに合わせて切り替えられるため、それら各開放時報知の開始タイミングが開閉役物 5 1 8 の開放タイミングとずれている状況でも、遊技者が開放タイミングを把握しやすくなることができる。

30

## 【 2 6 9 6 】

## &lt; 変形例 2 &gt;

上記第 3 の実施の形態の変形例 2 について説明する。本変形例の構成は、始動口に入賞した遊技球が再び始動口に入賞可能となる構成をいわゆる 1 種タイプの遊技機に適用したものとなっている。以下、本変形例の構成について図 2 4 4 ~ 図 2 5 6 を参照しながら説明する。これらの図において上記第 3 の実施の形態や上記変形例 1 と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

40

## 【 2 6 9 7 】

## &lt; 遊技盤 6 0 について &gt;

本変形例に係る遊技盤 6 0 の構成について図 2 4 4 を参照しながら説明する。図 2 4 4 ( a ) は本変形例に係る遊技盤 6 0 の正面図であり、図 2 4 4 ( b ) はその部分拡大図である。なお、図 2 4 4 において図 4 に示す上記第 1 の実施の形態に係る遊技盤 6 0 と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

## 【 2 6 9 8 】

本変形例では、基本的に上記第 1 の実施の形態と同様の盤面構成を有するが、第 1 作動

50

口 6 2 の周辺構造が異なっている。具体的には、図 2 4 4 ( b ) に示すように、遊技盤 6 0 において第 1 作動口 6 2 の上方及び下方には、遊技盤 6 0 を厚さ方向 ( 前後方向 ) に貫通する第 1 貫通孔 8 0 1 及び第 2 貫通孔 8 0 2 が設けられている。これら各貫通孔 8 0 1 , 8 0 2 は、正面視で円形状をなしており、1 個の遊技球が通過可能な大きさに形成されている。また、第 1 作動口 6 2 の後方において遊技盤 6 0 の背面側には通路ユニット 8 0 3 が設けられている。

#### 【 2 6 9 9 】

ここで、図 2 4 4 ~ 図 2 4 6 を参照して第 1 作動口 6 2 及び通路ユニット 8 0 3 について説明する。第 1 作動口 6 2 は、遊技盤 6 0 の左右略中央において図柄表示装置 7 5 ( 表示画面 G ) の下方に配置されている。第 1 作動口 6 2 は上方に開口しており、1 個の遊技球が入賞可能となっている。図 2 4 5 ( a ) に示すように、通路ユニット 8 0 3 には、第 1 作動口 6 2 と連通するようにして第 1 作動口用通路 8 1 1 が設けられており、第 1 作動口 6 2 に入賞した遊技球はすべて第 1 作動口用通路 8 1 1 に導かれる。第 1 作動口用通路 8 1 1 は、第 1 作動口 6 2 から後方に延び、遊技盤 6 0 を前後方向に貫く第 1 通路部 8 1 2 と、遊技盤 6 0 の背面側において第 1 通路部 8 1 2 の後端部から下方に延びる第 2 通路部 8 1 3 とを備えている。第 2 通路部 8 1 3 の途中位置には第 1 作動口用入賞センサ 6 2 a が設けられており、当該入賞センサ 6 2 a により第 1 作動口 6 2 に入賞した遊技球が検知される。

#### 【 2 7 0 0 】

図 2 4 5 ( b ) に示すように、第 2 通路部 8 1 3 の下端部からは第 1 分岐通路 8 1 4 と第 2 分岐通路 8 1 5 とが左右に分岐しており、これら各分岐通路 8 1 4 , 8 1 5 の分岐部には振分部材 8 1 6 が設けられている。振分部材 8 1 6 は、振分用駆動部 8 1 7 ( 電磁式ソレノイド等 ) に接続されており、振分用駆動部 8 1 7 が駆動されることで、遊技球を第 1 分岐通路 8 1 4 側に振り分ける第 1 振分状態と、遊技球を第 2 分岐通路 8 1 5 側に振り分ける第 2 振分状態とに切り替わり可能となっている。

#### 【 2 7 0 1 】

振分用駆動部 8 1 7 は、主制御装置 1 6 2 に電氣的に接続されており、予め定められた所定周期で振分部材 8 1 6 が動作するように制御される。第 1 振分状態から第 2 振分状態となり、その後、第 1 振分状態への切り替えを経て再び第 2 振分状態となるまでの 1 周期において、第 1 振分状態の期間と第 2 振分状態の期間とのデューティ比は特に限定されるものではないが、例えば、第 2 振分状態の期間が第 1 振分状態の期間よりも短くなるように設定される。なお、前者の期間の方が短くなる構成としてもよいし、両期間が同じ長さとなる構成としてもよい。

#### 【 2 7 0 2 】

第 1 分岐通路 8 1 4 は、遊技盤 6 0 において第 1 作動口 6 2 の下方に形成された第 2 貫通孔 8 0 2 に連通している。よって、図 2 4 6 ( a ) に示すように、第 1 分岐通路 8 1 4 側に振り分けられた遊技球は、第 2 貫通孔 8 0 2 を通じて遊技盤 6 0 の前面側 ( 遊技領域 P E ) に排出される。なお、本変形例では、遊技領域 P E において第 2 貫通孔 8 0 2 の下流側にはアウト口 6 8 が配置されるため、第 2 貫通孔 8 0 2 から排出された遊技球は、アウト口 6 8 に入って遊技領域 P E 外に排出される。

#### 【 2 7 0 3 】

第 2 分岐通路 8 1 5 は、第 1 作動口用通路 8 1 1 の側方に配置された上昇装置 6 1 5 に向けて延びており、遊技球を上昇装置 6 1 5 に導出するように構成されている。第 1 作動口用通路 8 1 1 の上方には上側通路 8 1 8 が設けられており、上側通路 8 1 8 には、上昇装置 6 1 5 の出口用案内内部 6 3 8 から排出される遊技球が導出されるように構成されている。上側通路 8 1 8 は、遊技盤 6 0 において第 1 作動口 6 2 の上方に形成された第 1 貫通孔 8 0 1 に連通している。よって、図 2 4 6 ( b ) に示すように、振分部材 8 1 6 により第 2 分岐通路 8 1 5 に振り分けられた遊技球は、上昇装置 6 1 5 内を上昇した後、上側通路 8 1 8 及び第 1 貫通孔 8 0 1 を通じて遊技領域 P E に排出され、第 1 作動口 6 2 の上流側に戻される。



## 【 2 7 0 4 】

本変形例では、パチンコ機 1 0 の電源投入に伴って振分用駆動部 8 1 7 が駆動され、振分部材 8 1 6 が常に上記切り替え動作を行うように制御される。すなわち、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞したかや、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づいて実行される特図当否抽選の結果にかかわらず、第 1 振分状態と第 2 振分状態との切り替えが行われるように構成されている。

## 【 2 7 0 5 】

また、通路ユニット 8 0 3 を構成する各通路部 8 1 1, 8 1 8 や遊技盤 6 0 における通路ユニット 8 0 3 の前方領域は透明性を有しており、通路ユニット 8 0 3 内の遊技球をパチンコ機 1 0 の前方から視認可能となっている。この際、通路ユニット 8 0 3 の全体で遊技球を視認可能であってもよいし、通路ユニット 8 0 3 の一部で遊技球を視認可能であってもよい。

10

## 【 2 7 0 6 】

< パチンコ機 1 0 の電氣的構成 >

本変形例に係るパチンコ機 1 0 の電氣的構成について図 2 4 7 のブロック図に基づいて説明する。なお、図 2 4 7 において図 2 1 7 に示す上記第 3 の実施の形態に係る電氣的構成と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

## 【 2 7 0 7 】

M P U 3 1 2 の出力側には、振分部材 8 1 6 用の駆動部 8 1 7 が接続されている。M P U 3 1 2 では、振分部材 8 1 6 を所定周期で動作させるように駆動部 8 1 7 の駆動制御が実行される。

20

## 【 2 7 0 8 】

なお、本変形例において M P U 3 1 2 の出力側に接続される特図用表示部 4 3 には、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づいて絵柄の変動表示が行われる第 1 特図表示部 A S と、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づいて絵柄の変動表示が行われる第 2 特図表示部 B S とが設けられている。

## 【 2 7 0 9 】

< 主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的構成 >

主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図 2 4 8 を用いて説明する。

30

## 【 2 7 1 0 】

M P U 3 1 2 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部 4 3 の表示の設定、普図用表示部 4 4 の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 2 4 8 に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、特図用表示部 4 3 における各特図表示部 A S, B S での変動表示時間を決定する変動種別カウンタ C S とを用いることとしている。さらに、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a をサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタ C 3 を用いることとしている。

40

## 【 2 7 1 1 】

各カウンタ C 1 ~ C 3, C I N I, C S は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が R A M 3 1 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a に適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a において、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S に対応した情報は、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。

## 【 2 7 1 2 】

保留球格納エリア 3 1 4 b は、第 1 特図用保留エリア R a 及び第 2 特図用保留エリア R

50

bからなる保留エリアR Eと、実行エリアA Eとを備えている。保留エリアR a, R bは、それぞれ、第1エリア、第2エリア、第3エリア、第4エリアを備えており、第1作動口6 2又は第2作動口6 3への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ3 1 4 aに格納されている大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及び変動種別カウンタC Sの各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

#### 【2 7 1 3】

この場合、第1エリア～第4エリアには、第1作動口6 2又は第2作動口6 3への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア 第2エリア 第3エリア 第4エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ4つのエリアが設けられていることにより、第1作動口6 2又は第2作動口6 3への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大4個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア3 1 4 bには総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第1作動口6 2又は第2作動口6 3への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

10

#### 【2 7 1 4】

実行エリアA Eは、特図用表示部4 3の変動表示を開始する際に、保留エリアR Eの第1エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、1遊技回の開始に際しては実行エリアA Eに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

#### 【2 7 1 5】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタC 1は、例えば0～199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり199）に達した後0に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタC 1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタC I N Iの値が当該大当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタC I N Iは、大当たり乱数カウンタC 1と同様のループカウンタである（値＝0～199）。大当たり乱数カウンタC 1は定期的に更新され、遊技球が第1作動口6 2又は第2作動口6 3に入賞したタイミングでR A M 3 1 4の保留球格納エリア3 1 4 bに格納される。より詳しくは、第1作動口6 2に遊技球が入賞したタイミングでR A M 3 1 4の第1特図用保留エリアR aに格納され、第2作動口6 3に遊技球が入賞したタイミングでR A M 3 1 4の第2特図用保留エリアR bに格納される。

20

#### 【2 7 1 6】

大当たり当選となる乱数の値は、R O M 3 1 3における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア3 1 3 aに当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブルと、高確率モード用の当否テーブルとが設定されている。つまり、本パチンコ機1 0は、当否抽選手段における抽選モードとして、低確率モード（低確率状態）と高確率モード（高確率状態）とが設定されている。

30

#### 【2 7 1 7】

上記抽選に際して低確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は例えば1個であり、大当たり当選の確率は1 / 2 0 0となる。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は例えば5個であり、大当たり当選の確率は1 / 4 0となる。このように、各当否テーブルでは、低確率モード用の当否テーブルよりも高確率モード用の当否テーブルの方が大当たり当選となる確率が高くなるように乱数の値が設定されている。各当否テーブルにおいて、大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となる。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、上記当選となる乱数の数及び値は任意である。

40

#### 【2 7 1 8】

大当たり種別カウンタC 2は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC 2は定期的に更新され、遊技球が第1作動口6 2又は第2作動口6 3に入賞したタイミングでR A M 3 1 4の保留球格納エリア

50

3 1 4 bに格納される。より詳しくは、第 1 作動口 6 2 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の第 1 特図用保留エリア R a に格納され、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の第 2 特図用保留エリア R b に格納される。

【 2 7 1 9 】

大当たり種別カウンタ C 2 に対する遊技結果の振分先は、R O M 3 1 3 の種別テーブル記憶エリア 3 1 3 b に大当たり種別テーブルとして記憶されている。ここで、大当たり種別テーブルについて図 2 4 9 を参照して説明する。

【 2 7 2 0 】

大当たり種別テーブルとしては、第 1 特図用の大当たり種別テーブル（図 2 4 9（a））と第 2 特図用の大当たり種別テーブル（図 2 4 9（b））とが設定されている。第 1 作動口 6 2 への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第 1 特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第 2 特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【 2 7 2 1 】

図 2 4 9（a）に示すように、第 1 特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、4 R 確変大当たり結果と、4 R 通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が 4 回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも 1 回実行されるものである。本変形例では、1 のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が 1 回実行されるように構成されている。

【 2 7 2 2 】

4 R 確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a におけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モード及び高頻度サポートモードは次回の大当たりが発生するまで（次の開閉実行モードが開始されるまで）継続される。ちなみに、開閉実行モードの実行中は抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

【 2 7 2 3 】

ここで、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域 P E に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第 2 作動口 6 3 への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物 6 3 a の駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普図当たり乱数カウンタ C 3 を用いた普図当否抽選の当選確率が低頻度サポートモードよりも高くなっており、普図当否抽選に当選した場合の普電役物 6 3 a の開放回数についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が多く、さらには 1 回の開放時間についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が長くなっている。

【 2 7 2 4 】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第 2 作動口 6 3 よりも第 1 作動口 6 2 への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第 1 作動口 6 2 よりも第 2 作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【 2 7 2 5 】

なお、高頻度サポートモードを実現するための構成は、上記のものに限定されるものではなく、例えば、両モードで普図当否抽選の当選確率を等しくした上で、高頻度サポートモードにおける普電役物 6 3 a の開放回数や 1 回の開放時間を低頻度サポートモードよりも優遇する構成としてもよい。要は、低頻度サポートモードよりも単位時間当たりの第 2 作動口 6 3 への入賞頻度が高くなるものであれば足り、普図当否抽選、開放回数及び開放

10

20

30

40

50

時間のうちいずれか 1 条件又は任意の組合せの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成とすればよい。

【 2 7 2 6 】

4 R 通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a におけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた上限回数（例えば 1 0 0 回）に達するまで継続される。上限回数に達した場合は、高頻度サポートモードが終了し、抽選モードが低確率モードとされたまま、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替わる。すなわち、抽選モードが低確率モードに設定され、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される遊技状態（通常遊技状態）に移行する。

10

【 2 7 2 7 】

本変形例では、大当たり種別カウンタ C 2 の「 0 」～「 6 4 」が 4 R 確変大当たり結果に対応し、「 6 5 」～「 9 9 」が 4 R 通常大当たり結果に対応している。すなわち、4 R 確変大当たり結果に振り分けられる確率は 6 5 %、4 R 通常大当たり結果に振り分けられる確率は 3 5 % に設定されている。

【 2 7 2 8 】

図 2 4 9 ( b ) に示すように、第 2 特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、1 0 R 確変大当たり結果と、4 R 通常大当たり結果とが設定されている。1 0 R 確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が 1 0 回となるものである。また、1 0 R 確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a におけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モード及び高頻度サポートモードは次回の大当たりが発生するまで継続される。

20

【 2 7 2 9 】

なお、第 2 特図用の大当たり種別テーブルで設定される 4 R 通常大当たり結果は、第 1 特図用の大当たり種別で設定される 4 R 通常大当たり結果と同様のものである。すなわち、第 2 作動口 6 3 への入賞を契機として 4 R 通常大当たり結果となった場合、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定され、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた上限回数（例えば 1 0 0 回）に達するまで、その状態が継続される。

30

【 2 7 3 0 】

本変形例では、大当たり種別カウンタ C 2 の「 0 」～「 6 4 」が 1 0 R 確変大当たり結果に対応し、「 6 5 」～「 9 9 」が 4 R 通常大当たり結果に対応している。すなわち、1 0 R 確変大当たり結果に振り分けられる確率は 6 5 %、4 R 通常大当たり結果に振り分けられる確率は 3 5 % に設定されている。

【 2 7 3 1 】

このように、第 1 特図表示部の種別テーブルと第 2 特図表示部の種別テーブルとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第 2 特図表示部の種別テーブルでは 1 0 R 大当たり結果となるのに対して、第 1 特図表示部の種別テーブルでは 4 R 大当たり結果となるように設定されている。つまり、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第 1 作動口 6 2 に遊技球を入賞させる遊技よりも第 2 作動口 6 3 に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

40

【 2 7 3 2 】

以上のとおり、第 1 作動口 6 2 と第 2 作動口 6 3 とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 のうち、第 2 作動口 6 3 への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり

50

、それに伴って、第2作動口63への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。

【2733】

また、大当たり種別カウンタC2は、作動口62, 63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部AS, BSに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタC2の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果(各特図表示部AS, BSに停止表示される大当たり絵柄)のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタC2に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ大当たり種別カウンタC2を用いるため、各特図表示部AS, BSに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

10

【2734】

変動種別カウンタCSは、例えば0~99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり99)に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、特図用表示部43の第1特図表示部AS及び第2特図表示部BSにおける変動表示時間をMPU312において決定する上で用いられる。変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタCSは、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

20

【2735】

普図当たり乱数カウンタC3は、例えば、0~250の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり250)に達した後0に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタC3は定期的に更新され、スルーゲート64に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の普図保留エリア314cに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普図当たり乱数カウンタC3の値によって普電役物63aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C4=0~190であれば、普電役物63aを開放状態に制御し、C4=191~250であれば、普電役物63aを開放状態に制御しない。

30

【2736】

<主制御装置162にて実行される各種処理について>

主制御装置162のMPU312にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、MPU312では、タイマ割込み処理及び通常処理のほかに、電源投入に伴い起動されるメイン処理及びNMI端子(ノンマスカブル端子)への停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理が実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

40

【2737】

<タイマ割込み処理>

タイマ割込み処理について図250のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はMPU312により定期的に(例えば2msec周期で)起動される。

【2738】

ステップSc3101では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置162に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態(入賞センサからの検知情報)を判定して検出情報(入賞検知情報)を保存する。例えば、第1作動口62への入賞が発生したと判定した場合には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第1特図用の入賞検知フラグを格納し、第2作動口63へ

50

の入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート 6 4 を遊技球が通過したと判定した場合には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

【 2 7 3 9 】

ステップ S c 3 1 0 2 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 インクリメントするとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するバッファ領域に格納する。

【 2 7 4 0 】

ステップ S c 3 1 0 3 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び普図当たり乱数カウンタ C 3 の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び普図当たり乱数カウンタ C 3 をそれぞれ 1 インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 3 の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するバッファ領域に格納する。

【 2 7 4 1 】

ステップ S c 3 1 0 4 では、スルーゲート 6 4 への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア 3 1 4 c に記憶されている役物保留記憶数が 4 未満であることを条件として、前記ステップ S c 3 1 0 3 にて更新した普図当たり乱数カウンタ C 3 の値を普図保留エリア 3 1 4 c に格納する。また、各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【 2 7 4 2 】

ステップ S c 3 1 0 4 のスルーゲート用の入賞処理を実行した後はステップ S c 3 1 0 5 に進み、作動口 6 2、6 3 への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、本タイマ割込み処理を終了する。

【 2 7 4 3 】

< 作動口用の入賞処理 >

ステップ S c 3 1 0 5 の作動口用の入賞処理について図 2 5 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 2 7 4 4 】

まずステップ S c 3 2 0 1 にて、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞（始動入賞）したか否かを第 1 作動口用入賞センサ 6 2 a の検知状態により判定する。遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞したと判定すると、ステップ S c 3 2 0 2 では、払出制御装置 1 8 1 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【 2 7 4 5 】

ステップ S c 3 2 0 3 では、第 1 作動口 6 2 に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップ S c 3 2 0 4 では、第 1 特図用保留エリア R a の保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第 1 特図用保留エリア R a に保留記憶されている始動保留記憶数 R a N をセットする（以下、第 1 始動保留記憶数 R a N ともいう）。その後、ステップ S c 3 2 0 5 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【 2 7 4 6 】

また、ステップ S c 3 2 0 1 で否定判定した場合（第 1 作動口 6 2 への入賞が発生していない場合）は、ステップ S c 3 2 0 6 に進み、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞（始動入賞）したか否かを第 2 作動口用入賞センサ 6 3 c の検知状態により判定する。遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞したと判定すると、ステップ S c 3 2 0 7 にて払出制御装置 1 8 1 に

10

20

30

40

50

遊技球を1個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【2747】

ステップSc3208では、第2作動口63に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップSc3209では、第2特図用保留エリアRbの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第2特図用保留エリアRbに保留記憶されている始動保留記憶数RbNをセットする（以下、第2始動保留記憶数RbNともいう）。その後、ステップSc3205にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【2748】

情報取得処理では、遊技球が第1作動口62に入賞（始動入賞）したか否かを判定する。第1作動口62に入賞している場合には、第1特図用保留エリアRaに記憶されている保留情報の数を把握し、その把握した数を第1始動保留記憶数RaNとしてセットする。一方、遊技球が第1作動口62に入賞していない場合には、遊技球が第2作動口63に入賞（始動入賞）したか否かを判定する。第2作動口63に入賞している場合には、第2特図用保留エリアRbに記憶されている保留情報の数を把握し、その把握した数を第2始動保留記憶数RbNとしてセットする。

【2749】

そして、これらセットした始動保留記憶数N（RaN又はRbN）が上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Nが上限値未満である場合には、対応する結果表示部用保留エリアの始動保留記憶数Nを1増加するように更新する。そして第1始動保留記憶数RaNがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSの各値を、第1特図用保留エリアRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納し、第2始動保留記憶数RbNがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSの各値を、第2特図用保留エリアRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。

【2750】

ステップSc3205の実行後又はステップSc3206で否定判定した場合（第2作動口63への入賞が発生していない場合）は作動口用の入賞処理を終了する。

【2751】

< 通常処理 >

次に、通常処理の流れを図252のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップSc3401～Sc3408の処理が4msec周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップSc3409、ステップSc3410のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【2752】

通常処理においては先ず、ステップSc3401にて外部信号出力処理を実行する。ステップSc3401の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置181に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置143に対して送信する。

【2753】

ステップSc3402では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSを1インクリメントするとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

【2754】

ステップSc3403では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を

10

20

30

40

50

実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部 4 3 の表示制御などを行う。

【 2 7 5 5 】

ステップ S c 3 4 0 4 では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。なお、ステップ S c 3 4 0 3 の遊技回制御処理及びステップ S c 3 4 0 4 の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【 2 7 5 6 】

ステップ S c 3 4 0 5 では、第 2 作動口 6 3 に設けられた普電役物 6 3 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、R A M 3 1 4 の普図保留エリア 3 1 4 c に格納されている普図当たり乱数カウンタ C 3 から取得した数値情報を用いて普電役物 6 3 a を開放状態とするか否かの普図当否抽選を行うとともに、当選となった場合には普電役物 6 3 a の開閉処理を実行する。また、普図当否抽選の抽選結果を教示するように、普図用表示部 4 4 の表示制御などを行う。

【 2 7 5 7 】

ここで、既に説明したとおり、普電役物 6 3 a によるサポートの態様として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが設定されており、後述する遊技状態移行処理にていずれかのサポートモードへの移行が行われる。この処理を経て R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高頻度サポートフラグがセットされている場合は高頻度サポートモードとなり、当該フラグがセットされていない場合には低頻度サポートモードとなる。

【 2 7 5 8 】

電役サポート用処理では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定することで、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、高頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードの場合よりも、電役開放状態当選となった際に、普電役物 6 3 a が開放状態となる回数を多く設定するとともに、1 回の開放時間を長く設定する。また、高頻度サポートモードである場合は、電役開放状態当選となり普電役物 6 3 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間が、1 回の開放時間よりも短くなるように設定する。

【 2 7 5 9 】

ステップ S c 3 4 0 6 では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置 1 9 1 から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0 . 6 s e c）に 1 回、遊技球発射機構 1 1 0 のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域 P E に向けて打ち出される。

【 2 7 6 0 】

ステップ S c 3 4 0 7 では、R A M 3 1 4 のバックアップエリアに停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行される N M I 割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生を M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 2 7 6 1 】

停電フラグがセットされていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップ S c 3 4 0 8 にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本変形例では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。

【 2 7 6 2 】

つまり、ステップ S c 3 4 0 9 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するエリアに格納する。また、ステップ S c 3 4 1 0 では、変動種別カウン

10

20

30

40

50



タ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するエリアに格納する。

【 2 7 6 3 】

ここで、ステップ S c 3 4 0 1 ~ ステップ S c 3 4 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I の更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタ C I N I (すなわち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値) をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S についてもランダムに更新することができる。

10

【 2 7 6 4 】

上記ステップ S c 3 4 0 7 で肯定判定した場合 ( 停電フラグがセットされている場合 ) は、ステップ S c 3 4 1 1 に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップ S c 3 4 1 2 では、M P U 3 1 2 のスタックポインタの値を R A M 3 1 4 のバックアップエリアに記憶し、ステップ S c 3 4 1 3 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【 2 7 6 5 】

ステップ S c 3 4 1 4 では R A M 判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。R A M 判定値は、例えば R A M 3 1 4 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップ S c 3 4 1 5 では、R A M 3 1 4 へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置 1 9 1 から R A M 3 1 4 のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前に R A M 3 1 4 に記憶されていた情報はそのままの状態です定の期間内 ( 例えば、1 日や 2 日 ) 保持される。

20

【 2 7 6 6 】

< 遊技回制御処理 >

ステップ S c 3 4 0 3 の遊技回制御処理について図 2 5 3 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 2 7 6 7 】

30

先ずステップ S c 3 5 0 1 にて、開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に開閉実行モードフラグが格納 ( 記憶 ) されているか否かを判定する。当該開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理にて遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に格納され、同じく遊技状態移行処理にて開閉実行モードを終了させる場合に消去される。

【 2 7 6 8 】

開閉実行モード中である場合には、ステップ S c 3 5 0 2 以降の処理、すなわちステップ S c 3 5 0 2 ~ ステップ S c 3 5 0 5 の遊技回開始用処理、ステップ S c 3 5 0 6 ~ ステップ S c 3 5 0 7 の遊技回進行用処理、ステップ S c 3 5 0 8 ~ ステップ S c 3 5 0 9 の遊技回終了用処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。つまり、開閉実行モード中である場合には、作動口 6 2 , 6 3 への入賞が発生しているか否かに関係なく、特図遊技回が開始されることはない。

40

【 2 7 6 9 】

なお、スルーゲート 6 4 への入賞を契機とする当否抽選に基づく遊技回 ( 普図遊技回 ) については、開閉実行モード中であるか否かにかかわらず、実行される。すなわち、開閉実行モード中は、特図遊技回の実行が制限されるものの、普図遊技回については開閉実行モード中ではない場合と同様に実行される。よって、開閉実行モード中において普図当否抽選の結果が当たり結果となった場合は、第 2 作動口 6 3 ( 普電役物 6 3 a ) が開放状態とされる。

【 2 7 7 0 】

50

開閉実行モード中でない場合には、ステップ S c 3 5 0 2 にて、特図用表示部 4 3 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。なお、この判定は、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に変動表示中フラグが格納（記憶）されているか否かを判定することにより行う。変動表示中フラグは、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S のいずれか一方について変動表示を開始させる場合に格納され、その変動表示が終了する場合に消去される。

【 2 7 7 1 】

特図用表示部 4 3 が変動表示中でない場合には、ステップ S c 3 5 0 3 に進み、共通保留数 C R N が「 0 」であるか否かを判定する。共通保留数 C R N が「 0 」である場合は、第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 のいずれについても始動保留記憶数 R a N , R b N が「 0 」であることを意味する。したがって、そのまま遊技回制御処理を終了する。

10

【 2 7 7 2 】

共通保留数 C R N が「 0 」でない場合には、ステップ S c 3 5 0 4 にて第 1 特図用保留エリア R a 又は第 2 特図用保留エリア R b に記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップ S c 3 5 0 5 にて特図用表示部 4 3 における変動表示及び図柄表示装置 7 5 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【 2 7 7 3 】

ここで、ステップ S c 3 5 0 4 のデータ設定処理及びステップ S c 3 5 0 5 の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

20

【 2 7 7 4 】

先ず、データ設定処理について図 2 5 4 のフローチャートを参照して説明する。

【 2 7 7 5 】

先ずステップ S c 3 6 0 1 では、第 2 特図用保留エリア R b に保留記憶されている第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」であるか否かを判定する。第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」である場合にはステップ S c 3 6 0 2 ~ ステップ S c 3 6 0 8 の第 1 特図（第 1 作動口 6 2 ）用のデータ設定処理を実行し、第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」でない場合にはステップ S c 3 6 0 9 ~ ステップ S c 3 6 1 5 の第 2 特図（第 2 作動口 6 3 ）用のデータ設定処理を実行する。

30

【 2 7 7 6 】

既に説明したように、共通保留数 C R N が 1 以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第 1 始動保留記憶数 R a N 及び第 2 始動保留記憶数 R b N の少なく一方が 1 以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、先ず第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」であるか否かを判定し、第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」であること、すなわち、第 2 特図用の保留情報が存在しないことを条件として第 1 特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第 1 特図用保留エリア R a 及び第 2 特図用保留エリア R b の両方に保留情報が記憶されている場合には、第 2 特図用保留エリア R b に記憶されている第 2 特図（第 2 作動口 6 3 ）用の保留情報が優先して処理されることになる。

40

【 2 7 7 7 】

第 1 特図用のデータ設定処理では、先ずステップ S c 3 6 0 2 にて、第 1 特図用保留エリア R a の第 1 始動保留記憶数 R a N を 1 ディクリメントする。ステップ S c 3 6 0 3 では共通保留数 C R N を 1 ディクリメントする。ステップ S c 3 6 0 3 では、第 1 特図用保留エリア R a の第 1 エリアに格納されたデータを実行エリア A E に移動する。

【 2 7 7 8 】

ステップ S c 3 6 0 5 では、第 1 特図用保留エリア R a の記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタ C 1 等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第 1 エリアのデータをクリアするとともに、第 2 エリア ~ 第 4 エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

50

## 【 2 7 7 9 】

ステップ S 3 6 0 6 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図フラグが格納されているか否かを判定する。第 2 特図フラグは、第 2 作動口 6 3 の保留情報が存在することを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。第 2 特図フラグが格納されている場合は、ステップ S c 3 6 0 7 にて第 2 特図フラグを消去する。

## 【 2 7 8 0 】

ステップ S c 3 6 0 7 の実行後又はステップ S c 3 6 0 6 で否定判定した場合（第 2 特図フラグが格納されていない場合）は、ステップ S c 3 6 0 8 に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、R O M 3 1 3 のコマンド情報記憶エリア 3 1 3 e から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 特図用保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 作動口 6 2 に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置 1 4 3 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

## 【 2 7 8 1 】

第 2 特図用のデータ設定処理では、先ずステップ S c 3 6 0 9 にて、第 2 特図用保留エリア R b の第 2 始動保留記憶数 R b N を 1 ディクリメントする。ステップ S c 3 6 1 0 では共通保留数 C R N を 1 ディクリメントする。ステップ S c 3 6 1 1 では、第 2 特図用保留エリア R b の第 1 エリアに格納されたデータを実行エリア A E に移動する。

## 【 2 7 8 2 】

ステップ S c 3 6 1 2 では、第 2 特図用保留エリア R b の記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタ C 1 等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップ S c 3 6 1 3 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図フラグが格納されているか否かを判定する。第 2 特図フラグが格納されていない場合は、ステップ S c 3 6 1 4 にて第 2 特図フラグをセットする。

## 【 2 7 8 3 】

ステップ S c 3 6 1 4 の実行後又はステップ S c 3 6 1 3 で肯定判定した場合（第 2 特図フラグが格納されている場合）は、ステップ S c 3 6 1 5 に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置 1 4 3 に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、R O M 3 1 3 のコマンド情報記憶エリア 3 1 3 e から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第 2 特図用保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 作動口 6 3 に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置 1 4 3 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

## 【 2 7 8 4 】

次に、変動開始処理について図 2 5 5 のフローチャートを参照して説明する。

## 【 2 7 8 5 】

先ずステップ S c 3 7 0 1 では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率モードフラグが格納（記憶）されているか否かを判定する。高確率モードフラグは、高確率モード中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものであり、高確率モードに移行する場合にセットされる。

## 【 2 7 8 6 】

高確率モードでない場合には、ステップ S c 3 7 0 2 にて低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、低確率モード用の大当たり当選として設定されている値（例えば「7」）と一致しているか否かを判定する。一方、高確率モードである場合には、ステップ S c 3 7 0 3 にて高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、高確率モード用

10

20

30

40

50

の当たり当選として設定されている値（例えば「7」、「17」、「27」、「37」、「47」）と一致しているか否かを判定する。

【2787】

ステップSc3702又はステップSc3703の実行後は、ステップSc3704にて、ステップSc3702又はステップSc3703における当否判定の結果が当たり当選であるか否かを判定する。当たり当選である場合には、ステップSc3705にて、上記各種フラグ格納エリア314eに第2特図フラグが格納されているか否かを判定する。第2特図フラグが格納されていない場合には、ステップSc3706にて、第1特図表示部用の種別テーブルを参照して当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている当たり種別カウンタC2の値が、4R確変当たり結果の数値範囲と、4R通常当たり結果の数値範囲とのいずれに含まれているかを判定する。

10

【2788】

一方、第2特図フラグが格納されている場合には、ステップSc3707にて、第2特図用の種別テーブルを参照して当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている当たり種別カウンタC2の値が、10R確変当たり結果の数値範囲と、4R通常当たり結果の数値範囲とのいずれに含まれているかを判定する。

【2789】

ステップSc3706又はステップSc3707の実行後は、ステップSc3708にて、Sc3706又はステップSc3707の抽選により選択された当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア314eに格納する。例えば、抽選により選択された当たり種別が10R確変当たりである場合は、10R確変当たりフラグを格納する。

20

【2790】

ステップSc3709では、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアAEに格納されている当たり種別カウンタC2に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【2791】

上記ステップSc3704で否定判定した場合（当たり発生でない場合）は、ステップSc3710に進み、外れ用の停止結果を設定する。本変形例では、外れ用の停止結果が1種類のみ設けられており、ステップSc3710ではその停止結果を設定する。

30

【2792】

ステップSc3709又はステップSc3710の実行後は、ステップSc3711にて、第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定する。変動表示時間の設定処理では、変動種別カウンタCSの値を取得するとともに、ROM313に記憶された変動表示時間テーブルからその変動種別カウンタCSの値に対応した変動表示時間を選択する。

【2793】

ステップSc3712では、変動表示時間の情報が含まれる変動用コマンドや、遊技結果（当たり種別等）の情報が含まれる種別コマンドを設定する。設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図252）におけるステップSc3401にて、演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信したコマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置350に送信する。表示制御装置350では、当該コマンドを受信することにより、その遊技回の演出を開始するように図柄表示装置75等の表示制御を実行する。

40

【2794】

ステップSc3713では、特図用表示部43の変動表示を開始する。その際、RAM314の各種フラグ格納エリア314eを参照し、第2特図フラグが格納されている場合には、今回の遊技回が第2特図に対応するとして第2特図表示部BSの絵柄を変動表示させる。一方、第2特図フラグが格納されていない場合には、今回の遊技回が第1特図に対

50

応ずるとして第1特図表示部ASの絵柄を変動表示させる。ステップSc3713の実行後は変動開始処理を終了する。

【2795】

遊技回制御処理(図253)の説明に戻り、ステップSc3502で肯定判定した場合(特図用表示部43が変動表示中である場合)は、ステップSc3506に進み、今回の遊技回の変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、RAM314の各種カウンタエリアに設けられた変動表示時間カウンタエリアの値が「0」となったか否かを判定する。

【2796】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップSc3507にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御(各表示用セグメントを発光制御)する。ステップSc3507の実行後は本遊技回制御処理を終了する。

10

【2797】

変動表示時間が経過している場合には、ステップSc3508にて変動終了処理を実行する。変動終了処理では、変動表示されている絵柄が上記ステップSc3709又はステップSc3710で設定した停止結果で停止表示されるように各特図表示部AS、BSを制御する。

【2798】

ステップSc3509では、変動終了コマンドを設定し、その後、遊技回制御処理を終了する。ステップSc3509にて設定された変動終了コマンドは、通常処理(図252)におけるステップSc3401にて、演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信した変動終了コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置350に送信する。表示制御装置350では、当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組み合わせを確定表示(最終停止表示)させる。

20

【2799】

<遊技状態移行処理>

ステップSc3404(図252)の遊技状態移行処理について、図256のフローチャートを参照しながら説明する。

30

【2800】

まずステップSc3901では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップSc3902に進み、各特図表示部AS、BSでの変動表示が終了(確定表示が終了)したタイミングであるか否かを判定する。変動表示の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【2801】

変動表示の終了タイミングである場合には、ステップSc3903にて、今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに種別フラグが格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

40

【2802】

ステップSc3903で肯定判定した場合(今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合)は、ステップSc3904に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア314eに開閉実行モードフラグを格納する。また、可変入賞装置65を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率モードフラグや高頻度サポートフラグが格納されている場合は、これらのフラグを消去する処理を実行する。

50

## 【 2 8 0 3 】

ステップ S c 3 9 0 5 では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

## 【 2 8 0 4 】

ステップ S c 3 9 0 6 では、今回の大当たり種別が 1 0 R 確変大当たり結果であるか否かを判定する。1 0 R 確変大当たり結果でない場合、すなわち、4 R 確変大当たり又は 4 R 通常大当たり結果のいずれかである場合は、ステップ S c 3 9 0 7 にて、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたラウンドカウンタエリア R C に「 4 」をセットする。一方、今回の大当たり種別が 1 0 R 確変大当たり結果である場合は、ステップ S c 3 9 0 8 にて、上記ラウンドカウンタエリア R C に「 1 0 」をセットする。

## 【 2 8 0 5 】

ステップ S c 3 9 0 7 又はステップ S c 3 9 0 8 の実行後は、ステップ S c 3 9 0 9 にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置 1 4 3 に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 2 5 2 ）におけるステップ S c 3 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。

## 【 2 8 0 6 】

ステップ S c 3 9 1 0 では、外部信号設定処理を実行した後に、遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子 2 1 3 に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機 1 0 にて大当たりが発生したことを把握することができる。

## 【 2 8 0 7 】

上記ステップ S c 3 9 0 1 で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップ S c 3 9 1 1 に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

## 【 2 8 0 8 】

オープニング期間が経過している場合には、ステップ S c 3 9 1 2 にて大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理では、大入賞口 6 5 a が閉鎖中である場合には、ラウンドカウンタエリア R C が「 1 」以上であることを条件として、駆動部 6 5 d を駆動状態とすることで大入賞口 6 5 a を開放させる。また、大入賞口 6 5 a が開放中である場合には、当該大入賞口 6 5 a の開放から所定時間が経過していること又は所定個数の遊技球が入賞していることを条件として、駆動部 6 5 d の駆動状態を停止し、大入賞口 6 5 a を閉鎖させる。

## 【 2 8 0 9 】

ステップ S c 3 9 1 3 では、ラウンドカウンタエリア R C の値が「 0 」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリア R C の値が「 0 」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

## 【 2 8 1 0 】

ラウンドカウンタエリア R C の値が「 0 」である場合は、ステップ S c 3 9 1 4 に進み、エンディングが終了したか否かを判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

## 【 2 8 1 1 】

エンディングが終了している場合は、ステップ S c 3 9 1 5 に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。開閉実行モード終了時の移行処理では、各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納された種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果である場合には、当否抽選モードを高確率モードに設定するとともに、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも

10

20

30

40

50

大当たり当選が次回発生するまで維持される。また、今回の大当たりが通常大当たり結果である場合には、当否抽選モードを低確率モードに設定するとともに、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。この場合の高頻度サポートモードは遊技回が100回継続した場合に終了され、その後、当否抽選モードが低確率モードであり且つサポートモードが低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行する。

【2812】

ステップSc3916では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部43におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【2813】

ステップSc3917では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア314eに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

【2814】

<遊技の流れについて>

遊技の流れについて図245及び図246を参照しながら説明する。

【2815】

遊技球発射機構110を介して発射された遊技球が第1作動口62に入ると、第1作動口用通路811を流下する過程で第1作動口用入賞センサ62aを通過する。これにより、第1作動口62への遊技球の入賞が検知され、第1特図の保留情報が取得される。

【2816】

第1作動口用通路811の下流側には振分部材816が配置されているところ、図246(a)に示すように、第1作動口用入賞センサ62aを通過した遊技球(第1作動口62に入賞した遊技球)が上記振分部材816により第1分岐通路814側に振り分けられた場合には、当該遊技球が第2貫通孔802から前面側(遊技領域PE)に排出される。遊技領域PEに排出された遊技球はアウト口68に入球する。

【2817】

図246(b)に示すように、第1作動口用入賞センサ62aを通過した遊技球が上記振分部材816により第2分岐通路815側に振り分けられた場合には、上昇装置615内を上昇して上側通路818に導出された後、第1貫通孔801から遊技領域PEに排出される。第1貫通孔801は第1作動口62の真上に配置されているため、第1貫通孔801から排出された遊技球は下方に落下することで第1作動口62に入賞する。すなわち、第1作動口62に入賞した遊技球が再び第1作動口62に入賞する。

【2818】

第1作動口62に再入賞した遊技球は、第1作動口用通路811に導出されて第1作動口用入賞センサ62aにより検知される。これにより、第1作動口62への遊技球の入賞が検知され、第1特図の保留情報が取得される。すなわち、遊技者は1の遊技球によって複数の保留情報を獲得することができ、保留数を増やすことが可能になる。

【2819】

第1作動口用入賞センサ62aを通過した遊技球は、再び振分部材816により振り分けられ、第1分岐通路814と第2分岐通路815とのいずれかに振り分けられる。以後、遊技球が第1分岐通路814が振り分けられるまで、上記動作が繰り返される。

【2820】

なお、振分部材816は、特図当否抽選の結果とは無関係に動作しており、所定の周期で常に切替動作を行うように制御される。よって、遊技球が第1分岐通路814と第2分岐通路815とのいずれに振り分けられるかは、第1作動口62への入賞タイミングに依存する。

【2821】

上記の際、振分部材816の切替動作では、上昇装置615によるループ(第1作動口62への再入賞)が所定回数(例えば1回)以下となるように切替周期が設定されている。具体的には、遊技球を第2分岐通路815に振り分ける第2振分状態となる期間が、振

10

20

30

40

50

分部材 8 1 6 により第 2 分岐通路 8 1 5 に振り分けられた遊技球が上昇装置 6 1 5 等を経由して再び振分部材 8 1 6 に戻ってくるまでの還流期間よりも短く、また、第 2 振分状態となる周期が上記還流期間と相違するように設定される。これにより、上昇装置 6 1 5 によるループが過度に繰り返されて保留数が増え過ぎることが抑制される。

【 2 8 2 2 】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 2 8 2 3 】

第 1 作動口 6 2 に入賞した遊技球が第 1 作動口 6 2 に再入賞することが可能とされ、再入賞が発生すると、先の入賞により取得された保留情報とは別に新たな保留情報が取得されるように構成した。

【 2 8 2 4 】

上記構成によれば、第 1 作動口 6 2 への初回入賞時だけでなく、再入賞時においても別個に保留情報が取得されるため、遊技者が 1 の遊技球によって複数の保留情報を獲得できるようになる。これにより、第 1 作動口 6 2 に入賞した後の遊技球の挙動にも遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【 2 8 2 5 】

< その他の変形例 >

なお、上述した第 3 の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第 3 の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第 3 の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第 3 の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【 2 8 2 6 】

（ 1 ）上記第 3 の実施の形態や各変形例では、第 1 始動口 5 0 2、第 2 始動口 5 3 2 a、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく保留情報が 4 個を上限として記憶される構成としたが、4 個未満であってもよいし（ 1 個であってもよい）、5 個以上であってもよい。また、第 1 始動口 5 0 2、第 2 始動口 5 3 2 a、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3 の少なくとも一方について保留機能を備えない構成としてもよい。

【 2 8 2 7 】

（ 2 ）上記第 3 の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる 1 種 2 種混合機のように、始動口入賞に基づいて行われる抽選処理の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部に V 入賞口を有する又は V 入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）において V 入賞口（ V 入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。この場合において、小当たり結果となる抽選処理は、大当たりであるか否かの当否抽選と兼用されるものであってもよいし、当該当否抽選とは別に行われるものであってもよい。

【 2 8 2 8 】

なお、本発明における「付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能」や「所定の特典を付与する」、「付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、 V 入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

【 2 8 2 9 】

（ 3 ）上記第 3 の実施の形態や各変形例では、「特定通過部」として第 2 始動口 5 3 2 a、特図始動用センサ 5 4 2、第 1 作動口 6 2 又は第 1 作動口用入賞センサ 6 2 a を備えたが、第 1 始動口 5 0 2、一般入賞口 6 1 又は第 2 作動口 6 3 や、それらにおける遊技球の通過を検出するセンサを「特定通過部」として備えてもよい。この場合、「特定通過部

10

20

30

40

50



」としての第1始動口502、一般入賞口61又は第2作動口63等は、遊技領域を流下する遊技球が入球可能な開状態と入球不可能又は入球困難な閉状態とに変位することが可能な可変入球装置内に設けられてもよいし、遊技領域上に設けられてもよい。

【2830】

(4) 上記第3の実施の形態や各変形例では、特定通過部を遊技球が通過した場合に行われる抽選処理の結果として、大当たり結果(第1結果)と、それよりも不利な外れ結果(第2結果)とを有する構成としたが、さらに他の結果(第3結果)として例えば小当たり結果を有する構成としてもよい。

【2831】

なお、小当たり結果になった場合には、大当たり結果になった場合よりも遊技者にとって不利な態様で可変入賞装置65又は他の可変入賞装置が開閉される開閉実行モードが行われる(小当たり遊技状態に移行する)。小当たり結果になった場合の開閉実行モードでは、例えば、大当たりの場合よりも遊技球の入賞が発生しにくい態様で可変入賞装置が開閉されたり、可変入賞装置への遊技球の総入賞数又は遊技球の総払出球数が大当たりの場合よりも少なくなる態様(例えば可変入賞装置の開放回数が少なかったり、開放期間が短かったりする態様)で可変入賞装置が開閉されたりする。

【2832】

(5) 上記第3の実施の形態や各変形例では、上昇装置615内を遊技球が上昇する過程の少なくとも一部で遊技球を視認可能としたが、上昇装置615内を上昇する遊技球を遊技機前方から視認不能な構成としてもよい。

【2833】

(6) 上記第3の実施の形態や各変形例では、開放時報知等の各種報知が図柄表示装置75にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、LED等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体(可動役物)を用いて報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部29からの音声による聴覚的な報知であってもよい。

【2834】

(7) 上記第3の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値(クレジット等の仮想遊技媒体)を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするともよい。

【2835】

(8) 上記第3の実施の形態や変形例1では、開閉役物518が設けられた役物装置501を備え、その役物装置501内に特定通過部としての第2始動口532aを備える構成としたが、開閉役物(開閉機構)を備えず、所定入球部を介して遊技球が入球可能な閉領域(特定領域)を遊技盤60上に設け、その閉領域内に特定通過部(閉領域に入球した遊技球が通過可能なもの)を備える構成としてもよい。なお、閉領域は、上記所定入球部を介さなければその内側に遊技球が入球し得ないように構成されるところ、遊技盤60の前面から前方に突出する枠状体によって上記閉領域が構成されてもよいし、遊技釘群を枠状に配列することで上記閉領域が構成されてもよい。ちなみに所定入球部の数は1個であってもよいし、複数であってもよい。

【2836】

(9) 上記第3の実施の形態や変形例1では、役物装置501を普通電動役物により構成したが、特図当否抽選で当たり結果となることに基づいて開放される特別電動役物により構成してもよい。また、複数の普通電動役物を備え、第2始動口532aへの入賞に基づく当否抽選で当たり結果となることにより役物装置501以外の普通電動役物が開放される構成してもよい。この場合、可変入賞装置65(特別電動役物)を備えない構成としてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 2 8 3 7 】

また、所定の入球部に入球した遊技球の自重を受けて閉鎖状態から開放状態に切り替わる機械式の役物（非電動役物）により役物装置 5 0 1 を構成してもよい。この場合、開放状態から閉鎖状態への切り替えは、上記所定の入球部への入球に基づいて行われてもよいし、役物装置 5 0 1 への入球に基づいて行われてもよい。また、役物装置 5 0 1 とは別に非電動役物を備える構成としてもよい。

## 【 2 8 3 8 】

（ 1 0 ）上記第 3 の実施の形態や変形例 1 では、遊技球が特定通過部を通過した場合に行われる抽選処理として当否抽選が行われる構成としたが、当否抽選以外の抽選処理が行われる構成としてもよい。例えば、高確率モードに移行するか否かの確変抽選や、高頻度サポートモードに移行するか否かの時短抽選、特定演出を実行するか否かの演出抽選等が行われる構成としてもよい。

10

## 【 2 8 3 9 】

なお、上記第 3 の実施の形態や変形例 1 では、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に再入賞すると、有利な態様で抽選処理が行われるところ、そのような構成を抽選処理として例えば確変抽選を実行する構成に適用した場合には、第 2 始動口 5 3 2 a に再入賞した場合に初回目入賞よりも高確率モードに移行しやすい態様（高確率モードへの移行確率が高く設定された状態）で確変抽選が行われる構成とすればよい。

## 【 2 8 4 0 】

（ 1 1 ）上記第 3 の実施の形態や変形例 1 では、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に再入賞することが可能な構成としたが、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に再入賞せず、特図始動用センサ 5 4 2 のみを再通過することが可能な構成としてもよい。この場合、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球を第 2 始動口 5 3 2 a よりも下流側で且つ特図始動用センサ 5 4 2 よりも上流側の領域に戻す構成とすればよい。

20

## 【 2 8 4 1 】

このことは、変形例 2 についても同様であり、第 1 作動口 6 2 に入賞した遊技球が第 1 作動口 6 2 に再入賞せず、第 1 作動口用入賞センサ 6 2 a のみを再通過することが可能な構成としてもよい。

## 【 2 8 4 2 】

（ 1 2 ）上記第 3 の実施の形態や変形例 1 では、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部（同一の通過部）を再通過することが可能な構成としたが、特定通過部を通過した遊技球が他の通過部を通過したり、特定通過部が対応する始動口とは異なる他の始動口に入賞したりすることが可能な構成としてもよい。例えば、特定通過部の下流側に所定通過部が配置され、特定通過部を通過した遊技球が所定通過部を通過可能な構成としてもよい。この場合、所定通過部を遊技球が通過することで、特定通過部を通過したときに行われる抽選処理と同じ抽選処理が再度行われる構成としてもよいし、特定通過部を通過したときに行われる抽選処理とは異なる抽選処理が行われる構成としてもよい。

30

## 【 2 8 4 3 】

上記の際、特定通過部を通過した遊技球を所定通過部に導出するか否かを振り分ける振分手段を特定通過部と所定通過部との間に配置してもよい。この場合の振分手段は、特定通過部に遊技球を振り分けるか否かの振分手段（回転体 6 0 1 ）と同じものであってもよいし、異なるものであってもよい。異なる振分手段とする場合は、当該振分手段を回転体や揺動部材等による動的な構造体により構成してもよいし、遊技釘や合成樹脂製の障害部材等による静的な構造体により構成してもよい。

40

## 【 2 8 4 4 】

また、特定通過部と所定通過部との間に配置した振分手段により所定通過部側とは異なる側に振り分けられた遊技球が所定の入球部に入球可能となる構成としてもよい。この場合、所定の入球部は抽選契機の入球部（始動口）であってもよいし、抽選契機とならない入球部（一般入賞口等）であってもよい。所定通過部への通過を引き立てる上では、所定

50

の入球部を抽選契機とならない入球部とするとよい。この際、所定の入球部への入球に基づいて賞球を付与する構成とすることが好ましい。

【2845】

また、異なる振分手段とする場合は、所定通過部への振分期待値（振分確率）が特定通過部への振分期待値と異なる構成とするとよい。例えば、所定通過部への振分期待値を特定通過部への振分期待値よりも高くすることで、外れ結果からの復活遊技に対する遊技者の期待感を高め、遊技意欲を好適に喚起することができる。

【2846】

なお、所定通過部は必ずしも特定通過部よりも下流側に配置される必要はなく、上流側に配置されてもよい。この場合、特定通過部を通過した遊技球が上昇装置615を介して所定通過部又はその上流側に導出される構成とすればよい。

【2847】

(13) 上記第3の実施の形態や変形例1では、第2始動口532aに入賞した遊技球が第2始動口532aに再入賞した場合に大当たり結果であるか否かの大当たり抽選を再実行する構成としたが、小当たり結果であるか否かの小当たり抽選を実行する構成としてもよい。すなわち、初回目入賞に基づく大当たり抽選で外れ結果となった場合において遊技球が第2始動口532aに再入賞すると、小当たり抽選が実行される構成としてもよい。つまり、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部（同じ通過部）を再通過した場合において、初回目通過に基づく抽選処理と再通過に基づく抽選処理とが異なる抽選処理となる構成としてもよい。

【2848】

(14) 上記第3の実施の形態や変形例1では、遊技球のループ期間において第2始動口532aへの入賞が発生すると、有利な態様で抽選処理が行われる構成としたが、第2始動口532aへの入賞が発生してから又は当該入賞に基づく当否抽選で外れ結果となつてから所定期間（予め定められた期間）内に第2始動口532aへの入賞が発生すると、有利な態様で抽選処理が行われる構成としてもよい。かかる構成において所定期間の経過後に第2始動口532aへの入賞が発生した場合は、通常態様（初回目入賞時と同じ態様）で抽選処理が行われる。

【2849】

(15) 上記第3の実施の形態や変形例1では、第2始動口532aに入賞した遊技球が第2始動口532aに再入賞すると、初回目入賞よりも有利な態様で抽選処理が行われる構成としたが、同じ態様で抽選処理が行われる構成としてもよい。また、初回目入賞よりも不利な態様（例えば大当たり当選確率が低く設定された状態）で抽選処理が行われる構成としてもよい。

【2850】

また、第2始動口532aに入賞した遊技球が第2始動口532aに再入賞し、当該再入賞に基づく後の抽選処理が行われて大当たり結果になると、初回目入賞に基づく先の抽選処理で大当たり結果になった場合よりも有利な特典が得られる構成としてもよい。例えば、上記第3の実施の形態のように大当たりの種別として6R大当たり結果と10R大当たり結果とを有する場合であれば、上記先の抽選処理で大当たり結果となった場合は6R大当たり結果が決定される一方で、上記後の抽選処理で大当たり結果となった場合は10R大当たり結果が決定される構成としてもよい。

【2851】

また、上記入賞に基づく後の抽選処理が行われて大当たり結果になると、初回目入賞に基づく先の抽選処理で大当たり結果になった場合よりも有利な特典が得られやすい構成としてもよい。例えば、大当たりの種別として6R大当たり結果と10R大当たり結果とを有する構成において、上記後の抽選処理で大当たり結果となった方が上記先の抽選処理で大当たり結果となるよりも10R大当たり結果が選ばれやすい構成としてもよい。

【2852】

なお、本発明における「後の抽選処理が先の抽選処理の価値以上となる」には、上記第

10

20

30

40

50

3の実施の形態や変形例1のように、後の抽選処理が先の抽選処理よりも有利な結果になりやすい態様で行われる構成のほか、上記のような、後の抽選処理を経て得られる特典が先の抽選処理を経て得られる特典より有利となる（得られる利益が大きい）又は有利となりやすい構成等が含まれると解することができる。

【2853】

（16）上記第3の実施の形態や変形例1では、第2始動口532aへの初回目入賞に基づく特図遊技回が終了した後、上流側に戻された遊技球が第2始動口532aに再入賞可能となり、当該再入賞に基づく特図遊技回が実行（開始）される構成としたが、初回目入賞に基づく特図遊技回が実行中である状況で第2始動口532aへの再入賞が発生し、当該再入賞に基づく特図遊技回が実行（開始）される構成としてもよい。すなわち、初回目入賞に基づく特図遊技回と再入賞に基づく特図遊技回とが並行又は重複して実行される構成としてもよい。

10

【2854】

この場合、上記第3の実施の形態の変形例2のように第1特図と第2特図を有する構成としてもよい。すなわち、初回目入賞の場合は第1特図又は第2特図の一方に対応した抽選処理や遊技回が実行され、再入賞の場合は第1特図又は第2特図の他方に対応した抽選処理や遊技回が実行される構成としてもよい。

【2855】

（17）上記第3の実施の形態や変形例1において、第2始動口532aに入賞した遊技球が第2始動口532aに再入賞すると、必ず大当たり結果となり、開閉実行モードに移行する構成としてもよい。この場合、抽選処理を実行した上で大当たり結果となる構成としてもよいし、抽選処理を実行することなく大当たり結果となる構成としてもよい。

20

【2856】

（18）上記第3の実施の形態や変形例1では、第2始動口532aへの初回入賞時と再入賞時との両方で賞球を払い出す構成としたが、再入賞の場合は賞球を払い出さない構成としたり、初回入賞時よりも賞球数が少ない構成としたりしてもよい。

【2857】

（19）上記第3の実施の形態や変形例1では、第2始動口532aへの入賞に基づく当否抽選にて外れ結果になった場合に第2始動口532aへの入賞球が上流側に戻される構成としたが、上記当否抽選にて大当たり結果になった場合に、第2始動口532aへの入賞球が上流側に戻される構成としてもよい。この場合、第2始動口532aへの再入賞が発生することで、高確率モードに移行するか否かの確変抽選や、高頻度サポートモードに移行するか否かの時短抽選等が実行される構成としてもよい。例えば、初回入賞時の抽選処理にて大当たりであるか否かのみが抽選され、再入賞時の抽選処理にて高確率モードや高頻度サポートモードへの移行有無が抽選される構成としてもよい。この際、戻された遊技球が振分手段（例えば回転体601）による振り分けを受ける構成に限定されず、戻された遊技球が第2始動口532aに導出される構成としてもよい。上記の際、再入賞の発生に対応した保留情報を取得しない構成としてもよい。

30

【2858】

また、初回入賞時の抽選結果が大当たり結果になった場合と外れ結果になった場合との両方で第2始動口532aに入賞した遊技球が上流側に戻されてもよい。すなわち、抽選処理の結果にかかわらず、第2始動口532aに入賞した遊技球が上流側に戻される構成としてもよい。この場合、第2始動口532aへの初回入賞に基づいて実行される先の抽選処理で大当たり結果となった場合は、上流側に戻された遊技球が第2始動口532aに再入賞することにに基づいて実行される後の抽選処理で必ず外れ結果となるように構成してもよい。すなわち、先の抽選処理で大当たり結果になると、後の抽選処理の結果が強制的に外れ結果に設定される構成としてもよい。

40

【2859】

（20）上記第3の実施の形態や変形例1では、第2始動口532aへの入賞に基づく当否抽選にて外れ結果になると、必ず第2始動口532aへの入賞球が上流側に戻される

50

構成としたが、上流側に戻すか否かを振り分ける構成としてもよい。例えば、外れ結果として複数種類の外れ結果を有し、特定の外れ結果になった場合に上流側に戻す構成としてもよい。外れ結果の種別抽選は上記当否抽選にて行ってもよいし（外れ結果に対応する複数の乱数値に外れ種別を割り当てる）、上記当否抽選とは別の抽選処理にて行ってもよい。

【2860】

また、特図保留数に基づいて上流側に戻すか否かを振り分けてもよい。例えば、保留数が所定数以上の場合に上流側へ戻さない又は戻されにくくなるように振り分け、所定数よりも少ない場合に上流側に戻す又は戻さやすくなるように振り分ける構成としてもよい。このような構成とすることで、保留数が少ない場合に保留数を増やすチャンスが提供される又は提供されやすくなる遊技性を実現することができる。また、保留数が上限数に達している場合は、上流側に戻さないように振り分ける構成としてもよい。

10

【2861】

(21) 上記第3の実施の形態や変形例1では、上昇装置615により戻された遊技球が、戻される前の遊技球と同一の振り分け確率（第2始動口532aへの入賞確率）で振り分けられる構成としたが、戻された遊技球と戻される前の遊技球とで振り分け確率が異なる構成としてもよい。例えば、戻された遊技球の方が第2始動口532aに振り分けられやすくなるようにして振り分けが行われる構成としてもよい。

【2862】

(22) 上記第3の実施の形態や変形例1では、回転体601において第2始動口案内部604と外れ口案内内部603との2つの領域に遊技球を振り分ける構成としたが、3以上の領域に遊技球を振り分ける構成としてもよい。

20

【2863】

(23) 上記第3の実施の形態や変形例1では、「振分手段」として回転体601を設けたが、遊技球を第2始動口532aと他の通過部（外れ口532b）とに振り分ける構成は任意であり、例えば、振分羽根が揺動するものなど他の構成を用いてもよい。また、動的な振分構造に限定されるものではなく、振分通路やクルーン等の静的な振分構造でもよい。

【2864】

(24) 上記第3の実施の形態や変形例1では、第1始動口502への入賞が発生した場合（開閉役物518が開放される場合）に回転体601を回転させる構成としたが、回転体601を常時回転させる構成としてもよい。

30

【2865】

(25) 上記第3の実施の形態や変形例1では、「導出手段」としてスクリーコンベアからなる上昇装置615を設けたが、バケットコンベア等の他のコンベア装置を用いてもよい。また、ピストン機構によって遊技球を上方に持ち上げる構成や、遊技球を磁石により吸着して上方に搬送する構成等としてもよく、遊技球を上昇させ得るものであればその構成は任意である。

【2866】

(26) 上記第3の実施の形態や変形例1では、上昇装置615を回転体601の後方に配置するが、回転体601の側方や前方に配置してもよい。但し、側方に配置すると、役物装置501の横幅寸法が大きくなりやすく、役物装置外における遊技球の流下領域を狭めることに繋がる。この点を踏まえると、前後方向の空間を活用する前方又は後方に配置することが好ましい。但し、前方に配置すると、遊技者の関心が最も高い回転体601の視認性が妨げられるため、上記第3の実施の形態や変形例1のように後方に配置することが好ましい。この場合、必ずしも真後ろである必要はなく、斜め後方であってもよい。

40

【2867】

(27) 上記第3の実施の形態や変形例1では、上昇装置615を役物装置501内に配置するが、役物装置外の遊技領域に配置してもよい。この場合、役物装置501等と上昇装置615との間に往路及び復路を設けるとよい。かかる構成によれば、役物装置501等の構成が簡略化し、当該装置内のレイアウト設計が容易化する。この構成において、

50

上昇装置 6 1 5 は遊技盤 6 0 の後方に配置してもよい。この場合、遊技盤 6 0 又は遊技盤 6 0 における上昇装置 6 1 5 の前方部分を透明化（透光化）し、上昇装置 6 1 5 を視認可能とするとよい。上記往路及び復路についても同様である。

【 2 8 6 8 】

（ 2 8 ）上記第 3 の実施の形態や変形例 1 では、単一の上昇装置 6 1 5 により遊技球を上昇させるが、複数の上昇装置を用いて多段的に上昇させてもよい。この場合、前段の上昇装置から排出された遊技球を側方に移動させて後段の上昇装置に誘導してもよいし、当該排出された遊技球を下方に流下させて後段の上昇装置に誘導してもよい。これにより、複雑な動きを遊技球に与えることができ、遊技球の動き自体の面白みを高めることが可能になる。

10

【 2 8 6 9 】

（ 2 9 ）上記第 3 の実施の形態や変形例 1 では、第 1 始動口 5 0 2 への入賞に基づくサポート抽選にてサポート当選結果になった場合に開閉役物 5 1 8 を開放するが、サポート抽選を実行することなく、特定作動口への入賞が発生したことや所定通過部を遊技球が通過したことを条件として開閉役物 5 1 8 を開放してもよい。すなわち、開閉役物 5 1 8 （役物装置 5 0 1 ）の開放に際して必ずしも抽選処理を経る必要はない。この場合、当該入賞や通過に基づく遊技球の払い出しは行ってもよいし、行わなくてもよい。

【 2 8 7 0 】

（ 3 0 ）上記第 3 の実施の形態や変形例 1 では、開閉役物 5 1 8 の開放回数が 1 回に設定されるが、複数回開放されてもよい。その場合、1 回開放する開放パターンと複数回数開放する開放パターンとを含む複数種類の開放パターンを有し、それらの中から 1 つが選択されて実行される構成としてもよい。

20

【 2 8 7 1 】

（ 3 1 ）上記第 3 の実施の形態や変形例 1 では、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球や外れ口 5 3 2 b に入った遊技球が役物装置 5 0 1 の外部として遊技盤 6 0 の背面側に回収され、パチンコ機 1 0 の外部へ排出される構成としたが、役物装置 5 0 1 の外部として遊技盤 6 0 の前面側（遊技領域 P E ）に排出される構成としてもよい。この場合、遊技領域 P E に排出された遊技球が一般入賞口 6 1 等の他の入球部に入球可能な構成としてもよいし、他の入球部に入球することなく必ずアウト口 6 8 に入球する構成としてもよい。

【 2 8 7 2 】

30

（ 3 2 ）上記第 3 の実施の形態の変形例 1 では、遊技球が残存する場合の開閉役物 5 1 8 の開放時間を残存しない場合よりも短くすることで、役物装置 5 0 1 への入球難易度を高める構成としたが、それに代えて又は加えて、開閉役物 5 1 8 の開放回数を異ならせる構成としてもよい。具体的には、遊技球が残存する場合の開閉回数を残存しない場合よりも少なくすることで、役物装置 5 0 1 への入球難易度を高める構成としてもよい。

【 2 8 7 3 】

（ 3 3 ）上記第 3 の実施の形態の変形例 1 では、遊技球が残存する場合に残存しない場合よりも役物装置 5 0 1 への入球が発生しにくい態様で開閉役物 5 1 8 が開放される構成としたが、残存しない場合よりも入球が発生しやすい態様で開閉役物 5 1 8 が開放される構成としてもよい。

40

【 2 8 7 4 】

また、遊技球が残存する場合に残存しない場合よりも役物装置 5 0 1 への入球が発生しにくい態様で開閉役物 5 1 8 が開放されやすい構成としてもよい。例えば、開閉役物 5 1 8 の開放パターンとして、入球が発生しやすい態様の開放パターンと、入球が発生しにくい態様の開放パターンとを有し、遊技球が残存しない場合は前者の開放パターンが後者の開放パターンよりも選ばれやすく、残存する場合は後者の開放パターンが前者の開放パターンよりも選ばれやすくなる構成としてもよい。

【 2 8 7 5 】

また、残存の有無に関係なく、開閉役物 5 1 8 が開放される構成としてもよい。すなわち、遊技球が残存する場合と残存しない場合とで役物装置 5 0 1 への入球確率が相違しな

50

いように開閉役物 5 1 8 が開放されてもよい。

【 2 8 7 6 】

( 3 4 ) 上記第 3 の実施の形態の変形例 1 では、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する場合において上昇装置 6 1 5 による遊技球のループの有無にかかわらず、開閉役物 5 1 8 の開放を許容する構成としたが、ループが行われている場合は開放を制限する構成としてもよい。具体的には、戻しフラグがセットされていない場合は、第 1 始動口 5 0 2 への入賞に基づいて普図遊技回を実行し、戻しフラグがセットされている場合は、第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生しても普図遊技回を実行しない構成としてもよい。このような構成とすることで、通常の大当たり当選確率の下では役物装置 5 0 1 内の遊技球の追加を許容して遊技者が第 2 始動口 5 3 2 a への入賞確率を上昇させることができるようにする一方、大当たり当選確率が高められた状況ではそのような入賞確率の上昇を抑制し、過度に遊技者有利となることを抑制可能となる。

10

【 2 8 7 7 】

また、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する場合においてループが行われている場合に開閉役物 5 1 8 の開放を許容し、ループが行われていない場合に開放を制限する構成としてもよい。この場合、遊技球をループさせたり、大当たり当選確率が高められたりする機能を強調することができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。

【 2 8 7 8 】

( 3 5 ) 上記第 3 の実施の形態の変形例 1 において、上昇装置 6 1 5 による遊技球のループが行われている場合と行われない場合とで、開閉役物 5 1 8 の開放態様を異ならせてもよい。具体的には、ループが行われている場合の方が行われない場合よりも役物装置 5 0 1 への入球が発生しにくい態様で開閉役物 5 1 8 が開放される構成としてもよい。また、前者の場合の方が後者の場合よりも入球が発生しにくい態様で開閉役物 5 1 8 が開放されやすい構成としてもよい。

20

【 2 8 7 9 】

( 3 6 ) 上記第 3 の実施の形態の変形例 1 では、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存しない状況で開閉役物 5 1 8 が開放される場合に実行される第 1 発光演出に関し、開閉役物 5 1 8 の開放タイミングよりも前から当該演出を実行する構成としたが、残存しない場合は開閉役物 5 1 8 の開放時間が長く、演出期間を確保しやすいため、開閉役物 5 1 8 の開放タイミングから第 1 発光演出を開始する構成としてもよい。

30

【 2 8 8 0 】

( 3 7 ) 上記第 3 の実施の形態の変形例 1 では、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する状況で開閉役物 5 1 8 が開放される場合に実行される第 2 発光演出に関し、開閉役物 5 1 8 の開放タイミングにて発光状態 A 3 (点滅発光) から発光状態 A 4 (緑色発光) に切り替えられる構成としたが、遊技者が凡その開放タイミングを把握できれば足りるため、開閉役物 5 1 8 が開放される前 (例えば、開放状態への切り替えの若干前) や、開放された後 (例えば、開放状態への切り替えの若干後) に発光状態 A 4 への切り替えが実行される構成としてもよい。このことは第 3 発光演出についても同様である。

【 2 8 8 1 】

( 3 8 ) 上記第 3 の実施の形態の変形例 1 では、上昇装置 6 1 5 による遊技球のループが行われている場合と行われていない場合とで開放時報知を異ならせるが、両者の場合で同じ態様の開放時報知を実行してもよい。すなわち、ループの有無を報知に反映させることなく開放時報知を実行する構成としてもよい。

40

【 2 8 8 2 】

( 3 9 ) 上記第 3 の実施の形態の変形例 1 では、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する場合に残存しない場合よりも開放時報知の報知期間を長くする構成としたが、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する場合に残存しない場合よりも開放時報知の報知期間を短くする構成としてもよい。この場合、報知期間が普段 (役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存しない状態) よりも短いことで、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存することが遊技者に知られるものとなり、遊技者がより早くタイミングで遊技球の残存を把握することが可能になる。

50

## 【 2 8 8 3 】

( 4 0 ) 上記第 3 の実施の形態の変形例 1 では、開閉役物 5 1 8 の開放終了時に開放時報知を終了させるが、開放終了から所定期間が経過するまで開放時報知を継続する構成としてもよい。この場合、開放時報知を継続している間は次の開放（普図遊技回の実行）を制限する構成としてもよい。

## 【 2 8 8 4 】

( 4 1 ) 上記第 3 の実施の形態の変形例 1 において、第 1 発光演出～第 3 発光演出について発光状態 A 1 ～ A 5 以外の発光状態を含む構成としてもよい。例えば、第 1 発光演出において発光状態 A 2（白色発光）となった後、青色発光の発光状態に切り替わる構成としてもよいし、例えば、第 2 発光演出において発光状態 A 3（点滅発光）と発光状態 A 4（緑色発光）との間に、発光色が白色から緑色に徐々に変化する発光状態が介在する構成としてもよい。

10

## 【 2 8 8 5 】

( 4 2 ) 上記第 3 の実施の形態の変形例 1 において、開放時報知として、役物装置 5 0 1 内の遊技球数（残球数）を遊技者が認識できる報知を行ってもよい。例えば、開放されることの表示に加え、役物装置 5 0 1 内の残球数を示す数字表示を行う構成としてもよい。この際、残球数によって数字表示の態様が異なる構成としてもよい。例えば、残球数が所定数以上の場合は所定数よりも少ない場合に比べて上記数字表示の表示サイズが大きくなったり、所定数以上の場合と所定数よりも少ない場合とで表示色が異なったりする構成としてもよい。これにより、残存球が多く有利な状態であることを好適に強調することができる。なお、残球数の表示は、数字表示に限らず、残球数に対応した数の所定絵柄が表示されるものであってもよい。

20

## 【 2 8 8 6 】

残球数に関する表示は、開放タイミングの前から行われてもよいし、開放タイミングに合わせて開始されてもよい。また、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存しない場合は、残球数が 0 個であることに対応した表示が行われてもよいし、残球数に関する表示が行われない構成としてもよい。

## 【 2 8 8 7 】

( 4 3 ) 上記第 3 の実施の形態の変形例 1 では、発光部 7 1 1 が前枠 5 2 5 に設けられるが、これに代えて又は加えて開閉役物 5 1 8 に設けられてもよい。また、かかる構成に代えて又は加えて、発光部 7 1 1 が可変表示ユニット 6 7 の下面部（入球部 5 1 6 の天井部）や球受け板 5 1 3（入球部 5 1 6 の底部）等に設けられるなど、入球部 5 1 6 に設けられてもよい。

30

## 【 2 8 8 8 】

( 4 4 ) 上記第 3 の実施の形態の変形例 1 において、上昇装置 6 1 5 による遊技球のループが行われない構成（第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に再入賞しない構成）としてもよい。

## 【 2 8 8 9 】

( 4 5 ) 上記第 3 の実施の形態の変形例 2 では、第 1 作動口 6 2 に入賞した遊技球が第 1 作動口 6 2 に再入賞することが可能な構成としたが、第 2 作動口 6 3 に入賞した遊技球が第 2 作動口 6 3 に再入賞することが可能な構成としてもよいし、スルーゲート 6 4 を通過した遊技球がスルーゲート 6 4 を再通過することが可能な構成としてもよい。

40

## 【 2 8 9 0 】

( 4 6 ) 上記第 3 の実施の形態の変形例 2 では、第 1 作動口 6 2 に入賞した遊技球が第 1 作動口 6 2 に再入賞することが可能な構成としたが、第 1 作動口 6 2 に入賞した遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞したり、第 2 作動口用入賞センサ 6 3 c を通過したりすることが可能な構成としてもよい。例えば、第 1 作動口 6 2 よりも下流側に第 2 作動口 6 3 や第 2 作動口用入賞センサ 6 3 c が配置され、第 1 作動口 6 2 に入賞した遊技球（第 1 作動口用入賞センサ 6 2 a を通過した遊技球）が第 2 作動口 6 3 や第 2 作動口用入賞センサ 6 3 c に流下する構成としてもよい。この場合、第 2 作動口 6 3 に対して普電役物 6 3 a を設け

50



てもよいし、設けない構成としてもよい。

【 2 8 9 1 】

( 4 7 ) 上記第 3 の実施の形態の変形例 2 では、第 1 作動口 6 2 への初回入賞時と再入賞時とで同じ大当たり当選確率で当否抽選が実行される構成としたが、上記第 3 の実施の形態や変形例 1 のように、大当たり当選確率が高められた状態で当否抽選が実行される構成としてもよい。

【 2 8 9 2 】

( 4 8 ) 上記第 3 の実施の形態の変形例 2 では、第 1 分岐通路 8 1 4 に振り分けられた遊技球 ( 第 1 作動口 6 2 の上流側に戻されない遊技球 ) が遊技盤 6 0 の前面側に排出される構成としたが、当該排出が行われず、遊技盤 6 0 の背面側でそのまま回収される ( パチンコ機 1 0 の外部に排出される ) 構成としてもよい。

10

【 2 8 9 3 】

また、上記第 3 の実施の形態の変形例 2 では、第 1 分岐通路 8 1 4 に振り分けられ、遊技盤 6 0 の前面側に排出された遊技球がアウト口 6 8 に入球する構成としたが、一般入賞口 6 1 等の他の入球部に入球可能な構成としてもよい。

【 2 8 9 4 】

( 4 9 ) 上記第 3 の実施の形態の変形例 2 では、ループ回数が所定回数 ( 例えば 1 回 ) 以下となるように制限し、増加可能な保留数を一定範囲内に抑える構成としたが、このような制限を設けない構成としてもよい。すなわち、保留上限数に対応した回数のループを許容する構成とし、1 個の遊技球により、保留数が 0 個の状態から上限数 ( 例えば 4 個 ) に到達し得るように構成してもよい。このことは上記第 3 の実施の形態や変形例 1 においても同様である。

20

【 2 8 9 5 】

( 5 0 ) 上記第 3 の実施の形態の変形例 2 では、第 1 特図遊技回が実行中である場合に第 2 特図遊技回が実行されず、第 2 特図遊技回の実行中である場合に第 1 特図遊技回が実行されない構成としたが、第 1 特図遊技回が実行中である場合に第 2 特図遊技回の実行 ( 開始 ) が許容され、第 2 特図遊技回が実行中である場合に第 1 特図遊技回の実行 ( 開始 ) が許容される構成 ( 同時変動タイプの遊技機 ) としてもよい。

【 2 8 9 6 】

( 5 1 ) 上記第 3 の実施の形態の変形例 2 では、第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく保留情報のほうが、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

30

【 2 8 9 7 】

( 5 2 ) 上記第 3 の実施の形態の変形例 2 では、第 1 作動口 6 2 をポケットタイプの入賞口 ( 始動口 ) としたが、スルーゲート 6 4 のようなスルータイプの入賞口 ( 始動口 ) により構成してもよい。この場合、スルータイプの第 1 作動口 6 2 を通過した遊技球が上昇装置 6 1 5 により上流側に戻され、その戻された遊技球が再び第 1 作動口 6 2 を通過可能な構成とするとよい。

40

【 2 8 9 8 】

また、本構成を上記 ( 4 6 ) の構成に適用してもよい。例えば、上記スルータイプの第 1 作動口 6 2 の下流側に第 2 作動口 6 3 を配置し、当該第 1 作動口 6 2 を通過した遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞可能となる構成としてもよい。この場合、上記 ( 5 0 ) のように、第 1 特図遊技回が実行中である場合に第 2 特図遊技回の実行 ( 開始 ) が許容され、第 2 特図遊技回が実行中である場合に第 1 特図遊技回の実行 ( 開始 ) が許容される構成としてもよい。

【 2 8 9 9 】

加えて、第 1 作動口 6 2 の上流側にスルーゲート 6 4 を配置し、スルーゲート 6 4 を通過した遊技球が第 1 作動口 6 2 を通過可能となる構成としてもよい。すなわち、スルーゲ

50

ート64を通過した遊技球が第1作動口62を通過し得るとともに、その遊技球がさらに第2作動口63に入賞可能となる構成としてもよい。この場合、1個の遊技球によって普図サポート抽選と第1特図の当否抽選と第2特図の当否抽選との3つの抽選を受けることが可能となり、遊技球の挙動に対する注目度を好適に高めることができる。

【2900】

(53) 上記第3の実施の形態の変形例2では、右ルートを下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを下流する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を下流する遊技球のみが第1作動口62に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

10

【2901】

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

【2902】

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

20

【2903】

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

【2904】

< 上記実施の形態から抽出される発明群について >

30

以下、上述した各実施の形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記各実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【2905】

< 特徴a A群～特徴a I群 >

下記の特徴a A群～特徴a I群に記載された発明は、上述した第1の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。これらの特徴群に記載された発明は、「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技演出を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

40

【2906】

< 特徴a A群 >

特徴a A群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例6に基づいて抽出されるものである。

【2907】

特徴a A1．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情

50

報取得手段（主制御装置 1 6 2 における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア 3 1 4 b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置 1 6 2 における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置 1 6 2 における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段にて行う保留用報知手段（演出制御装置 1 4 3 における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 ~ 変形例 3、変形例 5 ~ 変形例 6 において主制御装置 1 6 2 による保留先読み処理を実行する機能、第 1 の実施の形態の変形例 4 において主制御装置 1 6 2 による保留コマンドの設定処理、演出制御装置 1 4 3 による第 1 保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定処理の結果に基づいて前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とすることが可能な特定態様手段（第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 ~ 変形例 6 において演出制御装置 1 4 3 により保留予告用の設定処理、保留予告の第 1 実行用処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）が設定されており、

前記保留用報知の報知態様が特定態様とされた状態で所定事象が発生した場合（第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 ~ 変形例 2 において演出モードが切り替えられた場合、第 1 の実施の形態の変形例 3 ~ 変形例 4 において開閉実行モードが行われた場合、第 1 の実施の形態の変形例 5 ~ 変形例 6 において電断状態が発生した場合）、少なくとも特定態様とされた保留用報知について特定態様又は保留用報知が不実行とされた特定状態となるように構成されており（第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 ~ 変形例 2 において演出モードの切り替えにより保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に変更する構成、第 1 の実施の形態の変形例 3 ~ 変形例 4 において開閉実行モードの実行により保留用画像を非表示とする構成、第 1 の実施の形態の変形例 5 ~ 変形例 6 において電断状態の発生により保留用画像が消えた状態となる構成）、

前記特定状態の終了後、当該特定状態の対象となった保留用報知の報知態様を前記所定事象が発生する前の報知態様と同格であると遊技者が認識することが可能な所定の第 1 態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）又は前記所定事象が発生する前の報知態様より上位であると遊技者が認識することが可能な所定の第 2 態様（上位の特定表示態様等）とすることが可能な特定手段（第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 ~ 変形例 4 において演出制御装置 1 4 3 による予告復帰用の設定処理、保留予告の第 2 実行用処理、保留予告の第 3 実行用処理を実行する機能、変形例 5 において演出制御装置 1 4 3 による保留予告の復帰用処理、保留予告の第 4 実行用処理を実行する機能、変形例 6 において演出制御装置 1 4 3 による表示態様の設定処理を実行する機能）を備

