

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2025-20549
(P2025-20549A)

(43)公開日 令和7年2月13日(2025.2.13)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

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

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全647頁)

(21)出願番号	特願2023-124008(P2023-124008)	(71)出願人	000144522
(22)出願日	令和5年7月31日(2023.7.31)		株式会社三洋物産
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号
		(74)代理人	100167900
			弁理士 福井 仁
		(72)発明者	袴田 哲生
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号 株式会社三洋物産内
		(72)発明者	加藤 善大
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号 株式会社三洋物産内
		(72)発明者	岡田 光永
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号 株式会社三洋物産内
		最終頁に続く	

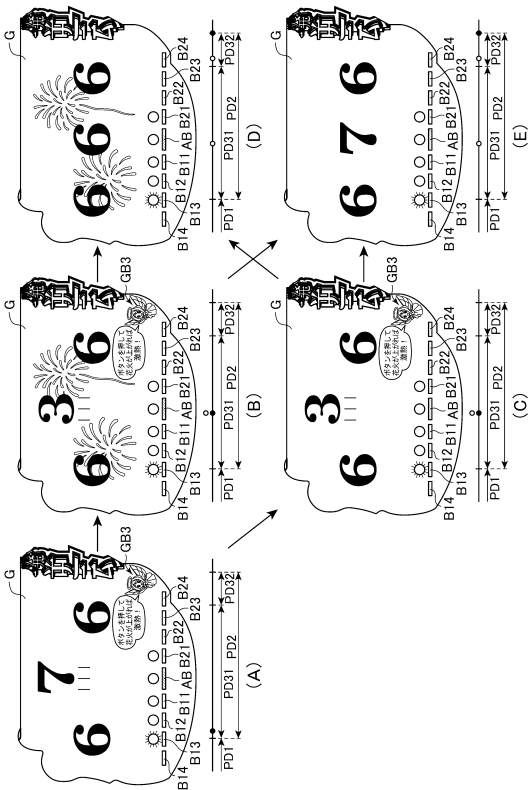
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技者の遊技への注目度を向上させることができる遊技機の提供。

【解決手段】遊技機は、始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回の変動表示を実行する変動表示手段と、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な操作手段と、所定の操作演出を含む演出を実行させる演出実行手段とを備える。演出実行手段は、操作手段の操作態様を遊技者に示唆する操作予告パートと、操作予告パートにて示唆した操作手段の操作態様に応じて操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させる結果報知パートとを備える。所定の操作演出における特定タイミングは、所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングと揃えるように設定される。

【選択図】図9 6



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回の変動表示を実行する変動表示手段と、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な操作手段と、前記所定の操作演出を含む演出を実行させる演出実行手段とを備える遊技機であって、前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作態様を遊技者に示唆する操作演出示唆手段と、
前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させる操作演出実行手段とを備え、
前記所定の操作演出における特定タイミングは、前記所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングと揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

20

ところで、このような遊技機は、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な押ボタンなどの操作手段を備えている。例えば、操作手段は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような操作演出を実行可能となっている。

30

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2005 - 074175 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、操作手段にて実行可能な操作演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【0005】

40

本発明の目的は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

本発明の遊技機は、遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段と、遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、この入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段と、始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回の変動表示を実行する変動表示手段と、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な操作手段と、所定の操作演出を含む演出を実行させる演出実行手段とを備える遊技機であって、演出実行手段は、操作手段の操作態様を遊技者に示唆する操作演出示唆手段と、操

50

作演出示唆手段にて示唆した操作手段の操作態様に応じて操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させる操作演出実行手段とを備え、所定の操作演出における特定タイミングは、所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングと揃えるように設定されることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の主参考形態に係るパチンコ機の正面図

10

【図2】遊技盤の正面図

【図3】図柄表示装置の表示画面を示す図

【図4】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図

【図5】内部抽選に用いられる各カウンタの内容を示す図

【図6】大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルを示す図

【図7】大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図

【図8】タイマ割込み処理のフローチャートを示す図

【図9】作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図

【図10】通常処理のフローチャートを示す図

【図11】メイン処理のフローチャートを示す図

20

【図12】遊技回制御処理のフローチャートを示す図

【図13】データ設定処理のフローチャートを示す図

【図14】変動開始処理のフローチャートを示す図

【図15】遊技状態移行処理のフローチャートを示す図

【図16】大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図

【図17】大入賞口開放処理のフローチャートを示す図

【図18】開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図

【図19】音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図

【図20】サブ側保留情報格納エリアの内容を示す図

【図21】表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図

30

【図22】音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図

【図23】保留決定処理のフローチャートを示す図

【図24】保留発生処理のフローチャートを示す図

【図25】保留シフト処理のフローチャートを示す図

【図26】図柄表示装置の表示画面に表示される予告保留絵柄、通常保留絵柄、および特殊保留絵柄を示す図

【図27】演出決定処理のフローチャートを示す図

【図28】遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図

【図29】本発明の参考形態Mに係る作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図

【図30】保留発生処理のフローチャートを示す図

40

【図31】保留シフト処理のフローチャートを示す図

【図32】先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図

【図33】演出決定処理のフローチャートを示す図

【図34】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図

【図35】先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図

【図36】第1サブ側保留エリアの第4エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【図37】第1サブ側保留エリアの第3エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【図38】第1サブ側保留エリアの第2エリアに予告保留情報が記憶された場合における

50

図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 3 9】第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生前に第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 4 0】第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 4 1】先読み演出の発生していない状態において、第 2 サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 4 2】本発明の参考形態 N に係る先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図 10

【図 4 3】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図

【図 4 4】先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図

【図 4 5】第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 4 6】本発明の参考形態 O に係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図

【図 4 7】先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図

【図 4 8】第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図 20

【図 4 9】本発明の参考形態 P に係る作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図

【図 5 0】保留発生処理のフローチャートを示す図

【図 5 1】保留シフト処理のフローチャートを示す図

【図 5 2】先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図

【図 5 3】演出決定処理のフローチャートを示す図

【図 5 4】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図

【図 5 5】先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図

【図 5 6】第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 5 7】第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図 30

【図 5 8】第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 5 9】第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生中に第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 6 0】第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶され、この予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生する場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 6 1】本発明の参考形態 Q に係る保留シフト処理のフローチャートを示す図

【図 6 2】演出決定処理のフローチャートを示す図 40

【図 6 3】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図

【図 6 4】遊技回終了用演出の決定処理のフローチャートを示す図

【図 6 5】先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図

【図 6 6】先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図

【図 6 7】第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 6 8】第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 6 9】第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図 50

【図 7 0】第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生中に第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 7 1】第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶され、この予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生する場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 7 2】本発明の参考形態 R に係る保留発生処理のフローチャートを示す図

【図 7 3】保留シフト処理のフローチャートを示す図

【図 7 4】開始時先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図

【図 7 5】演出決定処理のフローチャートを示す図

【図 7 6】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図

10

【図 7 7】開始時先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図

【図 7 8】遊技回終了用演出の決定処理のフローチャートを示す図

【図 7 9】終了時先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図

【図 8 0】終了時先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図

【図 8 1】第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、第 1 サブ側保留エリアの記憶エリアに終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 8 2】第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、第 1 サブ側保留エリアの記憶エリアに開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

20

【図 8 3】本発明の参考形態 S に係る音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図

【図 8 4】演出決定処理のフローチャートを示す図

【図 8 5】予告表示の操作予告パートを示す図

【図 8 6】予告表示の予告結果報知パートを示す図

【図 8 7】予告表示を発生させるタイミングを示す図

【図 8 8】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図

【図 8 9】演出実行処理のフローチャートを示す図

【図 9 0】リーチ表示の発生後における図柄表示装置の表示画面と、予告表示のタイミングチャートとを示す図

30

【図 9 1】本発明の参考形態 T に係る予告表示の操作予告パートを示す図

【図 9 2】予告表示の予告結果報知パートを示す図

【図 9 3】予告表示を発生させるタイミングを示す図

【図 9 4】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図

【図 9 5】演出実行処理のフローチャートを示す図

【図 9 6】リーチ表示の発生後における図柄表示装置の表示画面と、予告表示のタイミングチャートとを示す図

【図 9 7】本発明の参考形態 U に係る演出実行処理のフローチャートを示す図

【図 9 8】リーチ表示の発生後における図柄表示装置の表示画面と、予告表示のタイミングチャートとを示す図

40

【図 9 9】本発明の参考形態 V に係る遊技盤の正面図

【図 1 0 0】上側回転式役物の正面図および断面図

【図 1 0 1】上側回転式役物の分解斜視図

【図 1 0 2】内側円環体および外側円環体を正面側に進出させた状態を示す上側回転式役物の正面図および断面図

【図 1 0 3】右下回転式役物の正面図および側面図

【図 1 0 4】左下回転式役物の正面図および側面図

【図 1 0 5】音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図

【図 1 0 6】音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図

50

【図 1 0 7】演出決定処理のフローチャートを示す図	
【図 1 0 8】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図	
【図 1 0 9】上側役物演出を実行している状態を示す図	
【図 1 1 0】下側役物演出の決定処理のフローチャートを示す図	
【図 1 1 1】下側役物演出を実行している状態を示す正面図	
【図 1 1 2】下側役物演出を実行している状態を示す右側面図	
【図 1 1 3】黒色文字の「BIG」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図	
【図 1 1 4】黒色文字の「small」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図	10
【図 1 1 5】虹色文字の「BIG」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図	
【図 1 1 6】虹色文字の「small」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図	
【図 1 1 7】本発明の参考形態Wに係る遊技盤の正面図	
【図 1 1 8】上側回転式役物の正面図および断面図	
【図 1 1 9】右下回転式役物の正面図および側面図	
【図 1 2 0】左下回転式役物の正面図および側面図	
【図 1 2 1】音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図	
【図 1 2 2】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図	20
【図 1 2 3】上側役物演出の決定処理のフローチャートを示す図	
【図 1 2 4】上側役物演出を実行している状態を示す図	
【図 1 2 5】特殊発光にて上側役物演出を実行している状態を示す図	
【図 1 2 6】下側役物演出の決定処理のフローチャートを示す図	
【図 1 2 7】下側役物演出を実行している状態を示す正面図	
【図 1 2 8】上側回転式役物の回転を停止させた状態を示す図	
【図 1 2 9】黒色文字の「BIG」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図	
【図 1 3 0】黒色文字の「small」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図	30
【図 1 3 1】虹色文字の「BIG」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図	
【図 1 3 2】虹色文字の「small」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図	
【図 1 3 3】特殊経路にて下側役物演出を実行している状態を示す図	
【図 1 3 4】特殊経路にて下側役物演出を更に実行している状態を示す図	
【図 1 3 5】本発明の参考形態Xに係る遊技盤の正面図	
【図 1 3 6】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図	
【図 1 3 7】タイマ割込み処理のフローチャートを示す図	
【図 1 3 8】特電作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図	40
【図 1 3 9】通常処理のフローチャートを示す図	
【図 1 4 0】遊技回制御処理のフローチャートを示す図	
【図 1 4 1】データ設定処理のフローチャートを示す図	
【図 1 4 2】変動開始処理のフローチャートを示す図	
【図 1 4 3】遊技状態移行処理のフローチャートを示す図	
【図 1 4 4】大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図	
【図 1 4 5】大入賞口開放処理のフローチャートを示す図	
【図 1 4 6】天井時短移行処理のフローチャートを示す図	
【図 1 4 7】開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図	
【図 1 4 8】特電入賞装置用処理のフローチャートを示す図	50

- 【図 1 4 9】特電入賞装置開閉処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 5 0】特電開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 5 1】電役サポート用処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 5 2】電役データ設定処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 5 3】電役変動開始処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 5 4】電役変動終了処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 5 5】外部信号出力処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 5 6】演出決定処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 5 7】「天井時短」の遊技状態の発生前における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図 10
- 【図 1 5 8】「天井時短」の遊技状態の発生後における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図
- 【図 1 5 9】「天井時短」の遊技状態の終了後における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図
- 【図 1 6 0】特電作動口に遊技球が入賞した場合における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図
- 【図 1 6 1】特電作動口に遊技球が入賞した後における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図
- 【図 1 6 2】V入賞口に遊技球が入賞した場合における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図 20
- 【図 1 6 3】特電開閉実行モードの終了後における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図
- 【図 1 6 4】本発明の参考形態 Y に係る遊技盤の正面図
- 【図 1 6 5】可動式役物の正面図および断面図
- 【図 1 6 6】可動式役物を駆動位置まで下降させた状態を示す図
- 【図 1 6 7】各期待度の役物パターンのタイミングチャートを示す図
- 【図 1 6 8】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図
- 【図 1 6 9】通常処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 7 0】遊技状態移行処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 7 1】大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図 30
- 【図 1 7 2】大入賞口開放処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 7 3】開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 7 4】電役サポート用処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 7 5】電役データ設定処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 7 6】電役変動開始処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 7 7】電役変動終了処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 7 8】音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図
- 【図 1 7 9】表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図
- 【図 1 8 0】音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図 40
- 【図 1 8 1】サブ側保留情報格納エリアの内容を示す図
- 【図 1 8 2】表示制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 8 3】保留決定処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 8 4】保留発生処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 8 5】保留シフト処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 8 6】演出決定処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 8 7】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 8 8】演出コマンド解析処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 8 9】演出実行処理のフローチャートを示す図
- 【図 1 9 0】第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された場合におけ 50

る図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 1 9 1】本発明の参考形態 Z に係る各期待度の役物パターンのタイミングチャートを示す図

【図 1 9 2】演出コマンド解析処理のフローチャートを示す図

【図 1 9 3】演出実行処理のフローチャートを示す図

【図 1 9 4】本発明の第 1 実施形態に係るパチンコ機の正面図

【図 1 9 5】遊技盤の正面図

【図 1 9 6】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図

【図 1 9 7】タイマ割込み処理のフローチャートを示す図

【図 1 9 8】作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図

10

【図 1 9 9】通常処理のフローチャートを示す図

【図 2 0 0】音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図

【図 2 0 1】サブ側保留情報格納エリアの内容を示す図

【図 2 0 2】表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図

【図 2 0 3】音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図

【図 2 0 4】カスタム実行処理のフローチャートを示す図

【図 2 0 5】音量・光量を変更する場合における図柄表示装置の表示画面と、十字操作ボタンの操作状態とを示す図

【図 2 0 6】通信端末にて実行されるアプリケーションの表示画面を示す図

20

【図 2 0 7】通信開始処理のフローチャートを示す図

【図 2 0 8】パチンコ機の通信開始処理に際して通信端末にて実行される端末側通信開始処理のフローチャートを示す図

【図 2 0 9】通信開始処理のフローチャートの別例（第 1 例）を示す図

【図 2 1 0】通信開始処理のフローチャートの別例（第 2 例）を示す図

【図 2 1 1】通信開始処理のフローチャートの別例（第 3 例）を示す図

【図 2 1 2】通信開始処理のフローチャートの別例（第 4 例）を示す図

【図 2 1 3】通信開始処理のフローチャートの別例（第 5 例）を示す図

【図 2 1 4】通信中出力処理のフローチャートを示す図

【図 2 1 5】通信中出力処理のフローチャートの別例（第 6 例）を示す図

30

【図 2 1 6】通信中出力処理のフローチャートの別例（第 7 例）を示す図

【図 2 1 7】通信中出力処理のフローチャートの別例（第 8 例）を示す図

【図 2 1 8】通信中出力処理のフローチャートの別例（第 9 例）を示す図

【図 2 1 9】通信中入力処理のフローチャートを示す図

【図 2 2 0】通信中入力処理のフローチャートの別例（第 1 0 例）を示す図

【図 2 2 1】通信切断処理のフローチャートを示す図

【図 2 2 2】パチンコ機の通信切断処理に際して通信端末にて実行される端末側通信切断処理のフローチャートを示す図

【図 2 2 3】通信切断処理のフローチャートの別例（第 1 1 例）を示す図

【図 2 2 4】通信切断処理のフローチャートの別例（第 1 2 例）を示す図

40

【図 2 2 5】通信切断処理のフローチャートの別例（第 1 3 例）を示す図

【図 2 2 6】通信切断処理のフローチャートの別例（第 1 4 例）を示す図

【図 2 2 7】通信切断処理のフローチャートの別例（第 1 5 例）を示す図

【図 2 2 8】第 1 5 例のパチンコ機の通信切断処理に際して通信端末にて実行される端末側通信切断処理のフローチャートの別例（第 1 6 例）を示す図

【図 2 2 9】パチンコ機および通信端末の通信を開始した後、終了する場合における遊技パネルを示す図

【図 2 3 0】本発明の第 2 実施形態に係る音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図

【図 2 3 1】遊技状況判定処理のフローチャートを示す図

50

【図 2 3 2】通信開始処理のフローチャートを示す図

【図 2 3 3】通信切断処理のフローチャートを示す図

【図 2 3 4】パチンコ機および通信端末の通信を開始した後、図柄表示装置にて変動表示を開始した場合における遊技パネルを示す図

【図 2 3 5】図柄表示装置にて変動表示を開始した後、遊技継続可能状況ではなくなった場合における遊技パネルを示す図

【図 2 3 6】遊技状況判定処理のフローチャートの変形例を示す図

【図 2 3 7】図柄表示装置にて変動表示を開始した後、遊技継続可能状況ではなくなった場合における遊技パネルを示す図

【発明を実施するための形態】

10

【0009】

〔主参考形態〕

以下、本発明の主参考形態を図面に基づいて説明する。

図 1 は、本発明の主参考形態に係るパチンコ機の正面図である。

パチンコ機 1 は、遊技機の種類であるパチンコ遊技機である。このパチンコ機 1 は、図 1 に示すように、パチンコ機 1 の外殻を形成する外枠 1 1 と、この外枠 1 1 に対して前方（正面側）に回動可能に取り付けられた遊技機本体 1 2 とを備えている。

【0010】

遊技機本体 1 2 は、左右両側部のうち一方を支持側として回動可能となるように外枠 1 1 に支持される内枠（図示略）と、内枠の前方に配置されるとともに、左右両側部のうち一方を支持側として前方へ回動可能となるように内枠に支持される前扉枠 1 2 1 と、内枠の後方に配置されるとともに、左右両側部のうち一方を支持側として後方へ回動可能となるように内枠に支持される裏バックユニット（図示略）とを備えている。

20

【0011】

なお、遊技機本体 1 2 は、その回動先端部に設けられた施錠装置（図示略）を備えている。この施錠装置は、遊技機本体 1 2 を外枠 1 1 に対して開放不能な施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠 1 2 1 を内枠に対して開放不能な施錠状態とする機能を有している。これらの施錠状態は、パチンコ機 1 の前面に露出させて設けられたシリンダ錠 1 3 に対して解錠キーを用いて解錠操作を行うことによって解除される。

【0012】

30

前扉枠 1 2 1 は、内枠の前面側全体を覆うようにして設けられた略楕円形状の窓部 1 2 2 と、窓部 1 2 2 に嵌め込まれた窓パネル 1 2 3 とを有している。なお、本参考形態では、窓パネル 1 2 3 は、ガラスによって無色透明に形成されているが、合成樹脂などによって無色透明に形成されていてもよい。

また、前扉枠 1 2 1 は、窓部 1 2 2 の上方に設けられた表示ランプ部 1 2 4 と、表示ランプ部 1 2 4 の左右両側に設けられるとともに、遊技状況に応じた効果音などを出力するスピーカ部 1 2 5 と、窓部 1 2 2 の下方に設けられた上側膨出部 1 4 および下側膨出部 1 5 とを備えている。

【0013】

上側膨出部 1 4 および下側膨出部 1 5 は、上下に並設されるとともに、共に前方へ膨出するように設けられている。

40

上側膨出部 1 4 は、上方に開口するようにして内側に設けられた上皿 1 4 1 と、遊技者に操作されることによって、情報の入力を受け付ける押ボタン 1 4 2 とを有している。上皿 1 4 1 は、裏バックユニットに設けられた払出装 4 8（図 4 参照）にて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遊技球発射機構 4 9（図 4 参照）側へ導くための機能を有している。押ボタン 1 4 2 は、遊技者の操作に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような期待演出などの所定の操作演出を実行可能な操作手段として機能する。

下側膨出部 1 5 は、同じく上方に開口するようにして内側に設けられた下皿 1 5 1 を有している。下皿 1 5 1 は、上皿 1 4 1 内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有して

50

いる。

【 0 0 1 4 】

さらに、前扉枠 1 2 1 は、下皿 1 5 1 の右方に設けられた発射手段としての発射ハンドル 1 6 を備えている。この発射ハンドル 1 6 は、パチンコ機 1 の遊技者に操作されることによって、内枠の下方に設けられた遊技球発射機構 4 9 から内枠の上方に設けられた遊技領域に向けて遊技球を発射する。発射ハンドル 1 6 は、その回転操作量を変更することによって、遊技領域に向けて発射する遊技球の発射強度、すなわち発射の勢いを変更する。

【 0 0 1 5 】

図 2 は、遊技盤の正面図である。

遊技盤 2 は、図 2 に示すように、その表面に取り付けられた内レール部 2 1 および外レール部 2 2 を有し、内枠に搭載されている。前述した遊技領域は、内レール部 2 1 および外レール部 2 2 によって区画されるようにして遊技盤 2 に形成されている。この遊技領域は、窓部 1 2 2 を介して略全域を前方から視認することができる。

内レール部 2 1 および外レール部 2 2 は、遊技領域への遊技球の誘導レール 2 3 を構成し、この誘導レール 2 3 は、遊技者が発射ハンドル 1 6 を回転操作したことによって遊技球発射機構 4 9 から発射された遊技球を遊技領域の上部に案内する。

【 0 0 1 6 】

誘導レール 2 3 は、その出口部分が遊技領域の一方の側部に配置されるとともに、遊技領域の上部中央を向くようにして形成されている。このため、遊技領域の上部における遊技球の到達位置は、遊技者による発射ハンドル 1 6 の回転操作量が大きくなるにしたがって、誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトしていく。なお、本参考形態では、誘導レール 2 3 の出口部分は、遊技領域の左側部に設けられている。

【 0 0 1 7 】

遊技盤 2 は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように形成された大小複数の開口部を遊技領域に有している。また、遊技盤 2 は、各開口部に設けられた一般入賞口 2 4、上作動口（第 1 始動入球手段）2 5、下作動口（第 2 始動入球手段）2 6、可変入賞装置 2 7、およびアウト口 2 8 を有している。また、遊技盤 2 は、中央部左側および中央部右側のそれぞれに設けられたスルーゲート 3 1 と、上部右側に設けられた主表示装置 3 2 と、中央部に設けられた可変表示ユニット 3 3 等とを有している。さらに、遊技盤 2 は、遊技球の落下方向を適宜分散させるために、または調整等するために植設された多数の釘 NL や、風車 WM 等の各種部材（役物）を遊技領域に有している。

【 0 0 1 8 】

一般入賞口 2 4、上作動口 2 5、下作動口 2 6、および可変入賞装置 2 7 の各種入賞口のそれぞれは、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4（図 4 参照）を備え、これらの検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4 は、遊技盤 2 の背面側に配設されている。具体的には、一般入賞口 2 4 は、検知センサ 3 0 1 を備え、上作動口 2 5 は、検知センサ 3 0 2 を備え、下作動口 2 6 は、検知センサ 3 0 3 を備え、可変入賞装置 2 7 は、検知センサ 3 0 4 を備えている。パチンコ機 1 は、検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4 の検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。なお、検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4 は、遊技球の入賞を個別に検知できるものであれば、どのようなものであってもよく、例えば、電磁誘導型の近接センサなどを採用することができる。

【 0 0 1 9 】

具体的には、パチンコ機 1 は、一般入賞口 2 4 への入球が発生した場合には 1 0 個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機 1 は、上作動口 2 5 への入球が発生した場合および下作動口 2 6 への入球が発生した場合には 3 個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機 1 は、可変入賞装置 2 7 への入球が発生した場合には 1 5 個の賞球の払い出しを実行する。なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば、各作動口 2 5、2 6 の賞球個数を相違させてもよい。

【 0 0 2 0 】

10

20

30

40

50

アウト口 28 は、遊技盤 2 の遊技領域の最下部に設けられている。各種入賞口等に入球しなかった遊技球は、このアウト口 28 を通って遊技領域から排出される。また、アウト口 28 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 305 (図 4 参照) を備え、この検知センサ 305 は、遊技盤 2 の背面側に配設されている。なお、パチンコ機 1 は、アウト口 28 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【0021】

各スルーゲート 31 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 306 (図 4 参照) を備え、この検知センサ 306 は、遊技盤 2 の背面側に配設されている。なお、パチンコ機 1 は、各スルーゲート 31 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

10

【0022】

ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することをいい、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。ただし、以下の説明では、アウト口 28 への遊技球の入球と明確に区別するために、各種入賞口への遊技球の入球を入賞とも表現する。また、スルーゲート 31 への入球とは、遊技領域に設けられたゲートを通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続することをいう。このスルーゲート 31 への入球についても各種入賞口への入球と同様に入賞とも表現する。

【0023】

20

上作動口 25 および下作動口 26 は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤 2 に設置されている。各作動口 25, 26 は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するとともに、上作動口 25 を上方に配置し、下作動口 26 を下方に配置するようにして鉛直方向に並設されている。下作動口 26 は、左右一対の可動片によって構成されたガイド片 (サポート片) としての電動役物 261 を有している。

【0024】

電動役物 261 は、遊技盤 2 の背面側に搭載された電動役物駆動部 262 に連結されている。この電動役物 261 は、電動役物駆動部 262 にて駆動されることによって、閉鎖状態 (非サポート状態または非ガイド状態) および開放状態 (サポート状態またはガイド状態) のいずれかに設定される。閉鎖状態は、電動役物 261 の上端を左右方向に近接させることによって、下作動口 26 を閉鎖した状態である。開放状態は、電動役物 261 の上端を左右方向に離間させることによって、下作動口 26 を開放した状態である。

30

【0025】

ここで、電動役物 261 を閉鎖状態に設定した場合には、この電動役物 261 の上端と、上作動口 25 との間隔は、遊技球 1 個分よりも狭くなる。また、電動役物 261 を開放状態に設定した場合には、この電動役物 261 の上端と、上作動口 25 との間隔は、遊技球 1 個分よりも広くなる。したがって、遊技球は、電動役物 261 を閉鎖状態に設定した場合には、下作動口 26 に入賞することができず、開放状態に設定した場合には、下作動口 26 に入賞することができる。

【0026】

40

なお、電動役物 261 は、前述した閉鎖状態および開放状態に代えて、下作動口 26 に遊技球が入賞しにくい状態 (閉鎖状態とは異なり遊技球の入球は可能な状態) と、下作動口 26 に遊技球が入賞しやすい状態とを切り換える構成としてもよい。また、下作動口 26 は、このような切り換えを電動役物 261 の設定によって行うのではなく、下作動口 26 の変位によって行う構成としてもよく、このように構成した場合には、下作動口 26 は、電動役物 261 を備えていなくてもよい。

【0027】

可変入賞装置 27 は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する大入賞口 271 と、大入賞口 271 を開閉するための開閉扉 272 と、開閉扉 272 を駆動する可変入賞駆動部 273 とを備えている。

50

なお、遊技者は、発射ハンドル 16 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 23 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット 33 等を避けて可変入賞装置 27 に遊技球を導くことができる。

【0028】

ここで、遊技盤 2 は、可変入賞装置 27 の前面側を覆うようにして設けられたカバー 29 を備えている。このカバー 29 は、可変入賞装置 27 を前面側から視認可能とすべく透明（または半透明）に形成された透明パネル 291 と、この透明パネル 291 の周囲に設けられるとともに、不透明に形成された不透明パネル 292 とを備えている。

したがって、遊技者は、透明パネル 291 および窓部 122 を介して可変入賞装置 27 を前方から視認することができる。 10

【0029】

大入賞口 271 は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この大入賞口 271 は、前述したように、遊技球の入球を検知する検知センサ 304 を備えている。パチンコ機 1 は、その検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。

【0030】

開閉扉 272 は、矩形板状に形成されるとともに、大入賞口 271 の開口を閉鎖するようにして遊技盤 2 に設けられている。この開閉扉 272 は、窓パネル 123 に向かって前進して遊技盤 2 から突出することによって、大入賞口 271 の開口を閉鎖する閉鎖状態と、遊技盤 2 の内部に向かって後退して遊技盤 2 に埋没することによって、大入賞口 271 の開口を開放する開放状態とを有している。 20

可変入賞駆動部 273 は、開閉扉 272 を駆動することによって、開閉扉 272 を開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。

【0031】

具体的には、開閉扉 272 は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 272 は、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。

なお、開閉実行モード（特定制御状態）とは、開閉扉 272 を開放状態に設定し、大入賞口 271 に遊技球を入球可能とするモードをいう。また、開閉実行モードにおいて、開閉扉 272 を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでを 1 回のラウンド遊技という。 30

【0032】

主表示装置 32 は、メイン表示部 34 と、普通図柄用表示部 35 とを有し、複数のセグメント発光部を所定の態様で配列したセグメント表示器や、ドット表示器などの複数の表示装置を配置して構成されている。

なお、主表示装置 32 は、その前面側に設けられた窓パネル 123 に向かって膨出するようにして遊技盤 2 に設けられている。すなわち、主表示装置 32 は、窓パネル 123 を介してパチンコ機 1 の前方から視認可能となっている。また、主表示装置 32 と、窓パネル 123 との間の距離は、遊技球 1 個分よりも狭くなっている。これによって、パチンコ機 1 は、主表示装置 32 と、窓パネル 123 との間を遊技球が落下していくのを防止している。換言すれば、パチンコ機 1 は、主表示装置 32 の前方を遊技球が落下していくのを防止している。 40

【0033】

メイン表示部 34 は、上作動口 25 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第 1 結果表示部 341 と、下作動口 26 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第 2 結果表示部 342 とを備えている（図 4 参照）。なお、メイン表示部 34 は、開閉実行モードとなった場合（または開閉実行モードとなる場合）に、その開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数を明示するためのラウンド表示部を更に備えていてもよい。

【 0 0 3 4 】

第 1 結果表示部 3 4 1 は、上作動口 2 5 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、上作動口 2 5 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第 1 結果表示部 3 4 1 は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 は、開閉実行モードへ移行する。

第 2 結果表示部 3 4 2 は、下作動口 2 6 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、下作動口 2 6 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第 2 結果表示部 3 4 2 は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 は、開閉実行モードへ移行する。

10

【 0 0 3 5 】

普通図柄用表示部 3 5 は、各スルーゲート 3 1 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、各スルーゲート 3 1 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。普通図柄用表示部 3 5 は、内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 は、電役開放状態へ移行する。この電役開放状態では、下作動口 2 6 に設けられた電動役物 2 6 1 は、所定の態様で開放状態となる。

【 0 0 3 6 】

なお、本参考形態では、メイン表示部 3 4 および普通図柄用表示部 3 5 は、セグメント表示器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、有機 E L 表示装置、C R T、ドットマトリックス等の他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、メイン表示部 3 4 および普通図柄用表示部 3 5 に変動表示させる絵柄としては、複数種の文字を変動表示させる構成、複数種の記号を変動表示させる構成、複数種のキャラクタを変動表示させる構成、または複数種の色を切り換えて表示させる構成などを採用できる。

20

【 0 0 3 7 】

可変表示ユニット 3 3 は、絵柄の一種である図柄を変動表示（可変表示または切換表示）する図柄表示装置 3 6 を備えている。また、可変表示ユニット 3 3 は、図柄表示装置 3 6 を囲むようにして配設されたセンターフレーム 3 7 を備えている。このセンターフレーム 3 7 の上部は、その前面側に設けられた窓パネル 1 2 3 に向かって膨出するようにして設けられている。これによって、パチンコ機 1 は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の前方を遊技球が落下していくのを防止し、遊技球の落下によって表示画面 G の視認性が低下するといった不都合を生じない構成となっている。

30

【 0 0 3 8 】

図柄表示装置 3 6 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いる。この図柄表示装置 3 6 は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への入賞に基づいて図柄の変動表示を開始する。すなわち、図柄表示装置 3 6 は、メイン表示部 3 4 の第 1 結果表示部 3 4 1 にて変動表示を実行する場合およびメイン表示部 3 4 の第 2 結果表示部 3 4 2 にて変動表示を実行する場合には、それに合わせて変動表示を実行する。

40

なお、図柄表示装置 3 6 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、または C R T 等の他の表示装置であってもよい。

【 0 0 3 9 】

センターフレーム 3 7 は、図柄表示装置 3 6 の左下側の領域に設けられた第 1 保留ランプ部 3 7 1 と、図柄表示装置 3 6 の右下側の領域に設けられた第 2 保留ランプ部 3 7 2 と、図柄表示装置 3 6 の上側の領域に設けられた第 3 保留ランプ部 3 7 3 とを備えている。

【 0 0 4 0 】

第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、上作動口 2 5 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、遊技球を最大 4 個

50

まで保留することができ、第 1 結果表示部 3 4 1 および図柄表示装置 3 6 の変動表示に対応している。

第 2 保留ランプ部 3 7 2 は、下作動口 2 6 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第 2 保留ランプ部 3 7 2 は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、第 2 結果表示部 3 4 2 および図柄表示装置 3 6 の変動表示に対応している。

第 3 保留ランプ部 3 7 3 は、各スルーゲート 3 1 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第 3 保留ランプ部 3 7 3 は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、普通図柄用表示部 3 5 の変動表示に対応している。

なお、各保留ランプ部 3 7 1 ~ 3 7 3 は、後述する図柄表示装置 3 6 の一部に画像として表示される等の他の構成であってもよい。

10

【0041】

図 3 は、図柄表示装置の表示画面を示す図である。

図柄表示装置 3 6 の表示画面 G は、図 3 に示すように、3 列の表示領域に区画されており、各表示領域には、左から順に左図柄列 Z 1、中図柄列 Z 2、および右図柄列 Z 3 が表示される。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 は、「1」~「8」の数字からなる 8 種類の図柄を下方から上方に向かって昇順となるとともに、「8」の次は「1」となるように配列して構成されている。なお、図 3 では、各表示領域の中心線を一点鎖線で示している。

【0042】

図柄表示装置 3 6 は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への入賞に基づいて、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面 G において遊技回用の演出を実行する。この遊技回用の演出は、左図柄列 Z 1 右図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に変動表示から停止表示に切り換わり、最終的には、有効ライン L 上に所定の図柄を停止表示した状態で終了する。

20

すなわち、遊技回とは、各作動口 2 5 , 2 6 への入賞に基づいて、メイン表示部 3 4 および図柄表示装置 3 6 にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示するまでをいう。

【0043】

なお、図柄表示装置 3 6 における図柄の変動表示の態様は、これに限定されることはなく任意である。例えば、図柄列の列数、各図柄列のスクロールの方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、各図柄列の図柄は、数字のみの態様に代えて、絵と数字とを組み合わせた態様としてもよく、絵のみの態様としてもよい。

30

【0044】

< パチンコ機の電氣的構成 >

図 4 は、パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

パチンコ機 1 は、図 4 に示すように、主制御装置 4 と、音声発光制御装置 5 と、表示制御装置 6 とを備え、これらの装置は、内枠の背面側に搭載されている。また、パチンコ機 1 は、払出制御装置 4 6 と、電源・発射制御装置 4 7 とを備え、これらの装置は、裏パックユニットに搭載されている。払出制御装置 4 6 は、前述した払出装置 4 8 に遊技球の払い出しをさせる払出制御を実行する。電源・発射制御装置 4 7 は、前述した遊技球発射機構 4 9 に遊技球を発射させる発射制御を実行する。

40

【0045】

主制御装置 4 は、遊技の主たる制御（主制御）を司る主制御基板 4 1 と、電源を監視する停電監視基板 4 5 とを備えている。なお、主制御装置 4 は、主制御基板 4 1 などを収容する基板ボックスを備えている。この基板ボックスは、その開放に際して痕跡を残す痕跡手段を備えていてもよく、その開放に際して痕跡を残す痕跡構造を備えていてもよい。具体的には、痕跡手段としては、複数のケース体を結合することによって基板ボックスを構成し、各ケース体の分離に際して所定部位の破壊を要する結合部（カシメ部）を設ける構成や、引き剥がしに際して粘着層が接着対象に残ることで剥がされたことの痕跡を残す封

50

印シールを複数のケース体間の境界を跨ぐようにして貼り付ける構成などを採用することができる。また、痕跡構造としては、これらのケース体間の境界に対して接着剤を塗布する構成などを採用することができる。

【 0 0 4 6 】

主制御基板 4 1 は、主制御基板 4 1 に実装された M P U 4 2 と、この M P U 4 2 を構成している R O M 4 3 および R A M 4 4 とを備えている。ここで、M P U 4 2 は、R O M 4 3 および R A M 4 4 の他、C P U、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、および乱数発生器としてのカウンタ回路などを複合的にチップ化した素子である。

なお、本参考形態では、R O M 4 3 および R A M 4 4 は、M P U 4 2 に対して 1 チップ化されているが、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 4 以外の他の制御装置の M P U についても同様である。

10

【 0 0 4 7 】

R O M 4 3 は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。この R O M 4 3 は、当否テーブル記憶エリア 4 3 1 や、振分テーブル記憶エリア 4 3 2 や、リーチ用テーブル記憶エリア 4 3 3 などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

R A M 4 4 は、R O M 4 3 に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。この R A M 4 4 は、各種カウンタエリア 4 4 1 や、保留球格納エリア 4 4 2 や、電役保留エリア 4 4 3 などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

20

【 0 0 4 8 】

M P U 4 2 は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。M P U 4 2 の入力ポートは、主制御装置 4 に設けられた停電監視基板 4 5 と、複数の検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 6 とに接続されている。M P U 4 2 の出力ポートは、停電監視基板 4 5 と、払出制御装置 4 6 と、音声発光制御装置 5 とに接続されている。また、M P U 4 2 の出力ポートは、下作動口 2 6 の電動役物 2 6 1 を開閉動作させる電動役物駆動部 2 6 2 と、可変入賞装置 2 7 の開閉扉 2 7 2 を開閉動作させる可変入賞駆動部 2 7 3 と、メイン表示部 3 4 と、普通図柄用表示部 3 5 とに接続されている。

30

【 0 0 4 9 】

なお、主制御基板 4 1 は、ドライバ回路を有している。M P U 4 2 は、このドライバ回路を通じて各種駆動部などの駆動制御を実行する。具体的には、電役開放状態では、M P U 4 2 は、電動役物駆動部 2 6 2 の駆動制御を実行して電動役物 2 6 1 を開閉させる。また、開閉実行モードでは、M P U 4 2 は、可変入賞駆動部 2 7 3 の駆動制御を実行して大入賞口 2 7 1 を開閉させる。また、各遊技回では、M P U 4 2 は、メイン表示部 3 4 の表示制御を実行して各作動口 2 5 , 2 6 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。さらに、M P U 4 2 は、普通図柄用表示部 3 5 の表示制御を実行して各スルーゲート 3 1 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。

【 0 0 5 0 】

40

停電監視基板 4 5 は、主制御基板 4 1 と、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置 4 7 とを中継し、電源・発射制御装置 4 7 から出力される直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視する。したがって、M P U 4 2 は、停電監視基板 4 5 を介して電力を受給する。

検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 6 は、一般入賞口 2 4、上作動口 2 5、下作動口 2 6、および可変入賞装置 2 7 の各種入賞口や、アウト口 2 8 や、各スルーゲート 3 1 に 1 対 1 で対応して設けられている。M P U 4 2 は、検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 6 の検知結果に基づいて、各種入賞口や、アウト口 2 8 や、各スルーゲート 3 1 への入賞判定（入球判定）を行っている。なお、M P U 4 2 は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への入賞判定に基づいて、内部抽選を実行する。

50

【 0 0 5 1 】

払出制御装置 4 6 は、主制御装置 4 から送信されるコマンド（制御命令）に基づいて、払出装置 4 8 に賞球や貸し球（遊技に際して遊技者に貸し出す遊技球）の払い出しをさせる払出制御を実行する。

【 0 0 5 2 】

電源・発射制御装置 4 7 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、電源・発射制御装置 4 7 は、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 4 1 や払出制御装置 4 6 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。なお、電源・発射制御装置 4 7 は、バックアップ用コンデンサなどの電断時電源部を備えている。この電断時電源部は、パチンコ機 1 への電力供給が遮断された電断時においても主制御装置 4 の R A M 4 4 に記憶保持用の電力を供給する。 10

【 0 0 5 3 】

また、電源・発射制御装置 4 7 は、遊技球発射機構 4 9 に遊技球を発射させる発射制御を実行する。ここで、遊技球発射機構 4 9 は、遊技盤 2 の誘導レール 2 3 に向けて延びる発射レールと、上皿 1 4 1 に貯留されている遊技球を発射レール上に供給する球送り装置と、発射レール上に供給された遊技球を誘導レール 2 3 に向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイドとを備えている。電源・発射制御装置 4 7 は、所定の発射条件が整っている場合に、このソレノイドに対して駆動信号（発射許可信号）を供給し、遊技球を発射させる。 20

【 0 0 5 4 】

< 主制御装置の M P U にて内部抽選を実行するための電氣的構成 >

図 5 は、内部抽選に用いられる各カウンタの内容を示す図である。

M P U 4 2 は、図 5 に示すように、各カウンタ C 1 ~ C 3 , C I N I , C S , C 4 の値（情報）を用いることによって、内部抽選などを実行する。具体的には、M P U 4 2 は、大当たり発生の抽選に大当たり乱数カウンタ C 1 を使用し、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり種別カウンタ C 2 を使用し、リーチ表示を発生させるか否かの抽選にリーチ乱数カウンタ C 3 を使用する。また、M P U 4 2 は、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に乱数初期値カウンタ C I N I を使用し、メイン表示部 3 4 および図柄表示装置 3 6 における表示継続時間の決定に変動種別カウンタ C S を使用する。さらに、M P U 4 2 は、下作動口 2 6 の電動役物 2 6 1 を電役開放状態とするか否かの抽選に電動役物開放カウンタ C 4 を使用する。なお、各カウンタ C 1 ~ C 3 , C I N I , C S , C 4 は、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1（図 4 参照）に設けられている。 30

【 0 0 5 5 】

各カウンタ C 1 ~ C 3 , C I N I , C S , C 4 は、その更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値に達した後、0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、R A M 4 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファに格納された値のうち、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 4 4 に取得情報記憶手段として設けられた保留球格納エリア 4 4 2（図 4 参照）に格納される。また、抽選カウンタ用バッファに格納された値のうち、電動役物開放カウンタ C 4 の値は、各スルーゲート 3 1 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 4 4 の電役保留エリア 4 4 3（図 4 参照）に格納される。 40

【 0 0 5 6 】

保留球格納エリア 4 4 2 は、第 1 結果表示部用保留エリア R a と、第 2 結果表示部用保留エリア R b と、実行エリア A E とを備えている。

【 0 0 5 7 】

第 1 取得情報記憶手段として設けられた第 1 結果表示部用保留エリア R a は、第 1 エリア R a 1 ~ 第 4 エリア R a 4 の 4 つの記憶エリアを備えている。各エリア R a 1 ~ R a 4 50

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、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を格納可能な記憶容量に設定されている。M P U 4 2 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、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を保留情報として上作動口 2 5 への遊技球の入賞に合わせて各エリア R a 1 ~ R a 4 に時系列的に格納していく。具体的には、M P U 4 2 は、上作動口 2 5 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア R a 1 第 2 エリア R a 2 第 3 エリア R a 3 第 4 エリア R a 4 の順に保留情報を時系列的に格納していく。

【 0 0 5 8 】

このように、第 1 結果表示部用保留エリア R a は、4 つの記憶エリアを備えているので、上作動口 2 5 への遊技球の入賞は、最大 4 個まで保留されるようになっている。また、第 1 結果表示部用保留エリア R a は、各エリア R a 1 ~ R a 4 に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

10

なお、上作動口 2 5 に係る保留個数は、4 個に限定されることはなく任意であり、2 個、3 個、または 5 個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【 0 0 5 9 】

第 2 取得情報記憶手段として設けられた第 2 結果表示部用保留エリア R b は、第 1 エリア R b 1 ~ 第 4 エリア R b 4 の 4 つの記憶エリアを備えている。各エリア R b 1 ~ R b 4 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、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を格納可能な記憶容量に設定されている。M P U 4 2 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、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を保留情報として下作動口 2 6 への遊技球の入賞に合わせて各エリア R b 1 ~ R b 4 に時系列的に格納していく。具体的には、M P U 4 2 は、下作動口 2 6 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア R b 1 第 2 エリア R b 2 第 3 エリア R b 3 第 4 エリア R b 4 の順に保留情報を時系列的に格納していく。

20

【 0 0 6 0 】

このように、第 2 結果表示部用保留エリア R b は、4 つの記憶エリアを備えているので、下作動口 2 6 への遊技球の入賞は、最大 4 個まで保留されるようになっている。また、第 2 結果表示部用保留エリア R b は、各エリア R b 1 ~ R b 4 に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

なお、下作動口 2 6 に係る保留個数は、4 個に限定されることはなく任意であり、2 個、3 個、または 5 個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

30

【 0 0 6 1 】

実行エリア A E は、各結果表示部 3 4 1 , 3 4 2 の変動表示を開始する際に、第 1 結果表示部用保留エリア R a、または第 2 結果表示部用保留エリア R b の記憶エリアに格納された保留情報を移動させるためのエリアである。

【 0 0 6 2 】

電役保留エリア 4 4 3 は、第 1 結果表示部用保留エリア R a および第 2 結果表示部用保留エリア R b と同様に 4 つの記憶エリアを備えている。したがって、各スルーゲート 3 1 への遊技球の入賞は、最大 4 個まで保留されるようになっている。

なお、各スルーゲート 3 1 に係る保留個数は、4 個に限定されることはなく任意であり、2 個、3 個、または 5 個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

40

【 0 0 6 3 】

< 各カウンタの詳細な説明 >

以下、各カウンタの詳細について説明する。

まず、電動役物開放カウンタ C 4 について説明する。電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、その更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値 2 5 0 に達した後、0 に戻ることによって、0 ~ 2 5 0 の範囲内でループするループカウンタとなっている。

電動役物開放カウンタ C 4 は、定期的に更新され、その更新された値は、各スルーゲート 3 1 に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介して R A M 4 4 の電

50

役保留エリア 4 4 3 に格納される。

そして、MPU 4 2 は、電役保留エリア 4 4 3 に格納された電動役物開放カウンタ C 4 の値に基づいて、下作動口 2 6 の電動役物 2 6 1 を電役開放状態とするか否かの抽選（電動役物開放抽選）を実行する。

【 0 0 6 4 】

ここで、パチンコ機 1 は、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定することによって、下作動口 2 6 への遊技球の入賞を可能とする頻度が互いに異なる複数のサポートモードを有している。具体的には、パチンコ機 1 は、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する頻度が相対的に低い低頻度サポートモード（低頻度ガイド状態）と、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する頻度が相対的に高い高頻度サポートモード（高頻度ガイド状態）とを有している。

10

【 0 0 6 5 】

低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選において、電役開放状態に当選する確率は同一（例えば、共に 4 / 5 ）となっている。しかしながら、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、電役開放状態に当選した際に、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する回数が多く、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する 1 回の開放時間も長くなっている。また、高頻度サポートモードでは、1 回の電役開放状態における各回の開放の間に、電動役物 2 6 1 を閉鎖状態に設定する閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短くなっている。さらに、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、電動役物開放抽選を終えてから次の電動役物開放抽選を行うまでに待機する時間として最低限確保される確保時間（普通図柄用表示部 3 5 における 1 回の変動表示の継続時間）が短くなっている。

20

【 0 0 6 6 】

したがって、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードと比較して、遊技球は、下作動口 2 6 に入賞しやすくなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を中程度として左打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、下作動口 2 6 よりも上作動口 2 5 に入賞する確率を高くすることができる。また、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、上作動口 2 5 よりも下作動口 2 6 に入賞する確率を高くすることができる。

30

そして、下作動口 2 6 への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技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 0 6 7 】

このように、本参考形態では、パチンコ機 1 は、上作動口 2 5 への遊技球の入球を発生させやすく、下作動口 2 6 への遊技球の入球を発生させにくい左打ちルート（第 1 の経路）と、下作動口 2 6 への遊技球の入球を発生させやすく、上作動口 2 5 への遊技球の入球を発生させにくい右打ちルート（第 2 の経路）とを備えている。

【 0 0 6 8 】

40

なお、低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードの構成は、これに限定されることはない。例えば、高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選にて電役開放状態に当選する確率を低頻度サポートモードと比較して高くするように構成してもよい。また、例えば、複数種類の確保時間を用意し、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、短い確保時間を選択し易いように構成してもよく、選択される確保時間の平均を短くするように構成してもよい。さらに、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する回数、開放時間、および確保時間の各条件を組み合わせることによって、高頻度サポートモードは、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する頻度を低頻度サポートモードと比較して相対的に高くするように構成してもよい。

【 0 0 6 9 】

50

次に、大当たり乱数カウンタ C 1 について説明する。大当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば、その更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値 5 9 9 に達した後、0 に戻ることによって、0 ~ 5 9 9 の範囲内でループするループカウンタとなっている。また、大当たり乱数カウンタ C 1 は、1 周ループするごとに、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値を初期値として読み込む。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 と同様に 0 ~ 5 9 9 の範囲内でループするループカウンタである。

【 0 0 7 0 】

大当たり乱数カウンタ C 1 は、定期的に更新され、その更新された値は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介して R A M 4 4 の保留球格納エリア 4 4 2 に格納される。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1 の値は、上作動口 2 5 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 4 4 の第 1 結果表示部用保留エリア R a に格納され、下作動口 2 6 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 4 4 の第 2 結果表示部用保留エリア R b に格納される。

10

そして、M P U 4 2 は、保留球格納エリア 4 4 2 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行する。

【 0 0 7 1 】

図 6 は、大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルを示す図である。

大当たり乱数カウンタ C 1 の値のうち、大当たり発生に当選する乱数の値は、図 6 に示すように、当否情報群記憶手段として設けられた R O M 4 3 の当否テーブル記憶エリア 4 3 1（図 4 参照）に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。

20

【 0 0 7 2 】

ここで、パチンコ機 1 は、大当たり発生に当選しにくい低確率モード（低確率状態）と、大当たり発生に当選しやすい高確率モード（高確率状態）との 2 つの当否抽選モードを有している。また、当否テーブルは、図 6（a）に示す低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、図 6（b）に示す高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とを備えている。

M P U 4 2 は、これらの当否テーブルと、保留球格納エリア 4 4 2 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値とを比較することによって、大当たり発生の抽選を実行する。

【 0 0 7 3 】

これらの当否テーブルは、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」の複数の大当たり発生の抽選の結果（当否結果）を有している。

30

具体的には、大当たり発生の抽選に際して低確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、図 6（a）に示すように、「大当たり当選」となる乱数の値は 2 個である。

これに対して、大当たり発生の抽選に際して高確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、図 6（b）に示すように、「大当たり当選」となる乱数の値は 2 1 個である。ここで、低確率モード用の当否テーブルに記憶された大当たり当選となる乱数の値は、高確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値に含まれている。

【 0 0 7 4 】

40

なお、各当否テーブルに記憶される乱数の値や個数は任意であり、高確率モードは、低確率モードと比較して「大当たり当選」となる確率が高くなっていけばよい。また、高確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値は、低確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値を含んでいなくてもよく、低確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値の一部を含んでいてもよい。

【 0 0 7 5 】

また、各当否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、大当たり発生に当選せずに外れ結果となる。

ここで、パチンコ機 1 は、前述したように、「特別外れ結果（小当たり結果）」と、「

50

通常外れ結果」との２種類の外れ結果を有している。これらの外れ結果は、いずれも当否抽選モードや、サポートモードの移行契機とはならない点で共通している。しかしながら、「特別外れ結果」は、開閉実行モードへの移行契機となるのに対して、「通常外れ結果」は、開閉実行モードへの移行契機とはならない点で異なっている。

【 0 0 7 6 】

次に、大当たり種別カウンタ C 2 について説明する。大当たり種別カウンタ C 2 は、例えば、その更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値 2 9 に達した後、0 に戻ることによって、0 ~ 2 9 の範囲内でループするループカウンタとなっている。

大当たり種別カウンタ C 2 は、定期的に更新され、その更新された値は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介して R A M 4 4 の保留球格納エリア 4 4 2 に格納される。具体的には、大当たり種別カウンタ C 2 の値は、上作動口 2 5 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 4 4 の第 1 結果表示部用保留エリア R a に格納され、下作動口 2 6 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 4 4 の第 2 結果表示部用保留エリア R b に格納される。

そして、M P U 4 2 は、保留球格納エリア 4 4 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選（振分抽選）を実行する。

【 0 0 7 7 】

図 7 は、大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図である。

大当たりの種別の振分先に係る乱数の値は、図 7 に示すように、振分情報群記憶手段として設けられた R O M 4 3 の振分テーブル記憶エリア 4 3 2（図 4 参照）に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。振分テーブルは、図 7（a）に示す第 1 振分テーブル（第 1 振分情報群）と、図 7（b）に示す第 2 振分テーブル（第 2 振分情報群）とを備えている。

M P U 4 2 は、これらの振分テーブルと、保留球格納エリア 4 4 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値とを比較することによって、大当たりの種別の抽選を実行する。

【 0 0 7 8 】

第 1 振分テーブルは、第 1 結果表示部用保留エリア R a から実行エリア A E にシフトされた大当たり種別カウンタ C 2 の値、すなわち上作動口 2 5 への入賞に基づく大当たり種別カウンタ C 2 の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。

第 1 振分テーブルは、図 7（a）に示すように、「低確結果（低確率対応の特別振分結果）」、「非明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の潜伏高確率結果）」、「明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の高確率結果）」、および「最有利結果（高確率対応の特別振分結果）」の複数の振分結果を振分先としている。具体的には、第 1 振分テーブルでは、大当たり種別カウンタ C 2 の値「0 ~ 2 9」のうち、「0 ~ 9」を「低確結果」に振り分け、「1 0 ~ 1 4」を「非明示少ラウンド高確結果」に振り分け、「1 5 ~ 1 9」を「明示少ラウンド高確結果」に振り分け、「2 0 ~ 2 9」を「最有利結果」に振り分けている。

【 0 0 7 9 】

第 2 振分テーブルは、第 2 結果表示部用保留エリア R b から実行エリア A E にシフトされた大当たり種別カウンタ C 2 の値、すなわち下作動口 2 6 への入賞に基づく大当たり種別カウンタ C 2 の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。

第 2 振分テーブルは、図 7（b）に示すように、「低確結果」および「最有利結果」の 2 つの振分結果を振分先としている。具体的には、第 2 振分テーブルでは、大当たり種別カウンタ C 2 の値「0 ~ 2 9」のうち、「0 ~ 9」を「低確結果」に振り分け、「1 0 ~ 2 9」を「最有利結果」に振り分けている。

【 0 0 8 0 】

各振分結果は、以下の(1)～(3)の条件の少なくともいずれかに差異を有している。

- (1) 開閉実行モード終了後の当否抽選モード
- (2) 開閉実行モード終了後のサポートモード
- (3) 開閉実行モードにおける可変入賞装置27の開閉制御の態様

【0081】

まず、(1)の当否抽選モードの相違について説明する。

「低確結果」は、開閉実行モード終了前の当否抽選モードに関わらず開閉実行モード終了後に当否抽選モードが低確率モードに設定される振分結果である。この低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

10

「非明示少ラウンド高確結果」、「明示少ラウンド高確結果」、および「最有利結果」は、開閉実行モード終了前の当否抽選モードに関わらず開閉実行モード終了後に当否抽選モードが高確率モードに設定される振分結果である。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【0082】

次に、(2)のサポートモードの相違について説明する。

「低確結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードに関わらず開閉実行モード終了後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振分結果である。この高頻度サポートモードは、遊技回が終了基準回数(具体的には、100回)に達した場合には低頻度サポートモードに移行する。

20

【0083】

「非明示少ラウンド高確結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードをそのまま維持する振分結果である。ここで、開閉実行モード終了前のサポートモードが高頻度サポートモードであった場合には、高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

「明示少ラウンド高確結果」および「最有利結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードに関わらず開閉実行モード終了後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振分結果である。この高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【0084】

30

なお、(3)の開閉実行モードにおける可変入賞装置27の開閉制御の態様の相違については後に詳細に説明する。

【0085】

次に、リーチ乱数カウンタC3について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、例えば、その更新の都度、前回値に1が加算され、最大値238に達した後、0に戻ることによって、0～238の範囲内でループするループカウンタとなっている。

リーチ乱数カウンタC3は、定期的に更新され、その更新された値は、上作動口25または下作動口26に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してRAM44の保留球格納エリア442に格納される。具体的には、リーチ乱数カウンタC3の値は、上作動口25に遊技球が入賞したタイミングでRAM44の第1結果表示部用保留エリアRaに格納され、下作動口26に遊技球が入賞したタイミングでRAM44の第2結果表示部用保留エリアRbに格納される。

40

そして、MPU42は、保留球格納エリア442に格納されたリーチ乱数カウンタC3の値に基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選(リーチ発生抽選)を実行する。

【0086】

リーチ表示は、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合に発生する期待演出である。

具体的には、MPU42は、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合に、リーチ用テーブルと、保留球格納エリア442に格納されたリーチ乱数カウンタC3の値とを比較することによって、リーチ表示を発生させるか否か

50

の抽選を実行し、この抽選においてリーチ表示を発生させるとなった場合にリーチ表示を発生させる。なお、リーチ用テーブルは、リーチ表示の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、ROM 43のリーチ用テーブル記憶エリア433（図4参照）に記憶されている。

【0087】

ここで、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合には、図柄表示装置36は、停止結果として、同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示する。また、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「低確結果」に振り分けられた場合には、図柄表示装置36は、停止結果として、同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示する。さらに、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」に振り分けられた場合や、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合には、図柄表示装置36は、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせではなく、当否抽選において「通常外れ結果」となった場合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄（例えば「3・4・1」）の組み合わせを有効ラインL上に停止表示する。

10

【0088】

リーチ表示は、同一の数字を有する図柄の組み合わせを最終的に停止表示させる場合（当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」または「低確結果」に振り分けられた場合）には、リーチ乱数カウンタC3の値に関わらず発生する。また、リーチ表示は、特別な図柄の組み合わせを最終的に停止表示させる場合（当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」に振り分けられた場合や、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合）には、リーチ乱数カウンタC3の値に関わらず発生しない。

20

【0089】

リーチ表示の態様は、図柄表示装置36の表示画面Gに表示される複数の図柄列Z1～Z3のうち、一部の図柄列（例えば、図柄列Z1および図柄列Z3）を有効ラインL上に停止表示させることによって、同一の図柄の組み合わせを表示して停止結果を示唆し、その状態で残りの図柄列（例えば、図柄列Z2）を変動表示する。

30

したがって、パチンコ機1は、リーチ表示を発生させることによって、図柄表示装置36にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する前に、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「低確結果」または「最有利結果」に振り分けられたのではないかと遊技者に期待させることができる。

【0090】

なお、リーチ表示の態様は、これに限定されることはなく、一部の図柄列を停止表示させた上で残りの図柄列を変動表示させるとともに、所定のキャラクタなどを動画として背景に表示してもよく、各図柄列を縮小表示または非表示にした上で所定のキャラクタなどを動画として表示画面Gの略全体に表示してもよい。

40

【0091】

ここで、パチンコ機1は、図柄表示装置36の変動表示の一種として期待演出を有している。期待演出とは、図柄表示装置36にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する前に、当否抽選において「大当たり当選」となったのではないかと遊技者に期待させるような演出をいう。具体的には、パチンコ機1は、前述したリーチ表示と、予告表示との2種類の期待演出を有している。

【0092】

予告表示は、当否抽選において「大当たり当選」となった場合や、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合に、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合よりも演出を発生しやすくす

50

る期待演出である。この予告表示は、演出を発生しやすくする代わりに、出現率の低い演出を選択しやすくするようにしてもよく、これらを組み合わせるようにしてもよい。

なお、リーチ表示を発生させるか否かの抽選は、主制御装置 4 にて実行されていたのに対し、予告表示を発生させるか否かの抽選は、音声発光制御装置 5 にて実行される。

【0093】

予告表示の態様は、図柄表示装置 36 の表示画面 G に表示される複数の図柄列 Z1 ~ Z3 のうち、全ての図柄列 Z1 ~ Z3 を変動表示させている、一部の図柄列（例えば、図柄列 Z1）を有効ライン L 上に停止表示させた上で複数の図柄列（例えば、図柄列 Z2, Z3）を変動表示させている、またはリーチ表示を発生させている状況において、所定のタイミングに基づいて所定のキャラクタなどを動画として表示画面 G に表示する態様や、遊技者に押ボタン 142 を押下させることに基づいて所定のキャラクタなどを動画として表示画面 G に表示する態様を例示できる。この予告表示は、リーチ表示を発生させる場合およびリーチ表示を発生させない場合のいずれの場合においても発生するが、リーチ表示を発生させない場合よりもリーチ表示を発生させる場合に発生しやすくなるように設定されている。

なお、予告表示は、これに限定されることはなく、例えば、背景を変更して表示してもよく、図柄列 Z1 ~ Z3 の形態を変更して表示してもよい。

【0094】

最後に、変動種別カウンタ CS について説明する。変動種別カウンタ CS は、例えば、その更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値 198 に達した後、0 に戻ることによって、0 ~ 198 の範囲内でループするループカウンタとなっている。

変動種別カウンタ CS は、後述する通常処理の実行ごとに少なくとも 1 回更新され、その更新の都度、抽選カウンタ用バッファに格納される。

そして、MPU 42 は、抽選カウンタ用バッファに格納された変動種別カウンタ CS の値に基づいて、メイン表示部 34 における絵柄の表示継続時間と、図柄表示装置 36 における図柄の表示継続時間とを決定する。なお、これらの表示継続時間については後に詳細に説明する。

【0095】

< 主制御装置にて実行される各種処理について >

主制御装置 4 の MPU 42 は、遊技を進行させるタイマ割込み処理および通常処理や、電源投入に伴って起動するメイン処理を実行する。以下、タイマ割込み処理、通常処理、およびメイン処理について順に説明する。

なお、MPU 42 は、タイマ割込み処理、通常処理、およびメイン処理の他、NMI 端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力によって起動する NMI 割込み処理を実行するが、この処理についての説明は省略する。

【0096】

< タイマ割込み処理 >

図 8 は、タイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

タイマ割込み処理では、MPU 42 は、図 8 に示すように、ステップ S101 ~ S105 を定期的に（例えば、2 msec 周期で）実行する。

【0097】

ステップ S101 では、MPU 42 は、複数の検知センサ 301 ~ 306 の読み込み処理を実行する。この読み込み処理では、MPU 42 は、複数の検知センサ 301 ~ 306 の状態を読み込み、その状態を判定して入賞検知情報として RAM 44 に保存する。MPU 42 は、各種入賞口に対応した検知センサ 301 ~ 304 が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、賞球の払い出し指示を行うための賞球コマンドを設定し、この設定したコマンドを払出制御装置 46 に送信する。例えば、MPU 42 は、可変入賞装置 27 に対応した検知センサ 304 が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、特定単位個数である 15 個の賞球を指示するための賞球コマンドを払出制御装置 46 に送信する。

10

20

30

40

50

なお、払出制御装置 46 は、M P U 42 から送信される賞球コマンドに基づいて、払出装置 48 に賞球の払い出しを実行させる払出制御を行う。

【0098】

ステップ S 102 では、M P U 42 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、M P U 42 は、前述したように、乱数初期値カウンタ C I N I の前回値に 1 を加算して更新するとともに、更新後の値を R A M 44 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、M P U 42 は、乱数初期値カウンタ C I N I の前回値に 1 を加算する際に最大値に達していた場合には、乱数初期値カウンタ C I N I の値を 0 に戻してクリアする。

【0099】

ステップ S 103 では、M P U 42 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、リーチ乱数カウンタ C 3、および電動役物開放カウンタ C 4 の更新を実行する。具体的には、M P U 42 は、前述したように、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および電動役物開放カウンタ C 4 の前回値にそれぞれ 1 を加算して更新するとともに、更新後の値を R A M 44 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、M P U 42 は、各カウンタ C 1 ~ C 4 の前回値にそれぞれ 1 を加算する際に最大値に達していた場合には、各カウンタ C 1 ~ C 4 の値を 0 に戻してクリアする。

【0100】

ステップ S 104 では、M P U 42 は、スルー用の入賞処理を実行する。このスルー用の入賞処理では、M P U 42 は、各スルーゲート 31 に対応した検知センサ 306 が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、ステップ S 103 にて更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を電役保留エリア 443 に格納する。また、M P U 42 は、第 3 保留ランプ部 373 を点灯させるためのコマンドを設定し、この設定したコマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 42 から送信されるコマンドに基づいて、第 3 保留ランプ部 373 を点灯させる。また、各スルーゲート 31 に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大 4 個であり、第 3 保留ランプ部 373 は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【0101】