10

20

30

40

50

えていることを特徴とする遊技機。

【2908】

上記構成では、いわゆる保留先読みの結果に基づいて保留用報知の報知態様が特定態様とされるため、遊技回の開始前から付与対応結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。さらに、特定態様として付与対応結果の期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されるため、期待度に大小を付与して示唆することができ、遊技者の期待感を喚起する上で有利な構成とすることができる。このような構成において、保留用報知が特定態様とされた状況で所定事象が発生した場合、その特定態様又は保留用報知が不実行とされた特定状態に移行する。この場合、特定態様等の不実行により特定態様により示唆される期待度までが消失したとの誤解や不安を遊技者に与える懸念がある。この点、本構成では、特定状態の終了後において、所定事象の発生前の報知態様と同格の第1態様又はそれよりも上位の第2態様として保留用報知を実施するため、改めて期待度を示唆することができる、付与対応結果となることへの期待感を持続させることが可能になる。

10

【2909】

特徴a A 2 . 少なくとも特定態様とされた保留用報知の報知態様に対応する情報を所定の記憶部(RAM 344の復帰用エリア344f)に記憶可能な構成となっており、

前記特定手段は、前記特定状態の対象となった保留用報知の報知態様を前記所定の第1態様とする場合、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記所定の第1態様とする手段(第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例4において演出制御装置143における予告復帰用の設定処理を実行する機能、変形例5において表示態様の設定処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴a A 1に記載の遊技機。

20

【2910】

上記構成では、特定報知の報知態様に対応する情報が記憶されるとともに、特定状態の終了後、その記憶された情報に基づいて特定報知の報知態様が設定される。これにより、特定状態の終了後において、保留用報知の報知態様を特定状態となる前(所定事象の発生前)と同格の態様に好適に復帰させることが可能になる。

【2911】

特徴a A 3 . 保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識できるように所定報知(実行表示領域Dへの保留用画像の表示)が行われる実行用報知部(実行表示領域D)を備え、

前記特定手段は、前記特定状態の対象となった保留用報知に対応する特別情報の遊技回において、前記実行用報知部にて行われる所定報知の態様を前記所定の第1態様又は前記所定の第2態様とすることが可能な特定用手段(第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例4において演出制御装置143による保留予告の第3実行処理を実行する機能、変形例5～変形例6において演出制御装置143による保留予告の第4実行処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴a A 1又は特徴a A 2に記載の遊技機。

30

【2912】

上記構成では、特定状態の終了後において、所定事象の発生前の報知態様と同格の第1態様又はそれよりも上位の第2態様とする処理を実施する場合に、特定状態の対象となった保留用報知の遊技回までその実施期間に含めることができる。これにより、報知態様と同格の態様に復帰させるための処理期間を長く確保することができ、例えば、特定態様とされた保留用報知の遊技回が開始される直前に所定事象が発生した場合でも、特定状態の終了後における遊技回の実行期間を利用して復帰処理を行うことができる。よって、特定状態の終了後における期待度の示唆を好適に行うことが可能になる。

40

【2913】

特徴a A 4 . 遊技回が実行される場合、当該遊技回の契機である前記付与判定の対象となった特別情報(保留情報)又は当該特別情報から導出される特定情報(変動パターン)に基づいて前記遊技回にて行われる遊技回演出(リーチ演出等)を設定する遊技回演出設定手段(演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能)を備え、

前記特定用手段は、前記所定報知の報知態様を前記所定の第2態様とする場合、前記遊

50

技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定の第2態様とする手段(第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例4において演出制御装置143による保留予告の第3実行処理を実行する機能、変形例5～変形例6において保留予告の第4実行処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴a A3に記載の遊技機。

【2914】

例えば、特定状態の終了後に報知態様を同格の態様に戻すだけであると、所定事象の発生前に示唆していた以上の期待度を示唆することができない。かと言って報知態様をいたずらに上位のものに設定すると、遊技回にて実際に行われる遊技回演出と整合しなくなり、却って遊技者の信頼を損なう結果を招くおそれがある。この点、本構成では、特定状態の対象となった保留用報知の遊技回において遊技回演出の設定に用いられる特別情報又は特定情報に基づいて、当該保留用報知に対応する所定報知の報知態様を所定事象の発生前よりも上位の態様に昇格させる。これにより、所定報知の報知態様が遊技回にて実際に行われる遊技回演出と整合しなくなることを抑制しつつ、所定報知の報知態様を昇格させることが可能になる。

10

【2915】

特徴a A5. 前記特定手段は、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を前記所定の第2態様とするか否かを判定する判定手段(第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例4において演出制御装置143による保留予告の第3実行処理を実行する機能、変形例5～変形例6において保留予告の第4実行処理を実行する機能)を備え、当該判定手段により前記所定の第2態様とすると判定された場合、前記所定報知の報知態様を前記所定の第2態様とすることを特徴とする特徴a A4に記載の遊技機。

20

【2916】

上記構成では、遊技回演出の設定に用いられる特別情報又は特定情報に基づいて上位の態様とするか否かが判定され、その判定により上位態様への昇格が許容された場合に、昇格処理が行われる。これにより、特定状態の終了後、実際に行われる遊技回演出の期待度を超えない範囲で所定報知の報知態様を昇格させることができる。

【2917】

特徴a A6. 前記特定手段は、前記特定状態の終了後において、前記特定状態の対象となった保留用報知の報知態様を前記所定の第1態様としてから前記所定の第2態様とする手段を備えていることを特徴とする特徴a A1乃至特徴a A5のいずれかに記載の遊技機。

30

【2918】

特定状態の終了後において保留用報知の報知態様を元の態様よりも上位の態様とする場合に、いきなり上位の態様に設定すると、遊技者から見て所定事象の発生前になされていた特定態様との対応関係が分かりにくく、混乱を招くおそれがある。この点、本構成では、一旦同格の報知態様としてから上位の報知態様に変更するため、報知態様が復帰したと分かりやすくすることができ、上記混乱を抑制することが可能になる。

【2919】

特徴a A7. 前記特定態様手段は、保留用報知の報知態様を特定態様とする場合、当該保留用報知の報知態様を特定態様とするための報知シナリオ(演出シナリオ)を設定する第1シナリオ設定手段(演出制御装置143における保留予告用の設定処理を実行する機能)を備え、

40

前記特定手段は、前記特定状態の終了後において、前記特定状態の対象となった保留用報知の報知態様を前記所定の第1態様又は前記所定の第2態様とする場合、当該保留用報知の報知態様を前記所定の第1態様又は前記所定の第2態様とするための報知シナリオ(復帰シナリオ)を設定する第2シナリオ設定手段(演出制御装置143における予告復帰用の設定処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴a A1乃至特徴a A6のいずれかに記載の遊技機。

【2920】

50

例えば、特定状態において遊技が可能な構成にあっては、特定状態中に遊技回が消化されるため、所定事象の発生前に特定態様とされた保留用報知における特定状態後の実行期間（残存期間）が、特定状態への滞在期間の長短により変動することが想定される。この点、本構成では、所定事象の発生前に設定された報知シナリオとは別に、特定状態の終了後において、特定状態の対象となった保留用報知を同格の態様等とするための報知シナリオが再設定されるため、特定状態後における保留用報知の残存期間が変動する中でも保留用報知の報知態様を同格の態様等に好適に変更することができる。

【2921】

特徴a A 8．前記特定状態の終了後において、前記特定状態の対象となった保留用報知に対応する特別情報以前又はそれより前の遊技回の保留数を把握する保留数把握手段（ステップS a 2 1 0 3の処理を実行する機能）を備え、

10

前記第2シナリオ設定手段は、前記保留数把握手段により把握された保留数に基づいて前記所定の第1態様又は前記所定の第2態様とするための報知シナリオを設定することを特徴とする特徴a A 7に記載の遊技機。

【2922】

上記構成では、特定状態が終了した場合、保留数を把握し、その結果を加味して同格の態様等とするための報知シナリオが再設定されるため、特定状態への滞在期間にかかわらず、保留用報知の報知態様を同格の態様等に好適に変更することができる。

【2923】

特徴a A 9．前記特定状態は、少なくとも特定態様とされた保留用報知について、その報知態様が前記通常態様となるものであることを特徴とする特徴a A 1乃至特徴a A 8のいずれかに記載の遊技機。

20

【2924】

特定状態への移行に伴って保留用報知の報知態様が特定態様から通常態様に変更（格下げ）された場合、所定事象の発生前において特定態様により示唆されていた期待度が消失したとの誤解や不安を遊技者に与えやすくなる。このような構成に対し、上記特徴a A 1から特徴a A 8のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【2925】

なお、特定状態にて保留用報知を通常態様とする場合、特定状態の終了後において通常態様から同格の態様等に変更（格上げ）する処理が必要となるが、本特徴を特徴a A 7又は特徴a A 8に適用することで、特定状態後における保留用報知の残存期間が変動する中でも、通常態様から同格の態様等への変更を好適に行うことができる。

30

【2926】

特徴a A 10．前記特定状態中に取得された特別情報に対応する保留用報知について、前記特定状態において前記特定態様の実行が制限されるようにする手段（演出モードBで取得された保留情報を契機とする保留予告演出の実行を制限する機能）を備えていることを特徴とする特徴a A 9に記載の遊技機。

【2927】

例えば、特定態様とされていた保留用報知の報知態様を特定状態にて通常態様とする一方で、特定状態中に取得された特別情報については特定態様への変更が行われる構成とすると、特定状態前に取得された特別情報と特定状態中に取得された特別情報とで扱いを区別する必要があるため、処理が煩雑化する懸念がある。また、特定態様から通常態様に変更された保留用報知が存在するにもかかわらず、それよりも後に取得された特別情報の保留用報知が特定態様とされると、先の保留用報知における通常態様への変更について期待度が消失してしまったのではないかと不安感をより一層煽るおそれもある。この点、本構成では、特定状態中に取得された特別情報に対応する保留用報知について、特定状態において特定態様への変更を制限するため、そのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

40

【2928】

50

特徴 a A 1 1 . 前記特定態様の実行が制限された保留用報知について、前記特定状態の終了後に前記特定態様手段による処理が行われるようにする手段（第 1 の実施の形態の変形例 1 における保留予告用の第 2 設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a A 1 0 に記載の遊技機。

【 2 9 2 9 】

上記特徴 a A 1 0 の効果で述べたように、特定状態中に取得された特別情報について特定態様への変更を制限することで、先の保留用報知における通常態様への変更について期待度が消失してしまったのではないかと不安感を煽ってしまうことを抑制できる。しかしながらその反面、特定状態中に取得された特別情報について期待度示唆の機会が失われてしまう懸念がある。この点、上記構成では、そのような制限を課した保留用報知について特定状態の終了後に特定態様への変更が許容されるため、期待度示唆の機会を確保することができる。

10

【 2 9 3 0 】

特徴 a A 1 2 . 前記特定状態は、少なくとも特定態様とされた保留用報知について、その保留用報知が不実行となるものであることを特徴とする特徴 a A 1 乃至特徴 a A 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 2 9 3 1 】

特定状態への移行に伴って保留用報知の報知態様が不実行とされた場合、所定事象の発生前において特定態様により示唆されていた期待度が消失したとの誤解や不安を遊技者に与えやすくなる。このような構成に対し、上記特徴 a A 1 から特徴 a A 8 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

20

【 2 9 3 2 】

特徴 a A 1 3 . 前記特定状態が終了した後、当該特定状態の対象となった保留用報知が前記通常態様で実行されるように構成されており、

前記特定手段は、前記通常態様とされた保留用報知の報知態様が前記所定の第 1 態様又は前記所定の第 2 態様に変更されるようにする手段（演出制御装置 1 4 3 における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a A 1 2 に記載の遊技機。

【 2 9 3 3 】

30

特定状態への移行に伴って保留用報知の報知態様が不実行とされた後、通常態様とされた状態で保留用報知が再開されると、所定事象の発生前において特定態様により示唆されていた期待度が消失してしまったのではないかと不安感をより一層煽るおそれがある。このような構成に対し、上記特徴 a A 1 から特徴 a A 8 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【 2 9 3 4 】

なお、特定状態にて保留用報知を不実行とし、特定状態の終了後に通常態様とされた状態で保留用報知が復帰する構成の場合、特定状態の終了後において通常態様から同格の態様等に変更（格上げ）する処理が必要となるが、本特徴を特徴 a A 7 又は特徴 a A 8 に適用することで、特定状態後における保留用報知の残存期間が変動する中でも、通常態様から同格の態様等への変更を好適に行うことができる。

40

【 2 9 3 5 】

なお、本特徴は、「前記特定手段は、前記特定状態の終了後において、特定状態の対象となった保留用報知が前記通常態様で実行された後、前記所定の第 1 態様又は前記所定の第 2 態様に変更されるようにする手段（演出制御装置 1 4 3 における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えている」と表現することもできる。

【 2 9 3 6 】

特徴 a A 1 4 . 保留用報知の報知態様が上位の報知態様に変化することを示唆する特定演出（変化示唆演出）を実行する特定演出手段（ステップ S a 1 6 0 3 ～ステップ S a 1 6 0 5 の処理を実行する機能）と、

50

前記特定状態の終了後において、特定状態の対象となった保留用報知の報知態様を前記所定の第1態様とする場合、前記特定演出の実行が制限されるようにする手段（変化示唆演出の実行が制限されるようにする機能）と、  
を備えていることを特徴とする特徴a A 1乃至特徴a A 1 3のいずれかに記載の遊技機。  
【2937】

上記構成では、特定演出により保留用報知の報知態様が上位の報知態様に变化することが示唆されるため、上位の態様に变化することへの期待感が喚起され、保留用報知への遊技者の注目度を高めることができる。このような構成において、例えば、特定状態の終了後に同格の態様とする場合に特定演出を行うと、実際には同格の態様となるだけにもかかわらず、遊技者が自身の記憶する報知態様（所定事象の発生前の態様）を基準として上位の報知態様を連想してしまうことが想定される。この場合、実際の報知態様が遊技者の連想する態様と一致しなくなるため、特定演出への遊技者の信頼を損なうおそれがある。この点、本構成では、特定状態の終了後に同格の態様とする場合は、特定演出の実行を制限するため、実際の報知態様よりも上位の態様を遊技者が連想することが抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【2938】

なお、上記特徴a A 1乃至特徴a A 1 4の各構成に対して、特徴a A 1乃至特徴a A 1 4、特徴a B 1乃至特徴a B 1 4、特徴a C 1乃至特徴a C 9、特徴a D 1乃至特徴a D 1 0、特徴a E 1乃至特徴a E 1 9、特徴a F 1乃至特徴a F 1 2、特徴a G 1乃至特徴a G 1 5、特徴a H 1乃至特徴a H 1 1、特徴a I 1乃至特徴a I 1 2のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2939】

<特徴a B群>

特徴a B群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第1の実施の形態に基づいて抽出されるものである。

【2940】

特徴a B 1、予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置162における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア314b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置162における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置162における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

所定の実行契機（先読み結果）に基づいて、所定の報知手段（図柄表示装置75、保留ランプ部）にて特定報知（保留予告演出）が行われるようにする特定報知手段（演出制御装置143における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記特定報知手段は、前記特定報知の報知態様を複数種類の報知態様（青色表示態様H M b、緑色表示態様H M c、赤色表示態様H M d、虹色表示態様H M e）のいずれかに設定する第1報知態様設定手段（演出制御装置143における保留予告用の設定処理、保留予告の第1実行用処理を実行する機能）を備え、前記第1報知態様設定手段の設定結果に基づいて前記特定報知を実行するように構成されており、

所定の移行条件が成立した場合（演出用操作部36により所定操作が行われた場合）、所定演出状態を含む複数種類の演出状態（演出モードA、演出モードB）のうちの1の演出状態から他の演出状態に移行させる演出状態移行手段（演出制御装置143における演

10

20

30

40

50



出モード切替用処理を実行する機能)と、

前記特定報知(保留用画像HWによる保留予告演出)の実行中に前記所定演出状態から他の演出状態に移行し、その後、前記所定演出状態に移行した場合に、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を先の所定演出状態における特定報知の報知態様に基づいて設定する第2報知態様設定手段(第1の実施の形態において演出制御装置143による予告復帰用の設定処理を実行する機能)と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

【2941】

上記構成では、複数種類の演出状態が設けられ、所定の移行条件が成立することで、演出状態の切り替えが行われる。これにより、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、例えば、特定報知の実行中に演出状態が切り替えられた際に特定報知の実行が解除される構成とした場合、特定報知により報知又は示唆されていたチャンスまで消失したとの誤解や不安を遊技者に与える懸念がある。このような場合、特定報知の実行中は演出状態の切り替えを制限することが考えられるが、演出状態の切り替え頻度が低下する事態を招き、複数種類の演出状態を設けた意義が損なわれるおそれがある。

10

【2942】

この点、本特徴では、特定報知の実行中に所定演出状態から他の演出状態に移行し、その後、所定演出状態に移行した場合に、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を先の所定演出状態における報知態様に基づいて設定するため、演出状態が元の状態に戻ること  
で特定報知を元の報知態様に復帰させることができる。これにより、チャンスが消失して  
いないことを遊技者に知らせることができ、演出状態の切り替えに制約を生じさせること  
なく、特定報知を実行することができる。つまり、特定報知の実行と演出状態の切り替え  
とを好適に両立させることが可能になる。

20

【2943】

特徴aB2.前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作  
が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了さ  
れることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御  
手段(主制御装置162における遊技回制御処理を実行する機能)を備え、

前記特定報知手段は、前記特定報知を遊技回を跨いで実行することが可能に構成されて  
いることを特徴とする特徴aB1に記載の遊技機。

30

【2944】

上記構成では、特定報知が比較的長い期間に亘って行われるため、特定報知の実行中に  
演出状態が切り替わる事象が生じやすくなる。このような構成に対し、上記特徴aB1の  
構成を適用することで、その特徴を有効に機能させ、上記効果を好適に発揮させることが  
できる。

【2945】

なお、本特徴的において「前記演出状態移行手段は、演出状態の切り替えを遊技回の実  
行に合わせて行う手段を備えている」という特徴を備えていてもよい。特定報知が遊技回  
を跨いで行われつつ、遊技回の区切りに合わせて演出状態が切り替えられる構成では、特  
定報知の実行中に演出状態が切り替わる事象が特に生じやすくなるため、特徴aB1の上  
記効果をより一層好適に発揮させることが可能になる。

40

【2946】

特徴aB3.前記特定報知の報知態様に対応する情報を所定の記憶部(RAM344の  
復帰用エリア344f)に記憶可能な構成となっており、

前記第2報知態様設定手段は、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて後の所定  
演出状態での特定報知の報知態様を設定することを特徴とする特徴aB1又は特徴aB2  
に記載の遊技機。

【2947】

上記構成では、特定報知の報知態様が記憶されるとともに、後の所定演出状態に移行し

50

た場合に、その記憶された情報に基づいて特定報知の報知態様が設定される。これにより、後の所定演出状態での特定報知を先の所定演出状態で実行されていた元の報知態様に好適に復帰させることができる。

【 2 9 4 8 】

特徴 a B 4 . 前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置 1 6 2 における保留先読み処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記特定報知手段は、前記先特定処理の結果に基づいて、当該先特定処理の対象となった特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前に前記特定報知を実行可能に構成されており、

前記特定報知手段は、特定の特別情報（対象保留用画像 H W の保留情報）を契機とする特定報知の実行中に先の所定演出状態から前記他の演出状態に移行し、その後、前記特定の特別情報の遊技回が終了する前又は前記特定の特別情報が前記付与判定手段による前記付与判定の対象となる前に後の所定演出状態に移行した場合、後の所定演出状態において、前記特定の特別情報に対応させて特定報知を実行する特定手段（演出制御装置 1 4 3 における予告復帰用の設定処理、保留予告の第 2 実行用処理、保留予告の第 3 実行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a B 1 乃至特徴 a B 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 2 9 4 9 】

上記構成では、いわゆる保留先読みの結果に基づいて特定報知が実行されるため、特定報知の報知態様によって付与判定の結果が付与対応結果となることへの期待度を示唆し、付与判定が行われる事前に付与対応結果となることへの遊技者の期待感を好適に喚起することができる。このような場合、上述のように演出状態の切り替えに伴って特定報知の実行が解除される構成した場合、遊技者に対して付与対応結果が消失した又はその期待度が低下したとの誤解を与える懸念がある。

【 2 9 5 0 】

この点、本構成によれば、特定報知の契機となった特別情報の遊技回が終了する前又は当該特別情報が付与判定の対象となる前に元の演出状態に戻った場合、元の報知態様に対応させて特定報知の報知態様を設定する。このため、付与対応結果が消失していないこと等を遊技者に知らせることができるほか、特定報知の契機となった特別情報についての付与判定結果が報知される前に、当該特別情報に対する期待度を改めて示唆することができる。よって、上記懸念に対して好適に対処することができ、特定報知の実行と演出状態の切り替えとを好適に両立させることが可能になる。

【 2 9 5 1 】

特徴 a B 5 . 前記第 2 報知態様設定手段は、先の所定演出状態での前記先特定処理の結果にかかわらず、先の所定演出状態における特定報知の報知態様に基づいて後の所定演出状態での特定報知の報知態様を設定することを特徴とする特徴 a B 4 に記載の遊技機。

【 2 9 5 2 】

例えば、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を、先の所定演出状態で行われた保留先読みの結果に基づいて設定する構成であると、先の所定演出状態での特定報知の報知態様とは異なる態様が設定されることが想定される。また、特定報知の報知態様を段階的に変化させる（ランクアップさせる）構成では、同じ先読み結果であっても、演出状態の切替タイミングによって切り替え時における特定報知の報知態様に差異が生じ得るため、保留先読みの結果に基づいて後の所定演出状態での報知態様を設定すると、先の所定演出

10

20

30

40

50

状態での特定報知の報知態様とは異なる態様が設定されやすくなる。

【 2 9 5 3 】

この点、本構成では、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を、先の所定演出状態で行われた保留先読みの結果ではなく、当該演出状態から他の演出状態に切り替わるときに特定報知の報知態様に基づいて設定するため、演出状態が元の状態に戻った場合、実際に報知された特定報知と同様の報知態様に設定することができる。これにより、先の所定演出状態での報知態様と後の所定演出状態での報知態様とを好適に整合させることができ、遊技者から見て報知態様が復帰したと認識させやすくすることが可能になる。

【 2 9 5 4 】

特徴 a B 6 . 前記特定報知手段は、

先の所定演出状態において前記特定の特別情報を契機とする特定報知を行う場合、当該特定報知の報知態様を変更するための報知シナリオ（演出シナリオ）を設定する第 1 シナリオ設定手段（保留予告用の設定処理を実行する機能）と、

後の所定演出状態において前記特定の特別情報に対応させて特定報知を行う場合、当該特定報知の報知態様を変更するための報知シナリオ（復帰シナリオ）を再設定する第 2 シナリオ設定手段（予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする特徴 a B 4 又は特徴 a B 5 に記載の遊技機。

【 2 9 5 5 】

後の所定演出状態にて特定報知を行う場合において、他の演出状態での滞在期間の長短により、後の所定演出状態に切り替わってから、その特定報知に対応する特別情報の遊技回が開始又は終了するまでの期間、すなわち、特定報知を実行できる期間が変動することが想定される。この点、本構成では、後の所定演出状態にて特定報知を行う場合、報知態様を変更するための報知シナリオが再設定されるため、上記期間が変動する中でも特定報知の報知態様を元の態様に好適に変更することができる。

【 2 9 5 6 】

特徴 a B 7 . 後の所定演出状態に移行した場合、前記特定の特別情報以前又はそれよりも前の遊技回の保留数を把握する保留数把握手段（ステップ S a 2 1 0 3 の処理を実行する機能）を備え、

前記第 2 シナリオ設定手段は、前記保留数把握手段により把握された保留数に基づいて前記報知シナリオを再設定することを特徴とする特徴 a B 6 に記載の遊技機。

【 2 9 5 7 】

上記構成では、後の所定演出状態に切り替わった場合、保留数を把握し、その結果を加味して特定報知の報知シナリオが再設定されるため、他の演出状態での滞在期間にかかわらず、特定報知の報知態様を元の態様に好適に変更することができる。

【 2 9 5 8 】

特徴 a B 8 . 特定報知の実行中に先の所定演出状態から前記他の演出状態に移行した場合、その特定報知の継続を制限する手段（保留用画像 H W の表示態様を通常表示態様 H M a とする機能）を備えていることを特徴とする特徴 a B 1 乃至特徴 a B 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 2 9 5 9 】

上記構成では、演出状態の切り替えに伴いそれまで実行されていた特定報知の継続が制限（規制）されるため、チャンスが消失してしまったとの誤解を遊技者に与えやすい。このような構成に対し、上記特徴 a B 1 から特徴 a B 7 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【 2 9 6 0 】

特徴 a B 9 . 前記所定演出状態は、前記他の演出状態とは前記特定報知の実行されやすさが異なる演出状態であることを特徴とする特徴 a B 1 乃至特徴 a B 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 2 9 6 1 】

演出状態によって特定報知の実行されやすさが異なる構成の場合、特定報知を実行した

10

20

30

40

50

ままで演出状態を切り替えると、その特定報知により示唆される期待度等が演出状態の切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、演出状態の切り替えに伴い特定報知の実行を解除することで、そのような期待度等の不整合を抑制することができる。しかしながらその反面、特定報知により示唆されていたチャンスが消失してしまったとの誤解や不安を遊技者に与える懸念が生じる。このような構成に対し、上記特徴 a B 1 から特徴 a B 8 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【 2 9 6 2 】

なお、本特徴における「前記所定演出状態は、前記他の演出状態とは前記特定報知の実行されやすさが異なる演出状態である」には、他の演出状態が特定報知を実行し得る状態として設定される構成だけでなく、他の演出状態が特定報知を実行しない状態として設定される構成も含まれると解することができる。

10

【 2 9 6 3 】

特徴 a B 1 0 . 前記特定報知における複数種類の報知態様は、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして設定されるものであり、

前記第 2 報知態様設定手段は、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を先の所定演出状態における特定報知の報知態様と同格であると遊技者が認識することが可能な所定の第 1 態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）に設定する第 1 手段（演出制御装置 1 4 3 における予告復帰用の設定処理）を備えていることを特徴とする特徴 a B 1 乃至特徴 a B 9 のいずれかに記載の遊技機。

20

【 2 9 6 4 】

上記構成では、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を、先の所定演出状態における報知態様と同格であると遊技者が認識することが可能な態様に設定するため、特定報知が復帰したと遊技者に認識させやすくすることができる。

【 2 9 6 5 】

特徴 a B 1 1 . 前記第 2 報知態様設定手段は、後の所定演出状態において特定報知の報知態様を前記所定の第 1 態様に設定した後、先の所定演出状態における特定報知の報知態様より上位であると遊技者が認識することが可能な所定の第 2 態様（上位の特定表示態様等）に設定する第 2 手段（演出制御装置 1 4 3 における予告復帰用の設定処理）を備えていることを特徴とする特徴 a B 1 0 に記載の遊技機。

30

【 2 9 6 6 】

上記構成では、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を、先の所定演出状態における報知態様より上位の報知態様とすることができるため、後の所定演出状態での報知態様が先の所定演出状態での報知態様までに制限され、示唆可能な期待度等の範囲が狭くなることを抑制できる。その際、いきなり上位の報知態様とすると、先の所定演出状態でなされていた報知態様との対応関係が分かりにくく、演出が分かりにくくなるおそれがある。この点、本構成では、一旦同格の報知態様としてから上位の報知態様に変更するため、報知態様が復帰したと分かりやすくすることができ、遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

【 2 9 6 7 】

40

特徴 a B 1 2 . 前記特定報知の報知態様が上位の報知態様に変化することを示唆する特定演出（変化示唆演出）を実行する特定演出手段（ステップ S a 1 6 0 3 ~ ステップ S a 1 6 0 5 の処理を実行する機能）と、

後の所定演出状態において特定報知の報知態様を前記所定の第 1 態様とする場合、前記特定演出の実行が制限されるようにする手段（変化示唆演出の実行が制限されるようにする機能）と、  
を備えていることを特徴とする特徴 a B 1 0 又は特徴 a B 1 1 に記載の遊技機。

【 2 9 6 8 】

上記構成では、特定演出により特定報知の報知態様が上位の報知態様に変化することが示唆されるため、上位の態様に変化することへの期待感が喚起され、特定報知への遊技者

50

の注目度を高めることができる。このような構成において、例えば、特定報知の報知態様を同格の態様とする場合に特定演出を行うと、実際には同格の態様となるだけにもかかわらず、遊技者が自身の記憶する先の所定演出状態での報知態様を基準として上位の報知態様を連想してしまうことが想定される。この場合、実際の報知態様が遊技者の連想する態様と一致しなくなるため、特定演出への遊技者の信頼を損なうおそれがある。この点、本構成では、上位の報知態様への変更に該当するものであっても、先の所定演出状態での報知態様に戻すだけの場合は、特定演出の実行を制限するため、実際の報知態様よりも上位の態様を遊技者が連想することを抑制することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

#### 【2969】

特徴 a B 1 3 . 前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置 1 4 3 における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定報知は、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とするものであることを特徴とする特徴 a B 1 乃至特徴 a B 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

#### 【2970】

保留用報知を利用して特定報知を行う場合、特定報知の実行期間が比較的長く、特定報知の実行中に演出状態が切り替わる事象が生じやすくなる。加えて、特定報知が示唆する期待度等の対象がいずれの特別情報であるかが明確となるため、演出状態の切り替えに伴い特定報知の実行が解除された場合の影響が大きいことが想定される。このような構成に対し、上記特徴 a B 1 から特徴 a B 1 2 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

#### 【2971】

特徴 a B 1 4 . 特定の特別情報（保留用画像 H W の保留情報）に対応する前記保留用報知の報知態様を特定態様としている状況で先の所定演出状態から前記他の演出状態に移行した場合、前記特定の特別情報に対応する前記保留用報知の報知態様を前記通常態様に設定する手段（保留用画像 H W の表示態様を通常表示態様 H M a とする機能）を備えていることを特徴とする特徴 a B 1 3 に記載の遊技機。

#### 【2972】

上記構成では、演出状態の切り替えに伴いそれまで特定態様とされていた保留用報知が通常態様に変更されるため、遊技者からすると、格下げされた印象を受けやすく、期待度が低下したとの誤解を与えやすい。このような構成に対し、上記特徴 a B 1 から特徴 a B 1 2 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

#### 【2973】

なお、上記特徴 a B 1 乃至特徴 a B 1 4 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 4、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 1 4、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 9、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 1 0、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 1 9、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 1 2、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 1 5、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 1 1、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 2 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

#### 【2974】

< 特徴 a C 群 >

10

20

30

40

50

特徴 a C 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群の特徴であり、主に上記第 1 の実施の形態の変形例 1 に基づいて抽出されるものである。

【 2 9 7 5 】

特徴 a C 1 . 予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置 1 6 2 における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア 3 1 4 b ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置 1 6 2 における当否判定処理等を実行する機能）と、

10

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置 1 6 2 における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（図柄表示装置 7 5 ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段（図柄表示装置 7 5 、保留ランプ部）にて行う保留用報知手段（演出制御装置 1 4 3 における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、

20

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置 1 6 2 における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定処理の結果に基づいて前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とする特定態様処理を実行することが可能な特定態様手段（第 1 の実施の形態の変形例 1 において演出制御装置 1 4 3 における保留予告用の設定処理及び保留予告の第 1 実行用処理を実行する機能）と、

30

を備え、

予め定められた所定条件が成立した場合（演出モード A から演出モード B に切り替えられた場合）、前記特定態様又は前記保留用報知の実行が制限される制限状態に移行するように構成されており、

前記制限状態中に取得された特別情報に対応する前記保留用報知について、前記制限状態後の報知態様を前記制限状態中に実行された前記先特定処理の結果に基づいて設定する設定手段（第 1 の実施の形態の変形例 1 において演出制御装置 1 4 3 による保留予告用の第 2 設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 2 9 7 6 】

40

上記構成では、いわゆる保留先読みの結果に基づいて保留用報知の報知態様が特定態様とされるため、遊技回の開始前から付与対応結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。このような構成の下、既に特定態様とされている保留用報知について特定態様又は保留用報知の実行を制限する制限状態を設ける場合がある。しかしながら、その制限状態において新たな特別情報が取得された場合、そのような特別情報についてまで特定態様への変更が行われたいものとする、制限状態中に取得された特別情報について遊技者の期待感を喚起できなくなる懸念がある。

【 2 9 7 7 】

この点、本構成によれば、制限状態中に取得された特別情報に対応する保留用報知の報知態様を制限状態の終了後に特定態様に変更することができるため、制限状態中に取得さ

50

れた特別情報について遊技者の期待感を喚起することができる。その際、制限状態後における特定態様への変更を制限状態中に実行された先特定処理（保留先読み処理）の結果に基づいて行うため、制限状態ではない場合と同様に先特定処理を行うことができる。すなわち、先特定処理の構成を変更する必要がないため、構成が複雑化することを抑制しながら、制限状態中に取得された特別情報に対応する保留用報知の報知態様を制限状態後に変更することが可能になる。

【 2 9 7 8 】

特徴 a C 2 . 前記先特定手段は、取得された特別情報についての前記先特定処理を、前記制限状態であるか否かにかかわらず、特別情報の取得タイミングに合わせて行うように構成されていることを特徴とする特徴 a C 1 に記載の遊技機。

10

【 2 9 7 9 】

上記構成によれば、制限状態である場合とそうではない場合とのいずれにおいても特別情報の取得タイミングに合わせて先特定処理を行うことができるため、前者の場合と後者の場合とで先特定処理を区別する必要がない。よって、構成が複雑化することを抑制しながら、制限状態中に取得された特別情報に対応する保留用報知の報知態様を制限状態後に変更することが可能になる。

【 2 9 8 0 】

特徴 a C 3 . 前記設定手段は、前記設定を前記制限状態が終了する場合又は前記制限状態が終了した後に実行することを特徴とする特徴 a C 1 又は特徴 a C 2 に記載の遊技機。

【 2 9 8 1 】

20

例えば、制限状態中に実行された先特定処理の結果に基づいて制限状態後の報知態様を設定する場合にその設定を制限状態中に行う構成とすると、報知態様を設定した保留用報知に対応する特別情報の遊技回が制限状態中に実行された場合、報知態様の設定が反映されないまま保留用報知が終了し、設定が無駄になるおそれがある。この点、本構成では、報知態様の設定を制限状態の終了時又は終了後に行うため、そのような無駄が発生することを抑制し、効率的な処理を行うことが可能になる。

【 2 9 8 2 】

特徴 a C 4 . 前記制限状態は前記特定態様の実行を制限するものであり、

前記制限状態中に取得された特別情報に対応する前記保留用報知について、前記制限状態中の報知態様を前記通常態様、又は前記通常態様及び前記特定態様のいずれとも異なる所定態様（黒色表示態様）とする手段（保留用画像 H B 1 , H B 2 の表示態様を通常表示態様 H M a 又は黒色表示態様に強制設定する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a C 1 乃至特徴 a C 3 のいずれかに記載の遊技機。

30

【 2 9 8 3 】

上記構成では、特定態様の実行が制限される制限状態において保留用報知が通常態様、又は通常態様と特定態様のいずれとも異なる所定態様で行われるため、遊技者が遊技回の保留数を認識できるようにしながら特定態様を不実行とすることができる。このような構成に対し、上記特徴 a C 1 から特徴 a C 3 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【 2 9 8 4 】

40

特徴 a C 5 . 前記制限状態中に特別情報が取得された場合、その特別情報が前記制限状態中に取得されたものであることを前記制限状態後に把握できるように所定の情報（制限期間中の発生保留であることの情報）を所定の記憶部（ R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c ）に記憶可能に構成されていることを特徴とする特徴 a C 1 乃至特徴 a C 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 2 9 8 5 】

上記構成によれば、制限状態の終了後において、制限状態となる前に取得された特別情報と制限状態中に取得された特別情報とが混在する場合でも、所定の記憶部に記憶された所定の情報に基づいて制限状態中に取得された特別情報を特定することができる。これにより、特徴 a C 1 に係る設定手段において、制限状態中に取得された特別情報と、そうで

50

はない特別情報とを識別し、制限状態中に取得された特別情報のみを対象として処理を行うことが可能になる。

【2986】

特徴a C 6 . 演出状態として、第1演出状態(演出モードA)と第2演出状態(演出モードB)とを含む複数の演出状態が設定されており、

所定の移行条件が成立した場合(演出用操作部36により所定操作が行われた場合)、複数種類の演出状態のうちの1の演出状態から他の演出状態に移行させる演出状態移行手段(演出制御装置143における演出モード切替用処理を実行する機能)を備え、

前記第1演出状態から前記第2演出状態に移行した場合、前記制限状態に移行するように構成されていることを特徴とする特徴a C 1乃至特徴a C 5のいずれかに記載の遊技機。 10

【2987】

上記構成では、演出状態の切り替えに伴い制限状態に移行する。この場合、切り替え後の演出状態において遊技者が遊技を行うと考えられるため、制限状態中に特別情報が取得されることが想定される。このような構成に対し、上記特徴a C 1から特徴a C 5のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【2988】

特徴a C 7 . 前記第2演出状態は、前記第1演出状態とは前記特定態様処理の実行されやすさが異なる演出状態であることを特徴とする特徴a C 6に記載の遊技機。

【2989】

演出状態によって特定態様への変更されやすさが異なる構成の場合、特定態様を維持した状態で演出状態を切り替えると、その切り替え前後で特定態様が示唆する期待度が整合しなくなるおそれがある。この場合、第1演出状態から第2演出状態への移行に伴い特定態様や保留用報知の実行を制限することで、そのような期待度の不整合を抑制することができる。しかしながら、第2演出状態への移行前に特定態様とされていた保留用報知に対して上記制限を適用するとしても、第2演出状態で特別情報が取得されることにより行われる新たな保留用報知についてはどのように扱うべきであるかという懸念が生じる。このような構成に対し、上記特徴a C 1から特徴a C 6のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【2990】

なお、本特徴における「前記第2演出状態は、前記第1演出状態とは前記特定態様処理の実行されやすさが異なる演出状態である」には、第1演出状態と第2演出状態の双方で特定報知が実行され得るものとなっており、それら各演出状態で特定報知の実行頻度(実行確率)が相違する場合だけでなく、第1演出状態と第2演出状態の一方で特定報知が実行されない構成も含まれると解することができる。

【2991】

特徴a C 8 . 前記第2演出状態が終了した場合、前記制限状態が終了するように構成されていることを特徴とする特徴a C 6又は特徴a C 7に記載の遊技機。

【2992】

上記構成では、第2演出状態が終了した場合に制限状態が解除されるため、第2演出状態中に取得された特別情報の保留用報知について、第2演出状態中は特定態様又は保留用報知の実行を制限し、その後、第2演出状態の終了に応じて特定態様とすることができる。

【2993】

特徴a C 9 . 保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識できるように前記保留用報知に対応する所定報知(実行表示領域Dに保留用画像を表示すること)が行われる実行用報知部(実行表示領域D)を備え、

前記制限状態中に取得された特別情報の遊技回が前記制限状態中に行われた場合、その特別情報に対応するものであって前記実行用報知部にて行われる前記所定報知の報知態様を、前記制限状態中に行われた前記先特定処理の結果に基づいて通常態様とは異なる特定態様に設定する手段(ステップS a 2901～ステップS a 2903の処理を実行する機 50



能)を備えていることを特徴とする特徴 a C 1 乃至特徴 a C 8 のいずれかに記載の遊技機。  
【 2 9 9 4 】

上記構成によれば、制限状態への移行により報知態様の変更が制限された保留用報知について、その保留用報知の遊技回まで遊技が進むことにより特定態様への変更が許容される。このため、制限状態中に取得された特別情報の遊技回が制限状態中に実行される場合でも、その特別情報についての期待度を示唆することができる。

【 2 9 9 5 】

なお、上記特徴 a C 1 乃至特徴 a C 9 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 4、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 1 4、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 9、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 1 0、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 1 9、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 1 2、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 1 5、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 1 1、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 2 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

10

【 2 9 9 6 】

< 特徴 a D 群 >

特徴 a D 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 1 の実施の形態の変形例 2 に基づいて抽出されるものである。

【 2 9 9 7 】

特徴 a D 1 . 予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段(主制御装置 1 6 2 における情報取得処理を実行する機能)と、

20

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段(保留球格納エリア 3 1 4 b)と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段(主制御装置 1 6 2 における当否判定処理等を実行する機能)と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段(主制御装置 1 6 2 における大入賞口開閉処理を実行する機能)と、

前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定手段の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段(図柄表示装置 7 5)を制御する遊技回制御手段(主制御装置 1 6 2 における遊技回制御処理を実行する機能)と、

30

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知(保留用画像)を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段(図柄表示装置 7 5、保留ランプ部)にて行う保留用報知手段(演出制御装置 1 4 3 における保留コマンド対応処理を実行する機能)と、

所定の実行契機(先読み結果)に基づいて、前記保留用報知の報知態様を通常態様(通常表示態様)とは異なる特定態様(特定表示態様)とする特定態様処理を実行することが可能な特定態様手段(演出制御装置 1 4 3 における保留予告用の設定処理、保留予告の第 1 実行用処理を実行する機能)と、

40

を備え、

前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様(青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e)が設定されており、

第 1 状態(演出モード A)と、前記第 1 状態とは前記特定態様処理の実行されやすさが異なる第 2 状態(演出モード B)とを含む複数種類の状態が設定されており、

前記第 1 状態において前記特定態様処理が実行され、前記保留用報知の報知態様が複数種類の態様のうちのいずれかとされた後に前記第 2 状態に移行した場合、その保留用報知

50

の報知態様を前記第 1 状態での報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）とするか否かを判定する態様判定手段（第 1 の実施の形態の変形例 2 における演出制御装置 1 4 3 による演出モード切替用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 2 9 9 8 】

上記構成では、保留用報知の報知態様が特定態様とされ、その特定態様には、付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されている。このため、保留用報知をいずれかの特定態様とすることで期待度を示唆することができ、付与対応結果となることへの遊技者の期待感を好適に喚起することができる。また、本構成では、第 1 状態と、第 1 状態とは特定態様への変更されやすさが異なる第 2 状態とを含む複数種類の状態が設定されている。それら状態間での切り替えが行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。

10

【 2 9 9 9 】

そのような構成の下、特定態様の保留用報知が行われている状況で第 1 状態から第 2 状態に移行した場合、特定態様を維持すると、その種類によっては、対応する期待度が第 2 状態への移行前と懸け離れたものとなり、遊技者の誤解を招くおそれがある。この点、本構成では、そのような移行が生じた場合、第 2 状態への移行後においてその保留用報知の報知態様を第 1 状態での報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な態様とするか否かを判定する。これにより、期待度の不整合が生じることを抑制でき、第 2 状態への移行後における保留用報知を好適に行うことが可能になる。

20

【 3 0 0 0 】

なお、本特徴における「前記第 1 状態とは前記特定態様処理の実行されやすさが異なる第 2 状態」には、第 2 状態が保留用報知の特定態様への変更を実行し得る状態として設定される構成だけでなく、第 2 状態が保留用報知の特定態様への変更を実行しない状態として設定される構成も含まれると解することができる。

【 3 0 0 1 】

特徴 a D 2 . 前記第 2 状態は、前記第 1 状態よりも前記特定態様処理が実行されにくい状態であることを特徴とする特徴 a D 1 に記載の遊技機。

【 3 0 0 2 】

上記構成では、第 2 状態は、第 1 状態よりも保留用報知が特定態様とされにくくなっているため、保留用報知の報知態様が特定態様に変更された場合の付与対応結果への期待度を比較すると、第 1 状態よりも第 2 状態の方が高くなることが想定される。この場合、第 1 状態から第 2 状態への移行が、特定態様に対する付与対応結果への期待度が低い状態から高い状態への移行するものとなるが、このような移行に対し、上記特徴 a D 1 の構成を適用することで、期待度の不整合を抑制し、第 2 状態への移行後における保留用報知を好適に行うことが可能になる。

30

【 3 0 0 3 】

なお、本特徴における「前記第 2 状態は、前記第 1 状態よりも前記特定態様処理が実行されにくい状態である」には、第 2 状態において保留用報知が特定態様とされる確率が第 1 状態のそれよりも低くなるように設定される構成のほか、第 2 状態が保留用報知の特定態様への変更を実行しない状態として設定される構成も含まれると解することができる。

40

【 3 0 0 4 】

特徴 a D 3 . 前記態様判定手段は、前記第 2 状態に移行する場合の前記保留用報知の報知態様が所定の報知態様（上限表示態様）より上位の態様である場合、当該保留用報知の報知態様を前記所定態様とすることを許容しないと判定し、前記第 2 状態に移行する場合の前記保留用報知の報知態様が前記所定の報知態様以下の態様である場合、当該保留用報知の報知態様を前記所定態様とすることを許容すると判定することを特徴とする特徴 a D 1 又は特徴 a D 2 に記載の遊技機。

【 3 0 0 5 】

上記構成では、第 2 状態への移行時における報知態様と第 2 状態に対応して設定された

50

所定の報知態様との比較により、第 1 状態での報知態様と同格の態様とすることの可否が判定される。これにより、第 2 状態において各態様が対応する期待度を踏まえて同格の態様とするか否かを振り分けることができ、第 2 状態への移行後における保留用報知を好適に行うことが可能になる。

【 3 0 0 6 】

なお、本特徴において「所定の報知態様」を「前記第 2 状態に対応して設定される所定の報知態様」と表現することもできる。

【 3 0 0 7 】

特徴 a D 4 . 前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報（変動パターン等）を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置 1 6 2 における保留先読み処理を実行する機能）を備え、

10

前記特定態様手段は、前記先特定処理の結果に基づいて前記特定態様処理を実行するように構成されており、

前記態様判定手段は、当該態様判定手段の判定対象となる保留用報知が対応する特別情報についての前記先特定処理の結果に基づいて前記判定を行うことを特徴とする特徴 a D 1 乃至特徴 a D 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 0 0 8 】

上記構成では、特定態様への変更が先特定処理の結果（いわゆる先読み結果）に基づいて行われる。そして、態様判定手段により同格の態様とするか否かを判定する場合には、その判定対象である保留用報知の先読み結果に基づいて上記判定が行われる。これにより、その保留用報知の先読み結果、つまりは、その保留用報知の特別情報が付与判定手段の判定対象となった場合に実行される遊技回での報知結果や当該遊技回での遊技回演出を踏まえて、同格の態様とするか否かを判定することができる。

20

【 3 0 0 9 】

特徴 a D 5 . 前記先特定処理の結果に対応させて複数種類の上限態様（上限表示態様）が設定されており（復帰判定用テーブル）、

前記態様判定手段は、

当該態様判定手段の判定対象となる保留用報知が対応する特別情報について前記先特定処理の結果を把握する把握手段（ステップ S a 3 1 0 5 の処理を実行する機能）と、

30

前記複数種類の態様のうち前記把握手段により把握された結果に対応する上限態様に基づいて前記判定を行う手段（ステップ S a 3 1 0 6 の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴 a D 4 に記載の遊技機。

【 3 0 1 0 】

上記構成では、先読み結果に対応させて複数種類の上限態様が設定され、態様判定手段により同格の態様とするか否かを判定する場合には、その判定対象である保留用報知の先読み結果に対応する上限態様が適用されて上記判定が行われる。これにより、第 2 状態に移行した場合の保留用報知の報知態様が、第 1 状態で対応する期待度を超えないようにして、同格の態様とするか否かを判定することができる。

40

【 3 0 1 1 】

特徴 a D 6 . 前記特定態様手段は、前記特定態様処理を実行する場合、前記複数種類の態様のうちのいずれかの態様である第 1 特定態様（青色表示態様 H M b）で前記保留用報知を実行した後、当該保留用報知の報知態様を前記第 1 特定態様より上位の第 2 特定態様（緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）に変更する手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a D 1 乃至特徴 a D 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 0 1 2 】

上記構成では、保留用報知の報知態様が特定態様とされた後、その報知態様が段階的に上位の態様に変更される。このような構成では、第 1 状態で保留用報知の報知態様を特定

50

態様とする処理が行われた場合において、例えば、特定態様にされてからの序盤で第2状態への移行が生じた場合には、そのときの特定態様は比較的に下位の態様（期待度が低い態様）となることが想定され、逆に終盤で上記移行が生じた場合には、比較的に上位の態様（期待度が高い態様）となることが想定される。つまり、第2状態への移行タイミングによって、保留用報知における特定態様がいずれの態様となっているかに差異が生じる。このように構成に対し、特徴a D 1から特徴a D 5のいずれかの構成を適用することで、都度の報知態様に応じて同格の態様とするか否かを振り分けることができ、第2状態への移行後における保留用報知を好適に行うことが可能になる。

【3013】

なお、本特徴において「前記態様判定手段は、前記第2状態に移行する直前の前記第1態様での報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様とするか否かを判定する手段を備えている」という特徴をさらに備えていてもよい。

10

【3014】

特徴a D 7．前記第2状態は、前記第1状態よりも前記特定態様処理が実行されにくい状態であり、

前記第2状態において前記特定態様処理が実行され、前記保留用報知の報知態様が複数種類の態様のうちのいずれかとされた後に前記第1状態に移行した場合、前記態様判定手段による前記判定を不実行とする手段（ステップS a 3 1 0 4で否定判定した場合にステップS a 3 1 0 5～ステップS a 3 1 0 7の処理をスキップする機能）を備えていることを特徴とする特徴a D 1乃至特徴a D 6のいずれかに記載の遊技機。

20

【3015】

上記構成では、保留用報知が相対的に特定態様とされにくい第2状態から、相対的に特定態様とされやすい第1状態への移行、すなわち、特定態様に対する付与対応結果への期待度が高い状態から低い状態への切り替わりである場合、同格の態様するか否かを判定しない構成としている。これにより、保留用報知の報知態様が維持される機会が過度に制限されることを抑制できるほか、処理負荷の軽減を図ることが可能になる。

【3016】

特徴a D 8．前記態様判定手段により前記所定態様にすると判定された場合、当該判定の対象となった前記保留用報知の報知態様を前記通常態様としてから前記所定態様に変更する変更手段（ステップS a 3 1 1 0の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴a D 1乃至特徴a D 7のいずれかに記載の遊技機。

30

【3017】

上記構成では、保留用報知の報知態様を同格の態様にする場合に、一旦通常態様としてから同格の態様に変更される。この場合、同格の態様にする場合と同格の態様にしない場合とのいずれにおいても、保留用報知の報知態様が第1状態から第2状態への切り替えに伴って通常態様に切り替わる構成とできる。これにより、同格の態様にしないと判定されたことに起因して特定態様から通常態様に変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常態様となってから特定態様に变化する構成とすることで、同格の態様にしないと判定された場合も含め、第2状態への移行後、通常態様とされた保留用報知が特定態様に変更されるのではないかと期待感を喚起することができ、その保留用報知への期待感を持続させることが可能になる。

40

【3018】

特徴a D 9．前記保留用報知の報知態様が上位の報知態様に变化することを示唆する特定演出（変化示唆演出）を実行する特定演出手段（ステップS a 1 6 0 3～ステップS a 1 6 0 5の処理を実行する機能）と、

前記変更手段により前記保留用報知の報知態様が前記所定態様に変更される場合、前記特定演出の実行が制限されるようにする手段（変化示唆演出の実行が制限されるようにする機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴a D 8に記載の遊技機。

【3019】

50

上記構成では、特定演出により保留用報知の報知態様が上位の報知態様に变化することが示唆されるため、上位の報知態様に变化することへの期待感が喚起され、保留用報知への遊技者の注目度を高めることができる。このような構成において、例えば、同格の態様に変更する場合に特定演出を行うと、遊技者が記憶している第1状態での報知態様を基準とし、それよりも上位の報知態様を連想してしまうことが想定される。この場合、特定演出が行われたにもかかわらず、元の態様に戻ただけではないかといった不自然な印象を与える懸念がある。この点、本構成では、上位の報知態様に変更されるものであっても、通常態様から同格の態様に変更する場合は、特定演出の実行を制限するため、そのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

#### 【3020】

特徴aD10．前記態様判定手段により前記所定態様にしないと判定された場合、当該判定の対象となった保留用報知の報知態様を前記通常態様とするか、前記所定態様より下位の報知態様とする手段（ステップS a 3 1 0 8の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴aD1乃至特徴aD9のいずれかに記載の遊技機。

#### 【3021】

上記構成では、同格の態様にしないと判定された場合、判定対象となった保留用報知の報知態様を通常態様又は下位の報知態様とするため、第2状態に移行した場合の保留用報知の報知態様が第1状態に対応する期待度を越えることを抑制でき、第2状態への移行後おける保留用報知を好適に行うことが可能になる。

#### 【3022】

なお、上記特徴aD1乃至特徴aD10の各構成に対して、特徴aA1乃至特徴aA14、特徴aB1乃至特徴aB14、特徴aC1乃至特徴aC9、特徴aD1乃至特徴aD10、特徴aE1乃至特徴aE19、特徴aF1乃至特徴aF12、特徴aG1乃至特徴aG15、特徴aH1乃至特徴aH11、特徴aI1乃至特徴aI12のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

#### 【3023】

##### <特徴aE群>

特徴aE群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第1の実施の形態の変形例3に基づいて抽出されるものである。

#### 【3024】

特徴aE1．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置162における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア314b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置162における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態手段（主制御装置162における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（図柄表示装置75）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162における遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段（図柄表示装置7

10

20

30

40

50

5、保留ランプ部)にて行う保留用報知手段(演出制御装置143における保留コマンド対応処理を実行する機能)と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段(主制御装置162における保留先読み処理を実行する機能)と、

前記先特定処理の結果に基づいて前記保留用報知の報知態様を通常態様(通常表示態様)とは異なる特定態様(特定表示態様)とすることが可能な特定態様手段(演出制御装置143における保留予告用の設定処理、保留予告の第1実行用処理を実行する機能)と、を備え、

10

前記特別遊技状態とは別に、遊技状態として複数種類の遊技状態(通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態)が設定されており、

前記付与判定手段の判定結果が前記付与対応結果となり、前記特別遊技状態が実行された場合、前記複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行させる状態移行手段(主制御装置162における開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能)と、

前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが異なる場合に前記特別遊技状態後の報知態様が前記特別遊技状態前の報知態様とは異なる態様となるようにする特定手段(第1の実施の形態の変形例3における演出制御装置143による予告復帰用の設定処理を実行する機能)と、

20

を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【3025】

上記構成では、いわゆる保留先読みの結果に基づいて保留用報知の報知態様が特定態様とされるため、付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。また、本構成では、遊技状態として複数種類の遊技状態が設定され、付与判定手段の判定結果が付与対応結果となり、特別遊技状態が実行された場合、それら複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行される。このように複数種類の遊技状態を設けた構成にあっては、付与判定に用いられる特別情報が同じでも遊技状態によって付与判定の結果や遊技回にて行われる遊技回演出等に差異が生じることがある。この点、本構成では、特別遊技状態の実行前に特定態様とされた保留用報知について、特別遊技状態の実行前と実行後の遊技状態が異なる場合に、特別遊技状態後の報知態様が特別遊技状態前の報知態様と異なるものとされるため、遊技状態の違いに起因する付与判定結果や遊技回演出等が変化しても、保留用報知により遊技者に誤解を与えることが抑制され、移行後の遊技状態における保留用報知を好適に行うことが可能になる。

30

#### 【3026】

特徴aE2.前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが異なる場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定する手段(ステップSa3504で否定判定した後、ステップSa3417の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴aE1に記載の遊技機。

40

#### 【3027】

上記構成では、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と異なる場合、通常態様に変更されて保留用報知が行われる。これにより、特別遊技状態後において実際の期待度とは整合しない保留用報知が行われ、遊技者の誤解を招くことを好適に抑制できる。また、一律に通常態様とすることで、期待度の変化に合わせた報知態様の細かな調整を不要化することができ、処理構成の簡単化を図ることも可能になる。

#### 【3028】

特徴aE3.前記特定手段は、

前記通常態様に設定する手段としての第1手段と、

前記第1手段により前記通常態様とされた後、前記通常態様とされた前記保留用報知の

50

報知態様を特定態様とするか否かを判定し、その結果に基づいて当該保留用報知の報知態様を設定する第2手段（保留予告の第3実行用処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする特徴a E 2に記載の遊技機。

【3029】

特別遊技状態前に特定態様とされた保留用報知の報知態様を、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが異なることに基づき、特別遊技状態後に通常態様に変更することで、遊技状態の変化に起因する付与判定結果や遊技回演出等の変動を吸収できる反面、その保留用報知に対応する特別情報の期待度を報知又は示唆できなくなってしまう懸念がある。この点、本構成によれば、通常態様とされた保留用報知について、その後

10

【3030】

特徴a E 4、保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識できるように前記保留用報知に対応する所定報知（実行表示領域Dに保留用画像を表示すること）が行われる実行用報知部（実行表示領域D）を備え、

前記特定手段は、

前記通常態様に設定する手段としての第1手段と、

前記第1手段により通常態様とされた保留用報知の遊技回において、当該保留用報知に対応する前記所定報知の報知態様を通常態様とは異なる特定態様とするか否かを判定し、その結果に基づいて前記所定報知の報知態様を設定する第2手段（保留予告の第3実行用処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする特徴a E 2又は特徴a E 3に記載の遊技機。

20

【3031】

特別遊技状態前に特定態様とされた保留用報知の報知態様を、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが異なることに基づき、特別遊技状態後に通常態様に変更することで、遊技状態の変化に起因する付与判定結果や遊技回演出等の変動を吸収できる反面、その保留用報知に対応する特別情報の期待度を報知又は示唆できなくなってしまう懸念がある。この点、本構成では、通常態様とされた保留用報知について、その保留用報知の遊技回まで遊技が進むことにより特定態様への変更機会が付与される。このため、報知態様が特定態様から通常態様へと変更された場合であっても、事後的に特定態様へと昇格させることができ、期待度を報知等することが可能になる。

30

【3032】

特徴a E 5、遊技回が実行される場合、当該遊技回の契機である前記付与判定の対象となった特別情報（保留情報）又は当該特別情報から導出される特定情報（変動パターン）に基づいて前記遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）を設定する遊技回演出設定手段（演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能）を備え、

前記第2手段は、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定することを特徴とする特徴a E 4に記載の遊技機。

【3033】

上記構成では、遊技回演出設定手段にて遊技回演出の設定に用いられる特別情報又は特定情報に基づき、所定報知の報知態様を特定態様とするか否かが判定される。これにより、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが異なる場合において、特別遊技状態後の遊技回にて実際に行われる遊技回演出に適合させながら、所定報知の報知態様を特定態様に変更することができる。

【3034】

なお、本特徴を上記特徴a E 2に適用する場合、「前記第2手段は、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定する」を「前記第2手段は、前記所定の記憶部に記憶された情報にかかわらず、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定

40

50

情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定する」と表現することができる。

【3035】

特徴 a E 6 . 前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）が設定されており、

前記特別遊技状態の実行前に特定態様とされた前記保留用報知の報知態様に対応する情報を所定の記憶部（R A M 3 4 4 の復帰用エリア 3 4 4 f）に記憶可能な構成となっており、

前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段（演出制御装置 1 4 3 における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a E 1 乃至特徴 a E 5 のいずれかに記載の遊技機。

10

【3036】

例えば、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前に行われた保留先読みの結果に基づいて設定する構成であると、特別遊技状態前の報知態様とは異なる報知態様に設定される懸念がある。この点、本構成では、特定態様の保留用報知が存在する状況で特別遊技状態が実行された場合、そのときの報知態様の情報を記憶し、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と同じである場合、その記憶された情報に基づいて特別遊技状態後の報知態様を設定する。これにより、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の元の態様に好適に復帰させることが可能になる。

20

【3037】

なお、本特徴において「前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段」を「前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記先特定処理の結果にかかわらず、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段」と表現することもできる。

【3038】

特徴 a E 7 . 前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）が設定されており、

30

前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）に設定する態様設定手段（演出制御装置 1 4 3 における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a E 1 乃至特徴 a E 6 のいずれかに記載の遊技機。

【3039】

40

上記構成では、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と同じである場合、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な態様とするため、特別遊技状態前において特定態様への変更により遊技者の期待感を喚起した保留用報知について、特別遊技状態後においても同じように期待感を喚起することができる。

【3040】

特徴 a E 8 . 前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）が設定されており、

前記特定手段は、

50



前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが異なる場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定する第1手段（ステップS a 3 5 0 4で否定判定した後、ステップS a 3 4 1 7の処理を実行する機能）と、

前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）に設定する第2手段（演出制御装置1 4 3における予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、  
を備え、

10

前記第2手段は、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定した後、前記所定態様に設定することが可能な手段（ステップS a 3 5 0 7の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴a E 1乃至特徴a E 7のいずれかに記載の遊技機。

#### 【3 0 4 1】

上記構成では、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の報知態様と同格の態様にする場合に、一旦通常態様としてから同格の態様に変更する。この場合、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが同じであるか否かにかかわらず、特別遊技状態が実行されることに伴い、保留用報知の報知態様が特定態様から通常態様に変更される。これにより、遊技状態が相違することに起因して通常態様に変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常態様となってから特定態様に变化する構成とすることで、遊技状態が相違する場合も含め、特別遊技状態後の遊技状態において、通常態様とされた保留用報知が特定態様に変更されるのではないかと期待感を喚起することができ、その保留用報知への期待感を持続させることが可能になる。

20

#### 【3 0 4 2】

特徴a E 9、前記特定手段は、前記特別遊技状態において又は前記特別遊技状態が終了する場合に、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じであるか否かを判定する遊技状態判定手段（ステップS a 3 4 1 6の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴a E 1乃至特徴a E 8のいずれかに記載の遊技機。

#### 【3 0 4 3】

上記構成では、遊技状態が同じであるか否かの同否判定が特別遊技状態の実行中又は特別遊技状態が終了する場合に行われる。これにより、特別遊技状態前に特定態様とされた保留用報知の報知態様を特別遊技状態後に如何なる態様とするかについて、特別遊技状態後に速やかに対応することができる。よって、特別遊技状態後において、その保留用報知よりも前の保留数が少ない状況であっても、当該保留用報知の報知態様を好適に調整することができる。

30

#### 【3 0 4 4】

特徴a E 1 0、遊技球が入球可能又は入球しやすい第1状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第1状態よりも入球しにくい第2状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（可変入賞装置6 5）と、

前記可変入球手段を前記第2状態から前記第1状態とし、その後、前記第2状態とする切替制御を実行する切替制御手段（主制御装置1 6 2における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、  
を備え、

40

前記特別遊技状態は、少なくとも1回の前記切替制御が行われる状態であり、

前記遊技状態判定手段は、前記判定を前記可変入球手段が前記第2状態とされている期間において行うものであることを特徴とする特徴a E 9に記載の遊技機。

#### 【3 0 4 5】

特別遊技状態において可変入球手段が第1状態となっている場合、可変入球手段への遊技球の入球に基づく演出等を行う必要があるなど処理負荷が比較的高い状態となっていることが想定される。そのような期間を利用して同否判定を行うと、一層の高負荷を招く懸

50

念がある。この点、本構成では、可変入球手段が第2状態とされている期間を利用して同否判定を行うため、処理負荷の軽減を図ることが可能になる。

#### 【3046】

特徴aE11．前記付与判定手段は、特別情報に含まれる第1情報（大当たり乱数カウンタC1の値）に基づいて前記付与判定を行うものであり、

前記特別情報に含まれる第2情報（変動種別カウンタCSの値）又は当該第2情報から導出される特定情報（変動パターン）に基づいて前記遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出）を設定する遊技回演出設定手段（演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能）を備え、

前記先特定処理は、前記情報取得手段により取得された所定の特別情報に含まれる前記第2情報又は当該第2情報に対応する前記特定情報を、前記所定の特別情報に含まれる前記第1情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定するものであり、

10

前記複数種類の遊技状態は、第1遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、高確遊技状態のいずれか）と、所定の第2情報（値が80である変動種別カウンタCS）に対応する遊技回演出又は特定情報が前記第1遊技状態とは異なる第2遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、高確遊技状態のいずれかであって第1遊技状態とは異なる遊技状態）とを含むものであることを特徴とする特徴aE1乃至特徴aE9のいずれかに記載の遊技機。

#### 【3047】

上記構成では、特別情報に含まれる第2情報に基づいて遊技回演出が設定されるとともに、第1遊技状態と第2遊技状態とでは、第2情報の値が同じであっても対応する遊技回演出が相違するように構成されている。このため、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と異なる場合に、保留用報知における特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の報知態様と同じにすると、特別遊技状態前と特別遊技状態後とで保留用報知により示唆される遊技回演出が整合しなくなるおそれがある。このような構成に対し、上記特徴aE1から特徴aE9のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

20

#### 【3048】

特徴aE12．前記特別遊技状態において前記保留用報知を不実行とする手段（ステップS a3411の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴aE1乃至特徴aE10のいずれかに記載の遊技機。

30

#### 【3049】

特別遊技状態の終了に伴い保留用報知の報知態様を変更する場合に、それまで行われていた保留用報知を特別遊技状態の終了時に突然、他の態様に変更すると、遊技者が不自然な印象を受ける懸念がある。例えば、保留用報知の報知態様を通常態様や下位の報知態様に格下げする場合等は遊技者の目に付きやすく、不自然な印象を与えやすいことが想定される。この点、本構成では、特別遊技状態において保留用報知が不実行とされるため、報知態様を変更するにあたり、他の保留用報知も含めて保留用報知自体が行われない期間を介在させることができる。これにより、報知態様の変更が目立つことが抑制され、不自然さを緩和することが可能になる。また、特定報知が不実行とされることで、特別遊技状態用の演出に遊技者を注目させやすくなるというメリットもある。

40

#### 【3050】

特徴aE13．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置162における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア314b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置162における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応

50

しているとする付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態手段（主制御装置 1 6 2 における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（図柄表示装置 7 5）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段（図柄表示装置 7 5、保留ランプ部）にて行う保留用報知手段（演出制御装置 1 4 3 における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置 1 6 2 における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定処理の結果に基づいて前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とすることが可能な特定態様手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告用の設定処理、保留予告の第 1 実行用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特別遊技状態とは別に、遊技状態として複数種類の遊技状態（通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態）が設定されており、

前記付与判定手段の判定結果が前記付与対応結果となり、前記特別遊技状態が実行された場合、前記複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行させる状態移行手段（主制御装置 1 6 2 における開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、

前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合とそうでない場合とで異ならせる特定手段（第 1 の実施の形態の変形例 3 における演出制御装置 1 4 3 による予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

### 【 3 0 5 1 】

上記構成では、いわゆる保留先読みの結果に基づいて保留用報知の報知態様が特定態様とされるため、付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。また、本構成では、遊技状態として複数種類の遊技状態が設定され、付与判定手段の判定結果が付与対応結果となり、特別遊技状態が実行された場合、それら複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行される。このように複数種類の遊技状態を設けた構成にあっては、付与判定に用いられる特別情報が同じでも遊技状態によって付与判定の結果や遊技回にて行われる遊技回演出等に差異が生じることがある。この点、本構成では、特別遊技状態の実行前に特定態様とされた保留用報知について、特別遊技状態後の遊技状態での報知態様を、特別遊技状態の実行前と実行後の遊技状態が同じであるか否かによって異ならせるため、遊技状態の違いに起因する付与判定結果や遊技回演出等の変化を踏まえて報知態様を設定することができ、移行後の遊技状態における保留用報知を好適に行うことが可能になる。

### 【 3 0 5 2 】

特徴 a E 1 4 . 前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）が設定されており、

前記特別遊技状態の実行前に特定態様とされた前記保留用報知の報知態様に対応する情報を所定の記憶部（R A M 3 4 4 の復帰用エリア 3 4 4 f）に記憶可能な構成となっており、

10

20

30

40

50

前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段（演出制御装置 143 における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a E 13 に記載の遊技機。

【3053】

例えば、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前に行われた保留先読みの結果に基づいて設定する構成であると、特別遊技状態前の報知態様とは異なる報知態様に設定される懸念がある。この点、本構成では、特定態様の保留用報知が存在する状況で特別遊技状態が実行された場合、そのときの報知態様の情報を記憶し、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と同じである場合、その記憶された情報に基づいて特別遊技状態後の報知態様を設定する。これにより、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の元の態様に好適に復帰させることが可能になる。

【3054】

なお、本特徴において「前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段」を「前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記先特定処理の結果にかかわらず、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段」と表現することもできる。

【3055】

特徴 a E 15 . 前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）が設定されており、

前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）に設定する態様設定手段（演出制御装置 143 における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a E 13 又は特徴 a E 14 に記載の遊技機。

【3056】

上記構成では、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と同じである場合、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な態様とするため、特別遊技状態前において特定態様への変更により遊技者の期待感を喚起した保留用報知について、特別遊技状態後においても同じように期待感を喚起することができる。

【3057】

特徴 a E 16 . 前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが異なる場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定する手段（ステップ S a 3504 で否定判定した後、ステップ S a 3417 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a E 13 乃至特徴 a E 15 のいずれかに記載の遊技機。

【3058】

上記構成では、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と異なる場合、通常態様に変更されて保留用報知が行われる。これにより、特別遊技状態後において実際の期待度とは整合しない保留用報知が行われ、遊技者の誤解を招くことを好適に抑制できる。また、一律に通常態様とすることで、期待度の変化に合わせた報知態様の細かな調整を不要化することができ、処理構成の簡単化を図ることも可能になる。

【3059】

特徴 a E 17 . 保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識できるように前記保留用報知に対応する所定報知（実行表示領域 D に保留用画像を表示すること）が行われる実行用

10

20

30

40

50

報知部（実行表示領域 D）を備え、

前記特定手段は、

前記通常態様に設定する手段としての第 1 手段と、

前記第 1 手段により通常態様とされた保留用報知の遊技回において、当該保留用報知に対応する前記所定報知の報知態様を通常態様とは異なる特定態様とするか否かを判定し、その結果に基づいて前記所定報知の報知態様を設定する第 2 手段（保留予告の第 3 実行用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 a E 1 6 に記載の遊技機。

【 3 0 6 0 】

特別遊技状態前に特定態様とされた保留用報知の報知態様を、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが異なることに基づき、特別遊技状態後に通常態様に変更することで、遊技状態の変化に起因する付与判定結果や遊技回演出等の変動を吸収できる反面、その保留用報知に対応する特別情報の期待度を報知又は示唆できなくなってしまう懸念がある。この点、本構成では、通常態様とされた保留用報知について、その保留用報知の遊技回まで遊技が進むことにより特定態様への変更機会が付与される。このため、報知態様が特定態様から通常態様へと変更された場合であっても、事後的に特定態様へと昇格させることができ、期待度を報知等することが可能になる。

【 3 0 6 1 】

特徴 a E 1 8 . 遊技回が実行される場合、当該遊技回の契機である前記付与判定の対象となった特別情報（保留情報）又は当該特別情報から導出される特定情報（変動パターン）に基づいて前記遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）を設定する遊技回演出設定手段（演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）を備え、

前記第 2 手段は、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定することを特徴とする特徴 a E 1 7 に記載の遊技機。

【 3 0 6 2 】

上記構成では、遊技回演出設定手段にて遊技回演出の設定に用いられる特別情報又は特定情報に基づき、所定報知の報知態様を特定態様とするか否かが判定される。これにより、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが異なる場合において、特別遊技状態後の遊技回にて実際に行われる遊技回演出に適合させながら、所定報知の報知態様を特定態様に変更することができる。

【 3 0 6 3 】

なお、本特徴を上記特徴 a E 2 に適用する場合、「前記第 2 手段は、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定する」を「前記第 2 手段は、前記所定の記憶部に記憶された情報にかかわらず、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定する」と表現することができる。

【 3 0 6 4 】

特徴 a E 1 9 . 前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）が設定されており、

前記特定手段は、

前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）に設定する第 1 手段（演出制御装置 1 4 3 における予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、

前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが異なる場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知

10

20

30

40

50

態様を前記通常態様に設定する第2手段（ステップS a 3 5 0 4で否定判定した後、ステップS a 3 4 1 7の処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記第1手段は、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定した後、前記所定態様に設定することが可能な手段（ステップS a 3 5 0 7の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴a E 1 3乃至特徴a E 1 8のいずれかに記載の遊技機。

【3 0 6 5】

上記構成では、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の報知態様と同格の態様にする場合に、一旦通常態様としてから同格の態様に変更する。この場合、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが同じであるか否かにかかわらず、特別遊技状態が実行されることに伴い、保留用報知の報知態様が特定態様から通常態様に変更される。これにより、遊技状態が相違することに起因して通常態様に変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常態様となってから特定態様に变化する構成とすることで、遊技状態が相違する場合も含め、特別遊技状態後の遊技状態において、通常態様とされた保留用報知が特定態様に変更されるのではないかと期待感を喚起することができ、その保留用報知への期待感を持続させることが可能になる。

【3 0 6 6】

なお、上記特徴a E 1 3から特徴a E 1 9に対して上記特徴a E 9から特徴a E 1 2の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【3 0 6 7】

なお、上記特徴a E 1乃至特徴a E 1 9の各構成に対して、特徴a A 1乃至特徴a A 1 4、特徴a B 1乃至特徴a B 1 4、特徴a C 1乃至特徴a C 9、特徴a D 1乃至特徴a D 1 0、特徴a E 1乃至特徴a E 1 9、特徴a F 1乃至特徴a F 1 2、特徴a G 1乃至特徴a G 1 5、特徴a H 1乃至特徴a H 1 1、特徴a I 1乃至特徴a I 1 2のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【3 0 6 8】

<特徴a F 群>

特徴a F 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第1の実施の形態の変形例4に基づいて抽出されるものである。

【3 0 6 9】

特徴a F 1、予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置1 6 2における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報（保留情報）を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア3 1 4 b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置1 6 2における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報に対応する特定報知（保留用画像の表示）を当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前に実行する特定報知手段（演出制御装置1 4 3における保留予告の第1実行用処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報（変動パターン等）を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前の所定タイミング（保留情報の取得タイミング）において特定する第1先特定手段（第1の実施の形態の変形例4において演出制御装置1 4 3による第1保留先読み処理を実行する機能）と、

前記所定の特別情報に対応する特定報知の実行中に所定事象（開閉実行モード等）が発

10

20

30

40

50

生した場合、前記所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報（変動パターン等）を、前記所定事象後である特定タイミング（開閉実行モードの終了タイミング等）において特定する第2先特定手段（第1の実施の形態の変形例4において演出制御装置143による第2保留先読み処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記特定報知手段は、

前記第1先特定手段の特定結果に基づいて前記所定事象前における前記所定の特別情報に対応する特定報知の報知態様を設定する第1手段（演出制御装置143における保留予告用の設定処理を実行する機能）と、

前記第2先特定手段の特定結果に基づいて前記所定事象後における前記所定の特別情報に対応する特定報知の報知態様を設定する第2手段（演出制御装置143における予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

【3070】

上記構成では、いわゆる先読み処理の結果に基づいて特定報知が行われるため、特定報知により付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。このような構成において、所定事象の発生に伴い状態が変化し、付与判定に用いる特別情報の値が同じであっても、所定事象の前後で付与判定の結果等に差異が生じることがある。この点、本構成では、特定報知の実行中に所定事象が発生した場合、その特定報知の契機となった特別情報を対象として所定事象後に改めて先読み処理を実行し、その結果に基づいて特定報知の報知態様を設定する。このため、所定事象前に行われていた特定報知の報知態様を所定事象後に適した態様となるように調整することができ、所定事象後における特定報知を好適に行うことが可能になる。

【3071】

特徴a F 2．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知手段は、前記特定報知を遊技回を跨いで実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴a F 1に記載の遊技機。

【3072】

上記構成では、特定報知が比較的長い期間に亘って行われるため、特定報知の実行中に所定事象が発生する事態を招きやすい。このような構成に対し、上記特徴a F 1の構成を適用することで、その特徴を有効に機能させ、上記効果を好適に発揮させることができる。

【3073】

特徴a F 3．前記所定事象前と前記所定事象後とで、前記付与情報（大当たりに対応する乱数値）又は前記付与判定手段での判定条件（当選確率）が異なり得るように構成されていることを特徴とする特徴a F 1又は特徴a F 2に記載の遊技機。

【3074】

上記構成では、特別情報の値が同じであっても、所定事象前と所定事象後とで付与判定の結果に差異が生じ得る。このため、所定事象前の報知態様で所定事象後の特定報知を行うと、遊技回で実際に報知される報知結果（付与判定の結果）とは異なる結果を示唆する事態を招く懸念がある。このような構成に対し、上記特徴a F 1又は特徴a F 2の構成を適用することで、遊技回での実際の報知結果と整合するように報知態様を調整して所定事象後の報知を行うことができ、所定事象後における特定報知を好適に行うことが可能になる。

【3075】

特徴a F 4．前記第2先特定手段は、前記所定事象後に対応する前記付与情報又は前記判定条件を適用して前記特定を行うことを特徴とする特徴a F 3に記載の遊技機。

## 【 3 0 7 6 】

上記構成では、特定報知の契機となった特別情報を対象として所定事象後に改めて先読み処理を実行する場合に、所定事象後の状態に対応する付与情報や判定条件が適用されて先読み処理が行われる。これにより、所定事象前に行われていた特定報知について、遊技回での実際の報知結果と整合するように報知態様を調整して所定事象後の報知を行うことができ、所定事象後における特定報知を好適に行うことが可能になる。

## 【 3 0 7 7 】

特徴 a F 5 . 前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における遊技回制御処理を実行する機能）と、

10

特別情報（保留情報）又は当該特別情報から導出される特定情報（変動パターン）に基づいて遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）を設定する遊技回演出設定手段（演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）と、  
を備え、

所定の特別情報又は当該所定の特別情報から導出される所定の特定情報（値が 8 0 の変動パターン）に対応する遊技回演出が前記所定事象前と前記所定事象後とで異なり得るように構成されていることを特徴とする特徴 a F 1 乃至特徴 a F 4 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 3 0 7 8 】

20

上記構成では、特別情報又は特定情報の値が同じであっても、所定事象前と所定事象後とで遊技回設定手段により設定される遊技回演出に差異が生じ得る。このため、所定事象前の報知態様で所定事象後の特定報知を行うと、遊技回で実際に行われる遊技回演出とは別の演出を示唆する事態を招く懸念がある。このような構成に対し、上記特徴 a F 1 から特徴 a F 4 のいずれかに記載の構成を適用することで、所定事象前に行われていた特定報知について、実際の遊技回演出と整合するように報知態様を調整して所定事象後の報知を行うことができ、所定事象後における特定報知を好適に行うことが可能になる。

## 【 3 0 7 9 】

特徴 a F 6 . 前記第 1 先特定手段及び前記第 2 先特定手段は、前記判定結果に対応する情報として、前記所定の特別情報に対応する遊技回演出又は前記所定の特別情報に対応する特定情報を特定する手段を備え、

30

前記第 2 先特定手段は、前記所定事象後に対応させて前記所定の特別情報に対応する遊技回演出又は前記所定の特別情報に対応する特定情報を特定することを特徴とする特徴 a F 5 に記載の遊技機。

## 【 3 0 8 0 】

上記構成では、特定報知の契機となった特別情報を対象として所定事象後に改めて先読み処理を実行する場合に、所定事象後の状態に対応させて遊技回演出や特定情報が先読みされる。これにより、所定事象前に行われていた特定報知について、実際の遊技回演出と整合するように報知態様を調整して所定事象後の報知を行うことができ、所定事象後における特定報知を好適に行うことが可能になる。

40

## 【 3 0 8 1 】

特徴 a F 7 . 前記第 2 手段は、前記所定事象前の報知態様と前記第 2 先特定手段の特定結果とに基づいて前記所定事象後の報知態様を設定することを特徴とする特徴 a F 1 乃至特徴 a F 6 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 3 0 8 2 】

例えば、所定事象の発生に伴い特定報知の報知態様が頻繁に変化する構成であると、遊技者が違和感を抱く懸念がある。この点、本構成では、第 2 先特定手段の特定結果だけではなく、所定事象前の報知態様も加味して所定事象後の報知態様を設定するため、例えば、所定事象前の報知態様を第 2 先特定手段の特定結果に照らし、所定事象後も同じ態様としても支障がなければ、所定事象前の報知態様を引き継いで特定報知を行うことができる

50



。これにより、所定事象を境として報知態様が過度に変化することを抑制でき、自然な態様で所定事象後の特定報知を実行することが可能になる。

【3083】

特徴a F 8 . 前記特定報知には、前記付与判定の結果が前記付与情報に対応していると  
する付与判定結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（通常表示態  
様H M a、青色表示態様H M b、緑色表示態様H M c、赤色表示態様H M d、虹色表示態  
様H M e）が設定されており、

前記第2手段は、前記所定事象前の報知態様と前記第2先特定手段の特定結果とに基づ  
いて、前記所定事象後の報知態様を前記所定事象前の報知態様と遊技者が同格であると認  
識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等  
）とするか否かを判定する態様判定手段（ステップS a 4 7 0 3～ステップS a 4 7 0 5  
の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴a F 7に記載の遊技機。

10

【3084】

上記構成では、特定報知の報知態様として、付与対応結果となることへの期待度が異な  
るようにして複数種類の態様が設定されている。このように期待度を段階的に設定して多  
数の報知態様を設けた構成にあっては、1の報知態様が対応する期待度の範囲が狭くなる  
ため、所定事象前の報知態様で所定事象後の特定報知を行うと、所定事象の前後で示唆す  
る期待度に差異が生じやすい。この点、本構成では、所定事象前の報知態様と第2先特定  
手段の特定結果とに基づいて、所定事象後の報知態様を所定事象前の報知態様と遊技者が  
同格であると認識することが可能な態様とするか否かを判定するため、多数の報知態様が  
設定されている状況でも、期待度を整合させて所定事象後の特定報知を好適に行うことが  
可能になる。

20

【3085】

特徴a F 9 . 前記第2手段は、前記態様判定手段により前記所定態様にしないと判定さ  
れた場合、前記所定事象後の報知態様を通常態様（通常表示態様H M a）又は前記所定事  
象前の報知態様より下位の報知態様に設定する手段（ステップS a 4 7 0 6で否定判定し  
た後、ステップS a 3 4 1 7の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴  
a F 8に記載の遊技機。

【3086】

上記構成では、同格の態様としないと判定された場合、判定対象となった特定報知の報  
知態様を通常態様又は下位の報知態様とするため、所定事象後の報知態様が所定事象前  
で対応する期待度を超えることを抑制でき、所定事象後の特定報知を好適に行うことが可  
能になる。

30

【3087】

特徴a F 10 . 前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動  
作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了  
されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制  
御手段（主制御装置162における遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画  
像）を行う保留用報知手段（演出制御装置143における保留コマンド対応処理を実行す  
る機能）と、  
を備え、

40

前記特定報知は前記保留用報知であることを特徴とする特徴a F 1乃至特徴a F 9のい  
ずれかに記載の遊技機。

【3088】

保留用報知を利用して特定報知を行う場合、特定報知の実行期間が比較的長く、特定報  
知の実行中に所定事象が発生する事態が生じやすくなる。加えて、特定報知が示唆する期  
待度の対象がいずれの特別情報であるかが明確となるため、所定事象の前後で期待度に差  
異が生じる場合の影響が大きいことが想定される。このような構成に対し、上記特徴a F  
1から特徴a F 9のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、

50

上記各効果を好適に発揮させることができる。

【3089】

特徴a F 1 1 . 前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態（主制御装置162における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記特別遊技状態とは別に、遊技状態として複数種類の遊技状態（通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態）が設定されており、

前記付与判定手段の判定結果が前記付与対応結果となり、前記特別遊技状態が実行された場合、前記複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行させる状態移行手段（主制御装置162における開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記所定事象は前記特別遊技状態であることを特徴とする特徴a F 1 乃至特徴a F 1 0のいずれかに記載の遊技機。

【3090】

特別遊技状態への移行を契機として、通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態等の遊技状態に移行する遊技機がある。このような遊技機では、特別遊技状態前の遊技状態と特別遊技状態後の遊技状態とで、付与判定に用いる特別情報の値が同じであっても、特別遊技状態の前後で付与判定の結果等に差異が生じることがある。このような構成に対し、上記特徴a F 1 から特徴a F 1 0のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【3091】

特徴a F 1 2 . 特定報知の実行中に前記特別遊技状態に移行した場合、当該特別遊技状態において前記特定報知を不実行とする手段（ステップS a 3 4 1 1の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴a F 1 1に記載の遊技機。

【3092】

特別遊技状態の終了に伴い特定報知の報知態様を変更する場合に、それまで行われていた特定報知を特別遊技状態の終了時に突然、他の態様に変更すると、遊技者が不自然な印象を受ける懸念がある。例えば、特定報知の報知態様を通常態様や下位の報知態様に格下げする場合等は遊技者の目に付きやすく、不自然な印象を与えやすいことが想定される。この点、本構成では、特別遊技状態において特定報知が不実行とされるため、報知態様を変更するにあたって特定報知自体が行われない期間を介在させることができる。これにより、報知態様の変更が目立つことが抑制され、不自然さを緩和することが可能になる。また、特定報知が不実行とされることで、特別遊技状態用の演出に遊技者を注目させやすくなるというメリットもある。

【3093】

なお、上記特徴a F 1 乃至特徴a F 1 2の各構成に対して、特徴a A 1 乃至特徴a A 1 4、特徴a B 1 乃至特徴a B 1 4、特徴a C 1 乃至特徴a C 9、特徴a D 1 乃至特徴a D 1 0、特徴a E 1 乃至特徴a E 1 9、特徴a F 1 乃至特徴a F 1 2、特徴a G 1 乃至特徴a G 1 5、特徴a H 1 乃至特徴a H 1 1、特徴a I 1 乃至特徴a I 1 2のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【3094】

<特徴a G群>

特徴a G群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第1の実施の形態の変形例5～変形例6に基づいて抽出されるものである。

【3095】

特徴a G 1 . 予め定められた取得条件が成立したに基づいて特別情報を取得する情

10

20

30

40

50

報取得手段（主制御装置 1 6 2 における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア 3 1 4 b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置 1 6 2 における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置 1 6 2 における大入賞口閉閑処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置 1 6 2 における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定処理の結果に基づいて所定の報知手段（図柄表示装置 7 5）にて特定報知（保留予告演出）が実行されるようにする第 1 特定報知手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告用の設定処理、保留予告の第 1 実行用処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記第 1 特定報知手段は、前記特定報知の報知態様を複数種類の報知態様（青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）のいずれかの態様に設定する第 1 報知態様設定手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告用の設定処理を実行する機能）を備え、前記第 1 報知態様設定手段の設定結果に基づいて前記特定報知を実行するように構成されており、

前記特定報知の実行中に所定の異常（電断状態）が発生した場合、前記所定の異常が解消された後に前記特定報知を再実行する第 2 特定報知手段（第 1 の実施の形態の変形例 5 において演出制御装置 1 4 3 による保留予告の復帰用処理を実行する機能、第 1 の実施の形態の変形例 6 において演出制御装置 1 4 3 による演出設定処理を実行する機能）を備え、

前記第 2 特定報知手段は、所定の異常が解消した後に再実行される前記特定報知の報知態様を、所定の異常が発生する前の前記特定報知の報知態様、所定の異常が発生する前に実行された前記先特定処理の結果、又は所定の異常が解消した後に行われる前記先特定処理の結果に基づいて設定する第 2 報知態様設定手段（第 1 の実施の形態の変形例 5 ~ 変形例 6 において演出制御装置 1 4 3 による表示態様の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

### 【 3 0 9 6 】

上記構成では、いわゆる先読み処理の結果に基づいて特定報知が行われるため、特定報知により付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。その際、特定報知の報知態様として複数種類の態様が設定されるため、それら複数種類の態様のいずれかに設定して特定報知を実行することにより、上記期待度に大小を付与して示唆することができる。このような構成の下、特定報知が行われている状況で所定の異常が発生し、その後、当該異常が解消された場合には、異常発生前に実行されていた特定報知が再実行される。これにより、異常解消後に特定報知を復帰させることができ、異常の発生により特定報知が消滅してしまうことが抑制される。その際、再実行される特定報知の報知態様が異常発生前の報知態様、異常発生前に行われた先読み結果又は異常発生後に改めて行われる先読み結果に基づいて設定されるため、異常発生前に行われていた特定報知を好適に復帰させることが可能になる。

### 【 3 0 9 7 】

特徴 a G 2 . 特定報知の実行中に前記所定の異常が発生した場合、当該特定報知が不実行となるように構成されていることを特徴とする特徴 a G 1 に記載の遊技機。

### 【 3 0 9 8 】

異常の発生により特定報知が不実行となる構成では、特定報知だけでなく、その特定報知に付随する期待度までが消滅してしまったのではないかと遊技者の不安感を招きやす

10

20

30

40

50

い。このような構成に対し、上記特徴 a G 1 の構成を適用することで、その特徴を有効に機能させ、上記効果を好適に発揮させることができる。

【 3 0 9 9 】

特徴 a G 3 . 前記第 2 報知態様設定手段は、前記所定の異常が解消してから前記特定報知の契機となった特別情報が前記付与判定手段による前記付与判定の対象となるまでの期間における所定タイミングで前記設定を行うことを特徴とする特徴 a G 1 又は特徴 a G 2 に記載の遊技機。

【 3 1 0 0 】

上記構成では、再実行される特定報知の報知態様が異常解消から当該特定報知の契機となった特別情報の遊技回が開始されるまでの期間において設定される。このため、特別情報の遊技回が開始される前に特定報知の報知態様を異常発生前の態様に復帰させることができ、当該遊技回の前に期待度を示唆することが可能になる。

【 3 1 0 1 】

特徴 a G 4 . 前記第 2 特定報知手段は、前記再実行される前記特定報知の報知態様を所定の異常が発生する前の前記特定報知の報知態様に基づいて設定するものであり、

特定報知の報知態様に対応する情報（保留用画像に関する情報）を所定の記憶部（バックアップ R A M 3 4 5 ）に記憶可能な構成とされており、

前記所定の異常が発生した場合、前記所定の記憶部に記憶された情報を保持可能に構成されていることを特徴とする特徴 a G 1 乃至特徴 a G 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 1 0 2 】

上記構成では、特定報知の報知態様に対応する情報が所定の記憶部に記憶されるとともに、当該記憶部に記憶された情報が異常発生時に消失せずに保持される。このため、異常解消後において上記記憶部の情報に基づいて特定報知の報知態様を決定することができ、異常解消後の特定報知を好適に行うことが可能になる。

【 3 1 0 3 】

特徴 a G 5 . 前記第 2 特定報知手段は、前記再実行される前記特定報知の報知態様を所定の異常が発生する前の前記特定報知の報知態様に基づいて設定するものであり、

前記特定報知は、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして前記複数種類の報知態様が設定されており、

所定の異常が発生する前の前記特定報知の報知態様が予め定められた所定態様（緑色表示態様 H M c ）より上位の報知態様である場合、前記再実行される前記特定報知の報知態様を前記所定態様以下の報知態様に設定するか（ステップ S a 5 4 0 7 の処理を実行する機能）、又は前記特定報知を不実行とする（異常解消後の保留予告演出を不実行とする機能）特定手段を備えていることを特徴とする特徴 a G 1 乃至特徴 a G 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 1 0 4 】

例えば、異常の影響により取得情報記憶手段に記憶されていた特別情報に変化が生じた場合、異常発生前に行われた先読み結果と、異常解消後に行われる付与判定の結果とに不整合が生じる。このような場合に、異常発生前において特定報知により高い期待度を示唆しており、異常解消後もそれをそのまま再実行すると、遊技回での報知結果（付与判定の結果）や遊技回で行われる遊技回演出が、特定報知により示唆される期待度と整合しないものとなり、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。この点、上記構成では、異常発生時に行われていた特定報知の報知態様が所定以上の態様であり、ある程度の期待度を示唆していた場合は、下位の報知態様に制限して特定報知を再実行するか、特定報知自体を不実行とする。これにより、遊技回での報知結果等に適合しない期待度が特定報知により示唆されることが抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【 3 1 0 5 】

特徴 a G 6 . 前記所定の異常が発生した場合、前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報を保持可能に構成されており、

前記所定の異常が解消された後に前記特定報知の契機となった特別情報が前記付与判定

10

20

30

40

50

手段による前記付与判定の対象となった場合、前記特定手段により前記所定態様以下の報知態様に設定された特定報知又は不実行とされた特定報知の報知態様を前記付与判定手段の判定結果に基づいて設定する設定手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告の第 4 実行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a G 5 に記載の遊技機。

【 3 1 0 6 】

上記構成では、所定解消後において下位の報知態様に制限されて特定報知が再実行されたり、特定報知が不実行とされたりした場合でも、特定報知の契機となった特別情報が付与判定の対象となることで、特定報知の報知態様が再設定されたり、不実行とされた特定報知が実行されたりする。このため、示唆される期待度が低く抑えられた状態のままとなったり、特定報知が完全に消失してしまったりすることが回避される。その際、付与判定の結果に基づいて報知態様の再設定等が行われるため、遊技回での報知結果等と整合する適切な態様とされた状態で特定報知を実行することができる。

10

【 3 1 0 7 】

特徴 a G 7 . 前記第 2 特定報知手段は、前記再実行される前記特定報知の報知態様を所定の異常が発生する前に実行された前記先特定処理の結果に基づいて設定するものであり、前記先特定処理の結果に対応する情報（変動パターン等）を所定の記憶部（R A M 3 4 4）に記憶可能な構成とされており、

前記所定の異常が発生した場合、前記所定の記憶部に記憶された情報を保持可能に構成されていることを特徴とする特徴 a G 1 乃至特徴 a G 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 1 0 8 】

20

上記構成では、先読み結果に対応する情報が所定の記憶部に記憶されるとともに、当該記憶部に記憶された情報が異常発生時に消失せずに保持される。このため、異常解消後において上記記憶部の情報に基づいて特定報知の報知態様を決定することができ、異常解消後の特定報知を好適に行うことが可能になる。

【 3 1 0 9 】

特徴 a G 8 . 前記第 2 特定報知手段は、前記再実行される前記特定報知の報知態様を所定の異常が発生する前に実行された前記先特定処理の結果に基づいて設定するものであり、前記特定報知は、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして前記複数種類の報知態様が設定されており、

前記所定の異常の発生前において前記先特定手段の特定結果が所定結果（当たり結果）となった場合、前記特定報知の報知態様を所定態様（緑色表示態様 H M c）より上位の報知態様（赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）とすることが許容されており、

30

前記再実行される前記特定報知の報知態様を前記所定態様以下の報知態様に制限して設定するか（ステップ S a 6 3 0 3 の処理を実行する機能）、又は所定の異常が発生する前に実行された前記先特定処理の結果が所定結果である場合、前記特定報知を不実行とする（異常解消後の保留予告演出を不実行とする機能）特定手段を備えていることを特徴とする特徴 a G 1 乃至特徴 a G 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 1 1 0 】

例えば、異常の影響により取得情報記憶手段に記憶されていた特別情報に変化が生じた場合、異常発生前に行われた先読み結果と、異常解消後に行われる付与判定の結果とに不整合が生じる。このような場合に、異常発生前において特定報知により高い期待度を示唆しており、異常解消後もそれをそのまま再実行すると、遊技回での報知結果（付与判定の結果）や遊技回で行われる遊技回演出が、特定報知により示唆される期待度と整合しないものとなり、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。この点、上記構成では、異常解消後の特定報知を所定態様以下に制限して実行するか、異常発生前の先読み結果が所定結果である場合、異常解消後の特定報知を不実行とするため、遊技回での報知結果等に適合しない期待度が特定報知により示唆されることが抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

40

【 3 1 1 1 】

特徴 a G 9 . 前記所定の異常が発生した場合、前記取得情報記憶手段に記憶された特別

50

情報を保持可能に構成されており、

前記所定の異常が解消された後に前記特定報知の契機となった特別情報が前記付与判定手段による前記付与判定の対象となった場合、前記特定手段により前記所定態様以下の報知態様に設定された特定報知又は不実行とされた特定報知の報知態様を前記付与判定手段の判定結果に基づいて設定する設定手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告の第 4 実行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a G 8 に記載の遊技機。

【3 1 1 2】

上記構成では、所定解消後において下位の報知態様に制限されて特定報知が再実行されたり、特定報知が不実行とされたりした場合でも、特定報知の契機となった特別情報が付与判定の対象となることで、特定報知の報知態様が再設定されたり、不実行とされた特定報知が実行されたりする。このため、示唆される期待度が低く抑えられた状態のままとなったり、特定報知が完全に消失してしまったりすることが回避される。その際、付与判定の結果に基づいて報知態様の再設定等が行われるため、遊技回での報知結果等と整合する適切な態様とされた状態で特定報知を実行することができる。

【3 1 1 3】

特徴 a G 1 0 . 前記特定報知の実行中に所定の異常が発生した場合において、当該所定の異常が解消された後に異常発生前に行われた前記先特定処理の結果を特定できない場合、異常解消後の前記特定報知の実行が制限されるようにする手段（ステップ S a 6 3 0 8 で否定判定した場合、ステップ S a 6 3 1 1 に移行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a G 1 乃至特徴 a G 9 のいずれかに記載の遊技機。

【3 1 1 4】

上記構成では、特定報知の実行中に異常が発生した場合において、当該報知の基となった先読み結果を異常解消後に特定できない場合、異常解消後における特定報知の実行を制限するため、誤った期待度が示唆されることを抑制できる。

【3 1 1 5】

特徴 a G 1 1 . 前記第 2 特定報知手段は、前記再実行される前記特定報知の報知態様を所定の異常が解消した後に行われる前記先特定処理の結果に基づいて設定するものであり、

前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

実行が保留されている遊技回の数に対応させて保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置 1 4 3 における保留コマンド対応処理を実行する機能）を備え、

前記第 1 特定報知手段は、前記特定報知として、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とするものであり、

複数の前記保留用報知が行われている状況において前記特定報知が行われている前記保留用報知を把握することが可能な特定情報（変化箇所情報）を所定の記憶部（R A M 3 1 4、R A M 3 4 4、バックアップ R A M 3 4 5）に記憶可能な構成とされており、

前記所定の異常が発生した場合、前記所定の記憶部に記憶された情報を保持可能に構成されていることを特徴とする特徴 a G 1 乃至特徴 a G 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

【3 1 1 6】

上記構成では、いずれの保留用報知にて特定報知が行われているかが所定の記憶部に記憶され、その情報が異常発生時にバックアップされるため、異常解消後において、異常発生前にいずれの保留用報知にて特定報知が行われていたかを好適に把握することができる。

【3 1 1 7】

特徴 a G 1 2 . 所定の異常が解消した後、前記所定の記憶部に保持される前記特定情報に基づいて、所定の異常が発生する前に前記特定報知が行われていた前記保留用報知を把握し、その把握した前記保留用報知を対象として前記特定処理を実行することを特徴とする特徴 a G 1 1 に記載の遊技機。

【3 1 1 8】

10

20

30

40

50

上記構成では、異常発生前に特定報知が行われていた保留用報知を対象として異常解消後の先特定処理が実行されるため、異常発生前に特定報知が行われていなかった保留用報知まで異常解消後に特定報知が行われ、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制することができる。さらに、異常解消後に行われる全ての保留用報知を対象に先特定処理を行う場合に比べ、先特定処理の実行回数を少なく抑えることができ、復帰時の処理負荷を軽減することが可能になる。

【3119】

特徴a G 1 3 . 所定の異常が解消した後、前記所定の記憶部に保持される前記特定情報に基づいて、所定の異常が発生する前に前記特定報知が行われていなかった前記保留用報知を把握し、その把握した前記保留用報知の報知態様を通常態様に設定する手段を備えていることを特徴とする特徴a G 1 1 又は特徴a G 1 2 に記載の遊技機。

10

【3120】

上記構成によれば、異常発生前に特定報知が行われていなかった保留用報知について異常解消後に特定報知が行われることが抑制され、異常発生の前後において報知態様の整合を図ることが可能になる。

【3121】

特徴a G 1 4 . 前記所定の異常は電断状態であることを特徴とする特徴a G 1 乃至特徴a G 1 3 のいずれかに記載の遊技機。

【3122】

特定報知の実行中に電断状態が発生した場合、遊技機への電力供給が断たれるため、それまで行われていた特定報知が突然消える状態となる。この場合、遊技者としては、電断状態からの復帰後において、電断前に示唆された期待度が消失せずに復電後も残存しているのか不安になることが想定される。このような構成に対し、上記特徴a G 1 から特徴a G 1 1 3 のいずれかの構成を適用することで、復電後における特定報知の再実行を好適に行うことができ、それら各特徴を有効に機能させることができる。

20

【3123】

なお、本特徴の「電断状態」は、「外部電源（商用電源）から遊技機に電力が供給されていない電断状態」と表現することもできる。

【3124】

特徴a G 1 5 . 前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

30

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置143における保留コマンド対応処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知は、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とするものであり、

前記特定態様には前記複数種類の報知態様が設定されていることを特徴とする特徴a G 1 乃至特徴a G 1 4 のいずれかに記載の遊技機。

40

【3125】

保留用報知を利用して特定報知を行う場合、特定報知の実行期間が比較的長く、特定報知の実行中に異常が発生する事象が生じやすくなる。加えて、特定報知が示唆する期待度等の対象がいずれの特別情報であるかが明確となるため、異常の発生に伴い特定報知を継続できなくなった場合の影響が大きいことが想定される。このような構成に対し、上記特徴a G 1 から特徴a G 1 4 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【3126】

なお、上記特徴a G 1 乃至特徴a G 1 5 の各構成に対して、特徴a A 1 乃至特徴a A 1 4、特徴a B 1 乃至特徴a B 1 4、特徴a C 1 乃至特徴a C 9、特徴a D 1 乃至特徴a D

50

10、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 1 9、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 1 2、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 1 5、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 1 1、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 2 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【3127】

<特徴 a H 群>

特徴 a H 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 1 の実施の形態の変形例 7 に基づいて抽出されるものである。

【3128】

特徴 a H 1 . 予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置 1 6 2 における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア 3 1 4 b ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置 1 6 2 における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置 1 6 2 における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置 1 6 2 における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定処理の結果に基づいて所定の報知手段（図柄表示装置 7 5 、保留ランプ部）にて特定報知（保留予告演出）を実行することが可能な特定報知手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告用の設定処理、保留予告の第 1 実行用処理を実行する機能）と、

予め定められた所定条件が成立した場合（変形例 7 において第 1 モード切替抽選に当選した場合）、複数種類の演出状態（演出モード A 、演出モード B ）のうちの 1 の演出状態から他の演出状態に切り替えるための処理を実行する演出状態切替手段（第 1 の実施の形態の変形例 7 において演出制御装置 1 4 3 による演出モードの切替処理を実行する機能）と、

特定報知の実行中である場合に前記演出状態切替手段による演出状態の切り替えが制限されるようにすることが可能な切替制限手段（第 1 の実施の形態の変形例 7 において演出制御装置 1 4 3 によるモード切替用判定処理を実行する機能）と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

【3129】

上記構成では、いわゆる先読み処理の結果に基づいて特定報知が行われるため、特定報知により付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。また、複数種類の演出状態が設けられ、それら演出状態間での切り替えが行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、例えば、特定報知の実行中に演出状態が切り替えられた場合、演出状態の変更に気を取られて特定報知への注目度が低下したり、逆に特定報知に集中していた結果、遊技者が気付かないまま演出状態が変更され、混乱を招いたりする懸念がある。

【3130】

この点、本構成では、特定報知の実行中である場合は演出状態の切り替えを制限するため、特定報知の実行と演出状態の切り替えとが重複することを抑制できる。これにより、特定報知の実行と演出状態の切り替えとのそれぞれについて遊技者が注目しやすいように実施することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。また、切替

10

20

30

40

50



後の演出状態が実行中の特定報知に適さないものである場合、演出設計に際して両者を適合させるための事前調整が必要となるが、本構成によれば、そのような調整が不要となり、設計時の負担を軽減できるという利点もある。

【 3 1 3 1 】

特徴 a H 2 . 複数種類の演出状態には、第 1 演出状態 ( 演出モード A ) と、前記第 1 演出状態とは特定報知の実行されやすさが異なる第 2 演出状態 ( 演出モード B ) とが含まれており、

前記切替制限手段は、前記第 1 演出状態で特定報知の実行中である場合、前記第 2 演出状態への切り替えを制限する手段を備えていることを特徴とする特徴 a H 1 に記載の遊技機。

10

【 3 1 3 2 】

演出状態によって特定報知の実行されやすさが異なる構成の場合、特定報知を実行したままで演出状態を切り替えと、その特定報知により示唆される期待度が演出状態の切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、切替後の演出状態において特定報知により示唆される期待度と実際に報知される付与判定の結果とが食い違い、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。このような構成に対し、上記特徴 a H 1 の構成を適用することで、上記食い違いの発生が回避され、遊技者に不愉快な印象を与えることを好適に抑制可能となる。

【 3 1 3 3 】

なお、本特徴における「前記第 1 演出状態とは特定報知の実行されやすさが異なる第 2 演出状態」には、第 2 演出状態が特定報知を実行し得る演出状態として設定される構成だけでなく、第 2 状態が特定報知を実行しない演出状態として設定される構成も含まれると解することができる。

20

【 3 1 3 4 】

特徴 a H 3 . 前記第 2 演出状態は、前記第 1 演出状態より特定報知が実行されにくいように設定された演出状態であることを特徴とする特徴 a H 2 に記載の遊技機。

【 3 1 3 5 】

第 2 演出状態における特定報知の実行されやすさが第 1 演出状態のそれよりも低い場合において、特定報知を実行したままで第 1 演出状態から第 2 演出状態に切り替えと、見かけ上の期待度が高まってしまい、実際よりも高い期待度を遊技者に示してしまう懸念がある。この点、本構成では、特定報知の実行されやすさが相対的に高い ( 特定報知が対応する期待度が相対的に低い ) 第 1 演出状態から特定報知の実行されやすさが低い ( 特定報知が対応する期待度が相対的に高い ) 第 2 演出状態の切替に際し、特定報知の実行中である場合は当該切替の実行を制限するため、実際よりも高い期待度が示唆されることを好適に抑制することが可能になる。

30

【 3 1 3 6 】

なお、本特徴における「前記第 2 演出状態は、前記第 1 演出状態より特定報知が実行されにくいように設定された演出状態である」には、第 2 演出状態において特定報知が実行される確率が第 1 演出状態のそれよりも低くなるように設定される構成のほか、第 2 演出状態が特定報知を実行しない演出状態として設定される構成も含まれると解することができる。

40

【 3 1 3 7 】

特徴 a H 4 . 前記切替制限手段は、特定報知の契機となった前記先特定処理の結果に基づいて演出状態の切り替えを制限する手段 ( ステップ S a 7 2 0 7 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 a H 1 乃至特徴 a H 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 1 3 8 】

上記構成では、特定報知の契機となった先読み処理の結果に基づいて演出状態の切り替えを制限する。例えば、大当たりが先読みされた場合等の特定報知が行われる可能性が高い場合に、当該先読みが行われたことに基づいて、その先読みが行われた特別情報の遊技回が終了するまで演出状態の切り替えを制限する構成とすることができる。この場合、切

50

り替えの制限を迅速に行うことができ、特定報知の実行と演出状態の切り替えとが重複することを好適に抑制できる。また、かかる構成とすることで、次の効果を期待することもできる。先読み結果が大当たり等である場合、その特別情報が付与判定の対象となる前から遊技者の期待感を煽る予告演出等の煽り演出が行われることが想定される。その煽り演出の実行中に演出状態の切り替えを挟むと、遊技者から見て当該煽り演出が分かりにくくなったりするおそれがある。この際、大当たり等が先読みされたことに基づいて演出状態の切り替えを制限することで、煽り演出の途中で演出状態が切り替わることを抑制でき、当該演出が分かりにくくなることを好適に抑制可能となる。

【3139】

また、例えば、特定報知の実行中は基本的に演出状態の切り替えを許容しないものとしつつ、大当たりが先読みされた場合等の特別な場合に演出状態の切り替えを許容する構成とすることもできる。この場合、本来は演出状態の切り替えが行われない状況であるにもかかわらず、当該切り替えが生じることで、遊技者から見て法則崩れとなり、大当たり等を示唆することができる。つまり、演出状態の切り替えを期待度示唆演出の1つとして活用することが可能になる。

【3140】

なお、本特徴の「切り替えを制限する手段」は、「切り替えを制限するか否かを異ならせる手段」と表現することもできる。

【3141】

特徴aH5．前記切替制限手段は、特定報知の契機となった前記先特定処理の結果が前記付与対応結果に対応する所定の第1結果（大当たりの先読み結果）又は前記付与対応結果となる期待度として所定の期待度に対応する所定の第2結果（SPSPリーチ演出の先読み結果）であるか否かに基づいて演出状態の切り替えを制限する手段（ステップSa7207の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴aH4に記載の遊技機。

【3142】

先読み結果が大当たり結果（第1結果）や高期待度の結果（第2結果）である場合に演出状態の切り替えを制限したり、逆に許容したりすることで、特徴aH4の上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【3143】

特徴aH6．前記特定報知には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の報知態様（青色表示態様HMb、緑色表示態様HMc、赤色表示態様HMd、虹色表示態様HMe）が設定されており、

前記切替制限手段は、特定報知の報知態様に基づいて演出状態の切り替えを制限する手段（ステップSa7211）を備えていることを特徴とする特徴aH1乃至特徴aH5のいずれかに記載の遊技機。

【3144】

例えば、特定報知の実行中は画一的に演出状態の切り替えを制限する構成とした場合、演出状態の切り替えが過剰に制限されたり、特定報知の実行頻度が少なく抑えられたりするおそれがあり、複数種類の演出状態を設けた意義や特定報知の実行機能を搭載した意義が薄れてしまう懸念がある。この点、上記構成では、実行中の特定報知の報知態様に基づいて演出状態の切り替えを制限するため、例えば、一定以下の期待度に対応する特定報知の場合は演出状態の切り替えを制限せず、当該切り替えを許容するといった運用が可能となる。これにより、演出状態の切り替えや特定報知の実行が過度に制限されることを抑制でき、それらの機会を好適に確保することが可能になる。

【3145】

特徴aH7．前記制限する手段は、特定報知の報知態様が所定態様（緑色表示態様HMc）より上位の報知態様である場合、演出状態の切り替えを制限し、特定報知の報知態様が所定態様以下の態様である場合、演出状態の切り替えを許容するものであることを特徴とする特徴aH6に記載の遊技機。

【3146】

10

20

30

40

50

上記構成によれば、所定態様以上の特定報知が実行されている場合に限定して演出状態の切り替えを制限することができる。これにより、演出状態の切り替えや特定報知の実行が過度に制限されることを抑制でき、それらの機会を好適に確保することが可能になる。

【3147】

特徴aH8．複数種類の演出状態には、第1演出状態（演出モードA）と、前記第1演出状態より特定報知の実行頻度が低くなるように設定された第2演出状態（演出モードB）とが含まれており、

前記特定報知には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の報知態様（青色表示態様HMb、緑色表示態様HMc、赤色表示態様HMd、虹色表示態様HMe）が設定されており、

10

前記切替制限手段は、

前記第1演出状態で特定報知の実行中である場合、特定報知の報知態様にかかわらず、前記第2演出状態への切り替えを制限する第1手段（ステップSa7206で肯定判定した場合の処理を実行する機能）と、

前記第2演出状態で特定報知の実行中である場合、特定報知の報知態様に基づいて前記第1演出状態への切り替えを制限する第2手段（ステップSa7206で否定判定し、ステップSa7211の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴aH1乃至特徴aH7のいずれかに記載の遊技機。

【3148】

上記構成では、特定報知が対応する期待度が相対的に低くなる演出状態（第1演出状態）から特定報知が対応する期待度が相対的に高くなる演出状態（第2演出状態）への切り替えの場合は、一律に演出状態の切り替えを制限するため、実際よりも高い期待度が示唆されることを好適に抑制できる。逆に、特定報知が対応する期待度が相対的に高くなる演出状態（第2演出状態）から特定報知が対応する期待度が相対的に低くなる演出状態（第1演出状態）への切り替えの場合は、一部の報知態様に限定して演出状態の切り替えを制限するため、演出状態の切り替えが過度に制限されることが抑制され、当該切り替えの機会を好適に確保することが可能になる。

20

【3149】

特徴aH9．前記演出状態切替手段は、

所定契機（切替抽選タイミングとなること）に基づいて演出状態を切り替えるか否かを判定する切替判定手段（ステップSa7102の処理を実行する機能）と、

30

前記切替判定手段により切り替えると判定された場合、演出状態の切り替えを実行する切替実行手段（ステップSa7106の処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記切替制限手段は、前記切替判定手段による前記判定と前記切替実行手段による前記実行との少なくとも一方を制限することを特徴とする特徴aH1乃至特徴aH8のいずれかの遊技機。

【3150】

上記構成では、演出状態の切り替えを制限する場合に、演出状態を切り替えるか否かの切替判定と、切り替えを実行するか否かの実行処理との少なくとも一方を制限するため、演出状態の切り替えを好適に制限することが可能になる。

40

【3151】

特徴aH10．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知手段は、前記特定報知を遊技回を跨いで実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴aH1乃至特徴aH9のいずれかに記載の遊技機。

【3152】

上記構成では、特定報知が比較的長い期間に亘って行われるため、特定報知の実行中に

50

演出状態が切り替わる事象が生じやすくなる。このような構成に対し、上記特徴 a H 1 から特徴 a H 9 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

### 【 3 1 5 3 】

特徴 a H 1 1 . 前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置 1 4 3 における保留コマンド対応処理を実行する機能）を備え、

10

前記特定報知は、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とするものであることを特徴とする特徴 a H 1 乃至特徴 a H 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

### 【 3 1 5 4 】

保留用報知を利用して特定報知を行う場合、特定報知の実行期間が比較的長く、特定報知の実行中に演出状態の切り替わる事象が生じやすくなる。加えて、特定報知が示唆する期待度等の対象がいずれの特別情報であるかが明確となるため、演出状態の切り替えに伴い示唆する期待度が変動する場合の影響が大きいことが想定される。このような構成に対し、上記特徴 a H 1 から特徴 a H 1 0 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

20

### 【 3 1 5 5 】

なお、上記特徴 a H 1 乃至特徴 a H 1 1 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 4、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 1 4、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 9、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 1 0、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 1 9、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 1 2、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 1 5、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 1 1、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 2 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

### 【 3 1 5 6 】

30

< 特徴 a I 群 >

特徴 a I 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 1 の実施の形態の変形例 8 に基づいて抽出されるものである。

### 【 3 1 5 7 】

特徴 a I 1 . 予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置 1 6 2 における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア 3 1 4 b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置 1 6 2 における当否判定処理等を実行する機能）と、

40

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置 1 6 2 における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置 1 6 2 における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定処理の結果に基づいて所定の報知手段（図柄表示装置 7 5、保留ランプ部）にて特定報知（保留予告演出）を実行することが可能な特定報知手段（演出制御装置 1 4

50

3における保留予告用の設定処理、保留予告の第1実行用処理を実行する機能)と、

複数種類の演出状態(演出モードA、演出モードB)のうちの1の演出状態から他の演出状態への演出状態の切り替えを行う演出状態切替手段(第1の実施の形態の変形例8において演出制御装置143による演出モードの切替処理を実行する機能)と、  
を備え、

前記演出状態切替手段は、

予め定められた所定の第1条件が成立した場合(第1の実施の形態の変形例8においてステップS a 8 1 0 9の判定処理で肯定判定した場合)、その後に演出状態が切り替わることを把握している特定状態(待機状態)とする第1手段(第1の実施の形態の変形例8においてステップS a 8 1 1 1の処理を実行する機能)と、

10

前記特定状態である状況で前記所定の第1条件とは異なる所定の第2条件が成立した場合(第1の実施の形態の変形例8においてステップS a 8 1 1 5の判定処理で肯定判定した場合)、演出状態の切り替えを実行する第2手段(第1の実施の形態の変形例8においてステップS a 8 1 1 7の処理を実行する機能)と、  
を備え、

前記特定状態である場合に特定報知の実行が制限されるようにすることが可能な制限手段(第1の実施の形態の変形例8においてステップS a 8 2 0 3の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【3158】

上記構成では、いわゆる先読み処理の結果に基づいて特定報知が行われるため、特定報知により付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。また、複数種類の演出状態が設けられ、それら演出状態間での切り替えが行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、例えば、特定報知の実行中に演出状態が切り替えられた場合、演出状態の変更に気を取られて特定報知への注目が低下したり、逆に特定報知に集中していた結果、遊技者が気付かないまま演出状態が変更され、混乱を招いたりする懸念がある。

20

#### 【3159】

この点、本構成によれば、その後に演出状態が切り替わることを把握している特定状態の下では特定報知の実行を制限するため、特定報知の実行中に演出状態が切り替わることを抑制できる。これにより、特定報知の実行と演出状態の切り替えとのそれぞれについて遊技者が注目しやすいように実施することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。また、切替後の演出状態が実行中の特定報知に適さないものである場合、演出設計に際して両者を適合させるための事前調整が必要となるが、本構成によれば、そのような調整が不要となり、設計時の負担を軽減できるという利点もある。

30

#### 【3160】

特徴a I 2. 前記制限手段は、前記特定状態中に取得された特別情報に対応する特定報知の実行を制限可能な手段(演出制御装置143における保留コマンド対応処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴a I 1に記載の遊技機。

#### 【3161】

上記構成では、演出状態の切り替えが待機される特定状態である期間に取得された特別情報を対象として特定報知の実行を制限することができる。これにより、特定報知の制限対象となる特別情報の範囲が広くなり、特定報知の実行機会が過度に制限されることを抑制できる。

40

#### 【3162】

特徴a I 3. 前記制限手段は、前記特定状態中に取得された特別情報に対する前記先特定処理の結果にかかわらず、当該特別情報に対応する特定報知の実行を制限可能であることを特徴とする特徴a I 1又は特徴a I 2に記載の遊技機。

#### 【3163】

上記構成によれば、先読み処理の結果とは無関係に特定報知の実行を強制的に制限する

50

ことができる。これにより、特定報知の実行中に演出状態が切り替わることを好適に抑制できる。また、特定報知の実行制限が先読み処理の結果に影響されないことから、特定状態（特定報知の待機期間中）であっても、非特定状態である場合と同様に先読み処理を進めることができる。すなわち、先読み処理（先特定処理）の構成を変更する必要がないため、構成が複雑化することを抑制しながら、特定状態中の特定報知を制限することができる。

#### 【3164】

特徴a I 4．複数種類の演出状態には、第1演出状態（演出モードA）と、前記第1演出状態とは特定報知の実行されやすさが異なる第2演出状態（演出モードB）とが含まれており、

10

前記制限手段は、少なくとも前記第1演出状態から前記第2演出状態への切り替えについて前記特定状態である場合、特定報知の実行を制限可能なものであることを特徴とする特徴a I 1乃至特徴a I 3のいずれかに記載の遊技機。

#### 【3165】

演出状態によって特定報知の実行されやすさが異なる構成の場合、特定報知を実行したままで演出状態を切り替えと、その特定報知により示唆される期待度が演出状態の切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、切替後の演出状態において特定報知により示唆される期待度と実際に報知される付与判定の結果とが食い違い、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。このような構成に対し、上記特徴a I 1から特徴a I 3のいずれかの構成を適用することで、上記食い違いの発生が回避され、遊技者に不愉快な印象を与えることを好適に抑制可能となる。

20

#### 【3166】

なお、本特徴における「前記第1演出状態とは特定報知の実行されやすさが異なる第2演出状態」には、第2演出状態が特定報知を実行し得る演出状態として設定される構成だけでなく、第2演出状態が特定報知を実行しない演出状態として設定される構成も含まれると解することができる。

#### 【3167】

特徴a I 5．前記第2演出状態は、前記第1演出状態より特定報知が実行されにくいように設定された演出状態であることを特徴とする特徴a I 4に記載の遊技機。

#### 【3168】

30

第2演出状態における特定報知の実行されやすさが第1演出状態のそれよりも低い場合において、特定報知を実行したままで第1演出状態から第2演出状態に切り替えと、見かけ上の期待度が高まってしまい、実際よりも高い期待度を遊技者に示してしまう懸念がある。この点、本構成では、特定報知の実行されやすさが相対的に高い（特定報知が対応する期待度が相対的に低い）第1演出状態から特定報知の実行されやすさが低い（特定報知が対応する期待度が相対的に高い）第2演出状態に切り替えるための特定状態である場合に特定報知の実行を制限する。これにより、特定報知の実行中に第1演出状態から第2演出状態に切り替わるのが抑制され、実際よりも高い期待度が示唆されることを好適に抑制することが可能になる。

#### 【3169】

40

なお、本特徴における「前記第2演出状態は、前記第1演出状態より特定報知が実行されにくいように設定された演出状態である」には、第2演出状態において特定報知が実行される確率が第1演出状態のそれよりも低くなるように設定される構成のほか、第2演出状態が特定報知を実行しない演出状態として設定される構成も含まれると解することができる。

#### 【3170】

特徴a I 6．前記特定状態中に取得された特別情報に対応する特定報知が前記制限手段により制限された場合、当該特別情報に対応する特定報知を特定状態後又は演出状態の切り替わり後に実行する特定手段（演出制御装置143における保留予告用の第2設定処理、保留予告の第1実行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴a I 1

50

乃至特徴 a I 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 1 7 1 】

上記構成では、特定状態に起因して実行が制限された特定報知を特定状態後又は演出状態の切り替え後に実行するため、特定状態中に取得された特別情報について特定報知の実行が制限されたままとなり、期待度示唆が行えなくなることを抑制できる。

【 3 1 7 2 】

特徴 a I 7 . 前記特定手段は、前記制限手段により特定報知の実行が制限された特別情報について、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を前記特定状態中に行われた前記先特定処理の結果に基づいて実行する手段（ステップ S a 8 3 0 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a I 6 に記載の遊技機。

10

【 3 1 7 3 】

上記構成によれば、演出状態の切り替わり後の特定報知が特定状態中に行われた先読み結果に基づいて行われるため、演出状態の切り替わり後に改めて先読み処理を実行しなくても特定報知を実行することができる。これにより、先読み処理（先特定処理）について既存の構成をそのまま用いることができ、構成が複雑化することを抑制できる。

【 3 1 7 4 】

特徴 a I 8 . 前記特定手段は、前記制限手段により特定報知の実行が制限された特別情報について、前記特定状態中に行われた前記先特定処理の結果に基づいて特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を実行するか否かを判定する特定判定手段（ステップ S a 8 3 0 7 の処理を実行する機能）を備え、前記特定判定手段により実行すると判定された場合、特定報知を実行するように構成されており、

20

前記特定判定手段は、切り替わり後の演出状態に対応させて設定された判定条件（実行当選確率）を適用して前記判定を行うことを特徴とする特徴 a I 6 又は特徴 a I 7 に記載の遊技機。

【 3 1 7 5 】

上記構成では、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を実行するか否かが判定され、実行すると判定された場合に当該特定報知が実行される。その際、上記判定に際しては、特別情報が取得されたときの判定条件（切り替わり前の演出状態に対応させて設定された判定条件）ではなく、切り替わり後の演出状態に対応させて設定された判定条件が適用される。これにより、切替前の演出状態と切替後の演出状態とで特定報知の実行されやすさが異なる場合でも、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を好適に行うことが可能になる。

30

【 3 1 7 6 】

特徴 a I 9 . 前記特定報知の報知態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）が設定されており、

前記特定手段は、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を実行する場合、切り替わり後の演出状態に対応させて設定された抽選条件（シナリオ抽選テーブル等）を適用して前記複数種類の態様からいずれかの態様を抽選する手段（ステップ S a 8 3 1 0 ~ ステップ S a 8 3 1 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a I 6 乃至特徴 a I 8 のいずれかに記載の遊技機。

40

【 3 1 7 7 】

上記構成では、特定報知の報知態様として複数種類の態様が設定されるため、期待度に大小を付与して示唆することができ、遊技者の期待感をより好適に喚起することができる。そのような構成の下、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を実行する場合に、切り替わり後の演出状態に対応させて設定された抽選条件を適用して報知態様を抽選するため、切替前の演出状態と切替後の演出状態とで各報知態様に対応する期待度が相違する場合でも、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を好適に行うことが可能になる。

【 3 1 7 8 】

50

特徴 a I 1 0 . 前記特定状態中に特別情報が取得された場合、当該取得された特別情報が前記特定状態中に取得されたものであることを前記特定状態後に把握できるように所定の情報（待機中発生情報）を所定の記憶部（R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c）に記憶するように構成されていることを特徴とする特徴 a I 6 乃至特徴 a I 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 1 7 9 】

上記構成によれば、特定状態後や演出状態の切り替わり後において、特定状態となる前に取得された特別情報と特定状態中に取得された特別情報とが混在する場合でも、所定の記憶部に記憶された所定の情報に基づいて特定状態中に取得された特別情報を特定することができる。これにより、特定状態中に取得された特別情報と、そうではない特別情報とを識別し、特定状態中に取得された特別情報のみを対象として処理を行うことが可能になる。

【 3 1 8 0 】

特徴 a I 1 1 . 前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知手段は、前記特定報知を遊技回を跨いで実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 1 8 1 】

上記構成では、特定報知が比較的長い期間に亘って行われるため、特定報知の実行と演出状態の切り替えとが重複しやすくなる。このような構成に対し、上記特徴 a I 1 から特徴 a I 1 0 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【 3 1 8 2 】

特徴 a I 1 2 . 前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置 1 4 3 における保留コマンド対応処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知は、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とするものであることを特徴とする特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 1 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 1 8 3 】

保留用報知を利用して特定報知を行う場合、特定報知の実行期間が比較的長く、特定報知の実行と演出状態の切り替えとが重複しやすくなる。加えて、特定報知が示唆する期待度等の対象がいずれの特別情報であるかが明確となるため、演出状態の切り替えに伴い示唆する期待度が変動する場合の影響が大きいことが想定される。このような構成に対し、上記特徴 a I 1 から特徴 a I 1 1 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【 3 1 8 4 】

なお、上記特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 2 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 4、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 1 4、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 9、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 1 0、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 1 9、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 1 2、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 1 5、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 1 1、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 2 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

10

20

30

40

50



## 【 3 1 8 5 】

なお、以上詳述した特徴 a A 群乃至特徴 a I 群の各構成に対して、他の特徴群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

## 【 3 1 8 6 】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

## 【 3 1 8 7 】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

10

## 【 3 1 8 8 】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

## 【 3 1 8 9 】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

20

## 【 3 1 9 0 】

< 特徴 b A 群 ~ 特徴 b N 群 >

下記の特徴 b A 群 ~ 特徴 b N 群に記載された発明は、上述した第 2 の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

30

## 【 3 1 9 1 】

< 特徴 b A 群 >

特徴 b A 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 2 の実施の形態、第 2 の実施の形態の変形例 1 ~ 変形例 1 0 に基づいて抽出されるものである。

## 【 3 1 9 2 】

なお、特徴 b A 群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

40

## 【 3 1 9 3 】

特徴 b A 1 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

50

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能）と、  
を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1及び変形例2に係る主制御装置162により第2時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例3～変形例5に係る主制御装置162により第3時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例6～変形例10に係る主制御装置162により第2時短遊技状態の移行判定用処理、第3時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）と、

10

前記移行判定の結果が特定遊技状態への移行に対応した移行対応結果となった場合に、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1及び変形例2に係る主制御装置162により第2時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例3～変形例5に係る主制御装置162により第3時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例6～変形例10に係る主制御装置162により時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、  
を備え、

20

特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数又は特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する回数更新手段（第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1～変形例5に係る主制御装置162により高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する機能、変形例6～変形例10に係る主制御装置162により高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能等）を備え、

1の遊技回において、前記回数更新手段による前記更新が行われた後、前記移行判定手段による前記移行判定が行われるように構成されていることを特徴とする遊技機。

#### 【3194】

30

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態は、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が上限回数に達することを条件として終了するため、遊技回の実行期間にて行われる制御では、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数や特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する処理が行われる。

#### 【3195】

また、上記構成では、特別遊技状態を経由することなく移行する特定遊技状態を有している。従来の特定遊技状態は特別遊技状態を経由して移行するため、特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定を特別遊技状態の中で処理することが可能であった。すなわち、移行判定を遊技回から切り離して実施することができたが、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行する場合は、特定遊技状態に移行する直前の状態が遊技回であるため、遊技回の実行期間にて行われる制御の中に移行判定の処理を盛り込まざるを得ない。

40

#### 【3196】

つまり、遊技回の実行期間にて行われる制御において、特定遊技状態を終了させるための回数更新と、特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定との両方を行う必要があるが、これらの処理順序によっては特定遊技状態の制御を好適に実施できない懸念がある。この点、本構成では、回数更新を実行してから移行判定を実行する順序とするため、ある遊技回で特定遊技状態に移行した直後に、同じ遊技回の中で回数更新が実行されることを抑制できる。すなわち、ある遊技回で特定遊技状態への移行が行われた場合に、次の遊技回

50

から回数更新が開始されるように制御できるため、特定遊技状態に移行してからの残り回数を適切に確保することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【3197】

特徴b A 2 . 前記移行判定手段は、所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等）が成立したか否かに基づいて前記移行判定を実行し、前記移行条件が成立している場合に当該移行判定の結果を前記移行対応結果とするように構成されており、

特定遊技状態中の遊技回において前記移行条件が成立可能に構成されていることを特徴とする特徴b A 1 に記載の遊技機。

【3198】

本構成では、特定遊技状態への滞在中に特定遊技状態への移行契機が成立し得る構成となっている。このような場合、回数更新を実行してから移行判定を実行する順序であることで、上記特徴b A 1 で述べた特定遊技状態に移行してからの残り回数を適切に確保できるという効果のほか、移行契機が成立した遊技回が先行する特定遊技状態の最終遊技回（上限回数に達した遊技回）であれば、先行する特定遊技状態を終了させてから、移行契機の成立に基づく後続の特定遊技状態へ移行させることができるという効果を期待できる。

【3199】

しかも、先行する特定遊技状態の終了と後続の特定遊技状態への移行とを同じ遊技回の中で行うことができるため、通常遊技状態での遊技回を介在させることなく、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態へのシームレスな移行を実現することができる。これにより、特定遊技状態の残り回数が追加されたのと同等の状態とすることができ、遊技者が後続の特定遊技状態への移行を達成できた場合に、その喜びを好適に喚起することが可能になる。

【3200】

特徴b A 3 . 特定遊技状態に対応する所定情報（第1サポートフラグ、第2サポートフラグ、第3サポートフラグ等）を所定の記憶手段（RAM 314の各種フラグ格納エリア314e）に記憶可能な構成となっており、

前記所定情報が第1状態（上記各種フラグ格納エリア314eにセットされた状態等）とされることに基づいて特定遊技状態に移行し、前記第1状態とされた前記所定情報が前記第1状態とは異なる第2状態（上記各種フラグ格納エリア314eにセットされていない状態等）とされることに基づいて特定遊技状態が終了するように構成されており、

前記終了条件が成立したか否かを判定する終了判定手段（第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1～変形例5に係る主制御装置162により高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する機能、変形例6～変形例10に係る主制御装置162により高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能等）と、

前記終了判定手段の判定結果に基づいて前記所定情報を前記第2状態とする又は前記所定情報を前記第2状態とすべきであると認識する終了用処理実行手段（第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1～変形例5に係る主制御装置162により高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する機能、変形例6～変形例10に係る主制御装置162により高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能等）と、

を備え、  
前記終了用処理実行手段による処理が前記回数更新手段による前記更新よりも後であって前記移行判定手段による前記移行判定よりも先に行われるように構成されていることを特徴とする特徴b A 1 又は特徴b A 2 に記載の遊技機。

【3201】

上記構成では、回数更新が行われた後、その結果に基づいて特定遊技状態を内部的に終了又は終了すべきと認識し、その後、特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定が行われる。これにより、移行契機が成立した遊技回が先行する特定遊技状態の最終遊技回である場合において、先行する特定遊技状態を終了させた後、同じ遊技回の中で後続の特定遊技状態に移行させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 3 2 0 2 】

また、移行契機が成立した遊技回が先行する特定遊技状態の終了遊技回でない場合でも、先行する特定遊技状態の途中で後続の特定遊技状態への移行が許容される構成にあっては、内部的に先行する特定遊技状態を終了させてから後続の特定遊技状態に移行させることができる。これにより、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態への切り替えを円滑に行うことが可能になる。

## 【 3 2 0 3 】

特徴 b A 4 . 特定遊技状態に対応する所定情報 ( 第 1 サポートフラグ、第 2 サポートフラグ、第 3 サポートフラグ ) を所定の記憶手段 ( R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e ) に記憶可能な構成となっており、

10

前記所定情報が第 1 状態 ( 上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされた状態等 ) とされることに基づいて特定遊技状態に移行し、前記第 1 状態とされた前記所定情報が前記第 1 状態とは異なる第 2 状態 ( 上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされていない状態等 ) とされることに基づいて特定遊技状態が終了するように構成されており、

前記終了条件の成立に基づいて前記所定情報を前記第 2 状態とする又は前記所定情報を前記第 2 状態とすべきであると認識する終了用処理実行手段 ( 第 2 の実施の形態、第 2 の実施の形態の変形例 1 ~ 変形例 5 に係る主制御装置 1 6 2 により高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する機能、変形例 6 ~ 変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 により高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能等 ) と、

前記所定情報が前記第 1 状態とされている状況において前記特定遊技状態用移行手段による前記移行を制限する制限手段 ( 第 2 の実施の形態、第 2 の実施の形態の変形例 1、変形例 3、変形例 6、変形例 8 ~ 変形例 1 0 における主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態への移行を制限する機能等 ) を備えていることを特徴とする特徴 b A 1 乃至特徴 b A 3 のいずれかに記載の遊技機。

20

## 【 3 2 0 4 】

上記構成では、先行する特定遊技状態の途中で後続の特定遊技状態に移行することが制限される。これにより、先行する特定遊技状態の継続を優先することができ、頻繁に遊技状態の移行が生じ、遊技性が複雑化して遊びやすさが低下することを抑制できる。しかしながら、その反面、特定遊技状態への移行機会が少なく抑えられるおそれがある。この点、回数更新を実行してから移行判定を実行する順序であることで、先行する特定遊技状態の最終遊技回 ( 上限回数に達した遊技回 ) については、後続の特定遊技状態への移行を許容することができる。これにより、特定遊技状態の全般で後続の特定遊技状態への移行が制限される場合に比べ、特定遊技状態への移行機会を増加させることが可能になる。

30

## 【 3 2 0 5 】

特徴 b A 5 . 前記移行判定手段は、所定の移行条件 ( 天井回数への到達、特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等 ) が成立したか否かに基づいて前記移行判定を実行し、前記移行条件が成立している場合に当該移行判定の結果を前記移行対応結果とするように構成されており、

前記移行条件として、前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果 ( 外れ結果 ) となった遊技回の回数が特定回数 ( 天井回数 ) となることを含み、

40

特定遊技状態として、前記上限回数に到達する遊技回が前記特定回数に到達する遊技回と同じ遊技回となり得るように設定された所定の特定遊技状態 ( 第 2 の実施の形態において 4 R 確変大当たり結果 A を契機として移行する高確遊技状態、4 R 通常大当たり結果 A を契機として移行する第 1 時短遊技状態等 ) を含むことを特徴とする特徴 b A 1 乃至特徴 b A 4 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 3 2 0 6 】

上記構成では、特別判定において特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果 ( いわゆる外れ結果 ) となった累積回数が特定回数に到達することに基づいて移行する特定遊技状態を有しているとともに、上限回数に到達する遊技回が特定回数に到達する遊技回と同じ遊技回となり得るように設定された所定の特定遊技状態を有している。この場合、先行

50

する特定遊技状態として所定の特定遊技状態が実施されれば、その最終遊技回において自ずと非特定結果の累積回数が特定回数に到達し、所定の特定遊技状態から特定回数への到達を契機とする特定遊技状態に移行させることができる。すなわち、特定結果を引き当てることができないまま所定の特定遊技状態が終了したとしても、特定回数への到達を契機とする特定遊技状態への移行により特定遊技状態の残り回数が追加されることになり、遊技者からすると、そのような残り回数の追加がない場合に比べ、特定遊技状態の中で特定結果を引き当てるチャンスが格段に高められるものとなる。これにより、特定遊技状態として所定の特定遊技状態が選ばれることを期待する楽しみを付与できるばかりか、所定の特定遊技状態の魅力（遊技者への訴求力）を高めることができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。

10

**【 3 2 0 7 】**

特徴 b A 6 . 所定の特定遊技状態は、特別遊技状態を経由して移行する特定遊技状態（第 1 時短遊技状態）であることを特徴とする特徴 b A 5 に記載の遊技機。

**【 3 2 0 8 】**

本構成によれば、特別遊技状態の終了後、所定の特定遊技状態に移行した場合において、特定結果を引き当てることができないままその所定の特定遊技状態が終了しても、特定回数への到達を契機とする特定遊技状態への移行により特定遊技状態の残り回数を増加させることができる。これにより、特別遊技状態が終了した後に、有利な特定遊技状態を保ったまま、特定結果を引き当てて再び特別遊技状態に移行させるチャンスを高めることができ、興趣性を向上させることが可能になる。

20

**【 3 2 0 9 】**

特徴 b A 7 . 前記移行判定手段は、所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等）が成立したか否かに基づいて前記移行判定を実行し、前記移行条件が成立している場合に当該移行判定の結果を前記移行対応結果とするように構成されており、

前記移行条件として、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることを含むことを特徴とする特徴 b A 1 乃至特徴 b A 4 のいずれかに記載の遊技機。

30

**【 3 2 1 0 】**

上記構成では、特別判定で特定結果（いわゆる大当たり結果）とは異なる所定結果となること又は特別判定で非特定結果（いわゆる外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定で所定結果となることに基づいて移行する特定遊技状態を有している。この場合、特別判定又は特定判定で所定結果となった遊技回が特定遊技状態の最終遊技回であれば、所定結果への当選を契機とする特定遊技状態への移行が許容されるものとなる。つまり、特定遊技状態の最終遊技回において特別判定又は特定判定で所定結果を引き当てることができれば、特定遊技状態の残り回数が追加されるものとして行うことができる。一般に特定遊技状態の最終遊技回における遊技者の心理としては、特定遊技状態が終了することへの不安感が強く、落胆した気分になりがちであるが、本構成であることで、特定遊技状態の最終遊技回をチャンス遊技回として機能させることができ、遊技意欲を好適に掻き立てることが可能になる。これにより、特定遊技状態の最後まで遊技を楽しむことができ、興趣性を向上させることが可能になる。

40

**【 3 2 1 1 】**

特徴 b A 8 . 前記移行判定手段は、所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等）が成立したか否かに基づいて前記移行判定を実行し、前記移行条件が成立している場合に当該移行判定の結果を前記移行対応結果とするように構成されており、

特定遊技状態に移行した場合に前記上限回数を設定する手段（第 2 の実施の形態の変形例 2 ～変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 により開閉実行モード終了時の移行処理を実行

50

する機能)と、

特定遊技状態である状況で前記移行条件が成立した場合に前記上限回数を再設定する手段(第2の実施の形態の変形例2に係る主制御装置162により第2時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例4、変形例5に係る主制御装置162により第3時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例7に係る主制御装置162により第2時短遊技状態の移行判定用処理、第3時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴b A 1乃至特徴b A 7のいずれかに記載の遊技機。

【3212】

上記構成では、特定遊技状態の途中で移行条件が成立した場合に特定遊技状態の上限回数が再設定される。すなわち、先行する特定遊技状態の途中で移行条件が成立した際に後続の特定遊技状態への移行が許容されるところ、上記特徴b A 1のように回数更新を実行してから移行判定を実行する順序であることで、後続の特定遊技状態に移行してからの残り回数を適切に確保することが可能になる。

【3213】

特徴b A 9、予め定められた周期で定期処理(主制御装置162による通常処理等)を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御するように構成されており、

前記定期処理の1処理回において前記回数更新手段による前記更新と前記移行判定手段による前記移行判定とを実行可能に構成されていることを特徴とする特徴b A 1乃至特徴b A 8のいずれかに記載の遊技機。

【3214】

上記構成では、定期処理を繰り返し実行することで遊技の進行が制御される構成の下、回数更新と移行判定が同じ処理回の中で行われるため、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態に移行する場合に、通常遊技状態での遊技回が介入することを好適に抑制することができる。

【3215】

特徴b A 10、遊技球が入球可能な所定入球手段(第2作動口63)を備え、

特定遊技状態は、通常遊技状態よりも前記所定入球手段への入球が生じやすいものであり、

前記特別判定手段は、前記所定入球手段への入球に基づいて前記特別判定を実行することが可能であることを特徴とする特徴b A 1乃至特徴b A 9のいずれかに記載の遊技機。

【3216】

上記構成では、特定遊技状態に移行すると、通常遊技状態よりも所定入球手段への入球が発生しやすくなり、特別判定を受けやすくなるように構成されている。このような構成に対し、上記特徴b A 1から特徴b A 9のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【3217】

特徴b A 11、予め定められた判定条件(第1作動口62又は第2作動口63への入賞)の成立に基づいて特別判定(特図当否判定)を実行する特別判定手段(主制御装置162における特図当否判定を実行する機能)と、

前記特別判定の結果が特定結果(大当たり結果)となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態(開閉実行モード)に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段(主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能)と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段(主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能)と、  
を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態(高頻度サポートモード等)を有しており、

10

20

30

40

50

特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1及び変形例2に係る主制御装置162により第2時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例3～変形例5に係る主制御装置162により第3時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例6～変形例10に係る主制御装置162により第2時短遊技状態の移行判定用処理、第3時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）と、

前記移行判定の結果が特定遊技状態への移行に対応した移行対応結果となった場合に、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1及び変形例2に係る主制御装置162により第2時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例3～変形例5に係る主制御装置162により第3時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例6～変形例10に係る主制御装置162により時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、

10

所定の終了条件（上限回数に到達したこと）が成立した場合に特定遊技状態を終了させる又は特定遊技状態を終了すべきと認識する終了用処理実行手段（第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1～変形例5に係る主制御装置162により高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する機能、変形例6～変形例10に係る主制御装置162により高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能等）と、  
を備え、

1の遊技回において、前記終了用処理実行手段による処理が行われた後、前記移行判定手段による前記移行判定が行われるように構成されていることを特徴とする遊技機。

20

#### 【3218】

上記構成においては、特定遊技状態として、特別遊技状態を経由することなく移行する特定遊技状態を有している。従来の特定遊技状態は特別遊技状態を経由して移行するため、特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定を特別遊技状態の中で処理することが可能であった。すなわち、移行判定を遊技回から切り離して実施することができたが、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行する場合は、特定遊技状態に移行する直前の状態が遊技回であるため、遊技回の実行期間にて行われる制御の中に移行判定の処理を盛り込まざるを得ない。

#### 【3219】

また、遊技回の実行期間にて行われる制御では、特定遊技状態の終了に対応した所定の終了条件が成立しているか否かを把握し、特定遊技状態を終了させたり、終了すべきと認識したりするための終了用処理を行う必要もある。つまり、遊技回の実行期間にて行われる制御において、特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定と、特定遊技状態を終了させるための終了用処理との両方を行う必要があるが、これらの処理順序によっては特定遊技状態の制御を好適に実施できない懸念がある。

30

#### 【3220】

この点、本構成では、終了用処理を実行してから移行判定を実行する順序とするため、特定遊技状態中に後続の特定遊技状態への移行契機が成立した場合に、先行する特定遊技状態を終了させてから後続の特定遊技状態に移行させることができる。これにより、複数の特定遊技状態が重複することが抑制され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。しかも、先行する特定遊技状態の終了と後続の特定遊技状態への移行とを同じ遊技回の中で処理することができるため、通常遊技状態への移行を介在させることなく、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態への切り替えを行うことができる。これにより、上記切り替えが生じる状況下でも、遊技者にとって有利な状態である特定遊技状態を保ち続けることができ、遊技しやすさに優れた構成を実現することが可能になる。

40

#### 【3221】

特徴bA12．前記移行判定手段は、所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等）が成立したか否かに基づいて前記移行判定を実行し、前記移行条件が成立している場合に当該移行判定の結果を前記移行対応結果とするように構成されており、

50

特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態に移行した場合に前記上限回数を設定する手段（第2の実施の形態の変形例2～変形例10に係る主制御装置162により開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、

特定遊技状態である状況で前記移行条件が成立した場合に前記上限回数を再設定する手段（第2の実施の形態の変形例2に係る主制御装置162により第2時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例4、変形例5に係る主制御装置162により第3時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例7に係る主制御装置162により第2時短遊技状態の移行判定用処理、第3時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能）と、

10

を備えていることを特徴とする特徴b A 1 1に記載の遊技機。

#### 【3 2 2 2】

上記構成では、特定遊技状態の途中で移行条件が成立した場合に特定遊技状態の上限回数が再設定される。すなわち、先行する特定遊技状態の途中で移行条件が成立した際に後続の特定遊技状態への移行が許容されるため、先行する特定遊技状態の途中から後続の特定遊技状態に切り替える処理が必要となる。このような構成において、上記特徴b A 1 1のように終了用処理を実行してから移行判定を実行する順序であることで、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態への切り替えを円滑に行うことが可能になる。

#### 【3 2 2 3】

20

なお、上記特徴b A 1 1又は特徴b A 1 2に対して上記特徴b A 1 から特徴b A 1 0のいずれかの構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

#### 【3 2 2 4】

なお、上記特徴b A 1 乃至特徴b A 1 2の各構成に対して、特徴b A 1 乃至特徴b A 1 2、特徴b B 1 乃至特徴b B 1 0、特徴b C 1 乃至特徴b C 9、特徴b D 1 乃至特徴b D 6、特徴b E 1 乃至特徴b E 1 0、特徴b F 1 乃至特徴b F 1 0、特徴b G 1 乃至特徴b G 8、特徴b H 1 乃至特徴b H 8、特徴b I 1 乃至特徴b I 1 1、特徴b J 1 乃至特徴b J 1 0、特徴b K 1 乃至特徴b K 1 0、特徴b L 1 乃至特徴b L 9、特徴b M 1 乃至特徴b M 1 0、特徴b N 1 乃至特徴b N 7のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

30

#### 【3 2 2 5】

<特徴b B 群>

特徴b B 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1～変形例10に基づいて抽出されるものである。

#### 【3 2 2 6】

なお、特徴b B 群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

40

#### 【3 2 2 7】

特徴b B 1、遊技球が入球可能又は入球しやすい第1態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第1態様よりも入球しにくい第2態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第2作動口63）と、

前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて第1判定（特図当否判定）を実行する第

50



1 判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記第 1 判定の結果が特定結果（大当たり結果等）となることに基づいて遊技者に所定の特典（開閉実行モード等）を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能等）と、

予め定められた判定条件（スルーゲート 6 4 の遊技球の通過）の成立に基づいて第 2 判定（普図当否判定）を実行する第 2 判定手段（主制御装置 1 6 2 における普図当否判定を実行する機能）と、

前記第 2 判定の結果が所定結果（サポート当選結果）となることに基づいて、前記可変入球手段を前記第 2 態様から前記第 1 態様とし、その後、前記第 2 態様とする切替制御が少なくとも 1 回行われる可変入球制御（役物開閉遊技）を実行する可変入球制御手段（主制御装置 1 6 2 における電役サポート用処理を実行する機能）と、

10

前記第 2 判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記第 2 判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回（普図遊技回）の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における普図遊技回制御処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として第 1 遊技状態（通常遊技状態等）及び第 2 遊技状態（第 2 時短遊技状態等）を含む複数の遊技状態を有しており、

第 1 遊技状態から第 2 遊技状態に変化する状況（通常遊技状態から第 2 時短遊技状態に変化する状況、通常遊技状態から第 3 時短遊技状態に変化する状況、第 2 時短遊技状態から通常遊技状態に変化する状況、第 3 時短遊技状態から通常遊技状態に変化する状況、第 1 時短遊技状態から通常遊技状態に変化する状況、第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態の一方からそれら各時短遊技状態の他方に変化する状況等）で遊技回が実行中である場合に当該実行中の遊技回を終了させることが可能な特定終了手段（第 2 の実施の形態、第 2 の実施の形態の変形例 1 ~ 変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 1 3 1 1 ~ ステップ S b 1 3 1 5、ステップ S b 3 5 0 9、ステップ S b 4 1 0 7、ステップ S b 5 8 1 1 の処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。

20

【 3 2 2 8 】

上記構成では、可変入球手段への入球に基づいて第 1 判定が行われ、その結果が特定結果となることで所定の特典が付与される。また、第 1 判定とは別に第 2 判定が行われ、その結果を報知するための遊技回が実行されるとともに、上記第 2 判定の結果が所定結果となることで可変入球手段が第 1 態様となる可変入球制御が実行される。ここで、そのような構成の遊技機においては、遊技状態の種別によって上記遊技回や可変入球制御の態様が異なり、例えば、変化後の遊技状態での遊技回等が変化前の遊技状態よりも遊技者にとって有利な態様で実行されるものがある。このような場合において、例えば、遊技状態が変化する直前に第 2 判定が行われると、当該判定は変化前の遊技状態の下で開始されるため、当該判定結果に基づく遊技回等は遊技者にとって不利な態様で行われることになる。この点、本構成では、第 1 遊技状態から第 2 遊技状態に変化する状況で遊技回が実行中であると、その遊技回が強制終了されるため、第 2 遊技状態下での第 2 判定を速やかに実行させることができる。これにより、第 2 遊技状態に対応した遊技回等の開始タイミングを迅速化することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

30

40

【 3 2 2 9 】

なお、本特徴の「第 1 遊技状態から第 2 遊技状態に変化する状況で遊技回が実行中である場合に」は、「第 1 遊技状態から第 2 遊技状態に変化する状況において第 1 遊技状態中に開始された遊技回が実行中である場合に」と表現することもできる。

【 3 2 3 0 】

特徴 b B 2 . 前記特典付与手段として、前記第 1 判定の結果が特定結果となることに基づいて遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

50

前記特定終了手段は、特別遊技状態を経由することなく第1遊技状態から第2遊技状態に変化する状況で遊技回が実行中である場合に当該実行中の遊技回を終了させることが可能であることを特徴とする特徴b B 1に記載の遊技機。

【3231】

例えば、第1遊技状態 特別遊技状態 第2遊技状態といった具合に特別遊技状態を経由して遊技状態が変化する場合であれば、第1遊技状態で開始された遊技回や可変入球制御を特別遊技状態の中で終了させることができるため、その影響が第2遊技状態に及ぶことを抑制できる。しかしながら、特別遊技状態を経由することなく第1遊技状態から第2遊技状態への変化が行われる場合は、第1遊技状態で開始された遊技回等を吸収する期間を確保できないため、第1遊技状態に対応した遊技回等が第2遊技状態において継続しやすくなる懸念がある。このような場合に対して上記特徴b B 1の構成を適用することで、上記効果を好適に発揮させることが可能になる。

10

【3232】

特徴b B 3．前記特定終了手段により前記終了が行われる場合において、終了対象の遊技回における前記第2判定の結果が前記所定結果である場合に当該所定結果とは異なる結果（普図外れ結果）に変更する手段（主制御装置162によりステップS b 1313の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴b B 1又は特徴b B 2に記載の遊技機。

【3233】

上記構成では、遊技状態の変化に伴って遊技回を強制終了させる場合に、その遊技回の契機となった第2判定の結果が、可変入球制御を実行させることに対応した所定結果である場合には、可変入球制御を実行させない他の結果に変更される。これにより、遊技回の強制終了後、可変入球制御を介さずに次の遊技回を開始させることができる。その分、第2遊技状態（変化後の遊技状態）に対応した遊技回等の開始タイミングを早めることができ、遊技状態の変化に対してより迅速に対応させることが可能になる。

20

【3234】

特徴b B 4．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記第2判定の結果に対応した報知結果として特定報知（普図の停止表示）が行われるように遊技回を制御するものであり、

遊技状態が変化する状況で特定報知の実行中である場合に、前記特定終了手段による前記終了を制限することが可能に構成されていることを特徴とする特徴b B 1乃至特徴b B 3のいずれかに記載の遊技機。

30

【3235】

例えば、特定報知（特定判定の結果報知）が実行されている状況でその報知を強制終了させると、報知期間の短縮化を招く。その結果、特定報知の視認性が低下し、第2判定の結果を把握しにくくなる懸念がある。この点、本構成では、特定報知の実行中である場合は遊技状態の変化に伴う強制終了が制限される。これにより、適切な報知期間を確保することができ、特定報知の視認性が損なわれることを抑制できる。

【3236】

なお、本特徴を上記特徴b B 3に適用した場合には、次の効果を奏することができる。例えば、特定報知の実行中であっても遊技状態の変化に伴う強制終了を実行する構成においては、第2判定の結果を所定結果から異なる結果に変更させた場合に、変更前の結果に対応した特定報知（所定結果になったことの報知）が実行され、その後、強制終了によりその報知が終了される。すなわち、変更前の結果である所定結果が強制終了の実行タイミングまで報知された後、当該強制終了により遊技回自体が終了するため、変更後の結果が報知されない。このため、所定結果が報知されたにもかかわらず可変入球制御が行われない事態を招き、遊技機や遊技ホールに対する遊技者の信頼を低下させるおそれがある。この点、特徴b B 4では、特定報知の実行中である場合は例外的に強制終了しないため、特定報知により示される結果と変更後の第2判定の結果との不整合が発生することを抑制でき、延いては、所定結果が報知された状態で可変入球制御が行われない事象の発生を抑制

40

50

することが可能になる。

【 3 2 3 7 】

特徴 b B 5 . 前記第 1 判定が行われることに基づいて第 1 遊技回用動作が開始され、当該第 1 遊技回用動作の終了後、前記第 1 判定の結果に対応した所定報知（特図の停止表示）が行われることを第 1 遊技回（特図遊技回）の 1 回として、第 1 遊技回が行われるように制御する第 1 遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記遊技回としての第 2 遊技回が行われるように制御する第 2 遊技回制御手段と、

所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果の当選、特定入球部への入球、上限回数への到達等）が成立した場合に第 2 遊技状態に移行させる移行手段（第 2 の実施の形態、第 2 の実施の形態の変形例 1 及び変形例 2 に係る主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例 3 ~ 変形例 5 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例 6 ~ 変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態の移行判定用処理、第 3 時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、

を備え、

前記移行手段は、前記所定の移行条件が成立した第 1 遊技回において前記所定報知が終了する前の所定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、変動表示の開始タイミング、変動表示中のタイミング等）にて特定遊技状態への移行を行うように構成されていることを特徴とする特徴 b B 1 乃至特徴 b B 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 2 3 8 】

移行条件が成立した第 1 遊技回において所定報知（特別判定結果の報知）が終了することにより、次の第 1 遊技回として第 2 遊技状態に移行してからの最初の第 1 遊技回が開始される。この際、上記構成では、移行条件が成立した第 1 遊技回において所定報知が終了する前に第 2 遊技状態への移行が行われるため、第 2 遊技状態への移行後、最初の第 1 遊技回が行われるまでの間に猶予期間（遊技状態としては第 2 遊技状態に移行しているが、第 2 遊技状態に移行してからの第 1 遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保することができる。第 2 遊技状態への移行に対応させて第 2 遊技回を終了させた場合に、その猶予期間において次の第 2 遊技回を開始させれば、第 2 遊技状態への移行後、第 1 遊技回よりも先行して第 2 遊技回を開始させることができる。その結果、可変入球制御の開始タイミングが早められ、第 2 遊技状態への移行後において可変入球手段への入球が生じやすくなる状況を早期に生じさせることが可能になる。

【 3 2 3 9 】

特徴 b B 6 . 前記第 2 遊技回制御手段は、前記第 2 判定が行われることに基づいて第 2 遊技回用動作が開始され、当該第 2 遊技回用動作の終了後、前記第 2 判定の結果に対応した第 2 報知（普図の停止表示）が行われることを第 2 遊技回（普図遊技回）の 1 回として、第 2 遊技回が行われるように制御するものであり、

前記所定タイミングから第 2 遊技状態への移行後における最初の第 1 遊技回が開始されるまでの期間が、前記特定終了手段による前記終了の対象となった第 2 遊技回における第 2 報知の期間よりも長くなるようにすることが可能な手段（第 2 の実施の形態、第 2 の実施の形態の変形例 1 ~ 変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 により確定表示開始用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴 b B 5 に記載の遊技機。

【 3 2 4 0 】

上記構成では、所定タイミングで第 2 遊技状態への移行が行われてから第 2 遊技状態への移行後における最初の第 1 遊技回が開始されるまでの期間（猶予期間）が、特定終了手段による終了の対象となった第 2 遊技回における第 2 報知の実行期間よりも長くなるように構成されている。この場合、終了対象となった第 2 遊技回の第 2 報知は上記猶予期間の途中で終了するため、次の第 2 遊技回は当該猶予期間が終了する前に開始されるものとなる。その次の第 2 遊技回は第 2 遊技状態の下で行われるため、第 2 遊技状態に対応した第

2 遊技回を上記最初の第 1 遊技回に先行して開始させることができる。これにより、第 2 遊技状態への移行後における可変入球制御の開始タイミングを早め、可変入球手段への入球が生じやすくなる状況を早期に生じさせることが可能になる。

【 3 2 4 1 】

なお、本特徴を上記特徴 b B 5 に適用する場合は上記特徴 b B 5 における「所定報知」を「第 1 報知」と読み替えることができる。

【 3 2 4 2 】

特徴 b B 7 . 前記所定の移行条件が成立した第 1 遊技回における第 1 報知の期間を、前記所定の移行条件が成立しない所定の第 1 遊技回における第 1 報知の期間よりも長くする手段（第 2 の実施の形態、第 2 の実施の形態の変形例 1 ~ 変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 において特定確定表示時間を設定する機能等）を備えていることを特徴とする特徴 b B 5 又は特徴 b B 6 に記載の遊技機。

10

【 3 2 4 3 】

上記構成では、第 2 遊技状態への移行条件が成立した第 1 遊技回における第 1 報知の期間を他の第 1 遊技回における第 1 報知の期間よりも長くするため、猶予期間の長期化を図ることができる。

【 3 2 4 4 】

なお、本特徴を特徴 b B 6 に適用した場合は、「猶予期間を第 2 報知の期間よりも長くする上記特徴 b B 6 の構成を実現する上で、第 2 報知の期間についての無理な短縮化を回避することが可能になる。これにより、報知期間の短縮により特定判定の結果が視認しにくくなる不都合の発生を抑制しながら、上記特徴 b B 6 の構成を実現することが可能になる。」という更なる効果を期待することができる。

20

【 3 2 4 5 】

特徴 b B 8 . 前記特典付与手段として、前記第 1 判定の結果が特定結果となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

第 1 遊技状態と第 2 遊技状態の一方が通常遊技状態であり、第 1 遊技状態と第 2 遊技状態の他方が特定遊技状態であることを特徴とする特徴 b B 1 乃至特徴 b B 7 のいずれかに記載の遊技機。

30

【 3 2 4 6 】

上記構成では、通常遊技状態と特定遊技状態の間で遊技状態が変化する場合に遊技回の強制終了が実施される。すなわち、遊技回や可変入球制御の態様が変化する場合に対応させて特定終了手段による上記終了が実行されるため、上記特徴 b B 1 から特徴 b B 7 における上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【 3 2 4 7 】

特徴 b B 9 . 前記特典付与手段として、前記第 1 判定の結果が特定結果となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

40

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

第 1 遊技状態が通常遊技状態であり、第 2 遊技状態が特定遊技状態であることを特徴とする特徴 b B 1 乃至特徴 b B 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 2 4 8 】

上記構成では、通常遊技状態から特定遊技状態への移行である場合に特定終了手段による遊技回の終了が実行される。すなわち、遊技回や可変入球制御が不利な態様で行われる状況から有利な態様で行われる状況に切り替わることに対応させて特定終了手段による上

50

記終了が実行されるため、上記特徴 b B 1 から特徴 b B 7 における上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【 3 2 4 9 】

なお、上記特徴 b B 8 又は特徴 b B 9 の「遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており」は、「遊技状態として、遊技回及び可変入球制御の少なくとも一方が通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な態様で実行される特定遊技状態（高頻度サポートモード）を有しており」と表現することもできる。

【 3 2 5 0 】

特徴 b B 1 0 . 特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態、第 3 時短遊技状態等）を有しており、

10

所定の特定遊技状態から当該所定の特定遊技状態とは異なる他の特定遊技状態に変化する状況で遊技回が実行中である場合に前記特定終了手段による前記終了が制限されるように構成されていることを特徴とする特徴 b B 8 又は特徴 b B 9 に記載の遊技機。

【 3 2 5 1 】

1 の特定遊技状態から他の特定遊技状態への変化の場合は、当該変化の前から既に遊技回や可変入球制御が特定遊技状態に対応した態様で実行されている。このような状況において遊技回を途中終了させると、却って変化後の遊技状態に対応した遊技回等の開始が遅れるおそれがある。この点、本構成では、1 の特定遊技状態から他の特定遊技状態に切り替わる場合は特定終了手段による遊技回の終了を制限するため、そのような不都合の発生を抑制することが可能になる。

20

【 3 2 5 2 】

なお、上記特徴 b B 1 乃至特徴 b B 1 0 の各構成に対して、特徴 b A 1 乃至特徴 b A 1 2、特徴 b B 1 乃至特徴 b B 1 0、特徴 b C 1 乃至特徴 b C 9、特徴 b D 1 乃至特徴 b D 6、特徴 b E 1 乃至特徴 b E 1 0、特徴 b F 1 乃至特徴 b F 1 0、特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8、特徴 b H 1 乃至特徴 b H 8、特徴 b I 1 乃至特徴 b I 1 1、特徴 b J 1 乃至特徴 b J 1 0、特徴 b K 1 乃至特徴 b K 1 0、特徴 b L 1 乃至特徴 b L 9、特徴 b M 1 乃至特徴 b M 1 0、特徴 b N 1 乃至特徴 b N 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

30

【 3 2 5 3 】

< 特徴 b C 群 >

特徴 b C 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 2 の実施の形態、第 2 の実施の形態の変形例 1 ~ 変形例 1 0 に基づいて抽出されるものである。

【 3 2 5 4 】

なお、特徴 b C 群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

40

【 3 2 5 5 】

特徴 b C 1 . 遊技球が入球可能な入球手段（第 1 作動口 6 2 ）と、

遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第 1 態様よりも入球しにくい第 2 態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第 2 作動口 6 3 ）と、

前記入球手段又は前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）

50

と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて第 1 遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを第 1 遊技回（特図遊技回）の 1 回として、第 1 遊技回が行われるように制御する第 1 遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