ステップ S 105 では、M P U 42 は、作動口用の入賞処理を実行する。

以下、作動口用の入賞処理について詳細に説明する。

【0102】

< 作動口用の入賞処理 >

図 9 は、作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

作動口用の入賞処理では、M P U 42 は、図 9 に示すように、ステップ S 201 ~ S 208 を実行する。

【0103】

ステップ S 201 では、M P U 42 は、上作動口 25 に対応した検知センサ 302 が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、上作動口 25 に遊技球が入賞（始動入賞）したか否かを判定する。M P U 42 は、ステップ S 201 にて上作動口 25 に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップ S 202 において、第 1 結果表示部用保留エリア R a に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 1 始動保留記憶数 R a N として第 1 結果表示部用保留エリア R a における所定の記憶エリアにセットする。その後、M P U 42 は、ステップ S 205 以降の処理を実行する。

【0104】

これに対して、M P U 42 は、ステップ S 201 にて上作動口 25 に遊技球が入賞していないと判定した場合には、ステップ S 203 において、下作動口 26 に対応した検知センサ 303 が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、下作動口 26 に遊技球が入賞（始動入賞）したか否かを判定する。

10

20

30

40

50

M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 3 にて下作動口 2 6 に遊技球が入賞していないと判定した場合には、作動口用の入賞処理を終了する。また、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 3 にて下作動口 2 6 に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップ S 2 0 4 において、第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 2 始動保留記憶数 R b N として第 2 結果表示部用保留エリア R b における所定の記憶エリアにセットする。その後、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 5 以降の処理を実行する。

【 0 1 0 5 】

ステップ S 2 0 2 またはステップ S 2 0 4 の処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 5 において、ステップ S 2 0 2 またはステップ S 2 0 4 にてセットした始動保留記憶数 N (R a N または R b N) が上限値 (本参考形態では 4) 未満であるか否かを判定する。 10

M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 5 にて始動保留記憶数 N が上限値未満でないと判定した場合には、作動口用の入賞処理を終了する。また、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 5 にて始動保留記憶数 N が上限値未満であると判定した場合には、ステップ S 2 0 6 において、その始動保留記憶数 N の値に 1 を加算して更新する。

【 0 1 0 6 】

ステップ S 2 0 7 では、M P U 4 2 は、タイマ割込み処理のステップ S 1 0 3 にて更新し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、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を結果表示部用保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 0 6 にて更新した始動保留記憶数 N に対応する記憶エリアに保留情報として格納する。 20

【 0 1 0 7 】

例えば、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 2 にて第 1 始動保留記憶数 R a N をセットした場合には、タイマ割込み処理のステップ S 1 0 3 にて更新し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、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を第 1 結果表示部用保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 0 6 にて更新した第 1 始動保留記憶数 R a N に対応する記憶エリアに保留情報として格納する。例えば、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 2 にて第 1 始動保留記憶数 R a N に「 3 」をセットした場合には、ステップ S 2 0 6 にて更新した第 1 始動保留記憶数 R a N の「 4 」と対応する記憶エリアである第 4 エリア R a 4 に保留情報を格納する。 30

【 0 1 0 8 】

また、例えば、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 4 にて第 2 始動保留記憶数 R b N をセットした場合には、タイマ割込み処理のステップ S 1 0 3 にて更新し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、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を第 2 結果表示部用保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 0 6 にて更新した第 2 始動保留記憶数 R b N に対応する記憶エリアに保留情報として格納する。例えば、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 4 にて第 2 始動保留記憶数 R b N に「 3 」をセットした場合には、ステップ S 2 0 6 にて更新した第 2 始動保留記憶数 R b N の「 4 」と対応する記憶エリアである第 4 エリア R b 4 に保留情報を格納する。

【 0 1 0 9 】

ステップ S 2 0 8 では、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 2 にて第 1 始動保留記憶数 R a N をセットした場合には、第 1 結果表示部用保留エリア R a の記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第 1 保留発生コマンドを設定し、この設定した第 1 保留発生コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。その後、M P U 4 2 は、作動口用の入賞処理を終了する。 40

この第 1 保留発生コマンドは、上作動口 2 5 への遊技球の入賞に基づいて第 1 結果表示部用保留エリア R a の記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置 5 に認識させるための情報を含んでいる。また、第 1 保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される第 1 保留発生コマンドに基づ 50

いて、第 1 保留ランプ部 3 7 1 を点灯させる他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。また、上作動口 2 5 に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大 4 個であり、第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【 0 1 1 0 】

さらに、第 1 保留発生コマンドは、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

ここで、M P U 4 2 は、保留球格納エリア 4 4 2 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、R O M 4 3 の当否テーブル記憶エリア 4 3 1（図 4 参照）に記憶された当否テーブルとに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行し、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。

10

また、M P U 4 2 は、保留球格納エリア 4 4 2 に格納されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値と、R O M 4 3 のリーチ用テーブル記憶エリア 4 3 3（図 4 参照）に記憶されたリーチ用テーブルとに基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行し、リーチ発生抽選の結果を判定する。

【 0 1 1 1 】

また、ステップ S 2 0 8 では、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 4 にて第 2 始動保留記憶数 R b N をセットした場合には、第 2 結果表示部用保留エリア R b の記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第 2 保留発生コマンドを設定し、この設定した第 2 保留発生コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。その後、M P U 4 2 は、作動口用の入賞処理を終了する。

20

この第 2 保留発生コマンドは、下作動口 2 6 への遊技球の入賞に基づいて第 2 結果表示部用保留エリア R b の記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置 5 に認識させるための情報を含んでいる。また、第 2 保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される第 2 保留発生コマンドに基づいて、第 2 保留ランプ部 3 7 2 を点灯させる他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。また、下作動口 2 6 に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大 4 個であり、第 2 保留ランプ部 3 7 2 は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

30

【 0 1 1 2 】

さらに、第 2 保留発生コマンドは、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

ここで、M P U 4 2 は、保留球格納エリア 4 4 2 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、R O M 4 3 の当否テーブル記憶エリア 4 3 1（図 4 参照）に記憶された当否テーブルとに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行し、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。

また、M P U 4 2 は、保留球格納エリア 4 4 2 に格納されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値と、R O M 4 3 のリーチ用テーブル記憶エリア 4 3 3（図 4 参照）に記憶されたリーチ用テーブルとに基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行し、リーチ発生抽選の結果を判定する。

40

【 0 1 1 3 】

< 通常処理 >

図 1 0 は、通常処理のフローチャートを示す図である。

M P U 4 2 は、電源投入に伴って起動する後述のメイン処理を実行した後、遊技を進行させるための主要な処理である通常処理を実行する。この通常処理では、M P U 4 2 は、図 1 0 に示すように、ステップ S 3 0 1 ~ S 3 1 4 を実行する。具体的には、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 1 ~ S 3 0 9 を 4 m s e c 周期で定期的に行い、残余時間が発生し

50

た場合にステップ S 3 0 8 ~ S 3 1 1 を繰り返し実行し、ステップ S 3 0 8 の判定結果に応じてステップ S 3 1 2 以降を実行する。

【 0 1 1 4 】

ステップ S 3 0 1 では、M P U 4 2 は、タイマ割込み処理、作動口用の入賞処理、または前回の通常処理で設定したコマンドをサブ側の各制御装置に送信するための外部出力処理を実行する。この外部出力処理では、例えば、M P U 4 2 は、賞球コマンドが設定されているか否かを判定し、賞球コマンドが設定されていると判定した場合には、その賞球コマンドを払出制御装置 4 6 に送信する。また、例えば、M P U 4 2 は、遊技回用の演出に対応したコマンドや、開閉実行モード用の演出に対応したコマンドなどの演出用のコマンドが設定されているか否かを判定し、演出用のコマンドが設定されていると判定した場合には、その演出用のコマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

10

【 0 1 1 5 】

ステップ S 3 0 2 では、M P U 4 2 は、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、M P U 4 2 は、前述したように、変動種別カウンタ C S の前回値に 1 を加算して更新するとともに、更新後の値を R A M 4 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、M P U 4 2 は、変動種別カウンタ C S の前回値に 1 を加算する際に最大値に達していた場合には、変動種別カウンタ C S の値を 0 に戻してクリアする。

【 0 1 1 6 】

ステップ S 3 0 3 では、M P U 4 2 は、遊技回を進行させるための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、M P U 4 2 は、当否抽選および振分抽選を実行するとともに、図柄表示装置 3 6 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定およびメイン表示部 3 4 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定などを実行する。

20

ステップ S 3 0 4 では、M P U 4 2 は、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、M P U 4 2 は、開閉実行モード、高確率モード、および高頻度サポートモードなどの各遊技状態への移行処理を実行する。

なお、ステップ S 3 0 3 の遊技回制御処理およびステップ S 3 0 4 の遊技状態移行処理については後に詳細に説明する。

【 0 1 1 7 】

ステップ S 3 0 5 では、M P U 4 2 は、デモ表示実行判定処理を実行する。このデモ表示実行判定処理では、M P U 4 2 は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、3 0 s e c）を経過したか否かを判定し、開始待ち期間を経過していると判定した場合には、デモ表示を開始させるためのデモコマンドを設定する。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 3 0 5 にて設定したデモコマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

30

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信されるデモコマンドに基づいて、デモ表示実行処理を開始する。

【 0 1 1 8 】

ここで、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 5 の処理の実行回数をカウントすることによって開始待ち期間が経過したか否かを判定する。例えば、開始待ち期間を 3 0 s e c とし、ステップ S 3 0 5 の処理を繰り返し実行する間隔が 4 m s e c である場合には、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 5 の処理の実行回数をカウントして 7 5 0 0 回に達したときに開始待ち期間を経過したと判定する。なお、開始待ち期間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロックを用いて開始待ち期間を測定してもよい。また、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 5 の処理の実行回数をカウントしているときに新たな遊技回を開始した場合には、そのカウントの値をリセットする。

40

【 0 1 1 9 】

ステップ S 3 0 6 では、M P U 4 2 は、下作動口 2 6 に設けられた電動役物 2 6 1 の駆動制御を実行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、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の電役保留エリア 4 4 3 に格納された電動役物開放カウンタ C 4 の値に基づいて、電動役物開放抽選を実行するとともに、電動役物開放抽選に当選した

50

場合には、電動役物 2 6 1 の開閉処理を実行する。また、M P U 4 2 は、電動役物開放抽選の結果を表示するように、普通図柄用表示部 3 5 の表示制御を実行する。

【 0 1 2 0 】

ステップ S 3 0 7 では、M P U 4 2 は、遊技球発射制御処理を実行する。この遊技球発射制御処理では、M P U 4 2 は、遊技者が発射ハンドル 1 6 を回転操作したことに基づいて、電源・発射制御装置 4 7 に遊技球を発射させる発射制御を実行させる。具体的には、電源・発射制御装置 4 7 は、所定の周期（本参考形態では 0 . 6 s e c ）で遊技球発射機構 4 9 のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構 4 9 に遊技球を発射させる。なお、ソレノイドは、発射ハンドル 1 6 の回転操作量に応じた発射強度で遊技球を発射するように励磁される。また、電源・発射制御装置 4 7 は、所定の発射条件が整っている場合に、遊技球発射機構 4 9 のソレノイドに対して駆動信号を供給し、遊技球を発射させる。

10

【 0 1 2 1 】

ステップ S 3 0 8 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の停電フラグ格納エリア（図示略）に停電フラグがセットされているか否かを判定する。この停電フラグは、M P U 4 2 の N M I 端子に対して停電監視基板 4 5 から停電信号が入力されることによって R A M 4 4 にセットされる。停電監視基板 4 5 は、停電の発生を確認した場合に、この停電信号を出力する。なお、この停電フラグは、次のメイン処理の実行時にクリアされる。

【 0 1 2 2 】

ここで、パチンコ機 1 は、R A M 4 4 等の所定のエリアに 1 を代入することによって各種のフラグをセットし、0 を代入することによって各種のフラグをクリアする。例えば、パチンコ機 1 は、R A M 4 4 の停電フラグ格納エリアに 1 を代入することによって停電フラグをセットし、R A M 4 4 の停電フラグ格納エリアに 0 を代入することによって停電フラグをクリアする。

20

【 0 1 2 3 】

M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 8 にて停電フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 3 0 9 以降の処理を実行することなく、ステップ S 3 1 2 以降の電断時処理を実行する。具体的には、ステップ S 3 1 2 では、M P U 4 2 は、タイマ割込み処理の発生を禁止する。ステップ S 3 1 3 では、M P U 4 2 は、R A M 判定値（R A M 4 4 のチェックサム）を算出して保存する。ステップ S 3 1 4 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 へのアクセスを禁止する。その後、M P U 4 2 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。

30

【 0 1 2 4 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 8 にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 3 0 9 において、次の通常処理を実行するタイミングに至ったか否か、すなわち現在の通常処理を開始したときから所定時間（本参考形態では 4 m s e c ）が経過したか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 9 にて次の通常処理を実行するタイミングに至っていないと判定した場合、すなわち残余時間が発生した場合には、ステップ S 3 1 0 において、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行し、ステップ S 3 1 1 において、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。なお、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 9 にて次の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定するまでステップ S 3 0 8 ~ S 3 1 1 を繰り返し実行する。

40

【 0 1 2 5 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 9 にて次の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定した場合、すなわち残余時間が発生していない場合には、ステップ S 3 0 1 を再び実行することによって、次の通常処理を開始する。

【 0 1 2 6 】

< メイン処理 >

図 1 1 は、メイン処理のフローチャートを示す図である。

50

メイン処理では、MPU42は、図11に示すように、ステップS401～S412を実行する。

ステップS401では、MPU42は、電源投入に伴って立ち上げ処理を実行する。この立ち上げ処理では、MPU42は、サブ側の制御基板（音声発光制御装置5の制御基板等）が動作可能な状態になるのを待つために、電源投入後、所定の時間（例えば、500 msec程度）が経過するまで待機する。

【0127】

ステップS402では、MPU42は、許可禁止用期間である1 secが経過したか否かを判定する。MPU42は、ステップS402にて1 secが経過していないと判定した場合には、ステップS402の処理を繰り返し実行する。また、MPU42は、ステップS402にて1 secが経過したと判定した場合には、ステップS403以降の処理を実行する。

10

【0128】

ここで、MPU42は、ステップS402の処理の実行回数をカウントすることによって1 secが経過したか否かを判定する。例えば、ステップS402の処理を繰り返し実行する間隔が0.1 msecである場合には、MPU42は、ステップS402の処理の実行回数をカウントして10000回に達したときに1 secが経過したと判定する。なお、許可禁止用期間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロックを用いて許可禁止用期間を測定してもよい。

【0129】

20

ステップS403では、MPU42は、RAM44へのアクセスを許可する。

ステップS404では、MPU42は、電源・発射制御装置47に設けられたRAM消去スイッチ（図示略）がオンになっているか否かを判定する。

MPU42は、ステップS404にてRAM消去スイッチがオンになっていると判定した場合には、ステップS409以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS404にてRAM消去スイッチがオンになっていないと判定した場合には、ステップS405において、RAM44の停電フラグ格納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。

【0130】

そして、MPU42は、ステップS405にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS409以降の処理を実行する。

30

これに対して、MPU42は、ステップS405にて停電フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS406において、RAM判定値を算出する。

ステップS407では、MPU42は、ステップS406にて算出したRAM判定値が正常であるか否かを判定することによって、RAM44に記憶されたデータの有効性を確認する。具体的には、MPU42は、ステップS406にて算出したRAM判定値と、通常処理のステップS313（電断時処理）にて保存されたRAM判定値とを比較し、これらが一致した場合には、RAM判定値は正常であると判定し、一致しない場合には、RAM判定値は異常であると判定する。

【0131】

40

そして、MPU42は、ステップS407にてRAM判定値が正常でないと判定した場合には、ステップS409以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS407にてRAM判定値が正常であると判定した場合には、ステップS408において、RAM44の停電フラグ格納エリアに格納されている停電フラグをクリアする。

【0132】

なお、RAM44に記憶されたデータの有効性は、RAM判定値の整合性を確認する方法とは異なる方法によって判定してもよく、例えば、電断時処理にてRAM44の所定のエリアにキーワードを書き込み、このキーワードが正常に書き込まれているか否かをメイン処理にて判定することによって、RAM44に記憶されたデータの有効性を確認しても

50

よい。

【 0 1 3 3 】

前述したように、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 4 にて R A M 消去スイッチがオンになっていると判定した場合、ステップ S 4 0 5 にて停電フラグがセットされていないと判定した場合、またはステップ S 4 0 7 にて R A M 判定値が正常でないと判定した場合には、ステップ S 4 0 9 以降の処理を実行する。

具体的には、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 9 において、R A M 4 4 の作業領域をクリアし、ステップ S 4 1 0 において、R A M 4 4 の初期化を実行する。

【 0 1 3 4 】

したがって、例えば、遊技場の管理者は、遊技場の営業開始時に R A M 消去スイッチを押下しながらパチンコ機 1 の電源を投入することによって、R A M 4 4 に記憶されたデータを初期化することができる。また、パチンコ機 1 は、停電監視基板 4 5 にて停電の発生を確認していない場合や、R A M 判定値が異常であった場合には、R A M 4 4 に記憶されたデータを初期化する。

【 0 1 3 5 】

ステップ S 4 0 8 またはステップ S 4 1 0 の処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 4 1 1 において、サブ側の制御基板（音声発光制御装置 5 の制御基板等）に対して初期コマンドを送信し、ステップ S 4 1 2 において、タイマ割込み処理の発生を許可し、前述した通常処理に移行する。

なお、サブ側の制御基板は、ステップ S 4 1 1 にて送信された初期コマンドを受信することによって、主制御基板 4 1 との通信が正常に行われていることを認識するとともに、自己の初期化を実行する。

【 0 1 3 6 】

< 遊技回制御処理 >

図 1 2 は、遊技回制御処理のフローチャートを示す図である。

遊技回制御処理では、M P U 4 2 は、図 1 2 に示すように、ステップ S 5 0 1 ~ S 5 0 9 を実行する。

ステップ S 5 0 1 では、M P U 4 2 は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。M P U 4 2 は、ステップ S 5 0 1 にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップ S 5 0 2 以降の処理を実行することなく、遊技回制御処理を終了する。したがって、開閉実行モード中であると判定した場合には、M P U 4 2 は、各作動口 2 5 , 2 6 への遊技球の入賞を検知しているか否かに関わらず遊技回の進行を開始しない。

なお、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に記憶された開閉実行モード中フラグを参照することによって、開閉実行モード中であるか否かを判定している。以下の各処理においても同様である。M P U 4 2 は、開閉実行モードへの移行時に開閉実行モード中フラグをセットし、開閉実行モードの終了時に開閉実行モード中フラグをクリアする。

【 0 1 3 7 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 5 0 1 にて開閉実行モード中でないと判定した場合には、ステップ S 5 0 2 において、メイン表示部 3 4 が変動表示中であるか否か、すなわち遊技回を進行中であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 5 0 2 にてメイン表示部 3 4 が変動表示中でないと判定した場合には、ステップ S 5 0 3 ~ S 5 0 5 の遊技回開始用処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 5 0 2 にてメイン表示部 3 4 が変動表示中であると判定した場合には、ステップ S 5 0 6 ~ S 5 0 9 の遊技回進行用処理を実行する。

【 0 1 3 8 】

まず、ステップ S 5 0 3 ~ S 5 0 5 の遊技回開始用処理について説明する。

ステップ S 5 0 3 では、M P U 4 2 は、第 1 結果表示部用保留エリア R a に記憶されている保留個数と、第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶されている保留個数とを把握し、これらの保留個数の合計数 C R N が「 0 」以下であるか否かを判定する。M P U 4 2 は、ステップ S 5 0 3 にて合計数 C R N が「 0 」以下であると判定した場合には、遊技回制

10

20

30

40

50

御処理を終了する。

【 0 1 3 9 】

これに対して、MPU42は、ステップS503にて合计数CRNが「0」以下でないと判定した場合には、ステップS504において、第1結果表示部用保留エリアRaまたは第2結果表示部用保留エリアRbに記憶されている保留情報を遊技回の消化用に設定するためのデータ設定処理を実行する。その後、MPU42は、ステップS505において、メイン表示部34および図柄表示装置36に変動表示を開始させて遊技回を消化するための変動開始処理を実行し、遊技回制御処理を終了する。

以下、ステップS504のデータ設定処理およびステップS505の変動開始処理について詳細に説明する。

10

【 0 1 4 0 】

図13は、データ設定処理のフローチャートを示す図である。

データ設定処理では、MPU42は、図13に示すように、ステップS601～S611を実行する。

ステップS601では、MPU42は、作動口用の入賞処理のステップS204にてセットされた第2結果表示部用保留エリアRbの第2始動保留記憶数RbNが「0」以下であるか否かを判定する。MPU42は、ステップS601にて第2始動保留記憶数RbNが「0」以下であると判定した場合には、ステップS602～S606の第1結果表示部のデータ設定処理を実行し、ステップS601にて第2始動保留記憶数RbNが「0」以下でないと判定した場合には、ステップS607～S611の第2結果表示部のデータ設定処理を実行する。

20

【 0 1 4 1 】

このように、データ設定処理は、第1結果表示部用保留エリアRaに記憶された保留情報を遊技回の消化用に設定する第1結果表示部用のデータ設定処理と、第2結果表示部用保留エリアRbに記憶された保留情報を遊技回の消化用に設定する第2結果表示部用のデータ設定処理とを有している。

そして、MPU42は、ステップS601にて第2始動保留記憶数RbNが「0」以下でないと判定した場合には、第1結果表示部用のデータ設定処理を実行することなく、第2結果表示部用のデータ設定処理を実行する。換言すれば、MPU42は、下作動口26への遊技球の入賞に基づいて第2結果表示部用保留エリアRbに記憶された保留情報があると判定した場合には、上作動口25への遊技球の入賞に基づいて第1結果表示部用保留エリアRaに記憶された保留情報があるか否かに関わらず第2結果表示部用保留エリアRbに記憶された保留情報を優先的に遊技回の消化用に設定する。

30

【 0 1 4 2 】

まず、ステップS602～S606の第1結果表示部用のデータ設定処理について説明する。

ステップS602では、MPU42は、第1結果表示部用保留エリアRaの第1始動保留記憶数RaNの値に1を減算して更新する。

ステップS603では、MPU42は、第1結果表示部用保留エリアRaの第1エリアRa1に格納された保留情報を実行エリアAEに移動する。

40

ステップS604では、MPU42は、第1結果表示部用保留エリアRaの記憶エリアに格納された保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアRa1～Ra4に格納されている保留情報を第1エリアRa1側に順にシフトする処理である。具体的には、MPU42は、第2エリアRa2の保留情報を第1エリアRa1にシフトし、第3エリアRa3の保留情報を第2エリアRa2にシフトし、第4エリアRa4の保留情報を第3エリアRa3にシフトする。

【 0 1 4 3 】

ステップS605では、MPU42は、RAM44に記憶された第2結果表示部フラグをクリアする。この第2結果表示部フラグは、遊技回の消化に際して第1結果表示部341および第2結果表示部342のうち、どちらのメイン表示部34に変動表示を開始させ

50

ているかを特定するためのフラグである。このステップ S 6 0 5 では、M P U 4 2 は、第 2 結果表示部フラグをクリアしているので、遊技回の消化に際し、上作動口 2 5 への遊技球の入賞に基づいて、第 1 結果表示部 3 4 1 に変動表示を開始させることを示している。

【 0 1 4 4 】

ステップ S 6 0 6 では、M P U 4 2 は、保留情報のシフトを実行したことを認識させるための第 1 シフト時コマンドを設定する。その後、M P U 4 2 は、データ設定処理を終了する。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 6 0 6 にて設定した第 1 シフト時コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。この第 1 シフト時コマンドは、上作動口 2 5 への遊技球の入賞に基づいて第 1 結果表示部用保留エリア R a に記憶された保留情報を対象として保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置 5 に認識させるための情報を含んでいる。

10

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される第 1 シフト時コマンドに基づいて、第 1 保留ランプ部 3 7 1 の点灯状態を変更する他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。具体的には、音声発光制御装置 5 は、上作動口 2 5 に入賞した遊技球の保留個数の減少に伴って、第 1 保留ランプ部 3 7 1 の点灯個数を減少させる。

【 0 1 4 5 】

次に、ステップ S 6 0 7 ~ S 6 1 1 の第 2 結果表示部用のデータ設定処理について説明する。

ステップ S 6 0 7 では、M P U 4 2 は、第 2 結果表示部用保留エリア R b の第 2 始動保留記憶数 R b N の値に 1 を減算して更新する。

20

ステップ S 6 0 8 では、M P U 4 2 は、第 2 結果表示部用保留エリア R b の第 2 エリア R b 1 に格納された保留情報を実行エリア A E に移動する。

ステップ S 6 0 9 では、M P U 4 2 は、第 2 結果表示部用保留エリア R b の記憶エリアに格納された保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリア R b 1 ~ R b 4 に格納されている保留情報を第 1 エリア R b 1 側に順にシフトする処理である。具体的には、M P U 4 2 は、第 2 エリア R b 2 の保留情報を第 1 エリア R b 1 にシフトし、第 3 エリア R b 3 の保留情報を第 2 エリア R b 2 にシフトし、第 4 エリア R b 4 の保留情報を第 3 エリア R b 3 にシフトする。

【 0 1 4 6 】

30

ステップ S 6 1 0 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に第 2 結果表示部フラグをセットする。このステップ S 6 1 0 では、M P U 4 2 は、第 2 結果表示部フラグをセットしているので、遊技回の消化に際し、下作動口 2 6 への遊技球の入賞に基づいて、第 2 結果表示部 3 4 2 に変動表示を開始させることを示している。

【 0 1 4 7 】

ステップ S 6 1 1 では、M P U 4 2 は、保留情報のシフトを実行したことを認識させるための第 2 シフト時コマンドを設定する。その後、M P U 4 2 は、データ設定処理を終了する。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 6 1 1 にて設定した第 2 シフト時コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。この第 2 シフト時コマンドは、下作動口 2 6 への遊技球の入賞に基づいて第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶された保留情報を対象として保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置 5 に認識させるための情報を含んでいる。

40

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される第 2 シフト時コマンドに基づいて、第 2 保留ランプ部 3 7 2 の点灯状態を変更する他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。具体的には、音声発光制御装置 5 は、下作動口 2 6 に入賞した遊技球の保留個数の減少に伴って、第 2 保留ランプ部 3 7 2 の点灯個数を減少させる。

【 0 1 4 8 】

図 1 4 は、変動開始処理のフローチャートを示す図である。

変動開始処理では、M P U 4 2 は、図 1 4 に示すように、ステップ S 7 0 1 ~ S 7 1 8

50

を実行する。

ステップ S 7 0 1 では、M P U 4 2 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。

M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 1 にて当否抽選モードが高確率モードでないと判定した場合には、ステップ S 7 0 2 において、低確率モード用の当否テーブル（図 6（a）参照）を R O M 4 3 の当否テーブル記憶エリア 4 3 1 から読み出し、ステップ S 7 0 1 にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、ステップ S 7 0 3 において、高確率モード用の当否テーブル（図 6（b）参照）を R O M 4 3 の当否テーブル記憶エリア 4 3 1 から読み出す。

【 0 1 4 9 】

ステップ S 7 0 2 またはステップ S 7 0 3 の処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 4 において、当否判定処理を実行する。この当否判定処理では、M P U 4 2 は、実行エリア A E に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、ステップ S 7 0 2 またはステップ S 7 0 3 にて読み出した当否テーブルとを比較することによって、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。なお、前述したように、当否結果は、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」のいずれかであり、当否抽選モードが低確率モードであっても高確率モードであっても同様である。

【 0 1 5 0 】

ステップ S 7 0 5 では、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 4 にて判定した当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 5 にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップ S 7 0 6 以降の処理を実行し、ステップ S 7 0 5 にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップ S 7 1 2 以降の処理を実行する。

【 0 1 5 1 】

まず、ステップ S 7 0 5 において、M P U 4 2 にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップ S 7 0 6 以降の処理）について説明する。

ステップ S 7 0 6 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に第 2 結果表示部フラグがセットされているか否かを判定する。

【 0 1 5 2 】

M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 6 にて R A M 4 4 に第 2 結果表示部フラグがセットされていないと判定した場合には、上作動口 2 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 結果表示部 3 4 1 に変動表示を開始させることを示しているので、ステップ S 7 0 7 において、第 1 振分テーブル（図 7（a）参照）を R O M 4 3 の振分テーブル記憶エリア 4 3 2 から読み出す。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 6 にて R A M 4 4 に第 2 結果表示部フラグがセットされていると判定した場合には、下作動口 2 6 への遊技球の入賞に基づく第 2 結果表示部 3 4 2 に変動表示を開始させることを示しているので、ステップ S 7 0 8 において、第 2 振分テーブル（図 7（b）参照）を R O M 4 3 の振分テーブル記憶エリア 4 3 2 から読み出す。

【 0 1 5 3 】

ステップ S 7 0 7 またはステップ S 7 0 8 の処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 9 において、振分判定処理を実行する。この振分判定処理では、M P U 4 2 は、実行エリア A E に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値と、ステップ S 7 0 7 またはステップ S 7 0 8 にて読み出した振分テーブルとを比較することによって、振分抽選の結果（振分結果）を判定する。

【 0 1 5 4 】

ステップ S 7 1 0 では、M P U 4 2 は、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。この大当たり結果用の停止結果設定処理では、M P U 4 2 は、メイン表示部 3 4 の第 1 結果表示部 3 4 1 または第 2 結果表示部 3 4 2 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報をステップ S 7 0 9 にて判定した振分結果に応じて決定し、その決定した情報を R A M 4

10

20

30

40

50

4 に記憶させる。ここで、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 9 にて判定した振分結果と、R O M 4 3 に予め記憶された大当たり結果用の停止結果テーブルとを比較することによって、メイン表示部 3 4 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この大当たり結果用の停止結果テーブルは、メイン表示部 3 4 に停止表示させる絵柄の態様を振分結果ごとに相違させて規定している。

【 0 1 5 5 】

ステップ S 7 1 1 では、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 9 にて判定した振分結果に応じたフラグを R A M 4 4 にセットする。具体的には、M P U 4 2 は、振分結果が「低確結果」であることを特定した場合には、低確結果フラグをセットし、「非明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、非明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「最有利結果」であることを特定した場合には、最有利結果フラグをセットする。その後、M P U 4 2 は、ステップ S 7 1 6 以降の処理を実行する。

なお、以下の各処理において、M P U 4 2 は、これらのフラグを参照することによって、振分結果の判定を実行する。

【 0 1 5 6 】

次に、ステップ S 7 0 5 において、M P U 4 2 にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定された場合の処理（ステップ S 7 1 2 以降の処理）について説明する。

ステップ S 7 1 2 では、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 4 にて判定した当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 7 1 2 にて当否結果が「特別外れ結果」とであると判定した場合には、ステップ S 7 1 3 以降の処理を実行し、ステップ S 7 1 2 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップ S 7 1 5 以降の処理を実行する。

【 0 1 5 7 】

ステップ S 7 1 3 では、M P U 4 2 は、特別外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この特別外れ結果用の停止結果設定処理では、M P U 4 2 は、メイン表示部 3 4 の第 1 結果表示部 3 4 1 または第 2 結果表示部 3 4 2 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定し、その決定した情報を R A M 4 4 に記憶させる。ここで、M P U 4 2 は、R O M 4 3 に予め記憶された特別外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部 3 4 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様とは異なっている。

ステップ S 7 1 4 では、M P U 4 2 は、特別外れフラグを R A M 4 4 にセットする。

なお、以下の各処理において、M P U 4 2 は、この特別外れフラグを参照することによって、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かの判定を実行する。

【 0 1 5 8 】

これに対して、ステップ S 7 1 5 では、M P U 4 2 は、通常外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この通常外れ結果用の停止結果設定処理では、M P U 4 2 は、メイン表示部 3 4 の第 1 結果表示部 3 4 1 または第 2 結果表示部 3 4 2 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定し、その決定した情報を R A M 4 4 に記憶させる。ここで、M P U 4 2 は、R O M 4 3 に予め記憶された通常外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部 3 4 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この通常外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブルおよび特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様とは異なっている。

【 0 1 5 9 】

ステップ S 7 1 1、ステップ S 7 1 4、およびステップ S 7 1 5 のいずれかの処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 7 1 6 において、表示継続時間（表示継続期間）の設定処理を実行する。

表示継続時間の設定処理では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の抽選カウンタ用バッファに

おける変動種別カウンタ用バッファに格納された変動種別カウンタCSの値を取得する。

【0160】

また、表示継続時間の設定処理では、MPU42は、図柄表示装置36にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、MPU42は、ステップS709にて判定した振分結果が「低確結果」または「最有利結果」である場合、並びにステップS704にて判定した当否結果が「通常外れ結果」であるとともに、リーチ発生抽選に当選した場合には、リーチ表示が発生すると判定する。なお、MPU42は、前述したように、ROM43のリーチ用テーブル記憶エリア433に予め記憶されたリーチ用テーブルと、保留球格納エリア442に格納されたリーチ乱数カウンタC3の値とを比較することによって、リーチ発生抽選を実行する。

10

【0161】

MPU42は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、ROM43のリーチ用テーブル記憶エリア433に記憶されたリーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって、変動種別カウンタ用バッファから取得した変動種別カウンタCSの値に対応した表示継続時間を決定し、その決定した表示継続時間をRAM44の各種カウンタエリア441に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。

これに対して、MPU42は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、ROM43のリーチ用テーブル記憶エリア433に記憶されたリーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって、変動種別カウンタ用バッファから取得した変動種別カウンタCSの値に対応した表示継続時間を決定し、その決定した表示継続時間をRAM44の各種カウンタエリア441に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。

20

【0162】

具体的には、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、保留個数が多くなるほど表示継続時間を短くするように設定されている。したがって、上作動口25に係る保留情報を消化する際の表示継続時間は、上作動口25に係る保留個数が多くなるほど短くなるように設定されている。そして、下作動口26に係る保留情報を消化する際の表示継続時間は、下作動口26に係る保留個数が多くなるほど短くなるように設定されている。また、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、サポートモードが高頻度サポートモードである場合には、低頻度サポートモードである場合と比較して、表示継続時間を短くするように設定されている。換言すれば、保留個数が同じであれば、高頻度サポートモードである場合の表示継続時間は、低頻度サポートモードである場合のそれよりも短い。

30

さらに、リーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間は、リーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間とは異なっている。

【0163】

なお、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、保留個数が多くなるほど表示継続時間を長くなる等のように前述した関係とは逆の関係に設定されていてもよく、保留個数やサポートモードに応じて変動しない構成としてもよい。また、当否結果および振分結果のそれぞれに対して個別に表示継続時間テーブルを設定してもよい。

【0164】

ステップS717では、MPU42は、変動用コマンドおよび種別コマンドを設定する。MPU42は、通常処理のステップS301において、ステップS717にて設定した変動用コマンドおよび種別コマンドを音声発光制御装置5に送信する。

40

なお、音声発光制御装置5は、MPU42から送信される変動用コマンドおよび種別コマンドに基づいて、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。

【0165】

変動用コマンドは、表示継続時間に係る情報を含んでいる。また、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を含んでいない。

ここで、前述したように、リーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間と、リーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによ

50

て決定される表示継続時間とは互いに異なっている。

したがって、リーチ表示が発生するか否かの情報を変動用コマンドに含めなかったとしても、表示継続時間に係る情報に基づいて、サブ側の制御装置である音声発光制御装置 5 にてリーチ表示が発生するか否かを判定することは可能である。この意味では、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を間接的に含んでいるとも言える。なお、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を直接的に含んでいてもよい。

【0166】

種別コマンドは、当否結果に係る情報を含んでいる。換言すれば、種別コマンドは、当否結果に係る情報として、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」に係る各情報を含んでいる。また、種別コマンドは、振分結果に係る情報を含んでいる。換言すれば、種別コマンドは、振分結果に係る情報として、「低確結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、「明示少ラウンド高確結果」、および「最有利結果」に係る各情報を含んでいる。

10

なお、以下の説明では、当否結果および振分結果を総称して遊技結果とする。換言すれば、種別コマンドは、遊技結果に係る情報を含んでいる。

【0167】

ステップ S 7 1 8 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に第 2 結果表示部フラグがセットされているか否かを判定し、その判定結果に基づいてメイン表示部 3 4 に変動表示を開始させる。その後、M P U 4 2 は、変動開始処理を終了する。

具体的には、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に第 2 結果表示部フラグがセットされていないと判定した場合には、遊技回の消化に際し、上作動口 2 5 への遊技球の入賞に基づいて、第 1 結果表示部 3 4 1 に変動表示を開始させることを示しているので、第 1 結果表示部 3 4 1 に変動表示を開始させる。

20

これに対して、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に第 2 結果表示部フラグがセットされていると判定した場合には、遊技回の消化に際し、下作動口 2 6 への遊技球の入賞に基づいて、第 2 結果表示部 3 4 2 に変動表示を開始させることを示しているので、第 2 結果表示部 3 4 2 に変動表示を開始させる。

【0168】

遊技回制御処理の説明に戻り、図 1 2 を参照してステップ S 5 0 6 ~ S 5 0 9 の遊技回進行用処理について説明する。

30

M P U 4 2 は、ステップ S 5 0 2 において、メイン表示部 3 4 が変動表示中であるか否かを判定し、メイン表示部 3 4 が変動表示中であると判定した場合には、ステップ S 5 0 6 ~ S 5 0 9 の遊技回進行用処理を実行する。

【0169】

ステップ S 5 0 6 では、M P U 4 2 は、変動開始処理のステップ S 7 1 6 にてセットした表示継続時間が経過したか否かを判定する。具体的には、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の表示継続時間カウンタにセットされた値が「0」以下になったか否かを判定する。なお、この表示継続時間カウンタの値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。

【0170】

M P U 4 2 は、ステップ S 5 0 6 にて表示継続時間が経過していないと判定した場合には、ステップ S 5 0 7 において、変動表示用処理を実行する。この変動表示用処理では、M P U 4 2 は、変動表示中のメイン表示部 3 4 の表示を更新する。その後、M P U 4 2 は、遊技回制御処理を終了する。

40

【0171】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 5 0 6 にて表示継続時間が経過していると判定した場合には、ステップ S 5 0 8 において、変動終了処理を実行する。この変動終了処理では、M P U 4 2 は、メイン表示部 3 4 に変動表示を開始させる際に実行された変動開始処理のステップ S 7 1 0、ステップ S 7 1 3、およびステップ S 7 1 5 のいずれかの処理において R A M 4 4 に記憶した情報（メイン表示部 3 4 に最終的に停止表示させる絵柄

50

に係る情報)を特定する。そして、MPU42は、遊技回の終了に際し、この特定した情報に対応した絵柄を変動表示中のメイン表示部34に表示させるようにメイン表示部34の表示制御を実行する。

【0172】

ここで、メイン表示部34に最終的に停止表示させる絵柄は、遊技結果の種類ごとに異なっている。したがって、遊技場の管理者などは、遊技回の終了に際してメイン表示部34を目視することによって、遊技結果を確認することができる。これによれば、遊技場の管理者などは、例えば、大当たり発生の抽選に当選した場合と同様の挙動をパチンコ機1に行わせようとする不正行為が行われているか否かの確認を簡易的に行うことができる。

また、メイン表示部34は、図柄表示装置36の表示画面Gと比較して表示領域が狭く、メイン表示部34に停止表示させる絵柄は、図柄表示装置36の表示画面Gに停止表示させる図柄列Z1~Z3と比較して遊技者にとって認識しにくいものとなっている。したがって、遊技者は、遊技回の終了に際し、メイン表示部34ではなく図柄表示装置36の表示画面Gを確認することによって、大当たり発生に当選したか否か等を判断することになるので、表示画面Gへの注目度を高めることができる。

【0173】

ステップS509では、MPU42は、変動終了コマンドを設定する。MPU42は、通常処理のステップS301において、ステップS509にて設定した変動終了コマンドを音声発光制御装置5に送信する。その後、MPU42は、遊技回制御処理を終了する。

なお、音声発光制御装置5は、MPU42から送信される変動終了コマンドに基づいて、その遊技回の演出を終了させるための処理を実行する。ここで、音声発光制御装置5は、変動終了コマンドの受信を必要とすることなく、独自に遊技回の演出を終了するように構成されていてもよい。

【0174】

<遊技状態移行処理>

図15は、遊技状態移行処理のフローチャートを示す図である。

遊技状態移行処理では、MPU42は、図15に示すように、ステップS801~S814を実行する。

ステップS801では、MPU42は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。

MPU42は、ステップS801にて開閉実行モード中でないと判定した場合には、ステップS802以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS801にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップS811以降の処理を実行する。

【0175】

まず、ステップS801において、MPU42にて開閉実行モード中でないと判定された場合の処理(ステップS802以降の処理)について説明する。

ステップS802では、MPU42は、メイン表示部34の変動表示が終了したか否かを判定する。MPU42は、ステップS802にてメイン表示部34の変動表示が終了していないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、MPU42は、ステップS802にてメイン表示部34の変動表示が終了したと判定した場合には、ステップS803において、当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、MPU42は、当否結果が「大当たり当選」または「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

【0176】

MPU42は、ステップS803にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、RAM44に開閉実行モード中フラグをセットした後、ステップS804以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS803にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものでないと判定した場合(当否結果が「通常外れ結果」であると判定した場合)には、遊技状態移行処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 1 7 7 】

ステップ S 8 0 4 では、M P U 4 2 は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 8 0 4 にて当否結果が「特別外れ結果」と判定した場合には、ステップ S 8 0 5 において、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられた開閉カウンタ S O C に「2」をセットする。この開閉カウンタ S O C は、開閉実行モードへの移行に際して可変入賞装置 2 7 の大入賞口 2 7 1 を開閉する総回数を M P U 4 2 にて特定するためのカウンタである。

【 0 1 7 8 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 8 0 4 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合、すなわち当否結果が「大当たり当選」と判定した場合には、ステップ S 8 0 6 において、振分結果が少ラウンド高確結果（「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。

【 0 1 7 9 】

M P U 4 2 は、ステップ S 8 0 6 にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、ステップ S 8 0 7 において、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられたラウンドカウンタ R C に「2」をセットする。また、M P U 4 2 は、ステップ S 8 0 6 にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合、すなわち振分結果が「低確結果」または「最有利結果」と判定した場合には、ステップ S 8 0 8 において、ラウンドカウンタ R C に「15」をセットする。このラウンドカウンタ R C は、開閉実行モードへの移行に際してラウンド遊技の回数を M P U 4 2 にて特定するためのカウンタである。

【 0 1 8 0 】

ここで、パチンコ機 1 は、終了条件が互いに異なる複数の開閉実行モードを有している。具体的には、パチンコ機 1 は、開閉実行モードとして、当否結果が「大当たり当選」である場合に移行するラウンド数規定モードと、当否結果が「特別外れ結果」である場合に移行する開閉数規定モードとを有している。

【 0 1 8 1 】

ラウンド数規定モードは、予め定められた回数のラウンド遊技を実行したことを条件として終了する。ここで、ラウンド遊技の回数は、ラウンドカウンタ R C にセットした値に対応している。

開閉数規定モードは、予め定められた総回数の大入賞口 2 7 1 の開閉を実行したこと、または予め定められた個数の遊技球が大入賞口 2 7 1 に入賞したことを条件として終了する。ここで、大入賞口 2 7 1 の開閉の総回数は、開閉カウンタ S O C にセットした値に対応している。この開閉数規定モードは、ラウンド遊技の実行回数を条件として終了することはない。

【 0 1 8 2 】

なお、パチンコ機 1 は、1 回のラウンド遊技につき、1 回の大入賞口 2 7 1 の開閉を実行する。また、1 回のラウンド遊技は、以下の 2 つの条件のうち、いずれかの条件を満たすまで継続する。換言すれば、パチンコ機 1 は、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定した後、以下の 2 つの条件のうち、いずれかの条件を満たすことによって、開閉扉 2 7 2 を再び閉鎖状態に設定する。

(1) 予め定められた上限継続時間（上限継続期間）が経過すること

(2) 大入賞口 2 7 1 への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達すること

【 0 1 8 3 】

ステップ S 8 0 5、ステップ S 8 0 7、およびステップ S 8 0 8 のいずれかの処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 8 0 9 において、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられたタイマカウンタ T にオープニング用の待機時間（待機期間）として「1000」をセットする。このタイマカウンタ T にセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、オープニング用の待機時

間は 2 s e c となる。なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。

【 0 1 8 4 】

このように、M P U 4 2 は、ステップ S 8 0 3 において、当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、遊技結果の種類に関わらずタイマカウンタ T にオープニング用の待機時間をセットする。換言すれば、オープニング用の待機時間は、遊技結果の種類に関わらず同一である。

なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく、例えば、遊技者には同様と認識される程度に遊技結果の種類に応じて微妙に相違させる構成としてもよい。また、例えば、オープニング用の待機時間は、「低確結果」または「最有利結果」の遊技結果である場合と、これら以外の遊技結果である場合とで大きく相違する等のように、遊技結果の種類に応じて大きく相違させる構成としてもよい。

10

【 0 1 8 5 】

ステップ S 8 1 0 では、M P U 4 2 は、オープニングコマンドを設定する。その後、M P U 4 2 は、遊技状態移行処理を終了する。このオープニングコマンドは、開閉実行モードへの移行の契機となった遊技結果の情報を含んでいる。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 8 1 0 にて設定したオープニングコマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信されるオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードへの移行を認識し、所定の処理を実行する。この処理については、後に詳細に説明する。

20

【 0 1 8 6 】

次に、ステップ S 8 0 1 において、M P U 4 2 にて開閉実行モード中であると判定された場合の処理（ステップ S 8 1 1 以降の処理）について説明する。

ステップ S 8 1 1 では、M P U 4 2 は、大入賞口開閉処理を実行する。

【 0 1 8 7 】

図 1 6 は、大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図である。

大入賞口開閉処理では、M P U 4 2 は、図 1 6 に示すように、ステップ S 9 0 1 ~ S 9 2 4 を実行する。

ステップ S 9 0 1 では、M P U 4 2 は、大入賞口 2 7 1 が開放中であるか否かを判定する。

30

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 1 にて大入賞口 2 7 1 が開放中でないと判定した場合には、ステップ S 9 0 2 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 1 にて大入賞口 2 7 1 が開放中であると判定した場合には、ステップ S 9 0 6 以降の処理を実行する。

【 0 1 8 8 】

まず、ステップ S 9 0 1 において、M P U 4 2 にて大入賞口 2 7 1 が開放中でないと判定された場合の処理（ステップ S 9 0 2 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 0 2 では、M P U 4 2 は、開閉カウンタ S O C の値が「 0 」以下であり、かつラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

40

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 2 にて開閉カウンタ S O C の値およびラウンドカウンタ R C の値の双方が「 0 」以下であると判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

【 0 1 8 9 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 2 にて開閉カウンタ S O C の値およびラウンドカウンタ R C の値の少なくともいずれか一方が「 0 」以下ではないと判定した場合には、ステップ S 9 0 3 において、タイマカウンタ T の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 3 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下ではないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

【 0 1 9 0 】

50

これに対して、MPU42は、ステップS903にてタイマカウンタTの値が「0」以下であると判定した場合には、ステップS904において、大入賞口開放処理を実行する。

以下、ステップS904の大入賞口開放処理について詳細に説明する。

【0191】

図17は、大入賞口開放処理のフローチャートを示す図である。

大入賞口開放処理では、MPU42は、図17に示すように、ステップS1001～S1007を実行する。

ステップS1001では、MPU42は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

10

【0192】

MPU42は、ステップS1001にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップS1002において、RAM44の各種カウンタエリア441に設けられた入賞カウンタPCに「8」をセットし、ステップS1003において、タイマカウンタTに「85」をセットする。前述したように、タイマカウンタTは、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、タイマカウンタTにセットされた時間は0.17secとなる。

【0193】

これに対して、MPU42は、ステップS1001にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップS1004において、入賞カウンタPCに「8」をセットし、ステップS1005において、振分結果が少ラウンド高確結果（「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。

20

【0194】

MPU42は、ステップS1005にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、前述したステップS1003において、タイマカウンタTに「85」をセットする。

これに対して、MPU42は、ステップS1005にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合には、ステップS1006において、タイマカウンタTに「15000」をセットする。前述したように、タイマカウンタTは、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、タイマカウンタTにセットされた時間は30secとなる。

30

【0195】

ステップS1003またはステップS1006の処理を実行した後、MPU42は、ステップS1007において、大入賞口271の開放実行処理を実行する。この開放実行処理では、MPU42は、可変入賞駆動部273の駆動制御を実行することによって、開閉扉272を開放状態に設定する。その後、MPU42は、大入賞口開放処理を終了する。

【0196】

なお、ステップS1002またはステップS1004にて入賞カウンタPCにセットされた値は、大入賞口271への遊技球の総入賞個数の上限を規定している。ここで、本参考形態では、MPU42は、ステップS1001にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合、および「特別外れ結果」でないと判定した場合に同一の値（本参考形態では「8」）を入賞カウンタPCにセットしているが、互いに異なる値を入賞カウンタPCにセットしてもよい。

40

【0197】

また、ステップS1003またはステップS1006にてタイマカウンタTにセットされた値は、開閉扉272を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの上限継続時間を規定している。したがって、MPU42は、前述したように、タイマカウンタTに「85」または「15000」をセットすることによって、長さの異なる2種類の上限継続時間を設定している。具体的には、MPU42は、上限継続時間を30secに設定した長時間態様（長期間態様）と、上限継続時間を長時間態様のそれよりも短い0.17

50

s e c に設定した短時間態様（短期間態様）とを設定している。

【 0 1 9 8 】

ここで、パチンコ機 1 は、前述したように、0 . 6 s e c の周期で遊技球発射機構 4 9 のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構 4 9 に遊技球を発射させる。また、M P U 4 2 は、前述したように、入賞カウンタ P C に「 8 」をセットすることによって、大入賞口 2 7 1 への遊技球の総入賞個数の上限を 8 個に設定している。

したがって、長時間態様の上限継続時間は、大入賞口 2 7 1 への遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも十分に長いので、上限である 8 個の遊技球を大入賞口 2 7 1 に入賞させることは容易である。

これに対して、短時間態様の上限継続時間は、大入賞口 2 7 1 への遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも短い（更に言及すれば遊技球の発射周期よりも短い）ので、遊技球を大入賞口 2 7 1 に入賞させることは困難である。なお、タイミングによっては 1 個程度の遊技球を大入賞口 2 7 1 に入賞させることは可能である。

【 0 1 9 9 】

大入賞口開閉処理の説明に戻り、図 1 6 を参照してステップ S 9 0 5 以降の処理について説明する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 4 の大入賞口開放処理を実行した後、ステップ S 9 0 5 において、開放コマンドを設定する。また、M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 9 0 5 にて設定した開放コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。その後、M P U 4 2 は、大入賞口開閉処理を終了する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される開放コマンドに基づいて、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【 0 2 0 0 】

次に、ステップ S 9 0 1 において、M P U 4 2 にて大入賞口 2 7 1 が開放中であると判定された場合の処理（ステップ S 9 0 6 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 0 6 では、M P U 4 2 は、タイマカウンタ T の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。すなわち、M P U 4 2 は、大入賞口開放処理のステップ S 1 0 0 3 またはステップ S 1 0 0 6 にてタイマカウンタ T にセットされた上限継続時間が経過したか否かを判定する。

【 0 2 0 1 】

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 6 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 9 0 7 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 6 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 9 1 8 以降の処理を実行する。

【 0 2 0 2 】

まず、ステップ S 9 0 6 において、M P U 4 2 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下でないと判定された場合の処理（ステップ S 9 0 7 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 0 7 では、M P U 4 2 は、大入賞口 2 7 1 への入賞が発生したか否かを判定する。なお、大入賞口 2 7 1 への入賞が発生したか否かの判定は、大入賞口 2 7 1 に対応した検知センサ 3 0 4 の検知結果に基づいて実行される。

【 0 2 0 3 】

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 7 にて大入賞口 2 7 1 への入賞が発生していないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 7 にて大入賞口 2 7 1 への入賞が発生したと判定した場合には、ステップ S 9 0 8 において、入賞カウンタ P C の値に 1 を減算して更新する。

【 0 2 0 4 】

ステップ S 9 0 9 では、M P U 4 2 は、入賞カウンタ P C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 9 にて入賞カウンタ P C の値が「 0 」以下でないと判定

10

20

30

40

50

した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

これに対して、MPU42は、ステップS909にて入賞カウンタPCの値が「0」以下であると判定した場合には、ステップS910において、閉鎖実行処理を実行する。この閉鎖実行処理では、MPU42は、可変入賞駆動部273の駆動制御を実行することによって、開閉扉272を閉鎖状態に設定する。

【0205】

ステップS911では、MPU42は、閉鎖コマンドを設定する。MPU42は、通常処理のステップS301において、ステップS911にて設定した閉鎖コマンドを音声発光制御装置5に送信する。

なお、音声発光制御装置5は、MPU42から送信される閉鎖コマンドに基づいて、開閉扉272を閉鎖状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。 10

【0206】

ステップS912では、MPU42は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

MPU42は、ステップS912にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、後述するステップS923以降の処理を実行する。

【0207】

これに対して、MPU42は、ステップS912にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップS913以降の処理を実行する。

ステップS913では、MPU42は、ラウンドカウンタRCの値に1を減算して更新する。 20

【0208】

ステップS914では、MPU42は、ラウンドカウンタRCの値が「0」以下であるか否かを判定する。

MPU42は、ステップS914にてラウンドカウンタRCの値が「0」以下でないと判定した場合には、ステップS915において、タイマカウンタTの値に「500」をセットする。その後、MPU42は、大入賞口開閉処理を終了する。

【0209】

ここで、ステップS915にてタイマカウンタTにセットされた値は、開閉扉272を開放状態に設定した後、閉鎖状態に設定してから再び開閉扉272を開放状態に設定するまでの開放待機時間を規定している。なお、本参考形態では、開放待機時間は1secである。この開放待機時間は、開閉実行モードの種類や進行状況に関わらず同一である。 30

【0210】

これに対して、MPU42は、ステップS914にてラウンドカウンタRCの値が「0」以下であると判定した場合には、ステップS916以降の処理を実行する。

ステップS916では、MPU42は、タイマカウンタTにエンディング用の待機時間（待機期間）として「2000」をセットする。このタイマカウンタTにセットされた値は、前述したように、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、エンディング用の待機時間は4secとなる。なお、エンディング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。 40

【0211】

エンディング用の待機時間は、オープニング用の待機時間と同様に、遊技結果の種類に関わらず同一である。すなわち、このエンディング用の待機時間は、開閉実行モードの種類に関わらず同一である。

なお、エンディング用の待機時間は、これに限定されることはなく、例えば、遊技者には同様と認識される程度に遊技結果の種類に応じて微妙に相違させる構成としてもよい。また、例えば、エンディング用の待機時間は、「低確結果」または「最有利結果」の遊技結果である場合と、これら以外の遊技結果である場合とで大きく相違する等のように、遊技結果の種類に応じて大きく相違させる構成としてもよい。

【0212】

ステップ S 9 1 7 では、M P U 4 2 は、エンディングコマンドを設定する。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 9 1 7 にて設定したエンディングコマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。その後、M P U 4 2 は、大入賞口開閉処理を終了する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信されるエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モードの終了を認識し、所定の処理を実行する。

【 0 2 1 3 】

次に、ステップ S 9 0 6 おいて、M P U 4 2 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下であると判定された場合の処理（ステップ S 9 1 8 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 1 8 では、M P U 4 2 は、前述したステップ S 9 1 0 と同様に閉鎖実行処理を実行する。 10

ステップ S 9 1 9 では、M P U 4 2 は、前述したステップ S 9 1 1 と同様に閉鎖コマンドを設定する。

【 0 2 1 4 】

ステップ S 9 2 0 では、M P U 4 2 は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 2 0 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合、すなわち当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップ S 9 2 1 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 2 0 にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップ S 9 2 3 以降の処理を実行する。 20

【 0 2 1 5 】

まず、ステップ S 9 2 0 において、M P U 4 2 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定された場合の処理（ステップ S 9 2 1 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 2 1 では、M P U 4 2 は、ラウンドカウンタ R C の値に 1 を減算して更新する。

【 0 2 1 6 】

ステップ S 9 2 2 では、M P U 4 2 は、ラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 2 2 にてラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、前述したステップ S 9 1 5 以降の処理を実行する。 30

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 2 2 にてラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下であると判定した場合には、前述した S 9 1 6 以降の処理を実行する。

【 0 2 1 7 】

次に、ステップ S 9 1 2 またはステップ S 9 2 0 において、M P U 4 2 にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定された場合の処理（ステップ S 9 2 3 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 2 3 では、M P U 4 2 は、開閉カウンタ S O C の値に 1 を減算して更新する。

【 0 2 1 8 】

ステップ S 9 2 4 では、M P U 4 2 は、開閉カウンタ S O C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。 40

M P U 4 2 は、ステップ S 9 2 4 にて開閉カウンタ S O C の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、前述したステップ S 9 1 5 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 2 4 にて開閉カウンタ S O C の値が「 0 」以下であると判定した場合には、前述した S 9 1 6 以降の処理を実行する。

【 0 2 1 9 】

遊技状態移行処理の説明に戻り、図 1 5 を参照してステップ S 8 1 2 以降の処理について説明する。

M P U 4 2 は、ステップ S 8 1 1 の大入賞口開閉処理を実行した後、ステップ S 8 1 2 50

において、開閉カウンタ S O C の値が「 0 」以下であり、かつラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

【 0 2 2 0 】

M P U 4 2 は、ステップ S 8 1 2 にて開閉カウンタ S O C の値およびラウンドカウンタ R C の値の少なくともいずれか一方が「 0 」以下ではないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 8 1 2 にて開閉カウンタ S O C の値およびラウンドカウンタ R C の値の双方が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 8 1 3 において、タイマカウンタ T の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

【 0 2 2 1 】

M P U 4 2 は、ステップ S 8 1 3 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 8 1 3 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 8 1 4 において、R A M 4 4 に記憶された開閉実行モード中フラグをクリアした後、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。その後、M P U 4 2 は、遊技状態移行処理を終了する。

以下、開閉実行モード終了時の移行処理について詳細に説明する。

【 0 2 2 2 】

図 1 8 は、開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図である。

開閉実行モード終了時の移行処理では、M P U 4 2 は、図 1 8 に示すように、ステップ S 1 1 0 1 ~ S 1 1 1 2 を実行する。

ステップ S 1 1 0 1 では、M P U 4 2 は、振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」であるか否かを判定する。

【 0 2 2 3 】

M P U 4 2 は、ステップ S 1 1 0 1 にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、ステップ S 1 1 0 2 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 1 1 0 1 にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」でないと判定した場合には、ステップ S 1 1 0 5 以降の処理を実行する。

【 0 2 2 4 】

まず、ステップ S 1 1 0 1 において、M P U 4 2 にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」であると判定された場合の処理（ステップ S 1 1 0 2 以降の処理）について説明する。

ステップ S 1 1 0 2 では、M P U 4 2 は、高頻度サポートフラグを R A M 4 4 にセットする。M P U 4 2 は、R A M 4 4 に既に高頻度サポートフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、M P U 4 2 は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。

【 0 2 2 5 】

ステップ S 1 1 0 3 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に記憶された回数制限フラグをクリアする。

ここで、高頻度サポートモードは、R A M 4 4 に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされていない場合には、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【 0 2 2 6 】

ステップ S 1 1 0 4 では、M P U 4 2 は、高確率モードフラグを R A M 4 4 にセットする。M P U 4 2 は、R A M 4 4 に既に高確率モードフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、M P U 4 2 は、当否抽選モードを高確率モードに設定する。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。その後、M P U 4 2 は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【 0 2 2 7 】

10

20

30

40

50

なお、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する際には、MPU42は、振分結果に応じてRAM44にセットしたフラグ（低確結果フラグ、非明示少ラウンド高確結果フラグ、明示少ラウンド高確結果フラグ、および最有利結果フラグ）や、特別外れフラグをクリアする。また、前述した変動開始処理のステップS701では、MPU42は、RAM44に高確率モードフラグがセットされているか否かを判定することによって、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定している。

【0228】

次に、ステップS1101において、MPU42にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」でないと判定された場合の処理（ステップS1105以降の処理）について説明する。

10

ステップS1105では、MPU42は、振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」であるか否かを判定する。

【0229】

MPU42は、ステップS1105にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、ステップS1106以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS1105にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」でないと判定した場合には、ステップS1108以降の処理を実行する。

【0230】

まず、ステップS1105において、MPU42にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」であると判定された場合の処理（ステップS1106以降の処理）について説明する。

20

ステップS1106では、MPU42は、RAM44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。

【0231】

MPU42は、ステップS1106にてRAM44に高頻度サポートフラグがセットされていると判定した場合には、前述したステップS1103以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS1106にてRAM44に高頻度サポートフラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS1107において、高確率モードフラグをRAM44にセットする。MPU42は、RAM44に既に高確率モードフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、MPU42は、当否抽選モードを高確率モードに設定する。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。その後、MPU42は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

30

【0232】

次に、ステップS1105において、MPU42にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」でないと判定された場合の処理（ステップS1108以降の処理）について説明する。

ステップS1108では、MPU42は、振分結果が「低確結果」であるか否かを判定する。

【0233】

40

MPU42は、ステップS1108にて振分結果が「低確結果」でないと判定した場合（当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合）には、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

これに対して、MPU42は、ステップS1108にて振分結果が「低確結果」であると判定した場合には、ステップS1109以降の処理を実行する。

【0234】

ステップS1109では、MPU42は、高確率モードフラグをクリアする。これによって、MPU42は、当否抽選モードを低確率モードに設定する。この低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となって、振分結果が「低確結果」以外になるまで継続する。

50

【 0 2 3 5 】

ステップ S 1 1 1 0 では、M P U 4 2 は、高頻度サポートフラグを R A M 4 4 にセットする。M P U 4 2 は、R A M 4 4 に既に高頻度サポートフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、M P U 4 2 は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。

ステップ S 1 1 1 1 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられた遊技回数カウンタの値に「 1 0 0 」をセットする。

ステップ S 1 1 1 2 では、M P U 4 2 は、回数制限フラグを R A M 4 4 にセットする。M P U 4 2 は、R A M 4 4 に既に回数制限フラグがセットされている場合には、これを維持する。その後、M P U 4 2 は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

10

【 0 2 3 6 】

ここで、高頻度サポートモードは、R A M 4 4 に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされている場合には、遊技回数カウンタにセットされた終了基準回数である 1 0 0 回の遊技回を消化するまで継続する。M P U 4 2 は、1 0 0 回の遊技回を消化した場合には、高頻度サポートフラグおよび回数制限フラグをクリアする。これによって、M P U 4 2 は、サポートモードを低頻度サポートモードに設定する。

なお、M P U 4 2 は、これらの処理を通常処理のステップ S 3 0 6 において、電役サポート用処理として実行するが、詳細な説明は省略する。

【 0 2 3 7 】

20

このように、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」となった場合には、遊技状態は、現在の遊技状態に関わらず開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、高確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。高確率モードおよび高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【 0 2 3 8 】

また、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるときに当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」となった場合には、遊技状態は、開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、高確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。高確率モードおよび高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

30

【 0 2 3 9 】

これに対して、現在のサポートモードが低頻度サポートモードであるときに当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」となった場合には、遊技状態は、開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、高確率モードに移行するとともに、低頻度サポートモードに移行する。高確率モードおよび低頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

40

【 0 2 4 0 】

また、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「低確結果」となった場合には、遊技状態は、現在の遊技状態に関わらず開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、低確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続し、高頻度サポートモードは、当否抽選において「大当たり当選」となることなく、1 0 0 回の遊技回を消化した場合には、低頻度サポートモードに移行する。

【 0 2 4 1 】

また、当否抽選において「大当たり当選」とならなかった場合、すなわち当否抽選にお

50

いて当否結果が「特別外れ結果」または「通常外れ結果」となった場合には、遊技状態は移行しない。

【0242】

＜音声発光制御装置の電氣的構成＞

図19は、音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

音声発光制御装置5は、図19に示すように、音声発光制御基板51と、この音声発光制御基板51に実装されたMPU52と、このMPU52を構成しているROM53およびRAM54とを備えている。ここで、MPU52は、ROM53およびRAM54の他、CPU、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

10

【0243】

ROM53は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

RAM54は、ROM53に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。このRAM54は、コマンドリスト格納エリア541や、各種カウンタエリア542や、サブ側保留情報格納エリア543などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

【0244】

MPU52は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。MPU52の入力ポートは、前述したように、主制御装置4に接続されている。また、MPU52の入力ポートは、押ボタン142に接続されている。MPU52の出力ポートは、各種ランプ部124、371～373と、スピーカ部125と、表示制御装置6とに接続されている。

20

MPU52は、主制御装置4から送信されるコマンドや、遊技者に操作されることによって、押ボタン142から入力される情報に基づいて、各種ランプ部124、371～373や、スピーカ部125の駆動制御を実行する。

また、MPU52は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置6に送信する。なお、音声発光制御装置5は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置6と電氣的に接続されている。