10

予め定められた判定条件（スルーゲート 6 4 の遊技球の通過）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定）を実行する特定判定手段（主制御装置 1 6 2 における普図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果）となることに基づいて、前記可変入球手段を前記第 2 態様から前記第 1 態様とし、その後、前記第 2 態様とする切替制御が少なくとも 1 回行われる可変入球制御（役物開閉遊技）を実行する可変入球制御手段（主制御装置 1 6 2 における電役サポート用処理を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて第 2 遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを第 2 遊技回（普図遊技回）の 1 回として、第 2 遊技回が行われるように制御する第 2 遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における普図遊技回制御処理を実行する機能）と、

20

を備え、

遊技状態として、第 2 遊技回及び前記可変入球制御の少なくとも一方が通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な態様で実行される特定遊技状態（高頻度サポートモード）を有しており、

所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果の当選、特定入球部への入球等）が成立した場合に、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態移行手段（第 2 の実施の形態の変形例 1 及び変形例 2 に係る主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例 3 ~ 変形例 5 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例 6 ~ 変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態の移行判定用処理、第 3 時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能）と、

30

特定遊技状態に移行した場合に、特定遊技状態に移行してからの最初の第 2 遊技回が特定遊技状態に移行してからの最初の第 1 遊技回に先行して行われるようにすることが可能な特定手段（第 2 の実施の形態、第 2 の実施の形態の変形例 1 ~ 変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 1 3 1 1 ~ ステップ S b 1 3 1 5、ステップ S b 3 5 0 9、ステップ S b 4 1 0 7、ステップ S b 5 8 1 1 の処理、確定表示開始用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【 3 2 5 6 】

40

上記構成では、遊技回及び可変入球制御の少なくとも一方が通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な態様で実行される特定遊技状態を有している。このため、遊技状態が特定遊技状態に移行することにより、可変入球手段への入球が発生しやすくなり、遊技者が特別判定を受けやすくなって有利に遊技を進めることができる。また、上記構成では、特定遊技状態への移行が特別遊技状態を経由することなく実行される。すなわち、ある第 1 遊技回にて上記移行条件が成立した場合に、その遊技回の終了後、特定遊技状態に移行してからの最初の第 1 遊技回として次の遊技回が直ちに開始される。そのような前提の下、上記構成では、特定遊技状態に移行した場合に、特定遊技状態に移行してからの最初の第 2 遊技回が特定遊技状態に移行してからの最初の第 1 遊技回に先行して行われるように構成されている。これにより、特定遊技状態への移行後における可変入球制御の開始タイミン

50

グを早め、可変入球手段への入球が生じやすくなる状況を早期に生じさせることが可能になる。

【 3 2 5 7 】

特徴 b C 2 . 前記第 1 遊技回制御手段は、前記特別判定の結果に対応した報知結果として所定の報知（特図の停止表示）が行われるように制御するものであり、

前記特定遊技状態用移行手段は、前記移行条件が成立した第 1 遊技回において前記所定の報知が終了する前の所定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、変動表示の開始タイミング、変動表示中のタイミング等）にて特定遊技状態への移行を行うように構成されていることを特徴とする特徴 b C 1 に記載の遊技機。

10

【 3 2 5 8 】

移行条件が成立した第 1 遊技回において所定の報知（特別判定結果の報知）が終了することにより、次の第 1 遊技回として特定遊技状態に移行してからの最初の第 1 遊技回が開始される。この際、上記構成では、移行条件が成立した第 1 遊技回において所定の報知が終了する前に特定遊技状態への移行が行われるため、特定遊技状態への移行後、最初の第 1 遊技回が行われるまでの間に猶予期間（遊技状態としては特定遊技状態に移行しているが、特定遊技状態に移行してからの第 1 遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保することができる。この猶予期間を利用して第 2 遊技回を開始されれば、特定遊技状態への移行後、第 1 遊技回よりも先行して第 2 遊技回を開始させることができ、特徴 b C 1 の構成を実現する上で好ましい態様とすることができる。

20

【 3 2 5 9 】

特徴 b C 3 . 前記入球手段に遊技球が入球した場合よりも前記可変入球手段に入球した場合の方が遊技者にとって有利となるように構成されている（第 2 特図の大当たり用種別判定を第 1 特図の大当たり用種別判定よりも優遇した構成）ことを特徴とする特徴 b C 1 又は特徴 b C 2 に記載の遊技機。

【 3 2 6 0 】

上記構成では、入球手段への入球を生じさせるよりも可変入球手段への入球を生じさせる方が遊技者にとって有利であるため、遊技者にとっての特定遊技状態の恩恵は、特別判定を受ける頻度が高まる点に留まらず、可変入球手段への入球に基づく有利な側の遊技が行われやすくなる点にも生じる。この場合、遊技者としては、特定遊技状態への移行後において入球手段への入球に基づく不利な側の遊技が行われることを極力抑えたいが、有利な側の可変入球手段への入球タイミングを迅速化できることで、その分、入球手段への入球に基づく遊技が行われる回数や可能性を低減することが可能になる。これにより、特定遊技状態への移行後における遊技が遊技者の要望に応じた態様で行われる構成を好適に実現することが可能になる。

30

【 3 2 6 1 】

特徴 b C 4 . 前記入球手段又は前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置 1 6 2 における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア 3 1 4 b ）と、  
を備え、

40

前記特別判定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて前記特別判定を行うものであり、

前記入球手段への入球に基づいて取得された特別情報と前記可変入球手段への入球に基づいて取得された特別情報とが前記取得情報記憶手段に記憶されている場合に、前記可変入球手段への入球に基づいて取得された特別情報についての前記特別判定が優先して行われるようにすることが可能な優先手段（主制御装置 1 6 2 によりデータ設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b C 1 乃至特徴 b C 3 のいずれかに記載の遊技機。

50

## 【 3 2 6 2 】

上記構成では、入球手段又は可変入球手段への入球により取得される特別情報に基づいて特別判定手段における特別判定が行われるところ、このような構成に対して上記特徴 b C 1 又は特徴 b C 2 の構成を適用することで、特別遊技状態への移行後において可変入球手段への入球に対応した特別情報を早期に取得しやすくすることが可能になる。加えて、上記構成では、入球手段への入球に基づく特別情報と可変入球手段への入球に基づく特別情報との両方が取得されている場合に、後者の特別情報についての特別判定が優先して実行されるため、可変入球手段への入球に対応した特別情報が取得された際に、入球手段への入球に対応した特別情報が取得情報記憶手段に残存していることがあっても、可変入球手段への入球に基づく特別判定が実行される。すなわち、本構成によれば、特別遊技状態への移行後において可変入球手段への入球に基づく特別判定の実行タイミングを早めることが可能になる。

10

## 【 3 2 6 3 】

なお、本特徴を上記特徴 b C 3 に適用した場合には、遊技者にとって有利な可変入球手段への入球に基づく遊技が行われるタイミングを早めることができ、入球手段への入球に基づく不利な側の遊技が行われる回数や可能性を低減することが可能になる。

## 【 3 2 6 4 】

特徴 b C 5 . 前記特定手段は、特定遊技状態に移行した場合に、前記最初の第 2 遊技回における前記第 2 遊技回用動作が前記最初の第 1 遊技回が行われるよりも先行して終了するようにすることが可能である（第 2 の実施の形態の変形例 1 に係る主制御装置 1 6 2 により特定確定表示時間を設定する機能）ことを特徴とする特徴 b C 1 乃至特徴 b C 4 のいずれかに記載の遊技機。

20

## 【 3 2 6 5 】

上記構成では、特定遊技状態への移行後において最初の第 1 遊技回が行われる前に最初の第 2 遊技回における遊技回用動作が終了するため、上記最初の第 2 遊技回が終了した後の可変入球制御を上記最初の第 1 遊技回の開始前に実行されやすくすることができる。これにより、特定遊技状態に移行してからの最初の第 1 遊技回として可変入球手段への入球に基づく遊技回を実施させやすくすることが可能になる。

## 【 3 2 6 6 】

特徴 b C 6 . 前記第 2 遊技回制御手段は、前記特定判定の結果に対応した報知結果として特定の報知（普図の停止表示）が行われるように制御するものであり、

30

前記特定手段は、特定遊技状態に移行した場合に、前記最初の第 2 遊技回における前記特定の報知が前記最初の第 1 遊技回が行われるよりも先行して終了するようにすることが可能である（第 2 の実施の形態の変形例 1 に係る主制御装置 1 6 2 により特定確定表示時間を設定する機能）ことを特徴とする特徴 b C 1 乃至特徴 b C 5 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 3 2 6 7 】

上記構成では、特定遊技状態への移行後において最初の第 1 遊技回が行われる前に最初の第 2 遊技回における特定の報知（特定判定結果の報知）が終了するため、上記最初の第 2 遊技回が終了した後の可変入球制御を上記最初の第 1 遊技回の開始前に実行させることが可能になる。これにより、特定遊技状態に移行してからの最初の第 1 遊技回として可変入球手段への入球に基づく遊技回を実施させることが可能になる。

40

## 【 3 2 6 8 】

特徴 b C 7 . 前記第 1 遊技回制御手段は、前記特別判定の結果に対応した報知結果として所定の報知（特図の停止表示）が行われるように制御するものであり、

前記特定遊技状態用移行手段は、前記移行条件が成立した第 1 遊技回において前記所定の報知が終了する前の所定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、変動表示の開始タイミング、変動表示中のタイミング等）にて特定遊技状態への移行を行うように構成されており、

前記可変入球手段への入球を促す特定報知（右打ち報知画像 4 7 7 a や目標案内画像 4

50



7 7 b の表示) を実行する特定報知実行手段を備え、

前記特定報知実行手段は、前記所定タイミングから前記最初の第 1 遊技回が行われるまでの期間における特定タイミング(第 2 時短遊技状態に移行してから役物開閉遊技が開始される前のタイミング、第 2 時短遊技状態に移行してから確定表示時間が経過するまでの期間におけるいずれかのタイミング等)にて前記特定報知を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 b C 1 乃至特徴 b C 6 のいずれかに記載の遊技機。

【3 2 6 9】

移行条件が成立した第 1 遊技回において所定の報知(特別判定結果の報知)が終了することにより、次の第 1 遊技回として特定遊技状態に移行してからの最初の第 1 遊技回が開始される。この際、上記構成では、移行条件が成立した第 1 遊技回において所定の報知が終了する前に特定遊技状態への移行が行われるため、特定遊技状態への移行後、最初の第 1 遊技回が行われるまでの間に猶予期間(遊技状態としては特定遊技状態に移行しているが、特定遊技状態に移行してからの第 1 遊技回は未だ行われていない状態の期間)を確保することができる。特定遊技状態に移行してからの最初の第 2 遊技回が特定遊技状態に移行してからの最初の第 1 遊技回に先行して行われる場合において、上記猶予期間において可変入球手段への入球を促す特定報知を行うことにより、可変入球手段への迅速な入球をより好適に促進することが可能になる。

10

【3 2 7 0】

特徴 b C 8 . 前記特定手段は、通常遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に前記最初の第 2 遊技回が前記最初の第 1 遊技回に先行して行われるようにすることが可能であることを特徴とする特徴 b C 1 乃至特徴 b C 7 のいずれかに記載の遊技機。

20

【3 2 7 1】

上記構成では、通常遊技状態から特定遊技状態への移行である場合に特定遊技状態に移行してからの最初の第 2 遊技回が特定遊技状態に移行してからの最初の第 1 遊技回に先行して行われるように処理が実行される。すなわち、遊技回や可変入球制御が不利な態様で行われる状況から有利な態様で行われる状況に切り替わることに対応させて上記処理が実行されるため、上記特徴 b C 1 から特徴 b C 7 における上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【3 2 7 2】

特徴 b C 9 . 前記入球手段又は前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて特別情報(保留情報)を取得する情報取得手段(主制御装置 1 6 2 における情報取得処理を実行する機能)と、

30

前記情報取得手段の取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段(保留球格納エリア 3 1 4 b)と、

を備え、

前記特別判定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて前記特別判定を行うものであり、

次の第 1 遊技回に対応する特別情報が前記取得情報記憶手段に記憶されている状況で特定遊技状態に移行した場合に、前記最初の第 2 遊技回が前記最初の第 1 遊技回に先行して行われるようにすることが可能であることを特徴とする特徴 b C 1 乃至特徴 b C 8 のいずれかに記載の遊技機。

40

【3 2 7 3】

移行条件が成立した第 1 遊技回に対して次の第 1 遊技回に対応する特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合は、可変入球手段への新たな入球が生じなくても、移行条件が成立した第 1 遊技回の終了後、直ちに特定遊技状態に移行してからの最初の第 1 遊技回(上記次の第 1 遊技回)が開始されることになるが、本構成では、そのような場合でも上記最初の第 1 遊技回が行われる前に最初の第 2 遊技回が行われるように構成されている。これにより、上記特徴 b C 1 から特徴 b C 9 の各構成を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【3 2 7 4】

50

なお、上記特徴 b C 1 乃至特徴 b C 9 の各構成に対して、特徴 b A 1 乃至特徴 b A 1 2、特徴 b B 1 乃至特徴 b B 1 0、特徴 b C 1 乃至特徴 b C 9、特徴 b D 1 乃至特徴 b D 6、特徴 b E 1 乃至特徴 b E 1 0、特徴 b F 1 乃至特徴 b F 1 0、特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8、特徴 b H 1 乃至特徴 b H 8、特徴 b I 1 乃至特徴 b I 1 1、特徴 b J 1 乃至特徴 b J 1 0、特徴 b K 1 乃至特徴 b K 1 0、特徴 b L 1 乃至特徴 b L 9、特徴 b M 1 乃至特徴 b M 1 0、特徴 b N 1 乃至特徴 b N 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 3 2 7 5 】

< 特徴 b D 群 >

特徴 b D 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 2 の実施の形態、第 2 の実施の形態の変形例 1 ~ 変形例 1 0 に基づいて抽出されるものである。

【 3 2 7 6 】

なお、特徴 b D 群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 3 2 7 7 】

特徴 b D 1 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

絵柄を可変表示することが可能な絵柄表示手段（特図用表示部 4 3、図柄表示装置 7 5）と、

前記特別判定が行われることに基づいて前記絵柄表示手段において絵柄の可変表示を開始させ、前記特別判定の結果に対応した停止結果を停止表示することを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果の当選、特定入球部への入球等）が成立した場合に、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態移行手段（第 2 の実施の形態、第 2 の実施の形態の変形例 1 及び変形例 2 に係る主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例 3 ~ 変形例 5 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例 6 ~ 変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態の移行判定用処理、第 3 時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能）と、

前記移行条件が成立した遊技回において前記停止表示を行う停止表示期間を前記移行条件が成立しない所定の遊技回の前記停止表示期間とは異なる期間に設定することが可能な期間設定手段（第 2 の実施の形態、第 2 の実施の形態の変形例 1 ~ 変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 により特定確定表示時間を設定する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

## 【 3 2 7 8 】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、上記構成では、そのような特定遊技状態として特別遊技状態を経由することなく移行する遊技状態を有している。この特定遊技状態には所定の移行条件が成立することにより移行するが、特定遊技状態での遊技を遊技者がスムーズに始められるようにする上では、特定遊技状態に移行してからの最初の遊技回が開始されるよりも前に、特定遊技状態への移行を遊技者に知らせることが望ましい。この場合、従来の特定遊技状態のように特別遊技状態を経由して移行する場合であれば、特別遊技状態の期間（例えば、特別遊技状態における終了時演出の期間等）を利用して、特定遊技状態への移行等に対応した報知を行うことが可能であるが、特別遊技状態を経由することなく移行する特定遊技状態の場合は、移行条件が成立した遊技回が終了した後、特定遊技状態に移行してからの最初の遊技回が直ちに行われるため、そのような報知の実行期間を確保することが困難となる。この点、本構成では、移行条件が成立した遊技回において絵柄の停止表示を行う停止表示期間を、移行条件が成立しない他の遊技回の停止表示期間と異ならせるため、特定遊技状態への移行が生じた場合において、その特殊な停止表示期間を利用することで、上記報知の実行期間を好適に確保することが可能になる。

10

## 【 3 2 7 9 】

特徴 b D 2 . 前記期間設定手段は、前記移行条件が成立した遊技回の前記停止表示期間を前記移行条件が成立しない所定の遊技回の前記停止表示期間よりも長い期間に設定することが可能であることを特徴とする特徴 b D 1 に記載の遊技機。

20

## 【 3 2 8 0 】

上記構成では、移行条件が成立した遊技回の停止表示期間を移行条件が成立しない他の遊技回の停止表示期間よりも長くするため、上記報知の実行期間を好適に確保することが可能になる。

## 【 3 2 8 1 】

特徴 b D 3 . 前記期間設定手段は、通常遊技状態から特定遊技状態に移行する場合に、前記移行条件が成立した遊技回の前記停止表示期間を前記移行条件が成立しない所定の遊技回の前記停止表示期間よりも長い期間に設定することが可能であることを特徴とする特徴 b D 2 に記載の遊技機。

30

## 【 3 2 8 2 】

上記構成では、通常遊技状態から特定遊技状態への移行である場合に、移行条件が成立した遊技回の停止表示期間を移行条件が成立しない他の遊技回の停止表示期間よりも長くする。この場合、移行条件が成立した遊技回における長めの停止表示期間により、特定遊技状態に切り替わることへの遊技者の準備期間を確保することができる。このような構成は、例えば、通常遊技状態と特定遊技状態とで推奨される遊技球の発射強度が異なるなど、それら各遊技状態での遊技における遊技者の操作態様が相違する場合に特に有効となる。

## 【 3 2 8 3 】

特徴 b D 4 . 前記移行条件の成立又は特定遊技状態への移行に対応した特定報知（第 2 時短遊技状態や第 3 時短遊技状態の開始演出、天井到達演出等）を実行する特定報知実行手段（演出制御装置 1 4 3 により第 2 移行用演出設定処理、特図変動表示用処理を実行する機能等）を備え、

40

前記特定報知実行手段は、前記移行条件が成立した遊技回の前記停止表示期間の少なくとも一部にて前記特定報知を実行する手段を備えていることを特徴とする特徴 b D 2 又は特徴 b D 3 の遊技機。

## 【 3 2 8 4 】

特定遊技状態への移行を事前に知らせる上では、移行条件が成立した遊技回において絵柄の可変表示期間を利用し、特定遊技状態への移行等に対応した報知を行うことも考えられる。しかしながら、この構成では、遊技回の途中で遊技者の関心が特定遊技状態への移行に移りがちとなり、遊技回への注目度が損なわれる懸念がある。この点、本構成では、

50

移行条件が成立した遊技回の停止表示期間を移行条件が成立しない他の遊技回の停止表示期間よりも長くし、その期間の少なくとも一部を用いて上記報知を行うため、遊技回への注目度の確保と上記報知のための期間の確保とを好適に両立させることが可能になる。

### 【 3 2 8 5 】

特徴 b D 5 . 前記特定報知実行手段は、前記移行条件が成立した遊技回の前記停止表示期間において前記停止表示が開始された後に前記特定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴 b D 4 に記載の遊技機。

### 【 3 2 8 6 】

上記構成によれば、絵柄の停止表示により特別判定の結果を知らせてから特定遊技状態への移行を知らせることができ、特別判定の結果と特定遊技状態への移行との両方を遊技者が把握する上で好ましい態様とすることができる。

### 【 3 2 8 7 】

特徴 b D 6 . 遊技球が入球可能な所定入球手段（第 2 作動口 6 3 ）を備え、

特定遊技状態は、通常遊技状態よりも前記所定入球手段への入球が生じやすいものであり、

前記特別判定手段は、前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて前記特別判定を実行することが可能であり、

前記所定入球手段への入球を促す所定報知（右打ち報知画像 4 7 7 a や目標案内画像 4 7 7 b の表示）を実行する所定報知実行手段を備え、

前記所定報知実行手段は、前記移行条件が成立した遊技回の前記停止表示期間の少なくとも一部にて前記所定報知を実行する手段を備えていることを特徴とする特徴 b D 2 乃至特徴 b D 5 のいずれかに記載の遊技機。

### 【 3 2 8 8 】

上記構成では、特定遊技状態が所定入球手段への入球が生じやすい遊技状態であるとともに、所定入球手段への入球を促す所定報知が、移行条件が成立した遊技回における長めの停止表示期間の少なくとも一部を利用して行われる。これにより、特定遊技状態への移行後における最初の遊技回が開始される前に所定入球手段への入球を促すことができ、特定遊技状態での遊技を遊技者が円滑且つ好適に始めることが可能になる。

### 【 3 2 8 9 】

なお、上記特徴 b D 1 乃至特徴 b D 6 の各構成に対して、特徴 b A 1 乃至特徴 b A 1 2、特徴 b B 1 乃至特徴 b B 1 0、特徴 b C 1 乃至特徴 b C 9、特徴 b D 1 乃至特徴 b D 6、特徴 b E 1 乃至特徴 b E 1 0、特徴 b F 1 乃至特徴 b F 1 0、特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8、特徴 b H 1 乃至特徴 b H 8、特徴 b I 1 乃至特徴 b I 1 1、特徴 b J 1 乃至特徴 b J 1 0、特徴 b K 1 乃至特徴 b K 1 0、特徴 b L 1 乃至特徴 b L 9、特徴 b M 1 乃至特徴 b M 1 0、特徴 b N 1 乃至特徴 b N 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

### 【 3 2 9 0 】

< 特徴 b E 群 >

特徴 b E 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 2 の実施の形態の変形例 3 に基づいて抽出されるものである。

### 【 3 2 9 1 】

なお、特徴 b E 群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

### 【 3 2 9 2 】

特徴 b E 1 . 予め定められた判定条件 ( 第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞 ) の成立に基づいて特別判定 ( 特図当否判定 ) を実行する特別判定手段 ( 主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能 ) と、

前記特別判定の結果が特定結果 ( 大当たり結果 ) となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態 ( 開閉実行モード ) に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段 ( 主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能 ) と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段 ( 主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能 ) と、  
を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態 ( 高頻度サポートモード ) を有しており、

特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態における特定の遊技回 ( 最終遊技回、許容遊技回、制限遊技回とは異なる遊技回等 ) にて予め定められた特定条件 ( 特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等 ) が成立した場合に、特定遊技状態の終了後に特定遊技状態に再移行されるか、又は、特定遊技状態における遊技回の残り回数が増加されるようにする特定処理を実行することが可能な特定手段 ( 第 2 の実施の形態の変形例 3 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態移行用処理を実行する機能等 ) を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 3 2 9 3 】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態は、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が上限回数に達することを条件として終了する。そのような前提の下、上記構成では、特定遊技状態中の特定の遊技回にて特定条件が成立した場合に、特定遊技状態の終了後に特定遊技状態に再移行されるか、又は、特定遊技状態における遊技回の残り回数が増加されるように構成されている。このため、特定の遊技回にて特定条件を成立させることにより、特定遊技状態を遊技できる期間が延長され、有利な特定遊技状態を保ったまま、特定結果を引き当てて特別遊技状態に移行させるチャンスを高めることができる。これにより、特定遊技状態において特定結果を引き当てることだけでなく、特定の遊技回にて特定条件を成立させることを目指す遊技を付加することができ、楽しみ方の幅を拡げて興趣性を向上させることが可能になる。

#### 【 3 2 9 4 】

特徴 b E 2 . 前記特定手段は、特定遊技状態における特定の遊技回にて特定条件が成立した場合に特定遊技状態の終了後に特定遊技状態に再移行されるようにすることが可能なものであり、

先の特定遊技状態の終了と後の特定遊技状態への移行とを同一の遊技回にて実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 b E 1 に記載の遊技機。

#### 【 3 2 9 5 】

上記構成では、特定の遊技回にて特定条件が成立した場合に、特定遊技状態の終了と特定遊技状態への再移行とが同一の遊技回の中で行われる。これにより、通常遊技状態の遊技回を介在させることなく、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態への切り替えを行うことができ、特定遊技状態の残り回数が上乗せされたのと同等の状態とすることが可能になる。

#### 【 3 2 9 6 】

特徴 b E 3 . 先の特定遊技状態の終了を遊技者が認識することが不可又は前記再移行が行われない場合の特定遊技状態の終了に比べて認識しにくい構成とされており、

前記同一の遊技回又はその次の遊技回にて、特定遊技状態における遊技回の残り回数が

10

20

30

40

50

増加したように遊技者が認識することが可能な所定報知（上乘せ演出）を実行する所定報知実行手段（演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b E 2 に記載の遊技機。

【 3 2 9 7 】

上記構成では、先行する特定遊技状態の終了を遊技者が認識不可又は困難とされた上で、後続の特定遊技状態への移行が行われる遊技回又はその次の遊技回にて、特定遊技状態の残り回数が増えたように所定報知が行われる。これにより、残り回数が上乘せされたと遊技者が感受しやすくすることが可能になる。

【 3 2 9 8 】

特徴 b E 4 . 前記特定手段は、特定遊技状態における特定の遊技回にて特定条件が成立した場合に、特別遊技状態を経由することなく、特定遊技状態に再移行されるか又は前記残り回数が増加されるようにする手段（第 2 の実施の形態の変形例 3 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴 b E 1 乃至特徴 b E 3 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 3 2 9 9 】

上記構成では、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態への再移行や残り回数の増加（上乘せ）を行うことが可能となっている。すなわち、特定遊技状態への再移行等に対して特定結果への当選を要しないため、上記再移行等が行われる確率（特定条件の成立確率）を特別遊技状態への移行確率（特定結果の当選確率）から独立して設定することができる。これにより、例えば、前者の確率を後者の確率よりも高くするなど、遊技設計の自由度を高めることが可能になる。また、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態への再移行等が行われることで、特定条件が成立する前の特定遊技状態と特定条件が成立した後の特定遊技状態とが大きく分断されることを抑制できる。これにより、両者の特定遊技状態について遊技者が一体感を感受しやすくなり、特定遊技状態が延長された印象を与えやすくなる。ことが可能になる。

20

【 3 3 0 0 】

特徴 b E 5 . 特定遊技状態において特定の遊技回とは異なる他の遊技回にて特定条件が成立した場合に前記特定処理の実行が制限されるようにする制限手段（第 2 の実施の形態の変形例 3 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴 b E 1 乃至特徴 b E 4 のいずれかに記載の遊技機。

30

【 3 3 0 1 】

上記構成によれば、特定の遊技回で特定条件を成立させた場合に限り特定遊技状態への再移行等が行われる。すなわち、当該再移行等を実現するには、特定条件を成立させることだけでなく、そのタイミングも要求されるため、当該再移行等の難易度を適度に高め、実現することができた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に引き出すことが可能になる。また、本構成によれば、特定の遊技回への注目度を好適に高めることができる。

【 3 3 0 2 】

特徴 b E 6 . 特定の遊技回が特定遊技状態における後半側の遊技回であることを特徴とする特徴 b E 5 に記載の遊技機。

【 3 3 0 3 】

40

特定遊技状態での遊技回の残り回数が少なくなるほど、特定遊技状態の中で特定結果を引き当てる期待値が低下するため、特定遊技状態の終盤に近づくほど遊技者が期待感を抱きにくくなる懸念がある。この点、本構成では、特定の遊技回が特定遊技状態の後半側に設定されるため、特定結果への期待が薄くても特定遊技状態への再移行等を実現させるという活路を遊技者に提供することができる。これにより、特定遊技状態の後半遊技を盛り上げることができ、期待感を持続させることが可能になる。

【 3 3 0 4 】

特徴 b E 7 . 特定の遊技回において特定報知（チャンス報知画像 4 7 8 ）を実行する手段（演出制御装置 1 4 3 によるステップ S b 3 8 0 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b E 5 又は特徴 b E 6 に記載の遊技機。

50

## 【 3 3 0 5 】

上記構成では、特定の遊技回において他の遊技回では行われない特定報知が行われるため、遊技者が特定報知を通じて特定の遊技回であることを把握することができる。これにより、特定の遊技回である場合に遊技者が気合を入れて遊技に臨むことができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

## 【 3 3 0 6 】

なお、本特徴は「特定の遊技回において前記他の遊技回では実行されない特定報知（チャンス報知画像 4 7 8）を実行する手段（演出制御装置 1 4 3 によるステップ S b 3 8 0 2 の処理を実行する機能）を備えている」と表現することもでき、また、本特徴において「前記特定報知は前記他の遊技回では実行されないように構成されている」という構成をさらに備えてもよい。

10

## 【 3 3 0 7 】

特徴 b E 8 . 前記特定条件は、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった場合に行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることであることを特徴とする特徴 b E 1 乃至特徴 b E 7 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 3 3 0 8 】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること、又は特別判定の結果が非特定結果になった場合に行われる特定判定の結果が所定判定結果となることにより、特定条件が成立するため、特別判定の結果が特定結果となるか否かの判定と、特定条件が成立するか否かの判定とを 1 の遊技回の中で実行することができる。このため、特定の遊技回をそれら両方の判定を受けられるチャンス遊技回（他の遊技回よりも有利な遊技回）として機能させることができ、当該遊技回への期待感や注目度を好適に高めることが可能になる。

20

## 【 3 3 0 9 】

特徴 b E 9 . 特定遊技状態での前記特別判定又は前記特定判定において前記所定判定結果となる確率が、特定遊技状態での前記特別判定において前記特定結果となる確率よりも高く設定されていることを特徴とする特徴 b E 8 に記載の遊技機。

## 【 3 3 1 0 】

上記構成では、所定判定結果となる確率が特定結果となる確率よりも高く設定されているため、特定条件が成立することへの期待感を高め、特定の遊技回への注目度を向上させることが可能になる。

30

## 【 3 3 1 1 】

特徴 b E 1 0 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

40

第 1 所定状況（第 1 時短遊技状態での最終遊技回）において前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない所定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記第 1 所定状況とは異なる第 2 所定状況（第 1 時短遊技状態での最終遊技回以外の特図遊技回）において前記特別判定の結果が前記所定結果となった場合よりも遊技者にとって有利となるようにすることが可能な特定手段（第 2 の実施の形態の変形例 3 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、  
を備えていることを特徴とする遊技機。

## 【 3 3 1 2 】

従来の遊技機では、特定結果となるか否かの択一的な遊技であったため、遊技に際して遊技者が特定結果になることに対しての期待感しか抱けず、遊技が単調化する懸念があっ

50

た。この点、本構成では、特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない所定結果（いわゆる外れ結果）となった場合でも有利になり得るため、特定結果とならなかった場合でも期待感が喚起され、遊技を多様化することができる。その際、外れ結果となっても有利となるのは、そのときの状況が第1所定状況である場合に制限されるため、特定結果となることの優位性が過度に損なわれることを抑制できる。すなわち、特定結果なることを目指す遊技の面白みを担保しつつ、特定結果にならない場合でも落胆だけで終わらない遊技性を実現することができ、興趣性を向上させることが可能になる。

#### 【3313】

本特徴に対して上記特徴bE1から特徴bE9の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

10

#### 【3314】

なお、上記特徴bE1乃至特徴bE10の各構成に対して、特徴bA1乃至特徴bA12、特徴bB1乃至特徴bB10、特徴bC1乃至特徴bC9、特徴bD1乃至特徴bD6、特徴bE1乃至特徴bE10、特徴bF1乃至特徴bF10、特徴bG1乃至特徴bG8、特徴bH1乃至特徴bH8、特徴bI1乃至特徴bI11、特徴bJ1乃至特徴bJ10、特徴bK1乃至特徴bK10、特徴bL1乃至特徴bL9、特徴bM1乃至特徴bM10、特徴bN1乃至特徴bN7のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

20

#### 【3315】

##### <特徴bF群>

特徴bF群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第2の実施の形態の変形例3、変形例6、変形例8～変形例12に基づいて抽出されるものである。

#### 【3316】

なお、特徴bF群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

30

#### 【3317】

特徴bF1、予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置162における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、を備え、

40

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

所定条件（特殊外れ結果になること、天井回数に到達することなど）が成立した場合に特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態移行手段（第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1及び変形例2に係る主制御装置162により第2時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例3～変形例5に係る主制御装置162により第3時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例6～変形例10に係る主制御装置162により時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、

前記所定条件が成立した場合、前記特定遊技状態移行手段により前記移行が行われる場合又は前記移行が行われた場合に特定信号（変形例3等の特殊外れ結果に対応した外部

50



信号、変形例 11 の第 1 外部信号、変形例 12 の第 1 外部信号 A 等) を遊技機外部に出力することが可能な外部出力手段(第 2 の実施の形態の変形例 3、変形例 6、変形例 8 ~ 変形例 10 に係る主制御装置 162 によりステップ S b 3 5 1 1 の処理を実行する機能、変形例 11 にて第 1 外部信号を出力する機能、変形例 12 の第 1 外部信号 A を出力する機能等)と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【3318】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、上記構成では、特別遊技状態を経由しないで特定遊技状態に移行することが可能となっている。従来の特定遊技状態のように特別遊技状態を経由して移行するものであれば、遊技ホール側においてその発生を把握することができるが、特別遊技状態を経由しないで移行する特定遊技状態については遊技ホール側でその発生を把握できない懸念がある。この点、本特徴では、そのような特定遊技状態への移行契機(所定条件)の成立や当該特定遊技状態への移行に対応させて特定信号を遊技機外部に出力するため、遊技ホール側で上記把握を好適に行うことが可能になる。

10

【3319】

特徴 b F 2 . 所定の状況(第 1 時短遊技状態中である状況、第 2 時短遊技状態である状況、制限遊技回である状況等)で前記所定条件が成立した場合に特定遊技状態への移行を制限することが可能な移行制限手段(第 2 の実施の形態の変形例 3 に係る主制御装置 162 により第 3 時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例 6、変形例 8 ~ 変形例 10 に係る主制御装置 162 により第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能)を備え、

20

前記所定の状況で前記所定条件が成立し、前記移行制限手段により前記制限が行われる状況において、前記外部出力手段による前記特定信号の出力が実行されるようにすることが可能に構成されている(第 2 の実施の形態の変形例 3、変形例 6、変形例 8 ~ 変形例 10 に係る主制御装置 162 にてステップ S b 3 5 1 1 の処理が実行されることにより、特殊外れ結果に対応した外部信号が出力されるようにする構成)ことを特徴とする特徴 b F 1 に記載の遊技機。

【3320】

30

上記構成では、所定条件が成立しても所定の状況である場合には、特定遊技状態への移行が制限されるように構成されている。このような制限が行われる場合においては、特定遊技状態への移行が生じないことに対応させて上記特定信号の出力を取り止めることが考えられる。その後の遊技状態との整合を図る観点では、特定信号を出力するよりもしない方がむしろ理に適ったものといえる。

【3321】

しかしながら、そのような構成では、遊技において所定条件が成立した実際の回数を遊技ホール側で把握できなくなり、当該条件の成立確率が概ね設計確率通りに推移しているかの特定が困難となる懸念がある。特に特定信号の出力取り止めにより遊技ホール側に通知される回数が間引かれる結果、遊技ホール側で把握される回数が実際の回数よりも少なくなるため、例えば、上記移行条件を不正に成立させるような行為が行われていても、その発見が遅れが生じたりするおそれがある。

40

【3322】

この点、本構成では、所定条件が成立した場合において特定遊技状態への移行が制限される場合であっても敢えて特定信号を出力する構成としているため、当該条件が成立した実際の回数を遊技ホール側が適切に把握することができる。これにより、移行条件の成立確率が不正に高められている場合にその発見を容易化することができ、不正抑止効果を高めることが可能になる。

【3323】

特徴 b F 3 . 前記外部出力手段は、

50

前記所定の状況とは異なる特定の状況（第1時短遊技状態中ではない状況等）で前記所定条件が成立した場合に第1態様の特定信号を出力する手段と、

前記所定の状況で前記所定条件が成立した場合に前記第1態様とは異なる第2態様の特定信号を出力する手段と、

を備えていることを特徴とする特徴b F 2に記載の遊技機。

【3324】

上記構成では、特定遊技状態への移行が許容される場合と特定遊技状態への移行が制限される場合とで異なる態様の特定信号が出力されるため、遊技ホール側において、所定条件が成立したことだけでなく、特定遊技状態に移行すべき状態であるか否かについてまで、1の特定信号から把握することができる。これにより、所定条件が成立したにもかかわらず特定遊技状態に移行しないことに対して遊技機の異常ではないことを即座に判断することが可能になる。

10

【3325】

特徴b F 4．前記特別判定の結果に関連して前記所定条件が成立可能なように構成されており（当否抽選や外れ種別判定の結果が特殊外れ結果になることで第3時短遊技状態への移行条件が成立する構成）、

前記特別判定の結果に対応した特定外部信号（抽選結果信号）を遊技機外部に出力することが可能な特定外部信号出力手段（主制御装置162によりステップS b 3 5 1 1の処理を実行する機能）を備え、

前記特定外部信号を利用して前記特定信号を出力することが可能に構成されている（抽選結果信号を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成）ことを特徴とする特徴b F 1乃至特徴b F 3のいずれかに記載の遊技機。

20

【3326】

上記構成によれば、特別判定の結果を通知するための既存端子や既存配線を利用して特定信号を出力することができるため、特定信号としての専用信号を出力する場合に比べ、遊技機における出力端子等の数を少なく抑えることができる。また、遊技ホール側の管理制御装置においても、特別判定の結果について通知を受けるための入力端子等を従前から備えている場合は、それを利用して特定信号を受信することができる。

【3327】

なお、本特徴の「前記特定外部信号を利用して前記特定信号を出力することが可能に構成されている」は、「前記特定外部信号出力手段は、前記所定条件が成立しない状況で特定外部信号を出力する場合に第1態様の特定外部信号を出力することが可能な第1手段（大当たり用又は通常外れ用の抽選結果信号を出力する機能）と、前記所定条件が成立する状況で特定外部信号を出力する場合に前記第1態様とは異なる第2態様の特定外部信号を前記特定信号として出力することが可能な、前記外部出力手段としての第2手段（特殊外れ用の抽選結果信号を出力する機能）と、を備えている」と表現することも可能である。

30

【3328】

特徴b F 5．前記特別判定の結果に関連して前記所定条件が成立可能なように構成されており（当否抽選や外れ種別判定の結果が特殊外れ結果になることで第3時短遊技状態への移行条件が成立する構成）、

40

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

各遊技回に対応して所定外部信号（遊技回実行信号、遊技回開始信号等）を遊技機外部に出力することが可能な所定外部信号出力手段（第2の実施の形態の変形例3、変形例6、変形例8～変形例10に係る主制御装置162によりステップS b 3 5 1 1の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定外部信号を利用して前記特定信号を出力することが可能に構成されている（抽

50

選結果信号を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成)ことを特徴とする特徴 b F 1 乃至特徴 b F 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 3 2 9 】

上記構成によれば、各遊技回に対応して遊技機外部に出力される所定外部信号を利用して特定信号を出力することが可能になる。これにより、特定信号用の信号端子や信号配線を省略して構成を簡略することができるほか、遊技ホール側の管理制御装置においても入力端子の追加等を回避することができる。加えて、所定外部信号と同時に特定信号を出力することから、遊技機からの信号出力回数を低減させることもでき、遊技機と遊技ホール側の管理制御装置との双方において信号授受に要する処理負荷を軽減することが可能になる。

10

【 3 3 3 0 】

なお、本特徴の「前記所定外部信号を利用して前記特定信号を出力することが可能に構成されている」は、「前記所定外部信号出力手段は、前記所定条件が成立しない状況で所定外部信号を出力する場合に第 1 態様の所定外部信号を出力することが可能な第 1 手段と、前記所定条件が成立する状況で所定外部信号を出力する場合に前記第 1 態様とは異なる第 2 態様の所定外部信号を前記特定信号として出力することが可能な、前記外部出力手段としての第 2 手段と、を備えている」と表現することも可能である。

【 3 3 3 1 】

特徴 b F 6 . 前記所定の状況である場合に所定出力信号(時短状態信号、高頻度サポート信号等)を遊技機外部に出力することが可能な手段を備えていることを特徴とする特徴 b F 2 乃至特徴 b F 5 のいずれかに記載の遊技機。

20

【 3 3 3 2 】

上記構成では、特定遊技状態への移行が制限される所定の状況である場合に所定出力信号が遊技機外部に出力される。これにより、所定条件が成立したことの特定信号が出力された状況で特定遊技状態に移行しない場合において、遊技ホール側の管理制御装置が上記所定出力信号を参照することで、その要因が所定の状況であるか否かを簡単に特定することができる。つまり、遊技ホール側において、所定出力信号を併せて参照することで、特定信号が出力されているにもかかわらず特定遊技状態に移行しないことについて、遊技機の異常であるか否かの判断を容易に行うことが可能になる。

【 3 3 3 3 】

特徴 b F 7 . 前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段(主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能)を備え、

30

前記所定の状況は所定の終了条件(上限回数への到達等)の成立に基づいて終了するように構成されており、

前記外部出力手段は、前記終了条件が成立する遊技回において前記所定条件が成立した場合に前記所定の状況の終了タイミング又は当該終了タイミングより後の所定タイミングにて前記特定信号を出力することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 b F 6 に記載の遊技機。

40

【 3 3 3 4 】

例えば、所定の状況で所定条件が成立しても特定遊技状態への移行を制限する一方、所定の状況においてその終了遊技回で所定条件が成立した場合は特定遊技状態への移行を許容することが考えられる。このような場合において、所定の状況の終了タイミングよりも早く特定信号を出力すると、遊技ホール側の管理制御装置では、所定の状況で所定条件が成立したにもかかわらず特定遊技状態に移行したとして認識される懸念がある。この点、本構成では、所定の状況の終了タイミング又はその終了タイミングよりも後の所定タイミングにて特定信号が出力されるため、上記管理制御装置に対して所定の状況が終了したことを把握させてから所定条件が成立したことを把握させることができ、その後に特定遊技状態に移行しても不自然な挙動として認識されることを抑制可能となる。

50

## 【 3 3 3 5 】

特徴 b F 8 . 前記外部出力手段は、

特別遊技状態への移行又は特別遊技状態の実行中に対応させて所定の出力端子（第 1 外部信号用の出力端子）から信号を遊技機外部に出力することが可能な第 1 手段（通常大当たり結果になった場合に第 1 外部信号を出力する機能）と、

前記所定条件が成立した場合、前記特定遊技状態用移行手段により前記移行が行われる場合又は前記移行が行われた場合に特定信号を遊技機外部に出力することが可能な第 2 手段（特殊外れ結果になった場合に第 1 外部信号を出力する機能）と、  
を備え、

前記第 2 手段は、特定信号を前記所定の出力端子から出力することが可能であることを特徴とする特徴 b F 1 に記載の遊技機。

10

## 【 3 3 3 6 】

上記構成では、特別遊技状態への移行やその実行中である場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子を用い、所定条件の成立や特定遊技状態への移行に対応した特定信号が出力される。これにより、特別遊技状態を経由して移行する特定遊技状態にしか対応していないホール機器であっても、特別遊技状態を経由しないで移行する特定遊技状態を認識させることが可能になる。

## 【 3 3 3 7 】

特徴 b F 9 . 前記第 1 手段は、所定態様の信号（開閉実行モード中にオン状態となる第 1 外部信号）で出力することが可能であり、

20

前記第 2 手段は、前記特定信号として前記所定態様とは異なる態様の信号（開閉実行モードの期間よりも短い所定期間に亘ってオン状態となる第 1 外部信号）を出力することが可能であることを特徴とする特徴 b F 8 に記載の遊技機。

## 【 3 3 3 8 】

上記構成では、特別遊技状態への移行等の場合と所定条件の成立等の場合とで、信号態様を異ならせて所定の出力端子からの外部出力が行われる。これにより、それらの各外部信号を同じ出力端子から出力する場合であっても、両外部信号を区別して認識させることが可能になる。

## 【 3 3 3 9 】

特徴 b F 10 . 前記外部出力手段は、少なくとも特定遊技状態に移行する状況又は特定遊技状態である状況で前記所定の出力端子とは異なる出力端子から信号（第 2 外部信号）を遊技機外部に出力することが可能な第 3 手段（第 2 外部信号を出力する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b F 8 又は特徴 b F 9 に記載の遊技機。

30

## 【 3 3 4 0 】

上記構成では、特別遊技状態である場合や所定条件が成立した場合に信号が外部出力される所定の出力端子とは別の出力端子から、特定遊技状態への移行やその実行中に対応させて信号が外部出力される。これにより、ホール機器において特定遊技状態への移行や特定遊技状態であることを認識することが可能になる。

## 【 3 3 4 1 】

なお、上記特徴 b F 1 乃至特徴 b F 10 の各構成に対して、特徴 b A 1 乃至特徴 b A 1 2、特徴 b B 1 乃至特徴 b B 1 0、特徴 b C 1 乃至特徴 b C 9、特徴 b D 1 乃至特徴 b D 6、特徴 b E 1 乃至特徴 b E 1 0、特徴 b F 1 乃至特徴 b F 1 0、特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8、特徴 b H 1 乃至特徴 b H 8、特徴 b I 1 乃至特徴 b I 1 1、特徴 b J 1 乃至特徴 b J 1 0、特徴 b K 1 乃至特徴 b K 1 0、特徴 b L 1 乃至特徴 b L 9、特徴 b M 1 乃至特徴 b M 1 0、特徴 b N 1 乃至特徴 b N 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせ適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせ適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

40

## 【 3 3 4 2 】

< 特徴 b G 群 >

50

特徴 b G 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 2 の実施の形態の変形例 4 に基づいて抽出されるものである。

【 3 3 4 3 】

なお、特徴 b G 群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 3 3 4 4 】

特徴 b G 1 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置 1 6 2 における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード）を有しており、

特定遊技状態として、所定の第 1 条件が成立した場合（第 2 の実施の形態の変形例 4 において 4 R 通常大当たり結果となった場合等）に特別遊技状態を経由して移行し得る第 1 特定遊技状態（第 1 時短遊技状態）と、前記第 1 条件とは異なる所定の第 2 条件が成立した場合（特殊外れ結果となった場合、特定入球部に入球した場合等）に特別遊技状態を経由することなく移行し得る第 2 特定遊技状態（第 3 時短遊技状態）とを含む複数種の特定遊技状態を有しており、

第 1 特定遊技状態である状況で前記第 2 条件が成立可能な構成となっており、

第 1 特定遊技状態において前記第 2 条件が成立した場合に前記第 2 条件が成立しない場合よりも遊技者にとって不利となるようにすることが可能な特定手段（第 2 の実施の形態の変形例 4 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 3 3 4 5 】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、特別遊技状態を経由して移行する第 1 特定遊技状態と、特別遊技状態を経由することなく移行する第 2 特定遊技状態とが設けられている。そして、第 1 特定遊技状態である状況で第 2 特定遊技状態への移行契機である第 2 条件が成立可能となっており、そのような成立が発生して第 2 特定遊技状態に移行した場合には、第 2 特定遊技状態への移行が生じない場合よりも不利となるように構成されている。

【 3 3 4 6 】

このような構成であることにより、特別遊技状態を経て第 1 特定遊技状態に移行した場合に、その後の遊技展開によっては不利な状態に降格してしまうかもしれないスリルを味合わせることができ、特定結果への当選を目指すだけに留まらない面白みを付加することができる。しかしながら、そのようなスリルを提供できる反面、不利な状態に降格した場合の遊技者の落胆があまりに激しいと、その後の遊技意欲を減衰させてしまい、逆効果となる懸念がある。この点、本構成では、第 2 条件が成立した場合に通常遊技状態よりも有利な第 2 特定遊技状態に移行するため、通常遊技状態に移行してしまう場合に比べ、遊技者の落胆を軽減することができる。よって、遊技意欲が大きく損なわれることを抑制しながら、上記スリルを味合わうことができる遊技を提供することが可能になる。

【 3 3 4 7 】

特徴 b G 2 . 前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

第 2 特定遊技状態の上限回数は第 1 特定遊技状態の上限回数（例えば 1 0 0 0 回）よりも少ない所定回数（例えば 1 0 回）に設定されており、

前記特定手段は、第 1 特定遊技状態において前記第 2 条件が成立した場合に第 2 特定遊技状態に移行させるものであることを特徴とする特徴 b G 1 に記載の遊技機。

10

#### 【 3 3 4 8 】

上記構成では、第 1 特定遊技状態の途中で第 2 条件を成立させることにより、特定遊技状態を遊技できる回数が少ない第 2 特定遊技状態に切り替わるように構成されている。この場合、第 2 特定遊技状態に移行した場合でも、その上限回数までの範囲で特定遊技状態を継続させることができ、特定遊技状態の中で特定結果を引き当てるチャンスを残すことが可能になる。これにより、第 2 条件が成立して不利な状態に転落するかもしれないドキドキ感を味合わせつつも、第 2 条件が成立した場合の遊技者の落胆を軽減することが可能となる。

#### 【 3 3 4 9 】

特徴 b G 3 . 特定遊技状態への移行に対応して前記上限回数を設定する上限回数設定手段（第 2 の実施の形態の変形例 4 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、

20

前記上限回数設定手段は、第 1 特定遊技状態において前記第 2 条件が成立した場合に、第 1 特定遊技状態での遊技回の残り回数にかかわらず、第 2 特定遊技状態に移行する場合の前記上限回数として前記所定回数を設定する手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S b 4 1 0 8 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b G 2 に記載の遊技機。

#### 【 3 3 5 0 】

上記構成では、第 2 条件が成立した場合の特定遊技状態の残り回数が、第 1 特定遊技状態におけるそれまでの遊技回の回数（第 1 特定遊技状態の残り回数）にかかわらず、一律に第 2 特定遊技状態の上限回数に設定される。このため、第 1 特定遊技状態において第 2 条件を成立させるタイミングが遅くなるほど、特定遊技状態を遊技できるトータルの回数が多くなり、遊技者にとって有利となる。これにより、第 1 特定遊技状態での遊技を進めるにあたって第 2 条件の成立を回避する面白みを増強することができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。

30

#### 【 3 3 5 1 】

特徴 b G 4 . 第 1 特定遊技状態である場合に又は第 1 特定遊技状態において前記上限回数までの残り回数が所定回数以上である場合に、当該第 1 特定遊技状態の残り回数を非明示とすることが可能な手段（残り回数画像 4 7 2 に代えて状態報知画像 4 5 0 を表示する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b G 2 又は特徴 b G 3 に記載の遊技機。

40

#### 【 3 3 5 2 】

例えば、第 1 特定遊技状態の残り回数を明示する構成であると、第 2 条件が成立する前の残り回数が何回であったのかを遊技者が把握できるため、第 2 条件が成立し、特定遊技状態の残り回数として第 2 特定遊技状態の残り回数が設定された場合に、結果的に何回分が減少したのかを遊技者が簡単に特定できるようになる。この点、上記構成では、第 1 特定遊技状態の残り回数を非明示とすることで、第 2 条件が成立する前の残り回数を遊技者が把握できない又は把握しにくくすることができる。これにより、第 2 特定遊技状態に移行した場合の残り回数の減少分を遊技者が特定しにくくなり、仮に当該減少分が大きくなる場合でも遊技者が大きく落胆して遊技意欲が低下してしまうことを抑制できる。

#### 【 3 3 5 3 】

50

特徴 b G 5 . 第 1 特定遊技状態において前記第 2 条件が成立し、第 2 特定遊技状態に移行した場合に、当該第 2 特定遊技状態の残り回数を遊技者が認識可能となる所定報知（残り回数画像 4 7 2）を実行する手段（演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S b 4 4 0 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b G 4 に記載の遊技機。

【 3 3 5 4 】

上記構成では、第 1 特定遊技状態への滞在中は残り回数を非明示とする一方で、第 2 特定遊技状態に移行した場合は残り回数を明示するように構成されている。これにより、第 2 条件が成立して第 2 特定遊技状態に移行したことや、第 2 特定遊技状態に移行してからの特定遊技状態の残り回数を遊技者が容易に把握することができる。

【 3 3 5 5 】

特徴 b G 6 . 前記第 2 条件は、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった場合に行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることであることを特徴とする特徴 b G 1 乃至特徴 b G 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 3 5 6 】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること、又は特別判定の結果が非特定結果になった場合に行われる特定判定の結果が所定判定結果となることにより、特定条件が成立するため、不利な状態に降格するか否かが毎回の遊技回で判定される構成とすることができる。これにより、上記降格が発生するかもしれないスリルを各回の遊技回で味合わせることができ、そのようなスリルを楽しむ遊技を強化することが可能になる。

【 3 3 5 7 】

特徴 b G 7 . 通常遊技状態である状況で前記第 2 条件が成立可能な構成となっており、通常遊技状態において前記第 2 条件が成立した場合に第 2 特定遊技状態に移行させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における第 3 時短遊技状態 A に移行させる機能）を備えていることを特徴とする特徴 b G 1 乃至特徴 b G 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 3 5 8 】

上記構成では、第 1 特定遊技状態中だけでなく、通常遊技状態中にも第 2 条件の成立が可能とされ、通常遊技状態において第 2 条件が成立した場合は第 2 特定遊技状態に移行するように構成されている。第 2 特定遊技状態は通常遊技状態よりも有利な遊技状態であるため、第 1 特定遊技状態中に第 2 条件を成立させると不利になる一方で、通常遊技状態中に第 2 条件を成立させると有利になる構成を実現することができる。すなわち、同じ第 2 条件であっても成立させたときの遊技状態によって有利不利が逆転するため、第 2 条件についてその成立を回避するだけの遊技に固定化されることが抑制され、遊技の多様化を図ることが可能になる。

【 3 3 5 9 】

特徴 b G 8 . 特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態への移行に対応して前記上限回数を設定する上限回数設定手段（第 2 の実施の形態の変形例 4 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、

前記上限回数設定手段は、通常遊技状態において前記第 2 条件が成立した場合に、第 1 特定遊技状態において前記第 2 条件が成立した場合よりも多い数の上限回数（例えば 1 0 0 回）を設定することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S b 4 1 0 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b G 7 に記載の遊技機。

【 3 3 6 0 】

第 2 特定遊技状態は通常遊技状態よりも有利な遊技状態であるため、通常遊技状態から第 2 特定遊技状態への移行が生じるだけでも遊技者にとって有利となるが、上記構成では、それに留まらず、通常遊技状態中に第 2 条件が成立すると、第 1 特定遊技状態中に第 2

10

20

30

40

50

条件が成立した場合よりも多い数の上限回数が設定されるように構成されている。これにより、その優位性を際立たせることができ、通常遊技状態において第2条件の成立を目指す面白みを増強することが可能になる。

### 【3361】

なお、上記特徴b G 1乃至特徴b G 8の各構成に対して、特徴b A 1乃至特徴b A 1 2、特徴b B 1乃至特徴b B 1 0、特徴b C 1乃至特徴b C 9、特徴b D 1乃至特徴b D 6、特徴b E 1乃至特徴b E 1 0、特徴b F 1乃至特徴b F 1 0、特徴b G 1乃至特徴b G 8、特徴b H 1乃至特徴b H 8、特徴b I 1乃至特徴b I 1 1、特徴b J 1乃至特徴b J 1 0、特徴b K 1乃至特徴b K 1 0、特徴b L 1乃至特徴b L 9、特徴b M 1乃至特徴b M 1 0、特徴b N 1乃至特徴b N 7のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

10

### 【3362】

#### <特徴b H群>

特徴b H群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第2の実施の形態の変形例5に基づいて抽出されるものである。

### 【3363】

なお、特徴b H群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技への注目度を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

20

### 【3364】

特徴b H 1、予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置162における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

30

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態において許容状態（第3時短遊技状態の遊技回の回数が第1時短遊技状態の残り回数よりも多い状態）である状況で特定条件が成立した場合（特殊外れ結果となった場合、特定入球部に入球した場合等）に特定遊技状態における遊技回の残り回数を増加させることが可能な手段（第2の実施の形態の変形例5に係る主制御装置162により第3時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、

40

特定遊技状態として、前記許容状態に対応する遊技回、遊技回の範囲又は期間が異なる複数種の特定遊技状態（第1時短遊技状態A、第1時短遊技状態B）を有していることを特徴とする遊技機。

### 【3365】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有して

50



いる。この特定遊技状態において許容状態である状況で特定条件が成立した場合には、特定遊技状態の残り回数が増加（上乘せ）されるようになっており、遊技者がより有利に遊技を進めることが可能となっている。

【 3 3 6 6 】

そのような構成において、例えば、特定条件の成立により残り回数が増加する遊技回が固定化される構成であると、どのタイミングで特定条件を成立させれば残り回数が増加するのかを遊技者が事前に把握できてしまい、他の遊技回への関心が薄れてしまうおそれがある。この点、上記構成では、残り回数の増加が許容される許容状態となる遊技回、遊技回の範囲又は期間が異なる複数種の特定遊技状態が設けられているため、どのタイミングで特定条件を成立させれば残り回数が増加するのかが一律に定まらなくなる。これにより、各回の特定遊技状態において遊技者の関心が同じ遊技回に集中することが抑制され、特定遊技状態の全体を通して遊技への注目度を高めることが可能になる。

10

【 3 3 6 7 】

特徴 b H 2 . 各特定遊技状態において前記許容状態に対応する遊技回、遊技回の範囲又は期間を遊技者が識別不可又は識別困難な構成とされている（第 1 時短遊技状態 A と第 1 時短遊技状態 B の判別を不可又は困難とする構成）ことを特徴とする特徴 b H 1 に記載の遊技機。

【 3 3 6 8 】

例えば、許容状態となる遊技回等が明確化される構成の場合には、仮に許容状態となる遊技回等が異なる複数種の特定遊技状態が設定されていても、それぞれの特定遊技状態において注目すべき遊技回が明確になってしまい、遊技者の関心が特定の遊技回に偏ることを抑止する効果がうまく発揮されない懸念がある。この点、上記構成では、許容状態となる遊技回等を遊技者が識別不可又は識別困難となっているため、それぞれの特定遊技状態においていずれの遊技回等が許容状態であるかを遊技者に予測させながら遊技を楽しませることができ、特定遊技状態の全体を通して遊技への注目度を高めることが可能になる。

20

【 3 3 6 9 】

特徴 b H 3 . 特定遊技状態として、前記上限回数が第 1 回数（例えば 7 0 回）の第 1 種特定遊技状態（第 1 時短遊技状態 A ）と、前記上限回数が前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば 1 0 0 回）の第 2 種特定遊技状態（第 1 時短遊技状態 B ）とを含む複数種の特定遊技状態を有しており、

30

少なくとも前記第 1 種特定遊技状態と前記第 2 種特定遊技状態とにおいて、前記許容状態に対応する遊技回、遊技回の範囲又は期間が異なることを特徴とする特徴 b H 1 又は特徴 b H 2 に記載の遊技機。

【 3 3 7 0 】

上記構成では、許容状態となる遊技回等が異なる特定遊技状態として、上限回数が第 1 回수에設定される第 1 種特定遊技状態と、上限回数がそれよりも多い第 2 回수에設定される第 2 種特定遊技状態とが設けられている。これにより、どのタイミングで特定条件を成立させればよいだけでなく、いつまでに特定条件を成立させればよいについても特定遊技状態ごとに多様化することができ、興趣性を高めることが可能になる。

【 3 3 7 1 】

40

特徴 b H 4 . 前記第 2 種特定遊技状態において、前記第 1 回数に対応した遊技回（例えば 7 0 回目の特図遊技回）より後の遊技回（例えば 7 1 回目～ 1 0 0 回目の遊技回）にて前記許容状態に対応する遊技回、遊技回の範囲又は期間を含むことを特徴とする特徴 b H 3 に記載の遊技機。

【 3 3 7 2 】

上記構成では、第 2 種特定遊技状態において許容状態となる遊技回等が第 1 種特定遊技状態の上限回数（第 1 回数）よりも後の遊技回に含まれるように構成されている。この場合、移行した特定遊技状態が第 1 種特定遊技状態であると仮定すると、第 1 回数への到達により特定遊技状態が終了してしまうことになるが、その反面、移行した特定遊技状態が第 2 種特定遊技状態であると仮定すると、第 1 回数を超えてからの遊技で特定条件を成立

50

させれば特定遊技状態の残り回数を増やすことができ、遊技者にとって望ましい状況となる。このため、特定遊技状態に移行した場合において遊技回の回数が第1回수에近付いた段階では、特定遊技状態が終了してしまうことへの不安感と、第1回数を超えてからの特定条件の成立により効率的な残り回数の増加が果たされることへの期待感とのせめぎ合いの中で遊技させることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【3373】

特徴bH5．特定遊技状態において非許容状態（第3時短遊技状態の遊技回の回数が第1時短遊技状態の残り回数よりも少ない状態）である状況で特定条件が成立した場合に特定遊技状態における遊技回の残り回数の増加が制限されるように構成されており、

前記第1種特定遊技状態及び前記第2種特定遊技状態において、前記非許容状態に対応する遊技回、遊技回の範囲又は期間として共通の遊技回、遊技回の範囲（1回目～20回目の遊技回）又は期間を含むように構成されていることを特徴とする特徴bH3又は特徴bH4に記載の遊技機。

10

【3374】

上記構成では、特定条件が成立しても残り回数が上乗せされない非許容状態として、各特定遊技状態において共通の遊技回、遊技回の範囲又は期間が設定されている。この共通の遊技回等では、移行した特定遊技状態がいずれの特定遊技状態であっても残り回数の上乗せが生じないため、遊技者が特定遊技状態の種類や特定条件の成立を気にせずに、特定結果となることを目指す遊技に集中できる期間を確保することが可能になる。

【3375】

特徴bH6．前記第1種特定遊技状態と前記第2種特定遊技状態とを遊技者が判別不可又は判別困難と構成されている（第1時短遊技状態Aと第1時短遊技状態Bの判別を不可又は困難とする構成）ことを特徴とする特徴bH3乃至特徴bH5のいずれかに記載の遊技機。

20

【3376】

上記構成によれば、移行した特定遊技状態が第1種特定遊技状態であるか、それとも第2種特定遊技状態であるかを遊技者に予測させることができ、上記特徴bH3から特徴bH5の上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【3377】

特徴bH7．特定遊技状態の前記許容状態にて特定条件が成立し、遊技回の残り回数が増加された場合において、その特定遊技状態にて再び特定条件が成立した場合に遊技回の残り回数の増加を制限することが可能な手段（主制御装置162によりステップSb4801の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴bH1乃至特徴bH6のいずれかに記載の遊技機。

30

【3378】

上記構成では、特定条件の成立に基づく残り回数の上乗せが、移行した特定遊技状態の中で1度だけに限定されるため、どのタイミングで特定条件を成立させるかが、その後の遊技に大きく影響を及ぼすものとなり、上記特徴bH1から特徴bH6の上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【3379】

特徴bH8．前記特定条件は、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった場合に行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることであることを特徴とする特徴bH1乃至特徴bH7のいずれかに記載の遊技機。

40

【3380】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること、又は特別判定の結果が非特定結果になった場合に行われる特定判定の結果が所定判定結果となることにより、特定条件が成立するため、特別判定の結果が特定結果となるか否かの判定と、特定条件が成立するか否かの判定とを1の遊技回の中で実行することができる。このた

50

め、特定遊技状態において許容状態である状況では、遊技者は、特定結果を引き当てることへのチャレンジと、特定遊技状態の残り回数を増加させることへのチャレンジとの両方で遊技することができ、後者のみに留まる場合に比べて有利な条件で遊技することが可能になる。これにより、特定遊技状態での遊技意欲を好適に高めることが可能になる。

### 【3381】

なお、上記特徴b H 1乃至特徴b H 8の各構成に対して、特徴b A 1乃至特徴b A 1 2、特徴b B 1乃至特徴b B 1 0、特徴b C 1乃至特徴b C 9、特徴b D 1乃至特徴b D 6、特徴b E 1乃至特徴b E 1 0、特徴b F 1乃至特徴b F 1 0、特徴b G 1乃至特徴b G 8、特徴b H 1乃至特徴b H 8、特徴b I 1乃至特徴b I 1 1、特徴b J 1乃至特徴b J 1 0、特徴b K 1乃至特徴b K 1 0、特徴b L 1乃至特徴b L 9、特徴b M 1乃至特徴b M 1 0、特徴b N 1乃至特徴b N 7のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

10

### 【3382】

#### <特徴b I 群>

特徴b I 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第2の実施の形態の変形例6、変形例8、変形例9に基づいて抽出されるものである。

### 【3383】

なお、特徴b I 群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

20

### 【3384】

特徴b I 1、予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

30

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

所定の更新契機（当否抽選の結果が外れ結果となること、ポイント抽選に当選すること等）に基づいて所定の更新情報（外れ遊技回の回数、内部ポイント情報等）を更新することが可能な更新手段（第2の実施の形態の変形例6、変形例8、変形例9に係る主制御装置162によりステップS b 5 5 0 4の処理を実行する機能等）と、  
を備え、

40

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態として、前記更新手段の更新結果が所定結果（天井回数、所定ポイント数等）となることに基づいて移行可能な第1特定遊技状態（第2時短遊技状態）と、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることに基づいて移行可能な第2特定遊技状態（

50

第 3 時短遊技状態)と、を含む複数種の特定遊技状態を有しており、

前記更新手段の更新結果に基づいて第 1 特定遊技状態に移行させるか否かの第 1 移行判定を行う第 1 移行判定手段(第 2 の実施の形態の変形例 6、変形例 9 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例 8 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態の移行判定用処理 A を実行する機能等)と、

前記特別判定又は前記特定判定の結果に基づいて第 2 特定遊技状態に移行させるか否かの第 2 移行判定を行う第 2 移行判定手段(第 2 の実施の形態の変形例 6、変形例 9 に係る主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例 8 に係る主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態の移行判定用処理 A を実行する機能等)と、を備え、

10

1 の遊技回において、前記第 1 移行判定手段による前記第 1 移行判定が行われた後、前記第 2 移行判定手段による前記第 2 移行判定が行われるようにすることが可能に構成されている(第 2 の実施の形態の変形例 6 においてステップ S b 5 3 0 2 の処理を実行した後にステップ S b 5 3 0 3 の処理を実行する機能、変形例 8 においてステップ S b 6 5 0 2 で否定判定した場合にステップ S b 6 5 0 3 の処理を実行した後にステップ S b 6 5 0 4 の処理を実行する機能、変形例 9 においてステップ S b 7 2 0 1 の処理を実行した後にステップ S b 7 2 0 3 の処理を実行する機能等)ことを特徴とする遊技機。

#### 【 3 3 8 5 】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、所定の更新契機により更新される更新情報の結果に基づいて移行する第 1 特定遊技状態と、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること又は特別判定の結果が非特定結果となった遊技回にて行われる特別判定の結果が所定判定結果となることに基づいて移行する第 2 特定遊技状態とを有している。このような遊技機では、第 1 特定遊技状態への移行条件と第 2 特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立することがあり得る。この点、上記構成では、第 1 特定遊技状態に移行させるか否かの第 1 移行判定を行ってから第 2 特定遊技状態に移行させるか否かの第 2 移行判定を行うため、第 1 移行判定の結果を踏まえて第 2 移行判定の結果を採用するか否かを判断することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

20

#### 【 3 3 8 6 】

30

特徴 b I 2 . 前記第 1 移行判定の結果が第 1 特定遊技状態に移行させることに対応した結果である場合に、前記第 2 移行判定の結果が第 2 特定遊技状態に移行させることに対応した結果であっても第 2 特定遊技状態への移行を制限するか、又は前記第 2 移行判定の実行を制限することが可能な手段(第 2 の実施の形態の変形例 6、変形例 8 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 5 6 0 5 の処理を実行する機能、変形例 9 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 7 2 0 2 の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 b I 1 に記載の遊技機。

#### 【 3 3 8 7 】

上記構成では、先に行われる第 1 移行判定にて第 1 特定遊技状態への移行が判定された場合には、その後に行われる第 2 移行判定で第 2 特定遊技状態への移行が判定されてもそれを無効化するか、第 2 移行判定自体の実行が制限される。これにより、第 1 特定遊技状態への移行条件と第 2 特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に、第 1 特定遊技状態への移行を優先することができる。

40

#### 【 3 3 8 8 】

特徴 b I 3 . 前記所定の更新情報が、前記特別判定の結果が前記非特定結果となった回数であることを特徴とする特徴 b I 2 に記載の遊技機。

#### 【 3 3 8 9 】

第 1 特定遊技状態は、特別判定の結果が非特定結果となった回数の更新結果(外れ遊技回の累積回数)に基づいて移行するため、更新結果が所定結果となる前から遊技者が第 1 特定遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、更新結果が所定結果と

50

なったにもかかわらず、第 1 特定遊技状態に移行させないでいると、第 1 特定遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい。一方、第 2 特定遊技状態は、特別判定や特定判定の結果に基づいて移行するため、第 2 特定遊技状態への移行を遊技者が事前に予測することができない。このような特性を踏まえ、第 1 特定遊技状態への移行条件と第 2 特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に第 1 特定遊技状態への移行を優先することで、遊技者の気付きを抑制しながら移行先の特定遊技状態を調整することが可能になる。

【 3 3 9 0 】

特徴 b I 4 . 第 1 特定遊技状態が第 2 特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となるように構成されていることを特徴とする特徴 b I 2 又は特徴 b I 3 に記載の遊技機。

10

【 3 3 9 1 】

上記構成によれば、第 1 特定遊技状態への移行条件と第 2 特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に第 1 特定遊技状態への移行を優先させることで、有利な側の特定遊技状態に移行させることが可能になる。

【 3 3 9 2 】

特徴 b I 5 . 前記第 2 移行判定の結果が第 2 特定遊技状態に移行させることに対応した結果である場合に、前記第 1 移行判定の結果が第 1 特定遊技状態に移行させることに対応した結果であっても第 2 特定遊技状態に移行させることが可能な手段を備えていることを特徴とする特徴 b I 1 に記載の遊技機。

【 3 3 9 3 】

20

上記構成では、後に行われる第 2 移行判定にて第 2 特定遊技状態への移行が判定された場合には、先の第 1 移行判定で第 1 特定遊技状態への移行が判定されていても、その結果が無効化される。これにより、第 1 特定遊技状態への移行条件と第 2 特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に、第 2 特定遊技状態への移行を優先することができる。

【 3 3 9 4 】

特徴 b I 6 . 第 2 特定遊技状態が第 1 特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となるように構成されていることを特徴とする特徴 b I 5 に記載の遊技機。

【 3 3 9 5 】

上記構成によれば、第 1 特定遊技状態への移行条件と第 2 特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に第 2 特定遊技状態への移行を優先させることで、有利な側の特定遊技状態に移行させることが可能になる。

30

【 3 3 9 6 】

特徴 b I 7 . 前記更新手段の更新結果が所定結果となった場合又は第 1 特定遊技状態に移行する場合に所定の第 1 報知（天井到達用演出）を実行する第 1 手段（演出制御装置 1 4 3 により天井到達用演出を実行する機能）と、

前記特別判定もしくは前記特定判定の結果が所定判定結果となった場合又は第 2 特定遊技状態に移行する場合に所定の第 2 報知（特殊リーチ外れ演出）を実行する第 2 手段（演出制御装置 1 4 3 により特殊リーチ外れ演出を実行する機能）と、  
を備え、

40

前記第 1 移行判定及び前記第 2 移行判定が、前記第 1 報知及び前記第 2 報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴 b I 2 乃至特徴 b I 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 3 9 7 】

上記構成では、更新手段の更新結果が所定結果となった場合又は第 1 特定遊技状態に移行する場合に第 1 報知を実行し、特別判定もしくは特定判定の結果が所定判定結果となった場合又は第 2 特定遊技状態に移行する場合に第 2 報知を実行するため、これらの報知を通じて第 1 特定遊技状態への移行や第 2 特定遊技状態への移行を遊技者に報知することができる。この場合において、第 1 移行判定及び第 2 移行判定を第 1 報知及び第 2 報知の実行タイミングよりも前に行うため、第 1 特定遊技状態への移行条件と第 2 特定遊技状態へ

50

の移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に、移行する特定遊技状態の調整結果を踏まえて上記各報知を実行することができる。これにより、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制可能となる。

【 3 3 9 8 】

特徴 b I 8 . 前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記報知結果に対応した報知が所定の報知期間（確定表示時間）にて行われるように遊技回を制御するものであり、

前記第 1 移行判定手段及び前記第 2 移行判定手段の判定結果に基づいて遊技状態を第 1 特定遊技状態又は第 2 特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第 2 の実施の形態に変形例 6、変形例 8、変形例 9 に係る主制御装置 1 6 2 により時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、

10

前記特定遊技状態用移行手段は、前記遊技回用動作が終了してから次の遊技回が開始されるまでの期間におけるいずれかの特定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、確定表示の終了タイミング等）にて前記移行を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 b I 1 乃至特徴 b I 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 3 9 9 】

遊技状態が特定遊技状態に移行した場合、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態であることに気付くことが想定される。このため、例えば、遊技回における遊技回用動作の開始時や途中で特定遊技状態への移行を行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、遊技回用動作が終了してから特定遊技状態への移行を行うため、特別判定の結果を報知してから特定遊技状態への移行に気付かせることができる。これにより、遊技回への注目度が損なわれることを抑制可能となる。

20

【 3 4 0 0 】

なお、本特徴を上記特徴 b I 3 に適用した場合は、「第 1 特定遊技状態への移行条件と第 2 特定遊技状態への移行条件とはいずれも特別判定の結果が非特定結果（いわゆる外れ結果）となった遊技回で成立するところ、このような構成において、それら各移行条件の成立に基づく特定遊技状態への移行を遊技回の開始時や遊技回用動作の途中で行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、遊技者が特定遊技状態への気付きから外れ結果を事前把握できてしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。このような構成に対して本特徴を適用することで、外れ結果の事前把握が可能となることを抑制可能となる。」という効果を奏することができる。

30

【 3 4 0 1 】

また、本特徴を上記特徴 b I 7 に適用した場合は、「上記第 1 報知や第 2 報知の実行タイミングよりも前に第 1 移行判定及び第 2 移行判定を行う構成では、それらの各移行判定が遊技回における比較的早い段階で行われるものとなる。この場合、それらの各移行判定を実行した時点で直ちに特定遊技状態への移行を行う構成とすると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、特別判定の結果報知の前に各移行判定が済まされていたとしても、それら各移行判定の結果を踏まえた特定遊技状態への移行は、結果報知の開始を待ってから行う構成としている。これにより、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態に気付くことがあったとしても、結果報知まで遊技回に注目させてから特定遊技状態に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴 b I 7 の効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

40

【 3 4 0 2 】

特徴 b I 9 . 特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

50

特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数又は特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する回数更新手段（第2の実施の形態の変形例6、変形例8、変形例9に係る主制御装置162によりステップSb5504の処理を実行する機能等）を備え、

1の遊技回において、前記回数更新手段による前記更新が行われた後、前記第1移行判定手段による前記第1移行判定が行われ、その後、前記第2移行判定手段による前記第2移行判定が行われるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする特徴bI1乃至特徴bI8のいずれかに記載の遊技機。

【3403】

上記構成によれば、特定遊技状態での遊技回数や特定遊技状態を遊技可能な遊技回の残り回数を更新してから第1移行判定及び第2移行判定を実行するため、例えば、第1特定遊技状態の最終遊技回にて第2移行条件が成立した場合に、その最終遊技回の中で第1特定遊技状態を終了させてから第2特定遊技状態に移行させることができる。これにより、通常遊技状態での遊技回を介在させることなく、第1特定遊技状態から第2特定遊技状態に移行させることができ、特定遊技状態の残り回数が増加するのと同等の状態とすることが可能となる。

【3404】

特徴bI10、予め定められた周期で定期処理（主制御装置162による通常処理等）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御するように構成されており、

前記定期処理の1処理回において前記回数更新手段による前記更新と前記第1移行判定手段による前記第1移行判定と前記第2移行判定手段による前記第2移行判定とを実行可能に構成されていることを特徴とする特徴bI9に記載の遊技機。

【3405】

上記構成では、定期処理を繰り返し実行することで遊技の進行が制御される構成の下、回数更新と各移行判定とが同じ処理回の中で行われるため、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態に移行する場合に、通常遊技状態での遊技回が介在することを好適に抑制することができる。

【3406】

特徴bI11、予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能）と、を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態として、所定の第1移行条件（天井回数への到達、所定ポイント数への到達等、又は特殊外れ結果への当選、移行抽選に当選等）の成立に基づいて移行可能な第1特定遊技状態（第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態B）と、所定の第2移行条件（特殊外れ結果への当選、移行抽選に当選等、又は天井回数への到達、所定ポイント数への到達等）の成立に基づいて移行可能な第2特定遊技状態（第3時短遊技状態A又は第2時短遊技状態）と、を含む複数種の特定遊技状態を有しており、

第1特定遊技状態に移行させるか否かの第1移行判定を行う第1移行判定手段（第2の実施の形態の変形例6、変形例9に係る主制御装置162により第3時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例8に係る主制御装置162により第3時短遊技状態の移行判定用処理Aを実行する機能等）と、

10

20

30

40

50

第 2 特定遊技状態に移行させるか否かの第 2 移行判定を行う第 2 移行判定手段（第 2 の実施の形態の変形例 6、変形例 9 に係る主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例 8 に係る主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態の移行判定用処理 A を実行する機能等）と、  
を備え、

1 の遊技回において、前記第 1 移行判定手段による前記第 1 移行判定が行われた後、前記第 2 移行判定手段による前記第 2 移行判定が行われるようにすることが可能に構成されている（第 2 の実施の形態の変形例 6 においてステップ S b 5 3 0 2 の処理を実行した後にステップ S b 5 3 0 3 の処理を実行する機能、変形例 8 においてステップ S b 6 5 0 2 で否定判定した場合にステップ S b 6 5 0 3 の処理を実行した後にステップ S b 6 5 0 4 の処理を実行する機能、変形例 9 においてステップ S b 7 2 0 1 の処理を実行した後にステップ S b 7 2 0 3 の処理を実行する機能等）ことを特徴とする遊技機。

10

#### 【3 4 0 7】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、第 1 移行条件の成立により移行する第 1 特定遊技状態と、第 2 移行条件の成立により移行する第 2 特定遊技状態とを有している。このように、異なる移行条件により移行する複数の特定遊技状態が設けられている遊技機においては、それらの各移行条件が同一の遊技回で成立することがあり得る。この点、上記構成では、第 1 特定遊技状態に移行させるか否かの第 1 移行判定を行ってから第 2 特定遊技状態に移行させるか否かの第 2 移行判定を行うため、第 1 移行判定の結果を踏まえて第 2 移行判定の結果を採用するか否かを判断することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

20

#### 【3 4 0 8】

本特徴に対して上記特徴 b I 2 から特徴 b I 1 0 の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

#### 【3 4 0 9】

なお、上記特徴 b I 1 乃至特徴 b I 1 1 の各構成に対して、特徴 b A 1 乃至特徴 b A 1 2、特徴 b B 1 乃至特徴 b B 1 0、特徴 b C 1 乃至特徴 b C 9、特徴 b D 1 乃至特徴 b D 6、特徴 b E 1 乃至特徴 b E 1 0、特徴 b F 1 乃至特徴 b F 1 0、特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8、特徴 b H 1 乃至特徴 b H 8、特徴 b I 1 乃至特徴 b I 1 1、特徴 b J 1 乃至特徴 b J 1 0、特徴 b K 1 乃至特徴 b K 1 0、特徴 b L 1 乃至特徴 b L 9、特徴 b M 1 乃至特徴 b M 1 0、特徴 b N 1 乃至特徴 b N 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせ適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせ適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

30

#### 【3 4 1 0】

##### <特徴 b J 群>

特徴 b J 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 2 の実施の形態の変形例 7、変形例 8、変形例 1 0 に基づいて抽出されるものである。

40

#### 【3 4 1 1】

なお、特徴 b J 群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

#### 【3 4 1 2】

特徴 b J 1 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）

50



の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

所定の更新契機（当否抽選の結果が外れ結果となること、ポイント抽選に当選すること等）に基づいて所定の更新情報（外れ遊技回の回数、ポイント数等）を更新することが可能な更新手段（第 2 の実施の形態の変形例 7、変形例 8 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 5 5 0 4 の処理を実行する機能、変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 7 6 0 4 の処理を実行する機能等）と、  
を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態として、前記更新手段の更新結果が所定結果（天井回数、所定ポイント数等）となることに基づいて移行可能な第 1 特定遊技状態（第 2 時短遊技状態）と、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選に当選等）となることに基づいて移行可能な第 2 特定遊技状態（第 3 時短遊技状態）と、を含む複数種の特定遊技状態を有しており、

前記更新手段の更新結果に基づいて第 1 特定遊技状態に移行させるか否かの第 1 移行判定を行う第 1 移行判定手段（第 2 の実施の形態の変形例 7、変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例 8 に係る主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態の移行判定用処理 B を実行する機能等）と、

前記特別判定又は前記特定判定の結果に基づいて第 2 特定遊技状態に移行させるか否かの第 2 移行判定を行う第 2 移行判定手段（第 2 の実施の形態の変形例 7、変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例 8 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態の移行判定用処理 B を実行する機能等）と、  
を備え、

1 の遊技回において、前記第 2 移行判定手段による前記第 2 移行判定が実行された後、前記第 1 移行判定手段による前記第 1 移行判定が実行されるようにすることが可能に構成されている（第 2 の実施の形態の変形例 7 においてステップ S b 6 1 0 1 の処理を実行した後にステップ S b 6 1 0 2 の処理を実行する機能、変形例 8 においてステップ S b 6 5 0 2 で肯定判定した場合にステップ S b 6 5 0 5 の処理を実行した後にステップ S b 6 5 0 6 の処理を実行する機能、変形例 1 0 においてステップ S b 7 5 0 1 の処理を実行した後にステップ S b 7 5 0 2 の処理を実行する機能等）ことを特徴とする遊技機。