30

【0245】

図20は、サブ側保留情報格納エリアの内容を示す図である。

サブ側保留情報格納エリア543は、図20に示すように、第1サブ側保留エリアSRaと、第2サブ側保留エリアSRbと、実行エリアSAEとを備えている。

【0246】

第1サブ側取得情報記憶手段として設けられた第1サブ側保留エリアSRaは、第1エリアSRa1～第4エリアSRa4の4つの記憶エリアを備えている。各エリアSRa1～SRa4は、通常保留を発生させるための通常保留情報と、予告保留を発生させるための予告保留情報とを格納可能な記憶容量に設定されている。通常保留を発生させるための通常保留情報および予告保留を発生させるための予告保留情報については後に詳細に説明する。

40

【0247】

MPU52は、通常保留情報または予告保留情報をサブ側保留情報として第1保留発生コマンドの受信に合わせて各エリアSRa1～SRa4に時系列的に格納していく。具体的には、MPU52は、MPU42から送信された第1保留発生コマンドを受信した場合に、第1エリアSRa1 第2エリアSRa2 第3エリアSRa3 第4エリアSRa4の順にサブ側保留情報を時系列的に格納していく。

【0248】

このように、第1サブ側保留エリアSRaは、4つの記憶エリアを備えているので、第1保留発生コマンドに基づくサブ側保留情報は、最大4個まで保留されるようになってい

50

る。また、第 1 サブ側保留エリア S R a は、各エリア S R a 1 ~ S R a 4 に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

【 0 2 4 9 】

第 2 サブ側取得情報記憶手段として設けられた第 2 サブ側保留エリア S R b は、第 1 エリア S R b 1 ~ 第 4 エリア S R b 4 の 4 つの記憶エリアを備えている。各エリア S R b 1 ~ S R b 4 は、通常保留を発生させるための通常保留情報と、予告保留を発生させるための予告保留情報とを格納可能な記憶容量に設定されている。通常保留を発生させるための通常保留情報および予告保留を発生させるための予告保留情報については後に詳細に説明する。

【 0 2 5 0 】

M P U 5 2 は、通常保留情報または予告保留情報をサブ側保留情報として第 2 保留発生コマンドの受信に合わせて各エリア S R b 1 ~ S R b 4 に時系列的に格納していく。具体的には、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信された第 2 保留発生コマンドを受信した場合に、第 1 エリア S R b 1 第 2 エリア S R b 2 第 3 エリア S R b 3 第 4 エリア S R b 4 の順にサブ側保留情報を時系列的に格納していく。

【 0 2 5 1 】

このように、第 2 サブ側保留エリア S R b は、4 つの記憶エリアを備えているので、第 2 保留発生コマンドに基づくサブ側保留情報は、最大 4 個まで保留されるようになっている。また、第 2 サブ側保留エリア S R b は、各エリア S R b 1 ~ S R b 4 に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

【 0 2 5 2 】

実行エリア S A E は、図柄表示装置 3 6 の変動表示を開始する際に、第 1 サブ側保留エリア S R a、または第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報を移動させるためのエリアである。

【 0 2 5 3 】

< 表示制御装置の電氣的構成 >

図 2 1 は、表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

表示制御装置 6 は、図 2 1 に示すように、表示制御基板 6 1 と、M P U 6 2 と、この M P U 6 2 を構成しているプログラム R O M 6 3 およびワーク R A M 6 4 と、ビデオディスプレイプロセッサ (V D P) 6 5 と、キャラクタ R O M 6 6 と、ビデオ R A M 6 7 とを備えている。ここで、M P U 6 2 は、プログラム R O M 6 3 およびワーク R A M 6 4 の他、C P U、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。なお、M P U 6 2、V D P 6 5、キャラクタ R O M 6 6、およびビデオ R A M 6 7 は、表示制御基板 6 1 に実装されている。

【 0 2 5 4 】

M P U 6 2 は、音声発光制御装置 5 から送信されるコマンドを解析するとともに、このコマンドに基づいて所定の演算処理を行って V D P 6 5 の制御を実行する。具体的には、M P U 6 2 は、V D P 6 5 に対するコマンドを生成することによって V D P 6 5 の制御を実行する。

【 0 2 5 5 】

プログラム R O M 6 3 は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

ワーク R A M 6 4 は、プログラム R O M 6 3 に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。

【 0 2 5 6 】

V D P 6 5 は、図柄表示装置 3 6 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 6 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

10

20

30

40

50

たマイコンチップとでも言うべきものである。このVDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データをビデオRAM67に記憶させる。

【0257】

キャラクタROM66は、図柄表示装置36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機能する。このキャラクタROM66は、各種図柄のビットマップ形式画像データや、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を保持している。

ビデオRAM67は、図柄表示装置36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、図柄表示装置36の表示内容は、このビデオRAM67の内容を書き替えることによって変更される。

10

【0258】

このビデオRAM67は、展開用バッファ68と、フレームバッファ69とを備えている。

VDP65は、前述したように、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に1フレーム分の描画データを作成する。なお、1フレーム分の描画データとは、予め定められた更新タイミングで図柄表示装置36の表示画面Gにおける画像が更新される構成において、1の更新タイミングにおける画像を表示させるために必要なデータのことをいう。

20

【0259】

ここで、フレームバッファ69は、複数のフレーム領域691, 692を備えている。具体的には、フレームバッファ69は、第1フレーム領域691と、第2フレーム領域692とを備えている。

【0260】

各フレーム領域691, 692は、1フレーム分の描画データを記憶可能な容量に設定されている。具体的には、各フレーム領域691, 692は、表示画面Gのドット（画素）に所定の倍率で対応させた多数の単位エリアを含んでいる。各単位エリアは、いずれの色を表示するかを特定するためのデータを格納可能な記憶容量を有している。より詳細には、各単位エリアは、フルカラー方式を採用しており、R（赤）、G（緑）、B（青）のそれぞれについて、256色の設定を可能としている。換言すれば、各単位エリアは、RGB各色に1バイト（8ビット）の記憶容量を有し、全体として少なくとも3バイトの記憶容量を有している。

30

【0261】

VDP65は、一方のフレーム領域（例えば第1フレーム領域691）に作成された描画データを用いて図柄表示装置36への描画が実行されている状況において、他のフレーム領域（例えば第2フレーム領域692）に対して次に用いられる描画データの作成を実行する。つまり、フレームバッファ69は、ダブルバッファ方式を採用している。

【0262】

40

また、VDP65は、第1フレーム領域691または第2フレーム領域692に作成された描画データに基づいて、表示画面Gの各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を図柄表示装置36に出力する。より詳細には、VDP65は、出力対象のフレーム領域691, 692に描画データを転送させる。VDP65は、この描画データを図柄表示装置36の解像度に対応したものとすべく、スケーラ（図示略）にて解像度の調整を行って階調データに変換する。そして、VDP65は、この階調データに基づいて、表示画面Gの各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を図柄表示装置36に出力する。

【0263】

< 音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理について >

50

図 2 2 は、音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、遊技を進行させるタイマ割込み処理を実行する。このタイマ割込み処理では、M P U 5 2 は、図 2 2 に示すように、ステップ S 2 0 0 1 ~ S 2 0 0 6 を定期的に（例えば、2 m s e c 周期で）実行する。

【 0 2 6 4 】

ステップ S 2 0 0 1 では、M P U 5 2 は、コマンド格納処理を実行する。このコマンド格納処理では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 からコマンドを受信した場合に、そのコマンドを R A M 5 4 に格納する。具体的には、R A M 5 4 は、M P U 4 2 から送信されたコマンドの格納および読み出しをするためのリングバッファを有し、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信された順序にしたがってコマンドをリングバッファに格納していく。なお、M P U 5 2 は、リングバッファに格納した順序にしたがってリングバッファからコマンドを読み出す。

【 0 2 6 5 】

ステップ S 2 0 0 2 では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信されたコマンドに基づいて保留決定処理を実行する。保留決定処理では、M P U 5 2 は、保留絵柄の発生や、保留絵柄のシフトなどを決定する。この保留決定処理については後に詳細に説明する。

ステップ S 2 0 0 3 では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信されたコマンドに基づいて演出決定処理を実行する。演出決定処理では、M P U 5 2 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを決定する。この演出決定処理については後に詳細に説明する。

ステップ S 2 0 0 4 では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 0 0 2 の保留決定処理およびステップ S 2 0 0 3 の演出決定処理の内容に基づいて、演出実行処理を実行する。具体的には、演出実行処理では、M P U 5 2 は、各種ランプ部 1 2 4 , 3 7 1 ~ 3 7 3 の発光制御を実行し、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

【 0 2 6 6 】

ステップ S 2 0 0 5 では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信されたデモコマンドに基づいてデモ表示実行処理を実行する。デモ表示実行処理では、M P U 5 2 は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、3 0 s e c）を経過した場合にデモ表示を実行する。具体的には、デモ表示実行処理では、M P U 5 2 は、各種ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行し、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

【 0 2 6 7 】

ステップ S 2 0 0 6 では、ステップ S 2 0 0 2 の保留決定処理およびステップ S 2 0 0 3 の演出決定処理で設定したコマンドを表示制御装置 6 に送信するためのコマンド送信処理を実行する。このコマンド送信処理では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 にコマンドリストとして格納された各種コマンドを表示制御装置 6 に送信するタイミングに至ったか否かを判定し、各種コマンドを表示制御装置 6 に送信するタイミングに至ったと判定した場合には、そのコマンドを表示制御装置 6 に送信する。その後、M P U 5 2 は、タイマ割込み処理を終了する。

【 0 2 6 8 】

< 音声発光制御装置にて実行される保留決定処理について >

図 2 3 は、保留決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、保留絵柄の発生や、保留絵柄のシフトなどを実行するために保留決定処理を実行する。この保留決定処理では、M P U 5 2 は、図 2 3 に示すように、ステップ S 2 1 0 1 ~ S 2 1 0 4 を実行する。

【 0 2 6 9 】

ステップ S 2 1 0 1 では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信された保留発生コマンド（第 1 保留発生コマンドまたは第 2 保留発生コマンド）を受信しているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 2 1 0 1 にて保留発生コマンドを受信していないと判定した

場合には、ステップ S 2 1 0 3 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 1 0 1 にて保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 1 0 2 において、保留発生処理を実行する。この保留発生処理では、M P U 5 2 は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 にサブ側保留情報を格納する。この保留発生処理については後に詳細に説明する。

【 0 2 7 0 】

M P U 5 2 は、ステップ S 2 1 0 2 の処理を実行した後、またはステップ S 2 1 0 1 にて保留発生コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2 1 0 3 以降の処理を実行する。

10

ステップ S 2 1 0 3 では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信された保留シフト時コマンド（第 1 シフト時コマンドまたは第 2 シフト時コマンド）を受信しているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 2 1 0 3 にて保留シフト時コマンドを受信していないと判定した場合には、保留決定処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 1 0 3 にて保留シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 1 0 4 において、保留シフト処理を実行する。この保留シフト処理では、M P U 5 2 は、保留シフト時コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に格納されたサブ側保留情報のシフトを実行する。この保留シフト処理については後に詳細に説明する。その後、M P U 5 2 は、保留決定処理を終了する。

20

【 0 2 7 1 】

< 保留発生処理 >

図 2 4 は、保留発生処理のフローチャートを示す図である。

保留発生処理では、M P U 5 2 は、図 2 4 に示すように、ステップ S 2 2 0 1 ~ S 2 2 0 9 を実行する。具体的には、M P U 5 2 は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 にサブ側保留情報を格納する。

【 0 2 7 2 】

ステップ S 2 2 0 1 では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信された第 1 保留発生コマンドを受信しているか否かを判定する。

30

M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 1 にて第 1 保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 2 において、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N として第 1 サブ側保留エリア S R a における所定の記憶エリアにセットする。その後、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 4 以降の処理を実行する。

【 0 2 7 3 】

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 1 にて第 1 保留発生コマンドを受信していないと判定した場合（第 2 保留発生コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップ S 2 2 0 3 において、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N として第 2 サブ側保留エリア S R b における所定の記憶エリアにセットする。その後、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 4 以降の処理を実行する。

40

【 0 2 7 4 】

ステップ S 2 2 0 2 またはステップ S 2 2 0 3 の処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 4 において、そのサブ側始動保留記憶数 S N（S R a N または S R b N）の値に 1 を加算して更新する。

【 0 2 7 5 】

ステップ S 2 2 0 5 では、M P U 5 2 は、予告保留の抽選処理を実行する。この予告保留の抽選処理では、M P U 5 2 は、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。

具体的には、M P U 5 2 は、予告保留発生カウンタの値を用いることによって、予告保

50

留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生カウンタは、RAM 54の各種カウンタエリア542に設けられている。

【0276】

ここで、予告保留は、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示や、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出によって、その保留の期待度を遊技者に報知する先読み演出を発生させる予告表示などを実行する保留である。

【0277】

予告保留発生カウンタは、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。予告保留発生カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、RAM 54の所定領域に設定された予告保留発生カウンタ用バッファに適宜格納される。

そして、MPU 52は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値に基づいて、予告保留を発生させるか否かの抽選（予告保留発生抽選）を実行する。具体的には、MPU 52は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値を取得するとともに、この値を予告保留発生用テーブルと比較することによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生用テーブルは、予告保留の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、ROM 53に記憶されている。

【0278】

ステップS2206では、MPU 52は、ステップS2205にて予告保留発生抽選に当選したか否か（予告保留を発生させるか否か）を判定する。

MPU 52は、ステップS2206にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップS2207において、予告保留発生処理を実行する。この予告保留発生処理では、MPU 52は、予告保留を発生させるための処理を実行する。また、MPU 52は、この予告保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

【0279】

具体的には、MPU 52は、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。

ここで、予告保留情報は、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

なお、MPU 52は、第1保留発生コマンドおよび第2保留発生コマンドに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを予告保留情報に含ませている。

【0280】

例えば、MPU 52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNをセットした場合には、第1サブ側保留エリアSRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、MPU 52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRa4に予告保留情報を格納する。

【0281】

また、例えば、MPU 52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットした場合には、第2サブ側保留エリアSRbの空き記憶エリアのうち最初の

10

20

30

40

50

記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新した第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N と対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 3 にて第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N に「3」をセットした場合には、ステップ S 2 2 0 4 にて更新した第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N の「4」と対応する記憶エリアである第 4 エリア S R b 4 に予告保留情報を格納する。

【0 2 8 2】

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させないと判定した場合には、ステップ S 2 2 0 8 において、通常保留発生処理を実行する。この通常保留発生処理では、M P U 5 2 は、通常保留を発生させるための処理を実行する。また、M P U 5 2 は、この通常保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

10

【0 2 8 3】

具体的には、M P U 5 2 は、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。

ここで、通常保留情報は、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。したがって、サブ側保留情報（予告保留情報および通常保留情報）は、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

20

なお、M P U 5 2 は、第 1 保留発生コマンドおよび第 2 保留発生コマンドに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを通常保留情報に含ませている。

【0 2 8 4】

例えば、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 2 にて第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N をセットした場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新した第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N と対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 2 にて第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N に「3」をセットした場合には、ステップ S 2 2 0 4 にて更新した第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N の「4」と対応する記憶エリアである第 4 エリア S R a 4 に通常保留情報を格納する。

30

【0 2 8 5】

また、例えば、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 3 にて第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N をセットした場合には、第 2 サブ側保留エリア S R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新した第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N と対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 3 にて第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N に「3」をセットした場合には、ステップ S 2 2 0 4 にて更新した第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N の「4」と対応する記憶エリアである第 4 エリア S R b 4 に通常保留情報を格納する。

40

【0 2 8 6】

ステップ S 2 2 0 7 の予告保留発生処理、またはステップ S 2 2 0 8 の通常保留発生処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 9 において、保留表示発生コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに保留表示発生コマンドを記憶する。この保留表示発生コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【0 2 8 7】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基

50

づいて、予告保留または通常保留の発生を図柄表示装置 36 にて実行するためのデータテーブルをプログラム ROM 63 から読み出す。そして、MPU 62 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて VDP 65 に対してコマンドを出力する。VDP 65 は、MPU 62 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクター ROM 66 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 68 に記憶させる。また、VDP 65 は、展開用バッファ 68 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 69 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 36 は、予告保留絵柄または通常保留絵柄を表示画面 G に表示させて予告保留または通常保留の発生を遊技者に報知する。

【0288】

10

< 保留シフト処理 >

図 25 は、保留シフト処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の MPU 52 は、前述したように、保留決定処理のステップ S 2104 において、保留シフト処理を実行する。この保留シフト処理では、MPU 52 は、図 25 に示すように、ステップ S 2301 ~ S 2308 を実行する。具体的には、MPU 52 は、保留シフト時コマンドの内容に基づいて、サブ側保留エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトする。

【0289】

ステップ S 2301 では、MPU 52 は、MPU 42 から送信された第 1 シフト時コマンドを受信しているか否かを判定する。

20

MPU 52 は、ステップ S 2301 にて第 1 シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2302 ~ S 2304 の第 1 サブ側保留エリア S R a のデータ設定処理を実行し、ステップ S 2301 にて第 1 シフト時コマンドを受信していないと判定した場合（第 2 シフト時コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップ S 2305 ~ S 2307 の第 2 サブ側保留エリア S R b のデータ設定処理を実行する。

【0290】

まず、ステップ S 2302 ~ S 2304 の第 1 サブ側保留エリア S R a のデータ設定処理について説明する。

ステップ S 2302 では、MPU 52 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N の値に 1 を減算して更新する。

30

ステップ S 2303 では、MPU 52 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動する。

ステップ S 2304 では、MPU 52 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリア S R a 1 ~ S R a 4 に格納されているサブ側保留情報を第 1 エリア S R a 1 側に順にシフトする処理である。具体的には、MPU 52 は、第 2 エリア S R a 2 のサブ側保留情報を第 1 エリア S R a 1 にシフトし、第 3 エリア S R a 3 のサブ側保留情報を第 2 エリア S R a 2 にシフトし、第 4 エリア S R a 4 のサブ側保留情報を第 3 エリア S R a 3 にシフトする。

【0291】

40

次に、ステップ S 2305 ~ S 2307 の第 2 サブ側保留エリア S R b のデータ設定処理について説明する。

ステップ S 2305 では、MPU 52 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N の値に 1 を減算して更新する。

ステップ S 2306 では、MPU 52 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動する。

ステップ S 2307 では、MPU 52 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリア S R b 1 ~ S R b 4 に格納されているサブ側保留情報を第 1 エリア S R b 1 側に順にシフトする処理である。具体的には、MPU 52 は、第 2 エリア S R b 2 の

50

サブ側保留情報を第 1 エリア S R b 1 にシフトし、第 3 エリア S R b 3 のサブ側保留情報を第 2 エリア S R b 2 にシフトし、第 4 エリア S R b 4 のサブ側保留情報を第 3 エリア S R b 3 にシフトする。

【 0 2 9 2 】

ステップ S 2 3 0 4 またはステップ S 2 3 0 7 の処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 2 3 0 8 において、保留表示シフト時コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに保留表示シフト時コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に記憶されたサブ側保留情報は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に記憶される保留表示シフト時コマンドに含まれている。この保留表示シフト時コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

10

【 0 2 9 3 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクター R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、通常保留および予告保留のシフトを表示画面 G に表示させて実行する。

20

【 0 2 9 4 】

図 2 6 は、図柄表示装置の表示画面に表示される予告保留絵柄および通常保留絵柄を示す図である。

M P U 6 2 は、図 2 6 に示すように、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 ~ 第 4 エリア S R a 4 の 4 つの記憶エリアに対応して設けられた台座 B 1 1 ~ B 1 4 と、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 ~ 第 4 エリア S R b 4 の 4 つの記憶エリアに対応して設けられた台座 B 2 1 ~ B 2 4 と、実行エリア S A E に対応して台座 B 1 1 , B 2 1 の間に設けられた実行用台座 A B とを表示画面 G に表示する。

30

【 0 2 9 5 】

なお、第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、左側から右側に向かって第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 ~ 第 4 エリア S R a 4 の 4 つの記憶エリアに対応して設けられている。これに対して、台座 B 1 1 ~ B 1 4 は、右側から左側に向かって第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 ~ 第 4 エリア S R a 4 の 4 つの記憶エリアに対応して設けられている。

また、第 2 保留ランプ部 3 7 2 は、左側から右側に向かって第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 ~ 第 4 エリア S R b 4 の 4 つの記憶エリアに対応して設けられている。これと同様に、台座 B 2 1 ~ B 2 4 は、左側から右側に向かって第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 ~ 第 4 エリア S R b 4 の 4 つの記憶エリアに対応して設けられている。

40

【 0 2 9 6 】

台座 B 1 1 ~ B 1 4 、台座 B 2 1 ~ B 2 4 、および実行用台座 A B は、その上に予告保留絵柄または通常保留絵柄を載置することによって、予告保留または通常保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 1 ~ B 1 4 の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト

50

時コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 1 ~ B 1 4 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【 0 2 9 7 】

また、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 2 1 ~ B 2 4 の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 2 1 ~ B 2 4 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

10

【 0 2 9 8 】

さらに、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、実行エリア S A E に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座 A B の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、実行エリア S A E に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座 A B の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【 0 2 9 9 】

20

ここで、図 2 6 の例では、M P U 6 2 は、台座 B 1 1 , B 1 2 の上に通常保留絵柄を載置し、台座 B 1 3 の上に予告保留絵柄を載置し、実行用台座 A B の上に通常保留絵柄を載置している。また、この例では、M P U 6 2 は、台座 B 2 1 の上に通常保留絵柄を載置している。また、この例では、M P U 6 2 は、台座 B 1 4 , B 2 2 ~ B 2 4 の上に絵柄を載置していない。

なお、本参考形態では、通常保留および予告保留の絵柄は、互いに異なっているが、同一としてもよい。また、本参考形態では、M P U 6 2 は、台座 B 1 1 ~ B 1 4 、台座 B 2 1 ~ B 2 4 、および実行用台座 A B を表示画面 G に表示していたが、各台座を表示画面 G に表示しなくてもよい。

【 0 3 0 0 】

30

< 音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について >

図 2 7 は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、M P U 5 2 は、図 2 7 に示すように、ステップ S 2 4 0 1 ~ S 2 4 1 3 を実行する。

【 0 3 0 1 】

ステップ S 2 4 0 1 では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信された変動用コマンドおよび種別コマンドを受信しているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 1 にて各コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2 4 0 9 以降の処理を実行する。

40

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 1 にて各コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 4 0 2 において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」であるか否かを判定する。

【 0 3 0 2 】

M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 2 にて遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」であると判定した場合には、ステップ S 2 4 0 3 において、遊技結果の種類に対応した図柄決定処理を実行する。この図柄決定処理では、M P U 5 2 は、遊技結果が「最有利結果」であると判定した場合には、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定し、遊技結果が「低確結果」であると判定した場合には、有効ライン L 上に最終的に停止表

50

示させる停止結果として同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、奇数および偶数の数字は、抽選などによってランダムに決定される。

【 0 3 0 3 】

これに対して、MPU52は、ステップS2402にて遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」でないと判定した場合には、ステップS2404において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「通常外れ結果」であるか否かを判定する。

MPU52は、ステップS2404にて遊技結果が「通常外れ結果」でないと判定した場合、すなわち遊技結果が「特別外れ結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、および「明示少ラウンド高確結果」のいずれかである場合には、ステップS2405において、共通用の図柄決定処理を実行する。この共通用の図柄決定処理では、MPU52は、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果として特別な図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、MPU52は、同一の数字を有する図柄の組み合わせではなく、当否抽選において「通常外れ結果」となった場合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄の組み合わせ（例えば「3・4・1」）を決定する。なお、この特別な図柄の組み合わせは、遊技結果の種類に関わらず同一である。

10

【 0 3 0 4 】

これに対して、MPU52は、ステップS2404にて遊技結果が「通常外れ結果」であると判定した場合には、ステップS2406において、通常外れ用の図柄決定処理を実行する。この通常外れ用の図柄決定処理では、MPU52は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定する。

20

【 0 3 0 5 】

MPU52は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果としてリーチ表示の図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、リーチ表示の図柄の組み合わせは、抽選などによってランダムに決定される。

これに対して、MPU52は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果として前述した各図柄の組み合わせとは異なる図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、MPU52は、同一の数字を有する図柄の組み合わせ、特別な図柄の組み合わせ、およびリーチ表示の図柄の組み合わせのいずれとも異なる組み合わせの図柄を抽選などによってランダムに決定する。

【 0 3 0 6 】

30

ステップS2403、ステップS2405、およびステップS2406のいずれかの処理を実行した後、MPU52は、ステップS2407において、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU52は、ROM53に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、MPU52は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップS2407では、MPU52は、例えば、遊技者に押ボタン142を押下させることに基づいて所定のキャラクタなどを動画として表示画面Gに表示する等の予告表示が発生させるか否かの抽選も実行する。

【 0 3 0 7 】

40

また、MPU52は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

【 0 3 0 8 】

ステップS2408では、MPU52は、変動開始コマンドと、ステップS2403、ステップS2405、およびステップS2406のいずれかの処理にて決定した停止結果に係る情報を含む停止結果コマンドとを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに変動開始コマンドおよび停止結果コマンドを記憶する。これらの変動開始コマンドおよび停止結果コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

50

【 0 3 0 9 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドおよび停止結果コマンドに基づいて、変動表示の開始および停止結果の表示を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクター R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、変動表示を開始した後、M P U 5 2 にて決定された停止結果を有効ライン L 上に最終的に停止表示させる。

【 0 3 1 0 】

M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 8 の処理を実行した後、またはステップ S 2 4 0 1 にて変動用コマンドおよび種別コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2 4 0 9 以降の処理を実行する。

ステップ S 2 4 0 9 では、M P U 5 2 は、オープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。

【 0 3 1 1 】

M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 9 にてオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2 4 1 3 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 9 にてオープニングコマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 4 1 0 において、オープニングコマンドの内容に基づいて、遊技結果の種類を判定する。

【 0 3 1 2 】

ステップ S 2 4 1 1 では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 0 にて判定した遊技結果の種類に対応する開閉実行モード用の演出の決定処理を実行する。開閉実行モード用の演出の決定処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 0 にて遊技結果が「特別外れ結果」または「非明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出 A を選択する。また、M P U 5 2 は、遊技結果が「明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出 B を選択する。また、M P U 5 2 は、遊技結果が「最有利結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出 C または演出 D を選択する。また、M P U 5 2 は、遊技結果が「低確結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出 D を選択する。

なお、演出 A および演出 B の継続時間は、開閉実行モードに際して大入賞口 2 7 1 の開閉を短時間態様で 2 回実行する場合の時間と対応している。また、演出 C および演出 D の継続時間は、開閉実行モードに際して大入賞口 2 7 1 の開閉を長時間態様で 1 5 回実行する場合の時間と対応している。

【 0 3 1 3 】

また、M P U 5 2 は、演出 A ~ 演出 D の選択結果に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

【 0 3 1 4 】

ステップ S 2 4 1 2 では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 1 にて選択した開閉実行モード用の演出に係る情報を含む開閉実行モード用コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに開閉実行モード用コマンドを記憶する。この開閉実行モード用コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 0 3 1 5 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された開閉実行モード用コマンド

に基づいて、開閉実行モード用の演出を図柄表示装置 36 にて実行するためのデータテーブルをプログラム ROM 63 から読み出す。そして、MPU 62 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて VDP 65 に対してコマンドを出力する。VDP 65 は、MPU 62 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクター ROM 66 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 68 に記憶させる。また、VDP 65 は、展開用バッファ 68 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 69 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 36 は、音声発光制御装置 5 の MPU 52 にて選択された開閉実行モード用の演出を実行する。

【0316】

10

MPU 52 は、ステップ S2412 の処理を実行した後、またはステップ S2409 にてオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S2413 以降の処理を実行する。

ステップ S2413 では、MPU 52 は、その他の処理を実行する。その他の処理では、MPU 52 は、例えば、MPU 42 から送信された開放コマンド、閉鎖コマンドおよびエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モード用の演出を進行させるための処理を実行する。その後、MPU 52 は、演出決定処理を終了する。

【0317】

<遊技結果と遊技状態等との関係について>

以下、遊技結果と、各種処理の実行に基づく遊技状態等との関係について説明する。

20

図 28 は、遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図である。具体的には、図 28 は、「通常外れ結果」を除く遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図であり、遊技結果を列方向に並べ、遊技状態等を行方向に並べている。

パチンコ機 1 は、図 28 に示すように、「通常外れ結果」を除く遊技結果として、「大当たり当選」および「特別外れ結果」の当否結果と、「非明示少ラウンド高確結果」、「明示少ラウンド高確結果」、「最有利結果」、および「低確結果」の振分結果とを有している。

【0318】

ここで、「特別外れ結果」は、図 28 の表 2 列目に示すように、当否抽選において「大当たり当選」とならなかった場合（図中記号 x）に選択される遊技結果である。また、振分結果は、当否抽選において「大当たり当選」となった場合（図中記号 ）に選択される遊技結果である。

30

以下、「通常外れ結果」を除く遊技結果と、遊技状態等との関係について説明する。なお、本参考形態では、パチンコ機 1 は、遊技結果と、遊技状態等との関係を以下のように設定しているが、遊技結果と、遊技状態等との組み合わせ、遊技結果の内容、および遊技状態等の内容については任意である。

【0319】

「特別外れ結果」では、開閉実行モードは、ラウンド数規定モードではなく、開閉数規定モードに移行し、大入賞口 271 の開閉は、短時間態様で 2 回実行される。また、「特別外れ結果」では、当否抽選モードは移行しない。

40

「非明示少ラウンド高確結果」では、開閉実行モードは、2 回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口 271 の開閉は、短時間態様で 2 回実行される。また、「非明示少ラウンド高確結果」では、当否抽選モードは、高確率モードに移行する。

このように、「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」は、開閉実行モードの種類は異なるが、大入賞口 271 の開閉が短時間態様で 2 回実行される点においては共通している。

【0320】

また、「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」では、停止結果は、特別な図柄の組み合わせとなるとともに、開閉実行モード用の演出は、演出 A となる。さらに

50

、「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」では、サポートモードは移行しない。また、開閉実行モード終了後の遊技回では、図柄表示装置 36 は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面 G に表示しない。

【0321】

したがって、遊技者は、停止結果や、開閉実行モード用の演出を確認することによって、遊技結果が「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」のいずれであるかを把握することはできない。換言すれば、振分抽選において「非明示少ラウンド高確結果」となって高確率モードに移行した場合であっても、図柄表示装置 36 は、開閉実行モード終了後の遊技回では、当否抽選モードは移行していないかのごとく偽装を施す。

このため、遊技者は、当否抽選モードが高確率モードに移行したか否かの予測を楽しむながら遊技を行うことができる。

【0322】

「明示少ラウンド高確結果」では、開閉実行モードは、2 回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口 271 の開閉は、短時間態様で 2 回実行される。また、「明示少ラウンド高確結果」では、当否抽選モードは、高確率モードに移行する。また、「明示少ラウンド高確結果」では、停止結果は、特別な図柄の組み合わせとなるとともに、開閉実行モード用の演出は、演出 B となる。また、「明示少ラウンド高確結果」では、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。さらに、開閉実行モード終了後の遊技回では、図柄表示装置 36 は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面 G に表示する。

したがって、遊技者は、停止結果や、開閉実行モード用の演出を確認することによって、遊技結果が「明示少ラウンド高確結果」であることを把握することができる。

【0323】

「最有利結果」および「低確結果」では、開閉実行モードは、15 回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口 271 の開閉は、長時間態様で 15 回実行される。

ここで、「最有利結果」では、停止結果は、同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなるとともに、当否抽選モードは、高確率モードに移行し、開閉実行モード用の演出は、演出 C または演出 D となる。具体的には、停止結果が同一の奇数の数字を有する図柄の組み合わせとなった場合には、開閉実行モード用の演出は、演出 C となり、停止結果が同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなった場合には、開閉実行モード用の演出は、演出 D となる。

また、「低確結果」では、停止結果は、同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなるとともに、当否抽選モードは、低確率モードに移行し、開閉実行モード用の演出は、演出 D となる。さらに、「最有利結果」および「低確結果」では、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。

【0324】

したがって、遊技者は、停止結果が同一の奇数の数字を有する図柄の組み合わせとなつて、開閉実行モード用の演出が演出 C となった場合には、遊技結果が「最有利結果」であることを把握することができる。しかしながら、遊技者は、停止結果が同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなった場合には、停止結果や、開閉実行モード用の演出を確認することによって、遊技結果が「最有利結果」および「低確結果」のいずれであるかを把握することはできない。

【0325】

そして、開閉実行モード終了後の遊技回では、開閉実行モード用の演出が最終的に演出 D であれば、図柄表示装置 36 は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面 G に表示しない。

【0326】

具体的には、図柄表示装置 36 は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面 G に表示することなく、高頻度サポートモードは、遊技回が終了基準回数（具体的には、

10

20

30

40

50

100回)に達した場合には低頻度サポートモードに移行することを報知する画像を表示画面Gに表示する。換言すれば、振分抽選において「最有利結果」となった場合であっても、図柄表示装置36は、開閉実行モード終了後の遊技回では、開閉実行モード用の演出が最終的に演出Dであれば、遊技結果が「低確結果」であったかのごとく偽装を施す。

【0327】

そして、振分結果が「最有利結果」であった場合には、図柄表示装置36は、当否抽選において「大当たり当選」となることなく、100回の遊技回を消化した後に高確率モードであることを明示する画像を表示画面Gに表示する。換言すれば、図柄表示装置36は、遊技結果が「低確結果」であったかのごとく施していた偽装を解除する。

【0328】

〔主参考形態の変形例〕

なお、本発明の主参考形態は、前記主参考形態に限定されるものではなく、本発明の目的を達成できる範囲の変形、改良等を含むものである。

(1)本参考形態では、パチンコ機1は、1回のラウンド遊技につき、1回の大入賞口271の開閉を実行していた。これに対して、パチンコ機1は、1回のラウンド遊技につき、複数回の大入賞口271の開閉を実行してもよい。

(2)本参考形態では、パチンコ機1は、開閉扉272を開放状態に設定した後、予め定められた上限継続時間(上限継続期間)が経過すること、または大入賞口271への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達することによって、開閉扉272を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、上限個数は、上限継続時間に応じて変動するようにしてもよく、開閉扉272を再び閉鎖状態に設定するための条件は任意である。

【0329】

(3)本参考形態では、パチンコ機1は、開閉扉272を開放状態に設定した後、大入賞口271への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数である8個に達することによって、開閉扉272を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機1は、上限個数を8個以外の任意の個数に設定してもよい。また、例えば、パチンコ機1は、振分結果に応じて上限個数を相違させて設定してもよい。さらに、例えば、パチンコ機1は、1回の開閉実行モード中におけるラウンドごとに上限個数を相違させて設定してもよい。

【0330】

(4)本参考形態では、パチンコ機1は、開閉扉272を開放状態に設定した後、大入賞口271への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達することによって、開閉扉272を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機1は、遊技球が入球したことを契機として開閉扉272を閉鎖状態に設定する終了契機口を備え、予め定められた時間が経過することによって、この終了契機口への入球を可能とするように構成されていてもよい。

(5)本参考形態では、パチンコ機1は、開閉扉272を開放状態に設定した後、予め定められた上限継続時間(上限継続期間)が経過することによって、開閉扉272を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機1は、開閉扉272を開放状態に設定した後、大入賞口271への入賞が発生したときから予め定められた時間が経過することによって、開閉扉272を再び閉鎖状態に設定してもよい。

【0331】

(6)本参考形態では、パチンコ機1は、開閉扉272を開放状態に設定した後、開閉扉272を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機1は、開閉扉272を開放状態に設定した後、開閉扉272を再び閉鎖状態に設定することなく、次のラウンド遊技に移行するようにしてもよい。

(7)本参考形態では、短時間態様の上限継続時間は、遊技球の発射周期よりも短く設定されていた。これに対して、例えば、短時間態様の上限継続時間は、遊技球の発射周期以上の時間であって、遊技球の発射周期のn倍($n=1, 2, 3$ のいずれか)以下の時間に

10

20

30

40

50

設定されていてもよい。

【0332】

(8) 本参考形態では、パチンコ機1は、2種類の開閉実行モードを有していた。具体的には、パチンコ機1は、短時間態様の上限継続時間でラウンド遊技を2回実行する開閉実行モードと、長時間態様の上限継続時間でラウンド遊技を15回実行する開閉実行モードとを有していた。これに対して、パチンコ機1は、上限継続時間の態様や、ラウンド遊技の実行回数について、これらとは相違する開閉実行モードを有していてもよい。また、パチンコ機1は、上限継続時間の態様を相違させることによって、複数種類の開閉実行モードを設定する構成に代えて、半開や全開といったように開閉扉272の開放の度合いを相違させることによって、複数種類の開閉実行モードを設定する構成としてもよい。さらに、上限継続時間の態様は、遊技者からは同一の態様に見えるものの正確な上限継続時間は相違するように設定してもよい。

10

【0333】

(9) 本参考形態では、遊技結果と、開閉実行モード用の演出とは、1対1で対応するように予め設定されていた。これに対して、例えば、開閉実行モード用の演出は、遊技結果に対応させることなく、複数種類の演出からランダムに選択して設定するようにしてもよく、複数種類の演出から抽選などによって選択して設定し、その選択率を遊技結果に応じて相違させるようにしてもよい。

【0334】

(10) 本参考形態では、MPU52は、遊技結果が「特別外れ結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、および「明示少ラウンド高確結果」のいずれかである場合には、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果として特別な図柄の組み合わせに係る情報を決定し、この特別な図柄の組み合わせは、遊技結果の種類に関わらず同一であった。これに対して、MPU52は、停止結果に係る情報をランダムに決定し、いずれの遊技結果であるかを遊技者に把握しにくいようにしてもよい。

20

【0335】

(11) 本参考形態では、MPU42は、大当たり発生の抽選に大当たり乱数カウンタC1を使用し、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり種別カウンタC2を使用していた。これに対して、MPU42は、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり乱数カウンタC1を使用してもよい。この場合には、大当たり種別カウンタC2は、RAM44の各種カウンタエリア441に設けられていなくてもよい。

30

【0336】

(12) 本参考形態では、パチンコ機1は、「特別外れ結果」と、「通常外れ結果」との2種類の外れ結果を有し、MPU42は、大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルと、保留球格納エリア442に格納された大当たり乱数カウンタC1の値とを比較することによって、大当たり発生の抽選を実行していた。換言すれば、MPU42は、大当たり乱数カウンタC1の値を使用することによって、「特別外れ結果」に係る抽選を実行していた。これに対して、MPU42は、「特別外れ結果」に係る抽選を実行するためにRAM44の各種カウンタエリア441に設けられた大当たり乱数カウンタC1とは異なる新たなカウンタを使用することによって、「特別外れ結果」に係る抽選を実行してもよい。

40

【0337】

(13) 本参考形態では、大当たり発生の抽選に際して低確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「特別外れ結果」となる乱数の値は2個であり、大当たり発生の抽選に際して高確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「特別外れ結果」となる乱数の値は1個であった。換言すれば、「特別外れ結果」となる確率は、低確率モードでは、高確率モードよりも高くなるように設定されていた。これに対して、「特別外れ結果」となる確率は、低確率モードでは、高確率モードよりも低くなるように設定されていてもよく、低確率モードおよび高確率モードで同一となるように設定されていてもよい。また、「特別外れ結果」となる確率は、低確率モードおよ

50

び高確率モードの少なくともいずれかで0となるように設定されていてもよい。

【0338】

(14) 本参考形態では、パチンコ機1は、当否抽選モードおよびサポートモードを設定することによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出していたが、これら以外の遊技状態を設定することによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。例えば、パチンコ機1は、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードを継続させる遊技回の回数を相違させることによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。また、例えば、パチンコ機1は、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードに移行させるか否かによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。さらに、例えば、パチンコ機1は、開閉実行モードの終了後に高確率モードを継続させる遊技回の回数を相違させることによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。

10

【0339】

(15) 本参考形態では、パチンコ機1は、上作動口25に係る保留情報を第1結果表示部用保留エリアRaに格納し、下作動口26に係る保留情報を第2結果表示部用保留エリアRbに格納することによって、上作動口25に係る保留情報と、下作動口26に係る保留情報とを別々に格納していた。これに対して、パチンコ機1は、上作動口25に係る保留情報と、下作動口26に係る保留情報とを一緒に格納してもよい。

(16) 本参考形態では、MPU42は、上作動口25に係る保留情報があるか否かに関わらず下作動口26に係る保留情報を優先的に遊技回の消化用に設定していた。これに対して、MPU42は、上作動口25に係る保留情報と、下作動口26に係る保留情報とを、それぞれの保留情報の入賞順に遊技回の消化用に設定してもよい。

20

【0340】

(17) 本参考形態では、主制御装置4は、音声発光制御装置5にコマンドを送信し、音声発光制御装置5は、そのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置6に送信することによって、表示制御装置6の制御を実行していた。これに対して、主制御装置4は、表示制御装置6にコマンドを送信し、表示制御装置6は、そのコマンドを解析した結果のコマンドを音声発光制御装置5に送信することによって、音声発光制御装置5の制御を実行してもよい。なお、主制御装置4から音声発光制御装置5に送信されるコマンドや、音声発光制御装置5から表示制御装置6に送信されるコマンドは、本参考形態に記載したコマンドに限らず任意である。

30

(18) 本参考形態では、パチンコ機1は、主制御装置4と、音声発光制御装置5と、表示制御装置6とを別々の制御装置として備えていた。これに対して、例えば、音声発光制御装置5と、表示制御装置6とを同一の制御装置として備えていてもよく、音声発光制御装置5および表示制御装置6の少なくともいずれかの制御装置を主制御装置4と同一の制御装置として備えていてもよい。

【0341】

(19) 本参考形態では、図柄表示装置36は、上作動口25または下作動口26への入賞に基づいて、各図柄列Z1~Z3の図柄を所定の向きに周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面Gにおいて遊技回用の演出を実行していた。これに対して、遊技回用の演出は、本参考形態に記載した演出に限らず任意である。例えば、パチンコ機1は、遊技盤2に設けられた可動式の装飾部材と、図柄表示装置36とを組み合わせる動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。また、例えば、パチンコ機1は、遊技盤2に設けられた発光部材と、図柄表示装置36とを組み合わせる動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。さらに、例えば、パチンコ機1は、これらの装飾部材および発光部材と、図柄表示装置36とを組み合わせる動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。

40

【0342】

(20) 本参考形態では、パチンコ機1は、上作動口25または下作動口26への入賞に

50

基づいて、内部抽選（当否抽選および振分抽選）を実行し、その後、メイン表示部 3 4 および図柄表示装置 3 6 は、変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示していた。これに対して、例えば、メイン表示部 3 4 および図柄表示装置 3 6 は、内部抽選を実行する前に変動表示を開始し、その変動表示の停止結果として、変動表示を開始した後に行われた内部抽選の結果を表示してもよい。この場合には、変動表示を開始した後、その変動表示を停止する前に、内部抽選を実行するとともに、停止結果等の設定を実行すればよい。

【 0 3 4 3 】

（ 2 1 ）本参考形態では、パチンコ機 1 は、メイン表示部 3 4 を備え、メイン表示部 3 4 は、絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、内部抽選の結果を表示していた。これに対して、例えば、メイン表示部 3 4 は、その変動表示の停止結果として、内部抽選の結果に関わらず同一の停止結果を表示してもよく、ランダムに停止結果を表示することによって、内部抽選の結果を識別できないようにしてもよい。また、例えば、パチンコ機 1 は、メイン表示部 3 4 を備えていなくてもよい。

10

【 0 3 4 4 】

（ 2 2 ）本参考形態では、図柄表示装置 3 6 は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への入賞に基づいて、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向きに周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面 G において遊技回用の演出を実行していた。これに対して、図柄表示装置 3 6 は、内部抽選の結果を明示する図柄（絵柄）を表示することによって、表示画面 G において遊技回用の演出を実行してもよい。

20

【 0 3 4 5 】

例えば、図柄表示装置 3 6 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を表示する領域よりも狭い領域および各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を表示する領域の周縁の領域の少なくともいずれかに所定の領域を設定し、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄の変動表示を停止する際に、この所定の領域に内部抽選の結果を明示する図柄を表示してもよい。この所定の領域に表示する図柄は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄の変動表示中には、変動表示を実行していてもよく、非表示となってもよい。

【 0 3 4 6 】

ここで、所定の領域に表示する図柄は、遊技者にとって識別しにくい文字や、色や、模様を採用してもよく、これらの組み合わせを採用してもよい。また、遊技者にとって識別しにくい文字や、色や、模様ではなくても、相互に類似する図柄や、その組み合わせを採用することによって、遊技者にとって識別しにくいようにしてもよい。これによれば、遊技場の管理者などは、例えば、遊技回の終了に際してメイン表示部 3 4 を目視することなく、図柄表示装置 3 6 を目視することによって、大当たり発生の抽選に当選した場合と同様の挙動をパチンコ機 1 に行わせようとする不正行為が行われているか否かの確認を簡易的に行うことができる。

30

【 0 3 4 7 】

（ 2 3 ）本参考形態では、パチンコ機 1 は、単独で動作するように構成されていたが、携帯電話機などの外部機器と連動させることによって、情報を送受信するように構成されていてもよい。例えば、遊技者が遊技機に設けられたボタン等を操作することによって、光学コードを出力することができるよう遊技機を構成するとともに、この光学コードの情報を携帯電話等に設けられたカメラにて撮像して読み取り、ウェブサイトアクセスすることによって、遊技機の情報ウェブサーバーに送信できるように遊技機を構成してもよい。また、遊技者がウェブサイトアクセスすることによって発行されたパスワードを遊技機に設けられたボタン等を操作して遊技機に入力することによって、ウェブサーバーの情報を受信できるように遊技機を構成してもよい。

40

【 0 3 4 8 】

（ 2 4 ）本参考形態では、本発明の遊技機としてパチンコ機 1 を例示して説明していた。これに対して、本発明の遊技機は、パチンコ機 1 とは異なる他のタイプのパチンコ機であ

50

ってもよく、例えば、本発明の遊技機は、特定の領域に遊技球が入球すると、電動役物を所定の回数だけ開放させるパチンコ機や、特定の領域に遊技球が入球すると、大当たりの権利を発生させるパチンコ機などであってもよい。また、本発明の遊技機は、アレンジボール機や、雀球等の他のタイプの遊技機であってもよい。

【0349】

〔参考形態M〕

以下、本発明の参考形態Mを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【0350】

本参考形態では、主制御装置4は、前記主参考形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、作動口用の入賞処理は、前記主参考形態とは異なっている。以下、本参考形態における作動口用の入賞処理の内容について説明する。

【0351】

＜作動口用の入賞処理＞

図29は、本発明の参考形態Mに係る作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

作動口用の入賞処理では、MPU42は、図29に示すように、ステップS201～S208Mを実行する。なお、本参考形態では、MPU42は、ステップS208の処理に代えて、ステップS208Mの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【0352】

ステップS208Mでは、MPU42は、ステップS202にて第1始動保留記憶数RaNをセットした場合には、第1結果表示部用保留エリアRaの記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第1保留発生コマンドを設定し、この設定した第1保留発生コマンドを音声発光制御装置5に送信する。その後、MPU42は、作動口用の入賞処理を終了する。

この第1保留発生コマンドは、上作動口25への遊技球の入賞に基づいて第1結果表示部用保留エリアRaの記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置5に認識させるための情報を含んでいる。また、第1保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置5は、MPU42から送信される第1保留発生コマンドに基づいて、第1保留ランプ部371を点灯させる他、所定の処理を実行する。また、上作動口25に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大4個であり、第1保留ランプ部371は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【0353】

さらに、第1保留発生コマンドは、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

ここで、MPU42は、保留球格納エリア442に格納された大当たり乱数カウンタC1の値と、ROM43の当否テーブル記憶エリア431（図4参照）に記憶された当否テーブルとに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行し、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。

また、MPU42は、保留球格納エリア442に格納されたリーチ乱数カウンタC3の値と、ROM43のリーチ用テーブル記憶エリア433（図4参照）に記憶されたリーチ用テーブルとに基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行し、リーチ発生抽選の結果を判定する。

【0354】

また、ステップS208Mでは、MPU42は、ステップS204にて第2始動保留記憶数RbNをセットした場合には、第2結果表示部用保留エリアRbの記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第2保留発生コマンドを設定し、この設定した第

10

20

30

40

50

２保留発生コマンドを音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、作動口用の入賞処理を終了する。

この第２保留発生コマンドは、下作動口２６への遊技球の入賞に基づいて第２結果表示部用保留エリアＲｂの記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置５に認識させるための情報を含んでいる。また、第２保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される第２保留発生コマンドに基づいて、第２保留ランプ部３７２を点灯させる他、所定の処理を実行する。また、下作動口２６に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大４個であり、第２保留ランプ部３７２は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

10

【０３５５】

さらに、第２保留発生コマンドは、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

ここで、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値と、ＲＯＭ４３の当否テーブル記憶エリア４３１（図４参照）に記憶された当否テーブルとに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行し、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。

また、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値と、ＲＯＭ４３のリーチ用テーブル記憶エリア４３３（図４参照）に記憶されたリーチ用テーブルとに基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行し、リーチ発生抽選の結果を判定する。

20

【０３５６】

本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記主参考形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、保留発生処理、保留シフト処理、および演出決定処理は、前記主参考形態とは異なっている。以下、本参考形態における保留発生処理、保留シフト処理、および演出決定処理の内容について説明する。

【０３５７】

< 保留発生処理 >

図３０は、保留発生処理のフローチャートを示す図である。

30

保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、図３０に示すように、ステップＳ２２０１～Ｓ２２０９を実行する。具体的には、ＭＰＵ５２は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア５４３にサブ側保留情報を格納する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４の処理を実行した後、ステップＳ２２０５の処理を実行する前に、ステップＳ２２１０Ｍの処理を実行し、ステップＳ２２０７の処理に代えて、ステップＳ２２０７Ｍの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【０３５８】

ステップＳ２２０１では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された第１保留発生コマンドを受信しているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０１にて第１保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２２０２において、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮとして第１サブ側保留エリアＳＲａにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４以降の処理を実行する。

40

【０３５９】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０１にて第１保留発生コマンドを受信していないと判定した場合（第２保留発生コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップＳ２２０３において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮとして第２サブ側保留エリアＳＲｂにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２

50

04以降の処理を実行する。

【0360】

ステップS2202またはステップS2203の処理を実行した後、MPU52は、ステップS2204において、そのサブ側始動保留記憶数SN(SRaNまたはSRbN)の値に1を加算して更新する。

【0361】

ステップS2210Mでは、MPU52は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があるか否かを判定する。

MPU52は、ステップS2210Mにて予告保留情報がないと判定した場合には、ステップS2205において、予告保留の抽選処理を実行する。この予告保留の抽選処理では、MPU52は、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。 10

具体的には、MPU52は、予告保留発生カウンタの値を用いることによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生カウンタは、RAM54の各種カウンタエリア542に設けられている。

【0362】

ここで、予告保留は、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示や、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出によって、その保留の期待度を遊技者に報知する先読み演出を発生させる予告表示などを実行する保留である。なお、本参考形態では、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留について説明し、その他の予告表示を実行する予告保留についての説明は省略する。 20

【0363】

予告保留発生カウンタは、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。予告保留発生カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、RAM54の所定領域に設定された予告保留発生カウンタ用バッファに適宜格納される。

そして、MPU52は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値に基づいて、予告保留を発生させるか否かの抽選(予告保留発生抽選)を実行する。具体的には、MPU52は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値を取得するとともに、この値を予告保留発生用テーブルと比較することによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生用テーブルは、予告保留の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、ROM53に記憶されている。 30

【0364】

ステップS2206では、MPU52は、ステップS2205にて予告保留発生抽選に当選したか否か(予告保留を発生させるか否か)を判定する。

MPU52は、ステップS2206にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップS2207Mにおいて、予告保留発生処理を実行する。この予告保留発生処理では、MPU52は、予告保留を発生させるための処理を実行する。また、MPU52は、この予告保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。 40

【0365】

具体的には、MPU52は、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。

ここで、予告保留情報は、大当たり発生の抽選(当否抽選)の結果(当否結果)に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選(リーチ発生抽選)の結果に係る情報とを含んでいる。

なお、MPU52は、第1保留発生コマンドおよび第2保留発生コマンドに基づいて、大当たり発生の抽選(当否抽選)の結果(当否結果)に係る情報と、リーチ表示を発生さ 50

せるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを予告保留情報に含ませている。

【0366】

例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNをセットした場合には、第1サブ側保留エリアSRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRa4に予告保留情報を格納する。

10

【0367】

また、例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットした場合には、第2サブ側保留エリアSRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRb4に予告保留情報を格納する。

【0368】

これに対して、MPU52は、ステップS2206にて予告保留を発生させないと判定した場合、またはステップS2210Mにて予告保留情報があると判定された場合には、ステップS2208において、通常保留発生処理を実行する。この通常保留発生処理では、MPU52は、通常保留を発生させるための処理を実行する。また、MPU52は、この通常保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

20

【0369】

具体的には、MPU52は、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。

30

【0370】

例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNをセットした場合には、第1サブ側保留エリアSRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRa4に通常保留情報を格納する。

【0371】

また、例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットした場合には、第2サブ側保留エリアSRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRb4に通常保留情報を格納する。

40

【0372】

このように、本参考形態では、MPU52は、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留を1つのみサブ側保留エリアに発生させることができ、複数の予告保留をサブ側保留エリアに発生させることはできないようになっている。

50

なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、複数の予告保留をサブ側保留エリアに発生させることはできないようになっているが、できるようになっていてもよい。

【 0 3 7 3 】

ステップ S 2 2 0 7 M の予告保留発生処理、またはステップ S 2 2 0 8 の通常保留発生処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 9 において、保留表示発生コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに保留表示発生コマンドを記憶する。この保留表示発生コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 0 3 7 4 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留または通常保留の発生を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、予告保留絵柄または通常保留絵柄を表示画面 G に表示させて予告保留または通常保留の発生を遊技者に報知する。

【 0 3 7 5 】

< 保留シフト処理 >

図 3 1 は、保留シフト処理のフローチャートを示す図である。

保留シフト処理では、M P U 5 2 は、図 3 1 に示すように、ステップ S 2 3 0 9 M ~ S 2 3 0 8 を実行する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 3 0 1 の処理を実行する前に、ステップ S 2 3 0 9 M の処理を実行し、ステップ S 2 3 0 4 の処理を実行した後、ステップ S 2 3 1 0 M の処理を実行し、ステップ S 2 3 0 7 の処理を実行した後、ステップ S 2 3 1 1 M の処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【 0 3 7 6 】

ステップ S 2 3 0 9 M では、M P U 5 2 は、先読み演出発生判定処理を実行する。

以下、先読み演出発生判定処理について詳細に説明する。

【 0 3 7 7 】

< 先読み演出発生判定処理 >

図 3 2 は、先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出発生判定処理では、M P U 5 2 は、図 3 2 に示すように、ステップ S 5 0 0 1 ~ S 5 0 1 1 を実行する。

ステップ S 5 0 0 1 では、M P U 5 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 1 にて予告保留情報がないと判定した場合には、ステップ S 5 0 0 2 以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 1 にて予告保留情報があると判定した場合には、ステップ S 5 0 0 2 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この先読み演出発生中フラグは、先読み演出が発生したことを特定するためのフラグである。M P U 5 2 は、先読み演出の発生時に先読み演出発生中フラグをセットし、先読み演出の終了時に先読み演出発生中フラグをクリアする。

【 0 3 7 8 】

M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 2 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、既に先読み演出が発生していることを示しているので、ステップ S 5 0 0 3 以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、MPU52は、ステップS5002にてRAM54に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS5003において、先読み保留数PNを取得する。

【0379】

ここで、先読み保留数PNは、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。

例えば、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に通常保留情報が格納されている場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された3個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、先読み保留数PNとして「4」を取得する。

10

【0380】

なお、この場合において、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に通常保留情報が格納されていたとしても第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された予告保留情報よりも後に第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に格納された通常保留情報を実行することになるので、MPU52は、先読み保留数PNとして「4」を取得する。

【0381】

20

ステップS5004では、MPU52は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を取得する。具体的には、MPU52は、予告保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを取得する。

ステップS5005では、MPU52は、ステップS5004にて取得した当否結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。MPU52は、ステップS5005にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップS5006以降の処理を実行し、ステップS5005にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップS5009以降の処理を実行する。

30

【0382】

まず、ステップS5005において、MPU52にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップS5006以降の処理）について説明する。

ステップS5006では、MPU52は、ステップS5003にて取得した先読み保留数PNが「4」以下であるか否かを判定する。

【0383】

MPU52は、ステップS5006にて先読み保留数PNが「4」以下でないと判定した場合には、ステップS5007以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、MPU52は、ステップS5006にて先読み保留数PNが「4」以下であると判定した場合には、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

40

ステップS5008では、MPU52は、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNに「0」を代入してリセットする。その後、MPU52は、先読み演出発生判定処理を終了する。

【0384】

次に、ステップS5005において、MPU52にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定された場合の処理（ステップS5009以降の処理）について説明する。

ステップS5009では、MPU52は、ステップS5004にて取得したリーチ発生抽選の結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれ

50

ているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定する。MPU52は、ステップS5009にてリーチ発生抽選の結果が「当選」と判定した場合には、ステップS5010以降の処理を実行し、ステップS5009にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定した場合には、ステップS5011以降の処理を実行する。

【0385】

まず、ステップS5009において、MPU52にてリーチ発生抽選の結果が「当選」と判定された場合の処理（ステップS5010以降の処理）について説明する。

ステップS5010では、MPU52は、ステップS5003にて取得した先読み保留数PNが「3」以下であるか否かを判定する。

MPU52は、ステップS5009にて先読み保留数PNが「3」以下であると判定した場合には、前述したステップS5007以降の処理を実行する。 10

これに対して、MPU52は、ステップS5009にて先読み保留数PNが「3」以下でないと判定した場合には、ステップS5007以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

【0386】

次に、ステップS5009において、MPU52にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定された場合の処理（ステップS5011以降の処理）について説明する。

ステップS5011では、MPU52は、ステップS5003にて取得した先読み保留数PNが「2」以下であるか否かを判定する。

MPU52は、ステップS5011にて先読み保留数PNが「2」以下であると判定した場合には、前述したステップS5007以降の処理を実行する。 20

これに対して、MPU52は、ステップS5011にて先読み保留数PNが「2」以下でないと判定した場合には、ステップS5007以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

【0387】

このように、本参考形態では、先読み演出発生判定処理は、先読み保留数PNが「4」以下である場合に、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットして先読み演出を発生させると判定する。

具体的には、先読み演出は、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であれば、先読み保留数PNが「4」以下である場合に発生し、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であれば、先読み保留数PNが「3」以下である場合に発生し、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でなければ、先読み保留数PNが「2」以下である場合に発生するようになっている。 30

【0388】

換言すれば、先読み演出は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である先読み保留数PNが「4」の場合に発生すれば、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、先読み保留数PNが「3」の場合に発生すれば、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定する。 40

なお、本参考形態では、先読み演出は、予告保留情報を実行する場合にも発生するので、先読み保留数PNが「4」の場合に発生すれば、4回連続して発生することになり、先読み保留数PNが「3」の場合に発生すれば、3回連続して発生することになり、先読み保留数PNが「2」の場合に発生すれば、2回連続して発生することになる。

【0389】

保留シフト処理の説明に戻り、図31を参照してステップS2301以降の処理について説明する。

ステップS2301では、MPU52は、MPU42から送信された第1シフト時コマンドを受信しているか否かを判定する。 50

M P U 5 2 は、ステップ S 2 3 0 1 にて第 1 シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 3 0 2 ~ S 2 3 1 0 M の第 1 サブ側保留エリア S R a のデータ設定処理を実行し、ステップ S 2 3 0 1 にて第 1 シフト時コマンドを受信していないと判定した場合（第 2 シフト時コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップ S 2 3 0 5 ~ S 2 3 1 1 M の第 2 サブ側保留エリア S R b のデータ設定処理を実行する。

【 0 3 9 0 】

まず、ステップ S 2 3 0 2 ~ S 2 3 1 0 M の第 1 サブ側保留エリア S R a のデータ設定処理について説明する。

ステップ S 2 3 0 2 では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N の値に 1 を減算して更新する。

10

ステップ S 2 3 0 3 では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動する。

ステップ S 2 3 0 4 では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリア S R a 1 ~ S R a 4 に格納されているサブ側保留情報を第 1 エリア S R a 1 側に順にシフトする処理である。具体的には、M P U 5 2 は、第 2 エリア S R a 2 のサブ側保留情報を第 1 エリア S R a 1 にシフトし、第 3 エリア S R a 3 のサブ側保留情報を第 2 エリア S R a 2 にシフトし、第 4 エリア S R a 4 のサブ側保留情報を第 3 エリア S R a 3 にシフトする。

【 0 3 9 1 】

20

ステップ S 2 3 1 0 M では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された第 2 保留演出フラグをクリアする。この第 2 保留演出フラグは、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動したことを特定するためのフラグである。このステップ S 2 3 1 0 M では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された第 2 保留演出フラグをクリアしているので、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動したことを示している。

【 0 3 9 2 】

次に、ステップ S 2 3 0 5 ~ S 2 3 1 1 M の第 2 サブ側保留エリア S R b のデータ設定処理について説明する。

ステップ S 2 3 0 5 では、M P U 5 2 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N の値に 1 を減算して更新する。

30

ステップ S 2 3 0 6 では、M P U 5 2 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動する。

ステップ S 2 3 0 7 では、M P U 5 2 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリア S R b 1 ~ S R b 4 に格納されているサブ側保留情報を第 1 エリア S R b 1 側に順にシフトする処理である。具体的には、M P U 5 2 は、第 2 エリア S R b 2 のサブ側保留情報を第 1 エリア S R b 1 にシフトし、第 3 エリア S R b 3 のサブ側保留情報を第 2 エリア S R b 2 にシフトし、第 4 エリア S R b 4 のサブ側保留情報を第 3 エリア S R b 3 にシフトする。

40

【 0 3 9 3 】

ステップ S 2 3 1 1 M では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に第 2 保留演出フラグをセットする。この第 2 保留演出フラグは、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動したことを特定するためのフラグである。このステップ S 2 3 1 1 M では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に第 2 保留演出フラグをセットしているので、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動したことを示している。

【 0 3 9 4 】

ステップ S 2 3 1 0 M またはステップ S 2 3 1 1 M の処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 2 3 0 8 において、保留表示シフト時コマンドを設定する。そして、M P U

50

52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに保留表示シフト時コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア543に記憶されたサブ側保留情報は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に記憶される保留表示シフト時コマンドに含まれている。この保留表示シフト時コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【0395】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、通常保留および予告保留のシフトを表示画面Gに表示させて実行する。

【0396】

< 音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について >

図33は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置5のMPU52は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、MPU52は、前記主参考形態と略同様に、ステップS2401～S2413を実行する。なお、本参考形態では、MPU52は、図33に示すように、ステップS2407の処理に代えて、ステップS2407Mの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【0397】

ステップS2407Mでは、MPU52は、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU52は、ROM53に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、MPU52は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップS2407Mでは、MPU52は、予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

【0398】

また、MPU52は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

以下、演出パターンの決定処理について詳細に説明する。

【0399】

図34は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置5のMPU52は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU52は、図34に示すように、ステップS5101～S5108を実行する。

【0400】

ステップS5101では、RAM54に先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

MPU52は、ステップS5101にてRAM54に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS5102以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS5101にてRAM54に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS5106以降の処理を実行する。

10

20

30

40

50

【 0 4 0 1 】

まず、ステップ S 5 1 0 1 において、M P U 5 2 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定された場合の処理（ステップ S 5 1 0 2 以降の処理）について説明する。

ステップ S 5 1 0 2 では、M P U 5 2 は、先読み演出消化決定処理を実行する。

以下、先読み演出消化決定処理について詳細に説明する。

【 0 4 0 2 】

< 先読み演出消化決定処理 >

図 3 5 は、先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、図 3 5 に示すように、ステップ S 5 2 0 1 ~ S 5 2 1 4 を実行する。 10

【 0 4 0 3 】

ステップ S 5 2 0 1 では、M P U 5 2 は、実行時先読み保留数 A P N を取得する。

【 0 4 0 4 】

ここで、実行時先読み保留数 A P N は、今回のサブ側保留情報の実行時において、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。

例えば、前述したように、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、第 2 エリア S R a 2、および第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に通常保留情報が格納されている場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 3 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、先読み保留数 P N として「 4 」を取得する。 20

【 0 4 0 5 】

その後、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納された通常保留情報を実行する場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 2 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、実行時先読み保留数 A P N として「 3 」を取得する。

なお、この場合において、さらに第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に通常保留情報を格納していた場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 3 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、実行時先読み保留数 A P N として「 4 」を取得することになる。 30

【 0 4 0 6 】

ステップ S 5 2 0 2 では、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 にて取得した実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 にて実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定した場合には、ステップ S 5 2 0 3 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 にて実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満でない判定した場合には、ステップ S 5 2 1 0 以降の処理を実行する。 40

【 0 4 0 7 】

まず、ステップ S 5 2 0 2 において、M P U 5 2 にて実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定した場合の処理（ステップ S 5 2 0 3 以降の処理）について説明する。

ステップ S 5 2 0 3 では、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N に「 0 」を代入してリセットする。この保留合成予告の消化回数 C N については後に詳細に説明する。

【 0 4 0 8 】

ステップS5204では、MPU52は、先読み演出発生処理を実行する。この先読み演出発生処理では、MPU52は、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNに基づいて、先読み演出の発生を決定する。具体的には、MPU52は、先読み演出の消化回数PRNが「0」であれば、1回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数PRNが「1」であれば、2回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数PRNが「2」であれば、3回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数PRNが「3」であれば、4回目の先読み演出の発生を決定する。

【0409】

ステップS5205では、MPU52は、先読み演出発生コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに先読み演出発生コマンドを記憶する。ここで、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNの値は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に記憶される先読み演出発生コマンドに含まれている。この先読み演出発生コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

10

【0410】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出の発生を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20msec周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、先読み演出を表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。具体的には、MPU62は、先読み演出の消化回数PRNが「0」であれば、1回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数PRNが「1」であれば、2回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数PRNが「2」であれば、3回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数PRNが「3」であれば、4回目の先読み演出の発生を遊技者に報知する。

20

30

【0411】

ステップS5206では、MPU52は、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNの値に1を加算して更新する。

ステップS5207では、MPU52は、RAM54に記憶された先読み保留数PNの値に1を減算して更新する。

【0412】

ステップS5208では、RAM54に記憶された先読み保留数PNの値が「0」以下であるか否かを判定する。

MPU52は、ステップS5208にて先読み保留数PNの値が「0」以下であると判定した場合には、ステップS5209において、RAM54に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアする。これによって、MPU52は、先読み演出を終了させる。

40

これに対して、MPU52は、ステップS5208にて先読み保留数PNの値が「0」以下でないと判定した場合には、ステップS5209の処理を実行することなく、先読み演出消化決定処理を終了する。

【0413】

次に、ステップS5202において、MPU52にて実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満でないと判定した場合の処理（ステップS5210以降の処理）について説明する。

ステップS5210では、MPU52は、保留合成予告発生処理を実行する。この保留

50

合成予告発生処理では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N に基づいて、保留合成予告の発生を決定する。

【 0 4 1 4 】

ここで、保留合成予告は、複数回の遊技回を合成することによって、1回の遊技回として遊技者に見せかける予告表示である。この保留合成予告は、先読み演出の発生中にのみ発生し、先読み演出を消化することなく、保留を消化するようになっている。本参考形態では、保留合成予告は、図柄表示装置 3 6 にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する疑似変動表示を複数回の遊技回にわたって実行する疑似連演出を発生させることによって、複数の遊技回を疑似的に合成し、1回の遊技回として遊技者に見せかける。

なお、本参考形態では、保留合成予告は、疑似連演出を採用しているが、これ以外の予告表示を採用してもよい。要するに、保留合成予告は、複数の遊技回を疑似的に合成し、1回の遊技回として遊技者に見せかけるようにした予告表示であればよい。

【 0 4 1 5 】

具体的には、ステップ S 5 2 1 0 の保留合成予告発生処理では、M P U 5 2 は、保留合成予告の消化回数 C N が「 0 」であれば、1回目の保留合成予告、すなわち1回目の疑似連演出の発生を決定し、保留合成予告の消化回数 C N が「 1 」であれば、2回目の保留合成予告、すなわち2回目の疑似連演出の発生を決定し、保留合成予告の消化回数 C N が「 N 」であれば、N + 1 回目の保留合成予告、すなわち N + 1 回目の疑似連演出の発生を決定する。

【 0 4 1 6 】

ステップ S 5 2 1 1 では、M P U 5 2 は、保留合成予告発生コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに保留合成予告発生コマンドを記憶する。ここで、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N の値は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に記憶される保留合成予告発生コマンドに含まれている。この保留合成予告発生コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 0 4 1 7 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留合成予告発生コマンドと、この保留合成予告発生コマンドに含まれている保留合成予告の消化回数 C N とに基づいて、保留合成予告の発生を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、保留合成予告を表示画面 G に表示させて保留合成予告の発生を遊技者に報知する。具体的には、M P U 5 2 は、保留合成予告の消化回数 C N が「 0 」であれば、1回目の保留合成予告、すなわち1回目の疑似連演出の発生を遊技者に報知し、保留合成予告の消化回数 C N が「 1 」であれば、2回目の保留合成予告、すなわち2回目の疑似連演出の発生を遊技者に報知し、保留合成予告の消化回数 C N が「 N 」であれば、N + 1 回目の保留合成予告、すなわち N + 1 回目の疑似連演出の発生を遊技者に報知する。

【 0 4 1 8 】

ステップ S 5 2 1 2 では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N の値に 1 を加算して更新する。

ステップ S 5 2 1 3 では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N の値が「 1 」以下であるか否かを判定する。

【 0 4 1 9 】

M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 1 3 にて保留合成予告の消化回数 C N の値が「 1 」以下

10

20

30

40

50

であると判定した場合（１回目の保留合成予告を発生させた場合）には、前述したステップＳ５２０４以降の処理を実行する。換言すれば、ＭＰＵ５２は、先読み演出の発生と、１回目の保留合成予告、すなわち１回目の疑似連演出の発生とを１回の遊技回中に実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１３にて保留合成予告の消化回数ＣＮの値が「１」以下でないと判定した場合（２回目以降の保留合成予告を発生させた場合）には、ステップＳ５２１４において、ステップＳ５２０１にて取得した実行時先読み保留数ＡＰＮの値が「０」以下であるか否かを判定する。

【０４２０】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１４にて実行時先読み保留数ＡＰＮの値が「０」以下であると判定した場合には、前述したステップＳ５２０８以降の処理を実行する。 10

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１４にて実行時先読み保留数ＡＰＮの値が「０」以下でないと判定した場合には、先読み演出消化決定処理を終了する。

このように、ＭＰＵ５２は、先読み演出の発生と、２回目以降の保留合成予告、すなわち２回目以降の疑似連演出の発生とを１回の遊技回中に実行しないようになっている。

【０４２１】

演出パターンの決定処理の説明に戻り、図３４を参照してステップＳ５１０３以降の処理について説明する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理を実行した後、前述したステップＳ５１０３以降の処理を実行する。 20

【０４２２】

ステップＳ５１０３では、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０３にて保留合成予告の消化回数ＣＮの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ５１０４において、疑似連演出の決定処理を実行する。疑似連演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、前述した疑似変動表示を１回の遊技回中に複数回にわたって実行する通常の疑似連演出を発生させる予告表示を発生させるか否かの抽選を実行する。

【０４２３】

ステップＳ５１０４の処理を実行した後、またはステップＳ５１０３にて保留合成予告の消化回数ＣＮの値が「０」以下でないと判定した場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５０１５において、その他の演出パターンの決定処理を実行する。その他の演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、先読み演出以外、および疑似連演出以外の予告表示を発生させるか否かの抽選を実行する。その後、ＭＰＵ５２は、演出パターンの決定処理を終了する。 30

このように、ＭＰＵ５２は、保留合成予告が発生している場合には、通常の疑似連演出を発生させないようになっている。

【０４２４】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０１にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ５１０６において、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされているか否かを判定する。 40

【０４２５】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０６にてＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされていないと判定した場合には、前述したステップＳ５１０４以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０６にてＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ５１０７において、第２保留演出発生処理を実行する。この第２保留演出発生処理では、ＭＰＵ５２は、先読み演出の発生していない状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動した場合にのみ実行する第２保留演出を発生させる。この第２保留演出については後に詳細に説明する。 50

【 0 4 2 6 】

ステップ S 5 1 0 8 では、M P U 5 2 は、第 2 保留演出発生コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに第 2 保留演出発生コマンドを記憶する。この第 2 保留演出発生コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 0 4 2 7 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された第 2 保留演出発生コマンドに基づいて、第 2 保留演出の発生を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、第 2 保留演出を表示画面 G に表示させて第 2 保留演出の発生を遊技者に報知する。

【 0 4 2 8 】

< 先読み演出の発生と、その後の流れについて >

図 3 6 は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 3 6 (A) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 3 6 (B) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 3 6 (C) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 3 6 (D) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、3 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 3 6 (E) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る 4 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。

【 0 4 2 9 】

M P U 6 2 は、図 3 6 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 6 (A) では、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 4 3 0 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【 0 4 3 1 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 M において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 3 6 の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報を格納している。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に

10

20

30

40

50

基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 4 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【 0 4 3 2 】

M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 3 6 (B) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトして載置し、台座 B 1 4 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 3 の上にシフトして載置する。

10

【 0 4 3 3 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 6 (B) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

20

【 0 4 3 4 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【 0 4 3 5 】

また、M P U 5 2 は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップ S 2 3 0 9 M の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図 3 6 (A) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、第 2 エリア S R a 2、および第 3 エリア S R a 3 に通常保留情報が格納されている。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 3 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 3 において、先読み保留数 P N として「 4 」を取得することになる。

30

【 0 4 3 6 】

したがって、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップ S 5 0 0 3 において、先読み保留数 P N として「 4 」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合にのみ、ステップ S 5 0 0 7 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

40

また、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、2 回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップ S 5 0 0 3 において、先読み保留数 P N として「 3 」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップ S 5 0 0 7 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情

50

報が記憶された後、3回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

【0437】

そして、MPU52は、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

10

なお、図36の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合について説明する。

【0438】

図36の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるので、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「4」を取得し、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

【0439】

MPU52は、ステップS5007にてRAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS5102において、先読み演出消化決定処理を実行する。

20

ここで、図36(B)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1および第2エリアSRa2に通常保留情報が格納されている。この場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された2個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、ステップS5201において、実行時先読み保留数APNとして「3」を取得することになる。

【0440】

したがって、MPU52は、ステップS5202において、実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満であると判定するので、ステップS5203において、RAM54に記憶された保留合成予告の消化回数CNに「0」を代入してリセットした後、ステップS5204において、先読み演出発生処理を実行し、ステップS5205において、先読み演出発生コマンドを設定する。

30

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【0441】

具体的には、MPU62は、図36(B)に示すように、8個の目盛りを有するゲージGBを表示画面Gの左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクターをゲージGBの右下に配置するように図柄表示装置36に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留(図36(B)の例では、実行用台座ABの上、および台座B11, B12の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留)に基づく遊技回の演出によって、その保留(図36(B)の例では、台座B13の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留)の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

40

【0442】

また、図36(B)の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS5008において、RAM54に記憶さ

50

れた先読み演出の消化回数 P R N に「 0 」を代入してリセットしているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 2 個まで溜めた 1 回目の先読み演出を実行している。

【 0 4 4 3 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 3 6 (C) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトして載置する。

10

【 0 4 4 4 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 6 (C) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

20

【 0 4 4 5 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【 0 4 4 6 】

ここで、図 3 6 (C) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 5 2 0 7 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「 3 」に更新している。

30

また、図 3 6 (C) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に通常保留情報が格納されている。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 1 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「 2 」を取得することになる。

【 0 4 4 7 】

したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定するので、ステップ S 5 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N に「 0 」を代入してリセットした後、ステップ S 5 2 0 4 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 5 2 0 5 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

40

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【 0 4 4 8 】

また、図 3 6 (C) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 6 において、R A M 5 4 に記憶さ

50

れた先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「 1 」としているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 4 個まで溜めた 2 回目の先読み演出を実行している。

【 0 4 4 9 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 3 6 (D) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

10

【 0 4 5 0 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 6 (D) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

20

【 0 4 5 1 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【 0 4 5 2 】

ここで、図 3 6 (D) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 5 2 0 7 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「 2 」に更新している。

また、図 3 6 (D) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「 1 」を取得することになる。

30

【 0 4 5 3 】

したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定するので、ステップ S 5 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N に「 0 」を代入してリセットした後、ステップ S 5 2 0 4 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 5 2 0 5 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

40

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【 0 4 5 4 】

また、図 3 6 (D) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、3 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 6 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「 2 」としているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 6 個ま

50

で溜めた 3 回目の先読み演出を実行している。

【 0 4 5 5 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 3 6 (E) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置する。

【 0 4 5 6 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 6 (E) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

10

【 0 4 5 7 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

20

【 0 4 5 8 】

ここで、図 3 6 (E) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、3 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 5 2 0 7 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「 1 」に更新している。

また、図 3 6 (E) の例では、実行エリア S A E に予告保留情報が格納されているのみであるので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「 0 」を取得することになる。

【 0 4 5 9 】

したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定するので、ステップ S 5 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N に「 0 」を代入してリセットした後、ステップ S 5 2 0 4 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 5 2 0 5 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

30

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 8 にて先読み保留数 P N の値が「 0 」以下であると判定するので、ステップ S 5 2 0 9 において、R A M 5 4 に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

40

【 0 4 6 0 】

また、図 3 6 (E) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、4 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 6 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「 3 」としているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 8 個まで溜めた 4 回目の先読み演出を実行している。

【 0 4 6 1 】

このように、図 3 6 の例では、先読み演出は、4 回連続して発生しているので、予告保

50

留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、ゲージ G B の目盛りは、最大の 8 個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることを把握することができる。

【 0 4 6 2 】

図 3 7 は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 3 7 (A) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 3 7 (B) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 3 7 (C) は、第 1 サブ側保留エ
10
リアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 3 7 (D) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る 3 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。

【 0 4 6 3 】

M P U 6 2 は、図 3 7 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 7 (A) で
20
は、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 4 6 4 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【 0 4 6 5 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 M において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて
30
更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 3 7 の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報を格納している。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 3 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【 0 4 6 6 】

M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 3 7 (B) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1
40
2 の上にシフトして載置する。

【 0 4 6 7 】

10

20

30

40

50

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図3参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図37（B）では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0468】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。 10

【0469】

また、MPU52は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップS2309Mの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図37（A）の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1および第2エリアSRa2に通常保留情報が格納されている。この場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された2個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「3」を取得することになる。 20

【0470】

したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「3」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が記憶された後、2回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。 30

【0471】

そして、MPU52は、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図37の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。 40

【0472】

図37の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「3」を取得し、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

【0473】

MPU52は、ステップS5007にてRAM54に先読み演出発生中フラグをセット 50

した場合には、ステップ S 5 1 0 2 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

ここで、図 3 7 (B) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に通常保留情報が格納されている。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 1 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「 2 」を取得することになる。

【 0 4 7 4 】

したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定するので、ステップ S 5 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N に「 0 」を代入してリセットした後、ステップ S 5 2 0 4 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 5 2 0 5 において、先読み演出発生コマンドを設定する。 10

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【 0 4 7 5 】

具体的には、M P U 6 2 は、図 3 7 (B) に示すように、8 個の目盛りを有するゲージ G B を表示画面 G の左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクターをゲージ G B の右下に配置するように図柄表示装置 3 6 に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留 (図 3 7 (B) の例では、実行用台座 A B の上、および台座 B 1 1 の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留) に基づく遊技回の演出によって、その保留 (図 3 7 (B) の例では、台座 B 1 2 の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留) の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。 20

【 0 4 7 6 】

また、図 3 7 (B) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 8 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に「 0 」を代入してリセットしているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 2 個まで溜めた 1 回目の先読み演出を実行している。 30

【 0 4 7 7 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 3 7 (C) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。 40

【 0 4 7 8 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 7 (C) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。 50

【 0 4 7 9 】

その後、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【 0 4 8 0 】

ここで、図 3 7 (C) の例では、MPU 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 5 2 0 7 において、RAM 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「 2 」に更新している。

また、図 3 7 (C) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「 1 」を取得することになる。

【 0 4 8 1 】

したがって、MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定するので、ステップ S 5 2 0 3 において、RAM 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N に「 0 」を代入してリセットした後、ステップ S 5 2 0 4 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 5 2 0 5 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【 0 4 8 2 】

また、図 3 7 (C) の例では、MPU 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2 回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 0 6 において、RAM 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「 1 」としているので、MPU 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 4 個まで溜めた 2 回目の先読み演出を実行している。

【 0 4 8 3 】

次に、MPU 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、MPU 6 2 は、図 3 7 (D) に示すように、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置する。

【 0 4 8 4 】

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 7 (D) では、MPU 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 4 8 5 】

その後、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【 0 4 8 6 】

ここで、図 3 7 (D) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 5 2 0 7 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「 1 」に更新している。

また、図 3 7 (D) の例では、実行エリア S A E に予告保留情報が格納されているのみであるので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「 0 」を取得することになる。

【 0 4 8 7 】

したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定するので、ステップ S 5 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N に「 0 」を代入してリセットした後、ステップ S 5 2 0 4 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 5 2 0 5 において、先読み演出発生コマンドを設定する。 10

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 8 にて先読み保留数 P N の値が「 0 」以下であると判定するので、ステップ S 5 2 0 9 において、R A M 5 4 に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。 20

【 0 4 8 8 】

また、図 3 7 (D) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、3 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 6 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「 2 」としているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 6 個まで溜めた 3 回目の先読み演出を実行している。

【 0 4 8 9 】

このように、図 3 7 の例では、先読み演出は、3 回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、ゲージ G B の目盛りは、6 個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握することができる。 30

【 0 4 9 0 】

図 3 8 は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 3 8 (A) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 3 8 (B) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 3 8 (C) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る 2 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。 40

【 0 4 9 1 】

M P U 6 2 は、図 3 8 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 8 (A) では、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。 50

【 0 4 9 2 】

その後、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【 0 4 9 3 】

また、MPU 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 M において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 3 8 の例では、MPU 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報を格納している。

10

MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 2 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【 0 4 9 4 】

MPU 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

20

具体的には、MPU 6 2 は、図 3 8 (B) に示すように、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

【 0 4 9 5 】

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 3 参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 8 (B) では、MPU 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

30

【 0 4 9 6 】

その後、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【 0 4 9 7 】

また、MPU 5 2 は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップ S 2 3 0 9 M の先読み演出発生判定処理を実行する。

40

ここで、図 3 8 (A) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に通常保留情報が格納されている。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 1 個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU 5 2 は、ステップ S 5 0 0 3 において、先読み保留数 P N として「 2 」を取得することになる。

【 0 4 9 8 】

したがって、MPU 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップ S 5 0

50

03において、先読み保留数PNとして「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

【0499】

そして、MPU52は、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図38の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【0500】

図38の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でないので、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「2」を取得し、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

【0501】

MPU52は、ステップS5007にてRAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS5102において、先読み演出消化決定処理を実行する。

ここで、図38(B)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、MPU52は、ステップS5201において、実行時先読み保留数APNとして「1」を取得することになる。

【0502】

したがって、MPU52は、ステップS5202において、実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満であると判定するので、ステップS5203において、RAM54に記憶された保留合成予告の消化回数CNに「0」を代入してリセットした後、ステップS5204において、先読み演出発生処理を実行し、ステップS5205において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【0503】

また、図38(B)の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS5008において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNに「0」を代入してリセットしているので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、ゲージGBの目盛りを2個まで溜めた1回目の先読み演出を実行している。

【0504】

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図38(C)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた予告保留絵柄であ

10

20

30

40

50

る点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置する。

【 0 5 0 5 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 8 (C) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 5 0 6 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【 0 5 0 7 】

ここで、図 3 8 (C) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 5 2 0 7 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「 1 」に更新している。

また、図 3 8 (C) の例では、実行エリア S A E に予告保留情報が格納されているのみであるので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N と

【 0 5 0 8 】

したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定するので、ステップ S 5 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N に「 0 」を代入してリセットした後、ステップ S 5 2 0 4 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 5 2 0 5 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する

その後、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 8 にて先読み保留数 P N の値が「 0 」以下であると判定するので、ステップ S 5 2 0 9 において、R A M 5 4 に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【 0 5 0 9 】

また、図 3 8 (C) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 6 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「 1 」としているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 4 個まで溜めた 2 回目の先読み演出を実行している。

【 0 5 1 0 】

このように、図 3 8 の例では、先読み演出は、2 回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージ G B の目盛りは、4 個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

【 0 5 1 1 】

10

20

30

40

50

図 3 9 は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生前に第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 3 9 (A) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 3 9 (B) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 3 9 (C) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 3 9 (D) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る 3 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。

10

【 0 5 1 2 】

M P U 6 2 は、図 3 9 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 9 (A) では、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 5 1 3 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

20

【 0 5 1 4 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 M において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 3 9 の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報を格納している。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

30

具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 2 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【 0 5 1 5 】

M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 3 9 (B) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 2 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトすることなく載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトすることなく載置する。

40

このように、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせている。

【 0 5 1 6 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表

50

示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図39（B）では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0517】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【0518】

10

また、MPU52は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップS2309Mの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図39（A）の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、および第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に通常保留情報が格納されている。この場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された2個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「3」を取得することになる。

【0519】

20

したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「3」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、2回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

30

【0520】

そして、MPU52は、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図39の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。

40

【0521】

図39の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「3」を取得し、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

【0522】

MPU52は、ステップS5007にてRAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS5102において、先読み演出消化決定処理を実行する。

50

ここで、図 3 9 (B) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に通常保留情報が格納されている。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 1 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「2」を取得することになる。

【 0 5 2 3 】

したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定するので、ステップ S 5 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N に「0」を代入してリセットした後、ステップ S 5 2 0 4 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 5 2 0 5 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【 0 5 2 4 】

具体的には、M P U 6 2 は、図 3 9 (B) に示すように、8 個の目盛りを有するゲージ G B を表示画面 G の左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクターをゲージ G B の右下に配置するように図柄表示装置 3 6 に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留 (図 3 9 (B) の例では、実行用台座 A B の上、および台座 B 1 1 の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留) に基づく遊技回の演出によって、その保留 (図 3 9 (B) の例では、台座 B 1 2 の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留) の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

【 0 5 2 5 】

また、図 3 9 (B) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 8 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に「0」を代入してリセットしているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 2 個まで溜めた 1 回目の先読み演出を実行している。

【 0 5 2 6 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 3 9 (C) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

【 0 5 2 7 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 9 (C) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 5 2 8 】

10

20

30

40

50

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【0529】

ここで、図39（C）の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、1回目の先読み演出を消化したので、ステップS5207において、RAM54に記憶された先読み保留数PNの値に1を減算して「2」に更新している。

また、図39（C）の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、MPU52は、ステップS5201において、実行時先読み保留数APNとして「1」を取得することになる。

【0530】

したがって、MPU52は、ステップS5202において、実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満であると判定するので、ステップS5203において、RAM54に記憶された保留合成予告の消化回数CNに「0」を代入してリセットした後、ステップS5204において、先読み演出発生処理を実行し、ステップS5205において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【0531】

また、図39（C）の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS5206において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNの値に1を加算して更新して「1」としているため、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、ゲージGBの目盛りを4個まで溜めた2回目の先読み演出を実行している。

【0532】

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図39（D）に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置する。

【0533】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図3参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図39（D）では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0534】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【0535】

10

20

30

40

50

ここで、図 39 (D) の例では、MPU52 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 5 2 0 7 において、RAM54 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「1」に更新している。

また、図 39 (D) の例では、実行エリア S A E に予告保留情報が格納されているのみであるので、MPU52 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「0」を取得することになる。

【0536】

したがって、MPU52 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定するので、ステップ S 5 2 0 3 において、RAM54 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N に「0」を代入してリセットした後、ステップ S 5 2 0 4 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 5 2 0 5 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62 は、MPU52 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 36 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、MPU52 は、ステップ S 5 2 0 8 にて先読み保留数 P N の値が「0」以下であると判定するので、ステップ S 5 2 0 9 において、RAM54 に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【0537】

また、図 39 (D) の例では、MPU62 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、3 回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52 は、ステップ S 5 2 0 6 において、RAM54 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「2」としているのので、MPU62 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 6 個まで溜めた 3 回目の先読み演出を実行している。

【0538】

このように、図 39 の例では、先読み演出は、3 回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、ゲージ G B の目盛りは、6 個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握することができる。

【0539】

< 先読み演出の発生後、第 2 サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合の流れについて >

図 40 は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 40 (A) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 40 (B) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 40 (C) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している場合に、第 2 サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 40 (D) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 40 (E) は、1 回目の保留合成予告を発生させている状態を示す図である。また、図 40 (F) は、2 回目の保留合成予告を発生させている状態を示す図である。

【0540】

MPU62 は、図 40 (A) に示すように、MPU52 から送信された変動開始コマン

ドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 4 0 (A) では、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 5 4 1 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

10

【 0 5 4 2 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 M において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 4 0 の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報を格納している。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 2 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

20

【 0 5 4 3 】

M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 4 0 (B) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

30

【 0 5 4 4 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 4 0 (B) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

40

【 0 5 4 5 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【 0 5 4 6 】

また、M P U 5 2 は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップ S 2 3 0 9 M の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図 4 0 (A) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に通常保留情報が格納されている。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア

50

S R a 2 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 1 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 3 において、先読み保留数 P N として「2」を取得することになる。

【0547】

したがって、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップ S 5 0 0 3 において、先読み保留数 P N として「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、

10

ステップ S 5 0 0 7 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

【0548】

そして、M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 7 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図 40 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【0549】

図 40 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でないので、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップ S 5 0 0 3 において、先読み保留数 P N として「2」を取得し、ステップ S 5 0 0 7 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

20

【0550】

M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 7 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 5 1 0 2 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

ここで、図 40 (B) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「1」を取得することになる。

30

【0551】

したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定するので、ステップ S 5 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N に「0」を代入してリセットした後、ステップ S 5 2 0 4 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 5 2 0 5 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

40

【0552】

また、図 40 (B) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 8 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に「0」を代入してリセットしているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 2 個まで溜めた 1 回目の先読み演出を実行している。

50

【 0 5 5 3 】

ここで、先読み演出の発生後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、図 4 0 (C) に示すように、台座 B 2 1 の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

【 0 5 5 4 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 4 0 (D) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 2 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 1 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせている。

【 0 5 5 5 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 4 0 (D) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 5 5 6 】

ここで、図 4 0 (D) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 5 2 0 7 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「 1 」に更新している。

また、図 4 0 (D) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「 1 」を取得することになる。

【 0 5 5 7 】

したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満でないと判定するので、ステップ S 5 2 1 0 において、保留合成予告発生処理を実行し、ステップ S 5 2 1 1 において、保留合成予告発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留合成予告発生コマンドと、この保留合成予告発生コマンドに含まれている保留合成予告の消化回数 C N とに基づいて、保留合成予告を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて保留合成予告の発生を遊技者に報知する。

【 0 5 5 8 】

具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N に「 0 」を代入してリセットしているので、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する際に、図 4 0 (E) に示すように、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に悪魔のキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「もう 1 回！」にて 1 回目の保留合成予告、す

なわち 1 回目の疑似連演出の発生を遊技者に報知することになる。

【 0 5 5 9 】

その後、MPU 5 2 は、1 回目の疑似連演出を消化したので、ステップ S 5 2 1 2 において、RAM 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 CN の値に 1 を加算して「 1 」に更新することになる。したがって、MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 1 3 において、RAM 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 CN の値が「 1 」以下であると判定するので、ステップ S 5 2 0 4 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 5 2 0 5 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 PRN とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する（図 4 0（D）,（E）参照）。

10

【 0 5 6 0 】

また、図 4 0（D）,（E）の例では、MPU 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2 回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 0 6 において、RAM 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 PRN の値に 1 を加算して更新して「 1 」としているので、MPU 6 2 は、この先読み演出の消化回数 PRN に基づいて、ゲージ GB の目盛りを 4 個まで溜めた 2 回目の先読み演出を実行している。

20

【 0 5 6 1 】

次に、MPU 6 2 は、実行エリア SAE に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、MPU 6 2 は、図 4 0（F）に示すように、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座 AB の上にシフトして載置する。

【 0 5 6 2 】

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 3 参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 4 0（F）では、MPU 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア SAE に格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

30

【 0 5 6 3 】

その後、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【 0 5 6 4 】

ここで、図 4 0（F）の例では、MPU 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 2 エリア SRa 2 に予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 5 2 0 7 において、RAM 5 4 に記憶された先読み保留数 PN の値に 1 を減算して「 0 」に更新している。

40

また、図 4 0（F）の例では、実行エリア SAE に予告保留情報が格納されているのみであるので、MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 APN として「 0 」を取得することになる。

【 0 5 6 5 】

したがって、MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 APN が先読み保留数 PN 未満でないと判定するので、ステップ S 5 2 1 0 において、保留合成予告発生処理を実行し、ステップ S 5 2 1 1 において、保留合成予告発生コマンドを設定

50

する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された保留合成予告発生コマンドと、この保留合成予告発生コマンドに含まれている保留合成予告の消化回数CNとに基づいて、保留合成予告を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて保留合成予告の発生を遊技者に報知する。

【0566】

具体的には、MPU52は、1回目の疑似連演出を消化したので、ステップS5212において、RAM54に記憶された保留合成予告の消化回数CNの値に1を加算して「1」に更新している。したがって、MPU62は、図40(F)に示すように、図柄表示装置36の表示画面Gの右上に「×2」を表示して2回目の保留合成予告、すなわち2回目の疑似連演出の発生を遊技者に報知する。

10

【0567】

その後、MPU52は、2回目の疑似連演出を消化したので、ステップS5212において、RAM54に記憶された保留合成予告の消化回数CNの値に1を加算して「2」に更新することになる。したがって、MPU52は、ステップS5213において、RAM54に記憶された保留合成予告の消化回数CNの値が「1」以下でないと判定し、ステップS5214にて実行時先読み保留数APNの値が「0」以下であると判定することになる。

その後、MPU52は、ステップS5208にて先読み保留数PNの値が「0」以下であると判定するので、ステップS5209において、RAM54に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。これによって、MPU52は、3回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させる。

20

【0568】

このように、図40の例では、先読み演出は、2回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージGBの目盛りは、4個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

30

【0569】

<先読み演出の発生していない状態において、第2サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合の流れについて>

図41は、先読み演出の発生していない状態において、第2サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図41(A)は、第1サブ側保留エリアの第2エリアに通常保留情報が記憶され、第2サブ側保留エリアの第1エリアに通常保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図41(B)は、各エリアに通常保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図41(C)は、各エリアに通常保留情報が記憶された後、2回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。

40

【0570】

MPU62は、図41(A)に示すように、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1~Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1~Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図41(A)では、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0571】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止

50

結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【 0 5 7 2 】

また、MPU 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させないと判定した場合には、ステップ S 2 2 0 8 において、通常保留発生処理を実行し、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 4 1 の例では、MPU 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に通常保留情報を格納し、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に通常保留情報を格納している。

MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、通常保留
絵柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて通常保留の発生を遊技者に報知する。

10

具体的には、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 2 の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。また、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 2 1 の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

【 0 5 7 3 】

MPU 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

20

具体的には、MPU 6 2 は、図 4 1 (B) に示すように、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 2 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトすることなく載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせている。

30

【 0 5 7 4 】

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 4 1 (B) では、MPU 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 5 7 5 】

その後、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

40

【 0 5 7 6 】

また、MPU 5 2 は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップ S 2 3 0 9 M の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図 4 1 (A) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 、第 2 エリア S R a 2 、および第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に通常保留情報が格納されている。

【 0 5 7 7 】

したがって、MPU 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に通常

50

保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS5001にて予告保留情報がないと判定するので、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットしないことになる。

そして、MPU52は、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットしなかった場合には、ステップS5106において、RAM54に第2保留演出フラグがセットされているか否かを判定する。

【0578】

ここで、図41(B)の例では、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に格納されたサブ側保留情報を実行エリアSAEに移動したので、ステップS2311Mにおいて、RAM54に第2保留演出フラグをセットしている。

10

したがって、MPU52は、ステップS5106において、RAM54に第2保留演出フラグがセットされていると判定するので、ステップS5107において、第2保留演出発生処理を実行し、ステップS5108において、第2保留演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された第2保留演出発生コマンドに基づいて、第2保留演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて第2保留演出の発生を遊技者に報知する。

【0579】

具体的には、MPU62は、図41(B)に示すように、「リーチになればチャンス！」の文字を表示画面Gの上部に表示させるとともに、宝箱と、この宝箱を開けようとしている天使のキャラクタを表示画面Gの中央に表示させることによって、第2保留演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

20

【0580】

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図41(C)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置する。

30

【0581】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図41(C)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0582】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

40

【0583】

ここで、図41(C)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に格納されたサブ側保留情報を実行エリアSAEに移動したので、ステップS2310Mにおいて、RAM54に記憶された第2保留演出フラグをクリアしている。

したがって、MPU52は、ステップS5106において、RAM54に第2保留演出フラグがセットされていないと判定するので、ステップS5104において、疑似連演出の決定処理を実行し、ステップS5105において、その他の演出パターンの決定処理を実行する。

50

【 0 5 8 4 】

このように、図 4 1 の例では、先読み演出の発生していない状態において、第 2 サブ側保留エリア S R b に通常保留情報が記憶されているので、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動した場合には、M P U 5 2 は、第 2 保留演出を発生させる。また、第 2 保留演出は、先読み演出の発生していない状態において、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動した場合にのみ実行するので、遊技者は、先読み演出の発生している状態や、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動した場合に実行する演出とは異なる演出を楽しむことができる。

10

【 0 5 8 5 】

このように、本参考形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、図柄表示装置 3 6 に演出を実行させる演出実行手段として機能している。

そして、ステップ S 5 1 0 2 の先読み演出消化決定処理は、上作動口 2 5 (第 1 始動入球手段)への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって先読み演出(期間演出)を図柄表示装置 3 6 に実行させる期間演出発生手段として機能している。

また、ステップ S 2 4 0 7 M の演出パターンの決定処理は、下作動口 2 6 (第 2 始動入球手段)への遊技球の入球に基づいて、先読み演出と異なる第 2 保留演出(特別演出)を図柄表示装置 3 6 に実行させる特別演出発生手段として機能し、所定期間中における下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、第 2 保留演出に代えて先読み演出を実行させてい

20

【 0 5 8 6 】

なお、本参考形態では、第 1 始動入球手段は、上作動口 2 5 を採用し、第 2 始動入球手段は、下作動口 2 6 を採用しているが、どのような構成を採用してもよい。例えば、第 1 始動入球手段は、大入賞口、V 入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどを採用してもよく、第 2 始動入球手段は、大入賞口、V 入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどを採用してもよい。また、第 1 始動入球手段および第 2 始動入球手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

【 0 5 8 7 】

このような構成によれば、演出パターンの決定処理は、下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、先読み演出と異なる第 2 保留演出を図柄表示装置 3 6 に実行させ、所定期間中における下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、第 2 保留演出に代えて先読み演出を実行させる。これによれば、パチンコ機 1 は、上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させている場合には、下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、第 2 保留演出に代えて先読み演出を実行させることができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

30

【 0 5 8 8 】

また、本参考形態では、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報(サブ側保留情報)を記憶する情報記憶手段として機能する。

40

そして、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 は、図柄表示装置 3 6 にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行エリア S A E (実行領域)と、図柄表示装置 3 6 にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b (複数の保留領域)とを備えている。

【 0 5 8 9 】

また、ステップ S 2 0 0 2 の保留決定処理は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への遊技球の入球順にサブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に保留情報(サブ側保留情報)を記憶させる情報格納手段として機能する。

さらに、ステップ S 2 0 0 2 の保留決定処理は、上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づ

50

いて、第 1 サブ側保留エリア S R a (第 1 の保留領域) に保留情報を記憶させるステップ S 2 2 0 2 の処理 (第 1 保留格納手段) と、下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a と異なる第 2 サブ側保留エリア S R b (第 2 の保留領域) に保留情報を記憶させるステップ S 2 2 0 3 の処理 (第 2 保留格納手段) と、第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を実行エリア S A E に向かってシフトさせるステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理 (保留シフト手段) とを備えている。

そして、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせている。

【0590】

10

このような構成によれば、保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせるので、パチンコ機 1 は、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させている状態であっても、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づいて、第 2 保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させることができる。

【0591】

なお、本参考形態では、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせているが、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向

20

【0592】

また、本参考形態では、期間演出は、第 1 保留格納手段にて第 1 サブ側保留エリア S R a に保留情報を記憶させた場合に、この保留情報よりも前に消化される第 1 サブ側保留エリア S R a または第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づく演出によっ

【0593】

ここで、期間演出は、先読み演出であるので、パチンコ機 1 は、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させている状態において、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づいて、第 2 保留演出を図柄表示装置 3 6 に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、演出パターンの決定処理は、所定期間中における下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、第 2 保留演出に代えて先読み演出を実行させることができるので、先読み演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

30

【0594】

なお、本参考形態では、期間演出は、先読み演出を採用しているが、所定期間にわたって図柄表示装置 3 6 に実行させる演出であれば、どのような演出であってもよく、例えば、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示などの他の演出を採用してもよい。

40

【0595】

また、本参考形態では、先読み演出は、所定期間の長さに基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知している。

具体的には、先読み演出は、4 回連続して発生した場合には、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、3 回連続して発生した場合には、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定していた。

【0596】

50

このような構成によれば、先読み演出は、所定期間の長さに基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定期間の長さに注目することになる。

【 0 5 9 7 】

なお、本参考形態では、先読み演出は、連続して発生する回数に基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知しているが、所定期間の長さに基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知することができればよく、例えば、演出の継続時間の長さに基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知するようにしてもよい。

【 0 5 9 8 】

また、本参考形態では、先読み演出消化決定処理は、所定期間中における下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、第 2 保留格納手段にて第 2 サブ側保留エリア S R b に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、優先保留情報に基づく演出（ 1 回目の保留合成予告）と、優先保留情報よりも後に消化される第 1 サブ側保留エリア S R a または第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づく演出（ 2 回目の保留合成予告）とを合成し、 1 回の遊技回として遊技者に見せかける演出合成手段として機能している。

10

【 0 5 9 9 】

このような構成によれば、先読み演出消化決定処理は、所定期間中における下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、第 2 保留格納手段にて第 2 サブ側保留エリア S R b に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも後に消化される第 1 サブ側保留エリア S R a または第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、 1 回の遊技回として遊技者に見せかけるので、パチンコ機 1 は、所定期間の長さを変えなく、所定期間中における下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、第 2 保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させることができる。

20

【 0 6 0 0 】

なお、本参考形態では、先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも後に消化される第 1 サブ側保留エリア S R a または第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づく演出とを合成しているが、優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも前に消化される第 1 サブ側保留エリア S R a または第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づく演出とを合成するようにしてもよい。

30

【 0 6 0 1 】

また、本参考形態では、先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく疑似連演出（特殊演出）と、優先保留情報よりも後に消化される第 1 サブ側保留エリア S R a または第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づく疑似連演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく先読み演出の進行を停止している。

そして、疑似連演出は、先読み演出および第 2 保留演出とは異なる演出であり、先読み演出と重複して実行可能な演出である。

【 0 6 0 2 】

このような構成によれば、先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく疑似連演出と、優先保留情報よりも後に消化される第 1 サブ側保留エリア S R a または第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づく疑似連演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく先読み演出の進行を停止するので、パチンコ機 1 は、所定期間の長さを変えなく、所定期間中における下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、第 2 保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させることができる。

40

【 0 6 0 3 】

なお、本参考形態では、特殊演出は、疑似連演出を採用しているが、先読み演出および第 2 保留演出とは異なる演出であり、先読み演出と重複して実行可能な演出であれば、どのような演出であってもよく、例えば、所定のキャラクタなどを動画として表示画面 G に表示する演出であってもよく、背景を変更して表示する演出であってもよく、図柄列 Z 1

50

～ Z 3 の形態を変更して表示する演出であってもよい。

【 0 6 0 4 】

また、本参考形態では、ステップ S 5 1 0 2 の先読み演出消化決定処理は、第 1 の契機の成立（上作動口 2 5 への遊技球の入球）に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する先読み演出（発展演出）を図柄表示装置 3 6 に実行させる発展演出発生手段として機能している。

また、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立（下作動口 2 6 への遊技球の入球）に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段として機能している。

そして、先読み演出消化決定処理は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段として機能している。

【 0 6 0 5 】

このような構成によれば、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる保留シフト処理と、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の遊技回の回数を減少させる先読み演出消化決定処理とを備えているので、第 2 の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【 0 6 0 6 】

なお、本参考形態では、第 1 の契機の成立は、上作動口 2 5 への遊技球の入球を採用し、第 2 の契機の成立は、下作動口 2 6 への遊技球の入球を採用しているが、どのような要素を採用してもよい。例えば、第 1 の契機の成立は、大入賞口、V 入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどへの遊技球の入球を採用してもよく、第 2 の契機の成立は、大入賞口、V 入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどへの遊技球の入球を採用してもよい。また、第 1 の契機の成立および第 2 の契機の成立は、遊技球の入球とは異なる要素を採用してもよい。

【 0 6 0 7 】

また、このような構成によれば、保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせるので、パチンコ機 1 は、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させている状態であっても、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【 0 6 0 8 】

また、このような構成によれば、発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機 1 は、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させている状態において、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づいて、第 2 保留演出を図柄表示装置 3 6 に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の遊技回の回数を減少させる先読み演出消化決定処理を備えているので、第 2 の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。

【 0 6 0 9 】

また、このような構成によれば、先読み演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【 0 6 1 0 】

10

20

30

40

50

また、このような構成によれば、先読み演出消化決定処理は、所定回数の遊技回中における下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、第 2 保留格納手段にて第 2 サブ側保留エリア S R b に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも後に消化される第 1 サブ側保留エリア S R a または第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、1 回の遊技回として遊技者に見せかけるので、パチンコ機 1 は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【 0 6 1 1 】

また、このような構成によれば、先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく疑似連演出と、優先保留情報よりも後に消化される第 1 サブ側保留エリア S R a または第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づく疑似連演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく先読み演出の進行を停止するので、パチンコ機 1 は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【 0 6 1 2 】

また、本参考形態では、ステップ S 5 1 0 2 の先読み演出消化決定処理は、上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出（遊技回演出）を図柄表示装置 3 6 に実行させる第 1 遊技回演出発生手段として機能している。

また、先読み演出消化決定処理は、下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出を図柄表示装置 3 6 に実行させる第 2 遊技回演出発生手段としても機能している。

そして、先読み演出消化決定処理は、第 1 遊技回演出発生手段の疑似連演出および第 2 遊技回演出発生手段の疑似連演出を合成し、1 回の遊技回演出として遊技者に見せかける遊技回演出合成手段としても機能している。

【 0 6 1 3 】

このような構成によれば、第 1 遊技回演出発生手段は、上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出を図柄表示装置 3 6 に実行させ、第 2 遊技回演出発生手段は、下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出を図柄表示装置 3 6 に実行させる。そして、遊技回演出合成手段は、第 1 遊技回演出発生手段の疑似連演出および第 2 遊技回演出発生手段の疑似連演出を合成し、1 回の疑似連演出として遊技者に見せかけることができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 0 6 1 4 】

なお、本参考形態では、遊技回演出は、疑似連演出を採用しているが、1 回の遊技回にわたって発生する演出であれば、どのような演出であってもよく、例えば、所定のキャラクタなどを動画として表示画面 G に表示する演出であってもよく、背景を変更して表示する演出であってもよく、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の形態を変更して表示する演出であってもよい。

【 0 6 1 5 】

また、本参考形態では、各作動口 2 5 , 2 6 は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するとともに、上作動口 2 5 を上方に配置し、下作動口 2 6 を下方に配置するようにして鉛直方向に並設されていた。これに対して、各作動口 2 5 , 2 6 は、例えば、水平左右方向の両側に配置するようにしてもよく、どのような位置関係になっていてもよい。また、各作動口 2 5 , 2 6 は、別々の流路を通った遊技球を入球可能とするように構成されていたが、例えば、共通の流路を通った遊技球を各作動口 2 5 , 2 6 のいずれか一方に振り分け、この振り分けられた遊技球を入球可能とするように構成されていてもよい。

【 0 6 1 6 】

また、本参考形態では、ステップ S 2 4 0 7 M の演出パターンの決定処理は、所定の契機の成立（上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への遊技球の入球）に基づいて、複数回の演

10

20

30

40

50

出を連続させる一連の疑似連演出（連続演出）を図柄表示装置 36 に実行させる連続演出発生手段として機能している。

そして、疑似連演出は、複数回の遊技回を合成することによって、一連の疑似連演出を実行する保留合成予告（合成連続演出）と、1 回の遊技回中に一連の疑似連演出を実行する通常の疑似連演出（通常連続演出）とを備えている。

【0617】

このような構成によれば、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、所定の契機の成立に基づいて、複数回の演出を連続させる一連の疑似連演出を図柄表示装置 36 に実行させるステップ S 2407M の演出パターンの決定処理を備えている。そして、疑似連演出は、複数回の遊技回を合成することによって、一連の疑似連演出を実行する保留合成予告と、1 回の遊技回中に一連の疑似連演出を実行する通常の疑似連演出とを備えている。したがって、パチンコ機 1 は、疑似連演出の種類を多様化することができる。

10

【0618】

なお、本参考形態では、連続演出は、疑似連演出を採用しているが、複数回の演出を連続させる演出であれば、どのような演出であってもよく、例えば、所定のキャラクタなどを動画として表示画面 G に表示する演出であってもよく、背景を変更して表示する演出であってもよく、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の形態を変更して表示する演出であってもよい。

【0619】

なお、本参考形態では、所定の契機の成立は、上作動口 25 または下作動口 26 への遊技球の入球を採用しているが、どのような要素を採用してもよい。例えば、所定の契機の成立は、大入賞口、V 入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどへの遊技球の入球を採用してもよい。また、所定の契機の成立は、遊技球の入球とは異なる要素を採用してもよい。

20

【0620】

このような本参考形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

（1）演出パターンの決定処理は、下作動口 26 への遊技球の入球に基づいて、先読み演出と異なる第 2 保留演出を図柄表示装置 36 に実行させ、所定期間中における下作動口 26 への遊技球の入球に基づいて、第 2 保留演出に代えて先読み演出を実行させる。これによれば、パチンコ機 1 は、上作動口 25 への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって先読み演出を図柄表示装置 36 に実行させている場合には、下作動口 26 への遊技球の入球に基づいて、第 2 保留演出に代えて先読み演出を実行させることができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

30

【0621】

（2）保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせるので、パチンコ機 1 は、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 36 に実行させている状態であっても、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づいて、第 2 保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置 36 に実行させることができる。

【0622】

（3）期間演出は、先読み演出であるので、パチンコ機 1 は、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 36 に実行させている状態において、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づいて、第 2 保留演出を図柄表示装置 36 に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、演出パターンの決定処理は、所定期間中における下作動口 26 への遊技球の入球に基づいて、第 2 保留演出に代えて先読み演出を実行させることができるので、先読み演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

40

（4）先読み演出は、所定期間の長さに基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定期間の長さに注目することになる。

【0623】

50

(5) 先読み演出消化決定処理は、所定期間中における下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、第 2 保留格納手段にて第 2 サブ側保留エリア S R b に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも後に消化される第 1 サブ側保留エリア S R a または第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、1 回の遊技回として遊技者に見せかけるので、パチンコ機 1 は、所定期間の長さを変えずに、所定期間中における下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、第 2 保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させることができる。

【 0 6 2 4 】

(6) 先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく疑似連演出と、優先保留情報よりも後に消化される第 1 サブ側保留エリア S R a または第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づく疑似連演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく先読み演出の進行を停止するので、パチンコ機 1 は、所定期間の長さを変えずに、所定期間中における下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、第 2 保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させることができる。

10

【 0 6 2 5 】

(7) 音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる保留シフト処理と、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の遊技回の回数を減少させる先読み演出消化決定処理とを備えているので、第 2 の契機の成立に基づいて、所定期間の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定期間の遊技回を維持することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

20

【 0 6 2 6 】

(8) 保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせるので、パチンコ機 1 は、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させている状態であっても、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【 0 6 2 7 】

30

(9) 発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機 1 は、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させている状態において、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づいて、第 2 保留演出を図柄表示装置 3 6 に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の遊技回の回数を減少させる先読み演出消化決定処理を備えているので、第 2 の契機の成立に基づいて、所定期間の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定期間の遊技回を維持することができる。

(1 0) 先読み演出は、所定期間の遊技回の回数に基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定期間の遊技回の回数に注目することになる。

40

【 0 6 2 8 】

(1 1) 先読み演出消化決定処理は、所定期間の遊技回中における下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、第 2 保留格納手段にて第 2 サブ側保留エリア S R b に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも後に消化される第 1 サブ側保留エリア S R a または第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、1 回の遊技回として遊技者に見せかけるので、パチンコ機 1 は、所定期間の遊技回の回数を変えずに、所定期間の遊技回中における下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。

50

【 0 6 2 9 】

(1 2) 先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく疑似連演出と、優先保留情報よりも後に消化される第 1 サブ側保留エリア S R a または第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づく疑似連演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく先読み演出の進行を停止するので、パチンコ機 1 は、所定回数の遊技回の回数を変えことなく、所定回数の遊技回中における下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【 0 6 3 0 】

(1 3) 第 1 遊技回演出発生手段は、上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出を図柄表示装置 3 6 に実行させ、第 2 遊技回演出発生手段は、下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出を図柄表示装置 3 6 に実行させる。そして、遊技回演出合成手段は、第 1 遊技回演出発生手段の疑似連演出および第 2 遊技回演出発生手段の疑似連演出を合成し、1 回の疑似連演出として遊技者に見せかけることができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【 0 6 3 1 】

(1 4) 音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、所定の契機の成立に基づいて、複数回の演出を連続させる一連の疑似連演出を図柄表示装置 3 6 に実行させるステップ S 2 4 0 7 M の演出パターンの決定処理を備えている。そして、疑似連演出は、複数回の遊技回を合成することによって、一連の疑似連演出を実行する保留合成予告と、1 回の遊技回中に一連の疑似連演出を実行する通常の疑似連演出とを備えている。したがって、パチンコ機 1 は、複数種の一連の疑似連演出を同一の一連の疑似連演出として遊技者に見せかけることができるので、疑似連演出の種類を多様化することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【 0 6 3 2 】

〔 参考形態 N 〕

以下、本発明の参考形態 N を図面に基いて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【 0 6 3 3 】

前記参考形態 M では、保留合成予告は、図柄表示装置 3 6 にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する疑似変動表示を複数回の遊技回にわたって実行する疑似連演出を発生させることによって、複数の遊技回を疑似的に合成し、1 回の遊技回として遊技者に見せかけていた。

これに対して、本参考形態では、保留合成演出は、先読み演出の発生中にのみ発生し、保留合成演出の開始から終了までの複数回の遊技回を合成することによって、1 回分の先読み演出を消化させるようになっている点で前記参考形態 M と異なる。

【 0 6 3 4 】

本参考形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、前記参考形態 M とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、先読み演出発生判定処理、および演出パターンの決定処理は、前記参考形態 M とは異なっている。以下、本参考形態における先読み演出発生判定処理、および演出パターンの決定処理の内容について説明する。

【 0 6 3 5 】

< 先読み演出発生判定処理 >

図 4 2 は、本発明の参考形態 N に係る先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出発生判定処理では、M P U 5 2 は、図 4 2 に示すように、ステップ S 5 0 0 1 ~ S 5 0 1 2 N を実行する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 8 の処理を実行した後、ステップ S 5 0 1 2 N の処理を実行する点で前記参考形態 M と異なる。

【 0 6 3 6 】

10

20

30

40

50

ステップ S 5 0 1 2 N では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された保留合成演出発生中フラグをクリアしてリセットする。この保留合成演出発生中フラグについては後に詳細に説明する。

【 0 6 3 7 】

図 4 3 は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、M P U 5 2 は、図 4 3 に示すように、ステップ S 5 1 0 1 ~ S 5 1 0 8 を実行する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 5 1 0 2 の処理に代えて、ステップ S 5 1 0 2 N の処理を実行し、ステップ S 5 1 0 3 の処理を実行しない点で前記参考形態 M と異なる。

【 0 6 3 8 】

ステップ S 5 1 0 2 N では、M P U 5 2 は、先読み演出消化決定処理を実行する。

以下、先読み演出消化決定処理について詳細に説明する。

【 0 6 3 9 】

< 先読み演出消化決定処理 >

図 4 4 は、先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、図 4 4 に示すように、ステップ S 5 2 0 1 ~ S 5 2 2 4 N を実行する。

【 0 6 4 0 】

ステップ S 5 2 0 1 では、M P U 5 2 は、実行時先読み保留数 A P N を取得する。

【 0 6 4 1 】

ここで、実行時先読み保留数 A P N は、今回のサブ側保留情報の実行時において、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。

例えば、前述したように、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、第 2 エリア S R a 2、および第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に通常保留情報が格納されている場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 3 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、先読み保留数 P N として「 4 」を取得する。

【 0 6 4 2 】

その後、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納された通常保留情報を実行する場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 2 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、実行時先読み保留数 A P N として「 3 」を取得する。

なお、この場合において、さらに第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に通常保留情報を格納していた場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 3 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、実行時先読み保留数 A P N として「 4 」を取得することになる。

【 0 6 4 3 】

ステップ S 5 2 0 2 では、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 にて取得した実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 にて実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定した場合には、ステップ S 5 2 1 5 N 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 にて実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満でないと判定した場合には、ステップ S 5 2 1 6 N 以降の処理を実行する。

10

20

30

40

50

【 0 6 4 4 】

まず、ステップ S 5 2 0 2 において、M P U 5 2 にて実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定した場合の処理（ステップ S 5 2 1 5 N 以降の処理）について説明する。

ステップ S 5 2 1 5 N では、R A M 5 4 に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この保留合成演出発生中フラグは、保留合成演出が発生したことを特定するためのフラグである。M P U 5 2 は、保留合成演出の発生時に保留合成演出発生中フラグをセットし、保留合成演出の終了時に保留合成演出発生中フラグをクリアする。

【 0 6 4 5 】

M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 1 5 N にて R A M 5 4 に保留合成演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、保留合成演出が発生していないことを示しているので、前記参考形態 M と同様にステップ S 5 2 0 4 以降の処理を実行し、先読み演出を発生させる。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 1 5 N にて R A M 5 4 に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、保留合成演出が発生していることを示しているので、ステップ S 5 2 2 2 N 以降の処理を実行する。このステップ S 5 2 2 2 N 以降の処理については後に詳細に説明する。

【 0 6 4 6 】

次に、ステップ S 5 2 0 2 において、M P U 5 2 にて実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満でないと判定した場合の処理（ステップ S 5 2 1 6 N 以降の処理）について説明する。

ステップ S 5 2 1 6 N では、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 1 5 N と同様に、R A M 5 4 に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

【 0 6 4 7 】

M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 1 6 N にて R A M 5 4 に保留合成演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、保留合成演出が発生していないことを示しているので、ステップ S 5 2 1 7 N において、保留合成演出開始処理を実行する。この保留合成演出開始処理では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、保留合成演出の開始を決定する。

【 0 6 4 8 】

ここで、保留合成演出は、複数回の遊技回を合成することによって、1 回分の先読み演出を消化させる予告表示である。この保留合成演出は、先読み演出の発生中にのみ発生し、保留合成演出の開始から終了までの複数回の遊技回を合成することによって、1 回分の先読み演出を消化させるようになっている。

具体的には、ステップ S 5 2 1 7 N の保留合成演出開始処理では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、1 回分の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の開始を決定する。

【 0 6 4 9 】

ステップ S 5 2 1 8 N では、M P U 5 2 は、保留合成演出開始コマンドを設定する。ここで、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に記憶される保留合成演出開始コマンドに含まれている。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに保留合成演出開始コマンドを記憶する。この保留合成演出開始コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 0 6 5 0 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留合成演出開始コマンドと、この保留合成演出開始コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、保留合成演出の開始を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6

10

20

30

40

50

5 に対してコマンドを出力する。VDP 65 は、MPU 62 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM 66 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 68 に記憶させる。また、VDP 65 は、展開用バッファ 68 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 69 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 36 は、保留合成演出を表示画面 G に表示させて保留合成演出の開始を遊技者に報知する。具体的には、MPU 62 は、先読み演出の消化回数 PRN が「0」であれば、1 回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の開始を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 PRN が「1」であれば、2 回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の開始を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 PRN が「2」であれば、3 回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の開始を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 PRN が「3」であれば、4 回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の開始を遊技者に報知する。

10

【0651】

ステップ S 5219N では、MPU 52 は、RAM 54 に保留合成演出発生中フラグをセットする。その後、MPU 52 は、先読み演出消化決定処理を終了する。

【0652】

これに対して、MPU 52 は、ステップ S 5216N にて RAM 54 に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、保留合成演出が発生していることを示しているので、ステップ S 5220N において、保留合成演出消化処理を実行する。この保留合成演出消化処理では、MPU 52 は、保留合成演出の消化を決定する。

20

具体的には、ステップ S 5220N の保留合成演出消化処理では、MPU 52 は、1 回分の先読み演出を進行させることなく引き延ばして延長する保留合成演出の消化を決定する。

【0653】

ステップ S 5221N では、MPU 52 は、保留合成演出消化コマンドを設定する。そして、MPU 52 は、RAM 54 のコマンドリスト格納エリア 541 に格納されたコマンドリストに保留合成演出消化コマンドを記憶する。その後、MPU 52 は、先読み演出消化決定処理を終了する。この保留合成演出消化コマンドは、前述したステップ S 2006 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【0654】

30

表示制御装置 6 の MPU 62 は、MPU 52 から送信された保留合成演出消化コマンドに基づいて、保留合成演出の消化を図柄表示装置 36 にて実行するためのデータテーブルをプログラム ROM 63 から読み出す。そして、MPU 62 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20 msec 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて VDP 65 に対してコマンドを出力する。VDP 65 は、MPU 62 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM 66 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 68 に記憶させる。また、VDP 65 は、展開用バッファ 68 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 69 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 36 は、保留合成演出を表示画面 G に表示させて保留合成演出の消化を遊技者に報知する。具体的には、MPU 62 は、1 回分の先読み演出を進行させることなく引き延ばして延長する保留合成演出の消化を遊技者に報知する。

40

【0655】

次に、ステップ S 5215N において、MPU 52 にて RAM 54 に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定した場合の処理（ステップ S 5222N 以降の処理）について説明する。

MPU 52 は、ステップ S 5215N にて RAM 54 に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、保留合成演出が発生していることを示しているので、ステップ S 5222N において、保留合成演出終了処理を実行する。この保留合成演出終了処理では、MPU 52 は、RAM 54 に記憶された先読み演出の消化回数 PRN に基

50

づいて、保留合成演出の終了を決定する。

【 0 6 5 6 】

ここで、保留合成演出は、複数回の遊技回を合成することによって、1回分の先読み演出を消化させる予告表示である。この保留合成演出は、先読み演出の発生中にのみ発生し、保留合成演出の開始から終了までの複数回の遊技回を合成することによって、1回分の先読み演出を消化させるようになっている。

具体的には、ステップ S 5 2 2 2 N の保留合成演出終了処理では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、1回分の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の終了を決定する。

【 0 6 5 7 】

ステップ S 5 2 2 3 N では、M P U 5 2 は、保留合成演出終了コマンドを設定する。ここで、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に記憶される保留合成演出終了コマンドに含まれている。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに保留合成演出終了コマンドを記憶する。この保留合成演出終了コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 0 6 5 8 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留合成演出終了コマンドと、この保留合成演出終了コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、保留合成演出の終了を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクター R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、保留合成演出を表示画面 G に表示させて保留合成演出の終了を遊技者に報知する。具体的には、M P U 6 2 は、先読み演出の消化回数 P R N が「 0 」であれば、1 回目の先読み演出の半분을消化する保留合成演出の終了を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R N が「 1 」であれば、2 回目の先読み演出の半분을消化する保留合成演出の終了を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R N が「 2 」であれば、3 回目の先読み演出の半분을消化する保留合成演出の終了を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R N が「 3 」であれば、4 回目の先読み演出の半분을消化する保留合成演出の終了を遊技者に報知する。

【 0 6 5 9 】

ステップ S 5 2 2 4 N では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された保留合成演出発生中フラグをクリアする。その後、M P U 5 2 は、前記参考形態 M と同様に、ステップ S 5 2 0 6 以降の処理を実行する。

【 0 6 6 0 】

< 先読み演出の発生後、第 2 サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合の流れについて >

図 4 5 は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 4 5 (A) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 4 5 (B) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 4 5 (C) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している場合に、第 2 サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 4 5 (D) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、2

10

20

30

40

50

回目の先読み演出に係る保留合成演出を開始させている状態を示す図である。また、図 4 5 (E) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出に係る保留合成演出を消化させている状態を示す図である。また、図 4 5 (F) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出に係る保留合成演出を終了させている状態を示す図である。

【 0 6 6 1 】

M P U 6 2 は、図 4 5 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 4 5 (A) では、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

10

【 0 6 6 2 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【 0 6 6 3 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 M において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 4 5 の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報を格納している。

20

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 2 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

30

【 0 6 6 4 】

M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 4 5 (B) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

40

【 0 6 6 5 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 4 5 (B) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 6 6 6 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当

50

否抽選の結果を報知する（図示略）。

【0667】

また、MPU52は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップS309Mの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図45（A）の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に通常保留情報が格納されている。この場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された1個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「2」を取得することになる。

10

【0668】

したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

【0669】

そして、MPU52は、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

20

なお、図45の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【0670】

図45の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でないので、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「2」を取得し、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

30

【0671】

MPU52は、ステップS5007にてRAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS5102において、先読み演出消化決定処理を実行する。

ここで、図45（B）の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、MPU52は、ステップS5201において、実行時先読み保留数APNとして「1」を取得することになる。

40

【0672】

したがって、MPU52は、ステップS5202において、実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満であると判定するので、ステップS5215Nにおいて、RAM54に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

ここで、MPU52は、ステップS5012Nにおいて、RAM54に記憶された保留合成演出発生中フラグをクリアしてリセットしている。換言すれば、MPU52は、先読み演出を発生させる場合には、RAM54に記憶された保留合成演出発生中フラグをクリアしてリセットする。

【0673】

したがって、MPU52は、保留合成演出を開始していない場合には、ステップS52

50

15NにてRAM54に保留合成演出発生中フラグがセットされていないと判定するので、ステップS5204において、先読み演出発生処理を実行し、ステップS5205において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【0674】

また、図45(B)の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS5008において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNに「0」を代入してリセットしているので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、ゲージGBの目盛りを2個まで溜めた1回目の先読み演出を実行している。

【0675】

ここで、先読み演出の発生後、MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1および第2エリアSRb2に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、図45(C)に示すように、台座B21, 22の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

【0676】

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図45(D)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B21の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B22の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B21の上にシフトして載置し、台座B11の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップS2104の保留シフト処理は、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報を優先的に実行エリアSAEに向かってシフトさせている。

【0677】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1~Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1~Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図45(D)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0678】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【0679】

ここで、図45(D)の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、1回目の先読み演出を消化したので、ステップS5207において、RAM54に記憶された先読み保留数PNの値に1を減算して「1」に更新している。

また、図45(D)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に予告保留情報が格納されており、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に通常

10

20

30

40

50

保留情報が格納されている。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 1 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「2」を取得することになる。

【0680】

したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満でないと判定するので、ステップ S 5 2 1 6 N において、R A M 5 4 に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、保留合成演出を開始していない場合には、ステップ S 5 2 1 6 N にて R A M 5 4 に保留合成演出発生中フラグがセットされていないと判定するので、ステップ S 5 2 1 7 N において、保留合成演出開始処理を実行し、ステップ S 5 2 1 8 N において、保留合成演出開始コマンドを設定する。その後、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 1 9 N において、R A M 5 4 に保留合成演出発生中フラグをセットする。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留合成演出開始コマンドと、この保留合成演出開始コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、保留合成演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて保留合成演出の開始を遊技者に報知する。

【0681】

具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 6 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「1」としているの、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、2 回目の先読み演出の半分を消化すべくゲージ G B の目盛りを 3 個まで溜めた保留合成演出の開始を遊技者に報知する。

【0682】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 4 5 (E) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 2 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 1 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせている。

【0683】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 4 5 (E) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0684】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【0685】

ここで、図 4 5 (E) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 5 2 0 7 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「1」に更新している。

また、図 4 5 (E) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「 1 」を取得することになる。

【 0 6 8 6 】

したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満でないと判定するので、ステップ S 5 2 1 6 N において、R A M 5 4 に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、保留合成演出を開始している場合には、ステップ S 5 2 1 6 N にて R A M 5 4 に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定するので、ステップ S 5 2 2 0 N において、保留合成演出消化処理を実行し、ステップ S 5 2 2 1 N において、保留合成演出消化コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留合成演出消化コマンドに基づいて、保留合成演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて保留合成演出の消化を遊技者に報知する。

【 0 6 8 7 】

具体的には、M P U 6 2 は、2 回目の先読み演出を進行させることなく引き延ばして延長する保留合成演出の消化を遊技者に報知する。換言すれば、M P U 6 2 は、ゲージ G B の目盛りを 3 個のまま維持する。

【 0 6 8 8 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 4 5 (F) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置する。

【 0 6 8 9 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 4 5 (F) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 6 9 0 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【 0 6 9 1 】

ここで、図 4 5 (F) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 5 2 0 7 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「 1 」に更新している。

また、図 4 5 (F) の例では、実行エリア S A E に予告保留情報が格納されているのみであるので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「 0 」を取得することになる。

【 0 6 9 2 】

したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定するので、ステップ S 5 2 1 5 N において、R A M

10

20

30

40

50

5 4 に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、保留合成演出を開始している場合には、ステップ S 5 2 1 5 N にて R A M 5 4 に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定するので、ステップ S 5 2 2 2 N において、保留合成演出終了処理を実行し、ステップ S 5 2 2 3 N において、保留合成演出終了コマンドを設定する。その後、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 2 4 N において、R A M 5 4 に記憶された保留合成演出発生中フラグをクリアする。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留合成演出終了コマンドと、この保留合成演出終了コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、保留合成演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて保留合成演出の終了を遊技者に報知する。