#### 【 3 4 1 3 】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、所定の更新契機により更新される更新情報の結果に基づいて移行する第 1 特定遊技状態と、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること又は特別判定の結果が非特定結果となった遊技回にて行われる特定判定の結果が所定判定結果となることに基づいて移行する第 2 特定遊技状態とを有している。このような遊技機では、第 1 特定遊技状態への移行条件と第 2 特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立することがあり得る。この点、上記構成では、第 2 特定遊技

10

20

30

40

50

状態に移行させるか否かの第 2 移行判定を行ってから第 1 特定遊技状態に移行させるか否かの第 1 移行判定を行うため、第 2 移行判定の結果を踏まえて第 1 移行判定の結果を採用するか否かを判断することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【 3 4 1 4 】

特徴 b J 2 . 前記第 2 移行判定の結果が第 2 特定遊技状態に移行させることに対応した結果である場合に、前記第 1 移行判定の結果が第 1 特定遊技状態に移行させることに対応した結果であっても第 1 特定遊技状態への移行を制限するか、又は前記第 1 移行判定の実行を制限することが可能な手段（第 2 の実施の形態の変形例 8 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 6 6 0 1 の処理を実行する機能、変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 7 6 0 1 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b J 1 に記載の遊技機。

10

【 3 4 1 5 】

上記構成では、先に行われる第 2 移行判定にて第 2 特定遊技状態への移行が判定された場合には、その後に行われる第 1 移行判定で第 1 特定遊技状態への移行が判定されてもそれを無効化するか、第 1 移行判定自体の実行が制限される。これにより、第 1 特定遊技状態への移行条件と第 2 特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立し得る場合に、第 2 特定遊技状態への移行を優先することができる。

【 3 4 1 6 】

特徴 b J 3 . 前記第 2 移行判定の結果が第 2 特定遊技状態に移行させることに対応した結果である場合に、前記更新手段による前記更新を制限することが可能な手段（変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 7 6 0 1 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b J 2 に記載の遊技機。

20

【 3 4 1 7 】

例えば、同一の遊技回で第 1 特定遊技状態への移行条件と第 2 特定遊技状態への移行条件との両方が成立したことに基づき、第 1 特定遊技状態への移行を無効化して第 2 特定遊技状態に移行させる構成であると、遊技者が第 1 特定遊技状態の恩恵を受けられなくなる懸念がある。この点、上記構成では、第 2 移行判定にて第 2 特定遊技状態への移行が判定された場合に、更新手段による更新の実行が制限される。これにより、第 2 特定遊技状態への移行条件が成立した遊技回において、更新手段の更新結果が所定結果となることが制限され、延いては、第 1 特定遊技状態への移行条件と第 2 特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立することが回避される。よって、遊技者が第 1 特定遊技状態の恩恵を受けられなくなることを抑制しつつ、第 2 特定遊技状態への移行を優先させることが可能になる。

30

【 3 4 1 8 】

特徴 b J 4 . 第 2 特定遊技状態である場合に前記更新手段による前記更新を制限することが可能な手段（変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 7 6 0 2 、ステップ S b 7 6 0 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b J 3 に記載の遊技機。

【 3 4 1 9 】

上記構成では、第 2 移行判定にて第 2 特定遊技状態への移行が判定されたことに基づいて更新手段による更新が制限された場合に、第 2 特定遊技状態に移行した後もその制限が継続される。これにより、第 2 特定遊技状態が終了してから更新手段による更新を再開させることができ、第 2 特定遊技状態の途中で第 1 特定遊技状態の移行条件が成立することを抑制できる。

40

【 3 4 2 0 】

特徴 b J 5 . 第 2 特定遊技状態が第 1 特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となるように構成されていることを特徴とする特徴 b J 2 乃至特徴 b J 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 4 2 1 】

上記構成によれば、第 1 特定遊技状態への移行条件と第 2 特定遊技状態への移行条件と

50

が同一の遊技回で成立した場合に第 2 特定遊技状態への移行を優先させることで、有利な側の特定遊技状態に移行させることが可能になる。

【 3 4 2 2 】

特徴 b J 6 . 前記第 1 移行判定の結果が第 1 特定遊技状態に移行させることに対応した結果である場合に、前記第 2 移行判定の結果が第 2 特定遊技状態に移行させることに対応した結果であっても第 1 特定遊技状態に移行させることが可能な手段（変形例 7 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 6 3 0 3、ステップ S b 6 3 0 4 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b J 1 に記載の遊技機。

【 3 4 2 3 】

上記構成では、後に行われる第 1 移行判定にて第 1 特定遊技状態への移行が判定された場合には、先の第 2 移行判定で第 2 特定遊技状態への移行が判定されていても、その結果が無効化される。これにより、第 1 特定遊技状態への移行条件と第 2 特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立し得る場合に、第 1 特定遊技状態への移行を優先することができる。

10

【 3 4 2 4 】

特徴 b J 7 . 前記所定の更新情報が、前記特別判定の結果が前記非特定結果となった回数であることを特徴とする特徴 b J 6 に記載の遊技機。

【 3 4 2 5 】

第 1 特定遊技状態は、特別判定の結果が非特定結果となった回数の更新結果（外れ遊技回の累積回数）に基づいて移行するため、更新結果が所定結果となる前から遊技者が第 1 特定遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、更新結果が所定結果となったにもかかわらず、第 1 特定遊技状態に移行させないでいると、第 1 特定遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい。一方、第 2 特定遊技状態は、特別判定や特定判定の結果に基づいて移行するため、第 2 特定遊技状態への移行を遊技者が事前に予測することができない。このような特性を踏まえ、第 1 特定遊技状態への移行条件と第 2 特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に第 1 特定遊技状態への移行を優先することで、遊技者の気付きを抑制しながら移行先の特定遊技状態を調整することが可能になる。

20

【 3 4 2 6 】

特徴 b J 8 . 前記更新手段の更新結果が所定結果となった場合又は第 1 特定遊技状態に移行する場合に所定の第 1 報知（天井到達用演出）を実行する第 1 手段（演出制御装置 1 4 3 により天井到達用演出を実行する機能）と、

30

前記特別判定もしくは前記特定判定の結果が所定判定結果となった場合又は第 2 特定遊技状態に移行する場合に所定の第 2 報知（特殊リーチ外れ演出）を実行する第 2 手段（演出制御装置 1 4 3 により特殊リーチ外れ演出を実行する機能）と、  
を備え、

前記第 1 移行判定及び前記第 2 移行判定が、前記第 1 報知及び前記第 2 報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴 b J 2 乃至特徴 b J 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 4 2 7 】

40

上記構成では、更新手段の更新結果が所定結果となった場合又は第 1 特定遊技状態に移行する場合に第 1 報知を実行し、特別判定もしくは特定判定の結果が所定判定結果となった場合又は第 2 特定遊技状態に移行する場合に第 2 報知を実行するため、これらの報知を通じて第 1 特定遊技状態への移行や第 2 特定遊技状態への移行を遊技者に報知することができる。この場合において、第 1 移行判定及び第 2 移行判定を第 1 報知及び第 2 報知の実行タイミングよりも前に行うため、第 1 特定遊技状態への移行条件と第 2 特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立し得る場合に、移行する特定遊技状態の調整結果を踏まえて上記各報知を実行することができる。これにより、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制可能となる。

【 3 4 2 8 】

50

特徴 b J 9 . 特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数又は特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する回数更新手段（第 2 の実施の形態の変形例 7、変形例 8、変形例 10 に係る主制御装置 162 によりステップ S b 5504 の処理を実行する機能等）を備え、

1 の遊技回において、前記回数更新手段による前記更新が行われた後、前記第 1 移行判定手段による前記第 1 移行判定が行われ、その後、前記第 2 移行判定手段による前記第 2 移行判定が行われるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする特徴 b J 1 乃至特徴 b J 8 のいずれかに記載の遊技機。

【3429】

10

上記構成によれば、特定遊技状態での遊技回数や特定遊技状態を遊技可能な遊技回の残り回数を更新してから第 1 移行判定及び第 2 移行判定を実行するため、例えば、第 1 特定遊技状態の最終遊技回にて第 2 移行条件が成立した場合に、その最終遊技回の中で第 1 特定遊技状態を終了させてから第 2 特定遊技状態に移行させることができる。これにより、通常遊技状態での遊技回を介在させることなく、第 1 特定遊技状態から第 2 特定遊技状態に移行させることができ、特定遊技状態の残り回数が増加するのと同等の状態とすることが可能となる。

【3430】

特徴 b J 10 . 予め定められた周期で定期処理（主制御装置 162 による通常処理等）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御するように構成されており、

20

前記定期処理の同じ処理回において前記回数更新手段による前記更新と前記第 1 移行判定手段による前記第 1 移行判定と前記第 2 移行判定手段による前記第 2 移行判定とを実行可能に構成されていることを特徴とする特徴 b J 9 に記載の遊技機。

【3431】

上記構成では、定期処理を繰り返し実行することで遊技の進行が制御される構成の下、回数更新と各移行判定とが同じ処理回の中で行われるため、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態に移行する場合に、通常遊技状態での遊技回が介在することを好適に抑制することができる。

【3432】

なお、上記特徴 b J 1 乃至特徴 b J 10 の各構成に対して、特徴 b A 1 乃至特徴 b A 12、特徴 b B 1 乃至特徴 b B 10、特徴 b C 1 乃至特徴 b C 9、特徴 b D 1 乃至特徴 b D 6、特徴 b E 1 乃至特徴 b E 10、特徴 b F 1 乃至特徴 b F 10、特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8、特徴 b H 1 乃至特徴 b H 8、特徴 b I 1 乃至特徴 b I 11、特徴 b J 1 乃至特徴 b J 10、特徴 b K 1 乃至特徴 b K 10、特徴 b L 1 乃至特徴 b L 9、特徴 b M 1 乃至特徴 b M 10、特徴 b N 1 乃至特徴 b N 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

30

【3433】

<特徴 b K 群>

40

特徴 b K 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 2 の実施の形態の変形例 6、変形例 8 に基づいて抽出されるものである。

【3434】

なお、特徴 b K 群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開 2004 - 81853 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

50

## 【 3 4 3 5 】

特徴 b K 1 . 予め定められた判定条件 ( 第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞 ) の成立に基づいて特別判定 ( 特図当否判定 ) を実行する特別判定手段 ( 主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能 ) と、

前記特別判定の結果が特定結果 ( 大当たり結果 ) となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態 ( 開閉実行モード ) に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段 ( 主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能 ) と、を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態 ( 高頻度サポートモード等 ) を有しており、

特定遊技状態として、所定の第 1 移行条件 ( 天井回数への到達、所定ポイント数への到達等、又は特殊外れ結果への当選、移行抽選に当選等 ) の成立に基づいて移行可能な第 1 特定遊技状態 ( 第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態 B ) と、第 1 特定遊技状態よりも遊技者にとって不利なものであって前記第 1 移行条件とは異なる所定の第 2 移行条件 ( 特殊外れ結果への当選、移行抽選に当選等、又は天井回数への到達、所定ポイント数への到達等 ) の成立に基づいて移行可能な第 2 特定遊技状態 ( 第 3 時短遊技状態 A 又は第 2 時短遊技状態 ) と、を含む複数種の特定遊技状態を有しており、

第 1 特定遊技状態である状況で前記第 2 移行条件が成立した場合に第 2 特定遊技状態への移行を制限することが可能に構成されている ( ステップ S b 5 6 0 3 で肯定判定し、ステップ S b 5 6 0 4 で否定判定した場合の流れ等 ) ことを特徴とする遊技機。

## 【 3 4 3 6 】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、第 1 移行条件の成立により移行する第 1 特定遊技状態と、第 1 特定遊技状態よりも不利なものであって、第 2 移行条件の成立により移行する第 2 特定遊技状態とを有している。このような場合において、第 1 特定遊技状態である状況で第 2 移行条件が成立した場合に第 2 特定遊技状態への移行が制限されるため、遊技者が不利な扱いを受けることを抑制でき、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

## 【 3 4 3 7 】

特徴 b K 2 . 前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段 ( 主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能 ) と、

第 1 特定遊技状態に移行させるか否かの第 1 移行判定を行う第 1 移行判定手段 ( 第 2 の実施の形態の変形例 6、変形例 8 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 5 3 0 2、ステップ S b 6 5 0 3 の第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、又は第 2 の実施の形態の変形例 8 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 6 5 0 5 の第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能 ) と、

第 2 特定遊技状態に移行させるか否かの第 2 移行判定を行う第 2 移行判定手段 ( 第 2 の実施の形態の変形例 6、変形例 8 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 5 3 0 3、ステップ S b 6 5 0 4 の第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、又は第 2 の実施の形態の変形例 8 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 6 5 0 6 の第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等 ) と、を備え、

1 の遊技回において、前記第 1 移行判定手段による前記第 1 移行判定が行われた後、前記第 2 移行判定手段による前記第 2 移行判定が行われるようにすることが可能に構成されている ( 第 2 の実施の形態の変形例 6 においてステップ S b 5 3 0 2 の処理を実行した後、ステップ S b 5 3 0 3 の処理を実行する機能、変形例 8 においてステップ S b 6 5 0 2 で否定判定した場合にステップ S b 6 5 0 3 の処理を実行した後、ステップ S b 6 5 0 4

10

20

30

40

50

の処理を実行する機能、ステップ S b 6 5 0 2 で肯定判定した場合にステップ S b 6 5 0 5 の処理を実行した後ステップ S b 6 5 0 6 の処理を実行する機能等)ことを特徴とする特徴 b K 1 に記載の遊技機。

【 3 4 3 8 】

異なる移行条件により移行する複数の特定遊技状態が設けられている遊技機においては、それらの各移行条件が同一の遊技回で成立することがあり得る。そのような状況に鑑み、本特徴では、第 1 特定遊技状態である状況で第 2 移行条件が成立した場合に第 2 特定遊技状態への移行を制限するようにした上で、第 1 特定遊技状態に移行させるか否かの第 1 移行判定を行ってから第 2 特定遊技状態に移行させるか否かの第 2 移行判定を行うように構成されている。このような構成によれば、第 1 移行条件及び第 2 移行条件の両方が同一の遊技回で成立した場合に、第 1 移行判定により第 1 特定遊技状態に移行させると判定された後、第 2 移行判定にて第 2 移行条件の成立が把握されても、上記制限により第 2 特定遊技状態への移行が回避される。これにより、有利な側の第 1 特定遊技状態への移行が実施され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

10

【 3 4 3 9 】

特徴 b K 3 . 前記第 1 移行条件の成立又は第 1 特定遊技状態への移行に対応した所定報知(天井到達用演出、特殊リーチ外れ演出)を遊技回にて実行することが可能な所定報知実行手段(演出制御装置 1 4 3 による遊技回用演出を実行する機能)を備え、

前記第 1 移行判定及び前記第 2 移行判定が、前記所定報知実行手段による前記所定報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング(変動開始時、変動表示中)にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴 b K 2 に記載の遊技機。

20

【 3 4 4 0 】

上記構成では、遊技回での所定報知の実施により、第 1 移行条件の成立又は第 1 特定遊技状態への移行を遊技者に報知することが可能になる。この場合において、第 1 移行判定及び第 2 移行判定を上記所定報知の実行タイミングよりも前に行う構成としたため、第 1 移行条件及び第 2 移行条件の両方が成立した遊技回において、それら各移行判定の結果を踏まえて所定報知を実行するか否かを判断することができる。すなわち、同一の遊技回にて第 1 移行条件及び第 2 移行条件の両方が成立し、第 1 特定遊技状態への移行が実施される場合に、上記所定報知を好適に実施することが可能になる。

【 3 4 4 1 】

30

特徴 b K 4 . 前記第 2 移行条件の成立又は第 2 特定遊技状態への移行に対応した特定報知(特殊リーチ外れ演出、天井到達用演出)を遊技回にて実行することが可能な特定報知実行手段(演出制御装置 1 4 3 において主制御装置 1 6 2 からの変動パターンに基づいて遊技回用演出を実行する機能)を備え、

前記第 1 移行判定及び前記第 2 移行判定が、前記特定報知実行手段による前記特定報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング(変動開始時、変動表示中)にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴 b K 2 又は特徴 b K 3 に記載の遊技機。

【 3 4 4 2 】

上記構成では、遊技回での特定報知の実施により、第 2 移行条件の成立又は第 2 特定遊技状態への移行を遊技者に報知することが可能になる。この場合において、第 1 移行判定及び第 2 移行判定を上記特定報知の実行タイミングよりも前に行う構成としたため、第 1 移行条件及び第 2 移行条件の両方が成立した遊技回において、それら各移行判定の結果を踏まえて特定報知を実行するか否かを判断することができる。これにより、第 2 移行条件が成立した場合であっても、同時に第 1 移行条件も成立して第 2 特定遊技状態への移行が制限される場合には、上記特定報知の実施を取り止めることができる。よって、同一の遊技回にて第 1 移行条件及び第 2 移行条件の両方が成立した場合に、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制できる。

40

【 3 4 4 3 】

特徴 b K 5 . 前記第 1 移行判定及び前記第 2 移行判定が、遊技回が開始される場合に実行されるように構成されていることを特徴とする特徴 b K 2 乃至特徴 b K 4 のいずれかに

50

記載の遊技機。

【 3 4 4 4 】

上記構成では、第 1 移行判定及び第 2 移行判定が遊技回の開始時に実行されるため、第 1 移行条件の成立に対応した報知や第 2 移行条件の成立に対応した報知を遊技回にて行う場合に、上記各移行判定の結果を踏まえてそれら各報知の実施の有無を制御することが可能になる。これにより、同一の遊技回にて第 1 移行条件及び第 2 移行条件の両方が成立した場合に、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制できる。また、遊技回の結果により第 1 移行条件や第 2 移行条件の成立を報知する場合にも有効となる。

【 3 4 4 5 】

なお、本特徴を上記特徴 b K 3 や特徴 b K 4 に適用した場合は、「上記所定報知や特定報知が遊技回の途中で実行される場合は勿論のこと、それら各報知が遊技回の序盤で実行される場合にも好適に対処することができる。また、遊技回にて実行する遊技回用演出を遊技回の開始時に設定するように構成された遊技機において、その設定される遊技回用演出に上記所定報知や特定報知が組み込まれる場合にも柔軟に対応することができる。」という効果を奏することができる。

【 3 4 4 6 】

特徴 b K 6 . 前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記報知結果に対応した報知が所定の報知期間（確定表示時間）にて行われるように遊技回を制御するものであり、

前記第 1 移行判定手段及び前記第 2 移行判定手段の判定結果に基づいて遊技状態を第 1 特定遊技状態又は第 2 特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第 2 の実施の形態に変形例 6、変形例 8 に係る主制御装置 1 6 2 により時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技状態用移行手段は、前記遊技回用動作が終了してから次の遊技回が開始されるまでの期間におけるいずれかの特定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、確定表示の終了タイミング等）にて前記移行を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 b K 2 乃至特徴 b K 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 4 4 7 】

遊技状態が特定遊技状態に移行した場合、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態であることに気付くことが想定される。このため、例えば、遊技回における遊技回用動作の開始時や途中で特定遊技状態への移行を行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、遊技回用動作が終了してから特定遊技状態への移行を行うため、特別判定の結果を報知してから特定遊技状態への移行に気付かせることができる。これにより、遊技回への注目度が損なわれることを抑制可能となる。

【 3 4 4 8 】

なお、本特徴を上記特徴 b K 3 や特徴 b K 4 に適用した場合は、「上記所定報知や特定報知の実行タイミングよりも前に第 1 移行判定及び第 2 移行判定を行う構成では、それらの各移行判定が遊技回における比較的早い段階で行われることがある。例えば、所定報知を実行するための設定が遊技回の開始時に行われる構成では、上記各移行判定についても遊技回の開始時に行う必要が生じる。このような場合に、それらの各移行判定を実行した時点で直ちに特定遊技状態への移行を行う構成とすると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、特別判定の結果報知の前に各移行判定が済まされていたとしても、それら各移行判定の結果を踏まえた特定遊技状態への移行は、結果報知の開始を待ってから行う構成としている。これにより、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態に気付くことがあったとしても、結果報知まで遊技回

10

20

30

40

50

注目させてから特定遊技状態に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴 b K 3 又は特徴 b K 4 の上記各効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

【 3 4 4 9 】

また、本特徴を上記特徴 b K 5 に適用した場合は、「第 1 移行判定及び第 2 移行判定が終了すれば、あとは特定遊技状態への移行を行うだけの状態となるため、第 1 移行判定及び第 2 移行判定を遊技回の開始時に行う構成では、特定遊技状態への移行についても遊技回の開始時に行うのが自然となる。しかしながら、遊技回の開始時に特定遊技状態への移行を行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、上記各移行判定が遊技回の開始時に行われたとしても、それら各移行判定の結果を踏まえた特定遊技状態への移行は、結果報知の開始を待ってから行う構成としている。これにより、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態に気付くことがあったとしても、結果報知まで遊技回に注目させてから特定遊技状態に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴 b K 5 の上記効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

10

【 3 4 5 0 】

特徴 b K 7 . 前記第 1 移行条件及び前記第 2 移行条件は、前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて成立し得るものであることを特徴とする特徴 b K 6 に記載の遊技機。

20

【 3 4 5 1 】

上記構成では、特別判定の結果が非特定結果（いわゆる外れ結果）となった遊技回にて第 1 移行条件及び第 2 移行条件が成立するところ、このような構成において、それら各移行条件の成立に基づく特定遊技状態への移行を遊技回の開始時や遊技回用動作の途中で行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、遊技者が特定遊技状態への気付きから外れ結果を事前把握できてしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。このような構成に対して上記特徴 b K 6 を適用することで、外れ結果の事前把握が可能となることを抑制しつつ、上記特徴 b K 2 から特徴 b K 5 の上記各効果を発揮させることが可能になる。

【 3 4 5 2 】

30

特徴 b K 8 . 特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数又は特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する回数更新手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S b 5 3 0 1 の処理を実行する機能）を備え、

1 の遊技回において、前記回数更新手段による前記更新が行われた後、前記第 1 移行判定手段による前記第 1 移行判定が行われ、その後、前記第 2 移行判定手段による前記第 2 移行判定が行われるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする特徴 b K 2 乃至特徴 b K 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 4 5 3 】

40

上記構成によれば、特定遊技状態を遊技可能な遊技回の残り回数を更新してから第 1 移行判定及び第 2 移行判定を実行するため、例えば、第 1 特定遊技状態の最終遊技回にて第 2 移行条件が成立した場合に、その最終遊技回の中で第 1 特定遊技状態を終了させてから第 2 特定遊技状態に移行させることができる。これにより、通常遊技状態での遊技回を介在させることなく、第 1 特定遊技状態から第 2 特定遊技状態に移行させることができ、実質的に特定遊技状態の残り回数が追加された状態とすることが可能となる。

【 3 4 5 4 】

特徴 b K 9 . 予め定められた周期で定期処理（主制御装置 1 6 2 による通常処理等）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御するように構成されており、

前記定期処理の 1 処理回において前記回数更新手段による前記更新と前記第 1 移行判定

50



手段による前記第 1 移行判定と前記第 2 移行判定手段による前記第 2 移行判定とを実行可能に構成されていることを特徴とする特徴 b K 8 に記載の遊技機。

【 3 4 5 5 】

上記構成では、定期処理を繰り返し実行することで遊技の進行が制御される構成の下、回数更新と各移行判定とが同じ処理回の中で行われるため、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態に移行する場合に、通常遊技状態での遊技回が介在することを好適に抑制することができる。

【 3 4 5 6 】

特徴 b K 1 0 . 特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

第 1 特定遊技状態の上限回数が第 2 特定遊技状態の上限回数よりも多い回数であることを特徴とする特徴 b K 1 乃至特徴 b K 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 4 5 7 】

上記構成では、第 1 特定遊技状態の上限回数（残り回数）が第 2 特定遊技状態の上限回数よりも多くなっており、第 1 特定遊技状態の方が第 2 特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となっている。このような構成に対し、上記特徴 b K 1 から特徴 b K 9 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【 3 4 5 8 】

なお、上記特徴 b K 1 乃至特徴 b K 1 0 の各構成に対して、特徴 b A 1 乃至特徴 b A 1 2、特徴 b B 1 乃至特徴 b B 1 0、特徴 b C 1 乃至特徴 b C 9、特徴 b D 1 乃至特徴 b D 6、特徴 b E 1 乃至特徴 b E 1 0、特徴 b F 1 乃至特徴 b F 1 0、特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8、特徴 b H 1 乃至特徴 b H 8、特徴 b I 1 乃至特徴 b I 1 1、特徴 b J 1 乃至特徴 b J 1 0、特徴 b K 1 乃至特徴 b K 1 0、特徴 b L 1 乃至特徴 b L 9、特徴 b M 1 乃至特徴 b M 1 0、特徴 b N 1 乃至特徴 b N 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせ適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせ適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 3 4 5 9 】

< 特徴 b L 群 >

特徴 b L 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 2 の実施の形態の変形例 7 に基づいて抽出されるものである。

【 3 4 6 0 】

なお、特徴 b L 群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 3 4 6 1 】

特徴 b L 1 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態として、所定の第1移行条件（天井回数への到達、所定ポイント数への到達等）の成立に基づいて移行可能な第1特定遊技状態（第2時短遊技状態）と、第1特定遊技状態よりも遊技者にとって不利なものであって前記第1移行条件とは異なる所定の第2移行条件（特殊外れ結果への当選、移行抽選に当選等）の成立に基づいて移行可能な第2特定遊技状態（第3時短遊技状態）とを含む複数種の特定遊技状態を有しており、

第1特定遊技状態に移行させるか否かの第1移行判定を行う第1移行判定手段（主制御装置162による第2時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）と、

10

第2特定遊技状態に移行させるか否かの第2移行判定を行う第2移行判定手段（主制御装置162による第3時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）と、  
を備え、

第2特定遊技状態である状況で前記第1移行条件が成立した場合に第1特定遊技状態への移行を許容することが可能となっており（ステップS b 6 3 0 1で肯定判定した場合の流れ）、

1の遊技回において、前記第2移行判定手段による前記第2移行判定が行われた後、前記第1移行判定手段による前記第1移行判定が行われるようにすることが可能に構成されている（第2の実施の形態の変形例7に係る主制御装置162においてステップS b 6 1 0 1の処理を実行した後にステップS b 6 1 0 2の処理を実行する機能等）ことを特徴とする遊技機。

20

#### 【3462】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、第1移行条件の成立により移行する第1特定遊技状態と、第1特定遊技状態よりも不利なものであって、第2移行条件の成立により移行する第2特定遊技状態とを有している。このように、異なる移行条件により移行する複数の特定遊技状態が設けられている遊技機においては、それらの各移行条件が同一の遊技回で成立することがあり得る。

#### 【3463】

30

そのような状況に鑑み、上記構成では、第2特定遊技状態である状況で第1移行条件が成立した場合に第1特定遊技状態への移行を許容するようにした上で、第2特定遊技状態に移行させるか否かの第2移行判定を行ってから第1特定遊技状態に移行させるか否かの第1移行判定を行うように構成されている。このような構成によれば、第1移行条件及び第2移行条件の両方が同一の遊技回で成立した場合に、第2移行判定により第2特定遊技状態に移行させると判定されても、その後、第1移行判定により第1特定遊技状態に移行させると判定されることで、先の第2移行判定の結果をキャンセルすることができる。これにより、有利な側の第1特定遊技状態への移行が実施され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

#### 【3464】

40

特徴b L 2．前記第1移行条件の成立又は第1特定遊技状態への移行に対応した所定報知（天井到達用演出、特殊リーチ外れ演出）を遊技回にて実行することが可能な所定報知実行手段（演出制御装置143による遊技回用演出を実行する機能）を備え、

前記第1移行判定及び前記第2移行判定が、前記所定報知実行手段による前記所定報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴b L 1に記載の遊技機。

#### 【3465】

上記構成では、遊技回での所定報知の実施により、第1移行条件の成立又は第1特定遊技状態への移行を遊技者に報知することが可能になる。この場合において、第1移行判定及び第2移行判定を上記所定報知の実行タイミングよりも前に行う構成としたため、第1

50

移行条件及び第 2 移行条件の両方が成立した遊技回において、それら各移行判定の結果を踏まえて所定報知を実行するか否かを判断することができる。すなわち、同一の遊技回にて第 1 移行条件及び第 2 移行条件の両方が成立し、第 1 特定遊技状態への移行が実施される場合に、上記所定報知を好適に実施することが可能になる。

【 3 4 6 6 】

特徴 b L 3 . 前記第 2 移行条件の成立又は第 2 特定遊技状態への移行に対応した特定報知（特殊リーチ外れ演出、天井到達用演出）を遊技回にて実行することが可能な特定報知実行手段（演出制御装置 1 4 3 において主制御装置 1 6 2 からの変動パターンに基づいて遊技回用演出を実行する機能）を備え、

前記第 1 移行判定及び前記第 2 移行判定が、前記特定報知実行手段による前記特定報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴 b L 1 又は特徴 b L 2 に記載の遊技機。

10

【 3 4 6 7 】

上記構成では、遊技回での特定報知の実施により、第 2 移行条件の成立又は第 2 特定遊技状態への移行を遊技者に報知することが可能になる。この場合において、第 1 移行判定及び第 2 移行判定を上記特定報知の実行タイミングよりも前に行う構成としたため、第 1 移行条件及び第 2 移行条件の両方が成立した遊技回において、それら各移行判定の結果を踏まえて特定報知を実行するか否かを判断することができる。これにより、第 2 移行条件が成立した場合であっても、同時に第 1 移行条件も成立して第 2 特定遊技状態への移行が制限される場合には、上記特定報知の実施を取り止めることができる。よって、同一の遊技回にて第 1 移行条件及び第 2 移行条件の両方が成立した場合に、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制できる。

20

【 3 4 6 8 】

特徴 b L 4 . 前記第 1 移行判定及び前記第 2 移行判定が、遊技回が開始される場合に実行されるように構成されていることを特徴とする特徴 b L 1 乃至特徴 b L 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 4 6 9 】

上記構成では、第 1 移行判定及び第 2 移行判定が遊技回の開始時に実行されるため、第 1 移行条件の成立に対応した報知や第 2 移行条件の成立に対応した報知を遊技回にて行う場合に、上記各移行判定の結果を踏まえてそれら各報知の実施の有無を制御することが可能になる。これにより、同一の遊技回にて第 1 移行条件及び第 2 移行条件の両方が成立した場合に、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制できる。また、遊技回の結果により第 1 移行条件や第 2 移行条件の成立を報知する場合にも有効となる。

30

【 3 4 7 0 】

なお、本特徴を上記特徴 b L 2 や特徴 b L 3 に適用した場合は、「上記所定報知や特定報知が遊技回の途中で実行される場合は勿論のこと、それら各報知が遊技回の序盤で実行される場合にも好適に対処することができる。また、遊技回にて実行する遊技回用演出を遊技回の開始時に設定するように構成された遊技機において、その設定される遊技回用演出に上記所定報知や特定報知が組み込まれる場合にも柔軟に対応することができる。」という効果を奏することができる。

40

【 3 4 7 1 】

特徴 b L 5 . 前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記報知結果に対応した報知が所定の報知期間（確定表示時間）にて行われるように遊技回を制御するものであり、

前記第 1 移行判定手段及び前記第 2 移行判定手段の判定結果に基づいて遊技状態を第 1 特定遊技状態又は第 2 特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第 2 の実施の形態に変形例 7 に係る主制御装置 1 6 2 により時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技状態用移行手段は、前記遊技回用動作が終了してから次の遊技回が開始さ

50

れるまでの期間におけるいずれかの特定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、確定表示の終了タイミング等）にて前記移行を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 b L 1 乃至特徴 b L 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 4 7 2 】

遊技状態が特定遊技状態に移行した場合、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態であることに気付くことが想定される。このため、例えば、遊技回における遊技回用動作の開始時や途中で特定遊技状態への移行を行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、遊技回用動作が終了してから特定遊技状態への移行を行うため、特別判定の結果を報知してから特定遊技状態への移行に気付かせることができる。これにより、遊技回への注目度が損なわれることを抑制可能となる。

10

【 3 4 7 3 】

なお、本特徴を上記特徴 b L 2 や特徴 b L 3 に適用した場合は、「上記所定報知や特定報知の実行タイミングよりも前に第 1 移行判定及び第 2 移行判定を行う構成では、それらの各移行判定が遊技回における比較的早い段階で行われるものとなる。この場合、それらの各移行判定を実行した時点で直ちに特定遊技状態への移行を行う構成とすると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、特別判定の結果報知の前に各移行判定が済まされていたとしても、それら各移行判定の結果を踏まえた特定遊技状態への移行は、結果報知の開始を待ってから行う構成としている。これにより、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態に気付くことがあったとしても、結果報知まで遊技回に注目させてから特定遊技状態に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴 b L 2 又は特徴 b L 3 の上記各効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

20

【 3 4 7 4 】

また、本特徴を上記特徴 b L 4 に適用した場合は、「第 1 移行判定及び第 2 移行判定が終了すれば、あとは特定遊技状態への移行を行うだけの状態となるため、第 1 移行判定及び第 2 移行判定を遊技回の開始時に行う構成では、特定遊技状態への移行についても遊技回の開始時に行うのが自然となる。しかしながら、遊技回の開始時に特定遊技状態への移行を行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、上記各移行判定が遊技回の開始時に行われたとしても、それら各移行判定の結果を踏まえた特定遊技状態への移行は、結果報知の開始を待ってから行う構成としている。これにより、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態に気付くことがあったとしても、結果報知まで遊技回に注目させてから特定遊技状態に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴 b L 4 の上記各効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

30

【 3 4 7 5 】

特徴 b L 6 . 前記第 1 移行条件及び前記第 2 移行条件は、前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて成立し得るものであることを特徴とする特徴 b L 5 に記載の遊技機。

40

【 3 4 7 6 】

上記構成では、特別判定の結果が非特定結果（いわゆる外れ結果）となった遊技回にて第 1 移行条件及び第 2 移行条件が成立するところ、このような構成において、それら各移行条件の成立に基づく特定遊技状態への移行を遊技回の開始時や遊技回用動作の途中で行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、遊技者が特定遊技状態への気付きから外れ結果を事前把握できてしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。このような構成に対して上記特徴 b L 5 を適用することで、外れ結果の事前把

50

握が可能となることを抑制しつつ、上記特徴 b L 1 から特徴 b L 4 の上記各効果を発揮させることが可能になる。

【 3 4 7 7 】

特徴 b L 7 . 特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数又は特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する回数更新手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S b 5 3 0 1 の処理を実行する機能）を備え、

1 の遊技回において、前記回数更新手段による前記更新が行われた後、前記第 2 移行判定手段による前記第 2 移行判定が行われ、その後、前記第 1 移行判定手段による前記第 1 移行判定が行われるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする特徴 b L 1 乃至特徴 b L 6 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 3 4 7 8 】

上記構成によれば、特定遊技状態での遊技回数や特定遊技状態を遊技可能な遊技回の残り回数を更新してから第 1 移行判定及び第 2 移行判定を実行するため、例えば、第 1 特定遊技状態の最終遊技回にて第 2 移行条件が成立した場合に、その最終遊技回の中で第 1 特定遊技状態を終了させてから第 2 特定遊技状態に移行させることができる。これにより、通常遊技状態での遊技回を介在させることなく、第 1 特定遊技状態から第 2 特定遊技状態に移行させることができ、特定遊技状態の残り回数が増加するのと同等の状態とすることが可能となる。

20

【 3 4 7 9 】

特徴 b L 8 . 予め定められた周期で定期処理（主制御装置 1 6 2 による通常処理等）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御するように構成されており、

前記定期処理の 1 処理回において前記回数更新手段による前記更新と前記第 1 移行判定手段による前記第 1 移行判定と前記第 2 移行判定手段による前記第 2 移行判定とを実行可能に構成されていることを特徴とする特徴 b L 7 に記載の遊技機。

【 3 4 8 0 】

上記構成では、定期処理を繰り返し実行することで遊技の進行が制御される構成の下、回数更新と各移行判定とが同じ処理回の中で行われるため、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態に移行する場合に、通常遊技状態での遊技回が介在することを好適に抑制することができる。

30

【 3 4 8 1 】

特徴 b L 9 . 特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

第 1 特定遊技状態の上限回数が第 2 特定遊技状態の上限回数よりも多い回数であることを特徴とする特徴 b L 1 乃至特徴 b L 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 4 8 2 】

上記構成では、第 1 特定遊技状態の上限回数（残り回数）が第 2 特定遊技状態の上限回数よりも多くなっており、第 1 特定遊技状態の方が第 2 特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となっている。このような構成に対し、上記特徴 b L 1 から特徴 b L 8 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

40

【 3 4 8 3 】

なお、上記特徴 b L 1 乃至特徴 b L 9 の各構成に対して、特徴 b A 1 乃至特徴 b A 1 2、特徴 b B 1 乃至特徴 b B 1 0、特徴 b C 1 乃至特徴 b C 9、特徴 b D 1 乃至特徴 b D 6、特徴 b E 1 乃至特徴 b E 1 0、特徴 b F 1 乃至特徴 b F 1 0、特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8、特徴 b H 1 乃至特徴 b H 8、特徴 b I 1 乃至特徴 b I 1 1、特徴 b J 1 乃至特徴 b J 1 0、特徴 b K 1 乃至特徴 b K 1 0、特徴 b L 1 乃至特徴 b L 9、特徴 b M 1 乃至特徴 b M 1 0、特徴 b N 1 乃至特徴 b N 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせ

50

て適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 3 4 8 4 】

< 特徴 b M 群 >

特徴 b M 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 2 の実施の形態の変形例 1 0 に基づいて抽出されるものである。

【 3 4 8 5 】

なお、特徴 b M 群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 3 4 8 6 】

特徴 b M 1 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる第 1 遊技状態（第 2 時短遊技状態）及び第 2 遊技状態（第 3 時短遊技状態、第 1 時短遊技状態）を有しており、

所定の更新契機（当否抽選の結果が外れ結果となること、ポイント抽選に当選すること等）に基づいて所定の更新情報（外れ遊技回の回数、ポイント数等）を更新することが可能な更新手段（第 2 の実施の形態の変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 7 6 0 4 の処理を実行する機能等）と、

前記更新手段の更新結果が所定結果（天井回数、所定ポイント数等）となることに基づいて第 1 遊技状態に移行させることが可能な移行手段（主制御装置 1 6 2 による第 2 時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、

第 2 遊技状態である場合に前記更新手段による前記更新を制限することが可能な更新制限手段（第 2 の実施の形態の変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 7 6 0 2、ステップ S b 7 6 0 3 の処理を実行する機能等）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【 3 4 8 7 】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として第 1 遊技状態及び第 2 遊技状態を有している。このうち第 1 遊技状態については、所定の更新契機により更新される更新情報の結果が所定結果になることに基づいて移行するものとなっている。

【 3 4 8 8 】

ここで、第 2 遊技状態への移行タイミングによっては、第 2 遊技状態の途中で更新手段の更新結果が所定結果となることがあり得る。この場合、第 1 遊技状態と第 2 遊技状態の重複実施を避けるべく、そのような状況下での所定結果への到達を無効化することが考えられる。しかしながら、更新結果が所定結果となることを目指して重ねた遊技が無に帰してしまい、遊技者を不愉快な気分させる懸念がある。この点、本構成では、第 2 遊技状態である場合に更新手段による更新が制限されるため、第 2 遊技状態の途中で更新手段の更新結果が所定結果となることを抑制できる。これにより、所定結果への到達が無効化されることが抑制され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

## 【 3 4 8 9 】

特徴 b M 2 . 第 2 遊技状態が終了した場合に前記更新制限手段による前記制限を解除することが可能な手段 ( 第 2 の実施の形態の変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 7 6 0 2 の処理を実行する機能等 ) を備えていることを特徴とする特徴 b M 1 に記載の遊技機。

## 【 3 4 9 0 】

上記構成によれば、第 2 遊技状態が終了することで、更新手段による更新が再開される。これにより、遊技者は、第 2 遊技状態に移行する前の更新結果の続きから再び所定結果を目指して遊技を行うことができる。

## 【 3 4 9 1 】

特徴 b M 3 . 前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段 ( 主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能 ) と、

所定の移行契機 ( 特殊外れ結果になること ) が成立した場合に第 2 遊技状態に移行させることが可能な第 2 遊技状態用移行手段 ( 主制御装置 1 6 2 による第 3 時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能等 ) と、

前記所定の移行契機 ( 特殊外れ結果になること ) が成立した所定遊技回において前記更新手段による前記更新を制限することが可能な手段 ( 第 2 の実施の形態の変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 7 6 0 1 の処理を実行する機能等 ) と、  
を備えていることを特徴とする特徴 b M 1 又は特徴 b M 2 に記載の遊技機。

## 【 3 4 9 2 】

上記構成では、第 2 遊技状態への移行条件が成立した遊技回では、更新手段による更新の実行が制限される。これにより、第 2 遊技状態への移行契機と、更新手段の更新結果が所定結果になること ( 第 1 遊技状態への移行契機 ) との両方が同一の遊技回で成立し得る状況となった場合に、第 2 遊技状態への移行を優先しつつ、所定結果への到達 ( 第 1 遊技状態への移行 ) を持ち越すことができる。よって、第 1 遊技状態への移行を回避して第 2 遊技状態に移行させることができ、それら両遊技状態が重複することを抑制できる。

## 【 3 4 9 3 】

加えて、上記構成では、第 2 遊技状態の終了に伴い更新情報の更新が再開されることで、更新結果が所定結果となるため、第 2 遊技状態の終了後に第 1 遊技状態に移行させることができる。つまり、それら各遊技状態の移行契機が同一の遊技回で成立し得る状況となった場合には、第 2 遊技状態及び第 1 遊技状態に順次に移行させることができ、それら各遊技状態における両方の恩恵を遊技者が享受し得る構成とすることができる。

## 【 3 4 9 4 】

特徴 b M 4 . 第 2 遊技状態に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段 ( 第 2 の実施の形態の変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等 ) を備え、

1 の遊技回において、前記移行判定手段による前記移行判定が行われた後に前記更新手段による前記更新が行われるように構成されている ( ステップ S b 7 5 0 1 の処理が実行された後にステップ S b 7 6 0 4 の処理が実行される構成 ) ことを特徴とする特徴 b M 3 に記載の遊技機。

## 【 3 4 9 5 】

上記構成では、第 2 遊技状態への移行判定が行われた後に更新情報の更新処理が実行されるように構成されている。このため、第 2 遊技状態への移行契機と、更新手段の更新結果が所定結果になること ( 第 1 遊技状態への移行契機 ) との両方が同一の遊技回で成立し得る状況となった場合に、第 2 遊技状態への移行判定の結果を踏まえて更新情報を更新するか否かを切り替えることができる。よって、上記特徴 b M 3 のように第 2 遊技状態への移行条件が成立した遊技回にて更新情報の更新を制限する構成とする上で好ましい態様とすることができる。

10

20

30

40

50

## 【 3 4 9 6 】

特徴 b M 5 . 前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）を備え、

前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果）となることに基づいて第 2 遊技状態に移行させることが可能な第 2 遊技状態用移行手段（主制御装置 1 6 2 による第 3 時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴 b M 1 乃至特徴 b M 4 のいずれかに記載の遊技機。

10

## 【 3 4 9 7 】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること又は特別判定の結果が非特定結果となった遊技回にて行われる特定判定の結果が所定判定結果となることに基づいて第 2 遊技状態に移行するように構成されている。このように特別判定そのものや特別判定の結果に紐づけられた特定判定により第 2 遊技状態への移行契機が成立する構成では、第 2 遊技状態への移行タイミングがランダムとなるため、第 2 遊技状態の途中で更新手段の更新結果が所定結果となる事象が発生し得る。このような場合に対して上記特徴 b M 1 の構成を適用することで、上記事象の発生が抑制され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

20

## 【 3 4 9 8 】

特徴 b M 6 . 通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる第 3 遊技状態（第 1 時短遊技状態）を有しており、

第 2 遊技状態は特別遊技状態を経由することなく移行し得るものであり、第 3 遊技状態は特別遊技状態を経由して移行し得るものであり、

第 3 遊技状態である場合に前記更新手段による前記更新が許容されるように構成されていることを特徴とする特徴 b M 1 乃至特徴 b M 5 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 3 4 9 9 】

特別遊技状態を経由して移行する第 3 遊技状態については、遊技機の設計段階において、第 3 遊技状態中に更新手段の更新結果が所定結果とならないように調整することが可能である。このような特性を踏まえ、上記構成では、第 2 遊技状態である場合は更新情報の更新を制限するものの、第 3 遊技状態である場合はそのような制限を課さないように構成されている。これにより、更新情報の更新が過度に停滞することを抑制し、第 1 遊技状態への移行に大きな遅れが生じないようにすることができる。

30

## 【 3 5 0 0 】

なお、本特徴は、「通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる第 3 遊技状態（第 1 時短遊技状態）を有しており、前記所定の更新情報が所定の初期値（天井回数に対応する値）とされた状態で第 3 遊技状態への移行が行われる又は第 3 遊技状態への移行に対応させて前記所定の更新情報が前記所定の初期値とされるように構成されており、第 3 遊技状態である場合に前記更新手段による前記更新が許容されるように構成されていることを特徴とする特徴 b M 1 乃至特徴 b M 5 のいずれかに記載の遊技機。」と表現することもできる。

40

## 【 3 5 0 1 】

特徴 b M 7 . 前記第 3 遊技状態の終了条件として、前記第 3 遊技状態に移行してからの遊技回の回数が特定回数（第 6 上限回数又は第 7 上限回数）となることを含み、

第 1 遊技状態は、特別遊技状態が終了した後の遊技を対象として行われた前記更新手段による前記更新の結果が所定結果となることに基づいて移行することが可能なものであることを特徴とする特徴 b M 6 に記載の遊技機。

## 【 3 5 0 2 】

50



上記構成では、第3遊技状態に移行してからの遊技回の回数が特定回数になることで第3遊技状態が終了しつつ、更新手段による更新情報の更新が特別遊技状態が終了した後の遊技を対象として行われるように構成されている。この場合、第3遊技状態の上限回数である特定回数を、更新情報の更新結果が所定結果となるのに要する遊技回の回数よりも少ない数とすることで、第3遊技状態が終了してから更新結果が所定結果に到達する構成とすることができる。すなわち、第3遊技状態の途中で更新手段の更新結果が所定結果となることを回避できるため、上記特徴b M 6の構成を実現する上で好ましい態様とすることができる。

#### 【3503】

特徴b M 8．前記更新手段の更新結果に対応した特定報知（外れ回数画像475の表示）を実行することが可能な特定報知実行手段（演出制御装置143により外れ回数画像475を表示する機能）を備え、

10

前記特定報知実行手段は、前記更新手段による前記更新が制限される場合に前記特定報知の報知内容を前記制限が行われる直前の状態にて保持することが可能な手段を備えていることを特徴とする特徴b M 1乃至特徴b M 7のいずれかに記載の遊技機。

#### 【3504】

上記構成では、更新手段の更新結果に対応した特定報知が実行されることにより、更新情報の途中経過や所定結果となるまでの残り等を遊技者が把握することができ、その後の遊技を進める上で有用な情報として活用することができる。その際、第2遊技状態であることにより更新が制限される場合には、制限が行われる直前の状態が保持された態様で特定報知が行われるため、更新が行われていないことのほか、制限の解除により更新が再開された場合の残りを遊技者に容易に理解させることができ、遊技者の困惑を好適に抑制することが可能になる。

20

#### 【3505】

特徴b M 9．前記所定の更新情報が、前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった回数であることを特徴とする特徴b M 1乃至特徴b M 8のいずれかに記載の遊技機。

#### 【3506】

第1遊技状態は、特別判定の結果が非特定結果となった回数の更新結果（外れ遊技回の累積回数）に基づいて移行するため、更新結果が所定結果となる前から遊技者が第1遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、第2遊技状態の途中で更新結果が所定結果となった場合に第1遊技状態に移行させないでいると、第1遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい懸念がある。このような構成に対して上記特徴b M 1の構成を適用し、そもそもの要因である第2遊技状態の途中で更新結果が所定結果となる事象の発生を回避できれば、第1遊技状態に移行しないことへの不信感が喚起されることを抑制でき、特徴b M 1の上記効果を好適に発揮させることが可能になる。

30

#### 【3507】

特徴b M 10．遊技球が入球可能な所定入球手段（第2作動口63）を備え、

第1遊技状態及び第2遊技状態は、通常遊技状態よりも前記所定入球手段への入球が生じやすいものであり、

40

前記特別判定手段は、前記所定入球手段への入球に基づいて前記特別判定を実行することが可能であることを特徴とする特徴b M 1乃至特徴b M 9のいずれかに記載の遊技機。

#### 【3508】

上記構成では、第1遊技状態又は第2遊技状態に移行すると、通常遊技状態よりも所定入球手段への入球が発生しやすくなり、特別判定を受けやすくなるように構成されている。このような構成に対し、上記特徴b M 1から特徴b M 9のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

#### 【3509】

なお、特徴b M 1乃至特徴b M 10の各構成に対して、特徴b A 1乃至特徴b A 12、特徴b B 1乃至特徴b B 10、特徴b C 1乃至特徴b C 9、特徴b D 1乃至特徴b D 6、

50

特徴 b E 1 乃至特徴 b E 1 0、特徴 b F 1 乃至特徴 b F 1 0、特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8、特徴 b H 1 乃至特徴 b H 8、特徴 b I 1 乃至特徴 b I 1 1、特徴 b J 1 乃至特徴 b J 1 0、特徴 b K 1 乃至特徴 b K 1 0、特徴 b L 1 乃至特徴 b L 9、特徴 b M 1 乃至特徴 b M 1 0、特徴 b N 1 乃至特徴 b N 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

### 【 3 5 1 0 】

< 特徴 b N 群 >

特徴 b N 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 2 の実施の形態の変形例 6 ~ 変形例 1 0 に基づいて抽出されるものである。

### 【 3 5 1 1 】

なお、特徴 b N 群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

### 【 3 5 1 2 】

特徴 b N 1 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

所定の更新契機（当否抽選の結果が外れ結果となること、ポイント抽選に当選すること等）に基づいて所定の更新情報（外れ遊技回の回数、ポイント数等）を更新することが可能な更新手段（第 2 の実施の形態の変形例 7 ~ 変形例 9 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 5 5 0 4 の処理を実行する機能、変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 7 6 0 4 の処理を実行する機能等）と、

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態として、前記更新手段の更新結果が所定結果（天井回数、所定ポイント数等）となることに基づいて移行可能な第 1 特定遊技状態（第 2 時短遊技状態）と、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることに基づいて移行可能な第 2 特定遊技状態（第 3 時短遊技状態）と、を含む複数種の特定遊技状態を有しており、

前記特別判定もしくは前記特定判定の結果が所定判定結果となった場合又は第 2 特定遊技状態に移行する場合もしくは移行した場合に所定報知（特殊リーチ外れ演出等）が行われるように設定する報知設定手段（第 2 の実施の形態の変形例 6 ~ 変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 3 3 1 3 の処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 により遊技回用演出を設定する機能）と、

10

20

30

40

50

を備え、

1の遊技回において、前記報知設定手段による前記設定が行われる前に前記更新手段による前記更新が行われるように構成されている(第2の実施の形態の変形例6～変形例9においてステップS b 5 5 0 4の処理を実行した後にステップS b 3 3 1 3の処理を実行する構成、第2の実施の形態の変形例10においてステップS b 7 6 0 4の処理を実行した後にステップS b 3 3 1 3の処理を実行する構成)ことを特徴とする遊技機。

【3513】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、所定の更新契機により更新される更新情報の結果に基づいて移行する第1特定遊技状態と、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること又は特別判定の結果が非特定結果となった遊技回にて行われる特定判定の結果が所定判定結果となることに基づいて移行する第2特定遊技状態とを有している。この場合、特別判定又は特定判定の結果が所定判定結果になることと、更新手段の更新結果が所定結果になることとの両方が同一の遊技回で成立することがあり、複数の特定遊技状態が重複するのを避けるべく、移行先の特定遊技状態を第1特定遊技状態に調整することが考えられる。

【3514】

この場合に、例えば、更新情報の更新に先立って、第2特定遊技状態への移行又は第2特定遊技状態への移行条件の成立に対応した所定報知の設定を行うように構成すると、移行先の調整により実際には第1特定遊技状態に移行するにもかかわらず、第2特定遊技状態への移行等に対応した上記所定報知が遊技回にて行われるおそれがある。この点、上記構成では、上記所定報知の設定処理に先立って更新情報の更新が行われるため、所定報知の実行設定を行う前に更新結果が所定結果となったことを遊技機が把握可能となり、移行先の調整結果を踏まえて上記所定報知の実行を取り止めることができる。これにより、実際に移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が遊技回にて行われることを抑制しながら移行先の特定遊技状態を調整することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【3515】

なお、更新手段の更新結果が所定結果にならない遊技回にて特別判定又は特定判定の結果が所定判定結果になった場合は、更新情報が更新された後に所定報知の実行が設定される。すなわち、第2特定遊技状態への移行条件のみが成立した場合は、それに対応した報知が適切に行われるようにすることができる。

【3516】

特徴b N 2、前記更新手段の更新結果が所定結果となり、且つ、前記特別判定又は前記特定判定の結果が所定判定結果となった場合に、第1特定遊技状態に移行させることが可能な手段(第2の実施の形態の変形例6、変形例8、変形例9に係る主制御装置162により第2時短遊技状態の移行判定用処理、第3時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴b N 1に記載の遊技機。

【3517】

上記構成では、特別判定又は特定判定の結果が所定判定結果になることと、更新手段の更新結果が所定結果になることとの両方が同一の遊技回で成立した場合に、第1特定遊技状態への移行が優先されるように構成されている。このような場合に上記特徴b N 1を適用することで、第2特定遊技状態に対応した報知が行われることを回避できる。

【3518】

特徴b N 3、前記所定の更新情報が、前記特別判定の結果が前記非特定結果となった回数であることを特徴とする特徴b N 1又は特徴b N 2に記載の遊技機。

【3519】

第1特定遊技状態は、特別判定の結果が非特定結果となった回数の更新結果(外れ遊技回の累積回数)に基づいて移行するため、更新結果が所定結果となる前から遊技者が第1

10

20

30

40

50

特定遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、第2特定遊技状態の途中で更新結果が所定結果となった場合に第1特定遊技状態に移行させないでいると、第1特定遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい懸念がある。このような事情を考慮すると、特別判定又は特定判定の結果が所定判定結果になることと、更新手段の更新結果が所定結果になることとの両方が同一の遊技回で成立し得る状態となった場合は、第1特定遊技状態への移行を優先することが好ましい。このような場合に上記特徴b N 1の構成を適用することで、実際に移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が遊技回にて行われることを抑制しながら、第1特定遊技状態への移行を優先することが可能になる。

#### 【3520】

特徴b N 4 . 第1特定遊技状態が第2特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となるように構成されていることを特徴とする特徴b N 1乃至特徴b N 3のいずれかに記載の遊技機。

#### 【3521】

上記構成によれば、特別判定又は特定判定の結果が所定判定結果になることと、更新手段の更新結果が所定結果になることとの両方が同一の遊技回で成立し得る状態となった場合に、第1特定遊技状態への移行を優先することで、有利な側の特定遊技状態に移行させることができる。このような場合に上記特徴b N 1の構成を適用することで、実際に移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が遊技回にて行われることを抑制しながら、第1特定遊技状態への移行を優先することが可能になる。

#### 【3522】

特徴b N 5 . 遊技回が開始される場合に前記更新手段による前記更新が行われるように構成されていることを特徴b N 1乃至特徴b N 4のいずれかに記載の遊技機。

#### 【3523】

上記構成では、更新情報の更新が遊技回の開始時に行われるため、所定報知の実行設定についても遊技回の開始時に行うことが可能になる。これにより、所定報知を遊技回の序盤で行ったり、遊技回の全般で行ったりするような場合にも対処することができ、所定報知の設計に際しての自由度を高めることが可能になる。

#### 【3524】

特徴b N 6 . 前記更新手段の更新結果に対応した特定報知（外れ回数画像475）を実行することが可能な特定報知実行手段（演出制御装置143により外れ回数画像475を表示する機能）を備え、

前記特定報知実行手段は、前記更新手段により所定の更新情報が更新されたことに基づいて前記特定報知の報知内容を更新する報知更新手段（演出制御装置143により外れ回数画像475の表示内容を更新する機能）を備え、

前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記報知結果に対応した報知が所定の報知期間（確定表示時間）にて行われるように遊技回を制御するものであり、

前記報知更新手段は、前記更新手段による前記更新が行われる遊技回の前記遊技回用動作が終了してから次の遊技回が開始されるまでの期間におけるいずれかの所定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、確定表示の終了タイミング等）にて前記報知内容の更新を実行することが可能な手段を備えていることを特徴とする特徴b N 1乃至特徴b N 5のいずれかに記載の遊技機。

#### 【3525】

上記構成では、更新手段の更新結果に対応した特定報知が実行されることにより、更新情報の途中経過や所定結果となるまでの残り等を遊技者が把握することができ、その後の遊技を進める上で有用な情報として活用することができる。この場合において、上記特徴b N 1のように更新情報の更新が行われてから所定報知の設定が行われる構成、言い換えれば、所定報知の設定に必要な第2特定遊技状態への移行条件が成立したか否かの判定が行われるのに先立って更新情報が更新される構成では、更新情報の更新処理が遊技回における比較的早い段階で行われることがある。このような場合に、更新情報が更新されたこ

10

20

30

40

50

とに対応して直ちに特定報知の内容を更新すると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、更新結果に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、更新情報の更新が既に済まされていたとしても、特定報知への反映は、特別判定の結果報知が開始されるのを待ってから行うため、特別判定の結果が報知されるまで遊技回に注目させることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴 b N 1 の上記効果を発揮させることが可能になる。

#### 【 3 5 2 6 】

なお、本特徴においてさらに「前記所定の更新情報が、前記特別判定の結果が前記非特定結果となった回数である」という構成を備えていてもよい。この場合には、「更新情報の更新処理が遊技回における比較的早い段階で行われることがある。このような場合に、更新情報が更新されたことに対応して直ちに特定報知の内容を更新すると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特別判定の結果が非特定結果（いわゆる外れ結果）であることを遊技者が判別可能となる懸念がある。この点、本構成では、更新情報の更新が既に済まされていたとしても、特定報知への反映は、特別判定の結果報知が開始されるのを待ってから行うため、外れ結果であることの事前判別が可能となることを抑制しつつ、上記特徴 b N 1 の上記効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

#### 【 3 5 2 7 】

特徴 b N 7 . 前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記報知結果に対応した報知が所定の報知期間（確定表示時間）にて行われるように遊技回を制御するものであり、

前記更新手段の更新結果が所定結果となった場合における第 1 特定遊技状態への移行が、前記遊技回用動作が終了してから次の遊技回が開始されるまでの期間におけるいずれかの特定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、確定表示の終了タイミング等）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴 b N 1 乃至特徴 b N 6 のいずれかに記載の遊技機。

#### 【 3 5 2 8 】

上記特徴 b N 1 のように更新情報の更新が行われてから所定報知の設定が行われる構成、言い換えれば、所定報知の設定に必要な第 2 特定遊技状態への移行条件が成立したか否かの判定が行われるのに先立って更新情報が更新される構成では、更新情報の更新処理が遊技回における比較的早い段階で行われることがある。このような場合に、更新結果が所定結果となったことに基づいて直ちに第 1 特定遊技状態に移行させると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、遊技機の挙動から第 1 特定遊技状態であることに遊技者が気付き、注意が逸れてしまう結果、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、更新情報の更新が既に済まされていたとしても、第 1 特定遊技状態への移行は、特別判定の結果報知が開始されるのを待ってから行うため、特別判定の結果が報知されるまで遊技回に注目させることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴 b N 1 の上記効果を発揮させることが可能になる。

#### 【 3 5 2 9 】

なお、上記特徴 b N 1 乃至特徴 b N 7 の各構成に対して、特徴 b A 1 乃至特徴 b A 1 2、特徴 b B 1 乃至特徴 b B 1 0、特徴 b C 1 乃至特徴 b C 9、特徴 b D 1 乃至特徴 b D 6、特徴 b E 1 乃至特徴 b E 1 0、特徴 b F 1 乃至特徴 b F 1 0、特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8、特徴 b H 1 乃至特徴 b H 8、特徴 b I 1 乃至特徴 b I 1 1、特徴 b J 1 乃至特徴 b J 1 0、特徴 b K 1 乃至特徴 b K 1 0、特徴 b L 1 乃至特徴 b L 9、特徴 b M 1 乃至特徴 b M 1 0、特徴 b N 1 乃至特徴 b N 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

10

20

30

40

50

## 【 3 5 3 0 】

なお、以上詳述した特徴 b A 群乃至特徴 b N 群の各構成に対して、他の特徴 b A 群乃至特徴 b N 群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

## 【 3 5 3 1 】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

## 【 3 5 3 2 】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

10

## 【 3 5 3 3 】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者にとって有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

## 【 3 5 3 4 】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者にとって有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

20

## 【 3 5 3 5 】

< 特徴 c A 群 ~ 特徴 c D 群 >

下記の特徴 c A 群 ~ 特徴 c D 群に記載された発明は、上述した第 3 の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

30

## 【 3 5 3 6 】

なお、特徴 c A 群 ~ 特徴 c D 群に記載された発明は、「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技への注目度を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

## 【 3 5 3 7 】

< 特徴 c A 群 >

40

特徴 c A 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 3 の実施の形態、第 3 の実施の形態の各変形例に基づいて抽出されるものである。

## 【 3 5 3 8 】

特徴 c A 1 . 所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 1 1 0 ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が通過可能な特定通過部（第 2 始動口 5 3 2 a 、特図始動用センサ 5 4 2 、第 1 作動口 6 2 、第 1 作動口用入賞センサ 6 2 a 等）と、

遊技球が前記特定通過部を通過したことに基づいて所定の抽選処理（当否抽選、確変抽選、時短抽選、演出抽選等）を実行する抽選手段（主制御装置 1 6 2 による特図遊技回制

50

御処理を実行する機能等)と、  
を備え、

遊技球が前記特定通過部を通過したことにより前記所定の抽選処理が行われた場合において、前記特定通過部を通過した後の遊技球により抽選契機が成立し、再度の前記所定の抽選処理又は前記所定の抽選処理とは異なる特定の抽選処理(確変抽選、時短抽選等)が実行され得るように構成されている(第3の実施の形態及び変形例1における第2始動口532aに入賞した遊技球が第2始動口532aに再入賞し得る構成、第3の実施の形態の変形例2における第1作動口62に入賞した遊技球が第1作動口62に再入賞し得る構成等)ことを特徴とする遊技機。

【3539】

10

上記構成では、特定通過部への遊技球の通過により所定の抽選処理が実行される遊技機において、特定通過部を通過した後の遊技球により抽選契機が成立し、再度の所定の抽選処理や他の特定の抽選処理が実行され得るように構成されている。これにより、特定通過部を通過した後の遊技球がその後の遊技展開に影響を及ぼすものとなり、特定通過部を通過する前の遊技球の挙動だけでなく、特定通過部を通過した後の遊技球の挙動にも遊技者を注目させることができる。よって、1の遊技球によって遊技者を長く楽しませることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【3540】

特徴cA2. 前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されており、

20

遊技球が前記特定通過部を再通過した場合に再度の前記所定の抽選処理又は前記特定の抽選処理が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴cA1に記載の遊技機。

【3541】

上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部を再通過することにより再度の所定の抽選処理や他の特定の抽選処理が実行される。これにより、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部を再通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【3542】

特徴cA3. 前記特定通過部を通過した後の遊技球を前記特定通過部よりも上流側の所定領域(回転体601の上流領域、第1作動口62の上流領域)に導出する導出手段(上昇装置615)を備え、

30

前記所定領域に導出された遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されていることを特徴とする特徴cA2に記載の遊技機。

【3543】

上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が導出手段により特定通過部の上流側に戻された上で、その戻された遊技球が特定通過部を再通過することが可能となるため、特定通過部の再通過に際して遊技球の動きに上昇を加えることができる。これにより、再通過する前段階で遊技球の挙動に面白みや斬新さを付加することができ、当該遊技球への注目度を好適に高めることが可能になる。

【3544】

40

特徴cA4. 前記特定通過部を通過した後の遊技球を第1領域(第2始動口案内604、第2分岐通路815)と第2領域(外れ口案内603、第1分岐通路814)とを含む複数の領域に振り分け可能な振分手段(回転体601、振分部材816)を備え、

前記振分手段により前記第1領域に振り分けられた遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されていることを特徴とする特徴cA2又は特徴cA3に記載の遊技機。

【3545】

上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が振分手段により第1領域に振り分けられた場合に特定通過部を再通過することが可能になる。このため、振り分けを介して遊技球を特定通過部に再通過させることができるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技

50

への注目度を高めることが可能になる。

【 3 5 4 6 】

なお、本特徴において「前記振分手段は、前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部に再到達するまでの経路の途中（回転体 6 0 1 の上流、第 1 作動口 6 2 の下流）に配置されている」という構成をさらに備えてもよい。

【 3 5 4 7 】

特徴 c A 5 . 遊技球が通過可能なものであって前記特定通過部とは異なる所定通過部（他の特 1 始動口、第 2 作動口 6 3 等）を備え、

前記特定通過部を通過した遊技球が前記所定通過部を通過可能となっており、

前記所定通過部を遊技球が通過した場合に前記所定の抽選処理又は前記特定の抽選処理が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴 c A 1 に記載の遊技機。 10

【 3 5 4 8 】

上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が所定通過部を通過することにより再度の所定の抽選処理や他の特定の抽選処理が実行される。これにより、特定通過部を通過した遊技球が所定通過部を通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【 3 5 4 9 】

特徴 c A 6 . 前記特定通過部を通過した後の遊技球を第 1 領域（第 2 始動口案内部 6 0 4、第 2 分岐通路 8 1 5）と第 2 領域（外れ口案内部 6 0 3、第 1 分岐通路 8 1 4）とを含む複数の領域に振り分け可能な振分手段（回転体 6 0 1、振分部材 8 1 6）を備え、

前記振分手段により前記第 1 領域に振り分けられた遊技球が前記所定通過部を通過することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 c A 5 に記載の遊技機。 20

【 3 5 5 0 】

上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が振分手段により第 1 領域に振り分けられた場合に所定通過部を通過することが可能になる。このため、振り分けを介して遊技球を所定通過部に通過させることができるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【 3 5 5 1 】

特徴 c A 7 . 前記所定の抽選処理は、所定の特典（開閉実行モードへの移行）を付与するか否かの付与判定（当否抽選）を行うものであり、

前記付与判定の結果が特典付与に対応した付与対応結果（大当たり結果）となった場合に遊技者に対して所定の特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置 1 6 2 による遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

前記付与判定の結果が前記付与対応結果とは異なる所定結果（外れ結果）となった場合に、その付与判定の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球により抽選契機が成立し、再度の前記所定の抽選処理又は前記特定の抽選処理が実行され得るように構成されていることを特徴とする特徴 c A 1 乃至特徴 c A 6 のいずれかに記載の遊技機。 30

【 3 5 5 2 】

従来の遊技機では、付与判定の結果が付与対応結果とは異なる所定結果（いわゆる外れ結果）になると、特典を獲得できないことが確定するだけであったが、上記構成では、付与判定で外れ結果になった場合を対象として、その付与判定の契機となった特定通過部を通過した遊技球により、再度の所定の抽選処理や他の特定の抽選処理が実行され得るように構成されている。これにより、上記付与判定の結果が外れ結果となった場合において、同一の遊技球により特典の獲得に再挑戦するチャンスを遊技者に提供することができ、外れ結果となった場合の復活遊技として遊技者を大いに楽しませることが可能になる。 40

【 3 5 5 3 】

特徴 c A 8 . 前記所定の抽選処理の結果として、第 1 結果（大当たり結果、高確率モードへの移行に対応する結果、高頻度サポートモードへの移行に対応する結果等）と、前記第 1 結果よりも遊技者にとって不利な第 2 結果（外れ結果、高確率モードへの移行に対応しない結果、高頻度サポートモードへの移行に対応しない結果等）とを含む複数の結果を 50



取り得るように構成されており、

前記所定の抽選処理の結果が前記第 2 結果となった場合において前記特定通過部を通過した後の遊技球により抽選契機が成立した場合に再度の前記所定の抽選処理を実行するように構成されており、

再度の前記所定の抽選処理を前記第 2 結果となった前記所定の抽選処理よりも遊技者にとって有利な態様で実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 c A 1 乃至特徴 c A 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 5 5 4 】

上記構成によれば、遊技者は、先の抽選処理で第 1 結果を勝ち取ることができなかったとしても、その抽選処理に対して前回よりも有利な条件で再挑戦する機会が提供される。これにより、第 2 結果になってもチャンスがあるとして遊技意欲を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【 3 5 5 5 】

特徴 c A 9 . 所定入球部（入球部 5 1 6、所定入球部）を介して遊技球が入球可能に構成された特定領域（役物装置 5 0 1、閉領域）を備え、

前記特定領域に入球した遊技球が前記特定通過部を通過可能となっており、

前記特定通過部を通過した遊技球を前記特定領域内で且つ前記特定通過部よりも上流側の所定領域（回転体 6 0 1 の上流領域）に導出する導出手段（上昇装置 6 1 5）を備え、

前記所定領域に導出された遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されており、

遊技球が前記特定通過部を再通過した場合に再度の前記所定の抽選処理又は前記特定の抽選処理が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴 c A 1 乃至特徴 c A 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 5 5 6 】

上記構成では、特定領域に入球して特定通過部を通過した遊技球が特定領域の中で再び特定通過部を通過するか否かの構成とできるため、遊技者の注目箇所を集約させることができる。これにより、視線移動を伴うことなく、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部を再通過するか否かを視認することができ、再通過の見逃し等を抑制することが可能になる。また、特定通過部への初回通過用の領域と再通過用の領域とを重複させることができるため、それら各領域が分散配置される場合に比べて占有スペースを縮小化することができ、遊技盤の前面領域において遊技部品等の設置領域が限られている遊技機にて最適な構成とすることができる。

【 3 5 5 7 】

特徴 c A 1 0 . 前記特定領域内に遊技球が存在する状況において前記特定領域への入球を制限する手段（主制御装置 1 6 2 によるステップ S c 6 0 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c A 9 に記載の遊技機。

【 3 5 5 8 】

上記構成では、特定領域内に遊技球が存在する場合に特定領域への新たな遊技球の入球が制限される。これにより、特定通過部への再通過率が高くなって過度に遊技者有利となることが抑制されるほか、特定領域内に多数の遊技球が存在して遊技者の注意が散漫になることが抑制される。

【 3 5 5 9 】

特徴 c A 1 1 . 前記特定領域内に遊技球が存在する状況において前記特定領域への入球を許容する手段（上記第 3 の実施の形態の変形例 1 の主制御装置 1 6 2 による普図遊技回制御処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c A 1 0 に記載の遊技機。

【 3 5 6 0 】

上記構成では、特定領域内に遊技球が存在しても特定領域への新たな遊技球の入球が許容されるため、遊技球が特定通過部を通過した後、遊技者が特定領域を狙って遊技球を発射し続けることで、特定領域内の遊技球を増やすことができる。すなわち、遊技者の発射操作によって特定通過部への再通過率を高めることができ、技術介入の余地を高めて遊技

10

20

30

40

50

の興趣を向上させることが可能になる。

【 3 5 6 1 】

特徴 c A 1 2 . 所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 1 1 0 ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が通過可能な特定通過部（第 2 始動口 5 3 2 a、特図始動用センサ 5 4 2、第 1 作動口 6 2、第 1 作動口用入賞センサ 6 2 a 等）と、

前記特定通過部を遊技球が通過したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置 1 6 2 における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア 3 1 4 b ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置 1 6 2 における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置 1 6 2 における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、を備え、

遊技球が前記特定通過部を通過して前記情報取得手段により特別情報が取得された場合において、前記特定通過部を通過した後の遊技球により特別情報の取得契機が成立し、再度の特別情報の取得が実行され得るように構成されている（第 3 の実施の形態及び変形例 1 における第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に再入賞し得る構成、第 3 の実施の形態の変形例 2 における第 1 作動口 6 2 に入賞した遊技球が第 1 作動口 6 2 に再入賞し得る構成等）ことを特徴とする遊技機。

【 3 5 6 2 】

上記構成では、特定通過部への遊技球の通過により特別情報が取得され、その取得された特別情報に基づいて付与判定が行われる遊技機において、特定通過部を通過した後の遊技球により特別情報の取得契機が成立し、再度の特別情報の取得が実行され得るように構成されている。すなわち、遊技球が特定通過部を通過したときだけでなく、通過した後も別個に特別情報を取得することができ、遊技者は 1 の遊技球によって複数の特別情報を獲得できるようになる。これにより、特定通過部を通過した後の遊技球の挙動にも遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【 3 5 6 3 】

特徴 c A 1 3 . 前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されており、

遊技球が前記特定通過部を再通過した場合に前記情報取得手段により特別情報が取得されるように構成されていることを特徴とする特徴 c A 1 2 に記載の遊技機。

【 3 5 6 4 】

上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部を再通過することにより再度の特別情報の取得が実行される。これにより、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部を再通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【 3 5 6 5 】

なお、上記特徴 c A 1 2 又は特徴 c A 1 3 に対して上記特徴 c A 1 から特徴 c A 1 1 のいずれかの構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【 3 5 6 6 】

なお、上記特徴 c A 1 乃至特徴 c A 1 3 の各構成に対して、特徴 c A 1 乃至特徴 c A 1 3、特徴 c B 1 乃至特徴 c B 9、特徴 c C 1 乃至特徴 c C 1 1、特徴 c D 1 乃至特徴 c D 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせ適用することも可能である。各

10

20

30

40

50

技術的思想を組み合わせる適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 3 5 6 7 】

< 特徴 c B 群 >

特徴 c B 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 3 の実施の形態、第 3 の実施の形態の各変形例に基づいて抽出されるものである。

【 3 5 6 8 】

特徴 c B 1 . 予め定められた所定の抽選契機が成立した場合に所定の抽選処理（当否抽選、確変抽選、時短抽選、演出抽選等）を実行する抽選手段（主制御装置 1 6 2 による特図遊技回制御処理を実行する機能等）を備え、

10

前記抽選処理の結果として、第 1 結果（大当たり結果、高確率モードへの移行に対応する結果、高頻度サポートモードへの移行に対応する結果等）と、前記第 1 結果よりも遊技者にとって不利な第 2 結果（外れ結果、高確率モードへの移行に対応しない結果、高頻度サポートモードへの移行に対応しない結果等）を含む複数の結果を取り得るように構成されており、

前記抽選処理の結果が前記第 2 結果となった場合において所定の状況（当否抽選の結果が外れ結果となり、その当否抽選の契機となった遊技球が役物装置 5 0 1 内に残存している状況、当否抽選の結果が外れ結果となってから所定期間が経過するまでの状況）で前記所定の抽選契機が成立した場合に、前記第 2 結果となった抽選処理よりも遊技者にとって有利な態様で抽選処理を実行することが可能な特定手段（第 3 の実施の形態及び変形例 1 における第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に再入賞した場合に第 2 当否テーブルを参照して特図当否抽選を実行する機能、第 2 始動口 5 3 2 a に再入賞した場合に高確率モードに移行しやすい態様で確変抽選を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。

20

【 3 5 6 9 】

上記構成では、所定の抽選契機の成立により所定の抽選処理が実行される遊技機において、その抽選処理の結果が遊技者にとって不利な第 2 結果となった後、所定の状況で抽選契機が成立すると、第 2 結果となった先の抽選処理よりも有利な態様で抽選処理が実行されるように構成されている。この構成によれば、遊技者は、先の抽選処理で第 1 結果を勝ち取ることができなかったとしても、その抽選処理に対して前回よりも有利な条件で再挑戦する機会が提供される。これにより、第 2 結果になってもチャンスがあるとして遊技意欲を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

30

【 3 5 7 0 】

特徴 c B 2 . 前記所定の抽選処理は、所定の特典（開閉実行モードへの移行）を付与するか否かの付与判定（当否抽選）を行うものであり、

前記付与判定の結果が特典付与に対応した付与対応結果（大当たり結果）となった場合に遊技者に対して所定の特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置 1 6 2 による遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

前記第 1 結果は前記付与対応結果であり、前記第 2 結果は前記付与対応結果とは異なる結果（外れ結果）であることを特徴とする特徴 c B 1 に記載の遊技機。

40

【 3 5 7 1 】

従来の遊技機では、付与判定の結果が付与対応結果とは異なる所定結果（いわゆる外れ結果）になると、特典を獲得できないことが確定するだけであったが、上記構成では、外れ結果になった場合に、特典を獲得できないことが確定するだけでは終わらず、その外れ結果を契機として後の抽選処理が有利になる。このため、外れ結果になった場合でも遊技者の期待感を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【 3 5 7 2 】

特徴 c B 3 . 前記特定手段による抽選処理が、前記第 2 結果となった抽選処理よりも前記第 1 結果となりやすい態様で実行されるように構成されていることを特徴とする特徴 c B 1 又は特徴 c B 2 に記載の遊技機。

50

## 【 3 5 7 3 】

上記構成では、抽選処理で第 2 結果になることで、前回よりも第 1 結果となる確率が高められた状態で抽選処理を受け得るものとなる。これにより、外れ結果となった後の遊技において第 1 結果となることへの期待感が高められ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

## 【 3 5 7 4 】

特徴 c B 4 . 前記特定手段は、前記抽選処理の結果が前記第 2 結果となり、予め定められた所定の終了条件（役物装置 5 0 1 から遊技球がすべて排出されたこと、外れ結果となつてから所定期間が経過したこと）が成立する前に前記所定の抽選契機が成立した場合に、前記第 2 結果となった抽選処理よりも遊技者にとって有利な態様で抽選処理を実行することが可能であることを特徴とする特徴 c B 1 乃至特徴 c B 3 のいずれかに記載の遊技機。

10

## 【 3 5 7 5 】

上記構成では、抽選処理の結果が第 2 結果となった後、所定の終了条件が成立するまでの間に抽選契機が成立することで、有利な態様での抽選処理が実行される。つまり、有利な抽選処理を受け得るのが第 2 結果となった後の一定期間に制限されるため、遊技者のドキドキ感を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

## 【 3 5 7 6 】

特徴 c B 5 . 所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 1 1 0 ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が通過可能な特定通過部（第 2 始動口 5 3 2 a 、特図始動用センサ 5 4 2 ）と、  
を備え、

20

遊技球が前記特定通過部を通過した場合に前記抽選手段による前記所定の抽選処理が実行されるように構成されており、

前記所定の抽選処理の結果が前記第 2 結果となった場合に、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球により前記所定の抽選契機が成立可能に構成されている（第 2 始動口 5 3 2 a を通過した遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a を再通過可能である構成、第 2 始動口 5 3 2 a を通過した遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a の下流側に配置された所定通過部を通過可能である構成）ことを特徴とする特徴 c B 1 乃至特徴 c B 4 のいずれかに記載の遊技機。

30

## 【 3 5 7 7 】

上記構成では、第 2 結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球により抽選契機が成立し、その成立に基づいて有利な態様での抽選処理が実行されるため、外れ結果の契機となった遊技球により後の有利な抽選処理を実行させることが可能になる。これにより、特定通過部を通過した後の遊技球の挙動にも遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

## 【 3 5 7 8 】

特徴 c B 6 . 前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部を再通過可能に構成されており、

前記所定の抽選処理の結果が前記第 2 結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部を再通過した場合に、前記所定の抽選契機が成立するように構成されていることを特徴とする特徴 c B 5 に記載の遊技機。

40

## 【 3 5 7 9 】

上記構成では、第 2 結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球が特定通過部を再通過することにより、後の有利な抽選処理を実行させることが可能になる。これにより、特定通過部を通過した後の遊技球が特定通過部を再通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

## 【 3 5 8 0 】

特徴 c B 7 . 遊技球を第 1 領域（第 2 始動口案内部 6 0 4 ）と第 2 領域（外れ口案内部

50

6 0 3 ) とを含む複数の領域に振り分け可能な振分手段 ( 回転体 6 0 1 ) を備え、

前記所定の抽選処理の結果が前記第 2 結果となった場合に、前記特定通過部を通過した遊技球を前記振分手段に導出するように構成されており、

前記振分手段により前記第 1 領域に振り分けられた遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 c B 6 に記載の遊技機。

【 3 5 8 1 】

上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が振分手段により第 1 領域に振り分けられた場合に特定通過部を再通過することが可能になる。このため、振り分けを介して遊技球を特定通過部に再通過させることができるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【 3 5 8 2 】

特徴 c B 8 . 遊技球が通過可能なものであって前記特定通過部とは異なる所定通過部 ( 他の特 1 始動口、第 2 作動口 6 3 等 ) を備え、

前記特定通過部を通過した遊技球が前記所定通過部を通過可能となっており、

前記所定の抽選処理の結果が前記第 2 結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球が前記所定通過部を通過した場合に、前記所定の抽選契機が成立することを特徴とする特徴 c B 5 に記載の遊技機。

【 3 5 8 3 】

上記構成では、第 2 結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球が所定通過部を通過することにより、後の有利な抽選処理を実行させることが可能になる。これにより、特定通過部を通過した遊技球が所定通過部を通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【 3 5 8 4 】