10

【 0 6 9 3 】

具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 6 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「 1 」としているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、2 回目の先読み演出の半分を消化すべくゲージ G B の目盛りを 4 個まで溜めた保留合成演出の終了を遊技者に報知する。

【 0 6 9 4 】

その後、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 7 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「 0 」に更新し、ステップ S 5 2 0 8 にて先読み保留数 P N の値が「 0 」以下であると判定するので、ステップ S 5 2 0 9 において、R A M 5 4 に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。これによって、M P U 5 2 は、3 回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させる。

20

【 0 6 9 5 】

このように、図 4 5 の例では、先読み演出は、2 回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージ G B の目盛りは、4 個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

30

【 0 6 9 6 】

このように、本参考形態では、先読み演出発生処理は、上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって段階的に発展する先読み演出（発展演出）を図柄表示装置 3 6 に実行させる第 1 発展演出発生手段として機能している。

また、保留合成演出開始処理は、下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させる第 2 発展演出発生手段として機能している。

そして、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行する発展演出合成手段として機能している。

【 0 6 9 7 】

40

このような構成によれば、先読み演出発生処理は、上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって段階的に発展する先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させ、保留合成演出開始処理は、下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させる。そして、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【 0 6 9 8 】

また、本参考形態では、各作動口 2 5 , 2 6 は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するとともに、上作動口 2 5 を上方に配置し、下作動口 2 6 を

50

下方に配置するようにして鉛直方向に並設されていた。これに対して、各作動口 25, 26 は、例えば、水平左右方向の両側に配置するようにしてもよく、どのような位置関係になっていてもよい。また、各作動口 25, 26 は、別々の流路を通った遊技球を入球可能とするように構成されていたが、例えば、共通の流路を通った遊技球を各作動口 25, 26 のいずれか一方に振り分け、この振り分けられた遊技球を入球可能とするように構成されていてもよい。

【0699】

また、このような構成によれば、保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせるので、パチンコ機 1 は、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出発生処理にて先読み演出を図柄表示装置 36 に実行させている状態であっても、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づいて、保留合成演出開始処理にて先読み演出を図柄表示装置 36 に実行させることができる。そして、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行することができる。

10

【0700】

また、このような構成によれば、発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機 1 は、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 36 に実行させている状態において、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 36 に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行するので、先読み演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

20

【0701】

このような本参考形態によれば、前記参考形態 M における (1) ~ (11) と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

(15) 先読み演出発生処理は、上作動口 25 への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって段階的に発展する先読み演出を図柄表示装置 36 に実行させ、保留合成演出開始処理は、下作動口 26 への遊技球の入球に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 36 に実行させる。そして、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

30

【0702】

(16) 保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせるので、パチンコ機 1 は、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出発生処理にて先読み演出を図柄表示装置 36 に実行させている状態であっても、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づいて、保留合成演出開始処理にて先読み演出を図柄表示装置 36 に実行させることができる。そして、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行することができる。

40

【0703】

(17) 発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機 1 は、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 36 に実行させている状態において、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 36 に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先

50

読み演出を実行するので、先読み演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【0704】

〔参考形態O〕

以下、本発明の参考形態Oを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【0705】

前記参考形態Mでは、MPU52は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置36に継続させていた。

10

これに対して、本参考形態では、MPU52は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置36に中止させる点で前記参考形態Mと異なる。

【0706】

本参考形態では、音声発光制御装置5および表示制御装置6は、前記参考形態Mとは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、演出パターンの決定処理は、前記参考形態Mとは異なっている。以下、本参考形態における演出パターンの決定処理の内容について説明する。

【0707】

図46は、本発明の参考形態Oに係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

20

音声発光制御装置5のMPU52は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU52は、図46に示すように、ステップS5101～S5108を実行する。なお、本参考形態では、MPU52は、ステップS5102の先読み演出消化決定処理に代えてステップS51020の先読み演出消化決定処理を実行し、ステップS5103の処理を実行しない点で前記参考形態Mと異なる。

以下、先読み演出消化決定処理について詳細に説明する。

【0708】

< 先読み演出消化決定処理 >

30

図47は、先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出消化決定処理では、MPU52は、図47に示すように、ステップS5201～S5209を実行する。なお、本参考形態では、MPU52は、ステップS5203の処理、およびステップS5210～S5214の処理を実行しない点で前記参考形態Mと異なる。

【0709】

ステップS5201では、MPU52は、実行時先読み保留数APNを取得する。

【0710】

ここで、実行時先読み保留数APNは、今回のサブ側保留情報の実行時において、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。

40

例えば、前述したように、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に通常保留情報が格納されている場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された3個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、先読み保留数PNとして「4」を取得する。

【0711】

その後、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に格納された通常保留情報

50

を実行する場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 2 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、実行時先読み保留数 A P N として「3」を取得する。

なお、この場合において、さらに第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に通常保留情報を格納していた場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 3 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、実行時先読み保留数 A P N として「4」を取得することになる。

【0712】

ステップ S 5 2 0 2 では、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 にて取得した実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であるか否かを判定する。 10

M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 にて実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定した場合には、前記参考形態 M と同様に、ステップ S 5 2 0 4 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 にて実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満でないと判定した場合には、ステップ S 5 2 0 9 以降の処理を実行する。

【0713】

< 先読み演出の発生後、第 2 サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合の流れについて > 20

図 4 8 は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 4 8 (A) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 4 8 (B) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 4 8 (C) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している場合に、第 2 サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 4 8 (D) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出を終了した状態を示す図である。また、図 4 8 (E) は、先読み演出を終了した 30 後、1 回目の変動表示を開始した状態を示す図である。また、図 4 8 (F) は、先読み演出を終了した後、2 回目の変動表示を開始した状態を示す図である。

【0714】

M P U 6 2 は、図 4 8 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 4 8 (A) では、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。 40

【0715】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【0716】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 M において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 4 8 の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報を格納 50

している。

MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B13の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【0717】

MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。 10

具体的には、MPU62は、図48(B)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置し、台座B13の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B12の上にシフトして載置する。

【0718】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図48(B)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。 20

【0719】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【0720】

また、MPU52は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップS2309Mの先読み演出発生判定処理を実行する。 30

ここで、図48(A)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1および第2エリアSRa2に通常保留情報が格納されている。この場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された2個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「3」を取得することになる。

【0721】

したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「3」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。 40

【0722】

そして、MPU52は、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、RAM54に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアするまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図48の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含 50

まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。

【0723】

図48の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「3」を取得し、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

【0724】

MPU52は、ステップS5007にてRAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS5102において、先読み演出消化決定処理を実行する。

ここで、図48(B)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に通常保留情報が格納されている。この場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された1個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、ステップS5201において、実行時先読み保留数APNとして「2」を取得することになる。

【0725】

したがって、MPU52は、ステップS5202において、実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満であると判定するので、ステップS5204において、先読み演出発生処理を実行し、ステップS5205において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【0726】

また、図48(B)の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS5008において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNに「0」を代入してリセットしているので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、ゲージGBの目盛りを2個まで溜めた1回目の先読み演出を実行している。

【0727】

ここで、先読み演出の発生後、MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、図48(C)に示すように、台座B21の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

【0728】

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図48(D)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B21の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B12の上にシフトすることなく載置し、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップS2104の保留シフト処理は、第2サブ側保留エリアSRbに

10

20

30

40

50

記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせている。

【 0 7 2 9 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 4 8 (D) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 7 3 0 】

ここで、図 4 8 (D) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 5 2 0 7 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「 2 」に更新している。

また、図 4 8 (D) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に通常保留情報が格納されている。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 1 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「 2 」を取得することになる。

【 0 7 3 1 】

したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満でないと判定するので、ステップ S 5 2 0 9 において、R A M 5 4 に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアする。これによって、M P U 5 2 は、2 回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させる。

【 0 7 3 2 】

このように、図 4 8 の例では、先読み演出は、1 回のみ発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージ G B の目盛りは、2 個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

【 0 7 3 3 】

なお、本参考形態では、先読み演出を終了させた場合には、M P U 5 2 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動した場合であっても第 2 保留演出を発生させないようにになっているが、第 2 保留演出を発生させるようになっていてもよい。

【 0 7 3 4 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 4 8 (E) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

【 0 7 3 5 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表

10

20

30

40

50

示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図48（E）では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0736】

ここで、先読み演出を終了させることなく、先読み演出を継続していた場合には、先読み演出は、3回連続して発生していることになるので、この通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定してしまうことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージGBの目盛りは、6個まで溜まっているので、これを目

10

【0737】

しかしながら、この通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かは先読み演出の連続回数に関わらず予め決まってしまうので、先読み演出の連続回数との間に矛盾を生じてしまう場合がある。

本参考形態では、MPU52は、2回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させているので、このような矛盾を回避することができる。

【0738】

なお、本参考形態では、MPU52は、2回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させているが、この通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かと、先読み演出の連続回数との間に矛盾を生じない場合、換言すれば、この通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合には、先読み演出を継続するようにしてもよい。

20

また、本参考形態では、MPU52は、2回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させているが、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合には、必ず4回以上の先読み演出を実行することになるので、先読み演出を継続するようにしてもよい。

【0739】

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

30

具体的には、MPU62は、図48（F）に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置する。

【0740】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図3参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図48（F）では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

40

【0741】

図48の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、MPU62は、リーチ表示を発生させることになる。

【0742】

また、本参考形態では、ステップS51020の先読み演出消化決定処理は、第1の契機の成立（上作動口25への遊技球の入球）に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段

50

階的に発展する先読み演出（発展演出）を図柄表示装置 36 に実行させる発展演出発生手段として機能している。

また、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立（下作動口 2 6 への遊技球の入球）に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段として機能している。

そして、先読み演出消化決定処理は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置 36 に中止させる発展演出中止手段として機能している。

【 0 7 4 3 】

このような構成によれば、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる保留シフト処理と、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置 36 に中止させる先読み演出消化決定処理とを備えているので、第 2 の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【 0 7 4 4 】

なお、本参考形態では、第 1 の契機の成立は、上作動口 2 5 への遊技球の入球を採用し、第 2 の契機の成立は、下作動口 2 6 への遊技球の入球を採用しているが、どのような要素を採用してもよい。例えば、第 1 の契機の成立は、大入賞口、V 入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどへの遊技球の入球を採用してもよく、第 2 の契機の成立は、大入賞口、V 入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどへの遊技球の入球を採用してもよい。また、第 1 の契機の成立および第 2 の契機の成立は、遊技球の入球とは異なる要素を採用してもよい。

【 0 7 4 5 】

また、このような構成によれば、発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機 1 は、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 36 に実行させている状態において、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づいて、第 2 保留演出を図柄表示装置 36 に実行させることになる。先読み演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。このような構成によれば、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置 36 に中止させる先読み演出消化決定処理を備えているので、第 2 の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。

【 0 7 4 6 】

このような本参考形態によれば、前記参考形態 M における（ 4 ），（ 8 ），（ 1 0 ）と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

（ 1 8 ）音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる保留シフト処理と、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置 36 に中止させる先読み演出消化決定処理とを備えているので、第 2 の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【 0 7 4 7 】

（ 1 9 ）発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機 1 は、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 36 に実行させている状態において、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づいて、第 2 保留演出を図柄表示装置 36 に実行させることになる。先読み演出は、所定回数の遊技回を

維持することができなくなってしまうことになる。このような構成によれば、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置 3 6 に中止させる先読み演出消化決定処理を備えているので、第 2 の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。

【 0 7 4 8 】

〔 参考形態 P 〕

以下、本発明の参考形態 P を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

10

【 0 7 4 9 】

本参考形態では、主制御装置 4 は、前記主参考形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、作動口用の入賞処理は、前記主参考形態とは異なっている。以下、本参考形態における作動口用の入賞処理の内容について説明する。

【 0 7 5 0 】

< 作動口用の入賞処理 >

図 4 9 は、本発明の参考形態 P に係る作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

作動口用の入賞処理では、MPU 4 2 は、図 4 9 に示すように、ステップ S 2 0 1 ~ S 2 0 8 P を実行する。なお、本参考形態では、MPU 4 2 は、ステップ S 2 0 8 の処理に代えて、ステップ S 2 0 8 P の処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

20

【 0 7 5 1 】

ステップ S 2 0 8 P では、MPU 4 2 は、ステップ S 2 0 2 にて第 1 始動保留記憶数 R a N をセットした場合には、第 1 結果表示部用保留エリア R a の記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第 1 保留発生コマンドを設定し、この設定した第 1 保留発生コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。その後、MPU 4 2 は、作動口用の入賞処理を終了する。

この第 1 保留発生コマンドは、上作動口 2 5 への遊技球の入賞に基づいて第 1 結果表示部用保留エリア R a の記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置 5 に認識させるための情報を含んでいる。また、第 1 保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

30

なお、音声発光制御装置 5 は、MPU 4 2 から送信される第 1 保留発生コマンドに基づいて、第 1 保留ランプ部 3 7 1 を点灯させる他、所定の処理を実行する。また、上作動口 2 5 に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大 4 個であり、第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【 0 7 5 2 】

さらに、第 1 保留発生コマンドは、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

ここで、MPU 4 2 は、保留球格納エリア 4 4 2 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、ROM 4 3 の当否テーブル記憶エリア 4 3 1（図 4 参照）に記憶された当否テーブルとに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行し、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。

40

また、MPU 4 2 は、保留球格納エリア 4 4 2 に格納されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値と、ROM 4 3 のリーチ用テーブル記憶エリア 4 3 3（図 4 参照）に記憶されたリーチ用テーブルとに基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行し、リーチ発生抽選の結果を判定する。

【 0 7 5 3 】

また、ステップ S 2 0 8 P では、MPU 4 2 は、ステップ S 2 0 4 にて第 2 始動保留記憶数 R b N をセットした場合には、第 2 結果表示部用保留エリア R b の記憶エリアに保留

50

情報を格納したことを認識させるための第 2 保留発生コマンドを設定し、この設定した第 2 保留発生コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。その後、M P U 4 2 は、作動口用の入賞処理を終了する。

この第 2 保留発生コマンドは、下作動口 2 6 への遊技球の入賞に基づいて第 2 結果表示部用保留エリア R b の記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置 5 に認識させるための情報を含んでいる。また、第 2 保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される第 2 保留発生コマンドに基づいて、第 2 保留ランプ部 3 7 2 を点灯させる他、所定の処理を実行する。また、下作動口 2 6 に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大 4 個であり、第 2 保留ランプ部 3 7 2 は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

10

【 0 7 5 4 】

さらに、第 2 保留発生コマンドは、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

ここで、M P U 4 2 は、保留球格納エリア 4 4 2 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、R O M 4 3 の当否テーブル記憶エリア 4 3 1（図 4 参照）に記憶された当否テーブルとに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行し、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。

また、M P U 4 2 は、保留球格納エリア 4 4 2 に格納されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値と、R O M 4 3 のリーチ用テーブル記憶エリア 4 3 3（図 4 参照）に記憶されたリーチ用テーブルとに基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行し、リーチ発生抽選の結果を判定する。

20

【 0 7 5 5 】

本参考形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、前記主参考形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、保留発生処理、保留シフト処理、および演出決定処理は、前記主参考形態とは異なっている。以下、本参考形態における保留発生処理、保留シフト処理、および演出決定処理の内容について説明する。

【 0 7 5 6 】

< 保留発生処理 >

30

図 5 0 は、保留発生処理のフローチャートを示す図である。

保留発生処理では、M P U 5 2 は、図 5 0 に示すように、ステップ S 2 2 0 1 ~ S 2 2 0 9 を実行する。具体的には、M P U 5 2 は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 にサブ側保留情報を格納する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 4 の処理を実行した後、ステップ S 2 2 0 5 の処理を実行する前に、ステップ S 2 2 1 0 P の処理を実行し、ステップ S 2 2 0 7 の処理に代えて、ステップ S 2 2 0 7 P の処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【 0 7 5 7 】

ステップ S 2 2 0 1 では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信された第 1 保留発生コマンドを受信しているか否かを判定する。

40

M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 1 にて第 1 保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 2 において、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N として第 1 サブ側保留エリア S R a における所定の記憶エリアにセットする。その後、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 4 以降の処理を実行する。

【 0 7 5 8 】

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 1 にて第 1 保留発生コマンドを受信していないと判定した場合（第 2 保留発生コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップ S 2 2 0 3 において、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N として第 2 サブ側保留エリア

50

S R bにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、M P U 5 2は、ステップS 2 2 0 4以降の処理を実行する。

【0759】

ステップS 2 2 0 2またはステップS 2 2 0 3の処理を実行した後、M P U 5 2は、ステップS 2 2 0 4において、そのサブ側始動保留記憶数S N (S R a NまたはS R b N)の値に1を加算して更新する。

【0760】

ステップS 2 2 1 0 Pでは、M P U 5 2は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があるか否かを判定する。

M P U 5 2は、ステップS 2 2 1 0 Pにて予告保留情報がないと判定した場合には、ステップS 2 2 0 5において、予告保留の抽選処理を実行する。この予告保留の抽選処理では、M P U 5 2は、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。

具体的には、M P U 5 2は、予告保留発生カウンタの値を用いることによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生カウンタは、R A M 5 4の各種カウンタエリア5 4 2に設けられている。

【0761】

ここで、予告保留は、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示や、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出によって、その保留の期待度を遊技者に報知する先読み演出を発生させる予告表示などを実行する保留である。なお、本参考形態では、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留について説明し、その他の予告表示を実行する予告保留についての説明は省略する。複数の予告表示を実行する予告保留を実装する場合には、M P U 5 2は、例えば、予告表示の種類ごとに複数のフラグを用意し、これらのフラグのうち、1つのフラグ、または複数のフラグを立てて各種の予告表示を実行すればよい。

【0762】

予告保留発生カウンタは、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。予告保留発生カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、R A M 5 4の所定領域に設定された予告保留発生カウンタ用バッファに適宜格納される。

そして、M P U 5 2は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値に基づいて、予告保留を発生させるか否かの抽選（予告保留発生抽選）を実行する。具体的には、M P U 5 2は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値を取得するとともに、この値を予告保留発生用テーブルと比較することによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生用テーブルは、予告保留の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、R O M 5 3に記憶されている。

【0763】

ステップS 2 2 0 6では、M P U 5 2は、ステップS 2 2 0 5にて予告保留発生抽選に当選したか否か（予告保留を発生させるか否か）を判定する。

M P U 5 2は、ステップS 2 2 0 6にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップS 2 2 0 7 Pにおいて、予告保留発生処理を実行する。この予告保留発生処理では、M P U 5 2は、予告保留を発生させるための処理を実行する。また、M P U 5 2は、この予告保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップS 2 0 0 4の演出実行処理において、表示ランプ部1 2 4の発光制御を実行するとともに、スピーカ部1 2 5の音声制御を実行する。

【0764】

具体的には、M P U 5 2は、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS 2 2 0 4にて更新したサブ側始動保留記憶数S Nと対応する記憶エリアに格納する。

ここで、予告保留情報は、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る

情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

なお、MPU52は、第1保留発生コマンドおよび第2保留発生コマンドに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを予告保留情報に含ませている。

【0765】

例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNをセットした場合には、第1サブ側保留エリアSRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRa4に予告保留情報を格納する。

10

【0766】

また、例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットした場合には、第2サブ側保留エリアSRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRb4に予告保留情報を格納する。

20

【0767】

これに対して、MPU52は、ステップS2206にて予告保留を発生させないと判定した場合、またはステップS2210Pにて予告保留情報があると判定された場合には、ステップS2208において、通常保留発生処理を実行する。この通常保留発生処理では、MPU52は、通常保留を発生させるための処理を実行する。また、MPU52は、この通常保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

30

【0768】

具体的には、MPU52は、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。

ここで、通常保留情報は、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

なお、MPU52は、第1保留発生コマンドおよび第2保留発生コマンドに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを通常保留情報に含ませている。

40

【0769】

例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNをセットした場合には、第1サブ側保留エリアSRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRa4に通常保留情報を格納する。

【0770】

50

また、例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットした場合には、第2サブ側保留エリアSRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRb4に通常保留情報を格納する。

【0771】

このように、本参考形態では、MPU52は、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留を1つのみサブ側保留エリアに発生させることができ、複数の予告保留をサブ側保留エリアに発生させることはできないようになっている。

10

なお、本参考形態では、MPU52は、複数の予告保留をサブ側保留エリアに発生させることはできないようになっているが、できるようになっていてもよい。

【0772】

ステップS2207Pの予告保留発生処理、またはステップS2208の通常保留発生処理を実行した後、MPU52は、ステップS2209において、保留表示発生コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに保留表示発生コマンドを記憶する。この保留表示発生コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

20

【0773】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留または通常保留の発生を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20msec周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、予告保留絵柄または通常保留絵柄を表示画面Gに表示させて予告保留または通常保留の発生を遊技者に報知する。

30

【0774】

< 保留シフト処理 >

図51は、保留シフト処理のフローチャートを示す図である。

保留シフト処理では、MPU52は、図51に示すように、ステップS2309P～S2308を実行する。なお、本参考形態では、MPU52は、ステップS2301の処理を実行する前に、ステップS2309Pの処理を実行し、ステップS2304の処理を実行した後、ステップS2310Pの処理を実行し、ステップS2307の処理を実行した後、ステップS2311Pの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【0775】

ステップS2309Pでは、MPU52は、先読み演出発生判定処理を実行する。

以下、先読み演出発生判定処理について詳細に説明する。

【0776】

< 先読み演出発生判定処理 >

図52は、先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出発生判定処理では、MPU52は、図52に示すように、ステップS6001～S6012を実行する。

ステップS6001では、MPU52は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があるか否かを判定する。

MPU52は、ステップS6001にて予告保留情報がないと判定した場合には、ステ

50

ップ S 6 0 0 2 以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 1 にて予告保留情報があると判定した場合には、ステップ S 6 0 0 2 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この先読み演出発生中フラグは、先読み演出が発生したことを特定するためのフラグである。M P U 5 2 は、先読み演出の発生時に先読み演出発生中フラグをセットし、先読み演出の終了時に先読み演出発生中フラグをクリアする。

【 0 7 7 7 】

M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 2 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、既に先読み演出が発生していることを示しているので、ステップ S 6 0 0 3 以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

10

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 2 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 6 0 0 3 において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 0 7 7 8 】

ここで、M P U 5 2 は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 0 7 7 9 】

20

例えば、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、第 2 エリア S R a 2、および第 4 エリア S R a 4 に通常保留情報が格納されている場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に格納された予告保留情報よりも先に第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納された 2 個のサブ側保留情報（第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、および第 2 エリア S R a 2 に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、および第 2 エリア S R a 2 に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

30

【 0 7 8 0 】

また、例えば、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 3 エリア S R b 3 に予告保留情報が格納されており、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1、第 2 エリア S R b 2、および第 4 エリア S R b 4 に通常保留情報が格納されている場合には、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 3 エリア S R b 3 に格納された予告保留情報よりも先に第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに格納された 2 個のサブ側保留情報（第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1、および第 2 エリア S R b 2 に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、M P U 5 2 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1、および第 2 エリア S R b 2 に格納されたサブ側保留情報に含まれている大

40

当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 0 7 8 1 】

M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 3 にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップ S 6 0 0 4 以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 3 にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、ステップ S 6 0 0 4 において、先読み保留数 P N を取得する。

50

【 0 7 8 2 】

ここで、先読み保留数 P N は、ステップ S 6 0 0 1 にて第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに予告保留情報があると判定した場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。

例えば、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、第 2 エリア S R a 2、および第 4 エリア S R a 4 に通常保留情報が格納されている場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に格納された予告保留情報よりも先に第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納された 2 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、先読み保留数 P N として「 3 」を取得する。

10

なお、この場合において、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに保留情報が格納されていたとしても、M P U 5 2 は、先読み保留数 P N として「 3 」を取得する。

【 0 7 8 3 】

また、先読み保留数 P N は、ステップ S 6 0 0 1 にて第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに予告保留情報があると判定した場合には、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。

20

例えば、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 3 エリア S R b 3 に予告保留情報が格納されており、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1、第 2 エリア S R b 2、および第 4 エリア S R b 4 に通常保留情報が格納されている場合には、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 3 エリア S R b 3 に格納された予告保留情報よりも先に第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに格納された 2 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、先読み保留数 P N として「 3 」を取得する。

なお、この場合において、第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに保留情報が格納されていたとしても、M P U 5 2 は、先読み保留数 P N として「 3 」を取得する。

【 0 7 8 4 】

ステップ S 6 0 0 5 では、M P U 5 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を取得する。具体的には、M P U 5 2 は、予告保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを取得する。

30

ステップ S 6 0 0 6 では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 5 にて取得した当否結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 6 にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップ S 6 0 0 7 以降の処理を実行し、ステップ S 6 0 0 6 にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップ S 6 0 1 0 以降の処理を実行する。

【 0 7 8 5 】

40

まず、ステップ S 6 0 0 6 において、M P U 5 2 にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップ S 6 0 0 7 以降の処理）について説明する。

ステップ S 6 0 0 7 では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 4 にて取得した先読み保留数 P N が「 4 」以下であるか否かを判定する。

【 0 7 8 6 】

M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 7 にて先読み保留数 P N が「 4 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 6 0 0 8 以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 7 にて先読み保留数 P N が「 4 」以下であると判定した場合には、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生

50

中フラグをセットする。

ステップ S 6 0 0 9 では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に「0」を代入してリセットする。その後、M P U 5 2 は、先読み演出発生判定処理を終了する。

【0787】

次に、ステップ S 6 0 0 6 において、M P U 5 2 にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定された場合の処理（ステップ S 6 0 1 0 以降の処理）について説明する。

ステップ S 6 0 1 0 では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 5 にて取得したリーチ発生抽選の結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定する。M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 1 0 にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定した場合には、ステップ S 6 0 1 1 以降の処理を実行し、ステップ S 6 0 1 0 にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定した場合には、ステップ S 6 0 1 2 以降の処理を実行する。

【0788】

まず、ステップ S 6 0 1 0 において、M P U 5 2 にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定された場合の処理（ステップ S 6 0 1 1 以降の処理）について説明する。

ステップ S 6 0 1 1 では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 4 にて取得した先読み保留数 P N が「3」以下であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 1 0 にて先読み保留数 P N が「3」以下であると判定した場合には、前述したステップ S 6 0 0 8 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 1 0 にて先読み保留数 P N が「3」以下でないと判定した場合には、ステップ S 6 0 0 8 以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

【0789】

次に、ステップ S 6 0 1 0 において、M P U 5 2 にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定された場合の処理（ステップ S 6 0 1 2 以降の処理）について説明する。

ステップ S 6 0 1 2 では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 4 にて取得した先読み保留数 P N が「2」以下であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 1 2 にて先読み保留数 P N が「2」以下であると判定した場合には、前述したステップ S 6 0 0 8 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 1 2 にて先読み保留数 P N が「2」以下でないと判定した場合には、ステップ S 6 0 0 8 以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

【0790】

このように、本参考形態では、先読み演出発生判定処理は、先読み保留数 P N が「4」以下である場合に、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットして先読み演出を発生させると判定する。

具体的には、先読み演出は、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であれば、先読み保留数 P N が「4」以下である場合に発生し、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であれば、先読み保留数 P N が「3」以下である場合に発生し、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でなければ、先読み保留数 P N が「2」以下である場合に発生するようになっている。

【0791】

換言すれば、先読み演出は、各サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、各サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である先読み保留数 P N が「4」の場合に発生すれば、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、先読み保留数 P N が「3」の場合に発生すれば、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定する。

なお、本参考形態では、先読み演出は、予告保留情報を実行する場合にも発生するので、先読み保留数 P N が「4」の場合に発生すれば、4 回連続して発生することになり、先読み保留数 P N が「3」の場合に発生すれば、3 回連続して発生することになり、先読み保留数 P N が「2」の場合に発生すれば、2 回連続して発生することになる。

【0792】

保留シフト処理の説明に戻り、図 5 1 を参照してステップ S 2 3 0 1 以降の処理について説明する。

ステップ S 2 3 0 1 では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信された第 1 シフト時コマンドを受信しているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 2 3 0 1 にて第 1 シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 3 0 2 ~ S 2 3 1 0 P の第 1 サブ側保留エリア S R a のデータ設定処理を実行し、ステップ S 2 3 0 1 にて第 1 シフト時コマンドを受信していないと判定した場合（第 2 シフト時コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップ S 2 3 0 5 ~ S 2 3 1 1 P の第 2 サブ側保留エリア S R b のデータ設定処理を実行する。

【0793】

まず、ステップ S 2 3 0 2 ~ S 2 3 1 0 P の第 1 サブ側保留エリア S R a のデータ設定処理について説明する。

ステップ S 2 3 0 2 では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N の値に 1 を減算して更新する。

ステップ S 2 3 0 3 では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動する。

ステップ S 2 3 0 4 では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリア S R a 1 ~ S R a 4 に格納されているサブ側保留情報を第 1 エリア S R a 1 側に順にシフトする処理である。具体的には、M P U 5 2 は、第 2 エリア S R a 2 のサブ側保留情報を第 1 エリア S R a 1 にシフトし、第 3 エリア S R a 3 のサブ側保留情報を第 2 エリア S R a 2 にシフトし、第 4 エリア S R a 4 のサブ側保留情報を第 3 エリア S R a 3 にシフトする。

【0794】

ステップ S 2 3 1 0 P では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された第 2 保留演出フラグをクリアする。この第 2 保留演出フラグは、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動したことを特定するためのフラグである。このステップ S 2 3 1 0 P では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された第 2 保留演出フラグをクリアしているので、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動したことを示している。

【0795】

次に、ステップ S 2 3 0 5 ~ S 2 3 1 1 P の第 2 サブ側保留エリア S R b のデータ設定処理について説明する。

ステップ S 2 3 0 5 では、M P U 5 2 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N の値に 1 を減算して更新する。

ステップ S 2 3 0 6 では、M P U 5 2 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動する。

ステップ S 2 3 0 7 では、M P U 5 2 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリア S R b 1 ~ S R b 4 に格納されているサブ側保留情報を第 1 エリア S R b 1 側に順にシフトする処理である。具体的には、M P U 5 2 は、第 2 エリア S R b 2 のサブ側保留情報を第 1 エリア S R b 1 にシフトし、第 3 エリア S R b 3 のサブ側保留情報を第 2 エリア S R b 2 にシフトし、第 4 エリア S R b 4 のサブ側保留情報を第 3 エリア S R b 3 にシフトする。

【0796】

ステップ S 2 3 1 1 P では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に第 2 保留演出フラグをセットする。この第 2 保留演出フラグは、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動したことを特定するためのフラグである。このステップ S 2 3 1 1 P では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に第 2 保留演出フラグをセットしているので、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動したことを示している。

【 0 7 9 7 】

ステップ S 2 3 1 0 P またはステップ S 2 3 1 1 P の処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 2 3 0 8 において、保留表示シフト時コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに保留表示シフト時コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に記憶されたサブ側保留情報は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に記憶される保留表示シフト時コマンドに含まれている。この保留表示シフト時コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

10

【 0 7 9 8 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、通常保留および予告保留のシフトを表示画面 G に表示させて実行する。

20

【 0 7 9 9 】

< 音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について >

図 5 3 は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、M P U 5 2 は、前記主参考形態と略同様に、ステップ S 2 4 0 1 ~ S 2 4 1 3 を実行する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、図 5 3 に示すように、ステップ S 2 4 0 7 の処理に代えて、ステップ S 2 4 0 7 P の処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

30

【 0 8 0 0 】

ステップ S 2 4 0 7 P では、M P U 5 2 は、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、M P U 5 2 は、R O M 5 3 に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、M P U 5 2 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップ S 2 4 0 7 P では、M P U 5 2 は、予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

40

【 0 8 0 1 】

また、M P U 5 2 は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

以下、演出パターンの決定処理について詳細に説明する。

【 0 8 0 2 】

図 5 4 は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、M P U 5 2 は、図 5 4 に示すように、ステップ S 6 1 0 1 ~ S 6

50

107を実行する。

【0803】

ステップS6101では、MPU52は、RAM54に第2保留演出フラグがセットされているか否かを判定する。

MPU52は、ステップS6101にてRAM54に第2保留演出フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS6102以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS6101にてRAM54に第2保留演出フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS6105以降の処理を実行する。

【0804】

まず、ステップS6101において、MPU52にてRAM54に第2保留演出フラグがセットされていないと判定された場合の処理（ステップS6102以降の処理）について説明する。

ステップS6102では、MPU52は、RAM54に先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

MPU52は、ステップS6102にてRAM54に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS6104以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS6102にてRAM54に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS6103において、先読み演出消化決定処理を実行する。

以下、先読み演出消化決定処理について詳細に説明する。

【0805】

<先読み演出消化決定処理>

図55は、先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出消化決定処理では、MPU52は、図55に示すように、ステップS6201～S6206を実行する。

【0806】

ステップS6201では、MPU52は、先読み演出発生処理を実行する。この先読み演出発生処理では、MPU52は、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNに基づいて、先読み演出の発生を決定する。具体的には、MPU52は、先読み演出の消化回数PRNが「0」であれば、1回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数PRNが「1」であれば、2回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数PRNが「2」であれば、3回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数PRNが「3」であれば、4回目の先読み演出の発生を決定する。

【0807】

ステップS6202では、MPU52は、先読み演出発生コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに先読み演出発生コマンドを記憶する。ここで、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNの値は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に記憶される先読み演出発生コマンドに含まれている。この先読み演出発生コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【0808】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出の発生を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20msec周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成

する。これによって、図柄表示装置 36 は、先読み演出を表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。具体的には、M P U 6 2 は、先読み演出の消化回数 P R N が「0」であれば、1 回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R N が「1」であれば、2 回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R N が「2」であれば、3 回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R N が「3」であれば、4 回目の先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【0809】

ステップ S 6 2 0 3 では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新する。

10

ステップ S 6 2 0 4 では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して更新する。

【0810】

ステップ S 6 2 0 5 では、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値が「0」以下であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 5 にて先読み保留数 P N の値が「0」以下であると判定した場合には、ステップ S 6 2 0 6 において、R A M 5 4 に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアする。これによって、M P U 5 2 は、先読み演出を終了させる。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 5 にて先読み保留数 P N の値が「0」以下でないと判定した場合には、ステップ S 6 2 0 6 の処理を実行することなく、先読み演出消化決定処理を終了する。

20

【0811】

演出パターンの決定処理の説明に戻り、図 5 4 を参照してステップ S 6 1 0 4 以降の処理について説明する。

M P U 5 2 は、ステップ S 6 1 0 3 の先読み演出消化決定処理を実行した後、ステップ S 6 1 0 4 以降の処理を実行する。

【0812】

ステップ S 6 1 0 4 では、M P U 5 2 は、その他の演出パターンの決定処理を実行する。その他の演出パターンの決定処理では、M P U 5 2 は、開始時先読み演出以外の予告表示を発生させるか否かの抽選を実行する。その後、M P U 5 2 は、演出パターンの決定処理を終了する。

30

【0813】

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 1 0 1 にて R A M 5 4 に第 2 保留演出フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 6 1 0 5 において、第 2 保留演出発生処理を実行する。この第 2 保留演出発生処理では、M P U 5 2 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動した場合にのみ実行する第 2 保留演出を発生させる。この第 2 保留演出については後に詳細に説明する。

【0814】

ステップ S 6 1 0 6 では、M P U 5 2 は、第 2 保留演出発生コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに第 2 保留演出発生コマンドを記憶する。この第 2 保留演出発生コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

40

【0815】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された第 2 保留演出発生コマンドに基づいて、第 2 保留演出の発生を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクター R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データ

50

を展開用バッファ 68 に記憶させる。また、VDP 65 は、展開用バッファ 68 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 69 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 36 は、第 2 保留演出を表示画面 G に表示させて第 2 保留演出の発生を遊技者に報知する。

【0816】

ステップ S 6107 では、MPU 52 は、RAM 54 に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアする。これによって、MPU 52 は、先読み演出を終了させる。その後、MPU 52 は、演出パターンの決定処理を終了する。

【0817】

< 先読み演出の発生と、その後の流れについて >

10

図 56 は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 56 (A) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 56 (B) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 56 (C) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 56 (D) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、3 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 56 (E) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る 4 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。

20

【0818】

MPU 62 は、図 56 (A) に示すように、MPU 52 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 36 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z1 ~ Z3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 62 は、各図柄列 Z1 ~ Z3 の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 56 (A) では、MPU 62 は、実行エリア SAE に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0819】

その後、MPU 62 は、MPU 52 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

30

【0820】

また、MPU 52 は、ステップ S 2206 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2207 P において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2204 にて更新したサブ側始動保留記憶数 SN と対応する記憶エリアに格納する。図 56 の例では、MPU 52 は、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 4 エリア SRa4 に予告保留情報を格納している。

MPU 62 は、MPU 52 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置 36 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

40

具体的には、MPU 62 は、MPU 52 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 4 エリア SRa4 に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B14 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【0821】

MPU 62 は、実行エリア SAE に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU 52 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 36 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、MPU 62 は、図 56 (B) に示すように、MPU 52 から送信された保

50

留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトして載置し、台座 B 1 4 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 3 の上にシフトして載置する。

【 0 8 2 2 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 5 6 (B) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

10

【 0 8 2 3 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【 0 8 2 4 】

また、M P U 5 2 は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップ S 2 3 0 9 P の先読み演出発生判定処理を実行する。

20

ここで、図 5 6 (A) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、第 2 エリア S R a 2、および第 3 エリア S R a 3 に通常保留情報が格納されている。この場合には、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 3 において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 0 8 2 5 】

ここで、M P U 5 2 は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

30

【 0 8 2 6 】

図 5 6 (A) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、第 2 エリア S R a 2、および第 3 エリア S R a 3 に通常保留情報が格納されているので、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に格納された予告保留情報よりも先に第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納された 3 個のサブ側保留情報 (第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、第 2 エリア S R a 2、および第 3 エリア S R a 3 に格納されたサブ側保留情報) を実行することになる。したがって、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、第 2 エリア S R a 2、および第 3 エリア S R a 3 に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選 (当否抽選) の結果 (当否結果) に係る情報と、リーチ表示が発生させるか否かの抽選 (リーチ発生抽選) の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

40

【 0 8 2 7 】

そして、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 3 にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 3 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 4 において、先読み保留数 P N として「 4 」を取得することになる。

50

【 0 8 2 8 】

したがって、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップ S 6 0 0 4 において、先読み保留数 P N として「4」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合にのみ、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、2 回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップ S 6 0 0 4 において、先読み保留数 P N として「3」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

10

また、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、3 回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップ S 6 0 0 4 において、先読み保留数 P N として「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

20

【 0 8 2 9 】

そして、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図 5 6 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であり、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された通常保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【 0 8 3 0 】

図 5 6 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるので、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップ S 6 0 0 3 において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップ S 6 0 0 4 において、先読み保留数 P N として「4」を取得し、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

30

【 0 8 3 1 】

M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 1 0 3 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 1 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 2 0 2 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

40

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【 0 8 3 2 】

具体的には、M P U 6 2 は、図 5 6 (B) に示すように、8 個の目盛りを有するゲージ G B を表示画面 G の左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクターをゲージ G B の右下に配置するように図柄表示装置 3 6 に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。この先読み演出は

50

、その保留よりも前に消化される保留（図 5 6（B）の例では、実行用台座 A B の上、および台座 B 1 1，B 1 2 の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出によって、その保留（図 5 6（B）の例では、台座 B 1 3 の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

【0833】

また、図 5 6（B）の例では、MPU 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1 回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU 5 2 は、ステップ S 6 0 0 9 において、RAM 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 PRN に「0」を代入してリセットしているので、MPU 6 2 は、この先読み演出の消化回数 PRN に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 2 個まで溜めた 1 回目の先読み演出を実行している。

10

【0834】

次に、MPU 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、MPU 6 2 は、図 5 6（C）に示すように、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトして載置する。

20

【0835】

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 3 参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 5 6（C）では、MPU 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0836】

30

その後、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【0837】

ここで、図 5 6（C）の例では、MPU 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 6 2 0 4 において、RAM 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「3」に更新している。

【0838】

また、MPU 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 にて RAM 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 1 0 3 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

40

先読み演出消化決定処理では、MPU 5 2 は、ステップ S 6 2 0 1 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 2 0 2 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 PRN とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【0839】

50

また、図 5 6 (C) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「 1 」としているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 4 個まで溜めた 2 回目の先読み演出を実行している。

【 0 8 4 0 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

10

具体的には、M P U 6 2 は、図 5 6 (D) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

【 0 8 4 1 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 5 6 (D) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

20

【 0 8 4 2 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【 0 8 4 3 】

ここで、図 5 6 (D) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 6 2 0 4 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「 2 」に更新している。

30

【 0 8 4 4 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 1 0 3 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 1 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 2 0 2 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

40

【 0 8 4 5 】

また、図 5 6 (D) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、3 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「 2 」としているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 6 個まで溜めた 3 回目の先読み演出を実行している。

50

【 0 8 4 6 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 5 6 (E) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置する。

【 0 8 4 7 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 5 6 (E) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

10

【 0 8 4 8 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【 0 8 4 9 】

20

ここで、図 5 6 (E) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、3 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 6 2 0 4 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「 1 」に更新している。

【 0 8 5 0 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 1 0 3 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 1 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 2 0 2 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

30

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 5 にて先読み保留数 P N の値が「 0 」以下であると判定するので、ステップ S 6 2 0 6 において、R A M 5 4 に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【 0 8 5 1 】

また、図 5 6 (E) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、4 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 6 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「 3 」としているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 8 個まで溜めた 4 回目の先読み演出を実行している。

40

【 0 8 5 2 】

このように、図 5 6 の例では、先読み演出は、4 回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、ゲージ G B の目盛りは、最大の 8 個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報

50

に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることを把握することができる。

【0853】

図57は、第1サブ側保留エリアの第3エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図57(A)は、第1サブ側保留エリアの第3エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図57(B)は、第1サブ側保留エリアの第3エリアに予告保留情報が記憶された後、1回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図57(C)は、第1サブ側保留エリアの第3エリアに予告保留情報が記憶された後、2回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図57(D)は、第1サブ側保留エリアの第3エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る3回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。

10

【0854】

M P U 6 2 は、図57(A)に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1~Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列Z1~Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図57(A)では、M P U 6 2 は、実行エリアS A Eに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

20

【0855】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【0856】

また、M P U 5 2 は、ステップS 2 2 0 6にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップS 2 2 0 7 Pにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS 2 2 0 4にて更新したサブ側始動保留記憶数S Nと対応する記憶エリアに格納する。図57の例では、M P U 5 2 は、第1サブ側保留エリアS R aの第3エリアS R a 3に予告保留情報を格納している。

30

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第1サブ側保留エリアS R aの第3エリアS R a 3に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B 1 3の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【0857】

M P U 6 2 は、実行エリアS A Eに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

40

具体的には、M P U 6 2 は、図57(B)に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B 1 1の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座A Bの上にシフトして載置し、台座B 1 2の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B 1 1の上にシフトして載置し、台座B 1 3の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B 1 2の上にシフトして載置する。

【0858】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1~Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6

50

2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 5 7（B）では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 8 5 9 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【 0 8 6 0 】

また、M P U 5 2 は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップ S 2 3 0 9 P の先読み演出発生判定処理を実行する。 10

ここで、図 5 7（A）の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 および第 2 エリア S R a 2 に通常保留情報が格納されている。この場合には、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 3 において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 0 8 6 1 】

ここで、M P U 5 2 は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。 20

【 0 8 6 2 】

図 5 7（A）の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 および第 2 エリア S R a 2 に通常保留情報が格納されているので、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に格納された予告保留情報よりも先に第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納された 2 個のサブ側保留情報（第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 および第 2 エリア S R a 2 に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 および第 2 エリア S R a 2 に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。 30

【 0 8 6 3 】

そして、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 3 にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 2 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 4 において、先読み保留数 P N として「3」を取得することになる。

【 0 8 6 4 】

したがって、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップ S 6 0 0 4 において、先読み保留数 P N として「3」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。 40

また、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶された後、2 回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップ S 6 0 0 4 において、先読み保留数 P N として「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である 50

場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

【 0 8 6 5 】

そして、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図 5 7 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。

【 0 8 6 6 】

図 5 7 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップ S 6 0 0 3 において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップ S 6 0 0 4 において、先読み保留数 P N として「3」を取得し、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

【 0 8 6 7 】

M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 1 0 3 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 1 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 2 0 2 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【 0 8 6 8 】

具体的には、M P U 6 2 は、図 5 7 (B) に示すように、8 個の目盛りを有するゲージ G B を表示画面 G の左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクターをゲージ G B の右下に配置するように図柄表示装置 3 6 に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留 (図 5 7 (B) の例では、実行用台座 A B の上、および台座 B 1 1 の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留) に基づく遊技回の演出によって、その保留 (図 5 7 (B) の例では、台座 B 1 2 の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留) の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

【 0 8 6 9 】

また、図 5 7 (B) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 9 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に「0」を代入してリセットしているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 2 個まで溜めた 1 回目の先読み演出を実行している。

【 0 8 7 0 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 5 7 (C) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄であ

10

20

30

40

50

る白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

【 0 8 7 1 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 5 7 (C) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

10

【 0 8 7 2 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【 0 8 7 3 】

ここで、図 5 7 (C) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 6 2 0 4 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「 2 」に更新している。

20

【 0 8 7 4 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 1 0 3 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 1 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 2 0 2 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

30

【 0 8 7 5 】

また、図 5 7 (C) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「 1 」としているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 4 個まで溜めた 2 回目の先読み演出を実行している。

【 0 8 7 6 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

40

具体的には、M P U 6 2 は、図 5 7 (D) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置する。

【 0 8 7 7 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスク

50

ロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 5 7 (D) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 8 7 8 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【 0 8 7 9 】

ここで、図 5 7 (D) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 6 2 0 4 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「 1 」に更新している。

10

【 0 8 8 0 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 1 0 3 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 1 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 2 0 2 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

20

その後、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 5 にて先読み保留数 P N の値が「 0 」以下であると判定するので、ステップ S 6 2 0 6 において、R A M 5 4 に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【 0 8 8 1 】

また、図 5 7 (D) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、3 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「 2 」としているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 6 個まで溜めた 3 回目の先読み演出を実行している。

30

【 0 8 8 2 】

このように、図 5 7 の例では、先読み演出は、3 回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、ゲージ G B の目盛りは、6 個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握することができる。

【 0 8 8 3 】

40

図 5 8 は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 5 8 (A) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 5 8 (B) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 5 8 (C) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る 2 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。

【 0 8 8 4 】

M P U 6 2 は、図 5 8 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (

50

図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62 は、各図柄列 Z1 ~ Z3 の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 58 (A) では、MPU62 は、実行エリア SAE に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0885】

その後、MPU62 は、MPU52 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【0886】

また、MPU52 は、ステップ S2206 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S2207P において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S2204 にて更新したサブ側始動保留記憶数 SN に対応する記憶エリアに格納する。図 58 の例では、MPU52 は、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 2 エリア SRa2 に予告保留情報を格納している。

MPU62 は、MPU52 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置 36 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、MPU62 は、MPU52 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 2 エリア SRa2 に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B12 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【0887】

MPU62 は、実行エリア SAE に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 36 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、MPU62 は、図 58 (B) に示すように、MPU52 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B11 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 AB の上にシフトして載置し、台座 B12 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B11 の上にシフトして載置する。

【0888】

そして、MPU62 は、MPU52 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 36 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z1 ~ Z3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62 は、各図柄列 Z1 ~ Z3 の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 58 (B) では、MPU62 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア SAE に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0889】

その後、MPU62 は、MPU52 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【0890】

また、MPU52 は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップ S309P の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図 58 (A) の例では、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 2 エリア SRa2 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 1 エリア SRa1 に通常保留情報が格納されている。この場合には、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 2 エリア SRa2 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 1 個のサブ側保留情

10

20

30

40

50

報を実行することになるので、MPU52は、ステップS6004において、先読み保留数PNとして「2」を取得することになる。

【0891】

したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS6004において、先読み保留数PNとして「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップS6008において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

10

【0892】

そして、MPU52は、ステップS6008において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図58の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【0893】

図58の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でないので、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップS6003において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップS6004において、先読み保留数PNとして「2」を取得し、ステップS6008において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

20

【0894】

MPU52は、ステップS6008にてRAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS6103において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、MPU52は、ステップS6201において、先読み演出発生処理を実行し、ステップS6202において、先読み演出発生コマンドを設定する。

30

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【0895】

また、図58(B)の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS6009において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNに「0」を代入してリセットしているので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、ゲージGBの目盛りを2個まで溜めた1回目の先読み演出を実行している。

40

【0896】

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図58(C)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置する。

【0897】

50

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図3参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図58（C）では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0898】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

10

【0899】

ここで、図58（C）の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、1回目の先読み演出を消化したので、ステップS6204において、RAM54に記憶された先読み保留数PNの値に1を減算して「1」に更新している。

【0900】

また、MPU52は、ステップS6008にてRAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS6103において、先読み演出消化決定処理を実行する。

20

先読み演出消化決定処理では、MPU52は、ステップS6201において、先読み演出発生処理を実行し、ステップS6202において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、MPU52は、ステップS6205にて先読み保留数PNの値が「0」以下であると判定するので、ステップS6206において、RAM54に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

30

【0901】

また、図58（C）の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS6203において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNの値に1を加算して更新して「1」としているのので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、ゲージGBの目盛りを4個まで溜めた2回目の先読み演出を実行している。

【0902】

このように、図58の例では、先読み演出は、2回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージGBの目盛りは、4個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

40

【0903】

図59は、第1サブ側保留エリアの第4エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生中に第2サブ側保留エリアの第1エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図59（A）は、第1サブ側保留エリアの第4エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図59

50

(B)は、第1サブ側保留エリアの第4エリアに予告保留情報が記憶された後、1回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図59(C)は、第2サブ側保留エリアの第1エリアに通常保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図59(D)は、第2サブ側保留エリアの第1エリアに通常保留情報が記憶された後、2回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図59(E)は、第2サブ側保留エリアの第1エリアに通常保留情報が記憶された後、3回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。

【0904】

M P U 6 2は、図59(A)に示すように、M P U 5 2から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1~Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2は、各図柄列Z1~Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図59(A)では、M P U 6 2は、実行エリアS A Eに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0905】

その後、M P U 6 2は、M P U 5 2から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【0906】

また、M P U 5 2は、ステップS 2 2 0 6にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップS 2 2 0 7 Pにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS 2 2 0 4にて更新したサブ側始動保留記憶数S Nと対応する記憶エリアに格納する。図59の例では、M P U 5 2は、第1サブ側保留エリアS R aの第4エリアS R a 4に予告保留情報を格納している。

M P U 6 2は、M P U 5 2から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、M P U 6 2は、M P U 5 2から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第1サブ側保留エリアS R aの第4エリアS R a 4に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B 1 4の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【0907】

M P U 6 2は、実行エリアS A Eに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2は、図59(B)に示すように、M P U 5 2から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B 1 1の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座A Bの上にシフトして載置し、台座B 1 2の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B 1 1の上にシフトして載置し、台座B 1 3の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B 1 2の上にシフトして載置し、台座B 1 4の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B 1 3の上にシフトして載置する。

【0908】

そして、M P U 6 2は、M P U 5 2から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1~Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2は、各図柄列Z1~Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図59(B)では、M P U 6 2は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアS A Eに格納された通常保留

情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0909】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【0910】

また、MPU52は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップS309Pの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図59(A)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第3エリアSRa3に通常保留情報が格納されている。この場合には、MPU52は、ステップS6003において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

10

【0911】

ここで、MPU52は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【0912】

図59(A)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第3エリアSRa3に通常保留情報が格納されているので、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に格納された予告保留情報よりも先に第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに格納された3個のサブ側保留情報（第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第3エリアSRa3に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第3エリアSRa3に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

20

30

【0913】

そして、MPU52は、ステップS6003にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された3個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、ステップS6004において、先読み保留数PNとして「4」を取得することになる。

【0914】

したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS6004において、先読み保留数PNとして「4」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合にのみ、ステップS6008において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

40

また、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶された後、2回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS6004において、先読み保留数PNとして「3」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップS6008において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

50

また、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶された後、3回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS6004において、先読み保留数PNとして「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップS6008において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

【0915】

そして、MPU52は、ステップS6008において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

10

なお、図59の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であり、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された通常保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【0916】

図59の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるので、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS6003において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップS6004において、先読み保留数PNとして「4」を取得し、ステップS6008において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

20

【0917】

MPU52は、ステップS6008にてRAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS6103において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、MPU52は、ステップS6201において、先読み演出発生処理を実行し、ステップS6202において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

30

【0918】

具体的には、MPU62は、図59(B)に示すように、8個の目盛りを有するゲージGBを表示画面Gの左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクターをゲージGBの右下に配置するように図柄表示装置36に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留(図59(B)の例では、実行用台座ABの上、および台座B11、B12の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留)に基づく遊技回の演出によって、その保留(図59(B)の例では、台座B13の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留)の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

40

【0919】

また、図59(B)の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS6009において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNに「0」を代入してリセットしているので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、ゲージGBの目盛りを2個まで溜めた1回目の先読み演出を実行している。

【0920】

ここで、MPU52は、ステップS2206にて予告保留を発生させないと判定した場

50

合には、ステップ S 2 2 0 8 において、通常保留発生処理を実行し、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N に対応する記憶エリアに格納する。図 5 9 (B) の例では、M P U 5 2 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に通常保留情報を格納している。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、通常保留絵柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて通常保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 2 1 の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

10

【 0 9 2 1 】

M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 5 9 (C) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 2 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトすることなく載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトすることなく載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 3 の上にシフトすることなく載置する。

20

このように、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせている。

【 0 9 2 2 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 5 9 (C) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

30

【 0 9 2 3 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【 0 9 2 4 】

ここで、図 5 9 (C) の例では、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動したので、ステップ S 2 3 1 1 P において、R A M 5 4 に第 2 保留演出フラグをセットしている。

40

したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 6 1 0 1 において、R A M 5 4 に第 2 保留演出フラグがセットされていると判定するので、ステップ S 6 1 0 3 の先読み演出消化決定処理を実行することなく、ステップ S 6 1 0 5 において、第 2 保留演出発生処理を実行し、ステップ S 6 1 0 6 において、第 2 保留演出発生コマンドを設定する。また、M P U 5 2 は、ステップ S 6 1 0 7 において、R A M 5 4 に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された第 2 保留演出発生コマンドに基づいて、第 2 保留演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて第 2 保留演出の発生を遊技者に報知する。

【 0 9 2 5 】

50

具体的には、MPU62は、図59(C)に示すように、「リーチになればチャンス！」の文字を表示画面Gの上部に表示させるとともに、宝箱と、この宝箱を開けようとしている天使のキャラクタを表示画面Gの中央に表示させることによって、第2保留演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

【0926】

MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図59(D)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置し、台座B13の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B12の上にシフトして載置する。

【0927】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1~Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1~Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図59(D)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0928】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【0929】

また、MPU52は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップS2309Pの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図59(C)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1および第2エリアSRa2に通常保留情報が格納されている。この場合には、MPU52は、ステップS6003において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【0930】

ここで、MPU52は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【0931】

図59(C)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1および第2エリアSRa2に通常保留情報が格納されているので、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された予告保留情報よりも先に第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに格納された2個のサブ側保留情報(第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1および第2エリアSRa2に格納されたサブ側保留情報)を実行することになる。したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1および第2エリアSRa2に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選(当否抽選)の結果(当否結果)に係る情報と、リーチ表示が発生させるか否かの抽選(リーチ発生抽選)の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ

10

20

30

40

50

表示が発生するか否かを判定する。

【0932】

そして、MPU52は、ステップS6003にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された2個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、ステップS6004において、先読み保留数PNとして「3」を取得することになる。

【0933】

したがって、MPU52は、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に通常保留情報が記憶された後、2回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS6004において、先読み保留数PNとして「3」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップS6008において、再びRAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

【0934】

そして、MPU52は、ステップS6008において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

【0935】

図59の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるので、MPU52は、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に通常保留情報が記憶された後、2回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップS6003において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップS6004において、先読み保留数PNとして「3」を取得し、ステップS6008において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

【0936】

MPU52は、ステップS6008にてRAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS6103において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、MPU52は、ステップS6201において、先読み演出発生処理を実行し、ステップS6202において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【0937】

具体的には、MPU62は、図59(D)に示すように、8個の目盛りを有するゲージGBを表示画面Gの左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクターをゲージGBの右下に配置するように図柄表示装置36に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留(図59(D)の例では、実行用台座ABの上、および台座B11の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留)に基づく遊技回の演出によって、その保留(図59(D)の例では、台座B12の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留)の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

【0938】

また、図59(D)の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS6009において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNに「0」を代入してリセットしているので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、ゲージGBの目盛りを2個まで溜めた

10

20

30

40

50

1 回目の先読み演出を実行している。

【 0 9 3 9 】

次に、MPU 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、MPU 6 2 は、図 5 9 (E) に示すように、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

10

【 0 9 4 0 】

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 5 9 (E) では、MPU 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 9 4 1 】

その後、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

20

【 0 9 4 2 】

ここで、図 5 9 (E) の例では、MPU 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 6 2 0 4 において、RAM 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「 2 」に更新している。

【 0 9 4 3 】

また、MPU 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 にて RAM 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 1 0 3 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

30

先読み演出消化決定処理では、MPU 5 2 は、ステップ S 6 2 0 1 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 2 0 2 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【 0 9 4 4 】

また、図 5 9 (E) の例では、MPU 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2 回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU 5 2 は、ステップ S 6 2 0 3 において、RAM 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「 1 」としているので、MPU 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 4 個まで溜めた 2 回目の先読み演出を実行している。

40

【 0 9 4 5 】

次に、MPU 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、MPU 6 2 は、図 5 7 (D) と同様に、MPU 5 2 から送信された保留表

50

示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置する（図示略）。

【 0 9 4 6 】

また、図 5 7 (D) と同様に、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、3 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「 2 」としているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 6 個まで溜めた 3 回目の先読み演出を実行している（図示略）。

【 0 9 4 7 】

このように、図 5 9 の例では、先読み演出は、3 回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、ゲージ G B の目盛りは、6 個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握することができる。

【 0 9 4 8 】

なお、図 5 9 の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している状態において、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に通常保留情報が記憶された場合について説明していた。

これに対して、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、3 回目の先読み演出を消化している状態において、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に通常保留情報が記憶された場合には、先読み演出は、3 回連続して発生しているにも関わらず、リーチ表示は発生しないという矛盾した状況となる場合がある。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に記憶された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定することになる。

【 0 9 4 9 】

図 6 0 は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶され、この予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生する場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 6 0 (A) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 6 0 (B) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図 6 0 (C) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、2 回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図 6 0 (D) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、3 回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図 6 0 (E) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、4 回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。

【 0 9 5 0 】

M P U 6 2 は、図 6 0 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 （図 3 参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 6 0 (A) では、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 9 5 1 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当

10

20

30

40

50

否抽選の結果を報知する（図示略）。

【0952】

また、MPU52は、ステップS2206にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップS2207Pにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。図60の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報を格納している。

MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

10

具体的には、MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B14の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【0953】

MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図60(B)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置し、台座B13の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B12の上にシフトして載置し、台座B14の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B13の上にシフトして載置する。

20

【0954】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図3参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図60(B)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

30

【0955】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【0956】

また、MPU52は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップS2309Pの先読み演出発生判定処理を実行する。

40

ここで、図60(A)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第3エリアSRa3に通常保留情報が格納されている。この場合には、MPU52は、ステップS6003において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【0957】

ここで、MPU52は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

50

【 0 9 5 8 】

図 6 0 (A) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、第 2 エリア S R a 2、および第 3 エリア S R a 3 に通常保留情報が格納されているので、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に格納された予告保留情報よりも先に第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納された 3 個のサブ側保留情報 (第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、第 2 エリア S R a 2、および第 3 エリア S R a 3 に格納されたサブ側保留情報) を実行することになる。したがって、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、第 2 エリア S R a 2、および第 3 エリア S R a 3 に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選 (当否抽選) の結果 (当否結果) に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選 (リーチ発生抽選) の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 0 9 5 9 】

そして、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 3 にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップ S 6 0 0 4 以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了するので、先読み演出を発生させないことになる。

なお、図 6 0 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であり、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された際に、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に記憶されている通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。

【 0 9 6 0 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 6 0 (C) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトして載置する。

【 0 9 6 1 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 6 0 (C) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 9 6 2 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【 0 9 6 3 】

また、M P U 5 2 は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップ S 2 3 0 9 P の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図 6 0 (B) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 および第 2 エリア S R a 2 に通常保留情報が格納されている。この場合には、M P U 5 2 は、

ステップ S 6 0 0 3 において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 0 9 6 4 】

ここで、M P U 5 2 は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 0 9 6 5 】

図 6 0 (B) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 および第 2 エリア S R a 2 に通常保留情報が格納されているので、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に格納された予告保留情報よりも先に第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納された 2 個のサブ側保留情報（第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 および第 2 エリア S R a 2 に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 および第 2 エリア S R a 2 に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 0 9 6 6 】

そして、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 3 にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップ S 6 0 0 4 以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了するので、先読み演出を発生させないことになる。

なお、図 6 0 (C) では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された際に、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に記憶されている通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、M P U 5 2 は、リーチ表示を発生させている。

【 0 9 6 7 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 6 0 (D) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

【 0 9 6 8 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 3 参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 6 0 (D) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 9 6 9 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【 0 9 7 0 】

また、M P U 5 2 は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップ S 2

10

20

30

40

50

309Pの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図60(C)の例では、第1サブ側保留エリアS R aの第2エリアS R a 2に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアS R aの第1エリアS R a 1に通常保留情報が格納されている。この場合には、M P U 5 2は、ステップS 6 0 0 3において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【0971】

ここで、M P U 5 2は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

10

【0972】

図60(C)の例では、第1サブ側保留エリアS R aの第2エリアS R a 2に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアS R aの第1エリアS R a 1に通常保留情報が格納されているので、第1サブ側保留エリアS R aの第2エリアS R a 2に格納された予告保留情報よりも先に第1サブ側保留エリアS R aの記憶エリアに格納された1個のサブ側保留情報(第1サブ側保留エリアS R aの第1エリアS R a 1に格納されたサブ側保留情報)を実行することになる。したがって、M P U 5 2は、第1サブ側保留エリアS R aの第1エリアS R a 1に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選(当否抽選)の結果(当否結果)に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選(リーチ発生抽選)の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

20

【0973】

そして、M P U 5 2は、ステップS 6 0 0 3にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、第1サブ側保留エリアS R aの第2エリアS R a 2に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された1個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2は、ステップS 6 0 0 4において、先読み保留数P Nとして「2」を取得することになる。

【0974】

したがって、M P U 5 2は、第1サブ側保留エリアS R aの第4エリアS R a 4に予告保留情報が記憶された後、3回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS 6 0 0 4において、先読み保留数P Nとして「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップS 6 0 0 8において、R A M 5 4に先読み演出発生中フラグをセットする。

30

【0975】

そして、M P U 5 2は、ステップS 6 0 0 8において、R A M 5 4に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

40

【0976】

図60の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるので、M P U 5 2は、第1サブ側保留エリアS R aの第4エリアS R a 4に予告保留情報が記憶された後、3回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップS 6 0 0 3において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップS 6 0 0 4において、先読み保留数P Nとして「2」を取得し、ステップS 6 0 0 8において、R A M 5 4に先読み演出発生中フラグをセットする。

【0977】

M P U 5 2は、ステップS 6 0 0 8にてR A M 5 4に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS 6 1 0 3において、先読み演出消化決定処理を実行する。

50

先読み演出消化決定処理では、MPU52は、ステップS6201において、先読み演出発生処理を実行し、ステップS6202において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【0978】

具体的には、MPU62は、図60(D)に示すように、8個の目盛りを有するゲージGBを表示画面Gの左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクターをゲージGBの右下に配置するように図柄表示装置36に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留(図60(D)の例では、実行用台座ABの上に載置されている通常保留絵柄に係る保留)に基づく遊技回の演出によって、その保留(図60(D)の例では、台座B11の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留)の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

【0979】

また、図60(D)の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS6009において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNに「0」を代入してリセットしているので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、ゲージGBの目盛りを2個まで溜めた1回目の先読み演出を実行している。

【0980】

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図60(E)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置する。

【0981】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1~Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1~Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図60(E)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0982】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【0983】

ここで、図60(E)の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶された後、1回目の先読み演出を消化したので、ステップS6204において、RAM54に記憶された先読み保留数PNの値に1を減算して「1」に更新している。

【0984】

また、MPU52は、ステップS6008にてRAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS6103において、先読み演出消化決定処理を実行する

10

20

30

40

50

。

先読み演出消化決定処理では、MPU52は、ステップS6201において、先読み演出発生処理を実行し、ステップS6202において、先読み演出発生コマンドを設定する

。

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する

。

その後、MPU52は、ステップS6205にて先読み保留数PNの値が「0」以下であると判定するので、ステップS6206において、RAM54に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

10

【0985】

また、図60(E)の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS5206において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNの値に1を加算して更新して「1」としているので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、ゲージGBの目盛りを4個まで溜めた2回目の先読み演出を実行している。

【0986】

このように、図60の例では、先読み演出は、2回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージGBの目盛りは、4個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

20

【0987】

このように、本参考形態では、音声発光制御装置5および表示制御装置6は、図柄表示装置36に演出を実行させる演出実行手段として機能している。

また、本参考形態では、サブ側保留情報格納エリア543は、始動入球手段(上作動口25および下作動口26)への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報(サブ側保留情報)を記憶する情報記憶手段として機能する。

30

そして、サブ側保留情報格納エリア543は、図柄表示装置36にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行エリアSAE(実行領域)と、図柄表示装置36にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する第1サブ側保留エリアSRaおよび第2サブ側保留エリアSRb(複数の保留領域)とを備えている。

【0988】

また、ステップS2002の保留決定処理は、始動入球手段への遊技球の入球順にサブ側保留情報格納エリア543に保留情報(サブ側保留情報)を記憶させる情報格納手段として機能する。

40

さらに、ステップS2002の保留決定処理は、上作動口25(第1始動入球手段)への遊技球の入球に基づいて、第1サブ側保留エリアSRa(第1の保留領域)に保留情報を記憶させるステップS2202の処理(第1保留格納手段)と、下作動口26(第2始動入球手段)への遊技球の入球に基づいて、第1サブ側保留エリアSRaと異なる第2サブ側保留エリアSRb(第2の保留領域)に保留情報を記憶させるステップS2203の処理(第2保留格納手段)と、第1サブ側保留エリアSRaおよび第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせるステップS2104の保留シフト処理(保留シフト手段)とを備えている。

そして、ステップS2104の保留シフト処理は、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報を優先的に実行エリアSAEに向かってシフトさせている。

50

【 0 9 8 9 】

また、本参考形態では、ステップ S 2 2 0 7 P の予告保留発生処理は、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる継続演出（先読み演出）を発生させる継続演出保留情報（予告保留情報）とするか否かを判断可能な継続演出発生判断手段として機能している。

そして、本参考形態では、ステップ S 2 3 0 9 P の先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6 1 0 3 の先読み演出消化決定処理は、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に継続演出とは異なる事前演出（リーチ表示）を含む場合に、この事前演出を含む保留情報を消化した後、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 3 6 に実行させる継続演出実行手段として機能している。

10

【 0 9 9 0 】

このような構成によれば、ステップ S 2 3 0 9 P の先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6 1 0 3 の先読み演出消化決定処理は、事前演出を含む保留情報を消化した後、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 3 6 に実行させるので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、ステップ S 2 2 0 7 P の予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【 0 9 9 1 】

なお、本参考形態では、始動入球手段は、上作動口 2 5 および下作動口 2 6 を採用しているが、どのような構成を採用してもよい。例えば、始動入球手段は、大入賞口、V 入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどを採用してもよい。また、始動入球手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

20

また、本参考形態では、ステップ S 2 3 0 9 P の先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6 1 0 3 の先読み演出消化決定処理は、事前演出を含む保留情報を消化した後、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 3 6 に実行させることによって、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けるように構成されていた。これに対して、ステップ S 2 3 0 9 P の先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6 1 0 3 の先読み演出消化決定処理は、継続演出保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合に、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けるように構成されていなくてもよく、継続演出は、5 回以上連続して発生可能に構成されていてもよい。

30

【 0 9 9 2 】

また、本参考形態では、継続演出は、先読み演出を採用しているが、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させることができれば、どのような演出であってもよく、例えば、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示などの他の演出を採用してもよい。

【 0 9 9 3 】

また、本参考形態では、ステップ S 2 3 0 9 P の先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6 1 0 3 の先読み演出消化決定処理は、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断している。

40

【 0 9 9 4 】

このような構成によれば、ステップ S 2 3 0 9 P の先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6 1 0 3 の先読み演出消化決定処理は、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断するので、ステップ S 2 2 0 7 P の予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した後、この継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保

50

留領域に記憶された保留情報の数が増加した場合であっても継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【0995】

なお、本参考形態では、ステップS2309Pの先読み演出発生判定処理は、ステップS2104の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断しているが、その判断のタイミングは、保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度でなくてもよい。例えば、事前演出判断手段は、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に1度だけ判断を実行するように構成されていてもよく、継続演出の実行前に1度だけ判断を実行するように構成されていてもよい。

10

【0996】

また、本参考形態では、事前演出は、リーチ表示であるので、継続演出の実行途中におけるリーチ表示の発生を避けることができ、ステップS2207Pの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【0997】

なお、本参考形態では、事前演出は、リーチ表示であるが、これ以外の演出であってもよい。例えば、事前演出は、遊技者に押ボタンの押下を促すような演出であってもよく、疑似連演出であってもよく、図柄表示装置36の表示画面Gに表示した画像を徐々に拡大していくような演出であってもよく、表示継続時間の長短を変化させるような演出であってもよい。また、事前演出は、図柄表示装置36に画像を表示する演出に限らず、例えば、役物を駆動させるような演出であってもよい。要するに、事前演出は、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出であれば、どのような演出であってもよい。

20

【0998】

また、本参考形態では、継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知している。

具体的には、先読み演出は、4回連続して発生した場合には、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、3回連続して発生した場合には、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定していた。

30

このような構成によれば、継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【0999】

また、本参考形態では、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置36に実行させる遊技回は、ステップS2309Pの先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化する（ステップS6103の先読み演出消化決定処理）。

40

【1000】

このような構成によれば、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置36に実行させる遊技回は、ステップS2309Pの先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化するので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、ステップS2207Pの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【1001】

なお、本参考形態では、ステップS6103の先読み演出消化決定処理は、ステップS2309Pの先読み演出発生判定処理にて事前演出を含むと判断した場合に、この事前演出を含む保留情報を消化した後、次の遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続

50

演出を図柄表示装置 36 に実行させているが、次の遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 36 に実行させてもよく、他の遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 36 に実行させなくてもよい。要するに、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 36 に実行させる遊技回は、ステップ S 2 3 0 9 P の先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化すればよい。

【1002】

このような本参考形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

(1) ステップ S 2 3 0 9 P の先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6 1 0 3 の先読み演出消化決定処理は、事前演出を含む保留情報を消化した後、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 36 に実行させるので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、ステップ S 2 2 0 7 P の予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

10

【1003】

(2) ステップ S 2 3 0 9 P の先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6 1 0 3 の先読み演出消化決定処理は、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断するので、ステップ S 2 2 0 7 P の予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した後、この継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報の数が増加した場合であっても継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

20

【1004】

(3) 事前演出は、リーチ表示であるので、継続演出の実行途中におけるリーチ表示の発生を避けることができ、ステップ S 2 2 0 7 P の予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

(4) 継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

30

【1005】

(5) 継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 36 に実行させる遊技回は、ステップ S 2 3 0 9 P の先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化するので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、ステップ S 2 2 0 7 P の予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【1006】

〔参考形態 Q〕

以下、本発明の参考形態 Q を図面に基づいて説明する。

40

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

前記参考形態 P では、先読み演出は、予告保留情報をサブ側保留エリアの記憶エリアに格納した際に、実行エリアに格納されていたサブ側保留情報を実行する場合に発生せず、予告保留情報を実行する場合に発生していた。

これに対して、本参考形態では、先読み演出は、予告保留情報を実行する場合に発生せず、予告保留情報をサブ側保留エリアの記憶エリアに格納した際に、実行エリアに格納されていたサブ側保留情報を実行する場合に発生している点で前記参考形態 P と異なる。

【1007】

本参考形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、前記参考形態 P とは異

50

なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、保留シフト処理および演出決定処理は、前記参考形態 P とは異なっている。以下、本参考形態における保留シフト処理および演出決定処理の内容について説明する。

【 1 0 0 8 】

< 保留シフト処理 >

図 6 1 は、本発明の参考形態 Q に係る保留シフト処理のフローチャートを示す図である。

保留シフト処理では、M P U 5 2 は、図 6 1 に示すように、ステップ S 2 3 0 1 ~ S 2 3 0 8 を実行する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 3 0 9 P の処理を実行しない点で前記参考形態 P と異なる。

10

【 1 0 0 9 】

< 音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について >

図 6 2 は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、M P U 5 2 は、前記参考形態 P と略同様に、ステップ S 2 4 0 1 ~ S 2 4 1 3 を実行する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、図 6 2 に示すように、ステップ S 2 4 0 7 P の処理に代えて、ステップ S 2 4 0 7 Q の処理を実行し、ステップ S 2 4 1 3 のその他の処理を実行する前に、ステップ S 2 4 1 4 Q ~ S 2 4 1 6 Q の処理を実行する点で前記参考形態 P と異なる。

20

【 1 0 1 0 】

ステップ S 2 4 0 7 Q では、M P U 5 2 は、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、M P U 5 2 は、R O M 5 3 に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、M P U 5 2 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップ S 2 4 0 7 Q では、M P U 5 2 は、予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

【 1 0 1 1 】

また、M P U 5 2 は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

30

以下、演出パターンの決定処理について詳細に説明する。

【 1 0 1 2 】

図 6 3 は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、M P U 5 2 は、前記参考形態 P と略同様に、ステップ S 6 1 0 1 ~ S 6 1 0 7 を実行する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、図 6 3 に示すように、ステップ S 6 1 0 2 ~ S 6 1 0 3 の処理を実行しない点で前記参考形態 P と異なる。

【 1 0 1 3 】

演出決定処理の説明に戻り、図 6 2 を参照してステップ S 2 4 1 4 Q ~ S 2 4 1 6 Q の処理について説明する。

40

ステップ S 2 4 1 4 Q では、M P U 5 2 は、変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。

【 1 0 1 4 】

M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 4 Q にて変動終了コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2 4 1 3 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 4 Q にて変動終了コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 4 1 5 Q において、遊技回終了用演出の決定処理を実行する。この遊技回終了用演出の決定処理では、M P U 5 2 は、R O M 5 3 に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動終了コマンドに対応する遊技回

50

終了用演出を選択する。

【1015】

ステップS2416Qでは、MPU52は、ステップS2415Qにて選択した遊技回終了用演出に係る情報を含む遊技回終了用コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに遊技回終了用コマンドを記憶する。この遊技回終了用コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【1016】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された遊技回終了用コマンドに基づいて、遊技回終了用演出を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクターROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、音声発光制御装置5のMPU52にて選択された遊技回終了用演出を実行する。

以下、遊技回終了用演出の決定処理について詳細に説明する。

【1017】

図64は、遊技回終了用演出の決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置5のMPU52は、遊技回終了用演出として、変動終了コマンドに対応する遊技回終了用演出を選択するために遊技回終了用演出の決定処理を実行する。この遊技回終了用演出の決定処理では、MPU52は、図64に示すように、ステップS6301～S6304を実行する。

【1018】

ステップS6301では、MPU52は、先読み演出発生判定処理を実行する。

以下、先読み演出発生判定処理について詳細に説明する。

【1019】

< 先読み演出発生判定処理 >

図65は、先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出発生判定処理では、MPU52は、前記参考形態Pと略同様に、ステップS6001～S6012を実行する。なお、本参考形態では、MPU52は、図64に示すように、ステップS6004の処理に代えて、ステップS6004Qの処理を実行する点で前記参考形態Pと異なる。

【1020】

ステップS6001では、MPU52は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があるか否かを判定する。

MPU52は、ステップS6001にて予告保留情報がないと判定した場合には、ステップS6002以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、MPU52は、ステップS6001にて予告保留情報があると判定した場合には、ステップS6002において、RAM54に先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この先読み演出発生中フラグは、先読み演出が発生したことを特定するためのフラグである。MPU52は、先読み演出の発生時に先読み演出発生中フラグをセットし、先読み演出の終了時に先読み演出発生中フラグをクリアする。

【1021】

MPU52は、ステップS6002にてRAM54に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、既に先読み演出が発生していることを示しているので、ステップS6003以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

。

10

20

30

40

50

これに対して、MPU52は、ステップS6002にてRAM54に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS6003において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【1022】

ここで、MPU52は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【1023】

例えば、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第4エリアSRa4に通常保留情報が格納されている場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された予告保留情報よりも先に第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに格納された2個のサブ側保留情報（第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、および第2エリアSRa2に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、および第2エリアSRa2に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示が発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

10

20

【1024】

また、例えば、第2サブ側保留エリアSRbの第3エリアSRb3に予告保留情報が格納されており、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1、第2エリアSRb2、および第4エリアSRb4に通常保留情報が格納されている場合には、第2サブ側保留エリアSRbの第3エリアSRb3に格納された予告保留情報よりも先に第2サブ側保留エリアSRbの記憶エリアに格納された2個のサブ側保留情報（第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1、および第2エリアSRb2に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、MPU52は、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1、および第2エリアSRb2に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示が発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

30

【1025】

MPU52は、ステップS6003にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップS6004Q以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、MPU52は、ステップS6003にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、ステップS6004Qにおいて、先読み保留数PNを取得する。

【1026】

40

ここで、先読み保留数PNは、ステップS6001にて第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに予告保留情報があると判定した場合には、第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数と、実行エリアSAEに格納されたサブ側保留情報の数の合計数である。

例えば、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第4エリアSRa4に通常保留情報が格納されている場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された予告保留情報よりも先に第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに格納された2個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、先読み保留数PNとして「3」を取得する。

50

なお、この場合において、第2サブ側保留エリアSRbの記憶エリアに保留情報が格納されていたとしても、MPU52は、先読み保留数PNとして「3」を取得する。

【1027】

また、先読み保留数PNは、ステップS6001にて第2サブ側保留エリアSRbの記憶エリアに予告保留情報があると判定した場合には、第2サブ側保留エリアSRbの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数と、実行エリアSAEに格納されたサブ側保留情報の数の合計数である。

例えば、第2サブ側保留エリアSRbの第3エリアSRb3に予告保留情報が格納されており、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1、第2エリアSRb2、および第4エリアSRb4に通常保留情報が格納されている場合には、第2サブ側保留エリアSRbの第3エリアSRb3に格納された予告保留情報よりも先に第2サブ側保留エリアSRbの記憶エリアに格納された2個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、先読み保留数PNとして「3」を取得する。

なお、この場合において、第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに保留情報が格納されていたとしても、MPU52は、先読み保留数PNとして「3」を取得する。

【1028】

ステップS6005では、MPU52は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を取得する。具体的には、MPU52は、予告保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを取得する。

ステップS6006では、MPU52は、ステップS6005にて取得した当否結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。MPU52は、ステップS6006にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップS6007以降の処理を実行し、ステップS6006にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップS6010以降の処理を実行する。

【1029】

まず、ステップS6006において、MPU52にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップS6007以降の処理）について説明する。

ステップS6007では、MPU52は、ステップS6004にて取得した先読み保留数PNが「4」以下であるか否かを判定する。

【1030】

MPU52は、ステップS6007にて先読み保留数PNが「4」以下でないと判定した場合には、ステップS6008以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、MPU52は、ステップS6007にて先読み保留数PNが「4」以下であると判定した場合には、ステップS6008において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

ステップS6009では、MPU52は、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNに「0」を代入してリセットする。その後、MPU52は、先読み演出発生判定処理を終了する。

【1031】

次に、ステップS6006において、MPU52にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定された場合の処理（ステップS6010以降の処理）について説明する。

ステップS6010では、MPU52は、ステップS6005にて取得したリーチ発生抽選の結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定する。MPU52は、ステップS6010にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定した場合には、ステップS6011以降の処理を実行し、ステップS6010にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定した場合には、ステップS6012以降の処理を実行する。

【 1 0 3 2 】

まず、ステップ S 6 0 1 0 において、M P U 5 2 にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定された場合の処理（ステップ S 6 0 1 1 以降の処理）について説明する。

ステップ S 6 0 1 1 では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 4 にて取得した先読み保留数 P N が「 3 」以下であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 1 0 にて先読み保留数 P N が「 3 」以下であると判定した場合には、前述したステップ S 6 0 0 8 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 1 0 にて先読み保留数 P N が「 3 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 6 0 0 8 以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

10

【 1 0 3 3 】

次に、ステップ S 6 0 1 0 において、M P U 5 2 にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定された場合の処理（ステップ S 6 0 1 2 以降の処理）について説明する。

ステップ S 6 0 1 2 では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 4 にて取得した先読み保留数 P N が「 2 」以下であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 1 2 にて先読み保留数 P N が「 2 」以下であると判定した場合には、前述したステップ S 6 0 0 8 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 1 2 にて先読み保留数 P N が「 2 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 6 0 0 8 以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

20

【 1 0 3 4 】

このように、本参考形態では、先読み演出発生判定処理は、先読み保留数 P N が「 4 」以下である場合に、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットして先読み演出を発生させると判定する。

具体的には、先読み演出は、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であれば、先読み保留数 P N が「 4 」以下である場合に発生し、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であれば、先読み保留数 P N が「 3 」以下である場合に発生し、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でなければ、先読み保留数 P N が「 2 」以下である場合に発生するようになっている。

30

【 1 0 3 5 】

換言すれば、先読み演出は、各サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数と、実行エリアに格納されたサブ側保留情報の数の合計数である先読み保留数 P N が「 4 」の場合に発生すれば、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、先読み保留数 P N が「 3 」の場合に発生すれば、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定する。

なお、本参考形態では、先読み演出は、実行エリアに格納されたサブ側保留情報を実行する場合にも発生するので、先読み保留数 P N が「 4 」の場合に発生すれば、4 回連続して発生することになり、先読み保留数 P N が「 3 」の場合に発生すれば、3 回連続して発生することになり、先読み保留数 P N が「 2 」の場合に発生すれば、2 回連続して発生することになる。

40

【 1 0 3 6 】

遊技回終了用演出の決定処理の説明に戻り、図 6 4 を参照してステップ S 6 3 0 2 以降の処理について説明する。

ステップ S 6 3 0 2 では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 6 3 0 2 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 6 3 0 4 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 3 0 2 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中

50

フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 6 3 0 3 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

以下、先読み演出消化決定処理について詳細に説明する。

【 1 0 3 7 】

< 先読み演出消化決定処理 >

図 6 6 は、先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、前記参考形態 P と略同様に、ステップ S 6 2 0 1 Q ~ S 6 2 0 6 を実行する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、図 6 6 に示すように、ステップ S 6 2 0 1 の処理に代えて、ステップ S 6 2 0 1 Q の処理を実行する点で前記参考形態 P と異なる。

10

【 1 0 3 8 】

ステップ S 6 2 0 1 Q では、M P U 5 2 は、先読み演出発生処理を実行する。この先読み演出発生処理では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、先読み演出の発生を決定する。具体的には、M P U 5 2 は、先読み演出の消化回数 P R N が「 0 」であれば、1 回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数 P R N が「 1 」であれば、2 回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数 P R N が「 2 」であれば、3 回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数 P R N が「 3 」であれば、4 回目の先読み演出の発生を決定する。なお、本参考形態では、先読み演出の内容は、前記参考形態 P と異なっている。この先読み演出の内容については、後に詳細に説明する。

20

【 1 0 3 9 】

ステップ S 6 2 0 2 では、M P U 5 2 は、先読み演出発生コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに先読み演出発生コマンドを記憶する。ここで、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に記憶される先読み演出発生コマンドに含まれている。この先読み演出発生コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 1 0 4 0 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出の発生を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、先読み演出を表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。具体的には、M P U 6 2 は、先読み演出の消化回数 P R N が「 0 」であれば、1 回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R N が「 1 」であれば、2 回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R N が「 2 」であれば、3 回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R N が「 3 」であれば、4 回目の先読み演出の発生を遊技者に報知する。なお、本参考形態では、先読み演出の内容は、前記参考形態 P と異なっている。この先読み演出の内容については、後に詳細に説明する。

30

40

【 1 0 4 1 】

ステップ S 6 2 0 3 では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新する。

ステップ S 6 2 0 4 では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して更新する。

50

【 1 0 4 2 】

ステップ S 6 2 0 5 では、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 5 にて先読み保留数 P N の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 6 2 0 6 において、R A M 5 4 に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアする。これによって、M P U 5 2 は、先読み演出を終了させる。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 5 にて先読み保留数 P N の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 6 2 0 6 の処理を実行することなく、先読み演出消化決定処理を終了する。

【 1 0 4 3 】

遊技回終了用演出の決定処理の説明に戻り、図 6 4 を参照してステップ S 6 3 0 4 以降の処理について説明する。

M P U 5 2 は、ステップ S 6 3 0 3 の先読み演出消化決定処理を実行した後、またはステップ S 6 3 0 2 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 6 3 0 4 以降の処理を実行する。

【 1 0 4 4 】

ステップ S 6 3 0 4 では、M P U 5 2 は、その他の遊技回終了用演出の決定処理を実行する。その他の遊技回終了用演出の決定処理では、M P U 5 2 は、先読み演出以外の遊技回の演出を終了させるための遊技回終了用演出の決定処理を実行する。その後、M P U 5 2 は、遊技回終了用演出の決定処理を終了する。

【 1 0 4 5 】

< 先読み演出の発生と、その後の流れについて >

図 6 7 は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 6 7 (A) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 6 7 (B) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 6 7 (C) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、3 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 6 7 (D) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、4 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 6 7 (E) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る遊技回を消化している状態を示す図である。

【 1 0 4 6 】

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 6 7 (A) では、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 1 0 4 7 】

その後、M P U 6 2 は、図 6 7 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【 1 0 4 8 】

ここで、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 P において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 6 7 の例では

10

20

30

40

50

、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報を格納している。

MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B14の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【1049】

また、MPU52は、遊技回の終了を実行する際に、ステップS6301の先読み演出発生判定処理を実行する。 10

ここで、図67(A)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第3エリアSRa3に通常保留情報が格納されている。この場合には、MPU52は、ステップS6003において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【1050】

ここで、MPU52は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。 20

【1051】

図67(A)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第3エリアSRa3に通常保留情報が格納されているので、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に格納された予告保留情報よりも先に第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに格納された3個のサブ側保留情報(第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第3エリアSRa3に格納されたサブ側保留情報)を実行することになる。したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第3エリアSRa3に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選(当否抽選)の結果(当否結果)に係る情報と、リーチ表示が発生させるか否かの抽選(リーチ発生抽選)の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。 30

【1052】

そして、MPU52は、ステップS6003にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された3個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、ステップS6004Qにおいて、先読み保留数PNとして「4」を取得することになる。 40

【1053】

したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶された後、1回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップS6004Qにおいて、先読み保留数PNとして「4」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合にのみ、ステップS6008において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶された後、2回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップS6004Qにおいて、先読み保留数PNとして「3」を取得することになるので、サブ側保留エリアの 50

記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、3 回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップ S 6 0 0 4 Q において、先読み保留数 P N として「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

10

【1054】

そして、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図 6 7 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であり、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された通常保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【1055】

図 6 7 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるので、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の遊技回の終了を実行した場合に、ステップ S 6 0 0 3 において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップ S 6 0 0 4 Q において、先読み保留数 P N として「4」を取得し、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

20

【1056】

M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 3 0 3 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 1 Q において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 2 0 2 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

30

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【1057】

具体的には、M P U 6 2 は、図 6 7 (A) に示すように、天使のキャラクタを表示画面 G の左端に配置し、このキャラクタのセリフにて遊技者に対して先読み演出を消化したことを示唆する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図 6 7 (A) の例では、実行用台座 A B の上、および台座 B 1 1 ~ B 1 3 の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出によって、その保留（図 6 7 (A) の例では、台座 B 1 4 の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

40

【1058】

また、図 6 7 (A) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 9 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に「0」を代入してリセットしているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×1」にて1 回目の先読み演出を実行している。

50

【 1 0 5 9 】

次に、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 6 7 (B) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトして載置し、台座 B 1 4 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 3 の上にシフトして載置する。

10

【 1 0 6 0 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 6 7 (B) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 1 0 6 1 】

20

その後、M P U 6 2 は、図 6 7 (B) に示すように、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【 1 0 6 2 】

ここで、図 6 7 (B) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 6 2 0 4 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「 3 」に更新している。

【 1 0 6 3 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 3 0 3 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

30

先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 1 Q において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 2 0 2 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【 1 0 6 4 】

40

また、図 6 7 (B) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「 1 」としているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、天使のキャラクタのセリフ「 x 2 」にて 2 回目の先読み演出を実行している。

【 1 0 6 5 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

50

具体的には、MPU62は、図67(C)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置し、台座B13の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B12の上にシフトして載置する。

【1066】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図67(C)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

10

【1067】

その後、MPU62は、図67(C)に示すように、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【1068】

ここで、図67(C)の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶された後、2回目の先読み演出を消化したので、ステップS6204において、RAM54に記憶された先読み保留数PNの値に1を減算して「2」に更新している。

20

【1069】

また、MPU52は、ステップS6008にてRAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS6303において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、MPU52は、ステップS6201Qにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップS6202において、先読み演出発生コマンドを設定する。

30

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【1070】

また、図67(C)の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、3回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS6203において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNの値に1を加算して更新して「2」としている。MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×3」にて3回目の先読み演出を実行している。

40

【1071】

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図67(D)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置する。

50

【 1 0 7 2 】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図3参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図67（D）では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 1 0 7 3 】

その後、MPU62は、図67（D）に示すように、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。 10

【 1 0 7 4 】

ここで、図67（D）の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶された後、3回目の先読み演出を消化したので、ステップS6204において、RAM54に記憶された先読み保留数PNの値に1を減算して「1」に更新している。

【 1 0 7 5 】

また、MPU52は、ステップS6008にてRAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS6303において、先読み演出消化決定処理を実行する 20

。先読み演出消化決定処理では、MPU52は、ステップS6201Qにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップS6202において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、MPU52は、ステップS6205にて先読み保留数PNの値が「0」以下であると判定するので、ステップS6206において、RAM54に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。 30

【 1 0 7 6 】

また、図67（D）の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、4回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS5206において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNの値に1を加算して更新して「3」としているのので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×4」にて4回目の先読み演出を実行している。

【 1 0 7 7 】

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。 40

具体的には、MPU62は、図67（E）に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置する。

【 1 0 7 8 】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図3参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスク 50

ロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 6 7 (E) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 1 0 7 9 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【 1 0 8 0 】

このように、図 6 7 の例では、先読み演出は、4 回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、天使のキャラクタのセリフ「× 4」にて 4 回目の先読み演出を実行しているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることを把握することができる。

【 1 0 8 1 】

図 6 8 は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 6 8 (A) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 6 8 (B) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 6 8 (C) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、3 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 6 8 (D) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る遊技回を消化している状態を示す図である。

【 1 0 8 2 】

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 3 参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 6 8 (A) では、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 1 0 8 3 】

その後、M P U 6 2 は、図 6 8 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【 1 0 8 4 】

ここで、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 P において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 6 8 の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報を格納している。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 3 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【 1 0 8 5 】

10

20

30

40

50

また、MPU52は、遊技回の終了を実行する際に、ステップS6301の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図68(A)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1および第2エリアSRa2に通常保留情報が格納されている。この場合には、MPU52は、ステップS6003において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【1086】

ここで、MPU52は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

10

【1087】

図68(A)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1および第2エリアSRa2に通常保留情報が格納されているので、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された予告保留情報よりも先に第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに格納された2個のサブ側保留情報(第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1および第2エリアSRa2に格納されたサブ側保留情報)を実行することになる。したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1および第2エリアSRa2に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選(当否抽選)の結果(当否結果)に係る情報と、リーチ表示が発生させるか否かの抽選(リーチ発生抽選)の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

20

【1088】

そして、MPU52は、ステップS6003にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された2個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、ステップS6004Qにおいて、先読み保留数PNとして「3」を取得することになる。

30

【1089】

したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が記憶された後、1回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップS6004Qにおいて、先読み保留数PNとして「3」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップS6008において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が記憶された後、2回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップS6004Qにおいて、先読み保留数PNとして「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップS6008において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

40

【1090】

そして、MPU52は、ステップS6008において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図68の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」である

50

場合について説明する。

【 1 0 9 1 】

図 6 8 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の遊技回の終了を実行した場合に、ステップ S 6 0 0 3 において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップ S 6 0 0 4 Q において、先読み保留数 P N として「3」を取得し、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

【 1 0 9 2 】

M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 3 0 3 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 1 Q において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 2 0 2 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【 1 0 9 3 】

具体的には、M P U 6 2 は、図 6 8 (A) に示すように、天使のキャラクタを表示画面 G の左端に配置し、このキャラクタのセリフにて遊技者に対して先読み演出を消化したことを示唆する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留(図 6 8 (A) の例では、実行用台座 A B の上、および台座 B 1 1 , B 1 2 の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留)に基づく遊技回の演出によって、その保留(図 6 8 (A) の例では、台座 B 1 3 の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留)の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

【 1 0 9 4 】

また、図 6 8 (A) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 9 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に「0」を代入してリセットしているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×1」にて1 回目の先読み演出を実行している。

【 1 0 9 5 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 6 8 (B) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトして載置する。

【 1 0 9 6 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 6 8 (B) では、M P U 6 2 は、

10

20

30

40

50

保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 1 0 9 7 】

その後、M P U 6 2 は、図 6 8 (B) に示すように、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【 1 0 9 8 】

ここで、図 6 8 (B) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 6 2 0 4 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「 2 」に更新している。

10

【 1 0 9 9 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 3 0 3 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 1 Q において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 2 0 2 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

20

【 1 1 0 0 】

また、図 6 8 (B) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「 1 」としているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、天使のキャラクタのセリフ「 × 2 」にて 2 回目の先読み演出を実行している。

【 1 1 0 1 】

30

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 6 8 (C) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

【 1 1 0 2 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 6 8 (C) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

40

【 1 1 0 3 】

その後、M P U 6 2 は、図 6 8 (C) に示すように、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

50

【 1 1 0 4 】

ここで、図 6 8 (C) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 6 2 0 4 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「 1 」に更新している。

【 1 1 0 5 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 3 0 3 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 1 Q において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 2 0 2 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 5 にて先読み保留数 P N の値が「 0 」以下であると判定するので、ステップ S 6 2 0 6 において、R A M 5 4 に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【 1 1 0 6 】

また、図 6 8 (C) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、3 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「 2 」としているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、天使のキャラクタのセリフ「 × 3 」にて 3 回目の先読み演出を実行している。

【 1 1 0 7 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 6 8 (D) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置する。

【 1 1 0 8 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 6 8 (D) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 1 1 0 9 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【 1 1 1 0 】

このように、図 6 8 の例では、先読み演出は、3 回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「 当選 」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、天使のキャラクタのセリフ「 × 3 」にて 3 回目の先読み演出を実行しているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を

10

20

30

40

50

待つことなく予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握することができる。

【 1 1 1 1 】

図 6 9 は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 6 9 (A) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 6 9 (B) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 6 9 (C) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る遊技回を消化している状態を示す図である。

10

【 1 1 1 2 】

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 6 9 (A) では、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 1 1 1 3 】

その後、M P U 6 2 は、図 6 9 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

20

【 1 1 1 4 】

ここで、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 P において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 6 9 の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報を格納している。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

30

具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 2 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【 1 1 1 5 】

また、M P U 5 2 は、遊技回の終了を実行する際に、ステップ S 6 3 0 1 の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図 6 9 (A) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に通常保留情報が格納されている。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 1 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 4 Q において、先読み保留数 P N として「 2 」を取得することになる。

40

【 1 1 1 6 】

したがって、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップ S 6 0 0 4 Q において、先読み保留数 P N として「 2 」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり

50

当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

【 1 1 1 7 】

そして、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図 6 9 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【 1 1 1 8 】

図 6 9 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でないので、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の遊技回の終了を実行した場合に、ステップ S 6 0 0 3 において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップ S 6 0 0 4 Q において、先読み保留数 P N として「2」を取得し、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

【 1 1 1 9 】

M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 3 0 3 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 1 Q において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 2 0 2 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【 1 1 2 0 】

また、図 6 9 (A) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 9 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に「0」を代入してリセットしているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、天使のキャラクタのセリフ「× 1」にて 1 回目の先読み演出を実行している。

【 1 1 2 1 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 6 9 (B) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

【 1 1 2 2 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 6 9 (B) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留

10

20

30

40

50

情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 1 1 2 3 】

その後、MPU62は、図69(B)に示すように、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【 1 1 2 4 】

ここで、図69(B)の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、1回目の先読み演出を消化したので、ステップS6204において、RAM54に記憶された先読み保留数PNの値に1を減算して「1」に更新している。

10

【 1 1 2 5 】

また、MPU52は、ステップS6008にてRAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS6303において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、MPU52は、ステップS6201Qにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップS6202において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

20

その後、MPU52は、ステップS6205にて先読み保留数PNの値が「0」以下であると判定するので、ステップS6206において、RAM54に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【 1 1 2 6 】

また、図69(B)の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS6203において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNの値に1を加算して更新して「1」としているのので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×2」にて2回目の先読み演出を実行している。

30

【 1 1 2 7 】

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図69(C)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置する。

【 1 1 2 8 】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図69(C)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

40

【 1 1 2 9 】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

50

【 1 1 3 0 】

このように、図 6 9 の例では、先読み演出は、2 回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、天使のキャラクタのセリフ「× 2」にて 2 回目の先読み演出を実行しているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

【 1 1 3 1 】

図 7 0 は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生中に第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 7 0 (A) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 7 0 (B) は、第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 7 0 (C) は、第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに通常保留情報が記憶された後、1 回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図 7 0 (D) は、第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに通常保留情報が記憶された後、2 回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図 7 0 (E) は、第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに通常保留情報が記憶された後、3 回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。

【 1 1 3 2 】

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 7 0 (A) では、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 1 1 3 3 】

その後、M P U 6 2 は、図 7 0 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【 1 1 3 4 】

ここで、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 P において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 7 0 の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報を格納している。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 4 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【 1 1 3 5 】

また、M P U 5 2 は、遊技回の終了を実行する際に、ステップ S 6 3 0 1 の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図 7 0 (A) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に

予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第3エリアSRa3に通常保留情報が格納されている。この場合には、MPU52は、ステップS6003において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【1136】

ここで、MPU52は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【1137】

図70(A)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第3エリアSRa3に通常保留情報が格納されているので、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に格納された予告保留情報よりも先に第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに格納された3個のサブ側保留情報(第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第3エリアSRa3に格納されたサブ側保留情報)を実行することになる。したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第3エリアSRa3に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選(当否抽選)の結果(当否結果)に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選(リーチ発生抽選)の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【1138】

そして、MPU52は、ステップS6003にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された3個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、ステップS6004Qにおいて、先読み保留数PNとして「4」を取得することになる。

【1139】

したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶された後、1回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップS6004Qにおいて、先読み保留数PNとして「4」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合にのみ、ステップS6008において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶された後、2回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップS6004Qにおいて、先読み保留数PNとして「3」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップS6008において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶された後、3回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップS6004Qにおいて、先読み保留数PNとして「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップS6008において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

【1140】

そして、MPU52は、ステップS6008において、RAM54に先読み演出発生中

フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図 70 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であり、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された通常保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【 1 1 4 1 】

図 70 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるので、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶された後、1回目の遊技回の終了を実行した場合に、ステップS6003において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップS6004Qにおいて、先読み保留数PNとして「4」を取得し、ステップS6008において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

10

【 1 1 4 2 】

MPU52は、ステップS6008にてRAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS6303において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、MPU52は、ステップS6201Qにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップS6202において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

20

【 1 1 4 3 】

具体的には、MPU62は、図70(A)に示すように、天使のキャラクタを表示画面Gの左端に配置し、このキャラクタのセリフにて遊技者に対して先読み演出を消化したことを示唆する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留(図70(A)の例では、実行用台座ABの上、および台座B11~B13の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留)に基づく遊技回の演出によって、その保留(図70(A)の例では、台座B14の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留)の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

30

【 1 1 4 4 】

また、図70(A)の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS6009において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNに「0」を代入してリセットしているので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「x1」にて1回目の先読み演出を実行している。

【 1 1 4 5 】

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

40

具体的には、MPU62は、図70(B)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置し、台座B13の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B12の上にシフトして載置し、台座B14の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B13の上にシフトして載置する。

【 1 1 4 6 】

50

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図3参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図70（B）では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1147】

その後、MPU62は、図70（B）に示すように、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

10

【1148】

ここで、図70（B）の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶された後、1回目の先読み演出を消化したので、ステップS6204において、RAM54に記憶された先読み保留数PNの値に1を減算して「3」に更新している。

【1149】

また、MPU52は、ステップS6008にてRAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS6303において、先読み演出消化決定処理を実行する。

20

先読み演出消化決定処理では、MPU52は、ステップS6201Qにおいて、先読み演出発生処理を実行し、ステップS6202において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【1150】

また、図70（B）の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS6203において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNの値に1を加算して更新して「1」としているのもので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×2」にて2回目の先読み演出を実行している。

30

【1151】

ここで、MPU52は、ステップS2206にて予告保留を発生させないと判定した場合には、ステップS2208において、通常保留発生処理を実行し、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。図70（B）の例では、MPU52は、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に通常保留情報を格納している。

40

MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、通常保留絵柄を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて通常保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B21の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

【1152】

MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留お

50

よび予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 7 0 (C) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 2 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトすることなく載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトすることなく載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 3 の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせている。

10

【 1 1 5 3 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 7 0 (C) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 1 1 5 4 】

その後、M P U 6 2 は、図 7 0 (C) に示すように、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

20

【 1 1 5 5 】

ここで、図 7 0 (C) の例では、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動したので、ステップ S 2 3 1 1 P において、R A M 5 4 に第 2 保留演出フラグをセットしている。

したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 6 1 0 1 において、R A M 5 4 に第 2 保留演出フラグがセットされていると判定するので、ステップ S 6 1 0 3 の先読み演出消化決定処理を実行することなく、ステップ S 6 1 0 5 において、第 2 保留演出発生処理を実行し、ステップ S 6 1 0 6 において、第 2 保留演出発生コマンドを設定する。また、M P U 5 2 は、ステップ S 6 1 0 7 において、R A M 5 4 に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

30

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された第 2 保留演出発生コマンドに基づいて、第 2 保留演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて第 2 保留演出の発生を遊技者に報知する。

【 1 1 5 6 】

具体的には、M P U 6 2 は、図 7 0 (C) に示すように、「リーチになればチャンス！」の文字を表示画面 G の上部に表示させるとともに、宝箱と、この宝箱を開けようとしている天使のキャラクタを表示画面 G の中央に表示させることによって、第 2 保留演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

40

【 1 1 5 7 】

M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 7 0 (D) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトして載置する。

50

【 1 1 5 8 】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図3参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図70（D）では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 1 1 5 9 】

その後、MPU62は、図70（D）に示すように、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【 1 1 6 0 】

また、MPU52は、遊技回の終了を実行する際に、ステップS6301の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図70（D）の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に通常保留情報が格納されている。この場合には、MPU52は、ステップS6003において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 1 1 6 1 】

ここで、MPU52は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 1 1 6 2 】

図70（D）の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に通常保留情報が格納されているので、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に格納された予告保留情報よりも先に第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに格納された1個のサブ側保留情報（第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示が発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 1 1 6 3 】

そして、MPU52は、ステップS6003にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された1個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、ステップS6004Qにおいて、先読み保留数PNとして「2」を取得することになる。

【 1 1 6 4 】

したがって、MPU52は、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に通常保留情報が記憶された後、2回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS6004Qにおいて、先読み保留数PNとして「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップS6008において、再びRAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

10

20

30

40

50

【 1 1 6 5 】

そして、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

【 1 1 6 6 】

図 7 0 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるので、M P U 5 2 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に通常保留情報が記憶された後、2 回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップ S 6 0 0 3 において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップ S 6 0 0 4 Q において、先読み保留数 P N として「2」を取得し、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。 10

【 1 1 6 7 】

M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 3 0 3 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 1 Q において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 2 0 2 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。 20

【 1 1 6 8 】

具体的には、M P U 6 2 は、図 7 0 (D) に示すように、天使のキャラクタを表示画面 G の左端に配置し、このキャラクタのセリフにて遊技者に対して先読み演出を消化したことを示唆する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留 (図 7 0 (D) の例では、実行用台座 A B の上、および台座 B 1 1 の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留) に基づく遊技回の演出によって、その保留 (図 7 0 (D) の例では、台座 B 1 2 の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留) の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

【 1 1 6 9 】

また、図 7 0 (D) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 9 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に「0」を代入してリセットしているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×1」にて1 回目の先読み演出を実行している。 30

【 1 1 7 0 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。 40

具体的には、M P U 6 2 は、図 7 0 (E) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

【 1 1 7 1 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスク 50

ロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 70 (E) では、MPU 62 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア SAE に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1172】

その後、MPU 62 は、図 70 (E) に示すように、MPU 52 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【1173】

ここで、図 70 (E) の例では、MPU 52 は、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 2 エリア SRa2 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S6204 において、RAM 54 に記憶された先読み保留数 PN の値に 1 を減算して「1」に更新している。

10

【1174】

また、MPU 52 は、ステップ S6008 にて RAM 54 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S6303 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、MPU 52 は、ステップ S6201Q において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S6202 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU 62 は、MPU 52 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 PRN とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 36 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

20

その後、MPU 52 は、ステップ S6205 にて先読み保留数 PN の値が「0」以下であると判定するので、ステップ S6206 において、RAM 54 に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【1175】

また、図 70 (E) の例では、MPU 62 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2 回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU 52 は、ステップ S6203 において、RAM 54 に記憶された先読み演出の消化回数 PRN の値に 1 を加算して更新して「1」としているため、MPU 62 は、この先読み演出の消化回数 PRN に基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×2」にて 2 回目の先読み演出を実行している。

30

【1176】

次に、MPU 62 は、実行エリア SAE に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU 52 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 36 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、MPU 62 は、図 68 (D) と同様に、MPU 52 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B11 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座 AB の上にシフトして載置する(図示略)。

40

【1177】

そして、MPU 62 は、MPU 52 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 36 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z1 ~ Z3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 62 は、各図柄列 Z1 ~ Z3 の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。なお、MPU 62 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア SAE に格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1178】

このように、図 70 の例では、先読み演出は、2 回連続して発生しているので、予告保

50

留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、天使のキャラクタのセリフ「×2」にて2回目の先読み演出を実行しているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

【1179】

なお、図70の例では、第1サブ側保留エリアS R aの第4エリアS R a 4に予告保留情報が記憶された後、2回目の先読み演出を消化している状態において、第2サブ側保留エリアS R bの第1エリアS R b 1に通常保留情報が記憶された場合について説明している。

10

これに対して、第1サブ側保留エリアS R aの第4エリアS R a 4に予告保留情報が記憶された後、3回目の先読み演出を消化している状態において、第2サブ側保留エリアS R bの第1エリアS R b 1に通常保留情報が記憶された場合には、先読み演出は、3回連続して発生しているにも関わらず、リーチ表示は発生しないという矛盾した状況となる場合がある。この場合には、第1サブ側保留エリアS R aの第4エリアS R a 4に記憶された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定することになる。

【1180】

図71は、第1サブ側保留エリアの第4エリアに予告保留情報が記憶され、この予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生する場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図71(A)は、第1サブ側保留エリアの第4エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図71(B)は、第1サブ側保留エリアの第4エリアに予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図71(C)は、第1サブ側保留エリアの第4エリアに予告保留情報が記憶された後、2回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図71(D)は、第1サブ側保留エリアの第4エリアに予告保留情報が記憶された後、3回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図71(E)は、第1サブ側保留エリアの第4エリアに予告保留情報が記憶された後、4回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。

20

30

【1181】

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図71(A)では、M P U 6 2 は、実行エリアS A Eに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1182】

その後、M P U 6 2 は、図71(A)に示すように、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

40

【1183】

ここで、M P U 5 2 は、ステップS 2 2 0 6にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップS 2 2 0 7 Pにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS 2 2 0 4にて更新したサブ側始動保留記憶数S Nと対応する記憶エリアに格納する。図71の例では、M P U 5 2 は、第1サブ側保留エリアS R aの第4エリアS R a 4に予告保留情報を格納している。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留

50

絵柄を図柄表示装置 36 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、MPU 62 は、MPU 52 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 14 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【 1 1 8 4 】

また、MPU 52 は、遊技回の終了を実行する際に、ステップ S 6 3 0 1 の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図 7 1 (A) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、第 2 エリア S R a 2、および第 3 エリア S R a 3 に通常保留情報が格納されている。この場合には、MPU 52 は、ステップ S 6 0 0 3 において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

10

【 1 1 8 5 】

ここで、MPU 52 は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 1 1 8 6 】

図 7 1 (A) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、第 2 エリア S R a 2、および第 3 エリア S R a 3 に通常保留情報が格納されているので、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に格納された予告保留情報よりも先に第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納された 3 個のサブ側保留情報（第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、第 2 エリア S R a 2、および第 3 エリア S R a 3 に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、MPU 52 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、第 2 エリア S R a 2、および第 3 エリア S R a 3 に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示が発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

20

30

【 1 1 8 7 】

そして、MPU 52 は、ステップ S 6 0 0 3 にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップ S 6 0 0 4 Q 以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了するので、先読み演出を発生させないことになる。

なお、図 7 1 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であり、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された際に、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に記憶されている通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。

40

【 1 1 8 8 】

図 7 1 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であり、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された際に、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に記憶されている通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、MPU 52 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の遊技回の終了を実行した場合に、先読み演出を発生させないことになる。

【 1 1 8 9 】

次に、MPU 62 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結

50

果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図71(B)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置し、台座B13の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B12の上にシフトして載置し、台座B14の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B13の上にシフトして載置する。

【1190】

10

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1~Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1~Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図71(B)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1191】

その後、MPU62は、図71(B)に示すように、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

20

【1192】

また、MPU52は、遊技回の終了を実行する際に、ステップS6301の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図71(B)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1および第2エリアSRa2に通常保留情報が格納されている。この場合には、MPU52は、ステップS6003において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【1193】

30

ここで、MPU52は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【1194】

図71(B)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1および第2エリアSRa2に通常保留情報が格納されているので、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された予告保留情報よりも先に第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに格納された2個のサブ側保留情報(第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1および第2エリアSRa2に格納されたサブ側保留情報)を実行することになる。したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1および第2エリアSRa2に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選(当否抽選)の結果(当否結果)に係る情報と、リーチ表示が発生させるか否かの抽選(リーチ発生抽選)の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

40

【1195】

そして、MPU52は、ステップS6003にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップS6004Q以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了するので、先読み演出が発生させないことになる。

50

【 1 1 9 6 】

図 7 1 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であり、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された際に、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に記憶されている通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、2 回目の遊技回の終了を実行した場合に、先読み演出を発生させないことになる。

【 1 1 9 7 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 7 1 (C) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトして載置する。

【 1 1 9 8 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 7 1 (C) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 1 1 9 9 】

その後、M P U 6 2 は、図 7 1 (C) に示すように、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

なお、図 7 1 (C) では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された際に、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に記憶されている通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、M P U 5 2 は、リーチ表示を発生させている。

【 1 2 0 0 】

また、M P U 5 2 は、遊技回の終了を実行する際に、ステップ S 6 3 0 1 の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図 7 1 (C) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に通常保留情報が格納されている。この場合には、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 3 において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 1 2 0 1 】

ここで、M P U 5 2 は、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 1 2 0 2 】

図 7 1 (C) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に通常保留情報が格納されているので、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に格納され

10

20

30

40

50

た予告保留情報よりも先に第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納された 1 個のサブ側保留情報（第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 1 2 0 3 】

そして、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 3 にて予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 1 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 4 Q において、先読み保留数 P N として「 2 」を取得することになる。

10

【 1 2 0 4 】

したがって、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、2 回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップ S 6 0 0 4 Q において、先読み保留数 P N として「 2 」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

20

【 1 2 0 5 】

そして、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

【 1 2 0 6 】

図 7 1 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるので、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、2 回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップ S 6 0 0 3 において、予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップ S 6 0 0 4 Q において、先読み保留数 P N として「 2 」を取得し、ステップ S 6 0 0 8 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

30

【 1 2 0 7 】

M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 3 0 3 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 1 Q において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 2 0 2 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

40

【 1 2 0 8 】

具体的には、M P U 6 2 は、図 7 1 (C) に示すように、天使のキャラクタを表示画面 G の左端に配置し、このキャラクタのセリフにて遊技者に対して先読み演出を消化したことを示唆する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図 7 1 (C) の例では、実行用台座 A B の上、および台座 B 1 1 の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出によって、その保留（図 7 1 (C) の例では、台座 B 1 2 の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の

50

消化用の演出である。

【 1 2 0 9 】

また、図 7 1 (C) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 9 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に「 0 」を代入してリセットしているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、天使のキャラクタのセリフ「 x 1 」にて 1 回目の先読み演出を実行している。

【 1 2 1 0 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。 10

具体的には、M P U 6 2 は、図 7 1 (D) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

【 1 2 1 1 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 7 1 (D) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。 20

【 1 2 1 2 】

その後、M P U 6 2 は、図 7 1 (D) に示すように、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【 1 2 1 3 】

ここで、図 7 1 (D) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 6 2 0 4 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「 1 」に更新している。 30

【 1 2 1 4 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 3 0 3 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 1 Q において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 2 0 2 において、先読み演出発生コマンドを設定する。 40

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 5 にて先読み保留数 P N の値が「 0 」以下であると判定するので、ステップ S 6 2 0 6 において、R A M 5 4 に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【 1 2 1 5 】

また、図 7 1 (D) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納さ 50

れたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS5206において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNの値に1を加算して更新して「1」としているので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×2」にて2回目の先読み演出を実行している。

【1216】

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図71(E)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置する。

【1217】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図71(E)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1218】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【1219】

このように、図71の例では、先読み演出は、2回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、天使のキャラクタのセリフ「×2」にて2回目の先読み演出を実行しているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

【1220】

このように、本参考形態では、音声発光制御装置5および表示制御装置6は、図柄表示装置36に演出を実行させる演出実行手段として機能している。

また、本参考形態では、サブ側保留情報格納エリア543は、始動入球手段(上作動口25および下作動口26)への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報(サブ側保留情報)を記憶する情報記憶手段として機能する。

そして、サブ側保留情報格納エリア543は、図柄表示装置36にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行エリアSAE(実行領域)と、図柄表示装置36にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する第1サブ側保留エリアSRaおよび第2サブ側保留エリアSRb(複数の保留領域)とを備えている。

【1221】

また、ステップS2002の保留決定処理は、始動入球手段への遊技球の入球順にサブ側保留情報格納エリア543に保留情報(サブ側保留情報)を記憶させる情報格納手段として機能する。

さらに、ステップS2002の保留決定処理は、上作動口25(第1始動入球手段)への遊技球の入球に基づいて、第1サブ側保留エリアSRa(第1の保留領域)に保留情報を記憶させるステップS2202の処理(第1保留格納手段)と、下作動口26(第2始動入球手段)への遊技球の入球に基づいて、第1サブ側保留エリアSRaと異なる第2サ

10

20

30

40

50

ブ側保留エリア S R b (第2の保留領域)に保留情報を記憶させるステップ S 2 2 0 3 の処理(第2保留格納手段)と、第1サブ側保留エリア S R a および第2サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせるステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理(保留シフト手段)とを備えている。

そして、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第2サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせている。

【1 2 2 2】

また、本参考形態では、ステップ S 2 2 0 7 P の予告保留発生処理は、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる継続演出(先読み演出)を発生させる継続演出保留情報(予告保留情報)とするか否かを判断可能な継続演出発生判断手段として機能している。

10

そして、本参考形態では、ステップ S 6 3 0 1 の先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6 3 0 3 の先読み演出消化決定処理は、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に継続演出とは異なる事前演出(リーチ表示)を含む場合に、この事前演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 3 6 に実行させる終了時継続演出実行手段として機能している。

【1 2 2 3】

このような構成によれば、ステップ S 6 3 0 1 の先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6 3 0 3 の先読み演出消化決定処理は、事前演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 3 6 に実行させるので、ステップ S 2 2 0 7 P の予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができ、事前演出を含む保留情報に係る遊技回の次に消化される遊技回の演出として、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 3 6 に実行させる場合と比較して継続演出を実行する遊技回の回数を増加させることができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

20

【1 2 2 4】

なお、本参考形態では、始動入球手段は、上作動口 2 5 および下作動口 2 6 を採用しているが、どのような構成を採用してもよい。例えば、始動入球手段は、大入賞口、V入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどを採用してもよい。また、始動入球手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

30

また、本参考形態では、ステップ S 6 3 0 1 の先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6 3 0 3 の先読み演出消化決定処理は、事前演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 3 6 に実行させることによって、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けるように構成されていた。これに対して、ステップ S 6 3 0 1 の先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6 3 0 3 の先読み演出消化決定処理は、継続演出保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合には、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けるように構成されていなくてもよく、継続演出は、5回以上連続して発生可能に構成されていてもよい。

40

【1 2 2 5】

また、本参考形態では、継続演出は、先読み演出を採用しているが、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させることができれば、どのような演出であってもよく、例えば、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示などの他の演出を採用してもよい。

【1 2 2 6】

また、本参考形態では、ステップ S 6 3 0 1 の先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6 3 0 3 の先読み演出消化決定処理は、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報

50

よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断している。

【 1 2 2 7 】

このような構成によれば、ステップ S 6 3 0 1 の先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6 3 0 3 の先読み演出消化決定処理は、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断するので、ステップ S 2 2 0 7 P の予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した後、この継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報の数が増加した場合であっても継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

10

【 1 2 2 8 】

なお、本参考形態では、ステップ S 6 3 0 1 の先読み演出発生判定処理は、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断しているが、その判断のタイミングは、保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度でなくてもよい。例えば、事前演出判断手段は、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に 1 度だけ判断を実行するように構成されていてもよく、継続演出の実行前に 1 度だけ判断を実行するように構成されていてもよい。

20

【 1 2 2 9 】

また、本参考形態では、事前演出は、リーチ表示であるので、継続演出の実行途中におけるリーチ表示の発生を避けることができ、ステップ S 2 2 0 7 P の予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【 1 2 3 0 】

なお、本参考形態では、事前演出は、リーチ表示であるが、これ以外の演出であってもよい。例えば、事前演出は、遊技者に押ボタンの押下を促すような演出であってもよく、疑似連演出であってもよく、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示した画像を徐々に拡大していくような演出であってもよく、表示継続時間の長短を変化させるような演出であってもよい。また、事前演出は、図柄表示装置 3 6 に画像を表示する演出に限らず、例えば、役物を駆動させるような演出であってもよい。要するに、事前演出は、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出であれば、どのような演出であってもよい。

30

【 1 2 3 1 】

また、本参考形態では、継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知している。

具体的には、先読み演出は、4 回連続して発生した場合には、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、3 回連続して発生した場合には、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定していた。

40

このような構成によれば、継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【 1 2 3 2 】

また、本参考形態では、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 3 6 に実行させる遊技回は、ステップ S 6 3 0 1 の先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化する（ステップ S 6 3 0 3 の先読み演出消化決定処理）。

【 1 2 3 3 】

50

このような構成によれば、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 36 に実行させる遊技回は、ステップ S 6301 の先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化するので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、ステップ S 2207P の予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【1234】

なお、本参考形態では、ステップ S 6303 の先読み演出消化決定処理は、ステップ S 6301 の先読み演出発生判定処理にて事前演出を含むと判断した場合に、この事前演出を含む保留情報に係る遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 36 に実行させているが、この遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 36 に実行させなくてもよく、他の遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 36 に実行させてもよい。要するに、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 36 に実行させる遊技回は、ステップ S 6301 の先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化すればよい。

10

【1235】

このような本参考形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

(1) ステップ S 6301 の先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6303 の先読み演出消化決定処理は、事前演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 36 に実行させるので、ステップ S 2207P の予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができ、事前演出を含む保留情報に係る遊技回の次に消化される遊技回の演出として、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 36 に実行させる場合と比較して継続演出を実行する遊技回の回数を増加させることができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

20

【1236】

(2) ステップ S 6301 の先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6303 の先読み演出消化決定処理は、ステップ S 2104 の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断するので、ステップ S 2207P の予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した後、この継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報の数が増加した場合であっても継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

30

【1237】

(3) 事前演出は、リーチ表示であるので、継続演出の実行途中におけるリーチ表示の発生を避けることができ、ステップ S 2207P の予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

40

(4) 継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【1238】

(5) 継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 36 に実行させる遊技回は、ステップ S 6301 の先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化するので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、ステップ S 2207P の予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【1239】

〔参考形態 R〕

50

以下、本発明の参考形態 R を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

前記参考形態 P では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、先読み演出の実行途中におけるリーチ表示の発生を避けるように構成されていた。

これに対して、本参考形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、先読み演出の実行途中におけるリーチ表示の発生を避けるだけでなく、先読み演出の実行途中における異なる種類の先読み演出の発生を避けるように構成されている点で前記参考形態 P と異なる。

【1240】

10

本参考形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、前記参考形態 P とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、保留発生処理、保留シフト処理、および演出決定処理は、前記参考形態 P とは異なっている。以下、本参考形態における保留発生処理、保留シフト処理、および演出決定処理の内容について説明する。

【1241】

< 保留発生処理 >

図 7 2 は、本発明の参考形態 R に係る保留発生処理のフローチャートを示す図である。

保留発生処理では、MPU 5 2 は、図 7 2 に示すように、ステップ S 2 2 0 1 ~ S 2 2 0 9 を実行する。具体的には、MPU 5 2 は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 にサブ側保留情報を格納する。なお、本参考形態では、MPU 5 2 は、ステップ S 2 2 1 0 P の処理に代えて、ステップ S 2 2 1 0 R の処理を実行し、ステップ S 2 2 0 7 P の処理に代えて、ステップ S 2 2 0 7 R の処理を実行する点で前記参考形態 P と異なる。

20

【1242】

ステップ S 2 2 0 1 では、MPU 5 2 は、MPU 4 2 から送信された第 1 保留発生コマンドを受信しているか否かを判定する。

MPU 5 2 は、ステップ S 2 2 0 1 にて第 1 保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 2 において、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N として第 1 サブ側保留エリア S R a における所定の記憶エリアにセットする。その後、MPU 5 2 は、ステップ S 2 2 0 4 以降の処理を実行する。

30

【1243】

これに対して、MPU 5 2 は、ステップ S 2 2 0 1 にて第 1 保留発生コマンドを受信していないと判定した場合（第 2 保留発生コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップ S 2 2 0 3 において、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N として第 2 サブ側保留エリア S R b における所定の記憶エリアにセットする。その後、MPU 5 2 は、ステップ S 2 2 0 4 以降の処理を実行する。

【1244】

ステップ S 2 2 0 2 またはステップ S 2 2 0 3 の処理を実行した後、MPU 5 2 は、ステップ S 2 2 0 4 において、そのサブ側始動保留記憶数 S N (S R a N または S R b N) の値に 1 を加算して更新する。

40

【1245】

ステップ S 2 2 1 0 R では、MPU 5 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に 2 以上の予告保留情報があるか否かを判定する。

MPU 5 2 は、ステップ S 2 2 1 0 R にて 2 以上の予告保留情報がないと判定した場合（サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に 0 または 1 の予告保留情報があると判定した場合）には、ステップ S 2 2 0 5 において、予告保留の抽選処理を実行する。この予告保留の抽選処理では、MPU 5 2 は、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。

50

具体的には、M P U 5 2 は、予告保留発生カウンタの値を用いることによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生カウンタは、R A M 5 4 の各種カウンタエリア 5 4 2 に設けられている。

【 1 2 4 6 】

ここで、予告保留は、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示や、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出によって、その保留の期待度を遊技者に報知する先読み演出を発生させる予告表示などを実行する保留である。なお、本参考形態では、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留について説明し、その他の予告表示を実行する予告保留についての説明は省略する。複数の予告表示を実行する予告保留を実装する場合には、M P U 5 2 は、例えば、予告表示の種類ごとに複数のフラグを用意し、これらのフラグのうち、1つのフラグ、または複数のフラグを立てて各種の予告表示を実行すればよい。

10

【 1 2 4 7 】

予告保留発生カウンタは、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。予告保留発生カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、R A M 5 4 の所定領域に設定された予告保留発生カウンタ用バッファに適宜格納される。

そして、M P U 5 2 は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値に基づいて、予告保留を発生させるか否かの抽選（予告保留発生抽選）を実行する。具体的には、M P U 5 2 は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値を取得するとともに、この値を予告保留発生用テーブルと比較することによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生用テーブルは、予告保留の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、R O M 5 3 に記憶されている。

20

【 1 2 4 8 】

ステップ S 2 2 0 6 では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 5 にて予告保留発生抽選に当選したか否か（予告保留を発生させるか否か）を判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 R において、予告保留発生処理を実行する。この予告保留発生処理では、M P U 5 2 は、予告保留を発生させるための処理を実行する。また、M P U 5 2 は、この予告保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

30

【 1 2 4 9 】

具体的には、M P U 5 2 は、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。

ここで、予告保留情報は、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

40

なお、M P U 5 2 は、第 1 保留発生コマンドおよび第 2 保留発生コマンドに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを予告保留情報に含ませている。

【 1 2 5 0 】

また、予告保留情報は、先読み演出の種類に係る情報を含んでいる。具体的には、予告保留情報は、開始時先読み演出を実行することを特定する開始時先読み演出フラグと、終了時先読み演出を実行することを特定する終了時先読み演出フラグとを含んでいる。本参考形態では、開始時先読み演出は、前記参考形態 P における先読み演出と同一の演出であり、終了時先読み演出は、前記参考形態 Q における先読み演出と同一の演出である。

50

【 1 2 5 1 】

MPU52は、ステップS2207Rの予告保留発生処理において、開始時先読み演出フラグおよび終了時先読み演出フラグの双方のフラグをRAM54にセットしていないと判定した場合には、開始時先読み演出フラグおよび終了時先読み演出フラグのいずれか一方のフラグをランダムに選択して予告保留情報に関連付けてRAM54にセットする。

また、MPU52は、ステップS2207Rの予告保留発生処理において、開始時先読み演出フラグおよび終了時先読み演出フラグのいずれか一方のフラグをRAM54にセットしていると判定した場合には、開始時先読み演出フラグおよび終了時先読み演出フラグのいずれか他方のフラグを予告保留情報に関連付けてRAM54にセットする。

【 1 2 5 2 】

例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNをセットした場合には、第1サブ側保留エリアSRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRa4に予告保留情報を格納する。

【 1 2 5 3 】

また、例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットした場合には、第2サブ側保留エリアSRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRb4に予告保留情報を格納する。

【 1 2 5 4 】

これに対して、MPU52は、ステップS2206にて予告保留を発生させないと判定した場合、またはステップS2210Rにて2以上の予告保留情報があると判定された場合には、ステップS2208において、通常保留発生処理を実行する。この通常保留発生処理では、MPU52は、通常保留を発生させるための処理を実行する。また、MPU52は、この通常保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

【 1 2 5 5 】

具体的には、MPU52は、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。

ここで、通常保留情報は、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

なお、MPU52は、第1保留発生コマンドおよび第2保留発生コマンドに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを通常保留情報に含ませている。

【 1 2 5 6 】

例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNをセットした場合には、第1サブ側保留エリアSRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNに「3」をセットした場合には、ステップS2

10

20

30

40

50

204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRa4に通常保留情報を格納する。

【1257】

また、例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットした場合には、第2サブ側保留エリアSRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRb4に通常保留情報を格納する。

10

【1258】

このように、本参考形態では、MPU52は、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留を2つまでサブ側保留エリアに発生させることができるようになっている。

なお、本参考形態では、MPU52は、3以上の予告保留をサブ側保留エリアに発生させることはできないようになっているが、できるようになっていてもよい。

【1259】

ステップS2207Rの予告保留発生処理、またはステップS2208の通常保留発生処理を実行した後、MPU52は、ステップS2209において、保留表示発生コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに保留表示発生コマンドを記憶する。この保留表示発生コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

20

【1260】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留または通常保留の発生を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクターROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、予告保留絵柄または通常保留絵柄を表示画面Gに表示させて予告保留または通常保留の発生を遊技者に報知する。

30

【1261】

< 保留シフト処理 >

図73は、保留シフト処理のフローチャートを示す図である。

保留シフト処理では、MPU52は、図73に示すように、ステップS2309R～S2308を実行する。なお、本参考形態では、MPU52は、ステップS2309Pの処理に代えて、ステップS2309Rの処理を実行する点で前記参考形態Pと異なる。

【1262】

ステップS2309Rでは、MPU52は、開始時先読み演出発生判定処理を実行する。

40

以下、開始時先読み演出発生判定処理について詳細に説明する。

【1263】

< 開始時先読み演出発生判定処理 >

図74は、開始時先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図である。

開始時先読み演出発生判定処理では、MPU52は、図74に示すように、ステップS6001R～S6012を実行する。

ステップS6001Rでは、MPU52は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報があるか否かを判定する

50

。

MPU52は、ステップS6001Rにて開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報がないと判定した場合には、ステップS6002R以降の処理を実行することなく、開始時先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、MPU52は、ステップS6001Rにて開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定した場合には、ステップS6002Rにおいて、RAM54に開始時先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この開始時先読み演出発生中フラグは、開始時先読み演出が発生したことを特定するためのフラグである。MPU52は、開始時先読み演出の発生時に先読み演出発生中フラグをセットし、開始時先読み演出の終了時に開始時先読み演出発生中フラグをクリアする。