特徴 c B 9 . 前記所定の抽選処理の結果が前記第 2 結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球だけでなく、当該遊技球とは異なる他の遊技球によっても前記所定の抽選契機が成立可能に構成されている ( 第 3 の実施の形態の変形例 1 に係る上昇装置 6 1 5 による遊技球のループ中に開閉役物 5 1 8 の開放状態への切り替えを許容する機能 ) ことを特徴とする特徴 c B 5 乃至特徴 c B 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 5 8 5 】

上記構成では、第 2 結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球だけでなく、他の遊技球によっても抽選契機を成立させることができるため、抽選契機で第 2 結果となった場合の抽選契機の成立確率を高めることができ、有利な態様での抽選処理が実行されやすくなる。これにより、第 2 結果となった後の遊技に対する遊技者の期待感をより一層高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【 3 5 8 6 】

なお、上記特徴 c B 1 乃至特徴 c B 9 の各構成に対して、特徴 c A 1 乃至特徴 c A 1 3 、特徴 c B 1 乃至特徴 c B 9 、特徴 c C 1 乃至特徴 c C 1 1 、特徴 c D 1 乃至特徴 c D 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 3 5 8 7 】

< 特徴 c C 群 >

特徴 c C 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 3 の実施の形態の変形例 1 に基づいて抽出されるものである。

【 3 5 8 8 】

特徴 c C 1 . 所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段 ( 遊技球発射機構 1 1 0 ) と、

所定入球部 ( 入球部 5 1 6 ) を介して遊技球が入球可能に構成された特定領域 ( 役物装置 5 0 1 ) と、

10

20

30

40

50

前記所定入球部に対応して設けられ、前記所定入球部に遊技球を受入可能又は受け入れやすい第 1 状態（開放状態）と、前記所定入球部に遊技球を受入不可又は前記第 1 状態に比べて受け入れにくい第 2 状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な切替手段（開閉役物 518）と、

所定の切替条件が成立した場合（第 1 始動口 502 への入賞が発生した場合、特定作動口への入賞が発生した場合、所定通過部に遊技球が通過した場合）に、前記切替手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態とし、その後、前記第 2 状態とする切替制御が実行されるように制御する切替制御手段（主制御装置 162 による役物開閉制御処理を実行する機能）と、

前記所定の切替条件が成立した状況又は前記切替制御が実行される状況で所定報知（開放時報知）が実行されるようにすることが可能な報知実行手段（演出制御装置 143）と、を備え、

10

前記報知実行手段は、

前記特定領域内に遊技球が存在していない場合に前記所定報知として第 1 報知（第 1 開放時報知、第 1 発光演出）が実行されるようにする第 1 手段（演出制御装置 143 による第 1 開放時報知、第 1 発光演出の実行制御を行う機能）と、

前記特定領域内に遊技球が存在している場合に前記所定報知として前記第 1 報知とは異なる第 2 報知（第 2 開放時報知、第 3 開放時報知、第 2 発光演出、第 3 発光演出）が実行されるようにする第 2 手段（演出制御装置 143 による第 2 開放時報知、第 3 開放時報知、第 2 発光演出、第 3 発光演出の実行制御を行う機能）と、

20

を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【3589】

上記構成では、所定の切替条件の成立により切替手段が第 2 状態から第 1 状態に切り替えられ、特定領域に遊技球が入球可能又は入球しやすくなる遊技機において、切替条件が成立した場合又は第 1 状態への切替が実行される場合に所定報知を実行する構成としたうえで、特定領域内に遊技球が残存するか否かに応じて所定報知として異なる報知を実行するように構成されている。この場合、切替手段が第 1 状態に切り替えられた場合に特定領域内に遊技球が残存するか否かによって遊技者にとっての有利度合が異なる構成とすれば、特定領域に遊技球を入球させる遊技を好適に盛り上げることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

30

#### 【3590】

上記の際、遊技者としては、特定領域への入球が発生するだけでなく、特定領域内に遊技球が残存するかについても視認する必要が求められるが、本構成によれば、遊技者が特定領域内を見ていなくても、報知の違いから遊技球が残存するか否かを把握することができる。よって、特定領域への入球が発生するか否かに集中して遊技できる結果、当該入球の見逃し等が抑制され、遊技しやすい構成とすることができる。さらに、切替条件が成立した場合又は第 1 状態への切替が実行される場合の報知（開放時報知）を利用して遊技球が残存するか否かを知らせるため、残存するか否かの報知を開放時報知とは別に実行する構成に比べ、報知の種類数を少なく抑えることができる。これにより、報知設計に際しての作業負担を軽減できるほか、報知の煩雑化により遊技者から見て分かりにくくなることを抑制できる。

40

#### 【3591】

特徴 c C 2 . 前記特定領域内に遊技球が存在していない状況で前記特定領域に遊技球が入球する場合と前記特定領域内に遊技球が存在している状況で前記特定領域に遊技球が入球する場合とで遊技者にとっての有利度合が異なるように構成されていることを特徴とする特徴 c C 1 に記載の遊技機。

#### 【3592】

上記構成では、特定領域に遊技球が入球した場合の有利度合が特定領域内に遊技球が残存するか否かによって異なるため、遊技球が残存しているか否かに応じて所定報知の態様を異ならせることにより、特定領域に遊技球を入球させる遊技を好適に盛り上げることが

50

できる。

【 3 5 9 3 】

特徴 c C 3 . 前記特定領域への遊技球の入球に基づき生じる特定事象 ( 第 2 始動口 5 3 2 a への入賞 ) が発生したことに基づいて所定の特典 ( 開閉実行モード、高確率モードへの移行、高頻度サポートモードへの移行等 ) を付与するか否かの付与判定を実行するか、又は所定の特典を付与する手段を備えていることを特徴 c C 1 又は特徴 c C 2 に記載の遊技機。

【 3 5 9 4 】

上記構成では、特定領域への遊技球の入球に基づいて特定事象が発生した場合に、その特定事象の発生に基づいて付与判定等が実行される。この場合、特定領域内に遊技球が残存しない状況で切替手段が第 1 状態に切り替えられるよりも残存する状況で切り替えられる方が特定領域内の遊技球が多くなりやすく、遊技者にとって有利となる。このような構成において、遊技球が残存しているか否かに応じて所定報知の態様を異ならせることにより、特定領域に遊技球を入球させる遊技を好適に盛り上げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

10

【 3 5 9 5 】

特徴 c C 4 . 前記第 1 報知の実行期間の長さとは前記第 2 報知の実行期間の長さとは異なることを特徴とする特徴 c C 1 乃至特徴 c C 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 5 9 6 】

上記構成では、第 1 報知と第 2 報知とで報知の実行期間の長さが異なるため、報知の態様だけでなく、報知の長さによっても、特定領域内に遊技球が残存するか否かを知らせることができ、残存球の有無を遊技者が把握しやすくすることが可能になる。

20

【 3 5 9 7 】

特徴 c C 5 . 前記特定領域内に遊技球が存在していない状況で前記特定領域に遊技球が入球する場合よりも前記特定領域内に遊技球が存在している状況で前記特定領域に遊技球が入球する場合の方が遊技者にとって有利となっており、

前記第 2 報知は前記第 1 報知よりも実行期間が長いものであることを特徴とする特徴 c C 1 乃至特徴 c C 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 5 9 8 】

上記構成では、特定領域内に遊技球が残存していることに対応した第 2 報知が、残存していないことに対応した第 1 報知よりも長く実行される。これにより、遊技球が残存していることを強調することができ、延いては有利な状況であることを分かりやすく伝えることができる。

30

【 3 5 9 9 】

特徴 c C 6 . 前記第 2 報知は前記第 1 報知よりも実行期間が長いものであり、

前記第 2 手段は、前記所定の切替条件が成立したことに基づき、前記切替制御が開始される前に前記第 2 報知を開始することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 c C 1 乃至特徴 c C 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 6 0 0 】

上記構成では、第 2 報知が第 1 報知よりも長く実行されるため、特定領域内に遊技球が残存していることを強調することができる。しかしながらその反面、第 2 報知の実行に必要な期間の確保が困難となることが想定される。この点、本構成では、切替制御が開始される前から第 2 報知を開始するため、第 2 報知を長くしてもその実行期間を好適に確保することができる。

40

【 3 6 0 1 】

特徴 c C 7 . 前記第 2 報知は、前記切替制御が開始されるよりも早く開始される第 1 の報知 ( 発光状態 A 3 ) と、前記第 1 の報知の後に実行され、前記切替制御が開始される場合又は前記切替制御が開始された場合に開始される第 2 の報知 ( 発光状態 A 4 、発光状態 A 5 ) とを含むものであることを特徴とする特徴 c C 6 に記載の遊技機。

【 3 6 0 2 】

50

切替制御に先行して第 2 報知を開始することで、第 2 報知の実行期間を確保することが可能になるが、その反面、第 2 報知の開始タイミングと切替制御のタイミングとがずれることにより、遊技者が第 2 報知から切替制御の開始タイミングを把握しにくくなる懸念がある。この点、本構成では、第 2 報知の実行に際して、切替制御に先行する期間では第 1 の報知を実行し、切替制御の開始に合わせて第 2 の報知に切り替えるように構成されている。すなわち、切替制御に先行して第 2 報知を開始した後、切替制御の開始に合わせてその報知態様を切り替えるため、遊技者が切替制御の開始タイミングを把握しやすくなる。

【 3 6 0 3 】

特徴 c C 8 . 前記切替制御手段は、

前記特定領域内に遊技球が存在していない状況で前記所定の切替条件が成立した場合に第 1 態様の切替制御（第 1 開放時間の役物開閉遊技等）を実行する手段（主制御装置 1 6 2 による第 1 開放時間の役物開閉遊技等を実行する機能）と、

前記特定領域内に遊技球が存在している状況で前記所定の切替条件が成立した場合に前記第 1 態様とは異なる第 2 態様の切替制御（第 2 開放時間の役物開閉遊技等）を実行する手段（第 3 の実施の形態の変形例 1 に係る主制御装置 1 6 2 による役物開閉処理を実行する機能等）と、

を備えていることを特徴とする特徴 c C 1 乃至特徴 c C 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 6 0 4 】

上記構成では、特定領域内に遊技球が残存するか否かにより切替制御の態様が異なるところ、第 1 報知及び第 2 報知の使い分けにより、遊技球が残存するか否かだけでなく、切替制御の態様の違いも遊技者に分かりやすく伝えることができる。

【 3 6 0 5 】

特徴 c C 9 . 前記第 2 態様の切替制御は、前記第 1 態様の切替制御よりも前記切替手段が前記第 1 状態となる期間が短いものであり、

前記第 2 手段は、前記第 2 態様の切替制御が開始される前に前記第 2 報知を開始することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 c C 8 に記載の遊技機。

【 3 6 0 6 】

第 1 態様の切替制御よりも第 2 態様の切替制御での第 1 状態の期間を短くすることで、特定領域内に遊技球が残存する状況での特定領域への入球難易度を高めることができる。しかしながらその反面、遊技球が残存することに対応した第 2 報知を実行できる期間が短くなり、報知期間の確保が困難となる。この点、本構成では、第 2 態様の切替制御に先行して第 2 報知を開始するため、第 1 状態の期間が短くなる中でも第 2 報知の実行期間を好適に確保することができる。

【 3 6 0 7 】

特徴 c C 1 0 . 発光可能な発光手段（発光部 7 1 1 ）を備え、

前記報知実行手段は、前記所定報知として所定の発光動作が行われるように前記発光手段を制御する手段（演出制御装置 1 4 3 ）を備え、

前記第 1 報知と前記第 2 報知とは前記発光手段の発光態様（発光色、発光パターン等）が異なるものであることを特徴とする特徴 c C 1 乃至特徴 c C 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 6 0 8 】

例えば、切替手段が第 1 状態に切り替えられた場合に特定領域内に遊技球が残存するか否かによって遊技者にとっての有利度合が異なる場合にあっては、遊技球が残存するか否かを所定報知から遊技者が速やかに判断できることが好ましい。この点、本構成では、発光手段の発光により所定報知が実行され、その発光態様の違いにより第 1 報知及び第 2 報知を構成するため、動画映像等により所定報知を構成する場合に比べて報知がシンプルなものとなり、上記判断を短時間で言いやすくなる。ことができる。

【 3 6 0 9 】

特徴 c C 1 1 . 前記発光手段が前記切替手段、前記所定入球部、前記切替手段又は前記所定入球部の周辺部の少なくとも 1 つに配設されていることを特徴とする特徴 c C 1 0 に

10

20

30

40

50



記載の遊技機。

【3610】

上記構成では、所定報知が実行される発光手段が切替手段や所定入球部、又はその周辺部に配設されるため、切替手段と発光手段（所定報知）との同時視認や所定入球部と発光手段との同時視認が可能となる。すなわち、注目箇所の集約が好適に果たされるため、遊技者が所定報知を見ながら特定領域への入球が発生するか否かを把握し得る構成とすることができる。

【3611】

なお、上記特徴c C 1乃至特徴c C 1 1の各構成に対して、特徴c A 1乃至特徴c A 1 3、特徴c B 1乃至特徴c B 9、特徴c C 1乃至特徴c C 1 1、特徴c D 1乃至特徴c D 9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【3612】

<特徴c D 群>

特徴c D 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第3の実施の形態、第3の実施の形態の各変形例に基づいて抽出されるものである。

【3613】

特徴c D 1、所定の抽選処理（当否抽選、確変抽選、時短抽選、演出抽選等）を実行する手段（主制御装置162による特図遊技回制御処理を実行する機能等）と、

抽選処理の結果に基づいて遊技者に所定の特典（開閉実行モード、高確率モードへの移行、高頻度サポートモードへの移行等）を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置162による遊技状態移行処理を実行する機能等）と、を備え、

抽選処理の結果として、第1結果（大当たり結果、高確率モードへの移行に対応する結果、高頻度サポートモードへの移行に対応する結果等）と、前記第1結果よりも遊技者にとって不利な第2結果（外れ結果、高確率モードへの移行に対応しない結果、高頻度サポートモードへの移行に対応しない結果等）とを含む複数の結果を取り得るように構成されており、

先の抽選処理の結果が前記第2結果となった所定の状況（当否抽選の結果が外れ結果となり、その当否抽選の契機となった遊技球が役物装置501内に残存している状況、当否抽選の結果が外れ結果となってから所定期間が経過するまでの状況）で抽選契機が成立した場合に後の抽選処理（第2始動口532aに入賞した遊技球が第2始動口532aに再入賞した場合に実行される当否抽選等）が実行され得るように構成されており、

前記後の抽選処理は前記先の抽選処理の価値以上である（第3の実施の形態及び変形例1において再入賞に基づく後の当否抽選が外れ結果となった先の当否抽選よりも大当たりになりやすい態様で実行される構成、再入賞に基づく後の抽選処理で大当たり結果となった場合に先の抽選処理で大当たり結果となった場合よりも有利な特典が得られる又は得られやすい構成等）ことを特徴とする遊技機。

【3614】

上記構成では、所定の抽選処理が実行され、その結果に基づいて特典が付与される遊技機において、抽選処理において遊技者にとって不利な第2結果となった所定の状況で抽選契機が成立すると再び抽選処理が実行されるとともに、その後の抽選処理が第2結果となった先の抽選処理の価値以上となるように構成されている。すなわち、不利な第2結果となった先の抽選処理も遊技者にとって有利な結果となりやすい態様で後の抽選処理が行われたりするため、遊技者は、先の抽選処理で第1結果を勝ち取ることができなかったとしても、その抽選処理に対して前回よりも有利な条件で再挑戦する機会が提供される。これにより、第2結果になってもチャンスがあるとして遊技意欲を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

10

20

30

40

50

## 【 3 6 1 5 】

特徴 c D 2 . 所定の抽選処理は、所定の特典（開閉実行モードへの移行）を付与するか否かの付与判定（当否抽選）を行うものであり、

前記特典付与手段は、前記付与判定の結果が付与対応結果（大当たり結果）となった場合に所定の特典を付与するように構成されており、

前記第 1 結果は前記付与対応結果であり、前記第 2 結果は前記付与対応結果とは異なる結果（外れ結果）であることを特徴とする特徴 c D 1 に記載の遊技機。

## 【 3 6 1 6 】

従来の遊技機では、付与判定の結果が付与対応結果とは異なる所定結果（いわゆる外れ結果）になると、特典を獲得できないことが確定するだけであったが、上記構成では、外れ結果になった場合に、特典を獲得できないことが確定するだけでは終わらず、その外れ結果を契機として後の抽選処理が有利になる。このため、外れ結果になった場合でも遊技者の期待感を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

10

## 【 3 6 1 7 】

特徴 c D 3 . 前記後の抽選処理で前記第 1 結果となった場合に、前記先の抽選処理で前記第 1 結果となった場合よりも遊技者にとって有利な特典が付与される又は付与されやすいように構成されている（後の抽選処理で大当たり結果になると 1 0 R 大当たり結果が決定される構成、後の抽選処理で大当たり結果になると先の抽選処理で大当たり結果になるよりも 1 0 R 大当たり結果が選ばれやすい構成等）ことを特徴とする特徴 c D 1 又は特徴 c D 2 に記載の遊技機。

20

## 【 3 6 1 8 】

上記構成では、後の抽選処理で第 1 結果となることで、先の抽選処理で第 1 結果となるよりも有利な特典が付与され得る。すなわち、先の抽選処理で第 2 結果となることで、当該抽選で期待できる特典よりも有利な特典にチャレンジする機会を得ることができるため、第 2 結果により遊技者が落胆したとしても、すぐさま後の抽選処理への期待感を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

## 【 3 6 1 9 】

特徴 c D 4 . 前記先の抽選処理で前記第 2 結果となり、予め定められた所定の終了条件（役物装置 5 0 1 から遊技球がすべて排出されたこと、外れ結果となってから所定期間が経過したこと）が成立する前に抽選契機が成立した場合に、前記後の抽選処理が実行され得るように構成されていることを特徴とする特徴 c D 1 乃至特徴 c D 3 のいずれかに記載の遊技機。

30

## 【 3 6 2 0 】

上記構成では、先の抽選処理で第 2 結果となった後、所定の終了条件が成立するまでの間に抽選契機が成立することで、有利な態様での抽選処理（後の抽選処理）が実行される。つまり、有利な抽選処理を受け得るのが第 2 結果となった後の一定期間に制限されるため、遊技者のドキドキ感を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

## 【 3 6 2 1 】

特徴 c D 5 . 所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 1 1 0 ）と、

40

前記発射手段により発射された遊技球が通過可能な特定通過部（第 2 始動口 5 3 2 a、特図始動用センサ 5 4 2 ）と、  
を備え、

遊技球が前記特定通過部を通過した場合に抽選処理が実行されるように構成されており、

前記先の抽選処理の結果が前記第 2 結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球により抽選契機が成立した場合に、前記後の抽選処理が実行され得るように構成されている（第 2 始動口 5 3 2 a を通過した遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a を再通過可能である構成、第 2 始動口 5 3 2 a を通過した遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a の下流側に配置された所定通過部を通過可能である構成）ことを特徴とする

50

特徴 c D 1 乃至特徴 c D 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 6 2 2 】

上記構成では、先の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球により抽選契機が成立し、その成立に基づいて有利な態様での後の抽選処理が実行される。すなわち、外れ抽選を発動させた遊技球により後の抽選処理が発動されるため、外れ契機の遊技球を用いたリベンジマッチとしての遊技を実現できる。しかも、後の抽選処理が先の抽選処理より有利となっているため、上記リベンジマッチに対する遊技者の期待感を好適に喚起することができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。また、特定通過部を通過した後の遊技球の挙動に大いに注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【 3 6 2 3 】

特徴 c D 6 . 前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部を再通過可能に構成されており、

前記先の抽選処理の結果が前記第 2 結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部を再通過した場合に、前記後の抽選処理が実行され得るように構成されていることを特徴とする特徴 c D 5 に記載の遊技機。

【 3 6 2 4 】

上記構成では、第 2 結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球が特定通過部を再通過することにより、後の有利な抽選処理を実行させることが可能になる。これにより、特定通過部を通過した後の遊技球が特定通過部を再通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【 3 6 2 5 】

特徴 c D 7 . 遊技球を第 1 領域（第 2 始動口案内内部 6 0 4 ）と第 2 領域（外れ口案内内部 6 0 3 ）とを含む複数の領域に振り分け可能な振分手段（回転体 6 0 1 ）を備え、

前記特定通過部を通過した遊技球を前記振分手段に導出可能に構成されており、

前記振分手段により前記第 1 領域に振り分けられた遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 c D 6 に記載の遊技機。

【 3 6 2 6 】

上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が振分手段により第 1 領域に振り分けられた場合に特定通過部を再通過することが可能になる。このため、振り分けを介して遊技球を特定通過部に再通過させることができるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【 3 6 2 7 】

特徴 c D 8 . 遊技球が通過可能なものであって前記特定通過部とは異なる所定通過部（他の特 1 始動口、第 2 作動口 6 3 等）を備え、

前記特定通過部を通過した遊技球が前記所定通過部を通過可能となっており、

抽選処理の結果が前記第 2 結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球が前記所定通過部を通過した場合に、前記後の抽選処理を実行し得るように構成されていることを特徴とする特徴 c D 5 に記載の遊技機。

【 3 6 2 8 】

上記構成では、第 2 結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球が所定通過部を通過することにより、後の有利な抽選処理を実行させることが可能になる。これにより、特定通過部を通過した遊技球が所定通過部を通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【 3 6 2 9 】

特徴 c D 9 . 抽選処理の結果が前記第 2 結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球だけでなく、当該遊技球とは異なる他の遊技球によっても抽選契機が成立可能に構成されており（第 3 の実施の形態の変形例 1 に係る上昇装置 6 1 5 による遊技球のループ中に開閉役物 5 1 8 の開放状態への切り替えを許容する機能）、当該抽選契機が成立した場合に前記後の抽選処理が実行され得るように構成

10

20

30

40

50

されていることを特徴とする特徴 c D 5 乃至特徴 c D 8 のいずれかに記載の遊技機。

【3630】

上記構成では、第2結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球だけでなく、他の遊技球によっても抽選契機を成立させることができるため、後の有利な抽選処理が特定通過部への通過球のみにより許容される場合に比べ、当該抽選処理の実行確率を高めることが可能となる。これにより、第2結果となった後の遊技に対する遊技者の期待感をより一層高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【3631】

なお、上記特徴 c D 1 乃至特徴 c D 9 の各構成に対して、特徴 c A 1 乃至特徴 c A 1 3、特徴 c B 1 乃至特徴 c B 9、特徴 c C 1 乃至特徴 c C 1 1、特徴 c D 1 乃至特徴 c D 9 のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

10

【3632】

なお、以上詳述した特徴 c A 群乃至特徴 c D 群の各構成に対して、他の特徴 c A 群乃至特徴 c D 群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【3633】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

20

【3634】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【3635】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

30

【3636】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

40

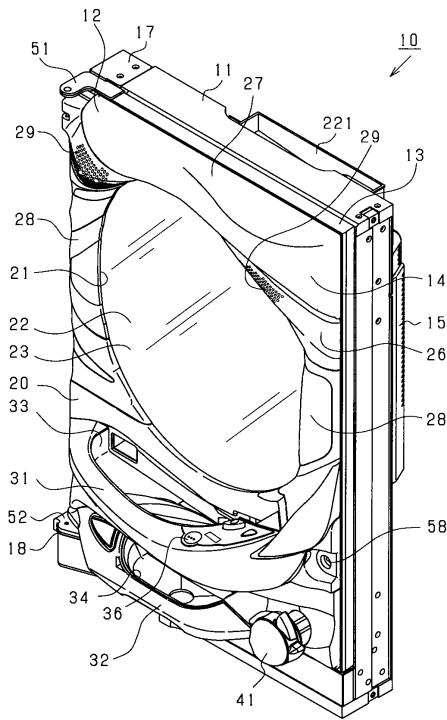
【符号の説明】

【3637】

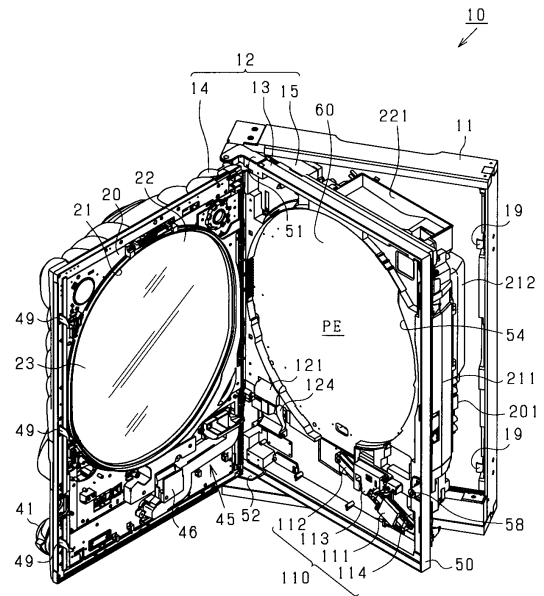
10...パチンコ機、62...第1作動口、62a...第1作動口用入賞センサ、82...演出制御装置、162...主制御装置、501...役物装置、510...回転体、532a...第2始動口、542...特図始動用センサ。

【図面】

【図 1】



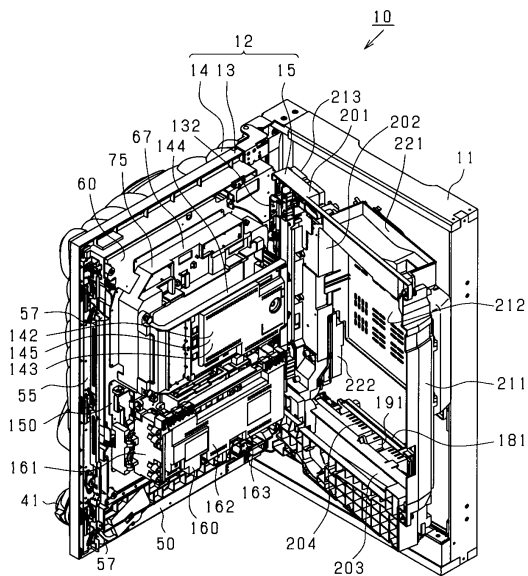
【図 2】



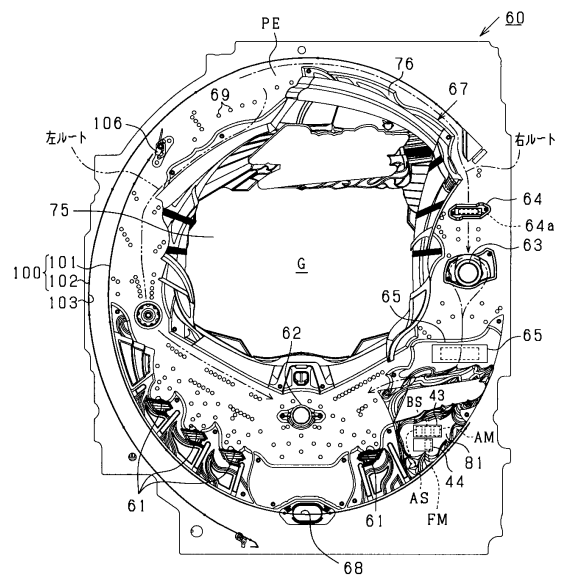
10

20

【図 3】



【図 4】

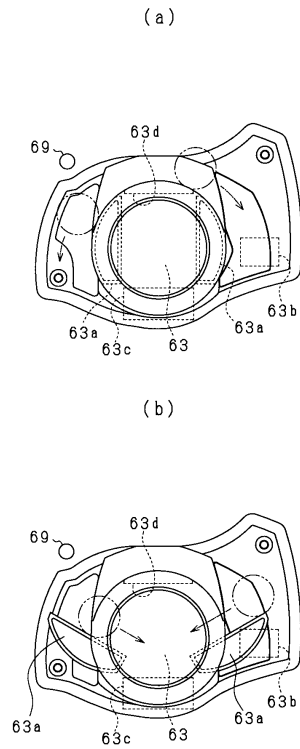


30

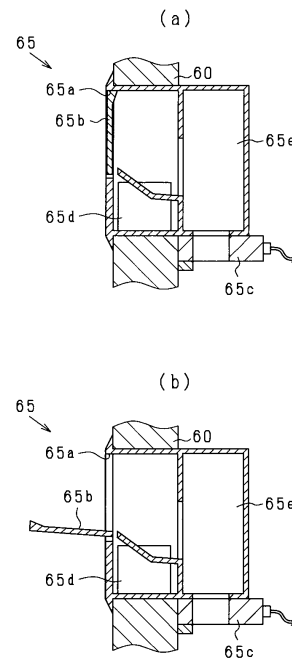
40

50

【図 5】



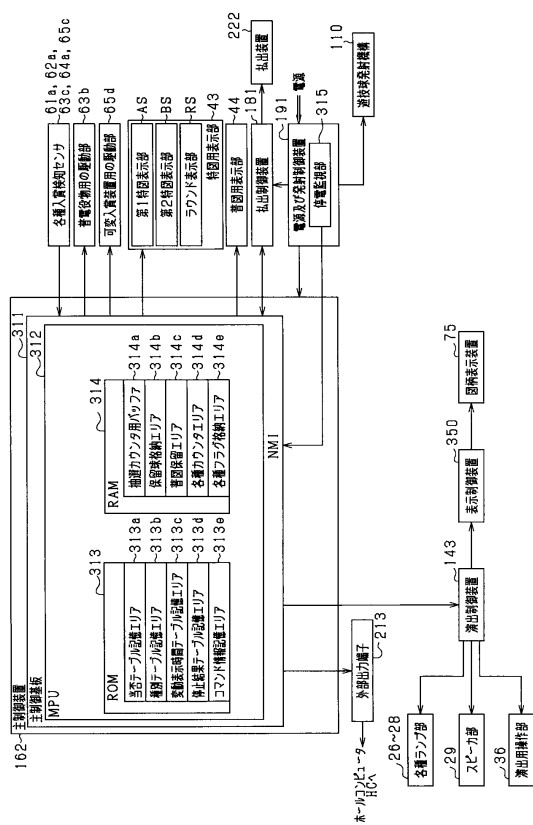
【図 6】



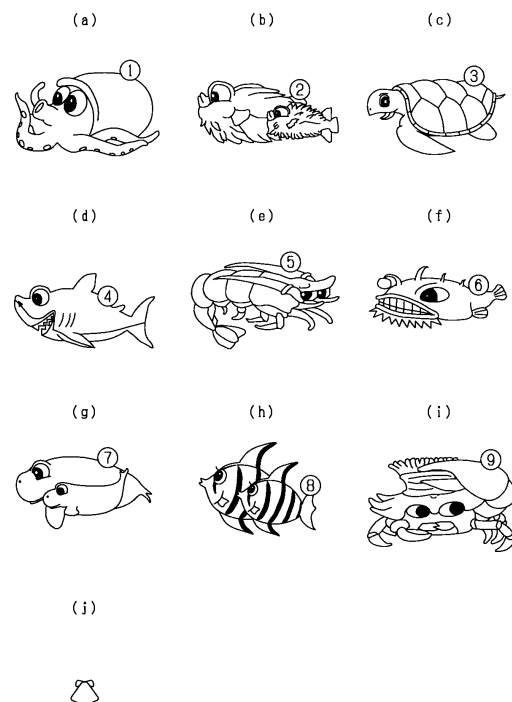
10

20

【図 7】



【図 8】

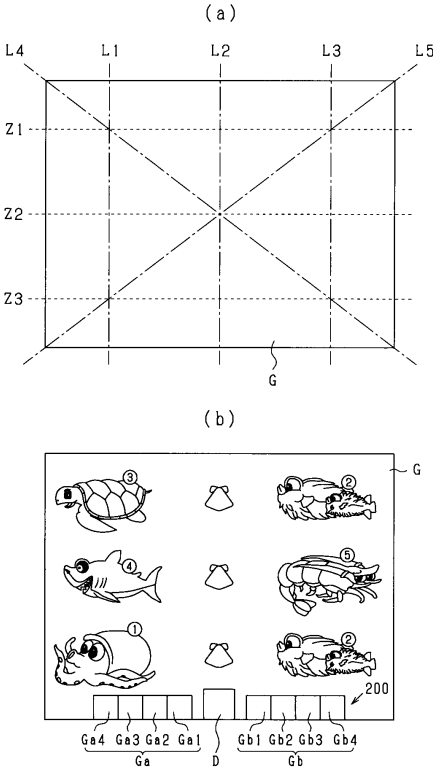


30

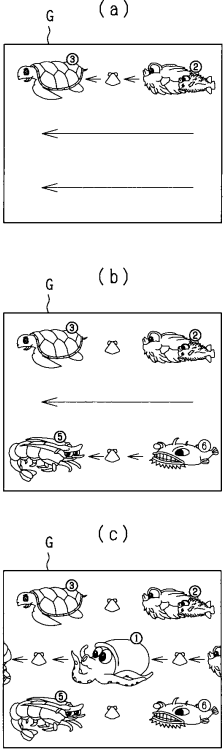
40

50

【図 9】



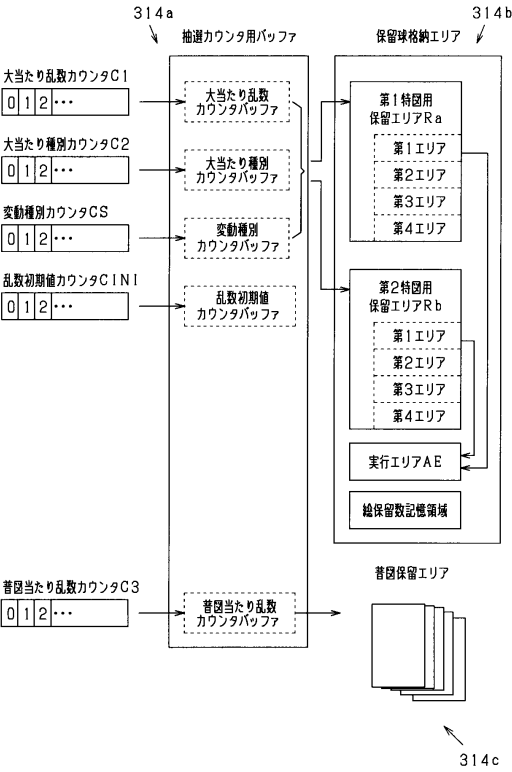
【図 10】



10

20

【図 11】



【図 12】

当否テーブル

アドレス情報	大当たり数値情報
1	7
2	17
3	27
4	37
5	47

低確率モード

高確率モード

30

40

50

【図 1 3】

(a) 第1特用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポート状態
0～64	4R確変大当たり結果	次回の大当たりまで
65～99	4R通常大当たり結果	100回

(b) 第2特用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポート状態
0～64	10R確変大当たり結果	次回の大当たりまで
65～99	4R通常大当たり結果	100回

【図 1 4】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1～12	変動パターン2A	60sec	SPリーチA当たり
13～28	変動パターン3A	60sec	SPリーチB当たり
29～63	変動パターン4A	120sec	SPSPリーチA当たり
64～99	変動パターン5A	120sec	SPSPリーチB当たり

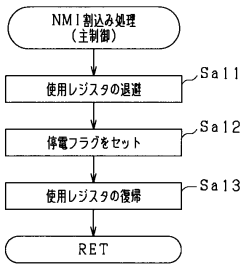
(b) 外れ用の変動表示時間テーブル

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～59	変動パターン1H	8sec(保0～保2)	完全外れ
		4sec(保3～保4)	
60～79	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
80～89	変動パターン3H	60sec	SPリーチA外れ
90～96	変動パターン4H	60sec	SPリーチB外れ
97～98	変動パターン5H	120sec	SPSPリーチA外れ
99	変動パターン6H	120sec	SPSPリーチB外れ

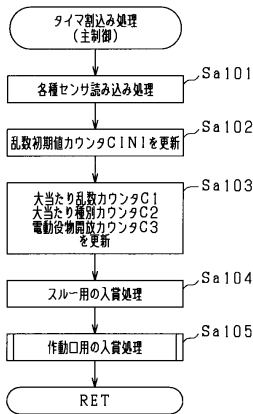
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】



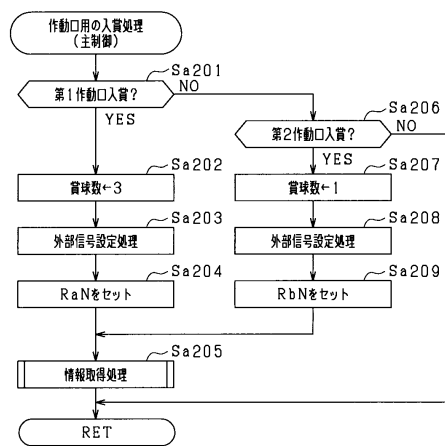
30

40

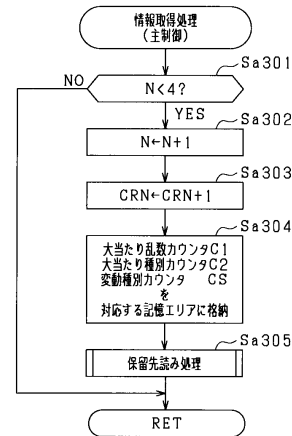
50



【図 17】



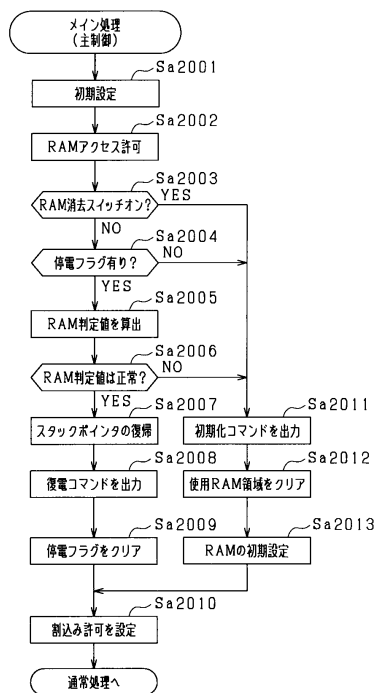
【図 18】



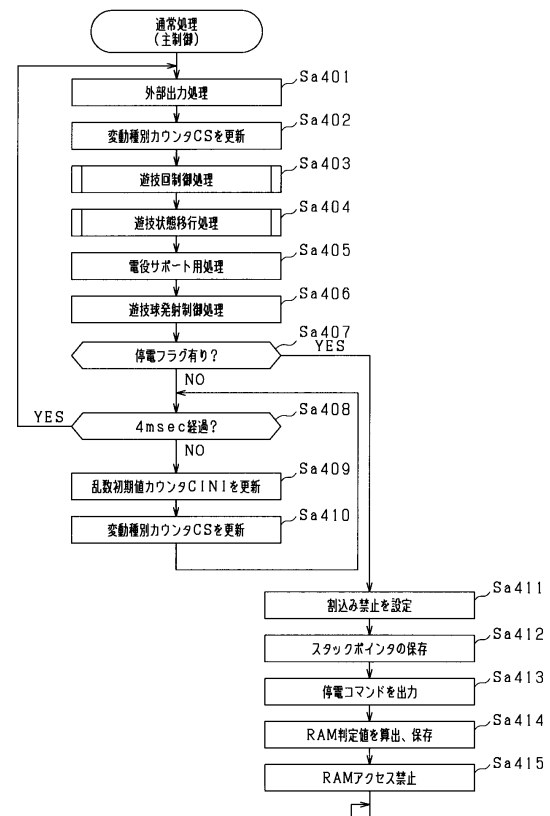
10

20

【図 19】



【図 20】

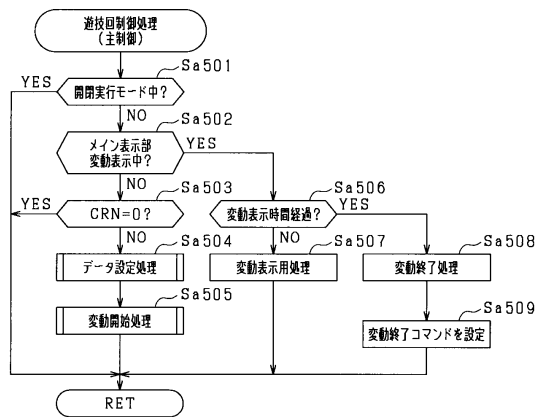


30

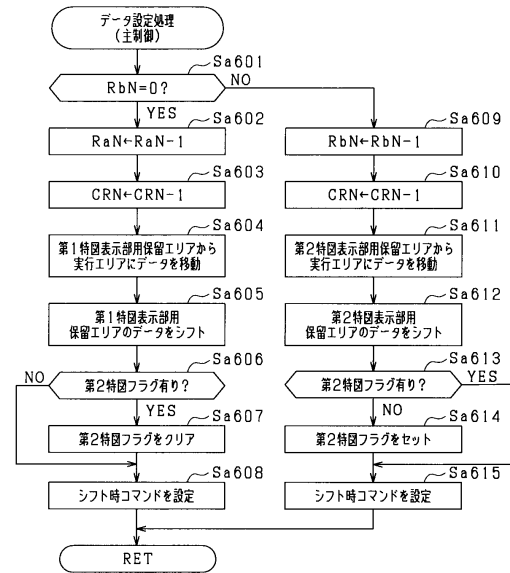
40

50

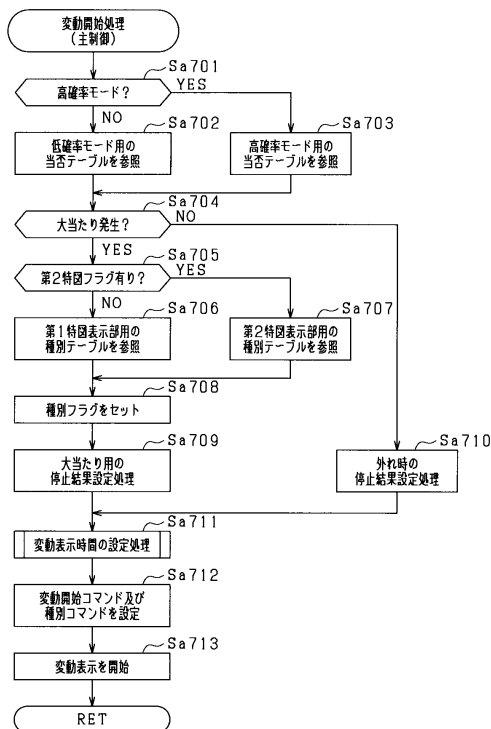
【図 2 1】



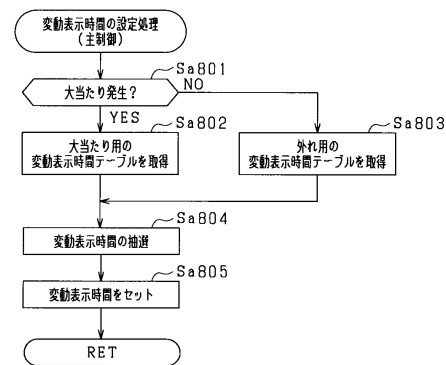
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

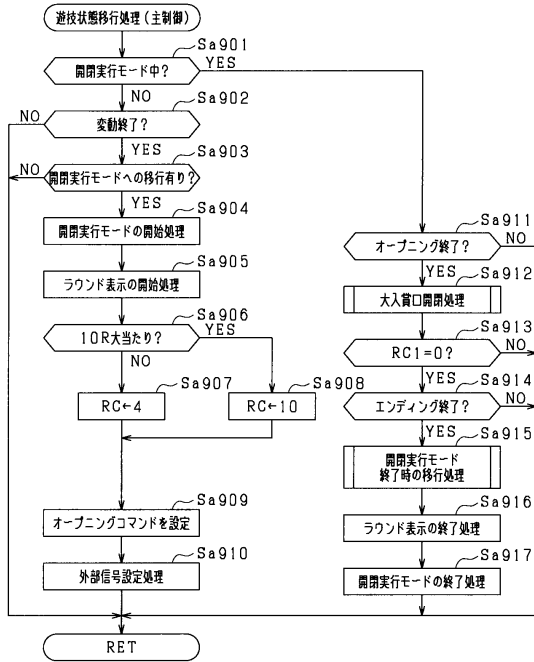
20

30

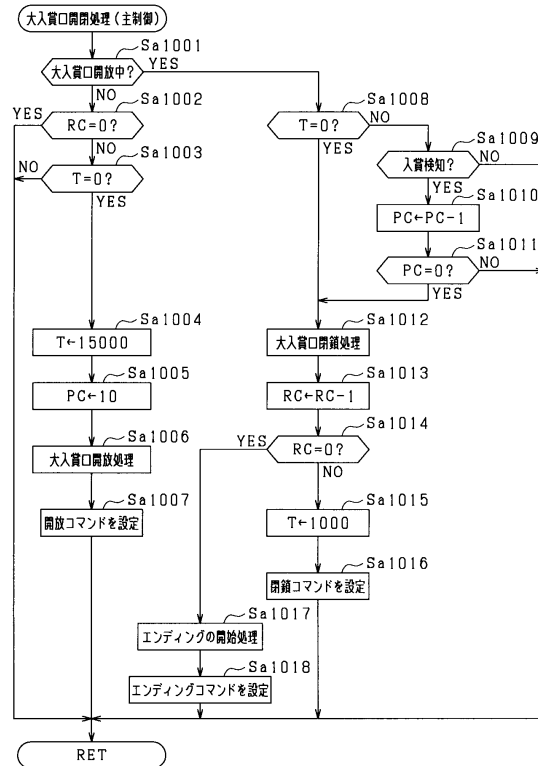
40

50

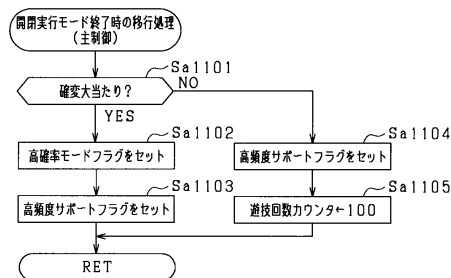
【図 25】



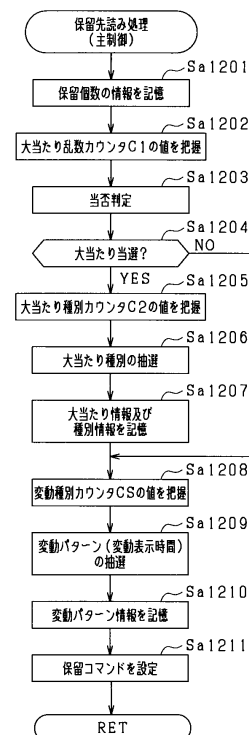
【図 26】



【図 27】



【図 28】



10

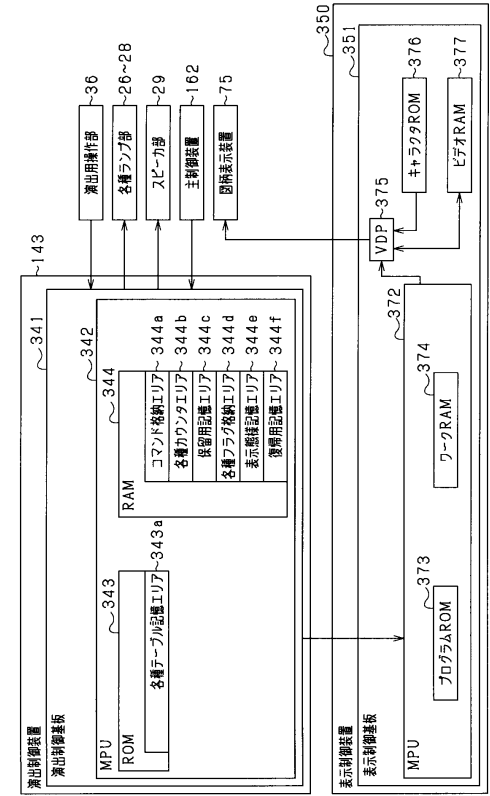
20

30

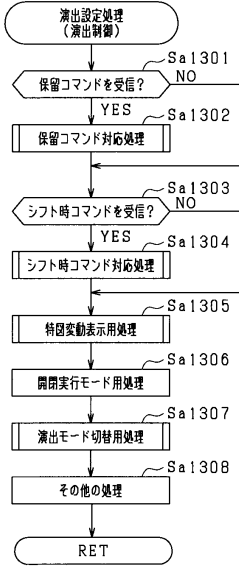
40

50

【図 29】



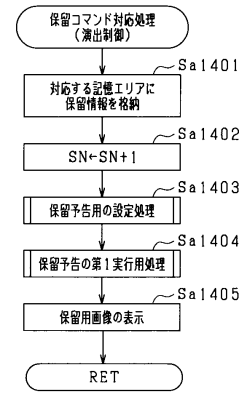
【図 30】



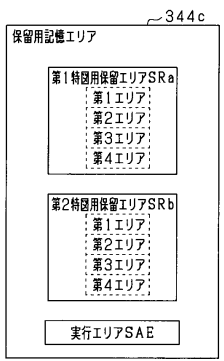
10

20

【図 31】



【図 32】

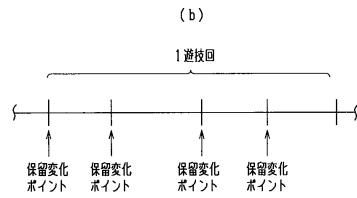
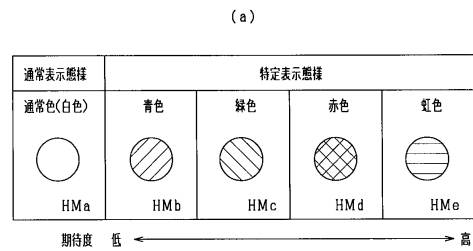


30

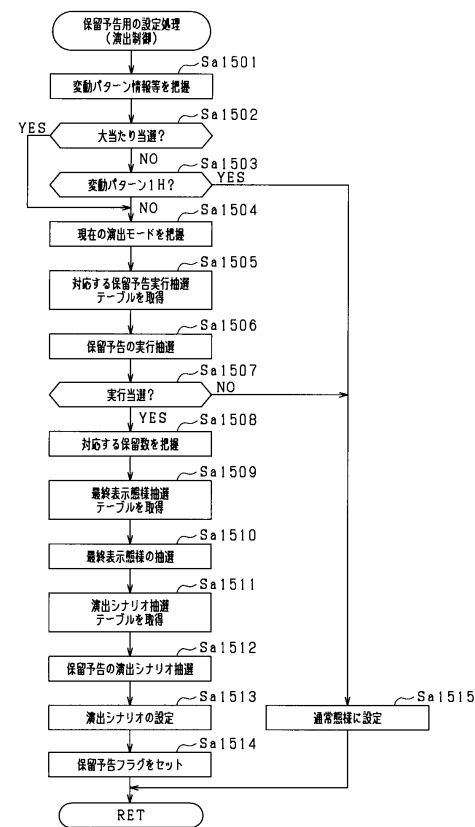
40

50

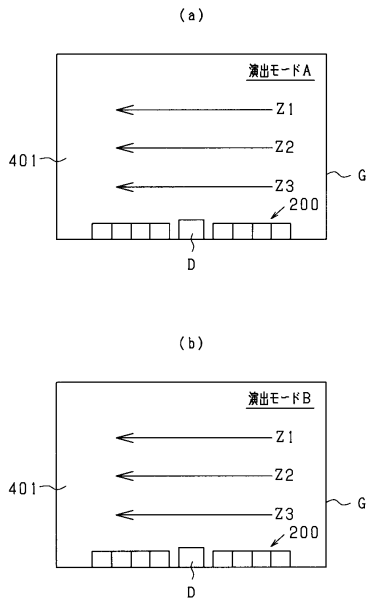
【図 3 3】



【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】

Fig. 36

(a) 大当たり用の最終表示態様抽選テーブル

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン1A	ノーマルリーチ当たり	青	95%
		虹	5%
変動パターン2A	SPリーチA当たり	青	5%
		緑	90%
		虹	5%
		青	5%
変動パターン3A	SPリーチB当たり	緑	90%
		虹	5%
変動パターン4A	SPSPリーチA当たり	青	5%
		緑	35%
		赤	55%
		虹	5%
変動パターン5A	SPSPリーチB当たり	青	5%
		緑	25%
		赤	65%
		虹	5%

(b) 外れ用の最終表示態様抽選テーブル

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン2H	ノーマルリーチ外れ	青	100%
変動パターン3H	SPリーチA外れ	青	80%
		緑	20%
変動パターン4H	SPリーチB外れ	青	70%
		緑	30%
変動パターン5H	SPSPリーチA外れ	青	20%
		緑	70%
		赤	10%
変動パターン6H	SPSPリーチB外れ	青	15%
		緑	70%
		赤	15%

10

20

30

40

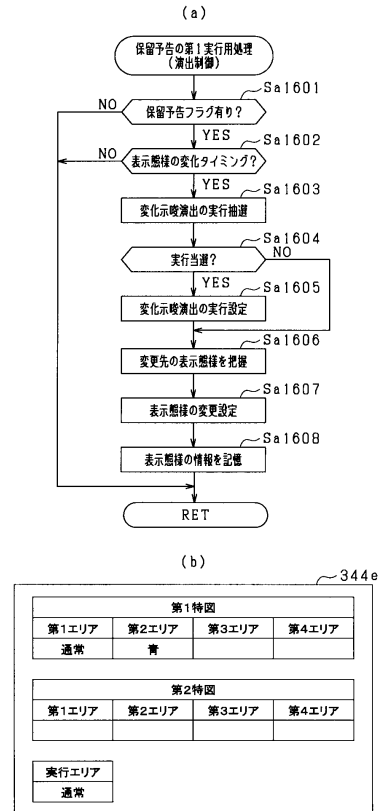
50

【図 3 7】

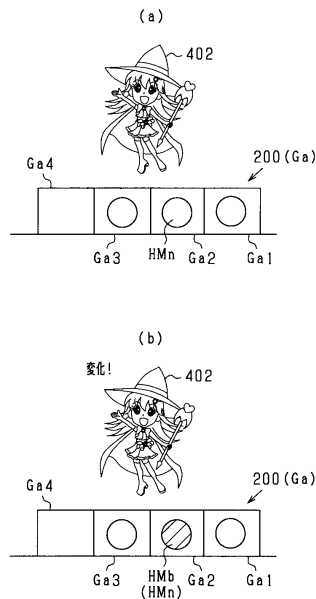
演出シナリオ抽選テーブル(大当たり用)

保留数	最終表示	演出シナリオ	抽選用乱数 (カウンタ値)	抽選(演出態様)	G4(保4)	G3(保3)	G2(保2)	G1(保1)	D(遊技店中)
0	青	演出シナリオ0青(1)	0~49	—	—	—	—	—	青
		演出シナリオ0青(2)	50~99	—	—	—	—	—	通一青
		演出シナリオ0緑(1)	0~29	—	—	—	—	—	緑
	緑	演出シナリオ0緑(2)	30~59	—	—	—	—	—	青一緑
		演出シナリオ0緑(3)	60~99	—	—	—	—	—	通一青一緑
	赤	演出シナリオ0赤(1)	—	—	—	—	—	—	赤
1	青	演出シナリオ1青(1)	0~29	—	—	—	—	—	通
		演出シナリオ1青(2)	30~59	—	—	—	—	—	青
		演出シナリオ1青(3)	60~99	—	—	—	—	—	通
	緑	演出シナリオ1緑(1)	—	—	—	—	—	—	緑
		演出シナリオ1緑(2)	—	—	—	—	—	—	青一緑
	赤	演出シナリオ1赤(1)	—	—	—	—	—	—	赤
2	青	演出シナリオ2青(1)	—	—	—	—	—	—	通
		演出シナリオ2青(2)	—	—	—	—	—	—	青
		演出シナリオ2青(3)	—	—	—	—	—	—	通
	緑	演出シナリオ2緑(1)	—	—	—	—	—	—	緑
		演出シナリオ2緑(2)	—	—	—	—	—	—	青一緑
	赤	演出シナリオ2赤(1)	—	—	—	—	—	—	赤
3	青	演出シナリオ3青(1)	—	—	—	—	—	—	通
		演出シナリオ3青(2)	—	—	—	—	—	—	青
		演出シナリオ3青(3)	—	—	—	—	—	—	通
	緑	演出シナリオ3緑(1)	—	—	—	—	—	—	緑
		演出シナリオ3緑(2)	—	—	—	—	—	—	青一緑
	赤	演出シナリオ3赤(1)	—	—	—	—	—	—	赤
4	青	演出シナリオ4青(1)	—	—	—	—	—	—	通
		演出シナリオ4青(2)	—	—	—	—	—	—	青
		演出シナリオ4青(3)	—	—	—	—	—	—	通
	緑	演出シナリオ4緑(1)	—	—	—	—	—	—	緑
		演出シナリオ4緑(2)	—	—	—	—	—	—	青一緑
	赤	演出シナリオ4赤(1)	—	—	—	—	—	—	赤

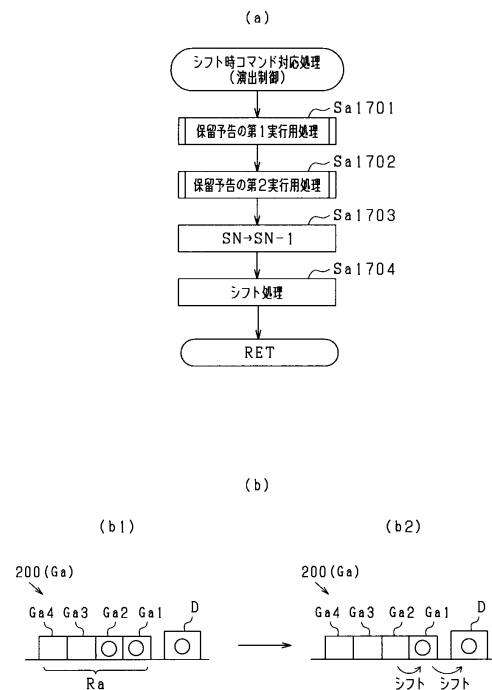
【図 3 8】



【図 3 9】



【図 4 0】



10

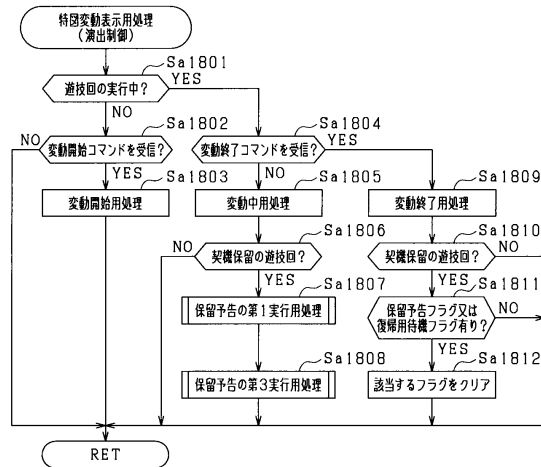
20

30

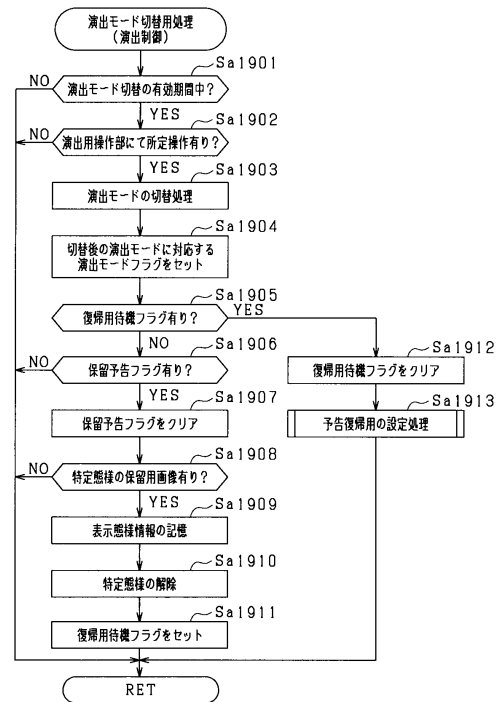
40

50

【図 4 1】



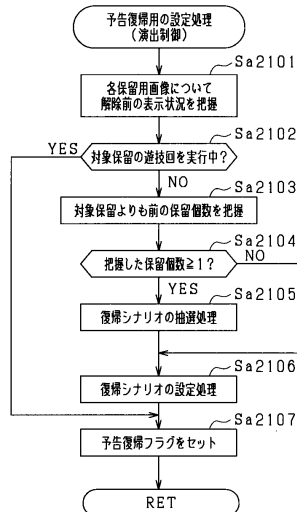
【図 4 2】



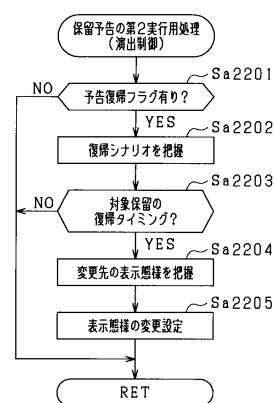
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

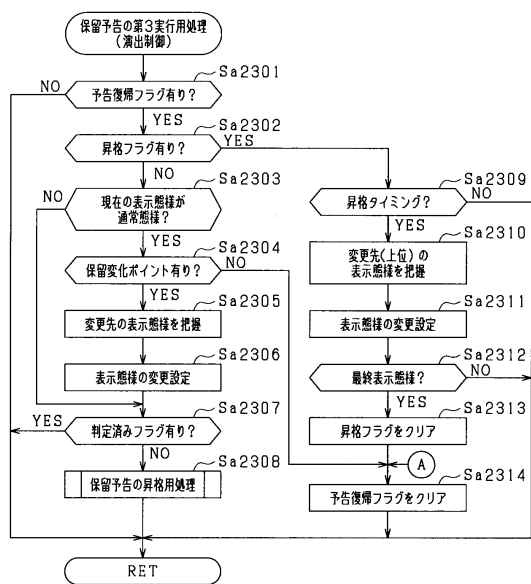


30

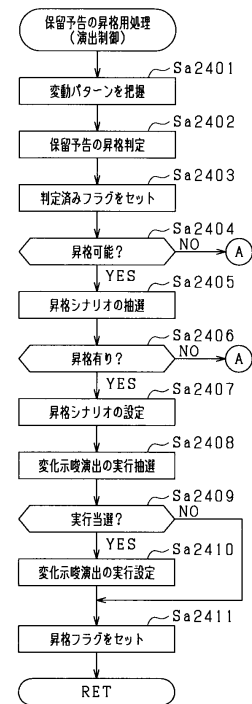
40

50

【図 4 5】



【図 4 6】

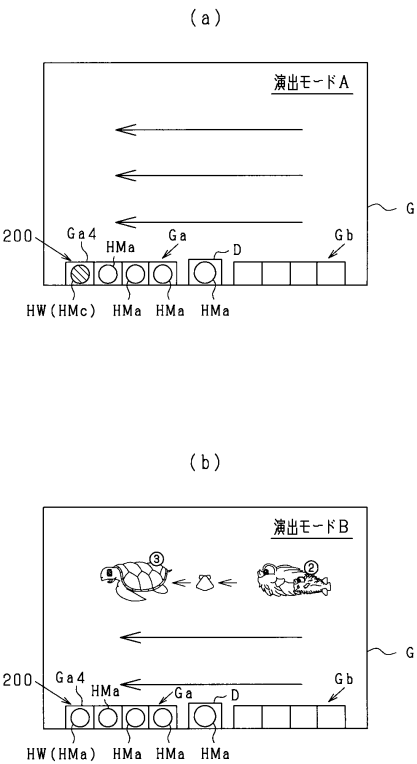


【図 4 7】

昇格判定用テーブル

変動パターン(演出態様)	上限表示態様
変動パターン1A(ノーマルリーチ当たり)	虹
変動パターン2A(SPIリーチA当たり)	虹
変動パターン3A(SPIリーチB当たり)	虹
変動パターン4A(SPSPリーチA当たり)	虹
変動パターン5A(SPSPリーチB当たり)	虹
変動パターン2H(ノーマルリーチ外れ)	青
変動パターン3H(SPIリーチA外れ)	緑
変動パターン4H(SPIリーチB外れ)	緑
変動パターン5H(SPSPリーチA外れ)	赤
変動パターン6H(SPSPリーチB外れ)	赤

【図 4 8】



10

20

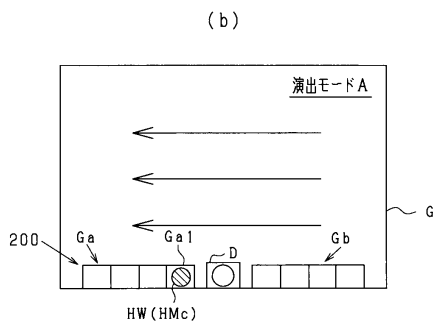
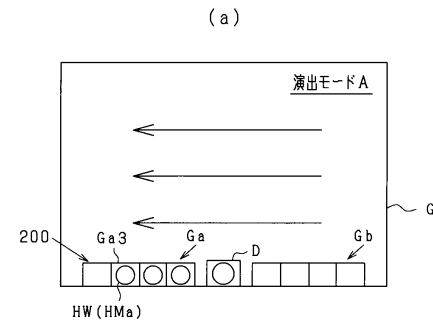
30

40

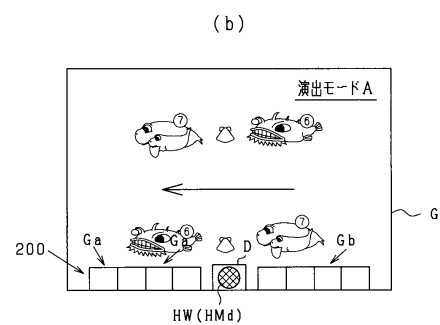
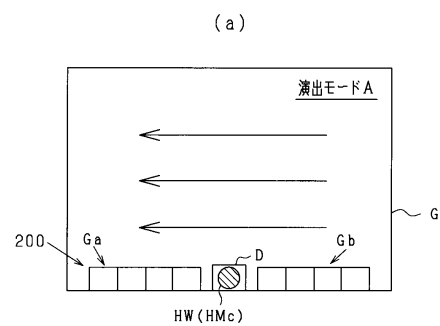
50



【図 49】



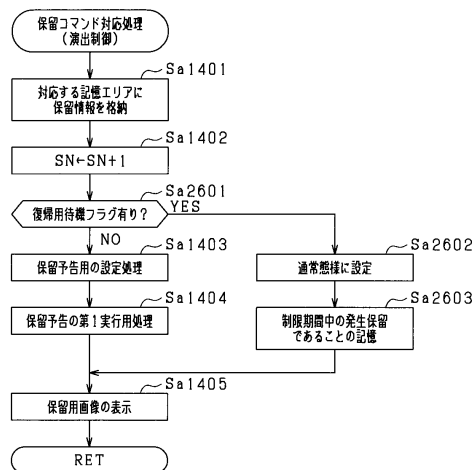
【図 50】



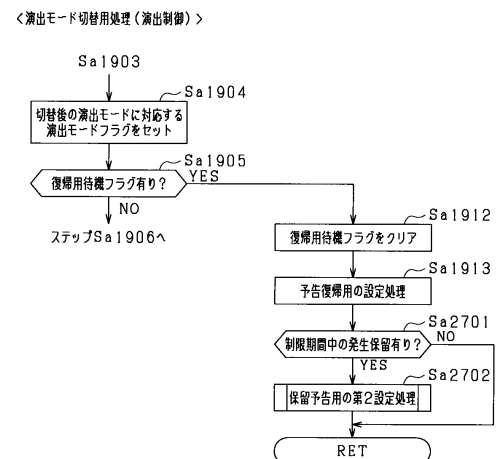
10

20

【図 51】



【図 52】

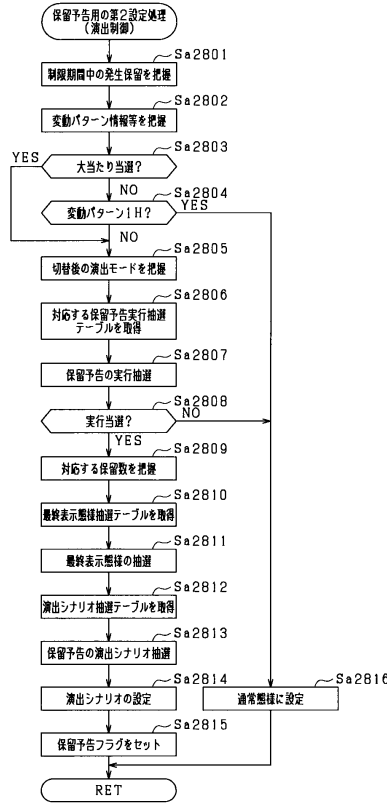


30

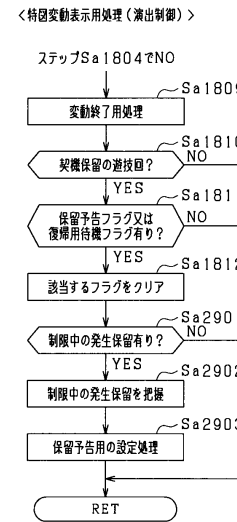
40

50

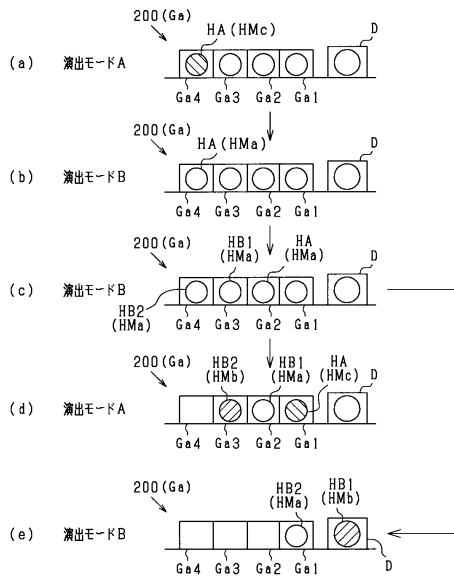
【図 5 3】



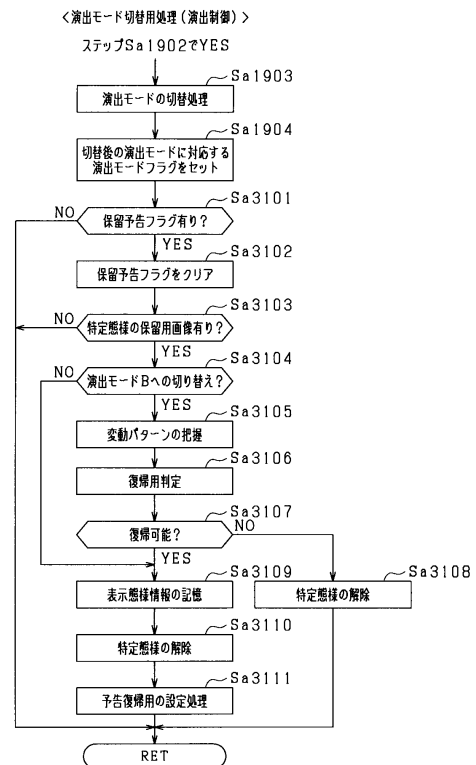
【図 5 4】



【図 5 5】



【図 5 6】



10

20

30

40

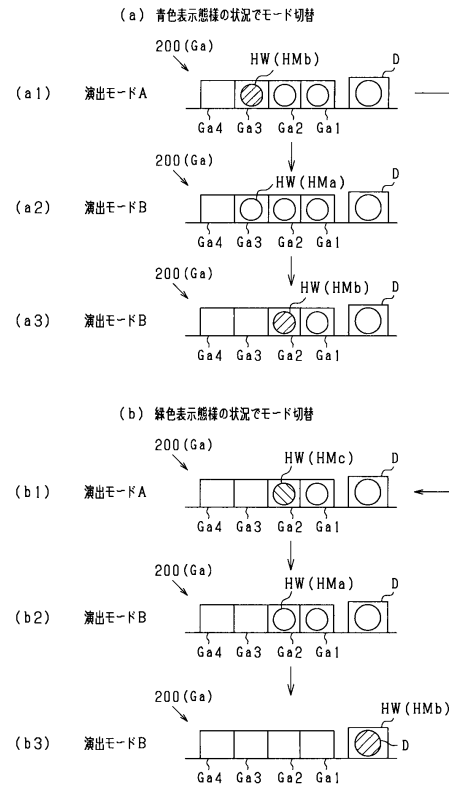
50

【図 57】

復帰判定用テーブル

変動パターン(演出態様)	上限表示態様
変動パターン1A(ノーマルリーチ当たり)	虹
変動パターン2A(SPリーチA当たり)	虹
変動パターン3A(SPリーチB当たり)	虹
変動パターン4A(SPSPリーチA当たり)	虹
変動パターン5A(SPSPリーチB当たり)	虹
変動パターン2H(ノーマルリーチ外れ)	青
変動パターン3H(SPリーチA外れ)	青
変動パターン4H(SPリーチB外れ)	青
変動パターン5H(SPSPリーチA外れ)	緑
変動パターン6H(SPSPリーチB外れ)	緑

【図 58】



10

20

【図 59】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~39	変動パターン11A	120sec	SPSPリーチA当たり
40~99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチB当たり

(b) 外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~79	変動パターン11H	8sec(保0~保1) 4sec(保2~保4)	完全外れ
80~94	変動パターン12H	120sec	SPSPリーチA外れ
95~99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチB外れ

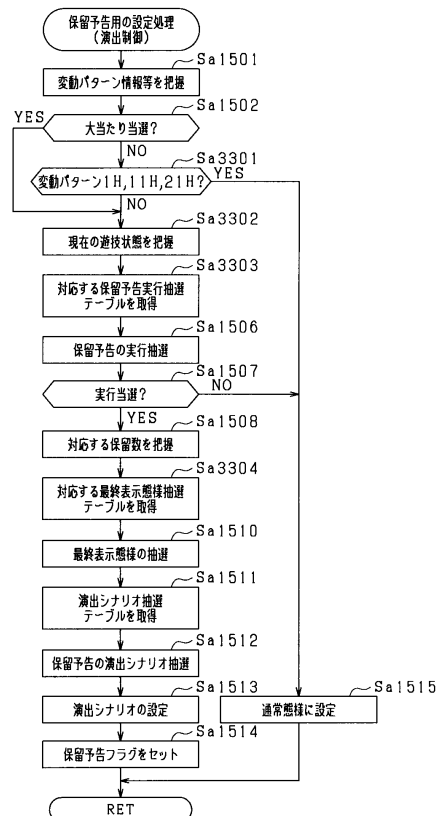
(c) 大当たり用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~9	変動パターン21A	60sec	SPリーチA当たり
10~24	変動パターン22A	60sec	SPリーチB当たり
25~54	変動パターン23A	120sec	SPSPリーチA当たり
55~99	変動パターン24A	120sec	SPSPリーチB当たり

(d) 外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~39	変動パターン21H	8sec(保0~保1) 4sec(保2~保4)	完全外れ
40~64	変動パターン22H	60sec	SPリーチA外れ
65~89	変動パターン23H	60sec	SPリーチB外れ
90~94	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチA外れ
95~99	変動パターン25H	120sec	SPSPリーチB外れ

【図 60】



30

40

50

【図 6 1】

(a) 大当たり用の最終表示態様抽選テーブル(高確遊技状態用)			
変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン11A	SPSPリーチA当たり	青	5%
		緑	35%
		赤	55%
		虹	5%
変動パターン12A	SPSPリーチB当たり	青	5%
		緑	25%
		赤	65%
		虹	5%

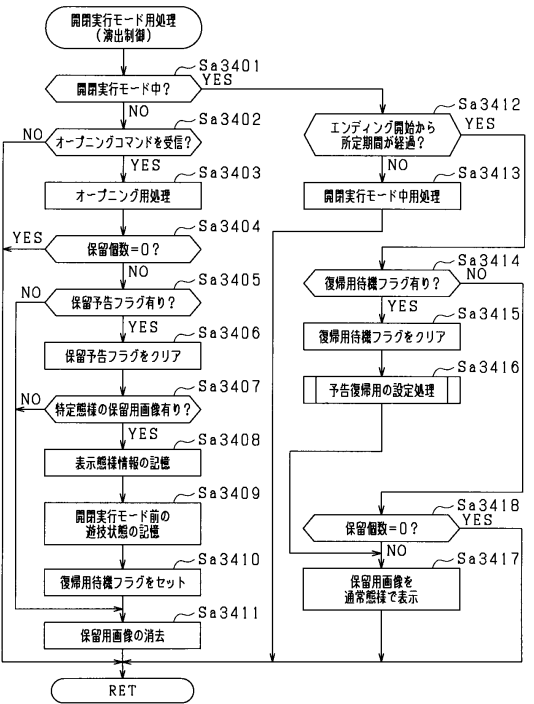
(b) 外れ用の最終表示態様抽選テーブル(高確遊技状態用)			
変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン12H	SPSPリーチA外れ	青	20%
		緑	70%
		赤	10%
変動パターン13H	SPSPリーチB外れ	青	15%
		緑	70%
		赤	15%

【図 6 2】

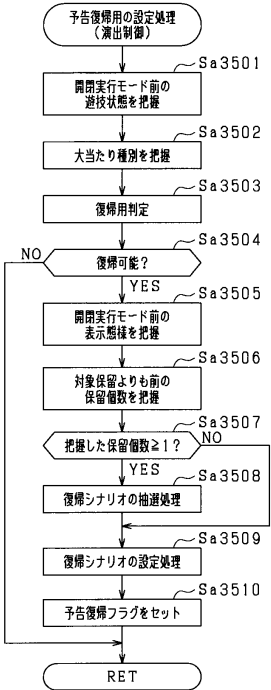
(a) 大当たり用の最終表示態様抽選テーブル(時短遊技状態用)			
変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン21A	SPリーチA当たり	青	5%
		緑	90%
		虹	5%
変動パターン22A	SPリーチB当たり	青	5%
		緑	90%
		虹	5%
変動パターン23A	SPSPリーチA当たり	青	5%
		緑	35%
		赤	55%
		虹	5%
変動パターン24A	SPSPリーチB当たり	青	5%
		緑	25%
		赤	65%
		虹	5%

(b) 外れ用の最終表示態様抽選テーブル(時短遊技状態用)			
変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン22H	SPリーチA外れ	青	80%
		緑	20%
変動パターン23H	SPリーチB外れ	青	70%
		緑	30%
変動パターン24H	SPSPリーチA外れ	青	20%
		緑	70%
		赤	10%
変動パターン25H	SPSPリーチB外れ	青	15%
		緑	70%
		赤	15%

【図 6 3】



【図 6 4】



10

20

30

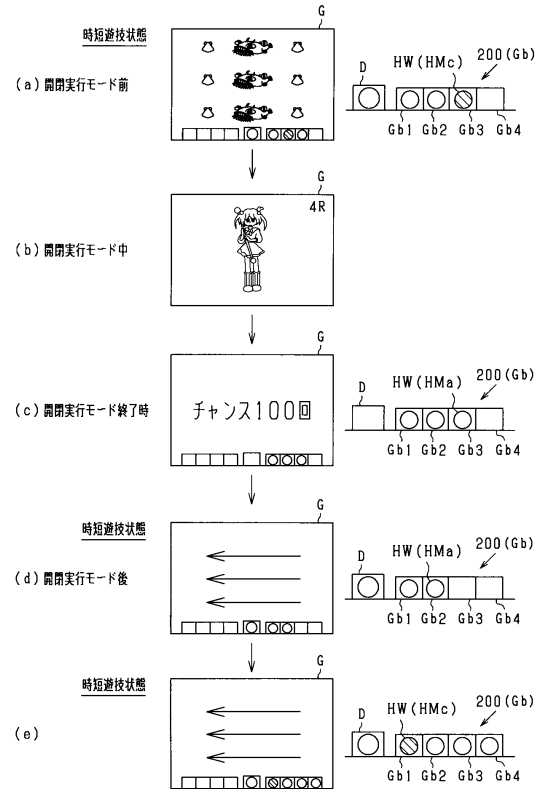
40

50

【図 6 5】

保留判定用テーブル	開閉実行モード前	開閉実行モード中	対象保留の 先読み結果	開閉実行モード後	保留予告の復帰
時短遊技状態 (右打ち)	通常大当たり	時短遊技状態 (右打ち)	—	時短遊技状態 (右打ち)	許容
高確遊技状態 (右打ち)	通常大当たり	高確遊技状態 (右打ち)	—	高確遊技状態 (右打ち)	許容
時短遊技状態 (右打ち)	通常大当たり	時短遊技状態 (右打ち)	—	高確遊技状態 (右打ち)	不可
高確遊技状態 (右打ち)	通常大当たり	高確遊技状態 (右打ち)	—	時短遊技状態 (右打ち)	不可
通常遊技状態 (左打ち)	通常大当たり	通常遊技状態 (左打ち)	通常大当たり	通常遊技状態 (右打ち)	許容
通常遊技状態 (左打ち)	通常大当たり	通常遊技状態 (左打ち)	通常大当たり	高確遊技状態 (右打ち)	不可
通常遊技状態 (左打ち)	通常大当たり	通常遊技状態 (左打ち)	通常大当たり以外	通常遊技状態 (右打ち)	不可