10

【1264】

MPU52は、ステップS6002RにてRAM54に開始時先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、既に開始時先読み演出が発生していることを示しているので、ステップS6003R以降の処理を実行することなく、開始時先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、MPU52は、ステップS6002RにてRAM54に開始時先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS6003Rにおいて、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

20

【1265】

ここで、MPU52は、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【1266】

例えば、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第4エリアSRa4に通常保留情報が格納されている場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに格納された2個のサブ側保留情報（第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、および第2エリアSRa2に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、および第2エリアSRa2に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

30

【1267】

また、例えば、第2サブ側保留エリアSRbの第3エリアSRb3に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1、第2エリアSRb2、および第4エリアSRb4に通常保留情報が格納されている場合には、第2サブ側保留エリアSRbの第3エリアSRb3に格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に第2サブ側保留エリアSRbの記憶エリアに格納された2個のサブ側保留情報（第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1、および第2エリアSRb2に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、MPU52は、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1、および第2エリアSRb2に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

40

50

【 1 2 6 8 】

M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 3 R にて開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップ S 6 0 1 3 R 以降の処理を実行することなく、開始時先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 3 R にて開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、ステップ S 6 0 1 3 R において、R A M 5 4 に終了時先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この終了時先読み演出発生中フラグは、終了時先読み演出が発生したことを特定するためのフラグである。M P U 5 2 は、終了時先読み演出の発生時に終了時先読み演出発生中フラグをセットし、終了時先読み演出の終了時に終了時先読み演出発生中フラグをクリアする。

10

【 1 2 6 9 】

M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 1 3 R にて R A M 5 4 に終了時先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、既に終了時先読み演出が発生していることを示しているので、ステップ S 6 0 0 4 以降の処理を実行することなく、開始時先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 1 3 R にて R A M 5 4 に終了時先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 6 0 0 4 において、先読み保留数 P N を取得する。

【 1 2 7 0 】

20

ここで、先読み保留数 P N は、ステップ S 6 0 0 1 R にて第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定した場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の数と、第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。

例えば、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、第 2 エリア S R a 2、および第 4 エリア S R a 4 に通常保留情報が格納されている場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納された 2 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、先読み保留数 P N として「 3 」を取得する。

30

なお、この場合において、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに保留情報が格納されていたとしても、M P U 5 2 は、先読み保留数 P N として「 3 」を取得する。

【 1 2 7 1 】

また、先読み保留数 P N は、ステップ S 6 0 0 1 R にて第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定した場合には、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の数と、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。

40

例えば、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 3 エリア S R b 3 に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1、第 2 エリア S R b 2、および第 4 エリア S R b 4 に通常保留情報が格納されている場合には、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 3 エリア S R b 3 に格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに格納された 2 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、先読み保留数 P N として「 3 」を取得する。

なお、この場合において、第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに保留情報が格納

50

されていたとしても、MPU52は、先読み保留数PNとして「3」を取得する。

【1272】

ステップS6005Rでは、MPU52は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報を取得する。具体的には、MPU52は、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを取得する。

ステップS6006では、MPU52は、ステップS6005Rにて取得した当否結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。MPU52は、ステップS6006にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップS6007以降の処理を実行し、ステップS6006にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップS6010以降の処理を実行する。 10

【1273】

まず、ステップS6006において、MPU52にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップS6007以降の処理）について説明する。

ステップS6007では、MPU52は、ステップS6004にて取得した先読み保留数PNが「4」以下であるか否かを判定する。

【1274】

MPU52は、ステップS6007にて先読み保留数PNが「4」以下でないと判定した場合には、ステップS6008R以降の処理を実行することなく、開始時先読み演出発生判定処理を終了する。 20

これに対して、MPU52は、ステップS6007にて先読み保留数PNが「4」以下であると判定した場合には、ステップS6008Rにおいて、RAM54に開始時先読み演出発生中フラグをセットする。

ステップS6009では、MPU52は、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNに「0」を代入してリセットする。その後、MPU52は、開始時先読み演出発生判定処理を終了する。

【1275】

次に、ステップS6006において、MPU52にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定された場合の処理（ステップS6010以降の処理）について説明する。 30

ステップS6010では、MPU52は、ステップS6005Rにて取得したリーチ発生抽選の結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定する。MPU52は、ステップS6010にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定した場合には、ステップS6011以降の処理を実行し、ステップS6010にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定した場合には、ステップS6012以降の処理を実行する。

【1276】

まず、ステップS6010において、MPU52にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定された場合の処理（ステップS6011以降の処理）について説明する。 40

ステップS6011では、MPU52は、ステップS6004Rにて取得した先読み保留数PNが「3」以下であるか否かを判定する。

MPU52は、ステップS6010にて先読み保留数PNが「3」以下であると判定した場合には、前述したステップS6008R以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS6010にて先読み保留数PNが「3」以下でないと判定した場合には、ステップS6008R以降の処理を実行することなく、開始時先読み演出発生判定処理を終了する。

【1277】

次に、ステップS6010において、MPU52にてリーチ発生抽選の結果が「当選」 50

でないと判定された場合の処理（ステップ S 6 0 1 2 以降の処理）について説明する。

ステップ S 6 0 1 2 では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 4 R にて取得した先読み保留数 P N が「2」以下であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 1 2 にて先読み保留数 P N が「2」以下であると判定した場合には、前述したステップ S 6 0 0 8 R 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 1 2 にて先読み保留数 P N が「2」以下でないと判定した場合には、ステップ S 6 0 0 8 R 以降の処理を実行することなく、開始時先読み演出発生判定処理を終了する。

【1278】

このように、本参考形態では、開始時先読み演出発生判定処理は、先読み保留数 P N が「4」以下である場合に、ステップ S 6 0 0 8 R において、R A M 5 4 に開始時先読み演出発生中フラグをセットして開始時先読み演出を発生させると判定する。

具体的には、開始時先読み演出は、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であれば、先読み保留数 P N が「4」以下である場合に発生し、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であれば、先読み保留数 P N が「3」以下である場合に発生し、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でなければ、先読み保留数 P N が「2」以下である場合に発生するようになっている。

【1279】

換言すれば、開始時先読み演出は、各サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の数と、各サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である先読み保留数 P N が「4」の場合に発生すれば、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、先読み保留数 P N が「3」の場合に発生すれば、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定する。

なお、本参考形態では、開始時先読み演出は、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報を実行する場合にも発生するので、先読み保留数 P N が「4」の場合に発生すれば、4 回連続して発生することになり、先読み保留数 P N が「3」の場合に発生すれば、3 回連続して発生することになり、先読み保留数 P N が「2」の場合に発生すれば、2 回連続して発生することになる。

【1280】

< 音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について >

図 7 5 は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、M P U 5 2 は、前記参考形態 P と略同様に、ステップ S 2 4 0 1 ~ S 2 4 1 3 を実行する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、図 7 5 に示すように、ステップ S 2 4 0 7 P の処理に代えて、ステップ S 2 4 0 7 R の処理を実行し、ステップ S 2 4 1 3 のその他の処理を実行する前に、ステップ S 2 4 1 4 R ~ S 2 4 1 6 R の処理を実行する点で前記参考形態 P と異なる。

【1281】

ステップ S 2 4 0 7 R では、M P U 5 2 は、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、M P U 5 2 は、R O M 5 3 に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、M P U 5 2 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップ S 2 4 0 7 R では、M P U 5 2 は、予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

【1282】

また、M P U 5 2 は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

以下、演出パターンの決定処理について詳細に説明する。

【 1 2 8 3 】

図 7 6 は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、M P U 5 2 は、前記参考形態 P と略同様に、ステップ S 6 1 0 1 ~ S 6 1 0 7 R を実行する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、図 7 6 に示すように、ステップ S 6 1 0 2 , S 6 1 0 3 の処理に代えて、ステップ S 6 1 0 2 R , S 6 1 0 3 R の処理を実行し、ステップ S 6 1 0 7 の処理に代えて、ステップ S 6 1 0 7 R の処理を実行する点で前記参考形態 P と異なる。

10

【 1 2 8 4 】

ステップ S 6 1 0 1 では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に第 2 保留演出フラグがセットされているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 6 1 0 1 にて R A M 5 4 に第 2 保留演出フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 6 1 0 2 R 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 1 0 1 にて R A M 5 4 に第 2 保留演出フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 6 1 0 5 以降の処理を実行する。

20

【 1 2 8 5 】

まず、ステップ S 6 1 0 1 において、M P U 5 2 にて R A M 5 4 に第 2 保留演出フラグがセットされていないと判定された場合の処理（ステップ S 6 1 0 2 R 以降の処理）について説明する。

ステップ S 6 1 0 2 R では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に開始時先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 6 1 0 2 R にて R A M 5 4 に開始時先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 6 1 0 4 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 1 0 2 R にて R A M 5 4 に開始時先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 6 1 0 3 R において、開始時先読み演出消化決定処理を実行する。

30

以下、開始時先読み演出消化決定処理について詳細に説明する。

【 1 2 8 6 】

< 開始時先読み演出消化決定処理 >

図 7 7 は、開始時先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図である。

開始時先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、前記参考形態 P と略同様に、ステップ S 6 2 0 1 R ~ S 6 2 0 6 R を実行する。

【 1 2 8 7 】

ステップ S 6 2 0 1 R では、M P U 5 2 は、開始時先読み演出発生処理を実行する。この開始時先読み演出発生処理では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、開始時先読み演出の発生を決定する。具体的には、M P U 5 2 は、先読み演出の消化回数 P R N が「0」であれば、1 回目の開始時先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数 P R N が「1」であれば、2 回目の開始時先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数 P R N が「2」であれば、3 回目の開始時先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数 P R N が「3」であれば、4 回目の開始時先読み演出の発生を決定する。

40

【 1 2 8 8 】

ステップ S 6 2 0 2 R では、M P U 5 2 は、開始時先読み演出発生コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに開始時先読み演出発生コマンドを記憶する。ここで、R A M 5 4 に記憶さ

50

れた先読み演出の消化回数 P R N の値は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に記憶される開始時先読み演出発生コマンドに含まれている。この開始時先読み演出発生コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 1 2 8 9 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された開始時先読み演出発生コマンドと、この開始時先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、開始時先読み演出の発生を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、開始時先読み演出を表示画面 G に表示させて開始時先読み演出の発生を遊技者に報知する。具体的には、M P U 6 2 は、先読み演出の消化回数 P R N が「 0 」であれば、1 回目の開始時先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R N が「 1 」であれば、2 回目の開始時先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R N が「 2 」であれば、3 回目の開始時先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R N が「 3 」であれば、4 回目の開始時先読み演出の発生を遊技者に報知する。

10

20

【 1 2 9 0 】

ステップ S 6 2 0 3 では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新する。

ステップ S 6 2 0 4 では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して更新する。

【 1 2 9 1 】

ステップ S 6 2 0 5 では、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 5 にて先読み保留数 P N の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 6 2 0 6 R において、R A M 5 4 に格納されている開始時先読み演出発生中フラグをクリアする。これによって、M P U 5 2 は、開始時先読み演出を終了させる。

30

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 5 にて先読み保留数 P N の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 6 2 0 6 R の処理を実行することなく、開始時先読み演出消化決定処理を終了する。

【 1 2 9 2 】

演出パターンの決定処理の説明に戻り、図 7 6 を参照してステップ S 6 1 0 4 以降の処理について説明する。

M P U 5 2 は、ステップ S 6 1 0 3 R の開始時先読み演出消化決定処理を実行した後、ステップ S 6 1 0 4 以降の処理を実行する。

40

【 1 2 9 3 】

ステップ S 6 1 0 4 では、M P U 5 2 は、その他の演出パターンの決定処理を実行する。その他の演出パターンの決定処理では、M P U 5 2 は、先読み演出以外の予告表示を発生させるか否かの抽選を実行する。その後、M P U 5 2 は、演出パターンの決定処理を終了する。

【 1 2 9 4 】

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 1 0 1 にて R A M 5 4 に第 2 保留演出フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 6 1 0 5 において、第 2 保留演出発生処理を実行する。この第 2 保留演出発生処理では、M P U 5 2 は、第 2 サブ側保留エ

50

リアSRbの第1エリアSRb1に格納されたサブ側保留情報を実行エリアSAEに移動した場合にのみ実行する第2保留演出を発生させる。

【1295】

ステップS6106では、MPU52は、第2保留演出発生コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに第2保留演出発生コマンドを記憶する。この第2保留演出発生コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【1296】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された第2保留演出発生コマンドに基づいて、第2保留演出の発生を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、第2保留演出を表示画面Gに表示させて第2保留演出の発生を遊技者に報知する。

10

【1297】

ステップS6107Rでは、MPU52は、RAM54に格納されている開始時先読み演出発生中フラグをクリアする。これによって、MPU52は、開始時先読み演出を終了させる。その後、MPU52は、演出パターンの決定処理を終了する。

20

【1298】

演出決定処理の説明に戻り、図75を参照してステップS2414R～S2416Rの処理について説明する。

ステップS2414Rでは、MPU52は、変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。

【1299】

MPU52は、ステップS2414Rにて変動終了コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2413以降の処理を実行する。

30

これに対して、MPU52は、ステップS2414Rにて変動終了コマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2415Rにおいて、遊技回終了用演出の決定処理を実行する。この遊技回終了用演出の決定処理では、MPU52は、ROM53に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動終了コマンドに対応する遊技回終了用演出を選択する。

【1300】

ステップS2416Rでは、MPU52は、ステップS2415Rにて選択した遊技回終了用演出に係る情報を含む遊技回終了用コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに遊技回終了用コマンドを記憶する。この遊技回終了用コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

40

【1301】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された遊技回終了用コマンドに基づいて、遊技回終了用演出を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データ

50

を作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 にて選択された遊技回終了用演出を実行する。

以下、遊技回終了用演出の決定処理について詳細に説明する。

【 1 3 0 2 】

図 7 8 は、遊技回終了用演出の決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、遊技回終了用演出として、変動終了コマンドに対応する遊技回終了用演出を選択するために遊技回終了用演出の決定処理を実行する。この遊技回終了用演出の決定処理では、M P U 5 2 は、図 7 8 に示すように、ステップ S 6 3 0 1 R ~ S 6 3 0 4 を実行する。

【 1 3 0 3 】

ステップ S 6 3 0 1 R では、M P U 5 2 は、終了時先読み演出発生判定処理を実行する。

以下、終了時先読み演出発生判定処理について詳細に説明する。

【 1 3 0 4 】

< 終了時先読み演出発生判定処理 >

図 7 9 は、終了時先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図である。

終了時先読み演出発生判定処理では、M P U 5 2 は、図 7 9 に示すように、ステップ S 6 4 0 1 ~ S 6 4 1 2 を実行する。

【 1 3 0 5 】

ステップ S 6 4 0 1 では、M P U 5 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報があるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 6 4 0 1 にて終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報がないと判定した場合には、ステップ S 6 4 0 2 以降の処理を実行することなく、終了時先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 4 0 1 にて終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定した場合には、ステップ S 6 4 0 2 において、R A M 5 4 に終了時先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この終了時先読み演出発生中フラグは、終了時先読み演出が発生したことを特定するためのフラグである。M P U 5 2 は、終了時先読み演出の発生時に終了時先読み演出発生中フラグをセットし、終了時先読み演出の終了時に終了時先読み演出発生中フラグをクリアする。

【 1 3 0 6 】

M P U 5 2 は、ステップ S 6 4 0 2 にて R A M 5 4 に終了時先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、既に終了時先読み演出が発生していることを示しているので、ステップ S 6 4 0 3 以降の処理を実行することなく、終了時先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 4 0 2 にて R A M 5 4 に終了時先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 6 4 0 3 において、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 1 3 0 7 】

ここで、M P U 5 2 は、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 1 3 0 8 】

例えば、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、第 2 エリア S R a 2、および第 4 エリア S R a 4 に通常保留情報が格納されている場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納

10

20

30

40

50

された２個のサブ側保留情報（第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、および第２エリアＳＲａ２に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【１３０９】

また、例えば、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第３エリアＳＲｂ３に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１、第２エリアＳＲｂ２、および第４エリアＳＲｂ４に通常保留情報が格納されている場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第３エリアＳＲｂ３に格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納された２個のサブ側保留情報（第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１、および第２エリアＳＲｂ２に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１、および第２エリアＳＲｂ２に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

10

20

【１３１０】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０３にて終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップＳ６４１３以降の処理を実行することなく、終了時先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４０３にて終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定した場合には、ステップＳ６４１３において、ＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この開始時先読み演出発生中フラグは、開始時先読み演出が発生したことを特定するためのフラグである。ＭＰＵ５２は、開始時先読み演出の発生時に開始時先読み演出発生中フラグをセットし、開始時先読み演出の終了時に開始時先読み演出発生中フラグをクリアする。

30

【１３１１】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４１３にてＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、既に開始時先読み演出が発生していることを示しているので、ステップＳ６４０４以降の処理を実行することなく、終了時先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ６４１３にてＲＡＭ５４に開始時先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ６４０４において、先読み保留数ＰＮを取得する。

【１３１２】

40

ここで、先読み保留数ＰＮは、ステップＳ６４０１にて第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定した場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数と、実行エリアＳＡＥに格納されたサブ側保留情報の数の合計数である。

例えば、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第４エリアＳＲａ４に通常保留情報が格納されている場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納

50

された 2 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、先読み保留数 P N として「3」を取得する。

なお、この場合において、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに保留情報が格納されていたとしても、M P U 5 2 は、先読み保留数 P N として「3」を取得する。

【1313】

また、先読み保留数 P N は、ステップ S 6 4 0 1 にて第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定した場合には、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数と、実行エリア S A E に格納されたサブ側保留情報の数の合計数である。

10

例えば、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 3 エリア S R b 3 に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1、第 2 エリア S R b 2、および第 4 エリア S R b 4 に通常保留情報が格納されている場合には、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 3 エリア S R b 3 に格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに格納された 2 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、先読み保留数 P N として「3」を取得する。

なお、この場合において、第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに保留情報が格納されていたとしても、M P U 5 2 は、先読み保留数 P N として「3」を取得する。

【1314】

20

ステップ S 6 4 0 5 では、M P U 5 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報を取得する。具体的には、M P U 5 2 は、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを取得する。

ステップ S 6 4 0 6 では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 4 0 5 にて取得した当否結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。M P U 5 2 は、ステップ S 6 4 0 6 にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップ S 6 4 0 7 以降の処理を実行し、ステップ S 6 4 0 6 にて当否結果が「大当たり

30

【1315】

まず、ステップ S 6 4 0 6 において、M P U 5 2 にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップ S 6 4 0 7 以降の処理）について説明する。

ステップ S 6 4 0 7 では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 4 0 4 にて取得した先読み保留数 P N が「4」以下であるか否かを判定する。

【1316】

M P U 5 2 は、ステップ S 6 4 0 7 にて先読み保留数 P N が「4」以下でないと判定した場合には、ステップ S 6 4 0 8 以降の処理を実行することなく、終了時先読み演出発生判定処理を終了する。

40

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 4 0 7 にて先読み保留数 P N が「4」以下であると判定した場合には、ステップ S 6 4 0 8 において、R A M 5 4 に終了時先読み演出発生中フラグをセットする。

ステップ S 6 4 0 9 では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に「0」を代入してリセットする。その後、M P U 5 2 は、終了時先読み演出発生判定処理を終了する。

【1317】

次に、ステップ S 6 4 0 6 において、M P U 5 2 にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定された場合の処理（ステップ S 6 4 1 0 以降の処理）について説明する。

ステップ S 6 4 1 0 では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 4 0 5 にて取得したリーチ発生

50

抽選の結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定する。MPU52は、ステップS6410にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定した場合には、ステップS6411以降の処理を実行し、ステップS6410にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定した場合には、ステップS6412以降の処理を実行する。

【1318】

まず、ステップS6410において、MPU52にてリーチ発生抽選の結果が「当選」と判定された場合の処理（ステップS6411以降の処理）について説明する。

ステップS6411では、MPU52は、ステップS6404にて取得した先読み保留数PNが「3」以下であるか否かを判定する。 10

MPU52は、ステップS6410にて先読み保留数PNが「3」以下であると判定した場合には、前述したステップS6408以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS6410にて先読み保留数PNが「3」以下でないと判定した場合には、ステップS6408以降の処理を実行することなく、終了時先読み演出発生判定処理を終了する。

【1319】

次に、ステップS6410において、MPU52にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定された場合の処理（ステップS6412以降の処理）について説明する。

ステップS6412では、MPU52は、ステップS6404にて取得した先読み保留数PNが「2」以下であるか否かを判定する。 20

MPU52は、ステップS6412にて先読み保留数PNが「2」以下であると判定した場合には、前述したステップS6408以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS6412にて先読み保留数PNが「2」以下でないと判定した場合には、ステップS6408以降の処理を実行することなく、終了時先読み演出発生判定処理を終了する。

【1320】

このように、本参考形態では、終了時先読み演出発生判定処理は、先読み保留数PNが「4」以下である場合に、ステップS6408において、RAM54に終了時先読み演出発生中フラグをセットして終了時先読み演出を発生させると判定する。 30

具体的には、終了時先読み演出は、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であれば、先読み保留数PNが「4」以下である場合に発生し、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であれば、先読み保留数PNが「3」以下である場合に発生し、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でなければ、先読み保留数PNが「2」以下である場合に発生するようになっている。

【1321】

換言すれば、終了時先読み演出は、各サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数と、実行エリアに格納されたサブ側保留情報の数の合計数である先読み保留数PNが「4」の場合に発生すれば、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、先読み保留数PNが「3」の場合に発生すれば、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定する。 40

なお、本参考形態では、終了時先読み演出は、実行エリアに格納されたサブ側保留情報を実行する場合にも発生するので、先読み保留数PNが「4」の場合に発生すれば、4回連続して発生することになり、先読み保留数PNが「3」の場合に発生すれば、3回連続して発生することになり、先読み保留数PNが「2」の場合に発生すれば、2回連続して発生することになる。

【 1 3 2 2 】

遊技回終了用演出の決定処理の説明に戻り、図 7 8 を参照してステップ S 6 3 0 2 R 以降の処理について説明する。

ステップ S 6 3 0 2 R では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に終了時先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 6 3 0 2 R にて R A M 5 4 に終了時先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 6 3 0 4 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 3 0 2 R にて R A M 5 4 に終了時先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 6 3 0 3 R において、終了時先読み演出消化決定処理を実行する。

10

以下、終了時先読み演出消化決定処理について詳細に説明する。

【 1 3 2 3 】

< 終了時先読み演出消化決定処理 >

図 8 0 は、終了時先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、図 8 0 に示すように、ステップ S 6 5 0 1 ~ S 6 5 0 6 を実行する。

【 1 3 2 4 】

ステップ S 6 5 0 1 では、M P U 5 2 は、終了時先読み演出発生処理を実行する。この終了時先読み演出発生処理では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、終了時先読み演出の発生を決定する。具体的には、M P U 5 2 は、先読み演出の消化回数 P R N が「0」であれば、1 回目の終了時先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数 P R N が「1」であれば、2 回目の終了時先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数 P R N が「2」であれば、3 回目の終了時先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数 P R N が「3」であれば、4 回目の終了時先読み演出の発生を決定する。

20

【 1 3 2 5 】

ステップ S 6 5 0 2 では、M P U 5 2 は、終了時先読み演出発生コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに終了時先読み演出発生コマンドを記憶する。ここで、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に記憶される終了時先読み演出発生コマンドに含まれている。この終了時先読み演出発生コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

30

【 1 3 2 6 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された終了時先読み演出発生コマンドと、この終了時先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、終了時先読み演出の発生を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、終了時先読み演出を表示画面 G に表示させて終了時先読み演出の発生を遊技者に報知する。具体的には、M P U 6 2 は、先読み演出の消化回数 P R N が「0」であれば、1 回目の終了時先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R N が「1」であれば、2 回目の終了時先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R N が「2」であれば、3 回目の終了時先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R N が「3」であれば、4 回目の終了時先読み演出の発生を遊技者に報知する。

40

50

【 1 3 2 7 】

ステップ S 6 5 0 3 では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新する。

ステップ S 6 5 0 4 では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して更新する。

【 1 3 2 8 】

ステップ S 6 5 0 5 では、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 6 5 0 5 にて先読み保留数 P N の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 6 5 0 6 において、R A M 5 4 に格納されている終了時先読み演出発生中フラグをクリアする。これによって、M P U 5 2 は、終了時先読み演出を終了させる。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 6 5 0 5 にて先読み保留数 P N の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 6 5 0 6 の処理を実行することなく、終了時先読み演出消化決定処理を終了する。

【 1 3 2 9 】

遊技回終了用演出の決定処理の説明に戻り、図 7 8 を参照してステップ S 6 3 0 4 以降の処理について説明する。

M P U 5 2 は、ステップ S 6 3 0 3 R の終了時先読み演出消化決定処理を実行した後、またはステップ S 6 3 0 2 R にて R A M 5 4 に終了時先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 6 3 0 4 以降の処理を実行する。

【 1 3 3 0 】

ステップ S 6 3 0 4 では、M P U 5 2 は、その他の遊技回終了用演出の決定処理を実行する。その他の遊技回終了用演出の決定処理では、M P U 5 2 は、終了時先読み演出以外の遊技回の演出を終了させるための遊技回終了用演出の決定処理を実行する。その後、M P U 5 2 は、遊技回終了用演出の決定処理を終了する。

【 1 3 3 1 】

< 先読み演出の発生と、その後の流れについて >

図 8 1 は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、第 1 サブ側保留エリアの記憶エリアに終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 8 1 (A) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 8 1 (B) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、1 回目の開始時先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 8 1 (C) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、2 回目の開始時先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 8 1 (D) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る 3 回目の開始時先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 8 1 (E) は、第 1 サブ側保留エリアの記憶エリアに記憶された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に基づいて、1 回目の終了時先読み演出を消化している状態を示す図である。

【 1 3 3 2 】

M P U 6 2 は、図 8 1 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 8 1 (A) では、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

10

20

30

40

50

【 1 3 3 3 】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【 1 3 3 4 】

また、MPU52は、ステップS2206にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップS2207Rにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。図81の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に開始時先読み演出フ
ラグに係る予告保留情報を格納している。 10

MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B13の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【 1 3 3 5 】

MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留お
よび予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。 20

具体的には、MPU62は、図81(B)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置し、台座B13の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B12の上にシフトして載置する。

【 1 3 3 6 】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図3参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図81(B)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。 30

【 1 3 3 7 】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【 1 3 3 8 】

また、MPU52は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップS2309Rの開始時先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図81(A)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1および第2エリアSRa2に通常保留情報が格納されている。この場合には、MPU52は、ステップS6003Rにおいて、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 1 3 3 9 】

ここで、MPU52は、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリ 40 50

ーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 1 3 4 0 】

図 8 1 (A) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 および第 2 エリア S R a 2 に通常保留情報が格納されているので、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納された 2 個のサブ側保留情報 (第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 および第 2 エリア S R a 2 に格納されたサブ側保留情報) を実行することになる。したがって、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 および第 2 エリア S R a 2 に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選 (当否抽選) の結果 (当否結果) に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選 (リーチ発生抽選) の結果に係る情報とを参照することによって、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

10

【 1 3 4 1 】

そして、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 3 R にて開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップ S 6 0 1 3 R にて R A M 5 4 に終了時先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 2 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 4 において、先読み保留数 P N として「 3 」を取得することになる。

20

【 1 3 4 2 】

したがって、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップ S 6 0 0 4 において、先読み保留数 P N として「 3 」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップ S 6 0 0 8 R において、R A M 5 4 に開始時先読み演出発生中フラグをセットする。

30

また、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、2 回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップ S 6 0 0 4 において、先読み保留数 P N として「 2 」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップ S 6 0 0 8 R において、R A M 5 4 に開始時先読み演出発生中フラグをセットする。

40

【 1 3 4 3 】

そして、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 R において、R A M 5 4 に開始時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報を消化するまで連続して開始時先読み演出を発生させる。

なお、図 8 1 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。

【 1 3 4 4 】

図 8 1 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選

50

の結果が「当選」であるので、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップ S 6 0 0 3 R において、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップ S 6 0 0 4 において、先読み保留数 P N として「3」を取得し、ステップ S 6 0 0 8 R において、R A M 5 4 に開始時先読み演出発生中フラグをセットする。

【 1 3 4 5 】

M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 R にて R A M 5 4 に開始時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 1 0 3 R において、開始時先読み演出消化決定処理を実行する。

10

開始時先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 1 R において、開始時先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 2 0 2 R において、開始時先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された開始時先読み演出発生コマンドと、この開始時先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、開始時先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて開始時先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【 1 3 4 6 】

具体的には、M P U 6 2 は、図 8 1 (B) に示すように、8 個の目盛りを有するゲージ G B を表示画面 G の左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクターをゲージ G B の右下に配置するように図柄表示装置 3 6 に表示させることによって、開始時先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。この開始時先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留 (図 8 1 (B) の例では、実行用台座 A B の上、および台座 B 1 1 の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留) に基づく遊技回の演出によって、その保留 (図 8 1 (B) の例では、台座 B 1 2 の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留) の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

20

【 1 3 4 7 】

また、図 8 1 (B) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定された後、1 回目の開始時先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 9 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に「0」を代入してリセットしているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 2 個まで溜めた 1 回目の開始時先読み演出を実行している。

30

【 1 3 4 8 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 8 1 (C) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

40

【 1 3 4 9 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 8 1 (C) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留

50

情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 1 3 5 0 】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【 1 3 5 1 】

ここで、図81（C）の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、1回目の開始時先読み演出を消化したので、ステップS6204において、RAM54に記憶された先読み保留数PNの値に1を減算して「2」に更新している。

10

【 1 3 5 2 】

また、MPU52は、ステップS6008RにてRAM54に開始時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS6103Rにおいて、開始時先読み演出消化決定処理を実行する。

開始時先読み演出消化決定処理では、MPU52は、ステップS6201Rにおいて、開始時先読み演出発生処理を実行し、ステップS6202Rにおいて、開始時先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された開始時先読み演出発生コマンドと、この開始時先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、開始時先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて開始時先読み演出の発生を遊技者に報知する。

20

【 1 3 5 3 】

また、図81（C）の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定された後、2回目の開始時先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS6203において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNの値に1を加算して更新して「1」としているので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、ゲージGBの目盛りを4個まで溜めた2回目の開始時先読み演出を実行している。

【 1 3 5 4 】

30

また、MPU52は、ステップS2206にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップS2207Rにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。さらに、MPU52は、ステップS2206にて予告保留を発生させないと判定した場合、またはステップS2210Rにて2以上の予告保留情報があると判定された場合には、ステップS2208において、通常保留発生処理を実行し、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。図81（C）の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に通常保留情報を格納し、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報を格納している。

40

MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、通常保留絵柄および予告保留絵柄を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて通常保留および予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B12の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置し、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B13の上に予告保留絵柄で

50

ある点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【 1 3 5 5 】

なお、M P U 5 2 は、ステップ S 6 4 1 3 において、R A M 5 4 に開始時先読み演出発生中フラグがセットされていると判定するので、M P U 5 2 は、遊技回の終了を実行する際に、ステップ S 6 3 0 1 R の終了時先読み演出発生判定処理において、ステップ S 6 4 0 4 以降の処理を実行することはない、終了時先読み演出を発生させることもない。

【 1 3 5 6 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

10

具体的には、M P U 6 2 は、図 8 1 (D) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトして載置する。

【 1 3 5 7 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 8 1 (D) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

20

【 1 3 5 8 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【 1 3 5 9 】

30

ここで、図 8 1 (D) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、2 回目の開始時先読み演出を消化したので、ステップ S 6 2 0 4 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「 1 」に更新している。

【 1 3 6 0 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 R にて R A M 5 4 に開始時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 1 0 3 R において、開始時先読み演出消化決定処理を実行する。

開始時先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 1 R において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 2 0 2 R において、開始時先読み演出発生コマンドを設定する。

40

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された開始時先読み演出発生コマンドと、この開始時先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、開始時先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 5 にて先読み保留数 P N の値が「 0 」以下であると判定するので、ステップ S 6 2 0 6 R において、R A M 5 4 に格納されている開始時先読み演出発生中フラグをクリアして開始時先読み演出を終了させる。

【 1 3 6 1 】

また、図 8 1 (D) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納さ

50

れたサブ側保留情報に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定された後、3回目の開始時先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS6203において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNの値に1を加算して更新して「2」としているのので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、ゲージGBの目盛りを6個まで溜めた3回目の開始時先読み演出を実行している。

【1362】

このように、図81の例では、開始時先読み演出は、3回連続して発生しているのので、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、ゲージGBの目盛りは、6個まで溜まっているのので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握することができる。

10

【1363】

また、ステップS6206Rにおいて、RAM54に格納されている開始時先読み演出発生中フラグをクリアして開始時先読み演出を終了させているのので、MPU52は、遊技回の終了を実行する際に、ステップS6301Rの終了時先読み演出発生判定処理において、ステップS6404以降の処理を実行する。

ここで、図81(D)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に通常保留情報が格納されている。この場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に各エリアに格納された1個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、ステップS6404において、先読み保留数PNとして「2」を取得することになる。

20

【1364】

したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、1回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップS6404において、先読み保留数PNとして「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップS6408において、RAM54に終了時先読み演出発生中フラグをセットする。

30

【1365】

そして、MPU52は、ステップS6408において、RAM54に終了時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報を消化するまで連続して終了時先読み演出を発生させる。

なお、図81の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

40

【1366】

図81の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でないのので、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、1回目の遊技回の終了を実行した場合に、ステップS6403において、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップS6404において、先読み保留数PNとして「2」を取得し、ステップS6408において、RAM54に終了時先読み演出発生中フラグ

50

をセットする。

【 1 3 6 7 】

M P U 5 2 は、ステップ S 6 4 0 8 にて R A M 5 4 に終了時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 3 0 3 Rにおいて、終了時先読み演出消化決定処理を実行する。

終了時先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 5 0 1において、終了時先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 5 0 2において、終了時先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された終了時先読み演出発生コマンドと、この終了時先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R Nとに基づいて、終了時先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて終了時先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【 1 3 6 8 】

また、図 8 1 (E) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定された後、1 回目の終了時先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 6 4 0 9 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R Nに「 0 」を代入してリセットしているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R Nに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「 x 1 」にて 1 回目の終了時先読み演出を実行している。

【 1 3 6 9 】

図 8 2 は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、第 1 サブ側保留エリアの記憶エリアに開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 8 2 (A) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、1 回目の終了時先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 8 2 (B) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、2 回目の終了時先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 8 2 (C) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、3 回目の終了時先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 8 2 (D) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る遊技回を消化している状態を示す図である。また、図 8 2 (E) は、第 1 サブ側保留エリアの記憶エリアに記憶された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に基づいて、1 回目の開始時先読み演出を消化している状態を示す図である。

【 1 3 7 0 】

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 8 2 (A) では、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 1 3 7 1 】

その後、M P U 6 2 は、図 8 2 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【 1 3 7 2 】

ここで、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 Rにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 に

10

20

30

40

50

て更新したサブ側始動保留記憶数 S_N と対応する記憶エリアに格納する。図 8 2 の例では、 $M P U 5 2$ は、第 1 サブ側保留エリア $S R a$ の第 3 エリア $S R a 3$ に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報を格納している。

$M P U 6 2$ は、 $M P U 5 2$ から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、 $M P U 6 2$ は、 $M P U 5 2$ から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア $S R a$ の第 3 エリア $S R a 3$ に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 $B 1 3$ の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【 1 3 7 3 】

また、 $M P U 5 2$ は、遊技回の終了を実行する際に、ステップ $S 6 3 0 1 R$ の終了時先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図 8 2 (A) の例では、第 1 サブ側保留エリア $S R a$ の第 3 エリア $S R a 3$ に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア $S R a$ の第 1 エリア $S R a 1$ および第 2 エリア $S R a 2$ に通常保留情報が格納されている。この場合には、 $M P U 5 2$ は、ステップ $S 6 4 0 3$ において、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 1 3 7 4 】

ここで、 $M P U 5 2$ は、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否か、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定することによって、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 1 3 7 5 】

図 8 2 (A) の例では、第 1 サブ側保留エリア $S R a$ の第 3 エリア $S R a 3$ に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア $S R a$ の第 1 エリア $S R a 1$ および第 2 エリア $S R a 2$ に通常保留情報が格納されているので、第 1 サブ側保留エリア $S R a$ の第 3 エリア $S R a 3$ に格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に第 1 サブ側保留エリア $S R a$ の記憶エリアに格納された 2 個のサブ側保留情報（第 1 サブ側保留エリア $S R a$ の第 1 エリア $S R a 1$ および第 2 エリア $S R a 2$ に格納されたサブ側保留情報）を実行することになる。したがって、 $M P U 5 2$ は、第 1 サブ側保留エリア $S R a$ の第 1 エリア $S R a 1$ および第 2 エリア $S R a 2$ に格納されたサブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを参照することによって、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 1 3 7 6 】

そして、 $M P U 5 2$ は、ステップ $S 6 4 0 3$ にて終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップ $S 6 4 1 3$ にて $R A M 5 4$ に開始時先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、第 1 サブ側保留エリア $S R a$ の第 3 エリア $S R a 3$ に格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 2 個のサブ側保留情報を実行することになるので、 $M P U 5 2$ は、ステップ $S 6 4 0 4$ において、先読み保留数 P_N として「3」を取得することになる。

【 1 3 7 7 】

したがって、 $M P U 5 2$ は、第 1 サブ側保留エリア $S R a$ の第 3 エリア $S R a 3$ に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、1 回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップ $S 6 4 0 4$ において、先読み保留数 P_N として「3」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップ $S 6 4 0 8$ において、 $R A M 5 4$ に終了

10

20

30

40

50

時先読み演出発生中フラグをセットする。

また、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、2回目の遊技回の終了を実行した場合には、ステップS6404において、先読み保留数PNとして「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップS6408において、RAM54に終了時先読み演出発生中フラグをセットする。

【1378】

10

そして、MPU52は、ステップS6408において、RAM54に終了時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報を消化するまで連続して終了時先読み演出を発生させる。

なお、図82の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。

【1379】

図82の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、1回目の遊技回の終了を実行した場合に、ステップS6403において、終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップS6404において、先読み保留数PNとして「3」を取得し、ステップS6408において、RAM54に終了時先読み演出発生中フラグをセットする。

20

【1380】

MPU52は、ステップS6408にてRAM54に終了時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS6303Rにおいて、終了時先読み演出消化決定処理を実行する。

30

終了時先読み演出消化決定処理では、MPU52は、ステップS6501において、終了時先読み演出発生処理を実行し、ステップS6502において、終了時先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された終了時先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、終了時先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて終了時先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【1381】

具体的には、MPU62は、図82(A)に示すように、天使のキャラクタを表示画面Gの左端に配置し、このキャラクタのセリフにて遊技者に対して先読み演出を消化したことを示唆する。この終了時先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留(図82(A)の例では、実行用台座ABの上、および台座B11、B12の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留)に基づく遊技回の演出によって、その保留(図82(A)の例では、台座B13の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留)の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

40

【1382】

また、図82(A)の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定された後、1回目の終了時先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS6409において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNに「0」を代入し

50

てリセットしているので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×1」にて1回目の終了時先読み演出を実行している。

【1383】

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図82(B)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置し、台座B13の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B12の上にシフトして載置する。

10

【1384】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図82(B)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

20

【1385】

その後、MPU62は、図82(B)に示すように、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【1386】

ここで、図82(B)の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、1回目の終了時先読み演出を消化したので、ステップS6504において、RAM54に記憶された先読み保留数PNの値に1を減算して「2」に更新している。

【1387】

30

また、MPU52は、ステップS6408にてRAM54に終了時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS6303Rにおいて、終了時先読み演出消化決定処理を実行する。

終了時先読み演出消化決定処理では、MPU52は、ステップS6501において、終了時先読み演出発生処理を実行し、ステップS6502において、終了時先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された終了時先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、終了時先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて終了時先読み演出の発生を遊技者に報知する。

40

【1388】

また、図82(B)の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定された後、2回目の終了時先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS6503において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNの値に1を加算して更新して「1」としているもので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×2」にて2回目の終了時先読み演出を実行している。

【1389】

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果

50

果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図82(C)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置する。

【1390】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図82(C)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

10

【1391】

その後、MPU62は、図82(C)に示すように、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【1392】

20

ここで、図82(C)の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、2回目の終了時先読み演出を消化したので、ステップS6504において、RAM54に記憶された先読み保留数PNの値に1を減算して「1」に更新している。

【1393】

また、MPU52は、ステップS6408にてRAM54に終了時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS6303Rにおいて、終了時先読み演出消化決定処理を実行する。

終了時先読み演出消化決定処理では、MPU52は、ステップS6501において、終了時先読み演出発生処理を実行し、ステップS6502において、終了時先読み演出発生コマンドを設定する。

30

そして、MPU62は、MPU52から送信された終了時先読み演出発生コマンドと、この終了時先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、終了時先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて終了時先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、MPU52は、ステップS6505にて先読み保留数PNの値が「0」以下であると判定するので、ステップS6506において、RAM54に格納されている終了時先読み演出発生中フラグをクリアして終了時先読み演出を終了させる。

【1394】

また、図82(C)の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定された後、3回目の終了時先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS6503において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNの値に1を加算して更新して「2」としているので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、天使のキャラクタのセリフ「×3」にて3回目の終了時先読み演出を実行している。

40

【1395】

また、MPU52は、ステップS2206にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップS2207Rにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて

50

更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。さらに、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させないと判定した場合、またはステップ S 2 2 1 0 R にて 2 以上の予告保留情報があると判定された場合には、ステップ S 2 2 0 8 において、通常保留発生処理を実行し、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 8 2 (C) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に通常保留情報を格納し、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報を格納している。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、通常保留
絵柄および予告保留絵柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて通常保留および予
告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に
基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に通常保留情報が記憶され
ていると特定した場合には、台座 B 1 2 の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載
置し、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に開始時先読み演出フラグに係
る予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 3 の上に予告保留絵柄で
ある点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【 1 3 9 6 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結
果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常
保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 8 2 (D) に示すように、M P U 5 2 から送信された保
留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた予告保留絵柄であ
る点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上
に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載
置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を
台座 B 1 2 の上にシフトして載置する。

【 1 3 9 7 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄
表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表
示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6
2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスク
ロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 8 2 (D) では、M P U 6 2 は、
保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された終了時先
読み演出フラグに係る予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始
している。

【 1 3 9 8 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止
結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当
否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【 1 3 9 9 】

このように、図 8 2 の例では、終了時先読み演出は、3 回連続して発生しているので、
終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当
選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、天使のキ
ャラクタのセリフ「 x 3 」にて 3 回目の先読み演出を実行しているので、これを目安にし
て遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく終了時先読み演出フラグに係る予告保
留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握することができる。

【 1 4 0 0 】

10

20

30

40

50

なお、MPU52は、ステップS6013Rにおいて、RAM54に終了時先読み演出発生中フラグがセットされていると判定するので、MPU52は、遊技回の終了を実行する際に、ステップS2309Rの開始時先読み演出発生判定処理において、ステップS6004以降の処理を実行することはない、開始時先読み演出を発生させることもない。

【1401】

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された終了時先読み演出フラグに係る予告保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図82(E)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置する。

【1402】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図82(E)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1403】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【1404】

また、MPU52は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップS2309Rの開始時先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図82(E)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に通常保留情報が格納されている。この場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報よりも先に各エリアに格納された1個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、ステップS6004において、先読み保留数PNとして「2」を取得することになる。

【1405】

したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS6004において、先読み保留数PNとして「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップS6008Rにおいて、RAM54に開始時先読み演出発生中フラグをセットする。

【1406】

そして、MPU52は、ステップS6008Rにおいて、RAM54に開始時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報を消化するまで連続して開始時先読み演出を発生させる。

10

20

30

40

50

なお、図 8 2 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【 1 4 0 7 】

図 8 2 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でないので、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報が記憶された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップ S 6 0 0 3 R において、開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報の実行前にリーチ表示が発生しないと判定し、ステップ S 6 0 0 4 にお

10

【 1 4 0 8 】

M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 8 R にて R A M 5 4 に開始時先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 6 1 0 3 R において、開始時先読み演出消化決定処理を実行する。

開始時先読み演出消化決定処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 6 2 0 1 R において、開始時先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 6 2 0 2 R において、開始時先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された開始時先読み演出発生コマンドと、この開始時先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、開始時先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて開始時先読み演出の発生を遊技者に報知する。

20

【 1 4 0 9 】

また、図 8 2 (E) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に開始時先読み演出フラグに係る予告保留情報があると判定された後、1 回目の開始時先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 6 0 0 9 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に「0」を代入してリセットしているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 2 個まで溜めた 1 回目の開始時先読み演出を実行している。

30

【 1 4 1 0 】

このように、本参考形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、図柄表示装置 3 6 に演出を実行させる演出実行手段として機能している。

また、本参考形態では、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 は、始動入球手段（上作動口 2 5 および下作動口 2 6）への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段として機能する。

そして、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 は、図柄表示装置 3 6 にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行エリア S A E（実行領域）と、図柄表示装置 3 6 にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b（複数の保留領域）とを備えている。

40

【 1 4 1 1 】

また、ステップ S 2 0 0 2 の保留決定処理は、始動入球手段への遊技球の入球順にサブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に保留情報（サブ側保留情報）を記憶させる情報格納手段として機能する。

さらに、ステップ S 2 0 0 2 の保留決定処理は、上作動口 2 5（第 1 始動入球手段）への遊技球の入球に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a（第 1 の保留領域）に保留情報を記憶させるステップ S 2 2 0 2 の処理（第 1 保留格納手段）と、下作動口 2 6（第 2 始動入球手段）への遊技球の入球に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a と異なる第 2 サブ側保留エリア S R b（第 2 の保留領域）に保留情報を記憶させるステップ S 2 2 0 3 の処理（第 2 保留格納手段）と、第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア

50

S R bに記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせるステップS 2 1 0 4の保留シフト処理（保留シフト手段）とを備えている。

そして、ステップS 2 1 0 4の保留シフト処理は、第2サブ側保留エリアS R bに記憶された保留情報を優先的に実行エリアS A Eに向かってシフトさせている。

【1 4 1 2】

また、本参考形態では、ステップS 2 2 0 7 Rの予告保留発生処理は、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる継続演出（開始時先読み演出）を発生させる継続演出保留情報（予告保留情報）とするか否かを判断可能な継続演出発生判断手段として機能している。

そして、本参考形態では、ステップS 2 3 0 9 Rの開始時先読み演出発生判定処理、およびステップS 6 1 0 3 Rの開始時先読み演出消化決定処理は、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に継続演出とは異なる事前演出（リーチ表示および終了時先読み演出）を含む場合に、この事前演出を含む保留情報を消化した後、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置3 6に実行させる継続演出実行手段として機能している。

10

【1 4 1 3】

このような構成によれば、ステップS 2 3 0 9 Rの開始時先読み演出発生判定処理、およびステップS 6 1 0 3 Rの開始時先読み演出消化決定処理は、事前演出を含む保留情報を消化した後、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置3 6に実行させるので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、ステップS 2 2 0 7 Rの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者に快適に遊技させることができる。

20

【1 4 1 4】

また、本参考形態では、ステップS 2 2 0 7 Rの予告保留発生処理は、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる継続演出（終了時先読み演出）を発生させる継続演出保留情報（予告保留情報）とするか否かを判断可能な継続演出発生判断手段として機能している。

そして、本参考形態では、ステップS 6 3 0 1 Rの終了時先読み演出発生判定処理、およびステップS 6 3 0 3 Rの終了時先読み演出消化決定処理は、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に継続演出とは異なる事前演出（リーチ表示および開始時先読み演出）を含む場合に、この事前演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置3 6に実行させる終了時継続演出実行手段として機能している。

30

【1 4 1 5】

このような構成によれば、ステップS 6 3 0 1 Rの終了時先読み演出発生判定処理、およびステップS 6 3 0 3 Rの終了時先読み演出消化決定処理は、事前演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置3 6に実行させるので、ステップS 2 2 0 7 Rの予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができ、事前演出を含む保留情報に係る遊技回の次に消化される遊技回の演出として、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置3 6に実行させる場合と比較して継続演出を実行する遊技回の回数を増加させることができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者に快適に遊技させることができる。

40

【1 4 1 6】

なお、本参考形態では、始動入球手段は、上作動口2 5および下作動口2 6を採用しているが、どのような構成を採用してもよい。例えば、始動入球手段は、大入賞口、V入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどを採用してもよい。また、始動入球手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

50

また、本参考形態では、ステップ S 2 3 0 9 R の開始時先読み演出発生判定処理（ステップ S 6 3 0 1 R の終了時先読み演出発生判定処理）、およびステップ S 6 1 0 3 R の開始時先読み演出消化決定処理（ステップ S 6 3 0 3 R の終了時先読み演出消化決定処理）は、事前演出を含む保留情報を消化した後、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 3 6 に実行させることによって、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けるように構成されていた。これに対して、ステップ S 2 3 0 9 R の開始時先読み演出発生判定処理（ステップ S 6 3 0 1 R の終了時先読み演出発生判定処理）、およびステップ S 6 1 0 3 R の開始時先読み演出消化決定処理（ステップ S 6 3 0 3 R の終了時先読み演出消化決定処理）は、継続演出保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合には、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けるように構成されていなくてもよく、継続演出は、5 回以上連続して発生可能に構成されていてもよい。

10

【1 4 1 7】

また、本参考形態では、継続演出は、開始時先読み演出および終了時先読み演出を採用しているが、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させることができれば、どのような演出であってもよく、例えば、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示などの他の演出を採用してもよい。

【1 4 1 8】

また、本参考形態では、ステップ S 2 3 0 9 R の開始時先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6 1 0 3 R の開始時先読み演出消化決定処理と、ステップ S 6 3 0 1 R の終了時先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6 3 0 3 R の終了時先読み演出消化決定処理とは、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断している。

20

【1 4 1 9】

このような構成によれば、ステップ S 2 3 0 9 R の開始時先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6 1 0 3 R の開始時先読み演出消化決定処理と、ステップ S 6 3 0 1 R の終了時先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6 3 0 3 R の終了時先読み演出消化決定処理とは、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断するので、ステップ S 2 2 0 7 R の予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した後、この継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報の数が増加した場合であっても継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

30

【1 4 2 0】

なお、本参考形態では、ステップ S 2 3 0 9 R の開始時先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6 1 0 3 R の開始時先読み演出消化決定処理と、ステップ S 6 3 0 1 R の終了時先読み演出発生判定処理、およびステップ S 6 3 0 3 R の終了時先読み演出消化決定処理とは、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断しているが、その判断のタイミングは、保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度でなくてもよい。例えば、事前演出判断手段は、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に 1 度だけ判断を実行するように構成されていてもよく、継続演出の実行前に 1 度だけ判断を実行するように構成されていてもよい。

40

【1 4 2 1】

また、本参考形態では、事前演出は、リーチ表示であるので、継続演出の実行途中におけるリーチ表示の発生を避けることができ、ステップ S 2 2 0 7 R の予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

50

【 1 4 2 2 】

また、本参考形態では、事前演出は、継続演出（開始時先読み演出または終了時先読み演出）とは異なる種類の異種継続演出（開始時先読み演出または終了時先読み演出）であるので、継続演出および異種継続演出の同時発生を避けることができ、ステップ S 2 2 0 7 R の予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【 1 4 2 3 】

なお、本参考形態では、事前演出は、リーチ表示および先読み演出であるが、これ以外の演出であってもよい。例えば、事前演出は、遊技者に押ボタンの押下を促すような演出であってもよく、疑似連演出であってもよく、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示した画像を徐々に拡大していくような演出であってもよく、表示継続時間の長短を変化させるような演出であってもよい。また、事前演出は、図柄表示装置 3 6 に画像を表示する演出に限らず、例えば、役物を駆動させるような演出であってもよい。要するに、事前演出は、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出であれば、どのような演出であってもよい。

【 1 4 2 4 】

また、本参考形態では、継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知している。

具体的には、開始時先読み演出および終了時先読み演出は、4 回連続して発生した場合には、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、3 回連続して発生した場合には、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定していた。

このような構成によれば、継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【 1 4 2 5 】

また、本参考形態では、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 3 6 に実行させる遊技回は、ステップ S 2 3 0 9 R の開始時先読み演出発生判定処理の判断結果またはステップ S 6 3 0 1 R の終了時先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化する（ステップ S 6 1 0 3 R の開始時先読み演出消化決定処理またはステップ S 6 3 0 3 R の終了時先読み演出消化決定処理）。

【 1 4 2 6 】

このような構成によれば、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 3 6 に実行させる遊技回は、ステップ S 2 3 0 9 R の開始時先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化するので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、ステップ S 2 2 0 7 R の予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【 1 4 2 7 】

また、このような構成によれば、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 3 6 に実行させる遊技回は、ステップ S 6 3 0 1 R の終了時先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化する所以、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、ステップ S 2 2 0 7 R の予告保留発生処理にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【 1 4 2 8 】

なお、本参考形態では、ステップ S 6 1 0 3 R の開始時先読み演出消化決定処理は、ステップ S 2 3 0 9 R の開始時先読み演出発生判定処理にて事前演出を含むと判断した場合に、この事前演出を含む保留情報を消化した後、次の遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 3 6 に実行させているが、次の遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 3 6 に実行させてもよく、他の遊技回を

起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 36 に実行させなくてもよい。要するに、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 36 に実行させる遊技回は、ステップ S 2 3 0 9 R の開始時先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化すればよい。

【 1 4 2 9 】

また、本参考形態では、ステップ S 6 3 0 3 R の終了時先読み演出消化決定処理は、ステップ S 6 3 0 1 R の終了時先読み演出発生判定処理にて事前演出を含むと判断した場合に、この事前演出を含む保留情報に係る遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 36 に実行させているが、この遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 36 に実行させなくてもよく、他の遊技回を起点として継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 36 に実行させてもよい。要するに、継続演出保留情報に基づく継続演出を図柄表示装置 36 に実行させる遊技回は、ステップ S 6 3 0 1 R の終了時先読み演出発生判定処理の判断結果に基づいて変化すればよい。

10

【 1 4 3 0 】

また、本参考形態では、ステップ S 2 2 0 7 R の予告保留発生処理は、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる第 1 継続演出（開始時先読み演出または終了時先読み演出）を発生させる第 1 継続演出保留情報（開始時先読み演出に係る予告保留情報または終了時先読み演出に係る予告保留情報）とするか否かを判断可能な第 1 継続演出発生判断手段としても機能している。

さらに、本参考形態では、ステップ S 2 2 0 7 R の予告保留発生処理は、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる第 2 継続演出（終了時先読み演出または開始時先読み演出）を発生させる第 2 継続演出保留情報（終了時先読み演出に係る予告保留情報または開始時先読み演出に係る予告保留情報）とするか否かを判断可能な第 2 継続演出発生判断手段としても機能している。

20

そして、ステップ S 2 2 0 7 R の予告保留発生処理は、上作動口 2 5 および下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいてサブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に記憶された保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に第 2 継続演出を含む場合に、第 1 継続演出保留情報とすると判断している。

【 1 4 3 1 】

このような構成によれば、ステップ S 2 2 0 7 R の予告保留発生処理は、上作動口 2 5 および下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいてサブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に記憶された保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に第 2 継続演出を含む場合に、第 1 継続演出保留情報とすると判断するので、パチンコ機 1 は、異なる種類の継続演出を並行して発生させることができ、同じ種類の継続演出を並行して発生させる場合と比較して継続演出の混同を防止することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

30

【 1 4 3 2 】

また、本参考形態では、第 1 継続演出および第 2 継続演出は、遊技回にて演出を実行するタイミング（遊技回の開始時および遊技回の終了時）が異なるので、パチンコ機 1 は、異なる種類の継続演出を並行して発生させることができ、同じ種類の継続演出を並行して発生させる場合と比較して継続演出の混同を防止することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

40

【 1 4 3 3 】

なお、本参考形態では、第 1 継続演出および第 2 継続演出は、遊技回にて演出を実行するタイミングを遊技回の開始時および遊技回の終了時とすることによって、遊技回にて演出を実行するタイミングを相違させていた。これに対して、第 1 継続演出および第 2 継続演出は、遊技回にて演出を実行するタイミングを、これ以外のタイミングとすることによって、遊技回にて演出を実行するタイミングを相違させてもよい。

【 1 4 3 4 】

このような本参考形態によれば、前記参考形態 P および前記参考形態 Q の作用・効果を

50

奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

(1) ステップ S 2 2 0 7 R の予告保留発生処理は、上作動口 2 5 および下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいてサブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に記憶された保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に第 2 継続演出を含む場合に、第 1 継続演出保留情報とすると判断するので、パチンコ機 1 は、異なる種類の継続演出を並行して発生させることができ、同じ種類の継続演出を並行して発生させる場合と比較して継続演出の混同を防止することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1 4 3 5】

(2) 第 1 継続演出および第 2 継続演出は、遊技回にて演出を実行するタイミングが異なるので、パチンコ機 1 は、異なる種類の継続演出を並行して発生させることができ、同じ種類の継続演出を並行して発生させる場合と比較して継続演出の混同を防止することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1 4 3 6】

〔参考形態 S〕

以下、本発明の参考形態 S を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【1 4 3 7】

本参考形態では、音声発光制御装置 5 は、前記主参考形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、タイマ割込み処理は、前記主参考形態とは異なっている。以下、本参考形態におけるタイマ割込み処理の内容について説明する。

【1 4 3 8】

< 音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理について >

図 8 3 は、本発明の参考形態 S に係る音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、遊技を進行させるタイマ割込み処理を実行する。このタイマ割込み処理では、M P U 5 2 は、図 8 3 に示すように、ステップ S 2 0 0 1 ~ S 2 0 0 6 を定期的に（例えば、2 m s e c 周期で）実行する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 0 0 3 , S 2 0 0 4 の処理に代えて、ステップ S 2 0 0 3 S , S 2 0 0 4 S の処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【1 4 3 9】

ステップ S 2 0 0 3 S では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信されたコマンドに基づいて演出決定処理を実行する。演出決定処理では、M P U 5 2 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを決定する。この演出決定処理については後に詳細に説明する。

ステップ S 2 0 0 4 S では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 0 0 2 の保留決定処理およびステップ S 2 0 0 3 S の演出決定処理の内容に基づいて、演出実行処理を実行する。具体的には、演出実行処理では、M P U 5 2 は、各種ランプ部 1 2 4 , 3 7 1 ~ 3 7 3 の発光制御を実行し、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

【1 4 4 0】

< 音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について >

図 8 4 は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、M P U 5 2 は、図 8 4 に示すように、ステップ S 2 4 0 1 ~ S 2 4 1 3 を実行する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 7 の処理に代えて、ステップ S 2 4 0 7 S の処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【1 4 4 1】

ステップ S 2 4 0 3、ステップ S 2 4 0 5、およびステップ S 2 4 0 6 のいずれかの処

10

20

30

40

50

理を実行した後、MPU52は、ステップS2407Sにおいて、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU52は、ROM53に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、MPU52は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップS2407Sでは、MPU52は、例えば、遊技者に押ボタン142を押下させることに基づいて所定のキャラクタなどを動画として表示画面Gに表示する等の予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

【1442】

本参考形態では、演出パターンの決定処理にて抽選を実行する予告表示のうち、押ボタン142に関連した予告表示についてのみ説明し、その他の予告表示についての説明を省略する。

10

なお、本参考形態では、MPU52は、押ボタン142に関連した予告表示を発生させるか否かの抽選と、その他の予告表示を発生させるか否かの抽選とを実行しているが、押ボタン142に関連した予告表示を発生させるか否かの抽選のみを実行してもよい。

【1443】

ここで、押ボタン142に関連した予告表示は、押ボタン142の操作態様を遊技者に示唆する操作予告パートと、操作予告パートにて示唆した押ボタン142の操作態様に応じて押ボタン142が操作されたときに予告表示の結果を遊技者に報知する予告結果報知パートとの2つのパートで構成されている。

20

なお、本参考形態では、押ボタン142に関連した予告表示の内容は、1種類としているが、2種類以上としてもよく、2種類以上とした場合には、予告表示の種類ごとに期待度を相違させるようにしてもよい。

【1444】

図85は、予告表示の操作予告パートを示す図である。図86は、予告表示の予告結果報知パートを示す図である。具体的には、図86(A)は、押ボタン142に関連した予告表示の成功演出を示す図であり、図86(B)は、押ボタン142に関連した予告表示の失敗演出を示す図である。

押ボタン142に関連した予告表示は、操作予告パートにおいて、押ボタン142を押下することを遊技者に示唆し、予告結果報知パートにおいて、予告表示の結果を遊技者に

30

【1445】

具体的には、押ボタン142に関連した予告表示は、操作予告パートにおいて、押ボタン142を押下することを遊技者に示唆するので、MPU52は、図85に示すように、図柄表示装置36の表示画面Gに押ボタン142を示す画像GB1と、操作予告パートの継続時間を示すタイマゲージGB2とを表示させ、この画像GB1に重ねて「PUSH」の文字を表示させる。また、MPU52は、図柄表示装置36の表示画面Gの右下位置に天使のキャラクタGB3を表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「ボタンを押して花火が上がれば激熱！」にて押ボタン142を押下することを遊技者に示唆する。

【1446】

40

そして、押ボタン142に関連した予告表示は、押ボタン142を押下したときに予告結果報知パートに移行し、予告結果報知パートにおいて、MPU52は、図86(A)に示すように、花火を打ち上げさせることによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知する。また、MPU52は、図86(B)に示すように、花火を打ち上げさせないことによって、予告表示の失敗演出を遊技者に報知する。

【1447】

ここで、予告結果報知パートにおいて、MPU52は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択しやすく、失敗演出を選択しにくくなる所定の確率を有し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、成功演出を選択しにくく、失敗演出を選択しやすくなる所定の確率を有する抽選を実行する。そして、MPU52は

50

、この抽選に当選した場合には、成功演出を遊技者に報知し、この抽選に当選しなかった場合には、失敗演出を遊技者に報知する。換言すれば、MPU52は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択しやすく、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、失敗演出を選択しやすくなっている。

【1448】

なお、本参考形態では、MPU52は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択しやすく、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、失敗演出を選択しやすくなっているが、これとは逆の関係になっていてもよい。

また、本参考形態では、MPU52は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択しやすく、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、失敗演出を選択しやすくなっているが、成功演出および失敗演出を選択するための抽選を実行することなく、成功演出および失敗演出を選択するようになっていてもよい。具体的には、例えば、MPU52は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、失敗演出を選択してもよい。

10

【1449】

図87は、予告表示を発生させるタイミングを示す図である。

押ボタン142に関連した予告表示は、図87に示すように、図柄の変動表示の開始からリーチ表示の発生までの期間PD1を経過した後、リーチ表示の発生から図柄の変動表示の停止までの期間PD2の開始後の所定のタイミングで発生する。換言すれば、押ボタン142に関連した予告表示は、図87の丸印内に押の文字で示すように、リーチ表示の発生後の所定のタイミングで発生する。

20

そして、この押ボタン142に関連した予告表示は、図柄の変動表示の停止前に終了する。具体的には、押ボタン142に関連した予告表示は、期間PD2よりも短い所定の期間PD3に発生する。

【1450】

なお、本参考形態では、押ボタン142に関連した予告表示は、リーチ表示の発生後の所定のタイミングで発生しているが、図柄の変動表示の開始後の所定のタイミングや、リーチ表示の発生後に発展し得るスーパーリーチの発生後の所定のタイミングや、図柄の変動表示の停止前の所定のタイミングなどのタイミングで発生するようになっていてもよい。

30

また、本参考形態では、押ボタン142に関連した予告表示は、1回だけ発生しているが、遊技回の開始から終了までの所定のタイミングで複数回にわたって発生するようになっていてもよい。

【1451】

図88は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

ステップS2407Sの演出パターンの決定処理では、MPU52は、図88に示すように、ステップS7001～S7004の処理を実行する。

ステップS7001では、MPU52は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定する。

40

【1452】

MPU52は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、ステップS7002以降の処理を実行することなく、ステップS7004以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップS7002において、押ボタン142に関連した予告表示の設定処理を実行する。この予告表示の設定処理では、MPU52は、押ボタン142に関連した予告表示の結果と、押ボタン142に関連した予告表示を発生させるタイミングと、押ボタン142に関連した予告表示を発生させる期間PD3を設定する。

【1453】

ここで、MPU52は、前述したように、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場

50

合には、成功演出を選択しやすく、失敗演出を選択しにくくなる所定の確率を有し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、成功演出を選択しにくく、失敗演出を選択しやすくなる所定の確率を有する抽選を実行する。そして、MPU52は、この抽選に当選した場合には、成功演出を遊技者に報知するように予告表示の結果を設定し、この抽選に当選しなかった場合には、失敗演出を遊技者に報知するように予告表示の結果を設定する。