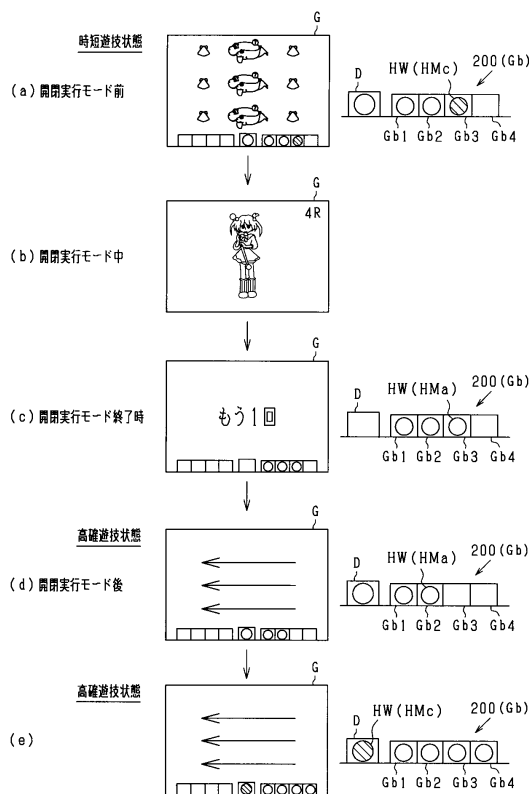
【図 6 6】



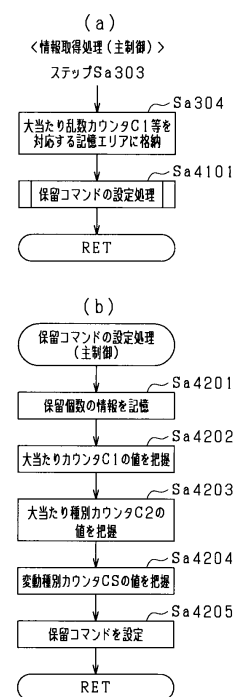
10

20

【図 6 7】



【図 6 8】

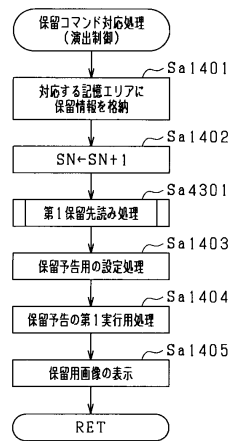


30

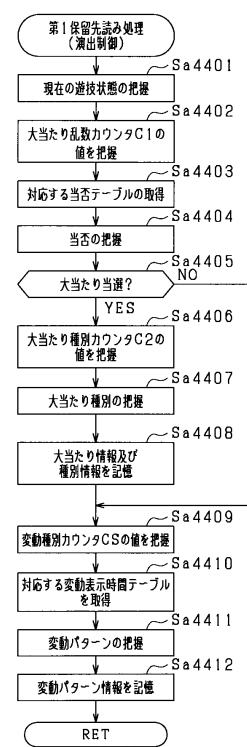
40

50

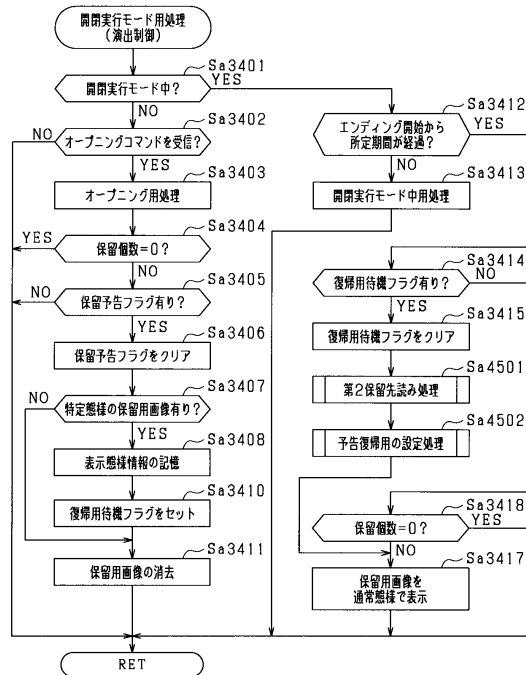
【図 69】



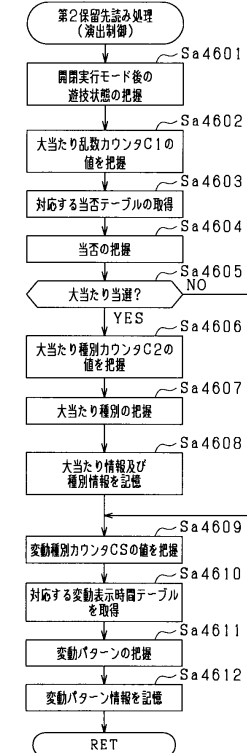
【図 70】



【図 71】



【図 72】



10

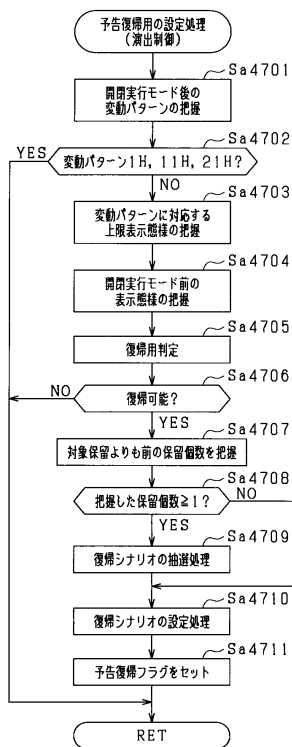
20

30

40

50

【図 7 3】

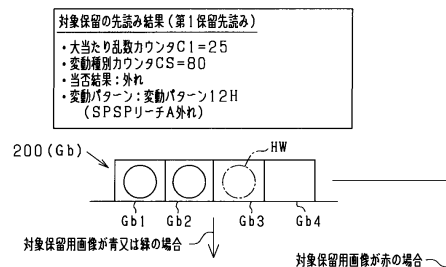


【図 7 4】

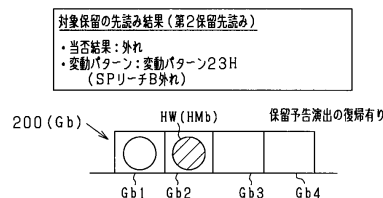
変動パターン	備考		上限表示態様
	演出態様	遊技状態	
変動パターン1A~5A	各種リーチ当たり	通常状態	虹
変動パターン11A, 12A	各種リーチ当たり	高確状態	虹
変動パターン21A~24A	各種リーチ当たり	時短状態	虹
変動パターン2H	ノーマルリーチ外れ	通常状態	青
変動パターン3H	SPリーチA外れ	通常状態	緑
変動パターン4H	SPリーチB外れ	通常状態	緑
変動パターン5H	SPSPリーチA外れ	通常状態	赤
変動パターン6H	SPSPリーチB外れ	通常状態	赤
変動パターン12H	SPSPリーチA外れ	高確状態	赤
変動パターン13H	SPSPリーチB外れ	高確状態	赤
変動パターン22H	SPリーチA外れ	時短状態	緑
変動パターン23H	SPリーチB外れ	時短状態	緑
変動パターン24H	SPSPリーチA外れ	時短状態	赤
変動パターン25H	SPSPリーチB外れ	時短状態	赤

【図 7 5】

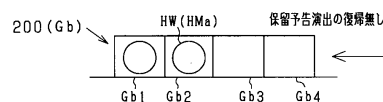
(a) 開閉実行モード前 (高確状態)



(b) 開閉実行モード後 (時短状態)

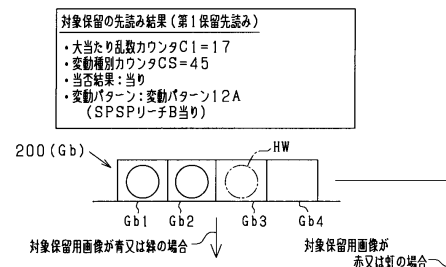


(c) 開閉実行モード後 (時短状態)

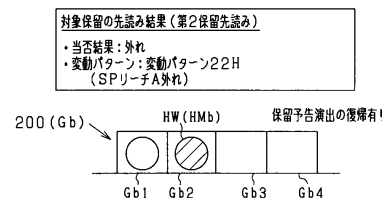


【図 7 6】

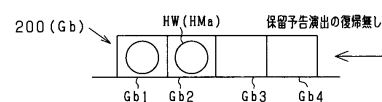
(a) 開閉実行モード前 (高確状態)



(b) 開閉実行モード後 (時短状態)



(c) 開閉実行モード後 (時短状態)



10

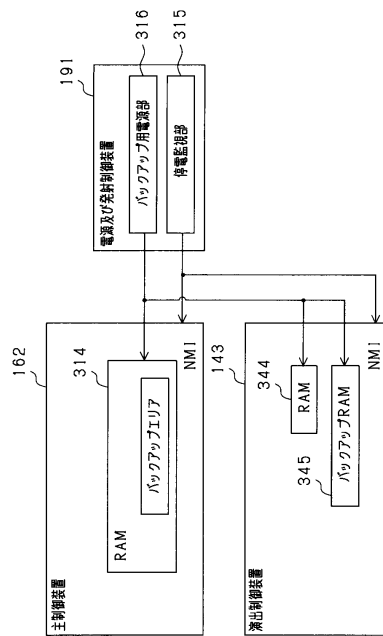
20

30

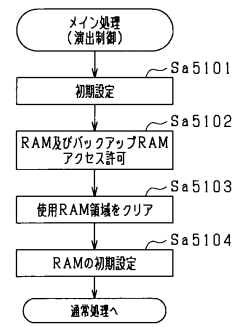
40

50

【図 77】



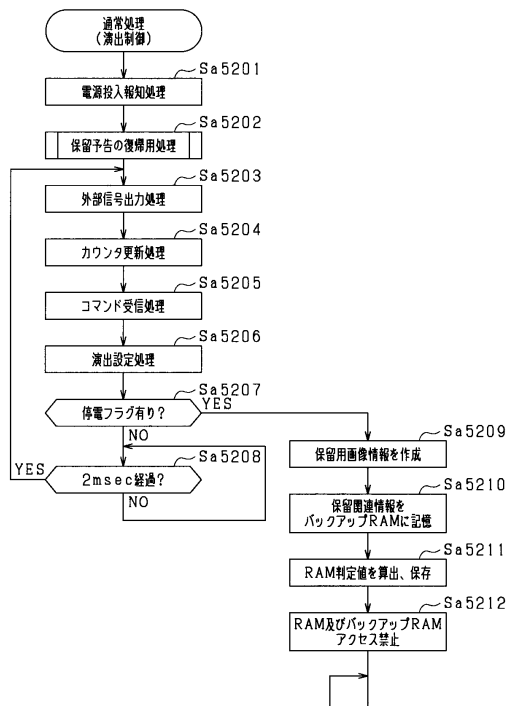
【図 78】



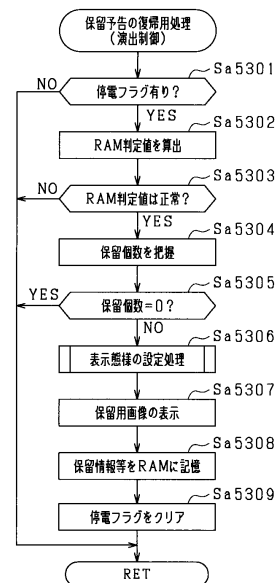
10

20

【図 79】



【図 80】



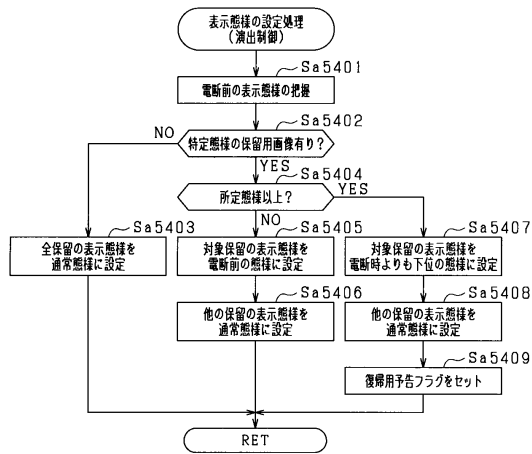
30

40

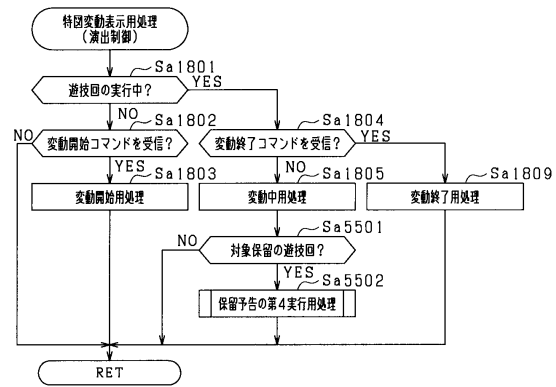
50



【図 8 1】



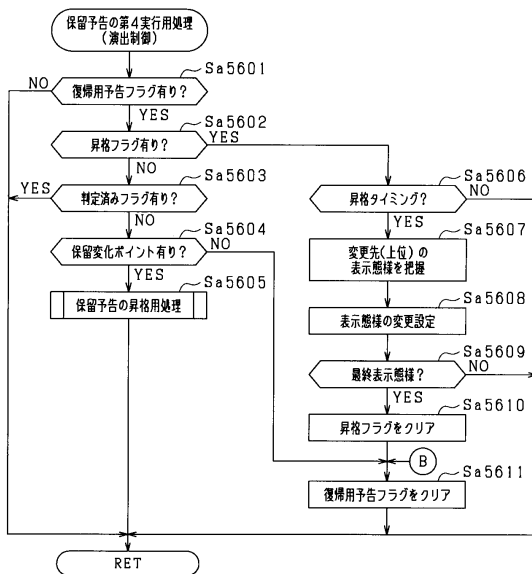
【図 8 2】



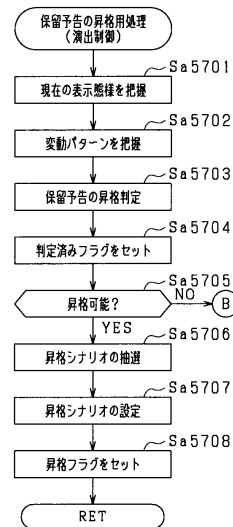
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

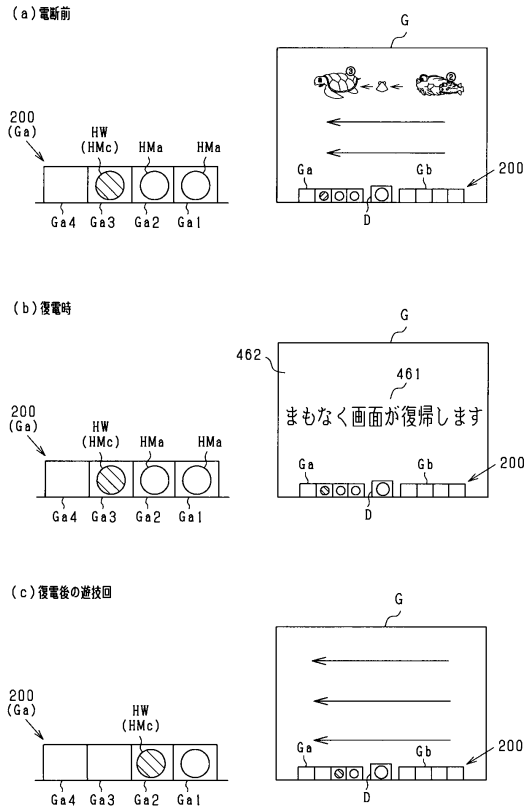


30

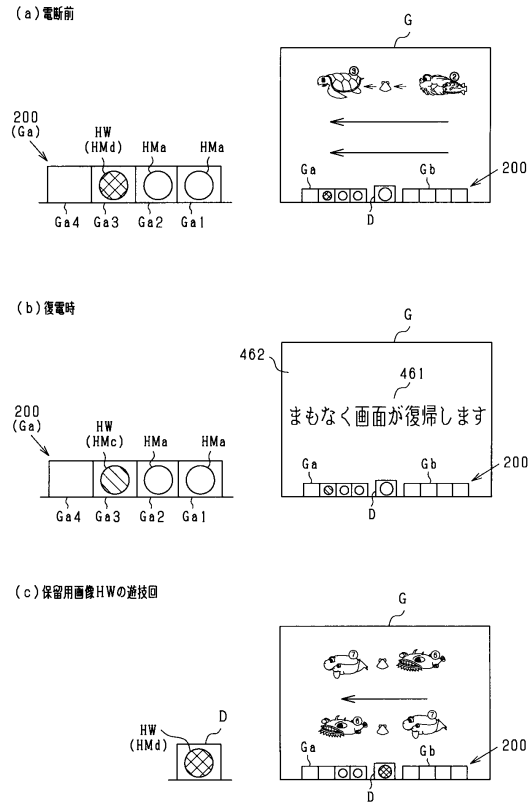
40

50

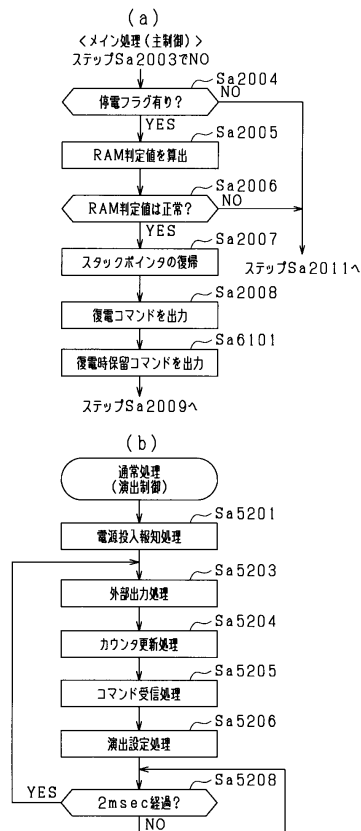
【図 85】



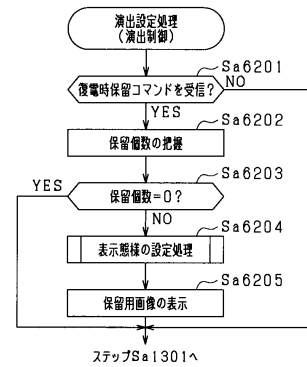
【図 86】



【図 87】



【図 88】



10

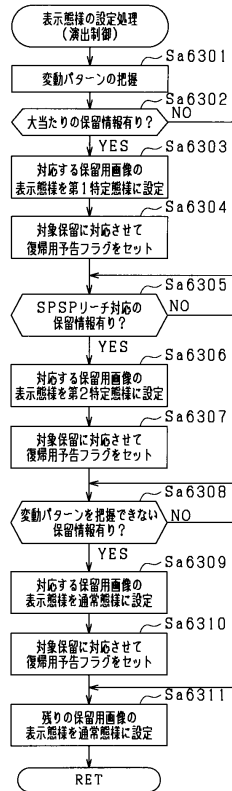
20

30

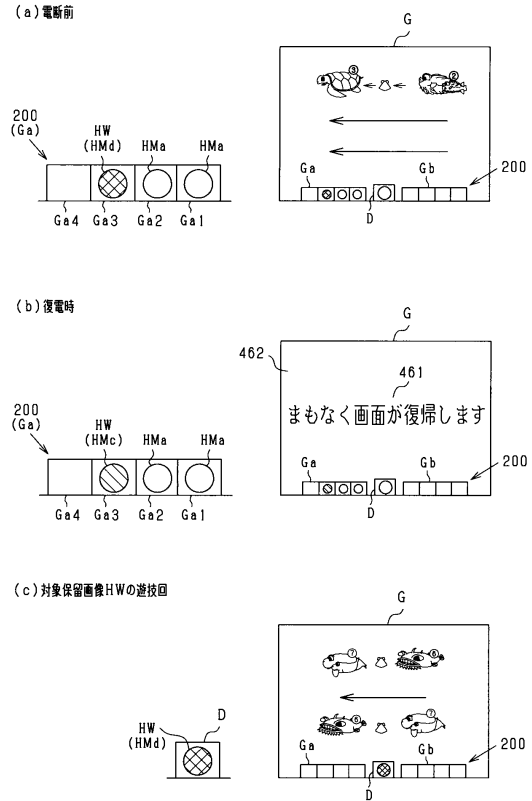
40

50

【図 89】



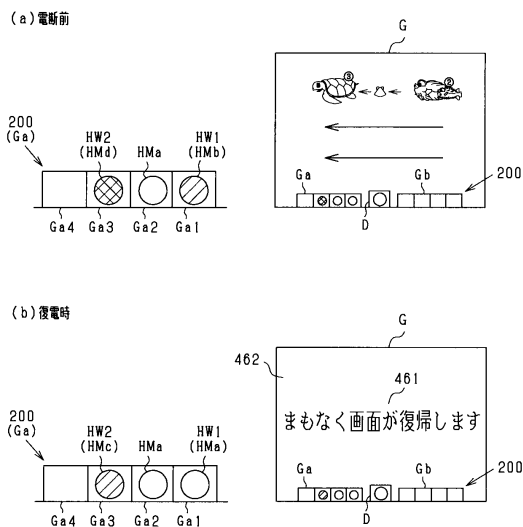
【図 90】



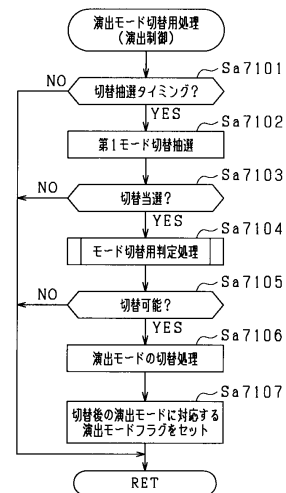
10

20

【図 91】



【図 92】

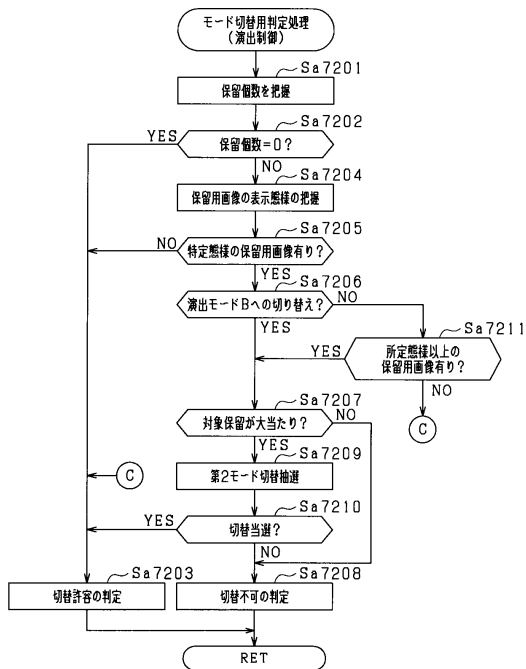


30

40

50

【図 9 3】



【図 9 4】

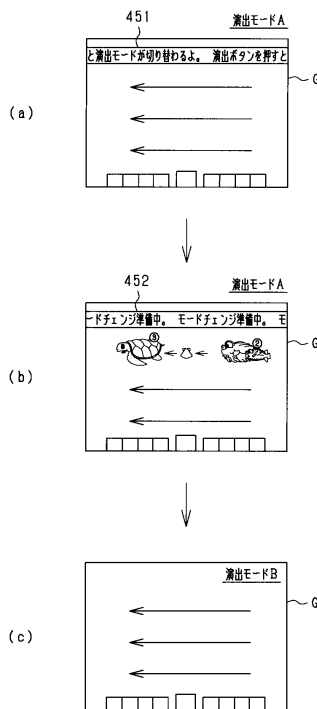
(a) 演出モードAから演出モードBへの切り替え

保留用画像の状態	対象保留の 先読み結果	モード切替
保留なし	—	可
特定態様の保留用画像無し	—	可
特定態様の保留用画像有り	外れ	不可
	大当たり	可

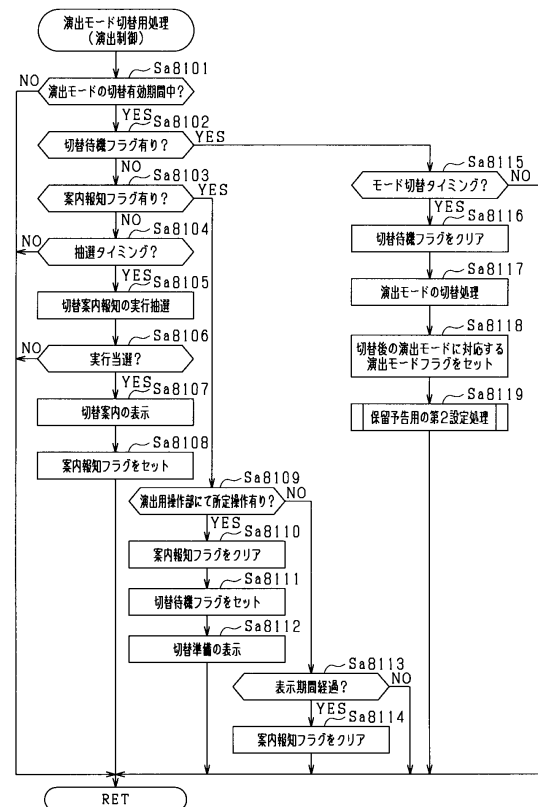
(b) 演出モードBから演出モードAへの切り替え

保留用画像の状態	対象保留の 先読み結果	モード切替
保留なし	—	可
特定態様の保留用画像無し	—	可
青色態様の保留用画像有り	—	可
緑色態様以上の保留用画像有り	外れ	不可
	大当たり	可

【図 9 5】



【図 9 6】



10

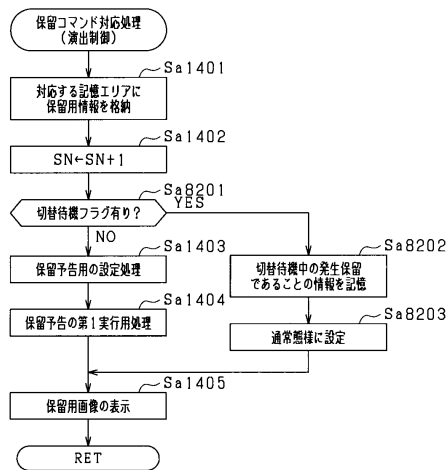
20

30

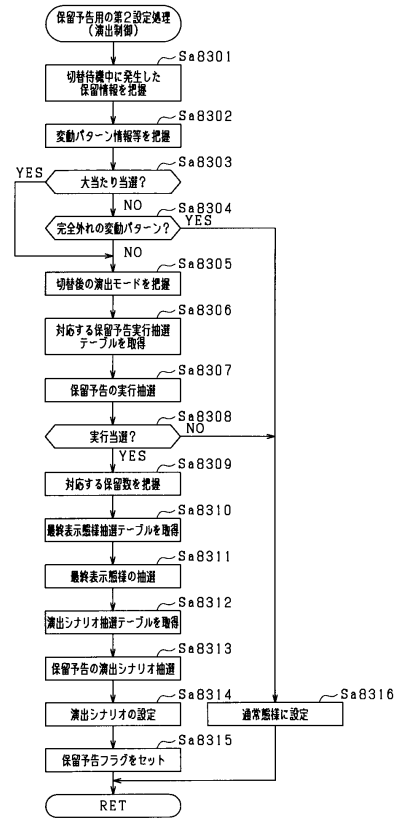
40

50

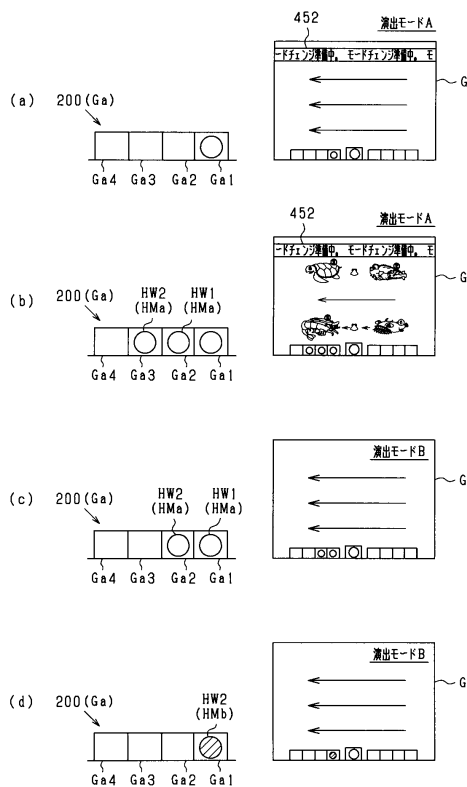
【図 97】



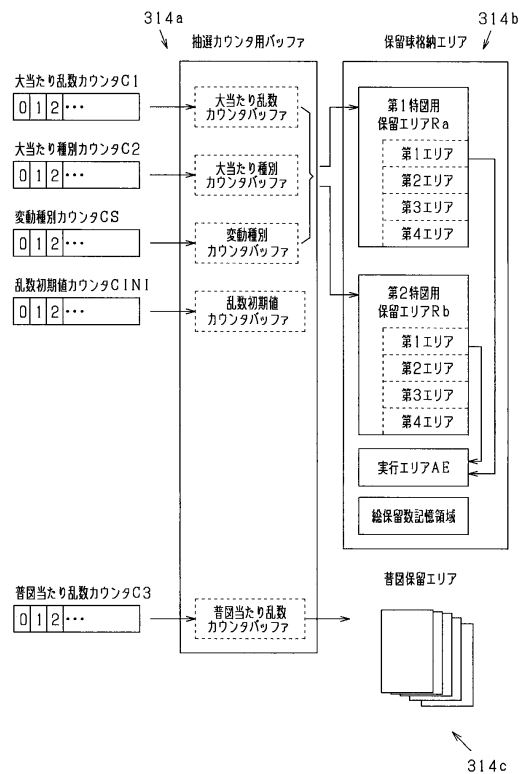
【図 98】



【図 99】



【図 100】



10

20

30

40

50

【図 1 0 1】

(a) 低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1/300
10～2999	外れ結果	299/300

(b) 高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～49	大当たり結果	1/60
50～2999	外れ結果	59/60

【図 1 0 2】

(a) 第1特図用の種別テーブル			
大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0, 1	4R連発大当たり結果A	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
2～49	4R連発大当たり結果B	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
50, 51	4R連発大当たり結果A	低確率モード	高頻度サポートモード(1000回)
52～99	4R連発大当たり結果B	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)
(b) 第2特図用の種別テーブル			
大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0～19	10R連発大当たり結果A	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
20～99	10R連発大当たり結果B	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
(c) 第2特図遊技状態			
移行条件		抽選モード	サポートモード
外れ遊技回の回数が1000回		低確率モード	高頻度サポートモード(900回)

【図 1 0 3】

(a) 低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

昔回当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
7	サポート当選結果(昔回当たり結果)	1/100
0～6、8～99	昔回外れ結果	99/100

(b) 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

昔回当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～98	サポート当選結果(昔回当たり結果)	99/100
99	昔回外れ結果	1/100

(c) 役物開閉遊技の態様

サポートモード	開放期間	開放回数	インターバル期間
低頻度サポートモード	0.1sec	1回	-
高頻度サポートモード	2sec	2回	0.2sec

【図 1 0 4】



10

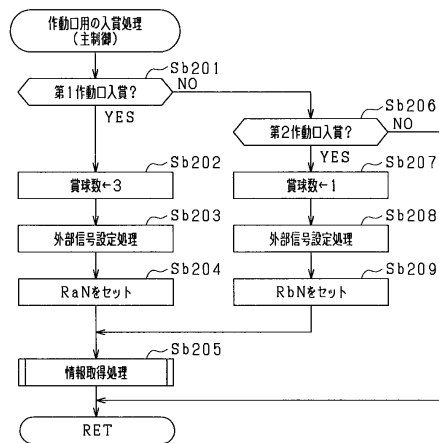
20

30

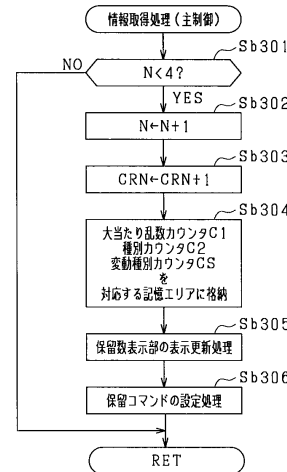
40

50

【図 105】



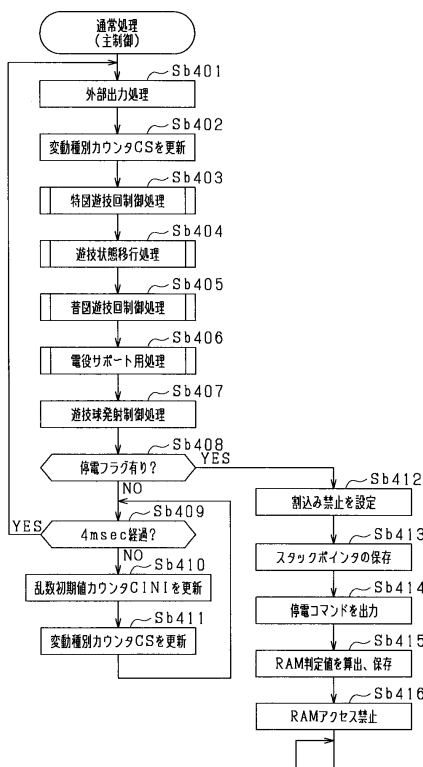
【図 106】



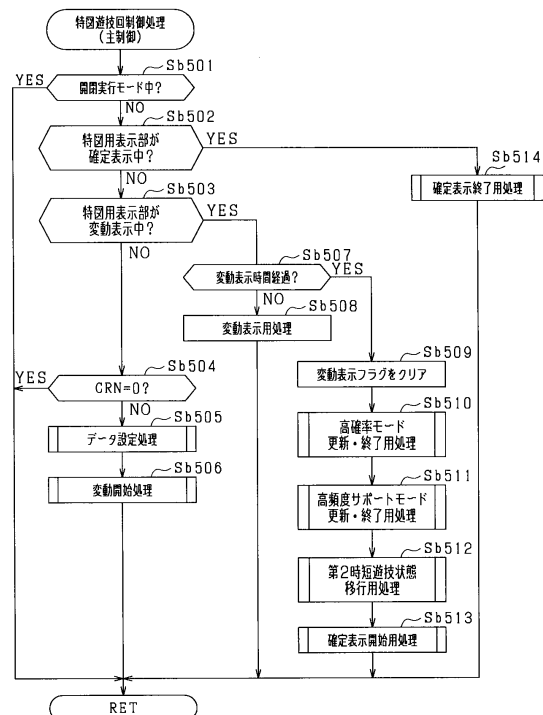
10

20

【図 107】



【図 108】

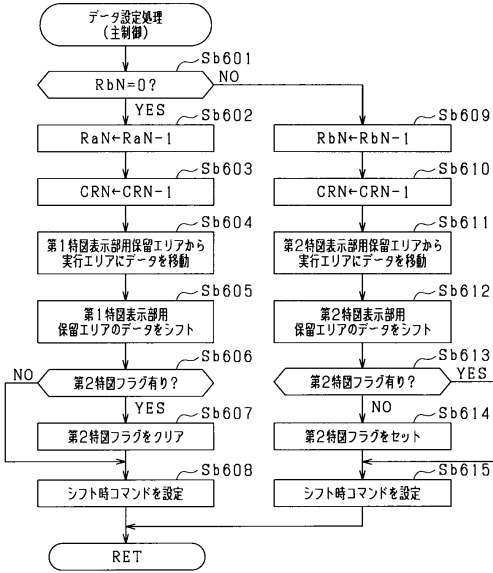


30

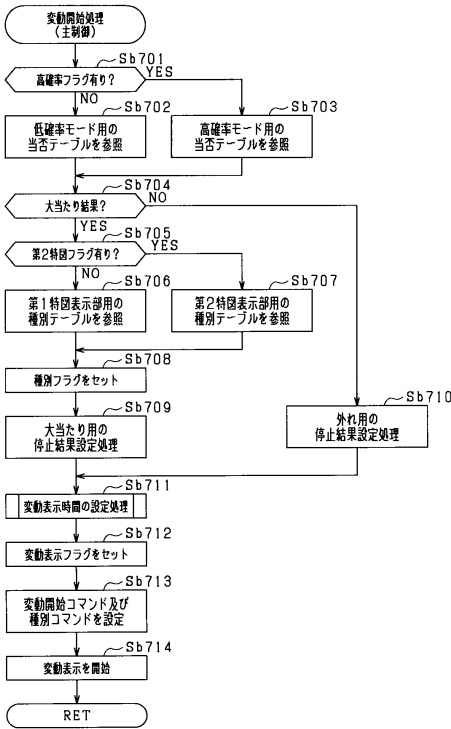
40

50

【図 1 0 9】



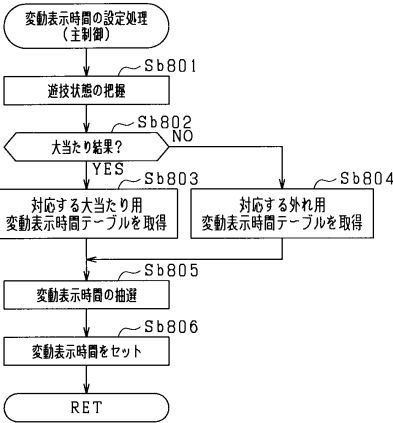
【図 1 1 0】



10

20

【図 1 1 1】



【図 1 1 2】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1~29	変動パターン2A	60sec	SPリーチ当たり
30~99	変動パターン3A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b) 外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~64	変動パターン1H	8sec(保0~保2) 4sec(保3~保4)	完全外れ
65~84	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85~94	変動パターン3H	60sec	SPリーチ外れ
95~99	変動パターン4H	120sec	SPSPリーチ外れ

30

40

50



【図 1 1 3】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~39	変動パターン11A	60sec	SPリーチ当たり
40~99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b) 外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~79	変動パターン11H	8sec(保0~保1) 4sec(保2~保4)	完全外れ
80~94	変動パターン12H	60sec	SPリーチ外れ
95~99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチ外れ

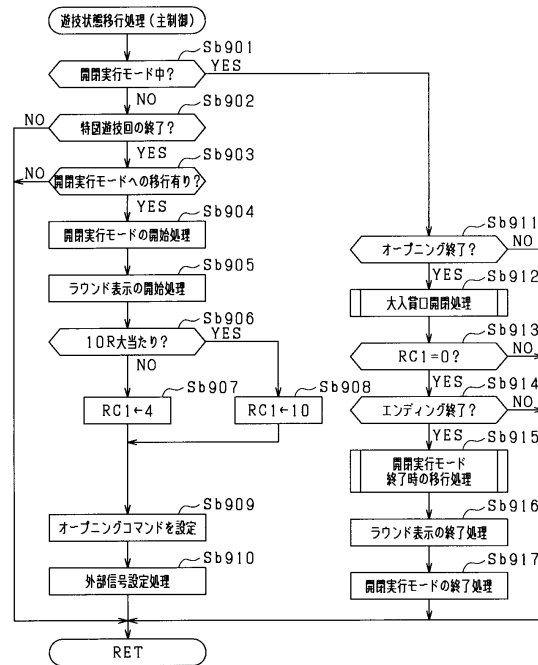
(c) 大当たり用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン21A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1~29	変動パターン22A	60sec	SPリーチ当たり
30~99	変動パターン23A	120sec	SPSPリーチ当たり

(d) 外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~39	変動パターン21H	8sec(保0~保1) 4sec(保2~保4)	完全外れ
40~84	変動パターン22H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85~94	変動パターン23H	60sec	SPリーチ外れ
95~99	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチ外れ

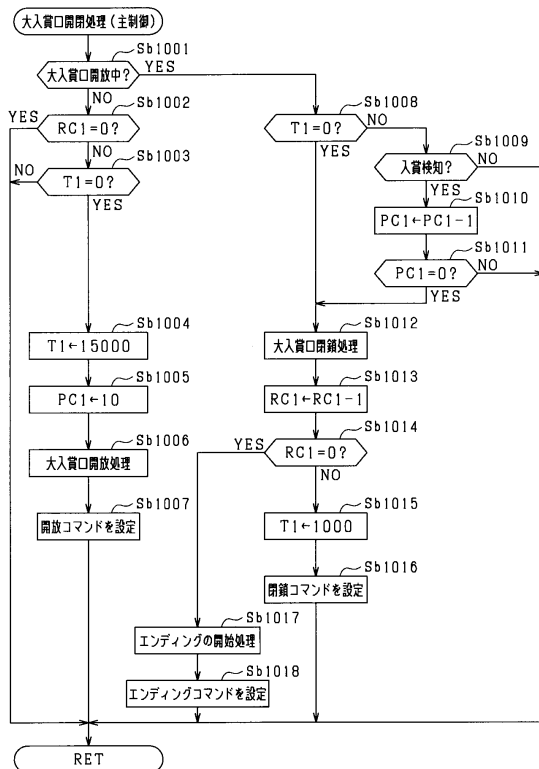
【図 1 1 4】



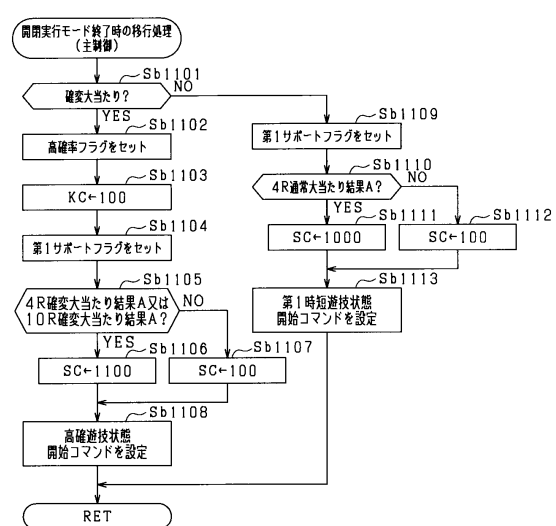
10

20

【図 1 1 5】



【図 1 1 6】

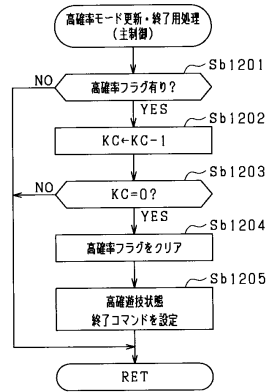


30

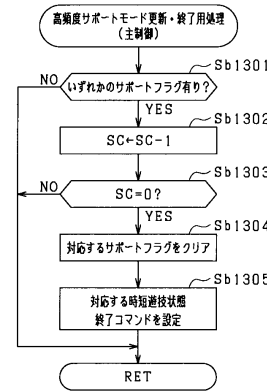
40

50

【図 1 1 7】



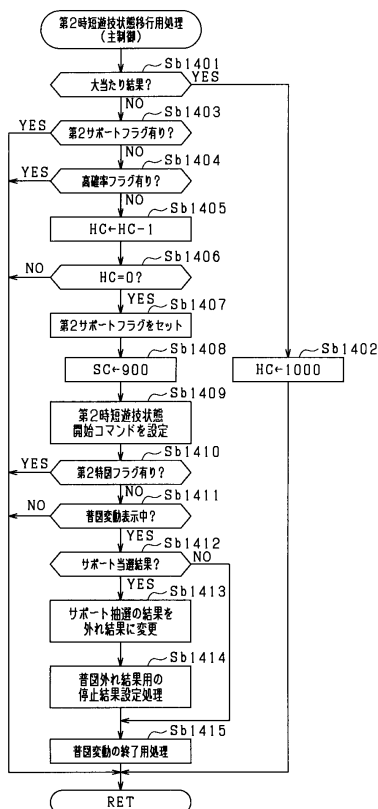
【図 1 1 8】



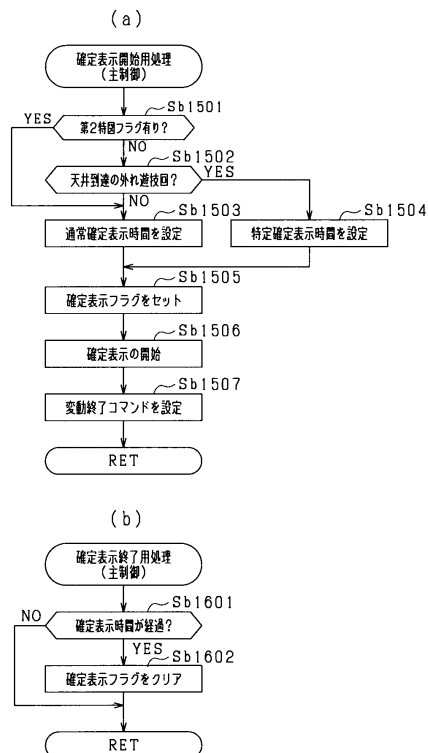
10

20

【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

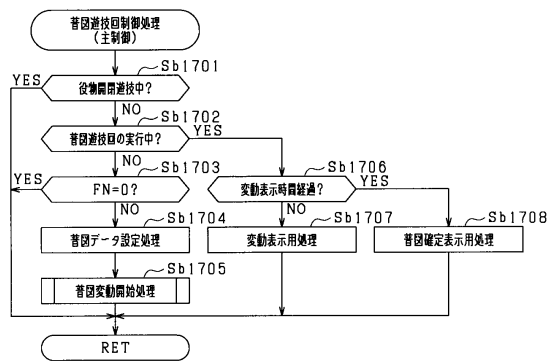


30

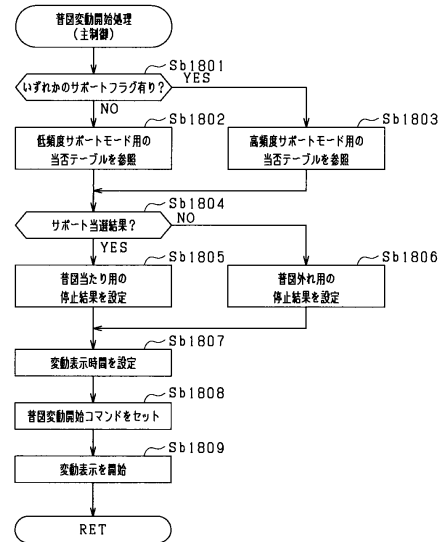
40

50

【図 1 2 1】



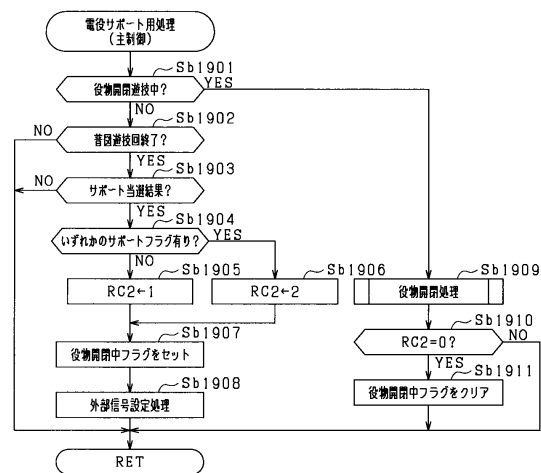
【図 1 2 2】



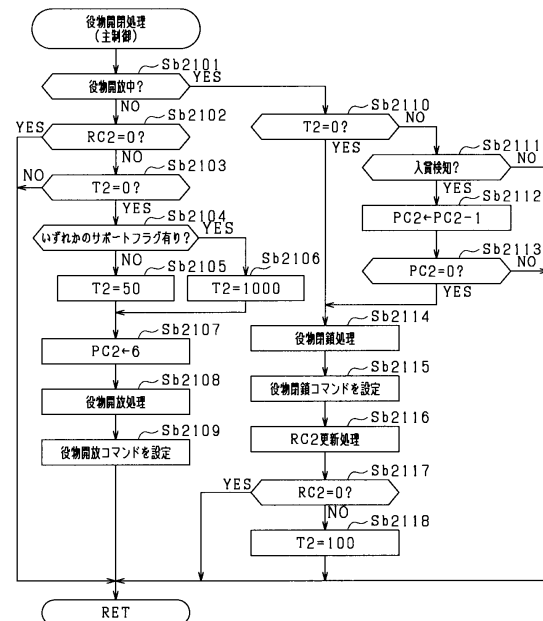
10

20

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】

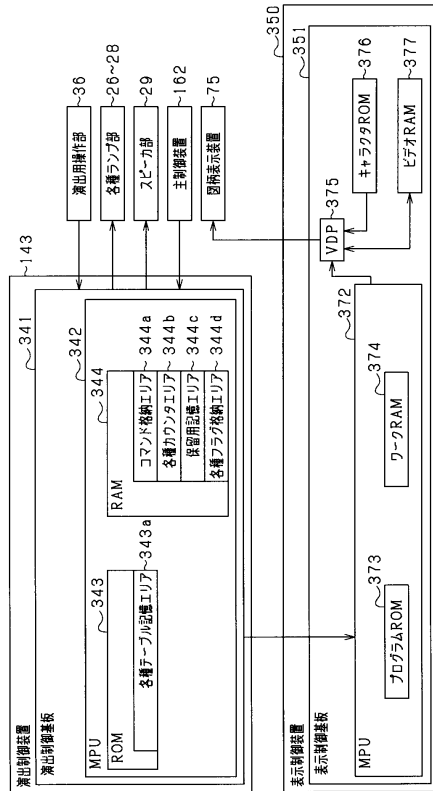


30

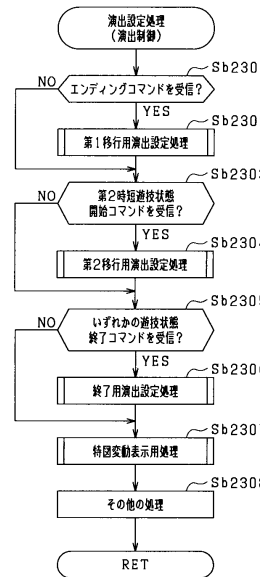
40

50

【図 1 2 5】



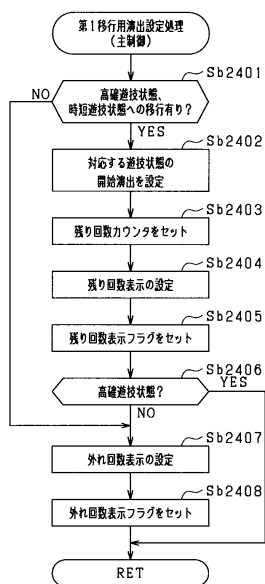
【図 1 2 6】



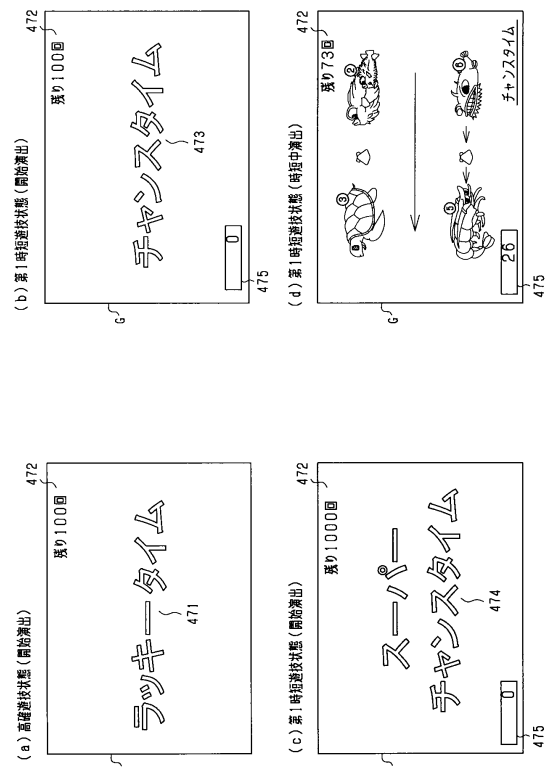
10

20

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

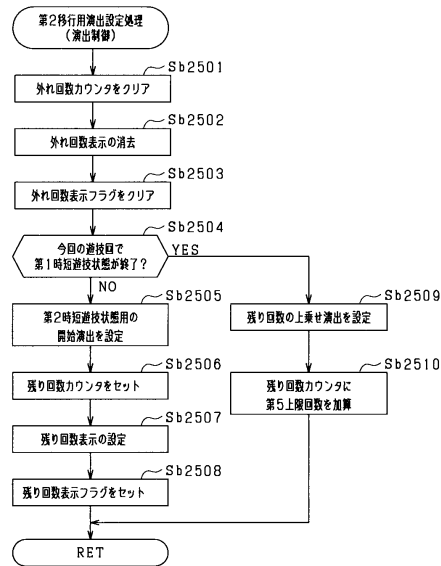


30

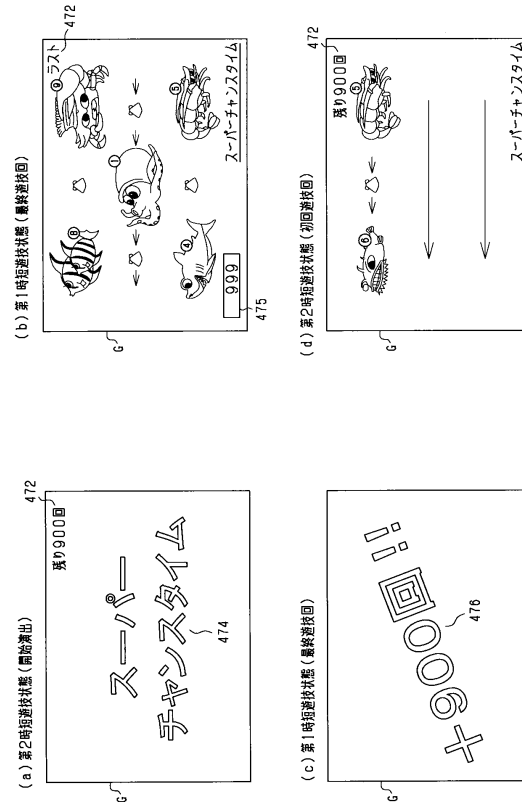
40

50

【図 1 2 9】



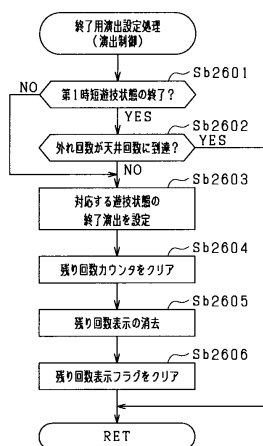
【図 1 3 0】



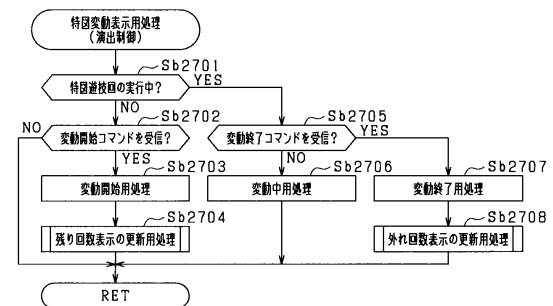
10

20

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】

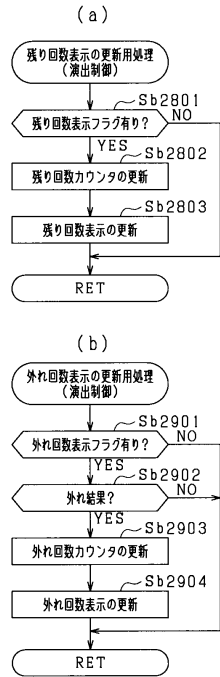


30

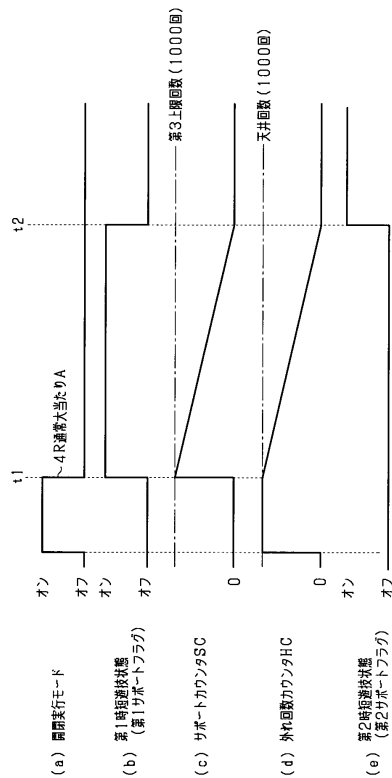
40

50

【図 1 3 3】



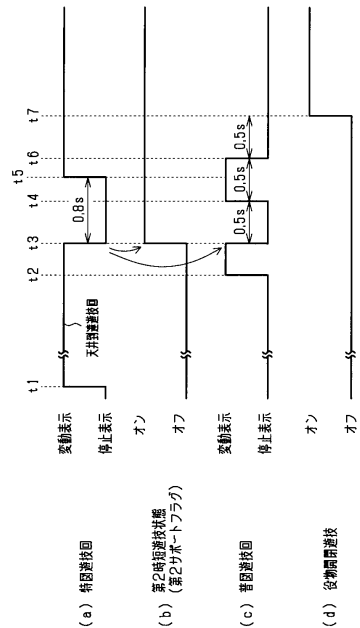
【図 1 3 4】



【図 1 3 5】

	比較例	本願構成
第1時短遊技状態中の 第2時短遊技状態への移行	不可	不可
処理順序	第2時短遊技状態の移行判定 ↓ 時短遊技状態の残り回数の更新	時短遊技状態の残り回数の更新 ↓ 第2時短遊技状態の移行判定
状態切替の状況	第2時短遊技状態に移行させる旨の判定結果 上限回数への到達により第1時短遊技状態が終了	上限回数への到達により第1時短遊技状態が終了 ↓ 第2時短遊技状態に移行させる旨の判定結果
第2時短遊技状態	無効	有効

【図 1 3 6】



10

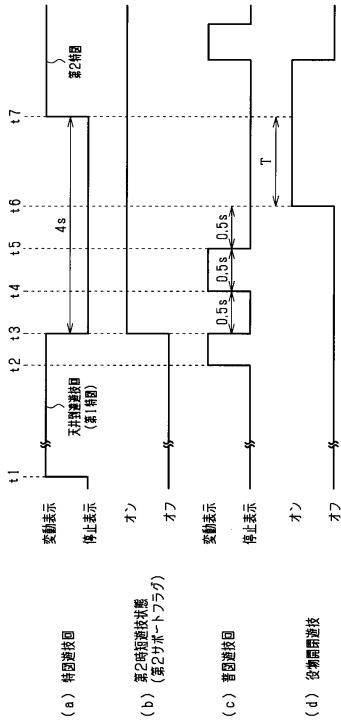
20

30

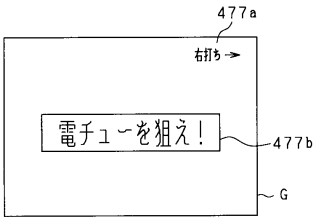
40

50

【図 1 3 7】



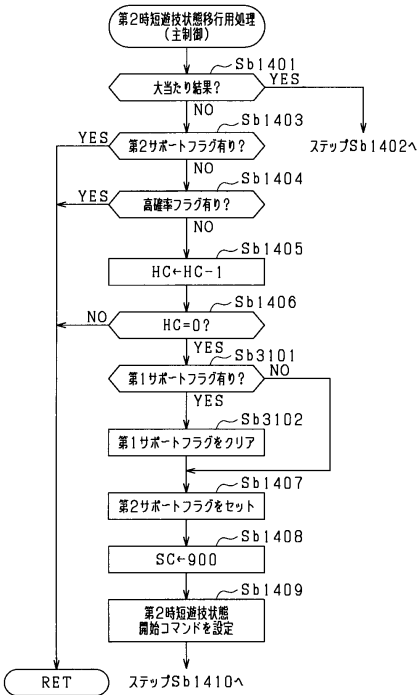
【図 1 3 8】



【図 1 3 9】

第2時短選抜状態		
移行条件	抽選モード	サポートモード
外れ選抜回の回数が800回	低確率モード	高確率サポートモード(900回)

【図 1 4 0】



10

20

30

40

50

【図 1 4 1】

	比較例	本願構成
第1時短遊技状態中の 第2時短遊技状態への移行	可	可
処理順序	第2時短遊技状態の移行判定 ↓ 時短遊技状態の残り回数の更新	時短遊技状態の残り回数の更新 ↓ 第2時短遊技状態の移行判定
状態切替の状況	<天井到達の特図遊技回> 第1時短遊技状態から第2時短遊技状態 への切り替え ↓ <天井到達の特図遊技回> 第2時短遊技状態における残り回数の減算	<天井到達の特図遊技回> 第1時短遊技状態から第2時短遊技状態 への切り替え ↓ <次の特図遊技回> 第2時短遊技状態における残り回数の減算
第2時短遊技状態に 滞在可能な特図遊技回の回数	899回	900回

【図 1 4 3】

(a) 第1特図用の種別テーブル			
大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の 抽選モード	開閉実行モード後の サポートモード
0～64	4R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
65～99	4R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

(b) 第2特図用の種別テーブル			
大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の 抽選モード	開閉実行モード後の サポートモード
0～64	10R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
65～99	10R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

【図 1 4 2】

(a) 第2特図用の当否テーブル(低確率モード)		
大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1/300
10～309	特殊外れ結果	1/10
310～2999	通常外れ結果	2690/3000

(b) 第2特図用の当否テーブル(高確率モード)		
大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～49	大当たり結果	1/60
50～2999	通常外れ結果	59/60

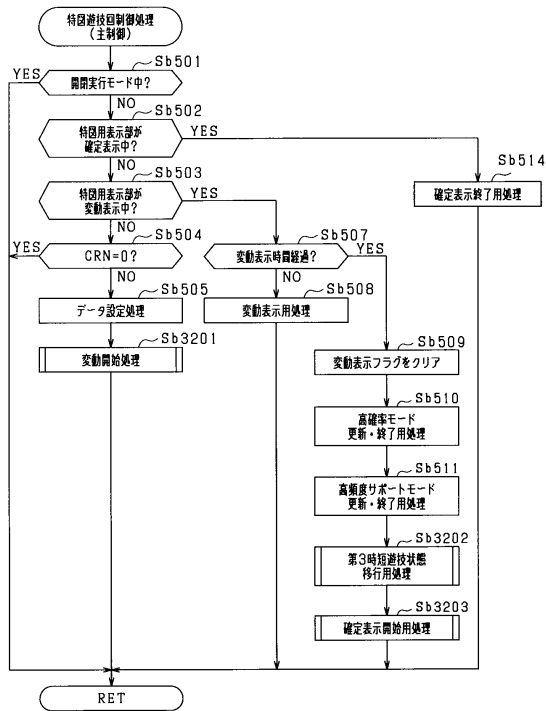
【図 1 4 4】

(a) 特殊外れ用の種別テーブル		
大当たり種別カウンタC2	特殊外れ種別	
0～9	特殊外れ結果A	
10～99	特殊外れ結果B	

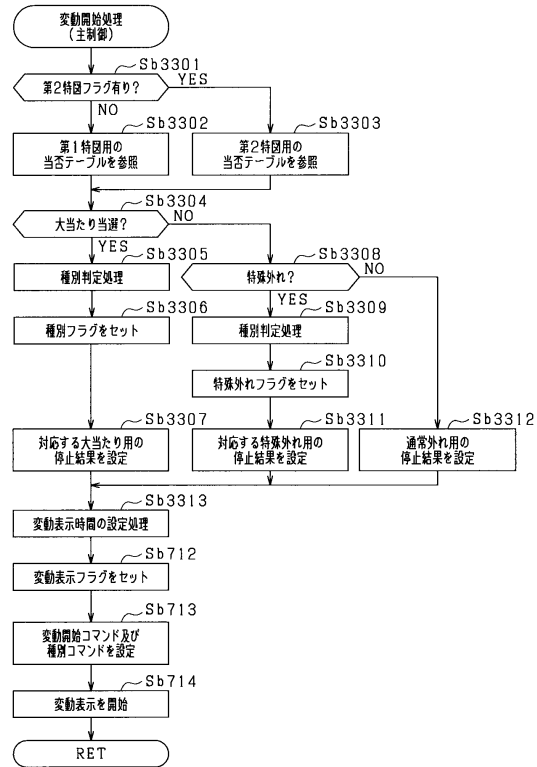
(b) 第3時短遊技状態			
種別	移行条件	抽選モード	サポートモード
第3時短遊技状態A	特殊外れ結果A	低確率モード	高頻度サポートモード(900回)
第3時短遊技状態B	特殊外れ結果B	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)



【図 1 4 5】



【図 1 4 6】



【図 1 4 7】

(a) 第2特回における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目～99回目	0～99	変動パターンZ1	8sec(保0～保1) 4sec(保2～保4)	完全外れ
100回目(最終回)	0～99	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れ

(b) 第2特回における通常外れ用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目～99回目	0～39	変動パターン21H	8sec(保0～保1) 4sec(保2～保4)	完全外れ
	40～84	変動パターン22H	15sec	ノーマルリーチ外れ
	85～94	変動パターン23H	60sec	SPリーチ外れ
100回目(最終回)	95～99	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチ外れ
	0～99	変動パターンZ3	8sec(保0～保1) 4sec(保2～保4)	完全外れ

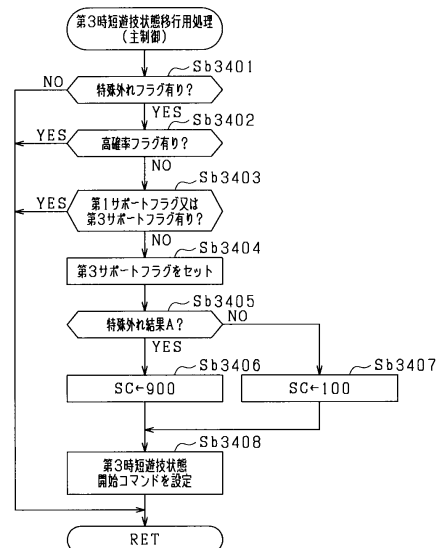
(c) 第2特回における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(保留分の通常遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
101回目～104回目 (保留分)	0～99	変動パターンZ4	15sec	特殊リーチ外れ

(d) 第2特回における通常外れ用の変動表示時間テーブル(保留分の通常遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
101回目～104回目 (保留分)	0～99	変動パターンZ5	8sec	完全外れ

【図 1 4 8】



10

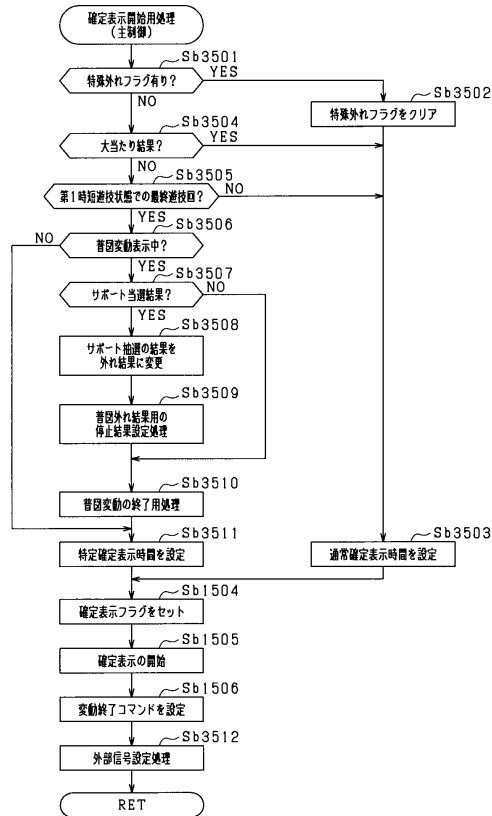
20

30

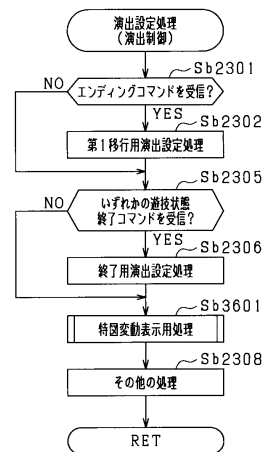
40

50

【図 149】



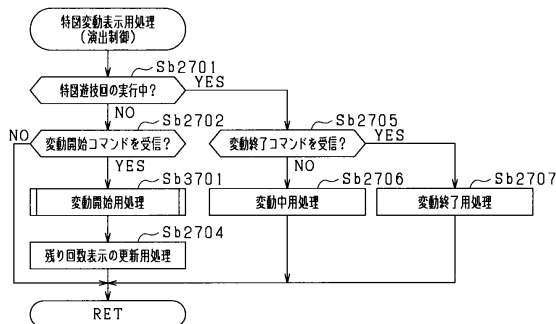
【図 150】



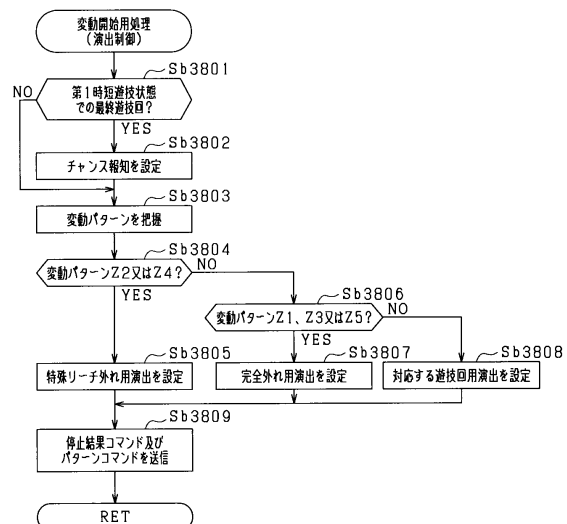
10

20

【図 151】



【図 152】

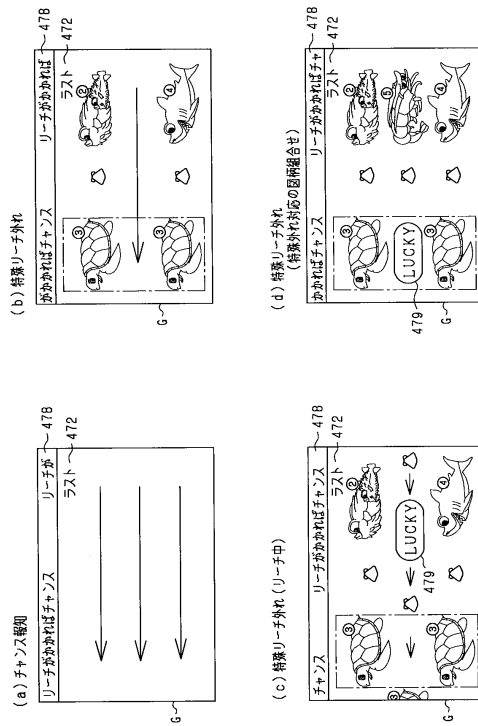


30

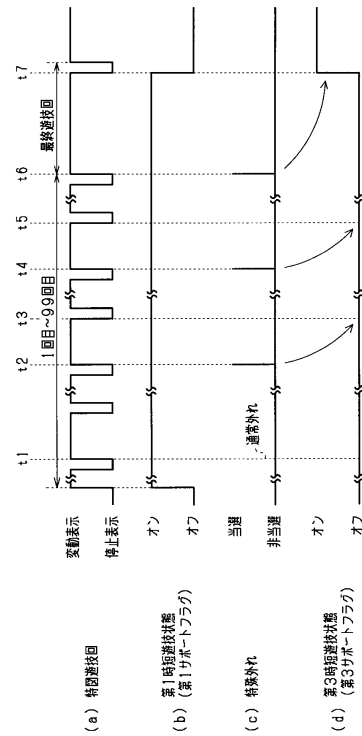
40

50

【図 153】



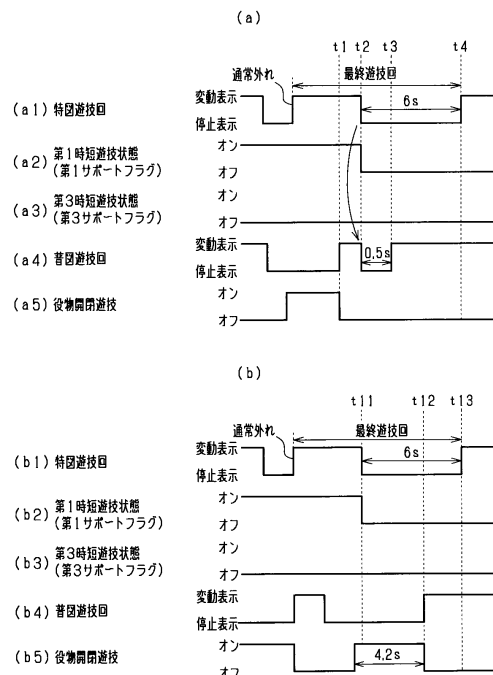
【図 154】



【図 155】

対象遊技回	当否結果	遊技回用演出
1回目 ~ 99回目	通常外れ結果	完全外れ演出 G 472
	特殊外れ結果	完全外れ演出 G 472
最終遊技回、保留分	特殊外れ結果	特殊リーチ外れ演出 かかればチャンス リーチが かかればチャンス ラスト 478 472 479 G
	通常外れ結果	完全外れ演出 チャンス リーチが かかればチャンス ラスト 478 472 G

【図 156】



10

20

30

40

50

【図 1 5 7】

(a) 第1特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~9	大当たり結果	1/300
10~19	特殊外れ結果	1/300
16~2999	通常外れ結果	2980/3000

(b) 第2特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~9	大当たり結果	1/300
10~39	特殊外れ結果	1/100
40~2999	通常外れ結果	2960/3000

(c) 第1特図及び第2特図用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~49	大当たり結果	1/60
50~2999	通常外れ結果	59/60

【図 1 5 8】

(a) 第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後のサポートモード
0~64	4R確定大当たり結果	高確率モード(100回)
65~99	4R通常大当たり結果	高確率モード(1000回)

(b) 第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後のサポートモード
0~64	10R確定大当たり結果	高確率モード(100回)
65~99	10R通常大当たり結果	高確率モード(1000回)

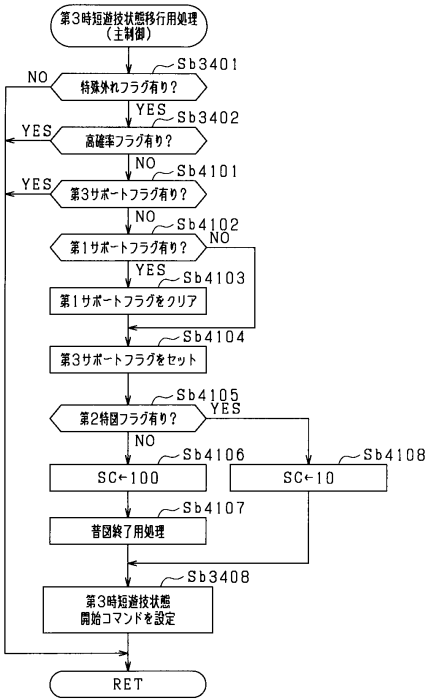
(c) 第3時短遊技状態

種別	移行条件	サポートモード
第3時短遊技状態A	第1特図で特殊外れ結果	高確率サポートモード(100回)
第3時短遊技状態B	第2特図で特殊外れ結果	高確率サポートモード(10回)

10

20

【図 1 5 9】



【図 1 6 0】

(a) 第1特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動/ボタン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動/ボタンY1	15sec	特殊リーチ外れ

(b) 第2特図における大当たりの変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動/ボタン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~79	変動/ボタン21A~23A	15~120sec	各種リーチ当たり
80~99	変動/ボタンY2	60sec	特定演出A

(c) 第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動/ボタン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~79	変動/ボタン21H~24H	4~120sec	完全外れ、各種リーチ外れ
80~99	変動/ボタンY3	60sec	特定演出B

(d) 第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動/ボタン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動/ボタンY4	60sec	特定演出C

30

40

50

【図 1 6 1】

(a) 第2特図における本当り用の変動表示時間テーブル(第3時短遊技状態専用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターンY5	60sec	特定演出D

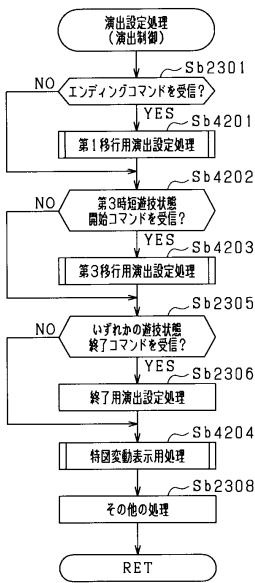
(b) 第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(第3時短遊技状態専用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目~9回目	0~99	変動パターンY6	8sec(保0~保1)	完全外れ
			4sec(保2~保4)	
最終遊技回	0~99	変動パターンY7	60sec	特定演出E

(c) 第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(第3時短遊技状態専用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目~9回目	0~99	変動パターンY8	8sec(保0~保1)	完全外れ
			4sec(保2~保4)	
最終遊技回	0~99	変動パターンY9	60sec	特定演出E

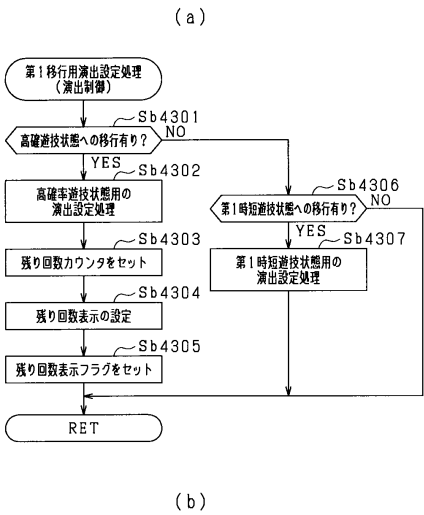
【図 1 6 2】



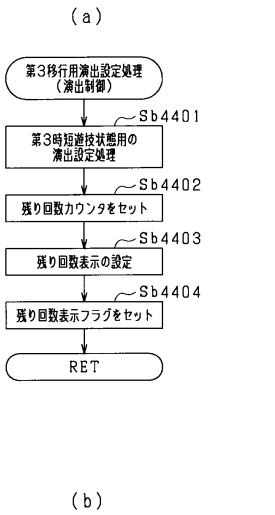
10

20

【図 1 6 3】



【図 1 6 4】

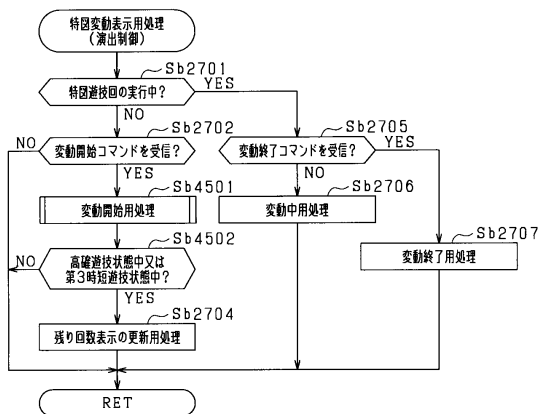


30

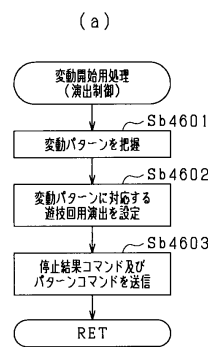
40

50

【図 1 6 5】



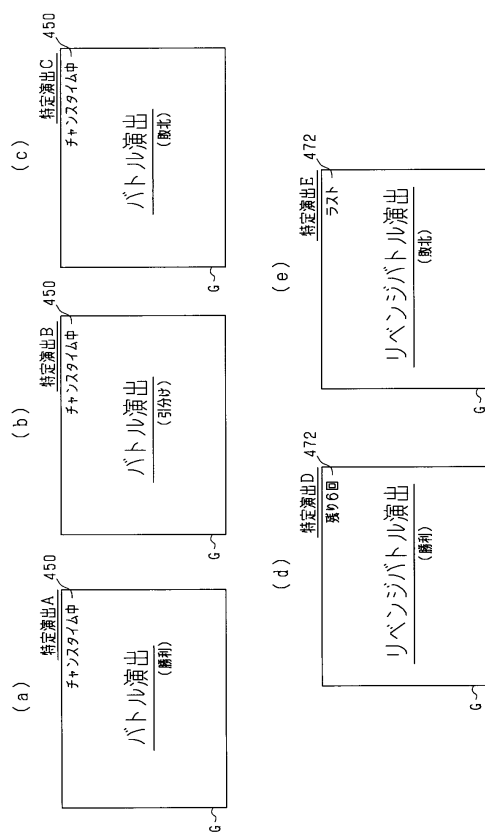
【図 1 6 6】



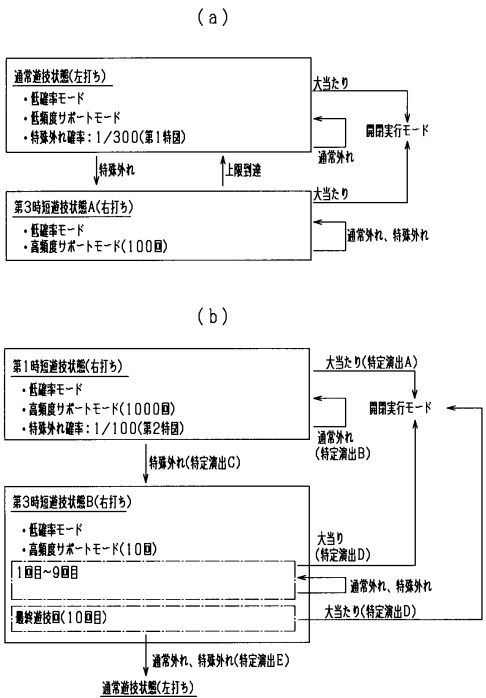
(b)

変動パターン	遊技回用演出	備考 (状態)
変動パターンY1	特殊リーチ外れ	通常遊技状態中の特殊外れ結果
変動パターンY2	特定演出A	第1時短遊技状態中の大当たり結果の一部
変動パターンY3	特定演出B	第1時短遊技状態中の通常外れ結果の一部
変動パターンY4	特定演出C	第1時短遊技状態中の特殊外れ結果
変動パターンY5	特定演出D	第3時短遊技状態中の大当たり結果
変動パターンY7	特定演出E	第3時短遊技状態の最終遊技回で 通常外れ結果又は特殊外れ結果
変動パターンY9		
変動パターンY6	完全外れ	第3時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で 通常外れ結果又は特殊外れ結果
変動パターンY8		
その他	対応する遊技回用演出	-

【図 1 6 7】



【図 1 6 8】



10

20

30

40

50

【図 1 6 9】

(a) 第1特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0〜9	大当たり結果	1/300
10〜2999	通常外れ結果	2990/3000

(b) 第2特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0〜9	大当たり結果	1/300
10〜39	特殊外れ結果	1/100
40〜2999	通常外れ結果	2960/3000

(c) 第1特図及び第2特図用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0〜49	大当たり結果	1/60
50〜2999	通常外れ結果	59/60

【図 1 7 0】

(a) 第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	閉閉実行モード後の抽選モード	閉閉実行モード後のサポートモード
0〜69	4R確定大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
70〜89	4R通常大当たり結果A	低確率モード	高頻度サポートモード(70回)
90〜99	4R通常大当たり結果B	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

(b) 第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	閉閉実行モード後の抽選モード	閉閉実行モード後のサポートモード
0〜69	10R確定大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
70〜89	10R通常大当たり結果A	低確率モード	高頻度サポートモード(70回)
90〜99	10R通常大当たり結果B	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

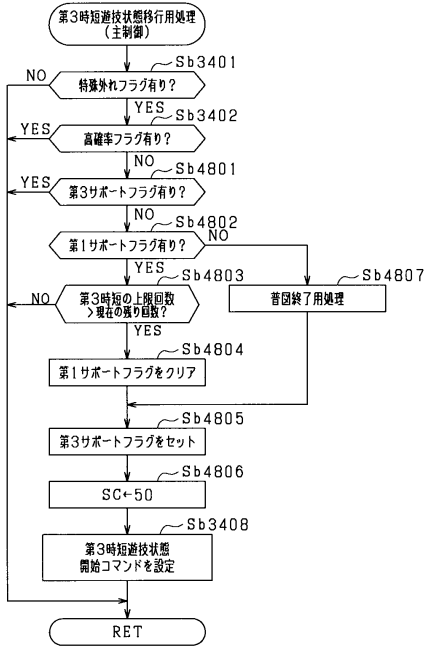
(c) 第3時短遊技状態

移行条件	抽選モード	サポートモード
特殊外れ結果	低確率モード	高頻度サポートモード(50回)

10

20

【図 1 7 1】



【図 1 7 2】

(a) 第2特図における特殊外れ結果用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態A用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目〜20回目	0〜99	変動パターンW1	4sec又は8sec	完全外れ
21回目〜70回目	0〜99	変動パターンW2	15sec	特殊リーチ外れA

(b) 第2特図における特殊外れ結果用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態B用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目〜50回目	0〜99	変動パターンW1	4sec又は8sec	完全外れ
50回目〜100回目	0〜99	変動パターンW2	15sec	特殊リーチ外れA

30

40

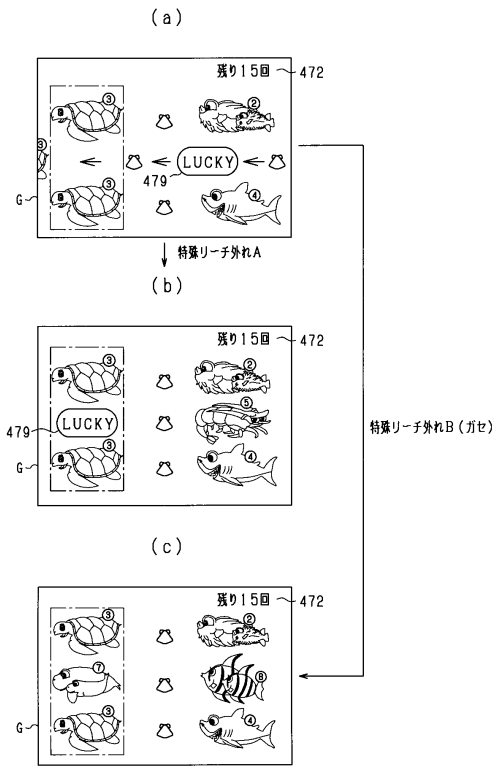
50

【図 1 7 3】

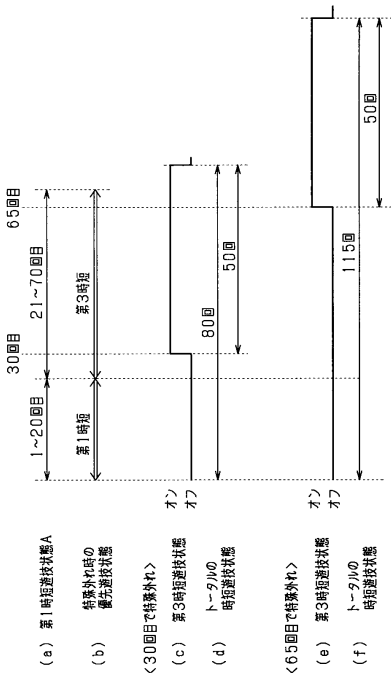
(a) 第2特図における通常外れ結果用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)					
対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)	変動パターンWSの比率
1回目~20回目	0~99	変動パターン21H~24H	4sec~120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	無し
	0~79	変動パターン21H~24H	4sec~120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	低
21回目~60回目	80~99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	高
61回目~70回目	0~39	変動パターン21H~24H	4sec~120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	高
	40~99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	高

(b) 第2特図における通常外れ結果用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)					
対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)	変動パターンWSの比率
1回目~20回目	0~99	変動パターン21H~24H	4sec~120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	無し
	0~79	変動パターン21H~24H	4sec~120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	低
21回目~60回目	80~99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	高
	0~39	変動パターン21H~24H	4sec~120sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	高
61回目~70回目	40~99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	低
	0~79	変動パターン21H~24H	4sec~120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	低
71回目~90回目	80~99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	高
	0~39	変動パターン21H~24H	4sec~120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	高
91回目~100回目	40~99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	高
	0~39	変動パターン21H~24H	4sec~120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	高

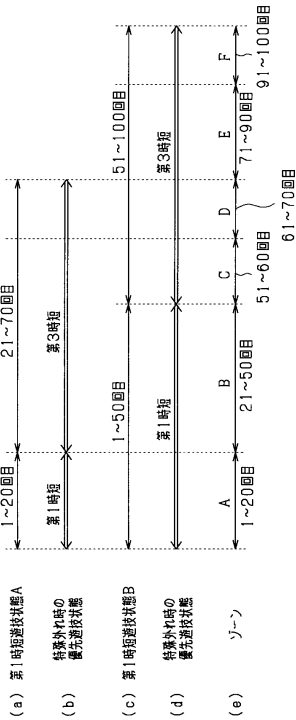
【図 1 7 4】



【図 1 7 5】



【図 1 7 6】



10

20

30

40

50



【図 1 7 7】

ゾーン	特図遊技回	第3時短への移行	遊技性
A	1回目～20回目	第1時短A、第1時短Bのいずれも第3時短への移行無し。	上乗せ発生がなく、大当たりを目指して遊技できる状態。
B	21回目～50回目	第1時短Aの場合には第3時短への移行有り。 第1時短Bの場合には第3時短への移行無し。	上乗せ発生により1ターン1回数を増やせる状態。但し、上乗せが発生しないことで第1時短Bの可能性が残る。
C	51回目～60回目	第1時短A、第1時短Bのいずれも第3時短への移行有り。	上乗せ発生により1ターン1回数を増やせる状態。但し、1時短Bであったとすると早めの上乗せ発生となり、1ターン1回数が少なくなる。
D	61回目～70回目	第1時短A、第1時短Bのいずれも第3時短への移行有り。	第1時短Aの場合、上乗せ無しであれば終了する状態。但し、第1時短Bの場合、上乗せ発生であれば早めとなり、1ターン1回数が少なくなる。
E	71回目～90回目	第3時短への移行有り。	第1時短Bが確定した状態。
F	91回目～100回目	第3時短への移行有り。	上乗せ無しであれば第1時短Bが終了する状態。

【図 1 7 8】

(a) 第1特図及び第2特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／300
10～19	特殊外れ結果	1／300
16～2999	通常外れ結果	2980／3000

(b) 第1特図及び第2特図用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～49	大当たり結果	1／60
50～2999	通常外れ結果	59／60

10

20

【図 1 7 9】

(a) 第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	閉閉実行モード後の抽選モード	閉閉実行モード後のサポートモード
0～64	4R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
65～99	4R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

(b) 第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	閉閉実行モード後の抽選モード	閉閉実行モード後のサポートモード
0～64	10R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
65～99	10R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

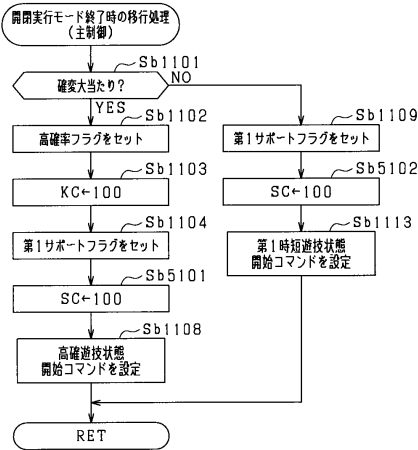
(c) 第2時短遊技状態

移行条件	サポートモード
外れ遊技回の回数が900回	高頻度サポートモード(500回)

(d) 第3時短遊技状態

移行条件	サポートモード
特殊外れ結果	高頻度サポートモード(300回)

【図 1 8 0】

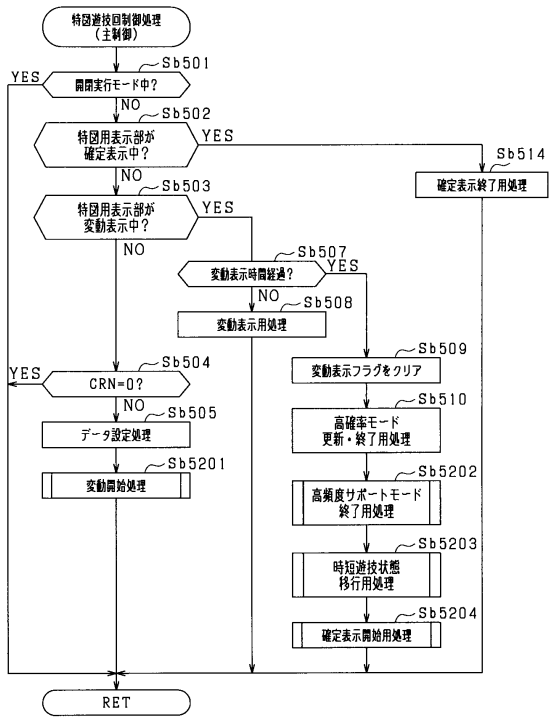


30

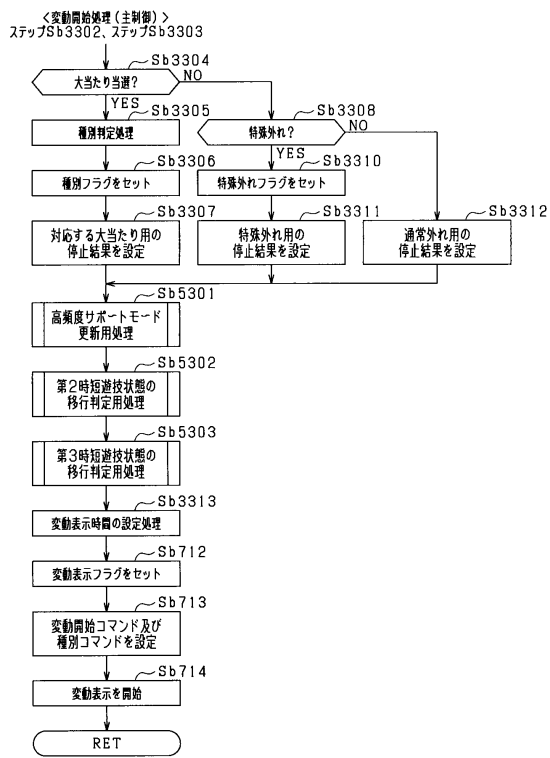
40

50

【図 1 8 1】



【図 1 8 2】

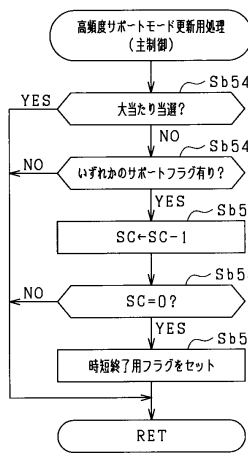


【図 1 8 3】

第1特図における外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動/ターン	変動表示時間	備考(演出遊技)
天井到達の遊技回	0~99	変動/ターンR1	18sec	天井到達演出(完全外れ+到達通知)
特殊外れ結果の遊技回	0~99	変動/ターンR2	15sec	特殊リ・チ外れ

【図 1 8 4】



10

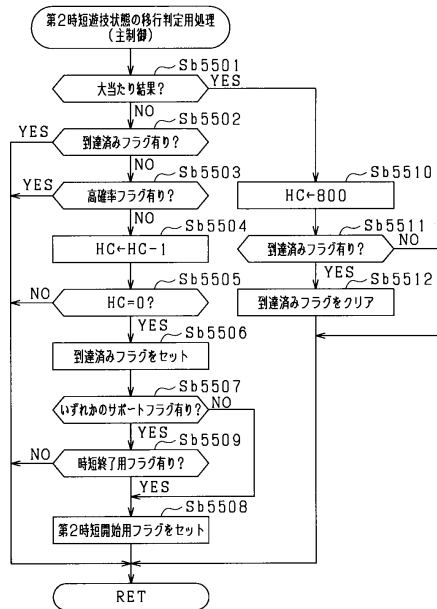
20

30

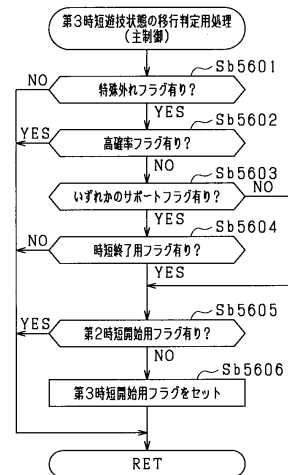
40

50

【図 185】



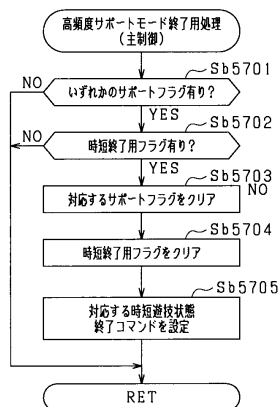
【図 186】



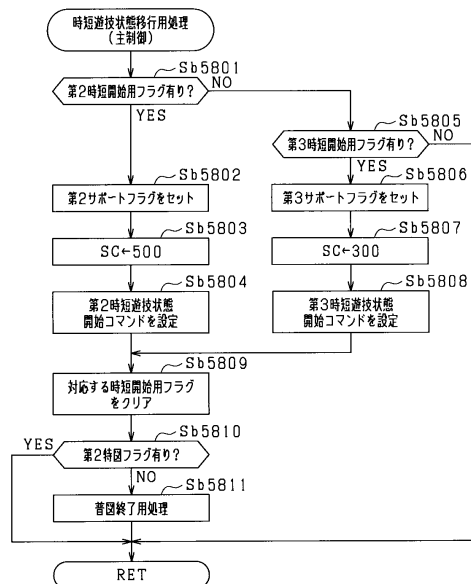
10

20

【図 187】



【図 188】

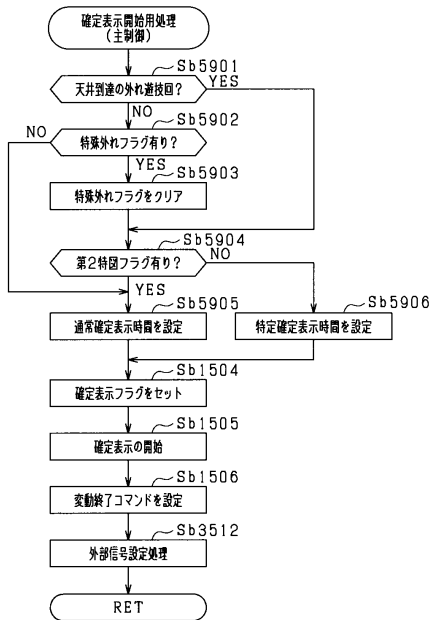


30

40

50

【図 189】



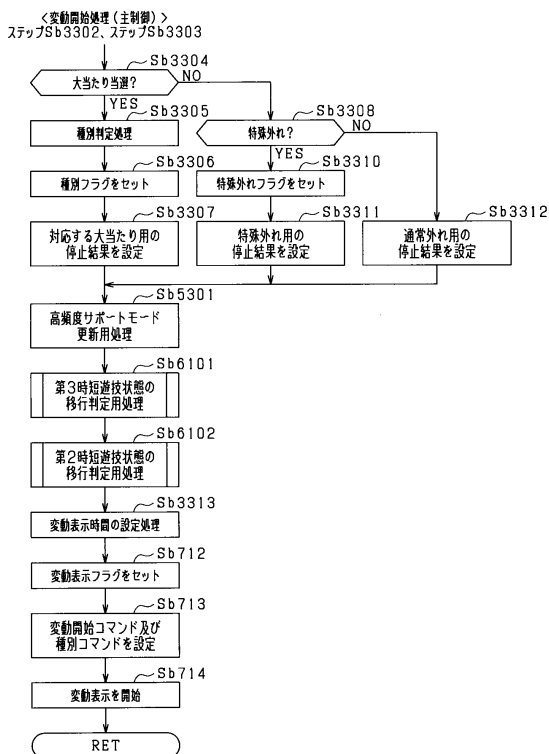
【図 190】

遊技状態	
通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行	
通常遊技状態から第3時短遊技状態に移行	
第3時短遊技状態への移行が制限され、第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態が継続	
第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態から第3時短遊技状態への移行	
第3時短遊技状態への移行が制限され、第3時短遊技状態が継続	
第3時短遊技状態から第2時短遊技状態に移行	
通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行	
事象	
A 通常遊技状態中に天井到達	
B 通常遊技状態中に特殊外れ結果	
C 第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態において最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果	
D 第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果	
E 第3時短遊技状態において最終遊技回以外の遊技回で天井到達	
F 第3時短遊技状態の最終遊技回で天井到達	
G 通常遊技状態中の同一遊技回で天井到達と特殊外れ結果	

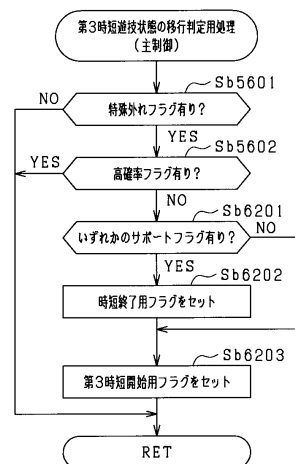
10

20

【図 191】



【図 192】

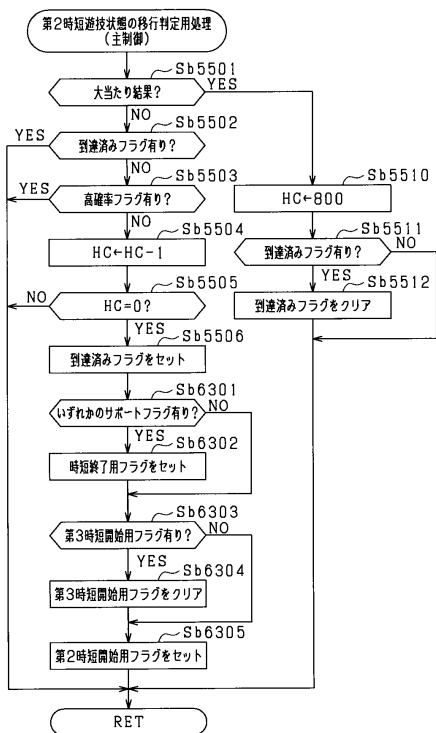


30

40

50

【図 193】



【図 194】

遊技状態	
通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行	通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行
通常遊技状態から第3時短遊技状態に移行	通常遊技状態から第3時短遊技状態に移行
第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行
第3時短遊技状態から第2時短遊技状態に移行	第3時短遊技状態から第2時短遊技状態に移行
通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行	通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行

事象	
A	通常遊技状態中に天井到達
B	通常遊技状態中に特殊外れ結果
C	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態中に特殊外れ結果
D	第3時短遊技状態中に天井到達
E	通常遊技状態中の同一遊技回で天井到達と特殊外れ結果

10

20

【図 195】

サポートモード	
抽選モード	高頻度サポートモード(300回)
抽選モード	低確率モード
抽選モード	低確率モード

サポートモード	
抽選モード	高頻度サポートモード(700回)
抽選モード	低確率モード
抽選モード	低確率モード

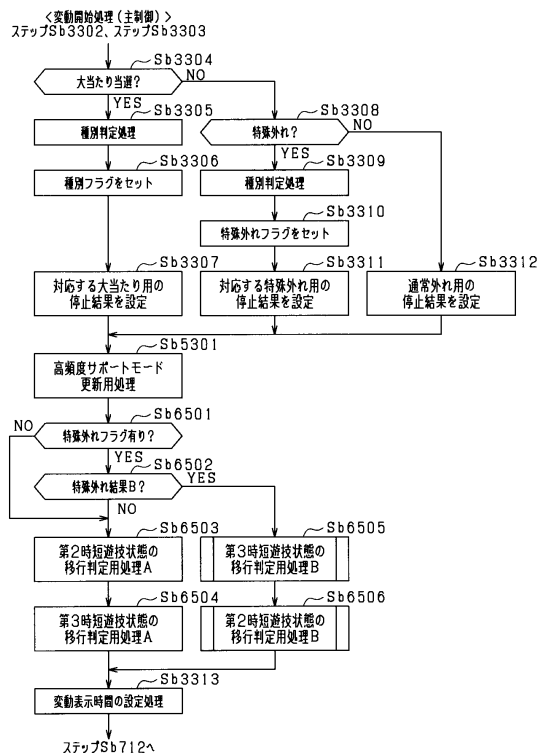
  

サポートモード	
抽選モード	高頻度サポートモード(300回)
抽選モード	低確率モード
抽選モード	低確率モード

サポートモード	
抽選モード	高頻度サポートモード(700回)
抽選モード	低確率モード
抽選モード	低確率モード

【図 196】

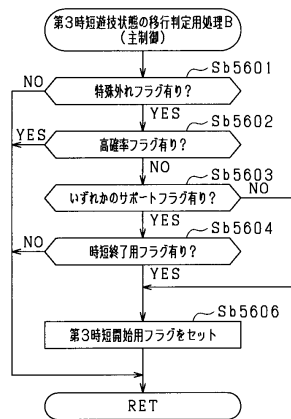


30

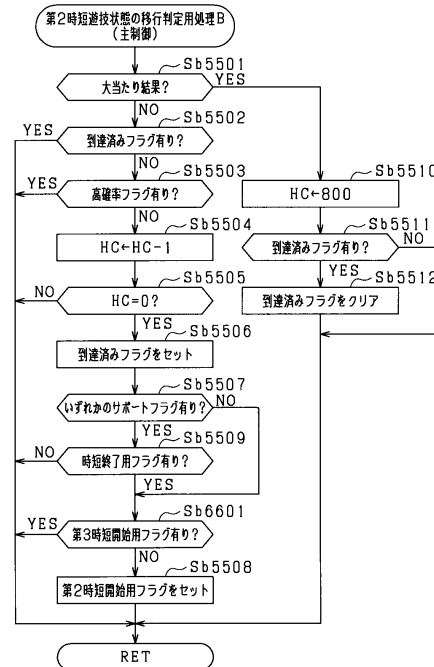
40

50

【図 197】



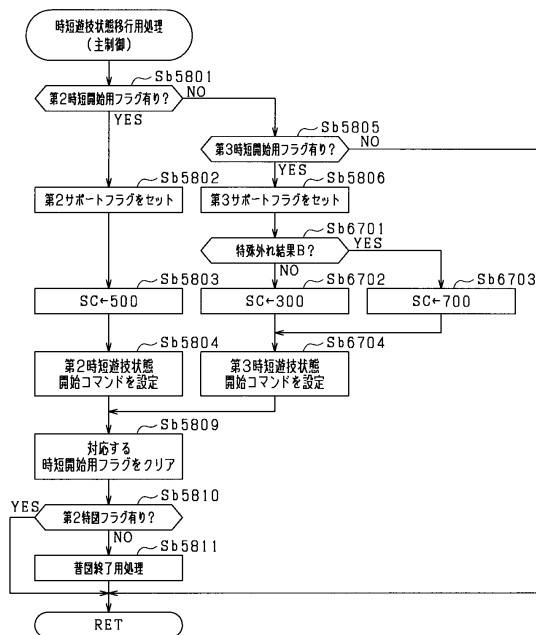
【図 198】



10

20

【図 199】



【図 200】

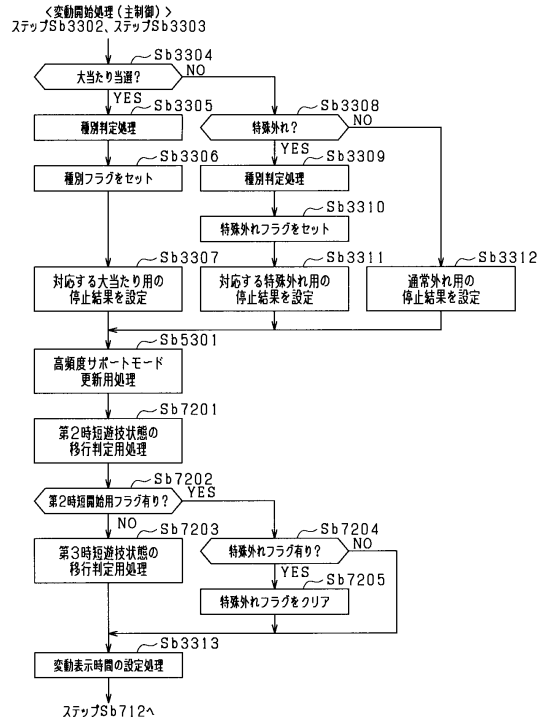
遊技状態		事象
A	通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行	通常遊技状態中に天井到達
	通常遊技状態から第3時短遊技状態へ移行	通常遊技状態中に特殊外れ結果A又はB
	第3時短遊技状態A又はBへの移行が制限され、第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態が継続	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態において最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果A又はB
	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態から第3時短遊技状態へ移行	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果A又はB
	第2時短遊技状態への移行が制限され、第3時短遊技状態A又はBが継続	第3時短遊技状態A又はBにおいて最終遊技回以外の遊技回で天井到達
	第3時短遊技状態から第2時短遊技状態へ移行	第3時短遊技状態A又はBの最終遊技回で天井到達
	通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行	通常遊技状態中の同一遊技回で天井到達と特殊外れ結果A
	通常遊技状態から第3時短遊技状態へ移行	通常遊技状態中の同一遊技回で天井到達と特殊外れ結果B

30

40

50

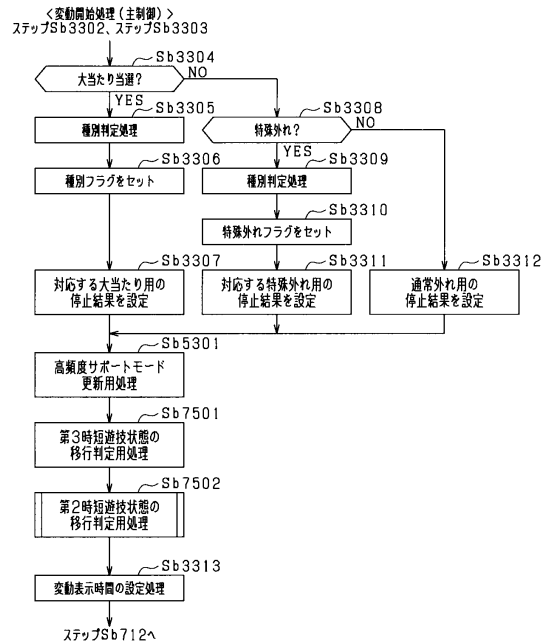
【図 201】



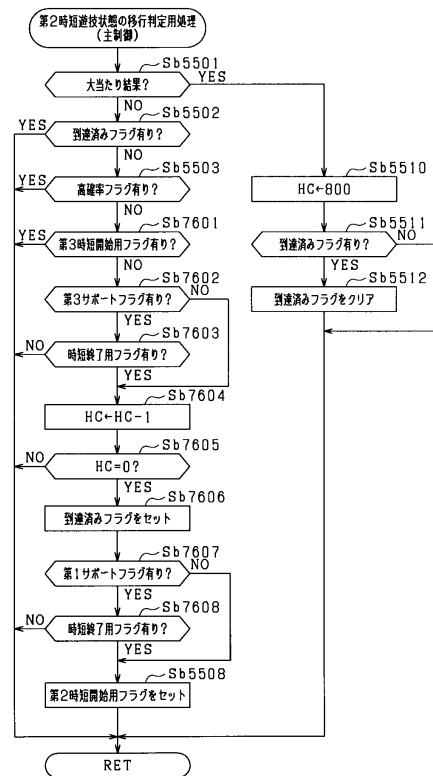
【図 202】

遊技状態	対象	A	B	C	D	E	F	G
通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行	通常遊技状態中に天井到達	通常遊技状態中に特殊外れ結果A又はB	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態において最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果A又はB	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果A又はB	第3時短遊技状態A又はBにおいて最終遊技回以外の遊技回で天井到達	第3時短遊技状態A又はBの最終遊技回で天井到達	通常遊技状態中の同一遊技回で天井到達と特殊外れ結果A又はB	通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行

【図 203】



【図 204】



10

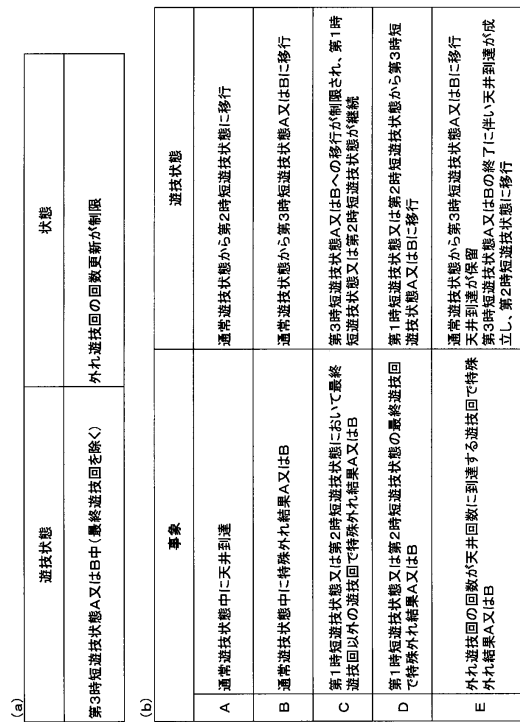
20

30

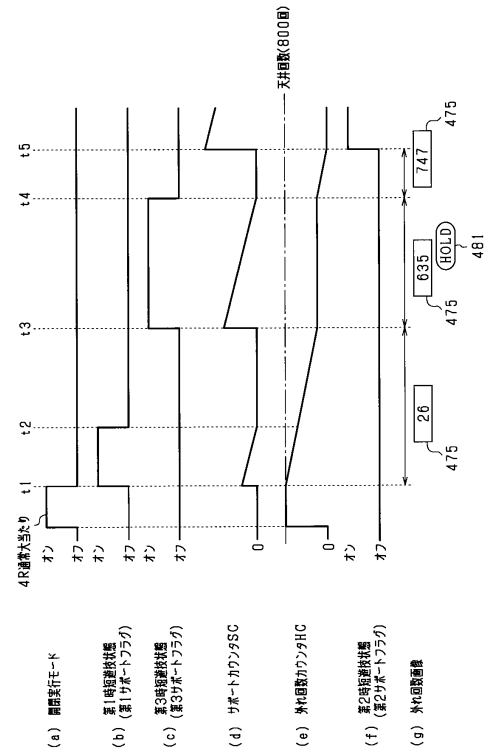
40

50

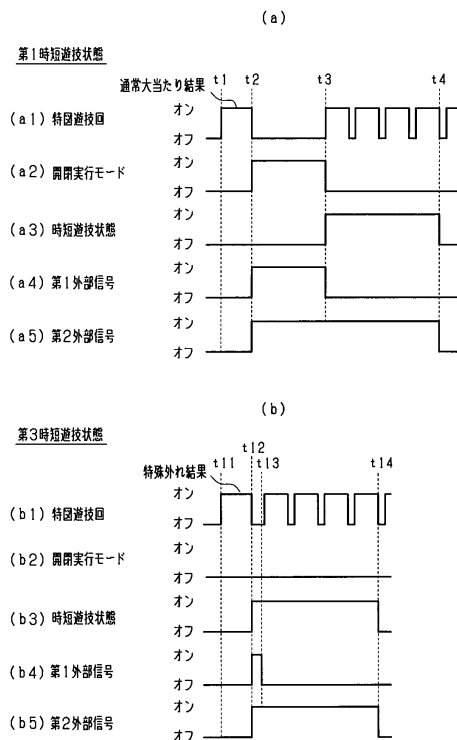
【図 2 0 5】



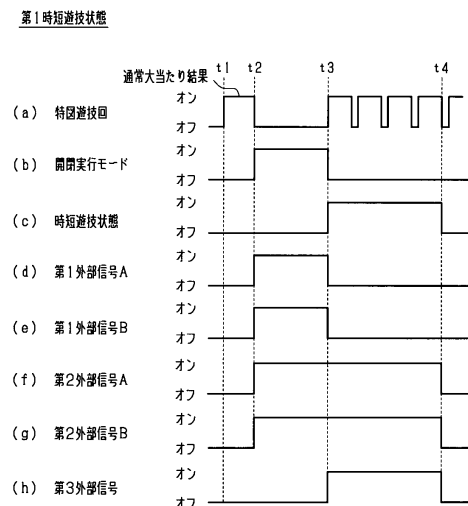
【図 2 0 6】



【図 2 0 7】



【図 2 0 8】



10

20

30

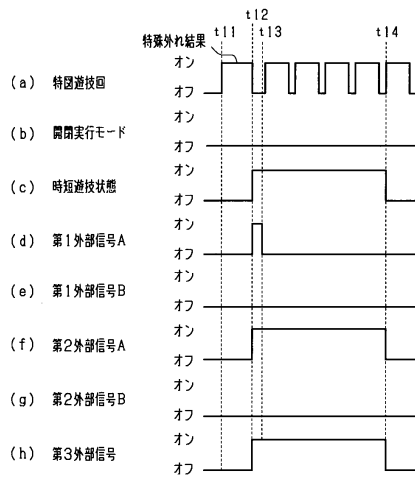
40

50



【図 2 0 9】

第3時短遊技状態



【図 2 1 0】

(a)

ホール機器	接続端子
非対応機器	第1外部信号A、第2外部信号A
対応機器	第1外部信号B、第3外部信号
	第2外部信号B、第3外部信号

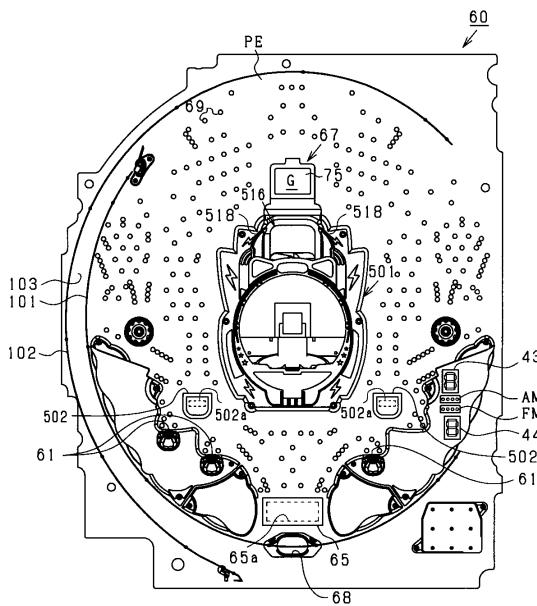
(b)

外部信号	第1外部信号B	第3外部信号
状態	開閉実行モード	時短遊技状態
第1時短遊技状態	オン(t2~t3)	オン(t3~t4)
第3時短遊技状態	オフ	オン(t12~t14)

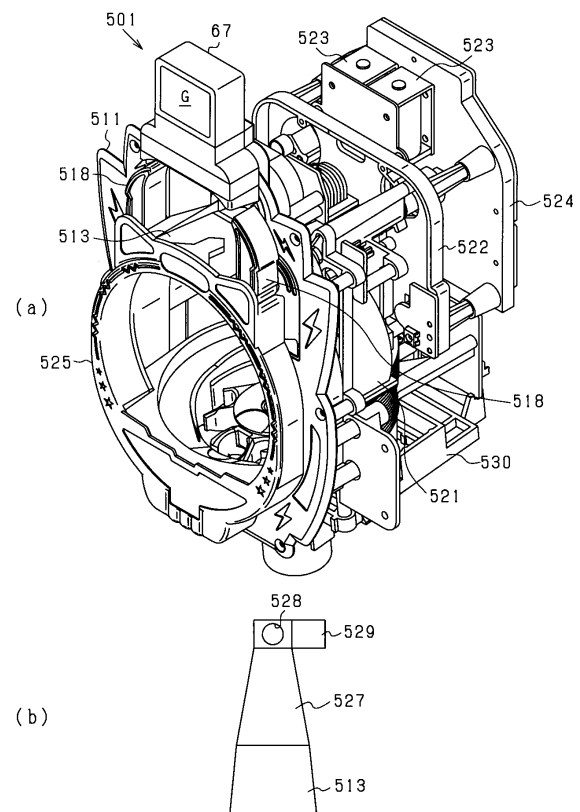
10

20

【図 2 1 1】



【図 2 1 2】

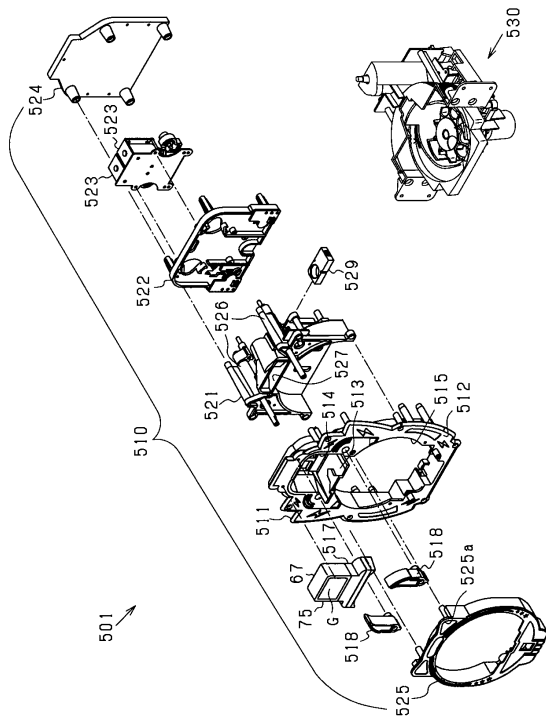


30

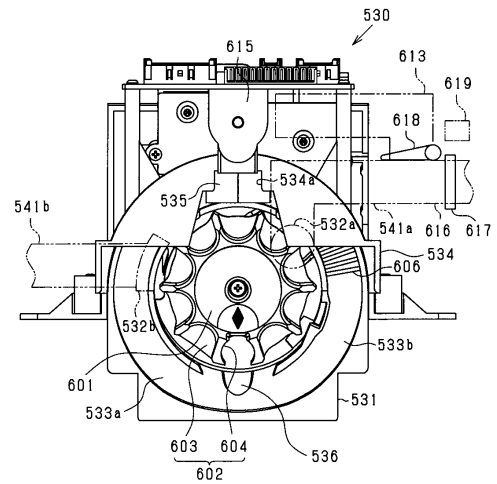
40

50

【図 2 1 3】



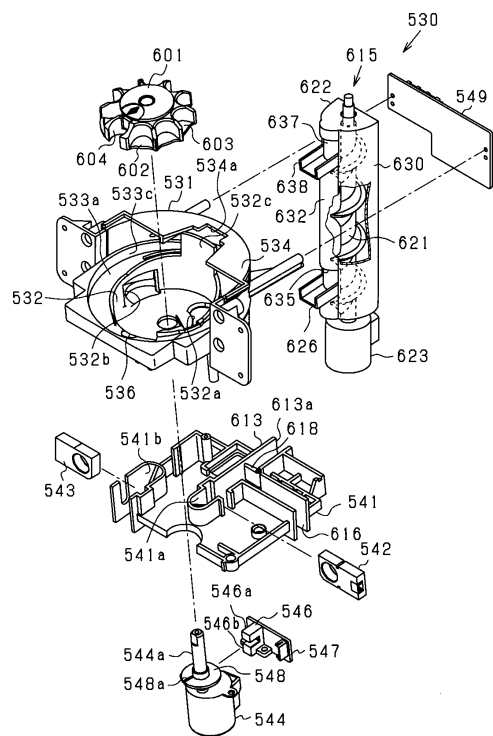
【図 2 1 4】



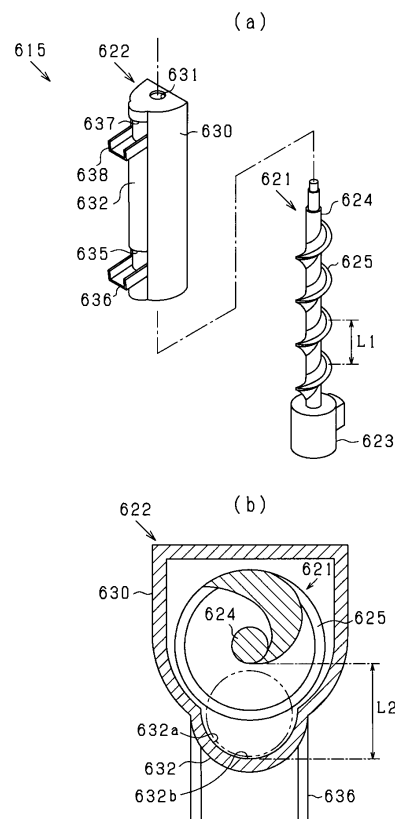
10

20

【図 2 1 5】



【図 2 1 6】

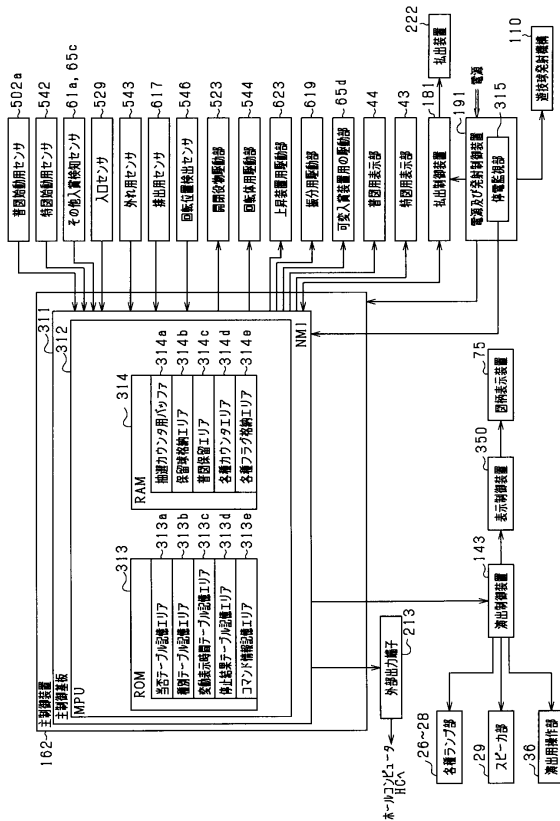


30

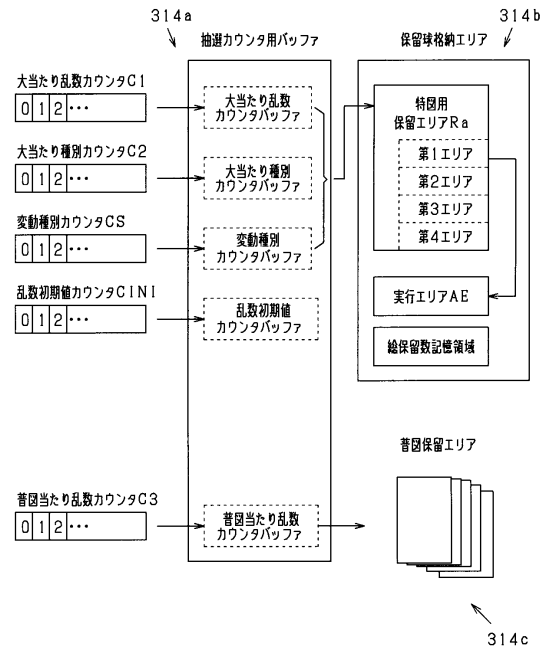
40

50

【図 2 1 7】



【図 2 1 8】



【図 2 1 9】

(a) 第1当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~39	大当たり結果	1/5
40~199	外れ結果	4/5

(b) 第2当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~99	大当たり結果	1/2
100~199	外れ結果	1/2

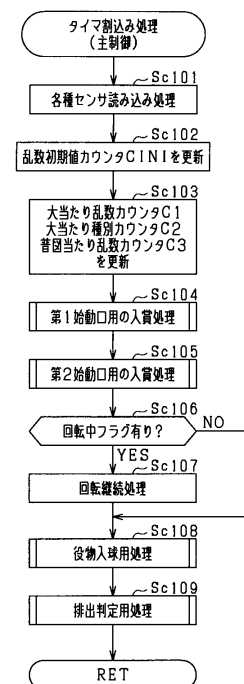
(c) 大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別
0~49	6R大当たり結果
50~99	10R大当たり結果

(d) サポート抽選テーブル

普通当たり乱数C3	当否結果	確率
0~99	サポート当選結果	1/1

【図 2 2 0】



10

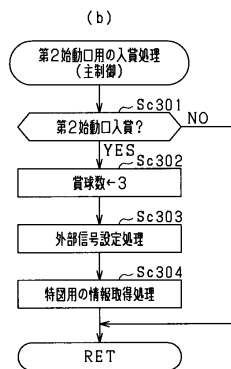
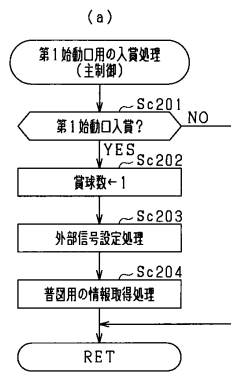
20

30

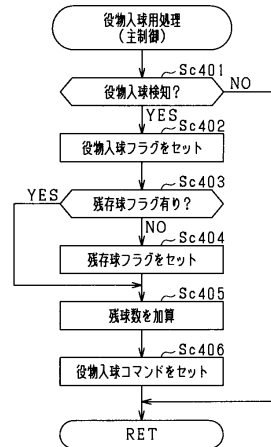
40

50

【図 2 2 1】



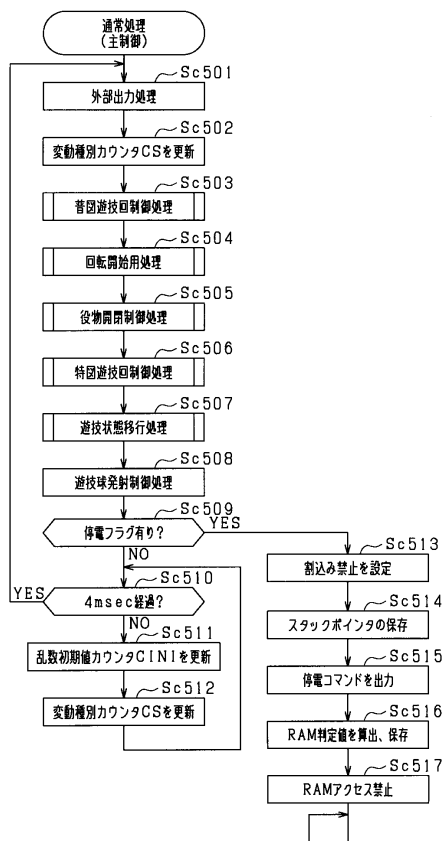
【図 2 2 2】



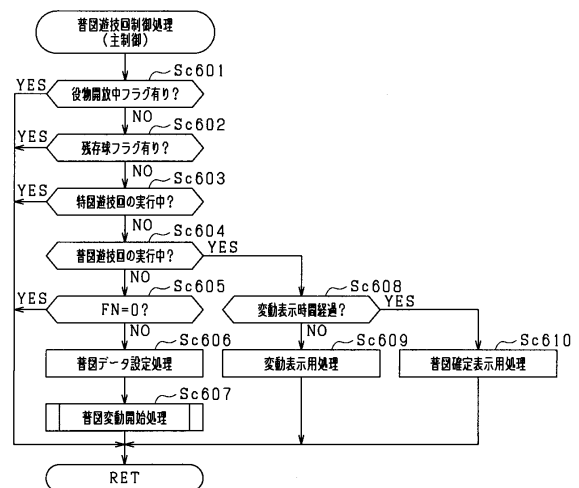
10

20

【図 2 2 3】



【図 2 2 4】

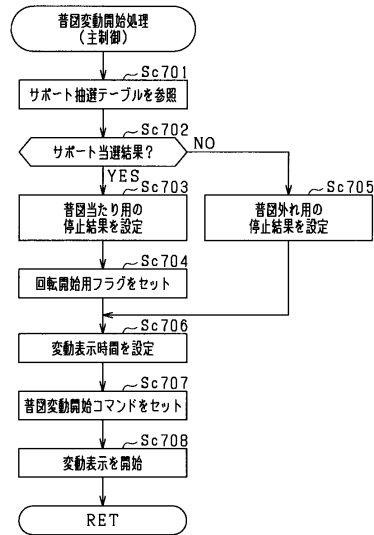


30

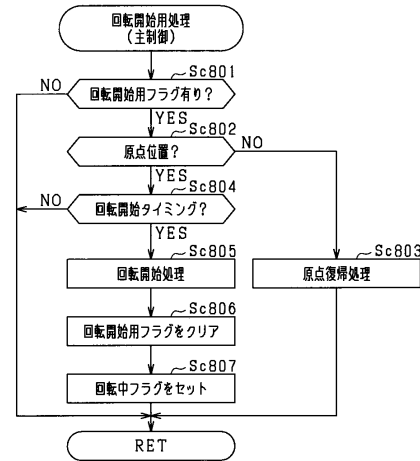
40

50

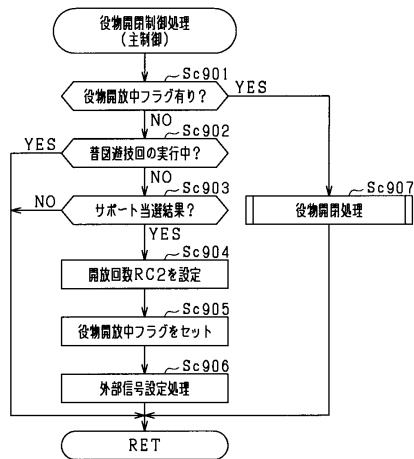
【図 2 2 5】



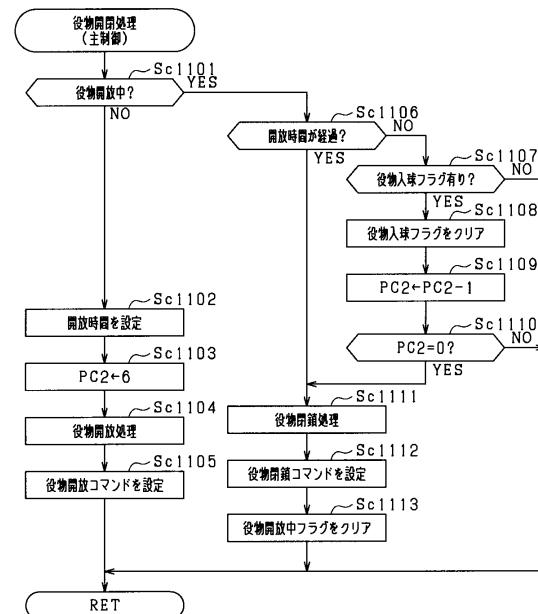
【図 2 2 6】



【図 2 2 7】



【図 2 2 8】



10

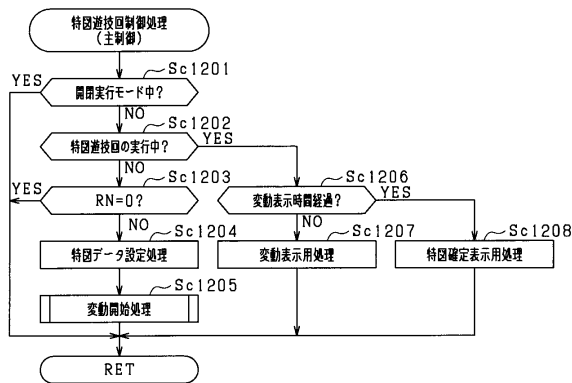
20

30

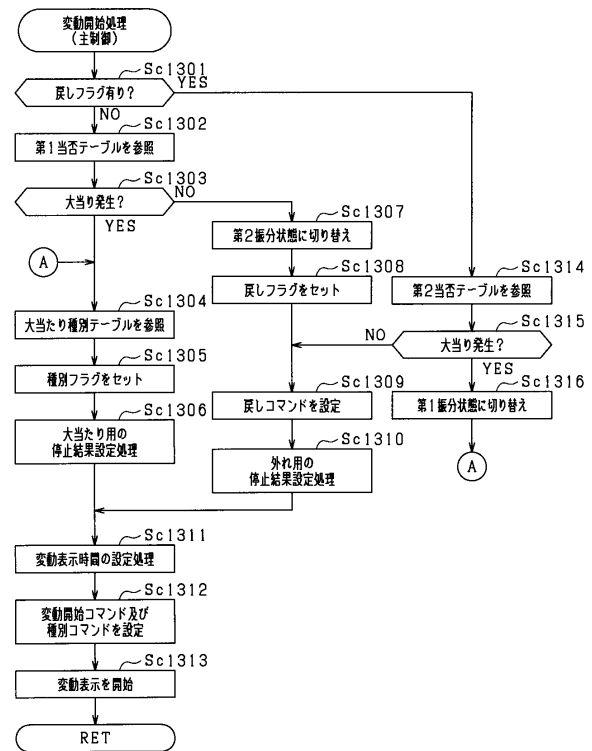
40

50

【図 2 2 9】



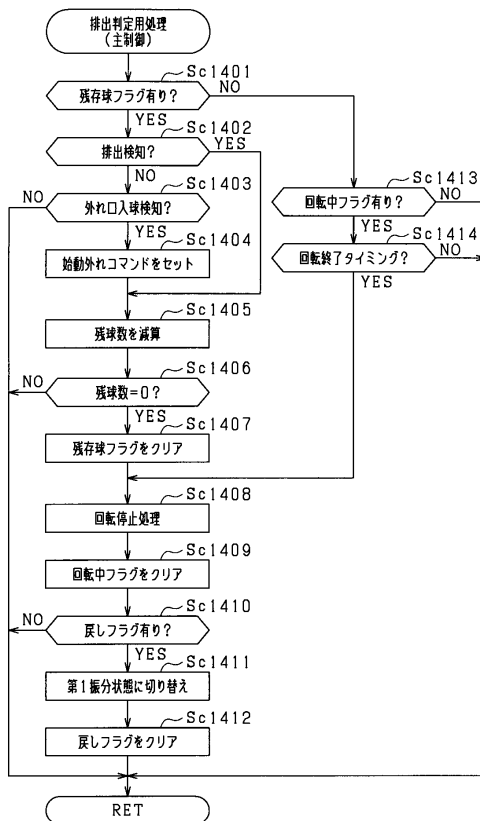
【図 2 3 0】



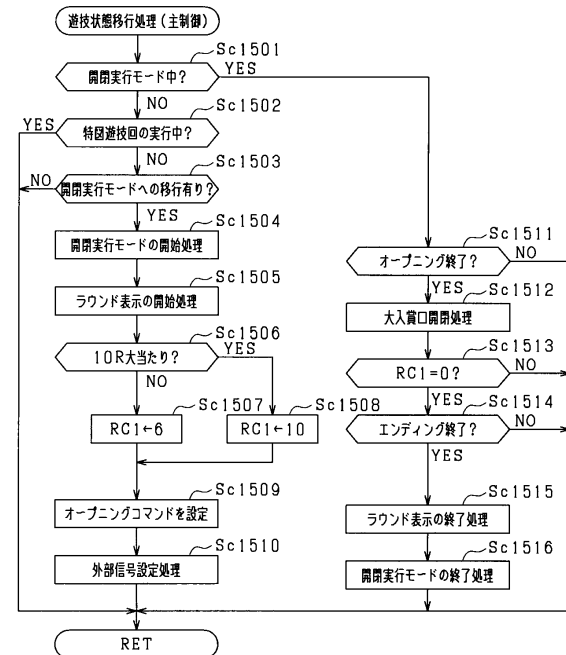
10

20

【図 2 3 1】



【図 2 3 2】

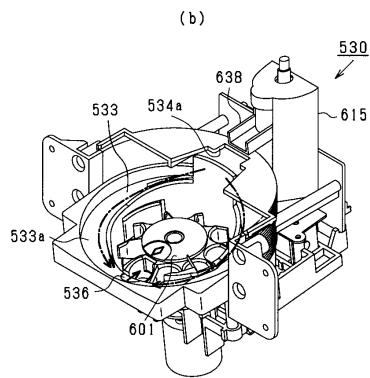
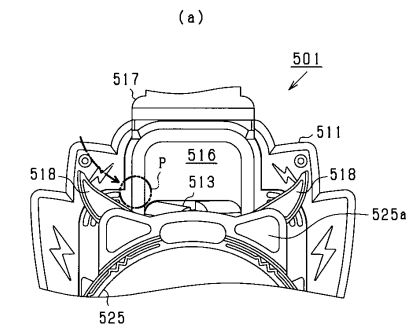


30

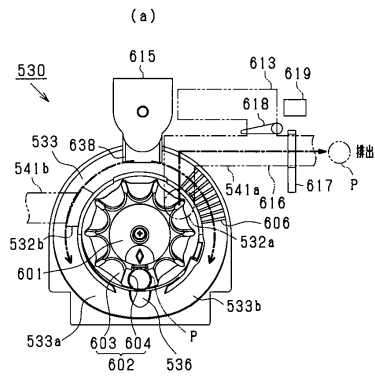
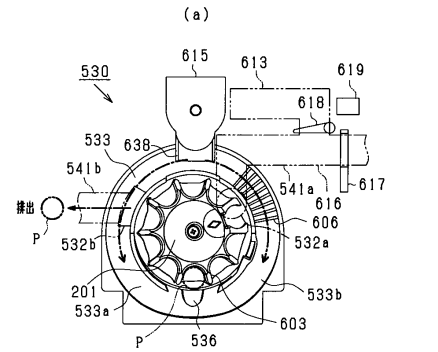
40

50

【図 2 3 3】



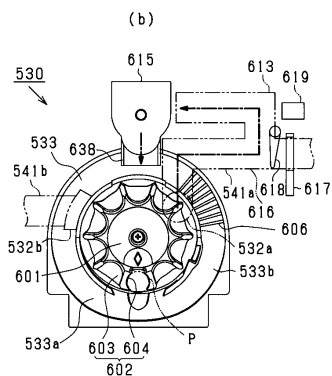
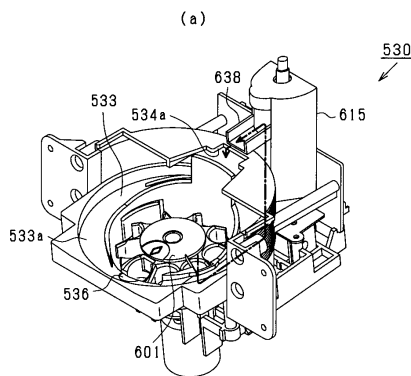
【図 2 3 4】



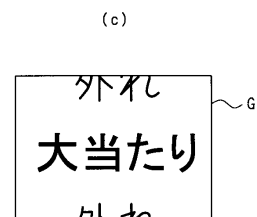
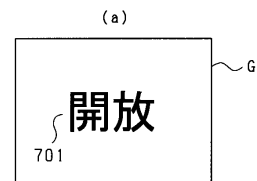
10

20

【図 2 3 5】



【図 2 3 6】

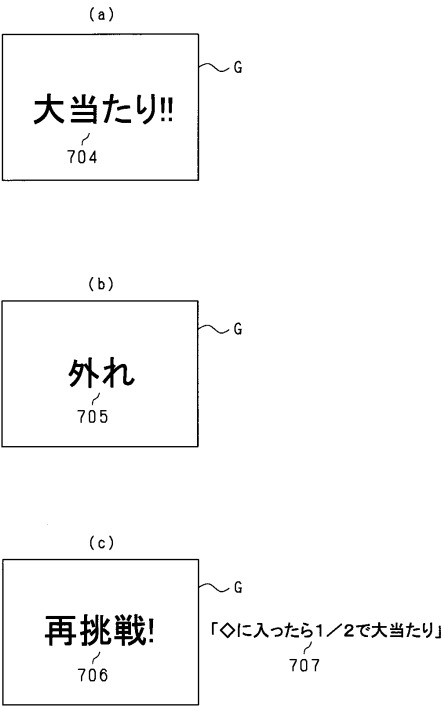


30

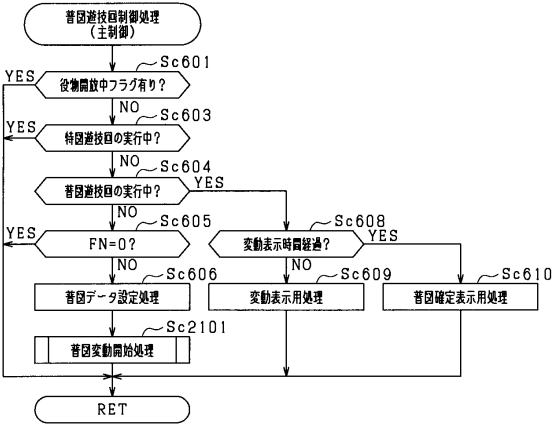
40

50

【図 2 3 7】



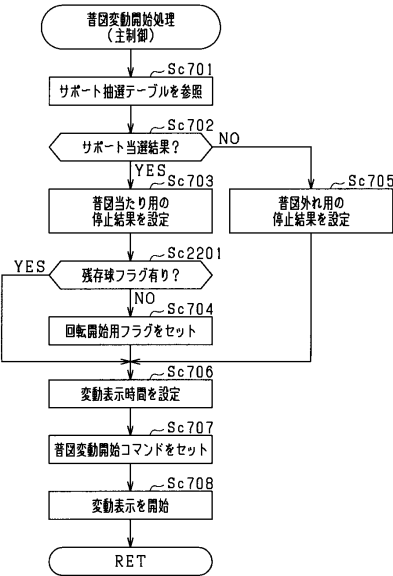
【図 2 3 8】



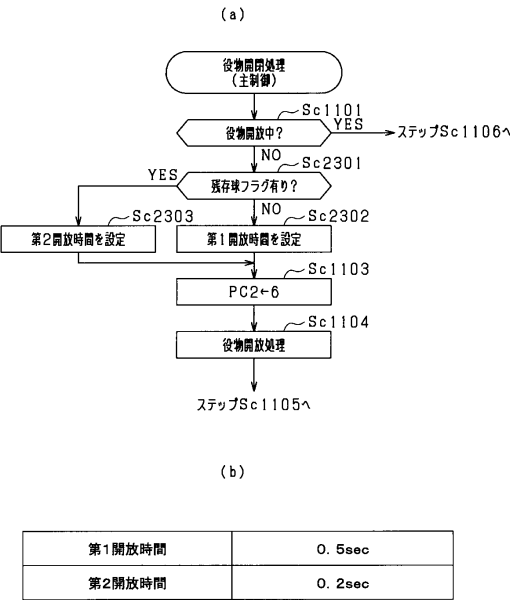
10

20

【図 2 3 9】



【図 2 4 0】



30

40

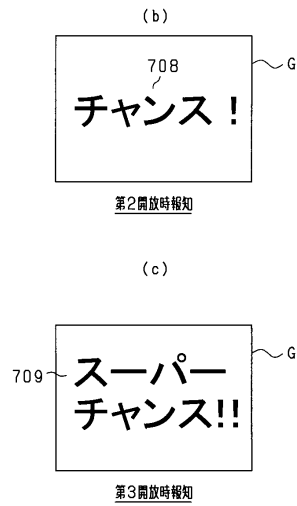
50



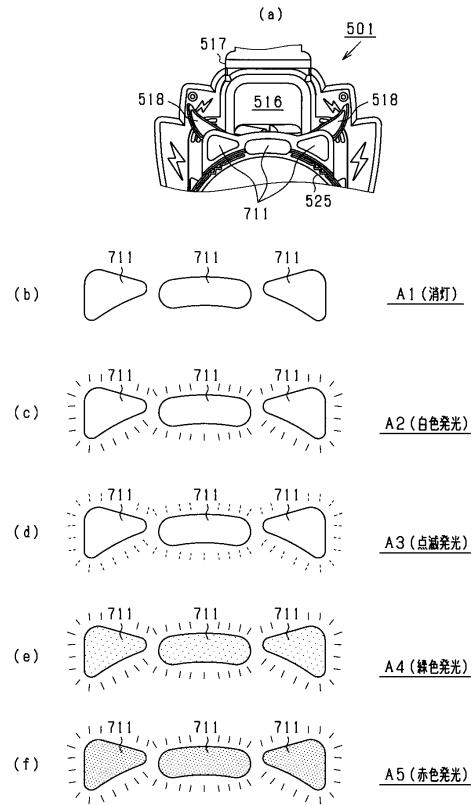
【図 2 4 1】

(a)

残存球フラグ	戻しフラグ	表示画面Gでの開放時報知
無し	—	第1開放時報知
有り	無し	第2開放時報知
有り	有り	第3開放時報知



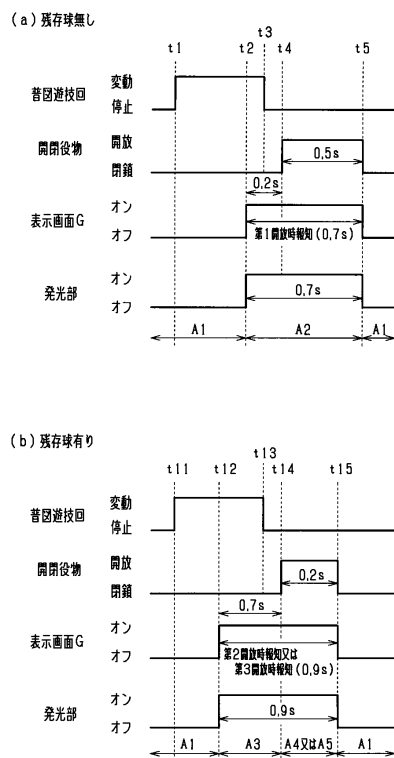
【図 2 4 2】



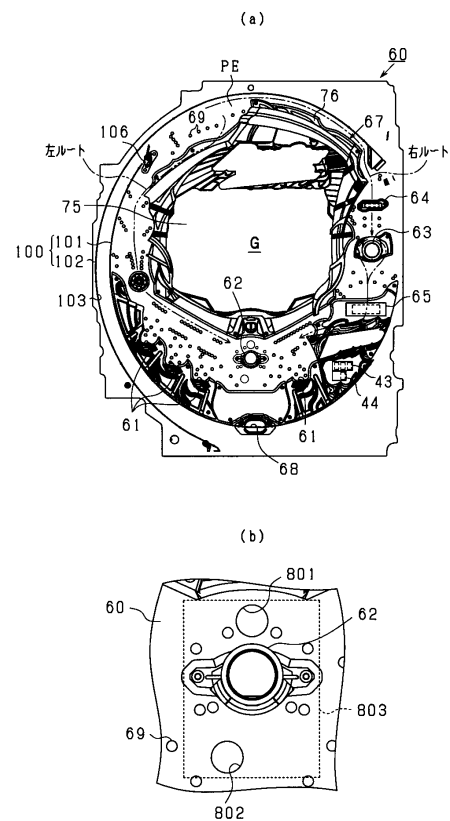
10

20

【図 2 4 3】



【図 2 4 4】

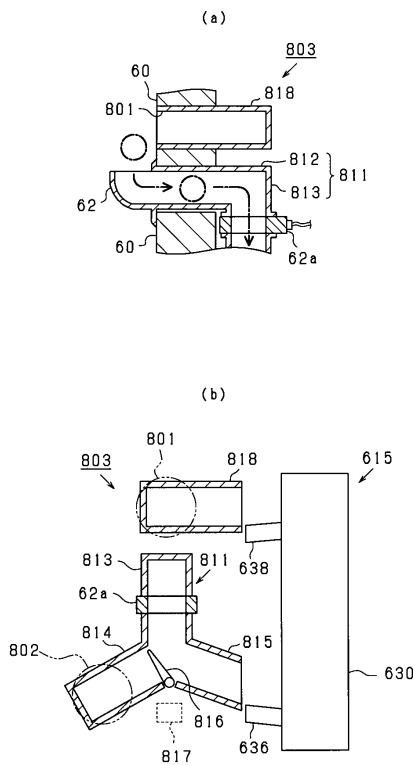


30

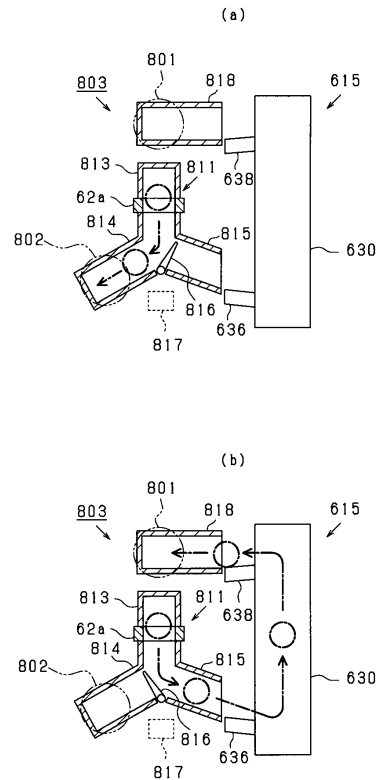
40

50

【図 2 4 5】



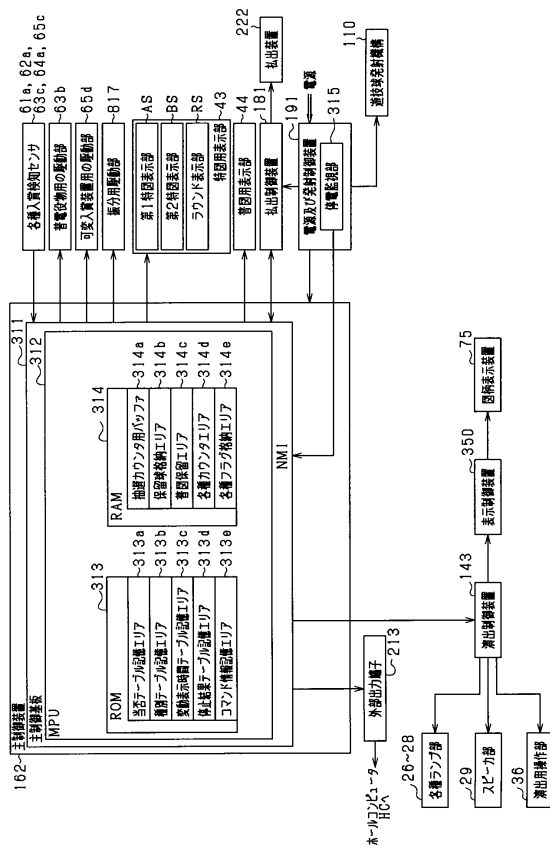
【図 2 4 6】



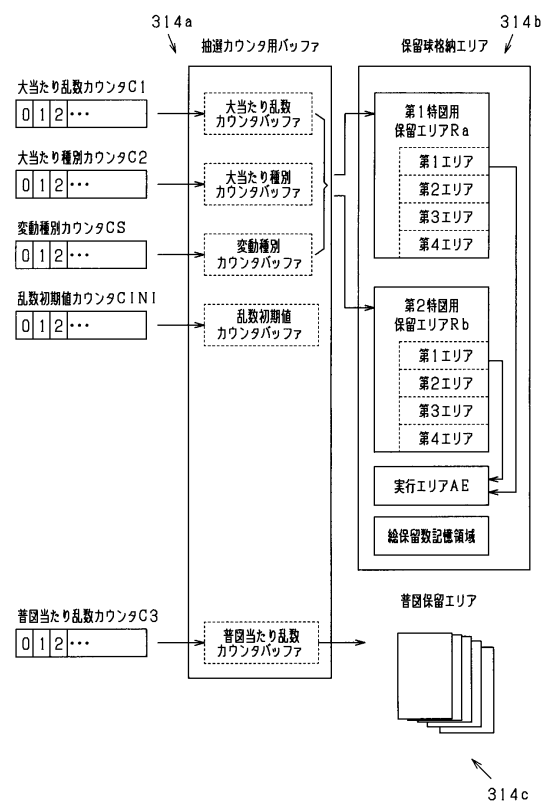
10

20

【図 2 4 7】



【図 2 4 8】



30

40

50

【図 2 4 9】

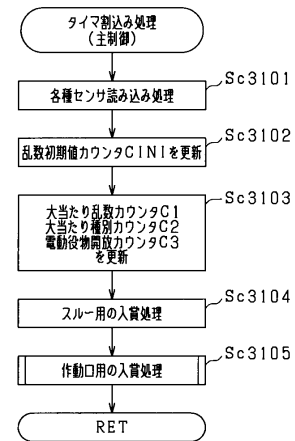
(a) 第1特設用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポート状態
0～64	4R確変大当たり結果	次回の大当たりまで
65～99	4R通常大当たり結果	100回

(b) 第2特設用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポート状態
0～64	10R確変大当たり結果	次回の大当たりまで
65～99	4R通常大当たり結果	100回

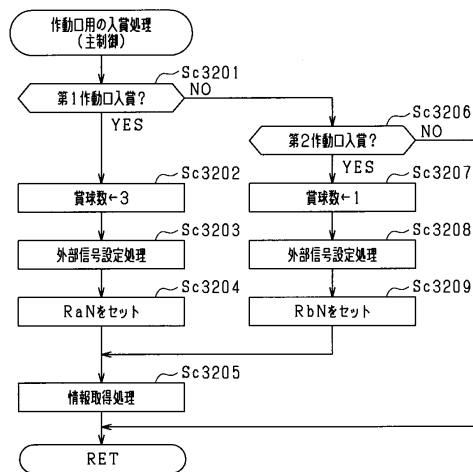
【図 2 5 0】



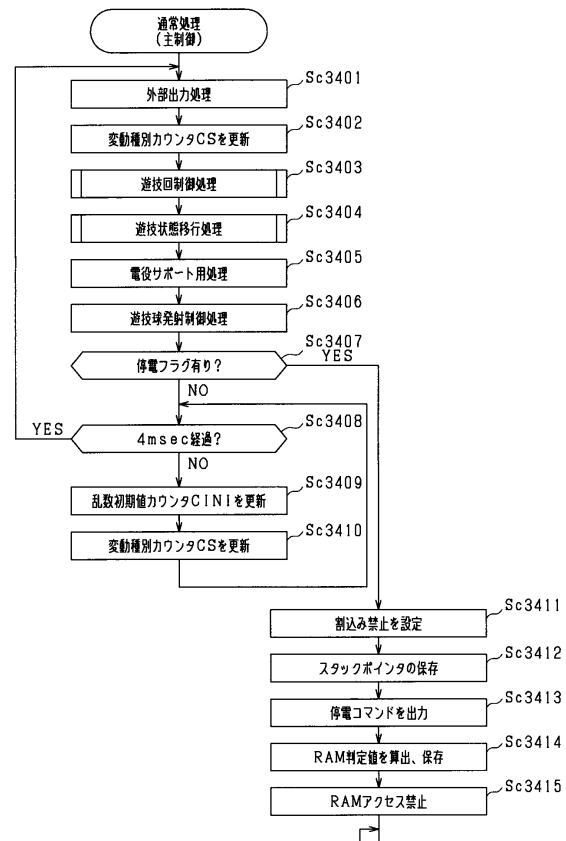
10

20

【図 2 5 1】



【図 2 5 2】

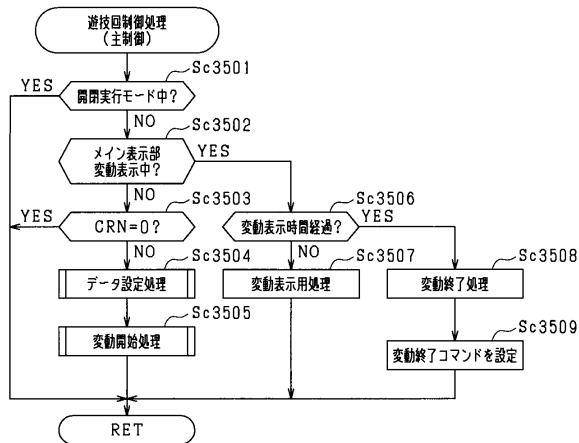


30

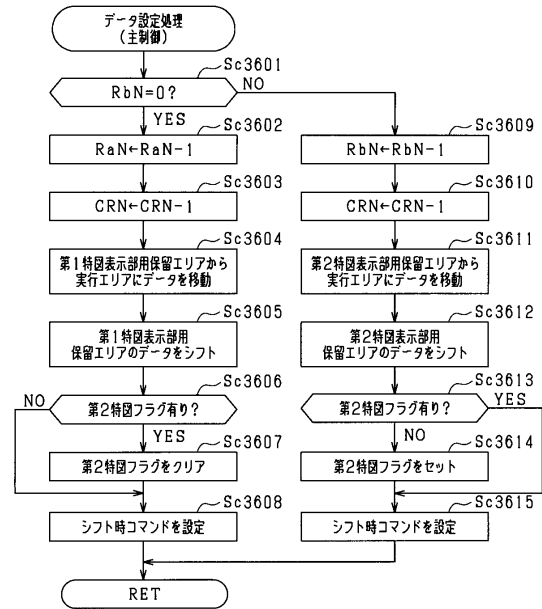
40

50

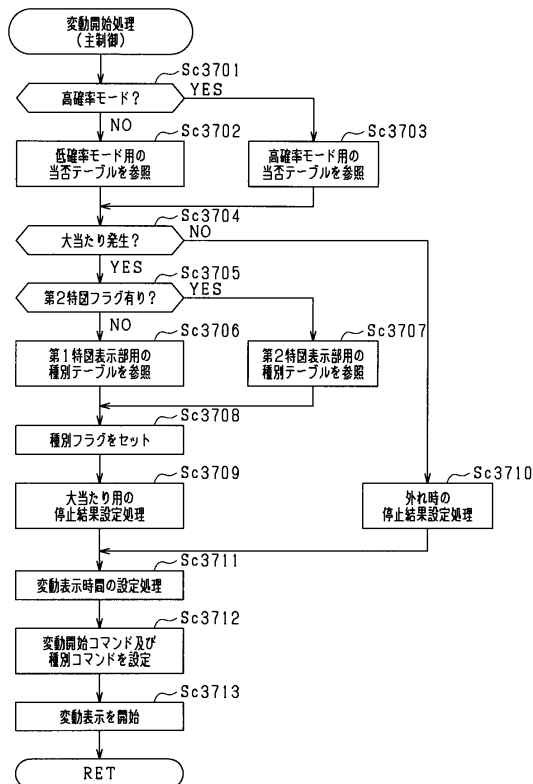
【図 2 5 3】



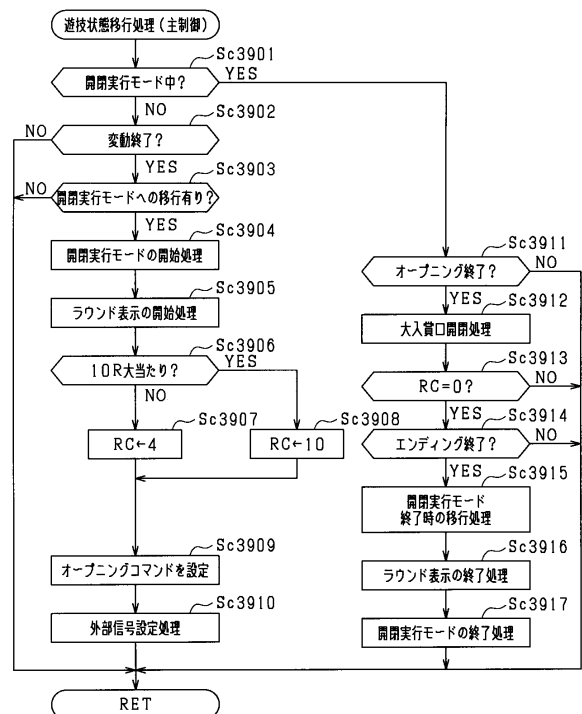
【図 2 5 4】



【図 2 5 5】



【図 2 5 6】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 1 6 6 8 2 1 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 1 1 4 3 5 2 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 1 8 0 8 7 6 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 0 6 8 6 7 4 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2