【1454】

また、MPU52は、前述したように、図柄の変動表示の開始からリーチ表示の発生までの期間PD1を経過した後、リーチ表示の発生から図柄の変動表示の停止までの期間PD2の開始後の所定のタイミングで発生するように予告表示を発生させるタイミングを設定する。

10

なお、本参考形態では、MPU52は、期間PD2の開始後すぐに予告表示を発生させるタイミングを設定しているが、これとは異なるタイミングで発生するように予告表示を発生させるタイミングを設定してもよい。

また、本参考形態では、MPU52は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、予告表示の設定処理を実行し、押ボタン142に関連した予告表示を発生させているが、予告表示を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選結果に基づいて、予告表示を発生させるようにしてもよい。

【1455】

ここで、MPU52は、変動用コマンドの内容に基づいて、図柄の変動表示の開始から図柄の変動表示の停止までの時間（表示継続時間）を取得し、この表示継続時間に基づいて、期間PD1、PD2を設定する。例えば、MPU52は、変動用コマンドの内容に基づいて、20secの表示継続時間を取得した場合には、期間PD1を5secに設定し、期間PD2を15secに設定する。この場合には、MPU52は、例えば、期間PD3を10secに設定する。

20

なお、期間PD3は、一定の長さの期間でなくともよく、期間PD3の長短に応じて成功演出および失敗演出の選択率を変動させてもよい。また、期間PD3は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合に長くなるように設定し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合に短くなるように設定してもよく、これとは逆の関係になるように設定してもよい。要するに、期間PD3は、期間PD2よりも短くなるように設定すればよい

30

【1456】

ステップS7002の予告表示の設定処理を実行した後、MPU52は、ステップS7003において、経過時間の設定処理を実行する。この経過時間の設定処理では、MPU52は、操作予告パートにおいて、押ボタン142を押下することを遊技者に示唆し、遊技者による押ボタン142の押下を検出した後、予告結果報知パートに移行し、予告結果報知パートにおいて、予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するまでの経過時間を設定する。

【1457】

具体的には、MPU52は、期間PD2および期間PD3の差（最大経過時間）よりも短い時間となるように経過時間を設定する。例えば、前述したように、期間PD2を15secに設定し、期間PD3を10secに設定した場合には、これらの期間PD2、PD3の差の5secよりも短い時間となるように経過時間を設定する。本参考形態では、MPU52は、0～最大経過時間（例えば、5sec）の間の経過時間をランダムに設定する。換言すれば、MPU52は、図柄の変動表示の停止までに予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するように経過時間を設定している。

40

【1458】

なお、本参考形態では、経過時間は、図柄の変動表示の停止までに予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するように設定されているが、図柄の変動表示の停止後や、次の遊技回における図柄の変動表示の開始後に予告表示の成功演出または失敗演出を遊

50

技者に報知するように設定されていてもよい。

また、本参考形態では、経過時間は、ランダムに設定しているが、ランダムに設定することなく所定の経過時間に設定してもよい。また、経過時間は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合に長くなるように設定し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合に短くなるように設定してもよく、これとは逆の関係になるように設定してもよい。要するに、MPU52は、0～最大経過時間の間の経過時間を設定すればよい。

【1459】

ステップS7003の処理を実行した後、またはステップS7001にてリーチ表示が発生しないと判定した場合には、MPU52は、ステップS7004において、その他の演出パターンの設定処理を実行する。その他の演出パターンの設定処理では、MPU52は、ROM53に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、MPU52は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。また、MPU52は、押ボタン142に関連した予告表示とは異なる他の予告表示を発生させるか否かの抽選を実行する。

10

【1460】

<音声発光制御装置にて実行される演出実行処理について>

図89は、演出実行処理のフローチャートを示す図である。

MPU52は、ステップS2002の保留決定処理およびステップS2003Sの演出決定処理の内容に基づいて、図89に示すように、ステップS7101～S7119の処理を実行する。

20

【1461】

ステップS7101では、MPU52は、押ボタン142に関連した予告表示の発生タイミングとなったか否かを判定する。

MPU52は、予告表示の発生タイミングとなっていないと判定した場合には、ステップS7102～S7105の処理を実行することなく、ステップS7106以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、予告表示の発生タイミングとなったと判定した場合、換言すれば、期間PD1を経過して期間PD2を開始したと判定した場合には、ステップS7102において、操作予告パートの実行処理を実行する。

30

操作予告パートの実行処理では、MPU52は、操作予告パートを実行するために、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

【1462】

操作予告パートの実行処理を実行した後、MPU52は、ステップS7103において、操作予告パート実行コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに操作予告パート実行コマンドを記憶する。この操作予告パート実行コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【1463】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された操作予告パート実行コマンドに基づいて、操作予告パートを図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、操作予告パートを実行する。

40

【1464】

50

具体的には、MPU62は、前述したように、図柄表示装置36の表示画面Gに押ボタン142を示す画像GB1と、操作予告パートの継続時間を示すタイマゲージGB2とを表示させ、この画像GB1に重ねて「PUSH」の文字を表示させる。また、MPU62は、図柄表示装置36の表示画面Gの右下位置に天使のキャラクタGB3を表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「ボタンを押して花火が上がれば激熱！」にて押ボタン142を押下することを遊技者に示唆する（図85参照）。なお、タイマゲージGB2は、時間の経過とともに減少していき、タイマゲージGB2の0となるまでの期間は、予告表示を発生させる期間PD3と対応している。

【1465】

ステップS7103にて操作予告パート実行コマンドを設定した後、MPU52は、ステップS7104において、ステップS7002の予告表示の設定処理にて設定された押ボタン142に関連した予告表示を発生させる期間PD3をRAM54の各種カウンタエリア542に設けられたタイマカウンタSTにセットする。このタイマカウンタSTにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、例えば、タイマカウンタSTに「5000」をセットした場合には、期間PD3は10secとなる。

【1466】

ステップS7104の処理を実行した後、MPU52は、ステップS7105において、RAM54に操作予告フラグをセットする。この操作予告フラグは、操作予告パートを実行していることを特定するためのフラグである。

【1467】

ステップS7105の処理を実行した後、またはステップS7101にて予告表示の発生タイミングとなっていないと判定した場合には、MPU52は、ステップS7106において、RAM54に操作予告フラグがセットされているか否かを判定する。

MPU52は、ステップS7106にてRAM54に操作予告フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS7107～S7113の処理を実行することなく、ステップS7114以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS7106にてRAM54に操作予告フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS7107において、タイマカウンタSTの値が「0」以下であるか否かを判定する。

【1468】

MPU52は、ステップS7107にてタイマカウンタSTの値が「0」以下であると判定した場合（ステップS7002の予告表示の設定処理にて設定された押ボタン142に関連した予告表示を発生させる期間PD3を経過したと判定した場合）には、ステップS7108～S7110の処理を実行することなく、ステップS7111以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS7107にてタイマカウンタSTの値が「0」以下でないと判定した場合（ステップS7002の予告表示の設定処理にて設定された押ボタン142に関連した予告表示を発生させる期間PD3を経過していないと判定した場合）には、ステップS7108において、遊技者による押ボタン142の押下を検出したか否かを判定する。

【1469】

MPU52は、遊技者による押ボタン142の押下を検出していないと判定した場合には、ステップS7109～S7113の処理を実行することなく、ステップS7114以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、遊技者による押ボタン142の押下を検出したと判定した場合には、ステップS7109において、RAM54にボタン押下フラグをセットする。このボタン押下フラグは、押ボタン142の押下を検出したことを特定するためのフラグである。

【1470】

10

20

30

40

50

ステップS 7 1 0 9にてRAM 5 4にボタン押下フラグをセットした後、MPU 5 2は、ステップS 7 1 1 0において、ステップS 7 0 0 3の経過時間の設定処理にて設定された経過時間をRAM 5 4の各種カウンタエリア5 4 2に設けられたタイマカウンタSTにセットする。このタイマカウンタSTにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、例えば、タイマカウンタSTに「1 0 0 0」をセットした場合には、経過時間は2 s e cとなる。

【1 4 7 1】

ステップS 7 1 1 0の処理を実行した後、またはステップS 7 1 0 7にてタイマカウンタSTの値が「0」以下であると判定した場合には、MPU 5 2は、ステップS 7 1 1 1において、操作予告パートの終了処理を実行する。

10

操作予告パートの終了処理では、MPU 5 2は、操作予告パートを終了するために、表示ランプ部1 2 4の発光制御を実行するとともに、スピーカ部1 2 5の音声制御を実行する。

【1 4 7 2】

操作予告パートの終了処理を実行した後、MPU 5 2は、ステップS 7 1 1 2において、操作予告パート終了コマンドを設定する。そして、MPU 5 2は、RAM 5 4のコマンドリスト格納エリア5 4 1に格納されたコマンドリストに操作予告パート終了コマンドを記憶する。この操作予告パート終了コマンドは、前述したステップS 2 0 0 6のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【1 4 7 3】

20

表示制御装置6のMPU 6 2は、MPU 5 2から送信された操作予告パート終了コマンドに基づいて、操作予告パートを図柄表示装置3 6にて終了するためのデータテーブルをプログラムROM 6 3から読み出す。そして、MPU 6 2は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP 6 5に対してコマンドを出力する。VDP 6 5は、MPU 6 2にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM 6 6から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ6 8に記憶させる。また、VDP 6 5は、展開用バッファ6 8に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ6 9に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置3 6は、操作予告パートを終了する。

【1 4 7 4】

30

具体的には、MPU 6 2は、図柄表示装置3 6の表示画面Gに表示された画像GB 1、タイマゲージGB 2、および天使のキャラクタGB 3を消去する。

【1 4 7 5】

ステップS 7 1 1 2にて操作予告パート終了コマンドを設定した後、MPU 5 2は、ステップS 7 1 1 3において、RAM 5 4に記憶された操作予告フラグをクリアする。

【1 4 7 6】

ステップS 7 1 1 3にてRAM 5 4に記憶された操作予告フラグをクリアした後、ステップS 7 1 0 6にてRAM 5 4に操作予告フラグがセットされていないと判定した場合、またはステップS 7 1 0 8にて遊技者による押ボタン1 4 2の押下を検出していないと判定した場合には、MPU 5 2は、ステップS 7 1 1 4において、RAM 5 4にボタン押下フラグがセットされているか否かを判定する。

40

【1 4 7 7】

MPU 5 2は、ステップS 7 1 1 4にてRAM 5 4にボタン押下フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS 7 1 1 5～S 7 1 1 8の処理を実行することなく、ステップS 7 1 1 9以降の処理を実行する。

これに対して、MPU 5 2は、ステップS 7 1 1 4にてRAM 5 4にボタン押下フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS 7 1 1 5において、タイマカウンタSTの値が「0」以下であるか否かを判定する。

【1 4 7 8】

MPU 5 2は、ステップS 7 1 1 5にてタイマカウンタSTの値が「0」以下ではない

50

と判定した場合（ステップ S 7 0 0 3 の経過時間の設定処理にて設定された経過時間を経過していないと判定した場合）には、ステップ S 7 1 1 6 ~ S 7 1 1 8 の処理を実行することなく、ステップ S 7 1 1 9 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 1 5 にてタイマカウンタ S T の値が「0」以下であると判定した場合（ステップ S 7 0 0 3 の経過時間の設定処理にて設定された経過時間を経過したと判定した場合）には、ステップ S 7 1 1 6 において、結果報知パートの実行処理を実行する。

結果報知パートの実行処理では、M P U 5 2 は、結果報知パートを実行するために、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

【 1 4 7 9 】

結果報知パートの実行処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 1 7 において、結果報知パート実行コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに結果報知パート実行コマンドを記憶する。この結果報知パート実行コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 1 4 8 0 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された結果報知パート実行コマンドに基づいて、結果報知パートを図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、結果報知パートを実行する。

【 1 4 8 1 】

具体的には、M P U 6 2 は、ステップ S 7 0 0 2 の予告表示の設定処理にて設定された押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示の結果に基づいて、花火を打ち上げさせることによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知する（図 8 6（A）参照）。また、M P U 6 2 は、ステップ S 7 0 0 2 の予告表示の設定処理にて設定された押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示の結果に基づいて、花火を打ち上げさせないことによって、予告表示の失敗演出を遊技者に報知する（図 8 6（B）参照）。

【 1 4 8 2 】

ステップ S 7 1 1 7 にて結果報知パート実行コマンドを設定した後、M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 1 8 において、R A M 5 4 に記憶されたボタン押下フラグをクリアする。

【 1 4 8 3 】

ステップ S 7 1 1 8 にて R A M 5 4 に記憶されたボタン押下フラグをクリアした後、ステップ S 7 1 1 4 にて R A M 5 4 にボタン押下フラグがセットされていないと判定した場合、またはステップ S 7 1 1 5 にてタイマカウンタ S T の値が「0」以下ではないと判定した場合には、M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 1 9 において、その他の演出の実行処理を実行する。

その他の演出の実行処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 0 0 2 の保留決定処理およびステップ S 2 0 0 3 S の演出決定処理の内容に基づいて、押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示とは異なる他の演出を実行する。

その後、M P U 5 2 は、演出実行処理を終了する。

【 1 4 8 4 】

< リーチ表示の発生とその後の流れについて >

図 9 0 は、リーチ表示の発生後における図柄表示装置の表示画面と、予告表示のタイミングチャートとを示す図である。具体的には、図 9 0（A）は、リーチ表示の発生後に押

10

20

30

40

50

ボタン 1 4 2 に関連した予告表示の操作予告パートを実行した状態を示す図であり、図 9 0 (B) は、期間 P D 3 内に遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出した状態を示す図であり、図 9 0 (C) は、期間 P D 3 内に遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出しなかった状態を示す図である。また、図 9 0 (D) は、予告表示の結果報知パートにて成功演出を遊技者に報知した状態を示す図であり、図 9 0 (E) は、予告表示の結果報知パートにて失敗演出を遊技者に報知した状態を示す図である。なお、図 9 0 (A) ~ (E) では、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G を上段に配置し、タイミングチャートを下段に配置している。

【 1 4 8 5 】

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【 1 4 8 6 】

ここで、M P U 5 2 は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定し、リーチ表示が発生すると判定した場合には、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果としてリーチ表示の図柄の組み合わせに係る情報を決定する。

そして、M P U 6 2 は、図 9 0 (A) に示すように、図柄の変動表示の開始からリーチ表示の発生までの期間 P D 1 を経過した後、リーチ表示が発生させる。

なお、図 9 0 では、上段に配置された図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の状態となるタイミングを下段に配置されたタイミングチャートに黒丸で示している。

【 1 4 8 7 】

また、M P U 5 2 は、押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示の発生タイミングとなったか否かを判定し、予告表示の発生タイミングとなったと判定した場合は、換言すれば、期間 P D 1 を経過して期間 P D 2 を開始したと判定した場合には、ステップ S 7 1 0 2 において、操作予告パートの実行処理を実行する。

この操作予告パートの実行処理では、M P U 6 2 は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に押ボタン 1 4 2 を示す画像 G B 1 と、操作予告パートの継続時間を示すタイマゲージ G B 2 とを表示させ、この画像 G B 1 に重ねて「 P U S H 」の文字を表示させる。また、M P U 6 2 は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右下位置に天使のキャラクタ G B 3 を表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「ボタンを押して花火が上がれば激熱！」にて押ボタン 1 4 2 を押下することを遊技者に示唆する。なお、タイマゲージ G B 2 は、時間の経過とともに減少していき、タイマゲージ G B 2 の 0 となるまでの期間は、予告表示が発生させる期間 P D 3 と対応している。

【 1 4 8 8 】

予告表示が発生させる期間 P D 3 では、M P U 5 2 は、遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出したか否かを判定する。

M P U 5 2 は、遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出したと判定した場合には、ステップ S 7 1 0 9 において、R A M 5 4 にボタン押下フラグをセットし、ステップ S 7 1 1 0 において、ステップ S 7 0 0 3 の経過時間の設定処理にて設定された経過時間を R A M 5 4 の各種カウンタエリア 5 4 2 に設けられたタイマカウンタ S T にセットする。その後、M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 1 1 において、操作予告パートの終了処理を実行する。

この操作予告パートの終了処理では、M P U 6 2 は、図 9 0 (B) に示すように、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示された画像 G B 1、タイマゲージ G B 2、および天使のキャラクタ G B 3 を消去する。

10

20

30

40

50

なお、図 90 では、遊技者による押ボタン 142 の押下を検出したタイミングを下段に配置されたタイミングチャートに白丸で示している。

【 1489 】

また、MPU52 は、遊技者による押ボタン 142 の押下を検出したと判定した場合には、ステップ S7115 において、タイマカウンタ ST の値が「0」以下であるか否かを判定する。

【 1490 】

MPU52 は、ステップ S7115 にてタイマカウンタ ST の値が「0」以下であると判定した場合（ステップ S7003 の経過時間の設定処理にて設定された経過時間を経過したと判定した場合）には、ステップ S7116 において、結果報知パートの実行処理を実行する。

10

【 1491 】

この結果報知パートの実行処理では、MPU52 は、ステップ S7002 の予告表示の設定処理にて設定された予告表示の結果に基づいて、成功演出または失敗演出を遊技者に報知する。

具体的には、ステップ S7002 の予告表示の設定処理にて予告表示の結果として成功演出を設定した場合には、MPU62 は、図 90（C）に示すように、花火を打ち上げさせることによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知する。なお、図 90（C）では、下段に配置されたタイミングチャートにステップ S7003 の経過時間の設定処理にて設定された経過時間 DE を示している。MPU52 は、図柄の変動表示の停止までに予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するように経過時間 DE をランダムに設定している。

20

【 1492 】

また、ステップ S7002 の予告表示の設定処理にて予告表示の結果として失敗演出を設定した場合には、MPU62 は、図 90（D）に示すように、花火を打ち上げさせないことによって、予告表示の失敗演出を遊技者に報知する。

なお、本参考形態では、失敗演出は、花火を打ち上げさせない内容となっているので、パチンコ機 1 は、経過時間 DE の経過後に予告表示の失敗演出を遊技者に報知しているものの、遊技者は、予告表示の失敗演出を認識することはできないようになっている。これに対して、予告表示の失敗演出は、遊技者に認識できるような内容になっていてもよい。

30

【 1493 】

これに対して、MPU52 は、遊技者による押ボタン 142 の押下を検出することなく、押ボタン 142 に関連した予告表示を発生させる期間 PD3 を経過したと判定した場合には、RAM54 にボタン押下フラグをセットすることなく、経過時間を RAM54 の各種カウンタエリア 542 に設けられたタイマカウンタ ST にセットすることなく、ステップ S7111 において、操作予告パートの終了処理を実行する。

この操作予告パートの終了処理では、MPU62 は、図 90（E）に示すように、図柄表示装置 36 の表示画面 G に表示された画像 GB1、タイマゲージ GB2、および天使のキャラクタ GB3 を消去する。

【 1494 】

40

なお、本参考形態では、MPU52 は、遊技者による押ボタン 142 の押下を検出することなく、押ボタン 142 に関連した予告表示を発生させる期間 PD3 を経過したと判定した場合には、RAM54 にボタン押下フラグをセットすることなく、経過時間を RAM54 の各種カウンタエリア 542 に設けられたタイマカウンタ ST にセットすることなく、ステップ S7111 において、操作予告パートの終了処理を実行しているが、RAM54 にボタン押下フラグをセットし、経過時間を RAM54 の各種カウンタエリア 542 に設けられたタイマカウンタ ST にセットするようにしてもよい。換言すれば、MPU52 は、遊技者による押ボタン 142 の押下を検出することなく、押ボタン 142 に関連した予告表示を発生させる期間 PD3 を経過したと判定した場合に、遊技者による押ボタン 142 の押下を検出したものとして、その後の処理を実行してもよい。

50

【 1 4 9 5 】

その後、期間 P D 2 を経過した場合には、M P U 6 2 は、図柄の変動表示を停止させる（図 9 0（D）参照）。

【 1 4 9 6 】

このように、本参考形態では、操作予告パートは、押ボタン 1 4 2 の操作態様を遊技者に示唆する操作演出手段として機能し、結果報知パートは、操作予告パートにて示唆した押ボタン 1 4 2 の操作態様に応じて押ボタン 1 4 2 が操作された場合に、所定の操作演出として花火演出を実行させる操作演出実行手段として機能している。

なお、本参考形態では、操作手段は、押ボタン 1 4 2 としているが、例えば、方向キーや、十字キーや、ジョイスティックや、ジョグダイヤルなどであってもよい。要するに、操作手段は、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能であれば、どのようなものであってもよい。

10

【 1 4 9 7 】

また、本参考形態では、操作予告パートは、図柄表示装置 3 6 を介して押ボタン 1 4 2 の操作態様を遊技者に示唆し、結果報知パートは、図柄表示装置 3 6 を介して花火演出を実行させていた。換言すれば、本参考形態では、操作予告パートおよび結果報知パートは、画像を介して押ボタン 1 4 2 の操作態様を遊技者に示唆し、花火演出を実行させていた。

これに対して、操作演出手段および操作演出実行手段は、音声や、役物の動作などの他の情報を介して操作手段の操作態様を遊技者に示唆し、所定の操作演出を実行させてもよい。

20

【 1 4 9 8 】

また、本参考形態では、所定の操作演出は、花火演出としているが、これ以外の演出であってもよい。例えば、所定の操作演出は、保留絵柄を変化させる演出であってもよく、キャラクタのセリフを表示させる演出であってもよく、カットインを発生させる演出であってもよく、役物を動作させる演出であってもよく、図柄の変動表示の開始時または停止時に発生する先読み演出であってもよく、複数のキャラクタから 1 のキャラクタを選択する演出であってもよく、背景画像や、滞在するモードなどを変更する演出であってもよい。要するに、所定の操作演出は、遊技者による操作手段の操作に基づいて、実行可能な演出であれば、どのような演出であってもよい。

30

【 1 4 9 9 】

また、本参考形態では、花火演出は、押ボタン 1 4 2 が操作された後、所定の経過時間 D E を経過した場合に実行されている。

このような構成によれば、花火演出は、押ボタン 1 4 2 が操作された後、所定の経過時間 D E を経過した場合に実行されるので、パチンコ機 1 は、遊技者にて押ボタン 1 4 2 が操作された後、花火演出を実行するタイミングを多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 5 0 0 】

なお、花火演出は、押ボタン 1 4 2 が操作された後、所定の経過時間 D E を経過した場合に実行されていれば、所定の経過時間 D E を経過するまでの間、どのように押ボタン 1 4 2 が操作されてもよい。例えば、押ボタン 1 4 2 は、複数回にわたって押下されてもよく、継続して押下されていてもよい。

40

また、押ボタン 1 4 2 は、遊技者に操作された場合に、この操作の度に抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、遊技者に操作されたと判断するようになっていてもよい。これによれば、押ボタン 1 4 2 の操作と、花火演出の実行との組み合わせを更に多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 5 0 1 】

また、前述したように、本参考形態では、経過時間 D E は、ランダムに設定されているので、遊技者は、押ボタン 1 4 2 を操作した後、すぐに花火演出の実行を認識できない場合であっても、経過時間 D E の経過後における花火演出の実行を期待して遊技を継続する

50

ことができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1502】

なお、本参考形態では、経過時間は、ランダムに設定されているが、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合に長くなるように設定し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合に短くなるように設定してもよい。換言すれば、所定の経過時間は、所定の抽選における当選期待度が高い場合に長くなり、当選期待度が低い場合に短くなるように設定されていてもよい。

このように構成すれば、所定の経過時間は、所定の抽選における当選期待度が高い場合に長くなり、当選期待度が低い場合に短くなるように設定されるので、当選期待度は、操作手段が操作された後、操作演出を実行するまでの時間が長くなるほど高くなることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【1503】

また、本参考形態では、操作手段は、押ボタン 142 の 1 つとしているが、2 以上の操作手段を備えていてもよい。

例えば、操作手段は、第 1 の操作手段としての押ボタン 142 と、第 1 の操作手段とは異なる第 2 の操作手段とを備えていてもよい。この場合において、操作演出実行手段は、所定条件の下、第 1 の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出としての花火演出における特定タイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第 2 の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるように構成されていてもよい。

20

【1504】

ここで、第 2 の操作手段は、第 1 の操作手段とは異なるものであればよく、押ボタン 142 とは異なる押ボタンの他、方向キーや、十字キーや、ジョイスティックや、ジョグダイヤルなどであってもよい。

なお、第 1 の操作手段および第 2 の操作手段は、例えば、十字キーの上下および左右のように、一体的に設けられていてもよい。

【1505】

また、所定条件は、リーチ表示の発生中だけでなく、どのような条件であってもよく、例えば、遊技回の変動表示中や、開閉実行モードの実行中や、デモ表示の実行中や、オーブニングまたはエンディングの実行中などであってもよい。

30

なお、所定の操作演出における特定タイミングは、所定の操作演出における特定のタイミングであれば、どのようなタイミングであってもよい。例えば、前述した花火演出であれば、特定タイミングは、花火の打ち上げを開始したタイミングであってもよく、花火の開いたタイミングであってもよい。

【1506】

このような構成によれば、操作演出実行手段は、所定条件の下、第 1 の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行するタイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第 2 の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるので、遊技者は、第 1 の操作手段および第 2 の操作手段を選択して操作することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

【1507】

このような本参考形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

(1) 花火演出は、押ボタン 142 が操作された後、所定の経過時間 D E を経過した場合に実行されるので、パチンコ機 1 は、遊技者にて押ボタン 142 が操作された後、花火演出を実行するタイミングを多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

(2) 経過時間 D E は、ランダムに設定されているので、遊技者は、押ボタン 142 を操作した後、すぐに花火演出の実行を認識できない場合であっても、経過時間 D E の経過後

50

における花火演出の実行を期待して遊技を継続することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 5 0 8 】

〔 参考形態 T 〕

以下、本発明の参考形態 T を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【 1 5 0 9 】

前記参考形態 S では、押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示は、操作予告パートを実行した後、押ボタン 1 4 2 を 1 回だけ押下できるようになっていた。

10

これに対して、本参考形態では、押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示は、操作予告パートを実行した後、押ボタン 1 4 2 を複数回にわかって押下できるようになっている点で前記参考形態 S と異なる。

【 1 5 1 0 】

図 9 1 は、本発明の参考形態 T に係る予告表示の操作予告パートを示す図である。図 9 2 は、予告表示の予告結果報知パートを示す図である。具体的には、図 9 2 (A) は、押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示の成功演出を示す図であり、図 9 2 (B) は、押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示の失敗演出を示す図である。

押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示は、操作予告パートにおいて、押ボタン 1 4 2 を押下することを遊技者に示唆し、予告結果報知パートにおいて、予告表示の結果を遊技者に

20

【 1 5 1 1 】

具体的には、押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示は、操作予告パートにおいて、押ボタン 1 4 2 を押下することを遊技者に示唆するので、M P U 5 2 は、図 9 1 に示すように、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右下位置に天使のキャラクタ G B 3 を表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「ボタンを押して花火が上がれば激熱！」にて押ボタン 1 4 2 を押下することを遊技者に示唆する。

【 1 5 1 2 】

そして、押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示は、押ボタン 1 4 2 を押下したときに予告結果報知パートに移行し、予告結果報知パートにおいて、M P U 5 2 は、図 9 2 (A) に示すように、花火を打ち上げさせることによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知する。また、M P U 5 2 は、図 9 2 (B) に示すように、花火を打ち上げさせないことによって、予告表示の失敗演出を遊技者に報知する。

30

【 1 5 1 3 】

ここで、予告結果報知パートにおいて、M P U 5 2 は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択しやすく、失敗演出を選択しにくくなる所定の確率を有し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、成功演出を選択しにくく、失敗演出を選択しやすくなる所定の確率を有する抽選を実行する。そして、M P U 5 2 は、この抽選に当選した場合には、成功演出を遊技者に報知し、この抽選に当選しなかった場合には、失敗演出を遊技者に報知する。換言すれば、M P U 5 2 は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択しやすく、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、失敗演出を選択しやすくなっている。

40

【 1 5 1 4 】

なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択しやすく、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、失敗演出を選択しやすくなっているが、これとは逆の関係になっていてもよい。

また、本参考形態では、M P U 5 2 は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択しやすく、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、失敗演出を選択しやすくなっているが、成功演出および失敗演出を選択するための抽選を実行することなく、成功演出および失敗演出を選択するようになっていてもよい。具体的に

50

は、例えば、MPU52は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、失敗演出を選択してもよい。

【1515】

図93は、予告表示を発生させるタイミングを示す図である。

押ボタン142に関連した予告表示は、図93に示すように、図柄の変動表示の開始からリーチ表示の発生までの期間PD1を経過した後、リーチ表示の発生から図柄の変動表示の停止までの期間PD2の開始後の所定のタイミングで発生する。換言すれば、押ボタン142に関連した予告表示は、図93の丸印内に押の文字で示すように、リーチ表示の発生後の所定のタイミングで発生する。

10

そして、この押ボタン142に関連した予告表示は、図柄の変動表示の停止前に終了する。具体的には、押ボタン142に関連した予告表示は、期間PD2と同一の所定の期間PD3に発生する。

【1516】

なお、本参考形態では、押ボタン142に関連した予告表示は、リーチ表示の発生後の所定のタイミングで発生しているが、図柄の変動表示の開始後の所定のタイミングや、リーチ表示の発生後に発展し得るスーパーリーチの発生後の所定のタイミングや、図柄の変動表示の停止前の所定のタイミングなどのタイミングで発生するようになっていてもよい。

また、本参考形態では、押ボタン142に関連した予告表示は、前述したように、操作予告パートを実行した後、押ボタン142を複数回にわかって押下できるようになっている点で前記参考形態Sと異なる。

20

【1517】

ここで、本参考形態では、押ボタン142に関連した予告表示を発生させる期間PD3は、遊技者による押ボタン142の押下を検出した後、予告結果報知パートに移行し、予告結果報知パートにおいて、予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するまでの経過時間を設定しない通常期間PD31と、経過時間を設定する特定期間PD32とを有している。

なお、本参考形態では、予告表示を発生させる期間PD3の前期を通常期間PD31とし、後期を特定期間PD32としているが、これとは逆になっていてもよい。

30

【1518】

本参考形態では、音声発光制御装置5および表示制御装置6は、前記参考形態Sとは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、演出パターンの決定処理、および演出実行処理は、前記参考形態Sとは異なっている。以下、本参考形態における演出パターンの決定処理、および演出実行処理の内容について説明する。

【1519】

図94は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

演出パターンの決定処理では、MPU52は、図94に示すように、ステップS7001～S7004の処理を実行する。なお、本参考形態では、MPU52は、ステップS7002の処理に代えてステップS7002Tの処理を実行し、ステップ7003の処理を実行しない点で前記参考形態Sと異なる。

40

【1520】

ステップS7001では、MPU52は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定する。

【1521】

MPU52は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、ステップS7002T以降の処理を実行することなく、ステップS7004以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、ステップS7002Tにおいて、押ボタン142に関連した予告表示の設定処理を実行する。この予告表示の設定処理では、MPU52は、押ボタン142に関連した予告表示の結果と、押

50

ボタン 1 4 2 に関連した予告表示を発生させるタイミングと、押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示を発生させる期間 P D 3 を設定する。

【 1 5 2 2 】

ここで、M P U 5 2 は、前述したように、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、成功演出を選択しやすく、失敗演出を選択しにくくなる所定の確率を有し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、成功演出を選択しにくく、失敗演出を選択しやすくなる所定の確率を有する抽選を実行する。そして、M P U 5 2 は、この抽選に当選した場合には、成功演出を遊技者に報知するように予告表示の結果を設定し、この抽選に当選しなかった場合には、失敗演出を遊技者に報知するように予告表示の結果を設定する。

10

【 1 5 2 3 】

また、M P U 5 2 は、前述したように、図柄の変動表示の開始からリーチ表示の発生までの期間 P D 1 を経過した後、リーチ表示の発生から図柄の変動表示の停止までの期間 P D 2 の開始後の所定のタイミングで発生するように予告表示を発生させるタイミングを設定する。

なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、期間 P D 2 の開始後すぐに予告表示を発生させるタイミングを設定しているが、これとは異なるタイミングで発生するように予告表示を発生させるタイミングを設定してもよい。

また、本参考形態では、M P U 5 2 は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、予告表示の設定処理を実行し、押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示を発生させているが、予告表示を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選結果に基づいて、予告表示を発生させるようにしてもよい。

20

【 1 5 2 4 】

ここで、M P U 5 2 は、変動用コマンドの内容に基づいて、図柄の変動表示の開始から図柄の変動表示の停止までの時間（表示継続時間）を取得し、この表示継続時間に基づいて、期間 P D 1 , P D 2 を設定する。例えば、M P U 5 2 は、変動用コマンドの内容に基づいて、2 0 s e c の表示継続時間を取得した場合には、期間 P D 1 を 5 s e c に設定し、期間 P D 2 を 1 5 s e c に設定する。この場合には、M P U 5 2 は、期間 P D 3 を 1 5 s e c に設定する。また、本参考形態では、M P U 5 2 は、通常期間 P D 3 1 を 1 2 s e c に設定し、特定期間 P D 3 2 を 3 s e c に設定するが、通常期間 P D 3 1 および特定期間 P D 3 2 の時間配分は、これ以外の時間配分に設定してもよい。

30

【 1 5 2 5 】

ステップ S 7 0 0 2 T の予告表示の設定処理を実行した後、またはステップ S 7 0 0 1 にてリーチ表示が発生しないと判定した場合には、M P U 5 2 は、ステップ S 7 0 0 4 において、その他の演出パターンの設定処理を実行する。その他の演出パターンの設定処理では、M P U 5 2 は、R O M 5 3 に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、M P U 5 2 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。また、M P U 5 2 は、押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示とは異なる他の予告表示を発生させるか否かの抽選を実行する。

40

【 1 5 2 6 】

< 音声発光制御装置にて実行される演出実行処理について >

図 9 5 は、演出実行処理のフローチャートを示す図である。

M P U 5 2 は、ステップ S 2 0 0 2 の保留決定処理およびステップ S 2 0 0 3 S の演出決定処理の内容に基づいて、図 9 5 に示すように、ステップ S 7 1 0 1 ~ S 7 1 1 9 の処理を実行する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 0 4 の処理に代えてステップ S 7 1 0 4 T の処理を実行し、ステップ S 7 1 0 6 の処理を実行した後、ステップ S 7 1 1 4 の処理を実行する前に、ステップ S 7 1 2 0 T 以降の処理を実行し、ステップ S 7 1 1 5 の処理に代えてステップ S 7 1 2 8 T の処理を実行する点で前記参考形態 S と異なる。

50

【 1 5 2 7 】

ステップ S 7 1 0 1 では、M P U 5 2 は、押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示の発生タイミングとなったか否かを判定する。

M P U 5 2 は、予告表示の発生タイミングとなっていないと判定した場合には、ステップ S 7 1 0 2 ~ S 7 1 0 5 の処理を実行することなく、ステップ S 7 1 0 6 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、予告表示の発生タイミングとなったと判定した場合、換言すれば、期間 P D 1 を経過して期間 P D 2 を開始したと判定した場合には、ステップ S 7 1 0 2 において、操作予告パートの実行処理を実行する。

操作予告パートの実行処理では、M P U 5 2 は、操作予告パートを実行するために、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

【 1 5 2 8 】

操作予告パートの実行処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 0 3 において、操作予告パート実行コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに操作予告パート実行コマンドを記憶する。この操作予告パート実行コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 1 5 2 9 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された操作予告パート実行コマンドに基づいて、操作予告パートを図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、操作予告パートを実行する。

【 1 5 3 0 】

具体的には、M P U 6 2 は、前述したように、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右下位置に天使のキャラクタ G B 3 を表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「ボタンを押して花火が上がれば激熱！」にて押ボタン 1 4 2 を押下することを遊技者に示唆する（図 9 1 参照）。

【 1 5 3 1 】

ステップ S 7 1 0 3 にて操作予告パート実行コマンドを設定した後、M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 0 4 T において、ステップ S 7 0 0 2 T の予告表示の設定処理にて設定された通常期間 P D 3 1 を R A M 5 4 の各種カウンタエリア 5 4 2 に設けられたタイマカウンタ S T にセットする。このタイマカウンタ S T にセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、例えば、タイマカウンタ S T に「6 0 0 0」をセットした場合には、通常期間 P D 3 1 は 1 2 s e c となる。

【 1 5 3 2 】

ステップ S 7 1 0 4 T の処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 0 5 において、R A M 5 4 に操作予告フラグをセットする。この操作予告フラグは、操作予告パートを実行していることを特定するためのフラグである。

【 1 5 3 3 】

ステップ S 7 1 0 5 の処理を実行した後、またはステップ S 7 1 0 1 にて予告表示の発生タイミングとなっていないと判定した場合には、M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 0 6 において、R A M 5 4 に操作予告フラグがセットされているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 0 6 にて R A M 5 4 に操作予告フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 7 1 2 0 T 以降の処理を実行することなく、ステッ

10

20

30

40

50

ブ S 7 1 1 9 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 0 6 にて R A M 5 4 に操作予告フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 7 1 2 0 T において、遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出したか否かを判定する。

【 1 5 3 4 】

M P U 5 2 は、遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出していないと判定した場合には、ステップ S 7 1 2 1 T 以降の処理を実行することなく、ステップ S 7 1 2 4 T 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出したと判定した場合には、ステップ S 7 1 2 1 T において、タイマカウンタ S T の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

10

【 1 5 3 5 】

M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 2 1 T にてタイマカウンタ S T の値が「 0 」以下でないと判定した場合（ステップ S 7 0 0 2 T の予告表示の設定処理にて設定された通常期間 P D 3 1 を経過していないと判定した場合）には、ステップ S 7 1 2 2 T において、結果報知パートの実行処理を実行する。

結果報知パートの実行処理では、M P U 5 2 は、結果報知パートを実行するために、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

【 1 5 3 6 】

20

結果報知パートの実行処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 2 3 T において、結果報知パート実行コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに結果報知パート実行コマンドを記憶する。この結果報知パート実行コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 1 5 3 7 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された結果報知パート実行コマンドに基づいて、結果報知パートを図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、結果報知パートを実行する。

30

【 1 5 3 8 】

具体的には、M P U 6 2 は、ステップ S 7 0 0 2 の予告表示の設定処理にて設定された押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示の結果に基づいて、花火を打ち上げさせることによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知する（図 9 2（ A ）参照）。また、M P U 6 2 は、ステップ S 7 0 0 2 の予告表示の設定処理にて設定された押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示の結果に基づいて、花火を打ち上げさせないことによって、予告表示の失敗演出を遊技者に報知する（図 9 2（ B ）参照）。

40

【 1 5 3 9 】

ここで、本参考形態では、ステップ S 7 0 0 2 T の予告表示の設定処理にて予告表示の結果として成功演出を設定した場合には、遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出する都度、M P U 6 2 は、結果報知パートにおいて、予告表示の成功演出を遊技者に報知するようになっているが、所定の確率（例えば 2 0 % ）の抽選を実行し、この抽選に当選した場合にのみ、予告表示の成功演出を遊技者に報知するようになっていてもよい。また、この場合には、予告表示の成功演出を 1 回でも遊技者に報知した後は、遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出する都度、予告表示の成功演出を遊技者に報知するようによ

50

い。

その後、MPU52は、ステップS7119以降の処理を実行する。

【1540】

これに対して、MPU52は、ステップS7121TにてタイマカウンタSTの値が「0」以下であると判定した場合（ステップS7002Tの予告表示の設定処理にて設定された通常期間PD31を経過して特定期間PD32に移行したと判定した場合）には、ステップS7109において、RAM54にボタン押下フラグをセットする。このボタン押下フラグは、押ボタン142の押下を検出したことを特定するためのフラグである。

【1541】

ステップS7109にてRAM54にボタン押下フラグをセットした後、またはステップS7120Tにて遊技者による押ボタン142の押下を検出していないと判定した場合には、MPU52は、ステップS7124Tにおいて、図柄の変動表示の停止タイミングとなったか否かを判定する。

【1542】

MPU52は、ステップS7124Tにて図柄の変動表示の停止タイミングとなっていないと判定した場合には、ステップS7125T以降の処理を実行することなく、ステップS7119の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS7124Tにて図柄の変動表示の停止タイミングとなったと判定した場合には、ステップS7125Tにおいて、操作予告パートの終了処理を実行する。

【1543】

操作予告パートの終了処理では、MPU52は、操作予告パートを終了するために、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

操作予告パートの終了処理を実行した後、MPU52は、ステップS7126Tにおいて、操作予告パート終了コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに操作予告パート終了コマンドを記憶する。この操作予告パート終了コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【1544】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された操作予告パート終了コマンドに基づいて、操作予告パートを図柄表示装置36にて終了するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、操作予告パートを終了する。

【1545】

具体的には、MPU62は、図柄表示装置36の表示画面Gに表示された天使のキャラクタGB3を消去する。

【1546】

ステップS7126Tにて操作予告パート終了コマンドを設定した後、MPU52は、ステップS7127Tにおいて、RAM54に記憶された操作予告フラグをクリアする。

【1547】

ステップS7127TにてRAM54に記憶された操作予告フラグをクリアした後、MPU52は、ステップS7114において、RAM54にボタン押下フラグがセットされているか否かを判定する。

【1548】

10

20

30

40

50

M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 1 4 にて R A M 5 4 にボタン押下フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 7 1 2 8 T ~ S 7 1 1 8 の処理を実行することなく、ステップ S 7 1 1 9 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 1 4 にて R A M 5 4 にボタン押下フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 7 1 2 8 T において、予告表示の結果の差し替え処理を実行する。

【 1 5 4 9 】

予告表示の結果の差し替え処理では、M P U 5 2 は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、予告表示の結果を成功演出に差し替え、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、予告表示の結果を失敗演出に差し替える。

10

なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、特定期間 P D 3 2 において、遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出した場合には、ステップ S 7 1 2 8 T の予告表示の結果の差し替え処理を実行しているが、これを実行することなく、予告表示の結果を維持するようにしてもよい。

【 1 5 5 0 】

ステップ S 7 1 2 8 T の処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 1 6 において、結果報知パートの実行処理を実行する。

結果報知パートの実行処理では、M P U 5 2 は、結果報知パートを実行するために、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

20

【 1 5 5 1 】

結果報知パートの実行処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 1 7 において、結果報知パート実行コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに結果報知パート実行コマンドを記憶する。この結果報知パート実行コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 1 5 5 2 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された結果報知パート実行コマンドに基づいて、結果報知パートを図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、結果報知パートを実行する。

30

【 1 5 5 3 】

具体的には、M P U 6 2 は、ステップ S 7 1 2 8 T の予告表示の結果の差し替え処理にて差し替えられた押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示の結果に基づいて、前述したように、花火を打ち上げさせることによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知する（図 9 2（A）参照）。また、M P U 6 2 は、ステップ S 7 1 2 8 T の予告表示の結果の差し替え処理にて差し替えられた押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示の結果に基づいて、花火を打ち上げさせないことによって、予告表示の失敗演出を遊技者に報知する（図 9 2（B）参照）。

40

【 1 5 5 4 】

ステップ S 7 1 1 7 にて結果報知パート実行コマンドを設定した後、M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 1 8 において、R A M 5 4 に記憶されたボタン押下フラグをクリアする。

【 1 5 5 5 】

ステップ S 7 1 1 8 にて R A M 5 4 に記憶されたボタン押下フラグをクリアした後、ステップ S 7 1 2 3 T の処理を実行した後、ステップ S 7 1 0 6 にて R A M 5 4 に操作予告

50

フラグがセットされていないと判定した場合、ステップ S 7 1 2 4 T にて図柄の変動表示の停止タイミングとなっていないと判定した場合、またはステップ S 7 1 1 4 にて R A M 5 4 にボタン押下フラグがセットされていないと判定した場合には、M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 1 9 において、その他の演出の実行処理を実行する。

その他の演出の実行処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 0 0 2 の保留決定処理およびステップ S 2 0 0 3 S の演出決定処理の内容に基づいて、押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示とは異なる他の演出を実行する。

その後、M P U 5 2 は、演出実行処理を終了する。

【 1 5 5 6 】

< リーチ表示の発生とその後の流れについて >

図 9 6 は、リーチ表示の発生後における図柄表示装置の表示画面と、予告表示のタイミングチャートとを示す図である。具体的には、図 9 6 (A) は、リーチ表示の発生後に押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示の操作予告パートを実行した状態を示す図であり、図 9 6 (B) は、通常期間 P D 3 1 内に遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出し、予告表示の成功演出を遊技者に報知した状態を示す図であり、図 9 6 (C) は、通常期間 P D 3 1 内に遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出し、予告表示の失敗演出を遊技者に報知した状態を示す図である。また、図 9 6 (D) は、特定期間 P D 3 2 内に遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出し、予告表示の成功演出を遊技者に報知した状態を示す図であり、図 9 6 (E) は、特定期間 P D 3 2 内に遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出し、予告表示の失敗演出を遊技者に報知した状態を示す図である。なお、図 9 6 (A) ~ (E) では、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G を上段に配置し、タイミングチャートを下段に配置している。

【 1 5 5 7 】

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【 1 5 5 8 】

ここで、M P U 5 2 は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定し、リーチ表示が発生すると判定した場合には、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果としてリーチ表示の図柄の組み合わせに係る情報を決定する。

そして、M P U 6 2 は、図 9 6 (A) に示すように、図柄の変動表示の開始からリーチ表示の発生までの期間 P D 1 を経過した後、リーチ表示を発生させる。

なお、図 9 6 では、上段に配置された図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の状態となるタイミングを下段に配置されたタイミングチャートに黒丸で示している。

【 1 5 5 9 】

また、M P U 5 2 は、押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示の発生タイミングとなったか否かを判定し、予告表示の発生タイミングとなったと判定した場合、換言すれば、期間 P D 1 を経過して期間 P D 2 を開始したと判定した場合には、ステップ S 7 1 0 2 において、操作予告パートの実行処理を実行する。

この操作予告パートの実行処理では、M P U 6 2 は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右下位置に天使のキャラクタ G B 3 を表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「ボタンを押して花火が上がれば激熱！」にて押ボタン 1 4 2 を押下することを遊技者に示唆する。

【 1 5 6 0 】

予告表示を発生させる期間 P D 3 では、M P U 5 2 は、遊技者による押ボタン 1 4 2 の

10

20

30

40

50

押下を検出したか否かを判定する。

通常期間 P D 3 1 (予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するまでの経過時間を設定しない期間) では、 M P U 5 2 は、遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出したと判定した場合には、ステップ S 7 1 2 2 T において、結果報知パートの実行処理を実行する。

なお、図 9 6 では、遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出したタイミングを下段に配置されたタイミングチャートに白丸で示している。

【 1 5 6 1 】

この結果報知パートの実行処理では、 M P U 5 2 は、ステップ S 7 0 0 2 T の予告表示の設定処理にて設定された予告表示の結果に基づいて、成功演出または失敗演出を遊技者に報知するように予告表示の結果を設定する。

10

具体的には、ステップ S 7 0 0 2 T の予告表示の設定処理にて予告表示の結果として成功演出を設定した場合には、 M P U 6 2 は、図 9 6 (B) に示すように、花火を打ち上げさせることによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知する。

また、ステップ S 7 0 0 2 T の予告表示の設定処理にて予告表示の結果として失敗演出を設定した場合には、 M P U 6 2 は、図 9 6 (C) に示すように、花火を打ち上げさせないことによって、予告表示の失敗演出を遊技者に報知する。

なお、本参考形態では、失敗演出は、花火を打ち上げさせない内容となっているので、パチンコ機 1 は、予告表示の失敗演出を遊技者に報知しているものの、遊技者は、予告表示の失敗演出を認識することはできないようになっている。これに対して、予告表示の失敗演出は、遊技者に認識できるような内容になっていてもよい。

20

【 1 5 6 2 】

特定期間 P D 3 2 (予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するまでの経過時間を設定する期間) では、 M P U 5 2 は、遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出したと判定した場合には、ステップ S 7 1 0 9 において、 R A M 5 4 にボタン押下フラグをセットし、ステップ S 7 1 2 4 T において、図柄の変動表示の停止タイミングとなったか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 2 4 T にて図柄の変動表示の停止タイミングとなったと判定した場合には、ステップ S 7 1 2 5 T において、操作予告パートの終了処理を実行する。

30

この操作予告パートの終了処理では、 M P U 6 2 は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示された天使のキャラクタ G B 3 を消去する。

【 1 5 6 3 】

その後、 M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 1 4 において、 R A M 5 4 にボタン押下フラグがセットされているか否かを判定し、 R A M 5 4 にボタン押下フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 7 1 2 8 T において、予告表示の結果の差し替え処理を実行する。

【 1 5 6 4 】

予告表示の結果の差し替え処理では、 M P U 5 2 は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、予告表示の結果を成功演出に差し替え、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、予告表示の結果を失敗演出に差し替える。

40

【 1 5 6 5 】

その後、 M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 1 6 において、結果報知パートの実行処理を実行する。

【 1 5 6 6 】

この結果報知パートの実行処理では、 M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 2 8 T にて差し替えられた予告表示の結果に基づいて、成功演出または失敗演出を遊技者に報知する。

具体的には、ステップ S 7 1 2 8 T の予告表示の結果の差し替え処理にて予告表示の結果として成功演出を設定した場合には、 M P U 6 2 は、図 9 6 (D) に示すように、花火を打ち上げさせることによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知する。

50

また、ステップ S 7 1 2 8 T の予告表示の結果の差し替え処理にて予告表示の結果として失敗演出を設定した場合には、M P U 6 2 は、図 9 6 (E) に示すように、花火を打ち上げさせないことによって、予告表示の失敗演出を遊技者に報知する。

なお、本参考形態では、失敗演出は、花火を打ち上げさせない内容となっているので、パチンコ機 1 は、予告表示の失敗演出を遊技者に報知しているものの、遊技者は、予告表示の失敗演出を認識することはできないようになっている。これに対して、予告表示の失敗演出は、遊技者に認識できるような内容になっていてもよい。

【 1 5 6 7 】

その後、M P U 6 2 は、図柄の変動表示を停止させる。

【 1 5 6 8 】

なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 2 4 T にて図柄の変動表示の停止タイミングとなったと判定した場合には、ステップ S 7 1 1 6 において、結果報知パートの実行処理を実行している。換言すれば、M P U 5 2 は、図柄の変動表示の停止タイミングとなった場合に、結果報知パートの実行処理を実行するように経過期間を設定している。

これに対して、M P U 5 2 は、前記参考形態 S と同様に、経過時間をランダムに設定してもよい。換言すれば、M P U 5 2 は、図柄の変動表示の停止までに予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するように経過期間を設定すればよい。この場合には、経過時間は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合に長くなるように設定し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合に短くなるように設定してもよく、これとは逆の関係になるように設定してもよい。なお、経過時間は、図柄の変動表示の停止後や、次の遊技回における図柄の変動表示の開始後に予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するように設定されていてもよい。

【 1 5 6 9 】

また、本参考形態では、M P U 5 2 は、遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出することなく、経過期間を設定する特定期間 P D 3 2 を経過したと判定した場合には、R A M 5 4 にボタン押下フラグをセットすることなく、ステップ S 7 1 2 5 T において、操作予告パートの終了処理を実行しているが、R A M 5 4 にボタン押下フラグをセットするようにしてもよい。換言すれば、M P U 5 2 は、遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出することなく、経過期間を設定する特定期間 P D 3 2 を経過したと判定した場合に、遊技者

【 1 5 7 0 】

このように、本参考形態では、操作予告パートは、押ボタン 1 4 2 の操作態様を遊技者に示唆する操作演出手段として機能し、結果報知パートは、操作予告パートにて示唆した押ボタン 1 4 2 の操作態様に応じて押ボタン 1 4 2 が操作された場合に、所定の操作演出として花火演出を実行させる操作演出実行手段として機能している。

なお、本参考形態では、操作手段は、押ボタン 1 4 2 としているが、例えば、方向キーや、十字キーや、ジョイスティックや、ジョグダイヤルなどであってもよい。要するに、操作手段は、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能であれば、どのようなものであってもよい。

【 1 5 7 1 】

また、本参考形態では、操作予告パートは、図柄表示装置 3 6 を介して押ボタン 1 4 2 の操作態様を遊技者に示唆し、結果報知パートは、図柄表示装置 3 6 を介して花火演出を実行させていた。換言すれば、本参考形態では、操作予告パートおよび結果報知パートは、画像を介して押ボタン 1 4 2 の操作態様を遊技者に示唆し、花火演出を実行させていた。

これに対して、操作演出手段および操作演出実行手段は、音声や、役物の動作などの他の情報を介して操作手段の操作態様を遊技者に示唆し、所定の操作演出を実行させてもよい。

【 1 5 7 2 】

10

20

30

40

50

また、本参考形態では、所定の操作演出は、花火演出としているが、これ以外の演出であってもよい。例えば、所定の操作演出は、保留絵柄を変化させる演出であってもよく、キャラクタのセリフを表示させる演出であってもよく、カットインを発生させる演出であってもよく、役物を動作させる演出であってもよく、図柄の変動表示の開始時または停止時に発生する先読み演出であってもよく、複数のキャラクタから1のキャラクタを選択する演出であってもよく、背景画像や、滞在するモードなどを変更する演出であってもよい。要するに、所定の操作演出は、遊技者による操作手段の操作に基づいて、実行可能な演出であれば、どのような演出であってもよい。

【1573】

また、本参考形態では、花火演出は、押ボタン142が操作された後、図柄の変動表示の停止タイミングとなった場合（所定の経過時間を経過した場合）に実行されている。

10

このような構成によれば、花火演出は、押ボタン142が操作された後、所定の経過時間を経過した場合に実行されるので、パチンコ機1は、遊技者にて押ボタン142が操作された後、花火演出を実行するタイミングを多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1574】

また、本参考形態では、所定の経過時間は、花火演出を実行させるタイミングと、図柄の変動表示の停止タイミングとを揃えるように設定されている。換言すれば、所定の経過時間は、所定の操作演出における特定タイミングと、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングとを揃えるように設定されている。

20

なお、所定の操作演出における特定タイミングは、所定の操作演出における特定のタイミングであれば、どのようなタイミングであってもよい。例えば、前述した花火演出であれば、特定タイミングは、花火の打ち上げを開始したタイミングであってもよく、花火の開いたタイミングであってもよい。

【1575】

このような構成によれば、所定の経過時間は、花火演出における特定タイミングと、図柄の変動表示の停止タイミングとを揃えるように設定されるので、遊技者は、花火演出における特定タイミングを把握することができ、パチンコ機1は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

なお、本参考形態では、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングは、図柄の変動表示の停止タイミングとしているが、図柄の変動表示の開始タイミングであってもよく、図柄の変動表示の停止および開始を跨ぐタイミングであってもよい。

30

【1576】

また、本参考形態では、所定の経過時間は、所定の操作演出における特定タイミングと、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングとを揃えるように設定されているが、所定の操作演出における特定タイミングと、所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングとを揃えるように設定されていてもよい。

このような構成によれば、所定の経過時間は、所定の操作演出における特定タイミングと、所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングとを揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

40

なお、他の演出は、所定の操作演出とは異なるものであればよく、保留絵柄を変化させる演出であってもよく、キャラクタのセリフを表示させる演出であってもよく、カットインを発生させる演出であってもよく、役物を動作させる演出であってもよく、図柄の変動表示の開始時または停止時に発生する先読み演出であってもよく、複数のキャラクタから1のキャラクタを選択する演出であってもよく、背景画像や、滞在するモードなどを変更する演出であってもよい。

【1577】

また、本参考形態では、パチンコ機1は、第1の期間（特定期間PD32）に押ボタン142が操作された場合に花火演出における特定タイミングを変更可能であり、第1の期

50

間とは異なる第2の期間（通常期間PD31）に押ボタン142が操作された場合に花火演出における特定タイミングを変更しないようになっている。そして、花火演出は、特定期間PD32に押ボタン142が操作された後、所定の経過時間を経過した場合に実行される。

このような構成によれば、パチンコ機1は、特定期間PD32に押ボタン142が操作された場合に花火演出における特定タイミングを変更可能であり、通常期間PD31に押ボタン142が操作された場合に花火演出における特定タイミングを変更しないので、特定期間PD32および通常期間PD31の移行に基づいて、花火演出における特定タイミングを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1578】

また、本参考形態では、前述したように、ステップS7002Tの予告表示の設定処理にて予告表示の結果として成功演出を設定した場合には、遊技者による押ボタン142の押下を検出する都度、MPU62は、結果報知パートにおいて、所定の確率（例えば20%）の抽選を実行し、この抽選に当選した場合にのみ、予告表示の成功演出を遊技者に報知するようになっていてもよい。

このように構成した場合には、パチンコ機1は、通常期間PD31は、押ボタン142が操作された場合に、花火演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間として機能し、特定期間PD32は、押ボタン142が操作された場合に、花火演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間として機能する。

このような構成によれば、パチンコ機1は、押ボタン142が操作された場合に、花火演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる通常期間PD31と、押ボタン142が操作された場合に、花火演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる特定期間PD32とを備えるので、通常期間PD31および特定期間PD32の移行に基づいて、花火演出を実行させるか否かを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1579】

また、本参考形態では、操作手段は、押ボタン142の1つとしているが、2以上の操作手段を備えていてもよい。

例えば、操作手段は、第1の操作手段としての押ボタン142と、第1の操作手段とは異なる第2の操作手段とを備えていてもよい。この場合において、操作演出実行手段は、所定条件の下、第1の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出としての花火演出における特定タイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第2の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるように構成されていてもよい。

【1580】

ここで、第2の操作手段は、第1の操作手段とは異なるものであればよく、押ボタン142とは異なる押ボタンの他、方向キーや、十字キーや、ジョイスティックや、ジョグダイヤルなどであってもよい。

なお、第1の操作手段および第2の操作手段は、例えば、十字キーの上下および左右のように、一体的に設けられていてもよい。

【1581】

また、所定条件は、リーチ表示の発生中だけでなく、どのような条件であってもよく、例えば、遊技回の変動表示中や、開閉実行モードの実行中や、デモ表示の実行中や、オープニングまたはエンディングの実行中などであってもよい。

なお、所定の操作演出における特定タイミングは、所定の操作演出における特定のタイミングであれば、どのようなタイミングであってもよい。例えば、前述した花火演出であれば、特定タイミングは、花火の打ち上げを開始したタイミングであってもよく、花火の開いたタイミングであってもよい。

【1582】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、操作演出実行手段は、所定条件の下、第１の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行するタイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第２の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるので、遊技者は、第１の操作手段および第２の操作手段を選択して操作することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１５８３】

このような本参考形態によれば、前記参考形態Ｓにおける（１）と同様の作用効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

（１）所定の経過時間は、花火演出における特定タイミングと、図柄の変動表示の停止タイミングとを揃えるように設定されるので、遊技者は、花火演出における特定タイミングを把握することができ、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

（２）パチンコ機１は、特定期間ＰＤ３２に押ボタン１４２が操作された場合に花火演出における特定タイミングを変更可能であり、通常期間ＰＤ３１に押ボタン１４２が操作された場合に花火演出における特定タイミングを変更しないので、特定期間ＰＤ３２および通常期間ＰＤ３１の移行に基づいて、花火演出における特定タイミングを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１５８４】

〔参考形態Ｕ〕

以下、本発明の参考形態Ｕを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【１５８５】

前記参考形態Ｔでは、ＭＰＵ５２は、予告表示の結果の差し替え処理において、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、予告表示の結果を成功演出に差し替え、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、予告表示の結果を失敗演出に差し替えていた。

これに対して、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、予告表示の結果の差し替え処理において、所定の条件に基づいて、予告表示の結果を差し替えるようになっている点で前記参考形態Ｔと異なる。

【１５８６】

本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記参考形態Ｔとは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、演出実行処理は、前記参考形態Ｔとは異なっている。以下、本参考形態における演出実行処理の内容について説明する。

【１５８７】

< 音声発光制御装置にて実行される演出実行処理について >

図９７は、本発明の参考形態Ｕに係る演出実行処理のフローチャートを示す図である。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２００２の保留決定処理およびステップＳ２００３Ｓの演出決定処理の内容に基づいて、図９７に示すように、ステップＳ７１０１～Ｓ７１１９の処理を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１０５の処理を実行した後、ステップＳ７１２９Ｕの処理を実行し、ステップＳ７１２３Ｔの処理を実行した後、ステップＳ７１３０Ｕの処理を実行し、ステップＳ７１１４の処理を実行した後、ステップＳ７１３１Ｕの処理を実行する点で前記参考形態Ｔと異なる。

【１５８８】

ステップＳ７１２９Ｕでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された押ボタン１４２の押下回数ＰＵＮに「０」を代入してリセットする。この押ボタン１４２の押下回数ＰＵＮは、通常期間ＰＤ３１（予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するまでの経過時間を設定しない期間）において、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出した回数を示す値である。

ステップＳ７１３０Ｕでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された押ボタン１４２の

押下回数 P U N の値に 1 を加算して更新する。

【 1 5 8 9 】

ステップ S 7 1 3 1 U では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された押ボタン 1 4 2 の押下回数 P U N の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 3 1 U にて押下回数 P U N が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 7 1 2 8 T の予告表示の結果の差し替え処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 7 1 3 1 U にて押下回数 P U N が「 0 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 7 1 2 8 T の予告表示の結果の差し替え処理を実行することなく、ステップ S 7 1 1 6 以降の処理を実行する。

【 1 5 9 0 】

< リーチ表示の発生とその後の流れについて >

図 9 8 は、リーチ表示の発生後における図柄表示装置の表示画面と、予告表示のタイミングチャートとを示す図である。具体的には、図 9 8 (A) は、リーチ表示の発生後に押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示の操作予告パートを実行した状態を示す図であり、図 9 8 (B) は、通常期間 P D 3 1 内に遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出し、予告表示の成功演出を遊技者に報知した状態を示す図であり、図 9 8 (C) は、通常期間 P D 3 1 内に遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出しなかった状態を示す図である。また、図 9 8 (D) は、特定期間 P D 3 2 内に遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出し、予告表示の成功演出を遊技者に報知した状態を示す図であり、図 9 8 (E) は、特定期間 P D 3 2 内に遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出し、予告表示の失敗演出を遊技者に報知した状態を示す図である。なお、図 9 8 (A) ~ (E) では、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G を上段に配置し、タイミングチャートを下段に配置している。

【 1 5 9 1 】

なお、図 9 8 の例では、ステップ S 7 0 0 2 T の予告表示の設定処理において、当否抽選の結果が「通常外れ結果」であるものの、成功演出を選択して予告表示の結果を設定した場合について説明する。

【 1 5 9 2 】

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する。

【 1 5 9 3 】

ここで、M P U 5 2 は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定し、リーチ表示が発生すると判定した場合には、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果としてリーチ表示の図柄の組み合わせに係る情報を決定する。

そして、M P U 6 2 は、図 9 8 (A) に示すように、図柄の変動表示の開始からリーチ表示の発生までの期間 P D 1 を経過した後、リーチ表示が発生させる。

なお、図 9 6 では、上段に配置された図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の状態となるタイミングを下段に配置されたタイミングチャートに黒丸で示している。

【 1 5 9 4 】

また、M P U 5 2 は、押ボタン 1 4 2 に関連した予告表示の発生タイミングとなったか否かを判定し、予告表示の発生タイミングとなったと判定した場合、換言すれば、期間 P D 1 を経過して期間 P D 2 を開始したと判定した場合には、ステップ S 7 1 0 2 において、操作予告パートの実行処理を実行する。

この操作予告パートの実行処理では、M P U 6 2 は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右下位置に天使のキャラクタ G B 3 を表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「ボ

10

20

30

40

50

タンを押して花火が上がれば激熱！」にて押ボタン１４２を押下することを遊技者に示唆する。

【１５９５】

予告表示を発生させる期間ＰＤ３では、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したか否かを判定する。

通常期間ＰＤ３１（予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するまでの経過時間を設定しない期間）では、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したと判定した場合には、ステップＳ７１２２Ｔにおいて、結果報知パートの実行処理を実行する。

【１５９６】

この結果報知パートの実行処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７００２Ｔの予告表示の設定処理にて設定された予告表示の結果に基づいて、成功演出または失敗演出を遊技者に報知するように予告表示の結果を設定する。

具体的には、本参考形態では、ステップＳ７００２Ｔの予告表示の設定処理において、当否抽選の結果が「通常外れ結果」であるものの、成功演出を選択して予告表示の結果を設定しているので、ＭＰＵ６２は、図９８（Ｂ）に示すように、花火を打ち上げさせることによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知する。

【１５９７】

これに対して、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出していないと判定した場合には、ステップＳ７１２２Ｔ以降の処理を実行することなく、ステップＳ７１２４Ｔ以降の処理を実行するので、ＭＰＵ６２は、図９８（Ｃ）に示すように、花火を打ち上げさせないことによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知しないことになる。

なお、図９８では、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したタイミングを下段に配置されたタイミングチャートに白丸で示している。

【１５９８】

特定期間ＰＤ３２（予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するまでの経過時間を設定する期間）では、ＭＰＵ５２は、遊技者による押ボタン１４２の押下を検出したと判定した場合には、ステップＳ７１０９において、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグをセットし、ステップＳ７１２４Ｔにおいて、図柄の変動表示の停止タイミングとなったか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１２４Ｔにて図柄の変動表示の停止タイミングとなったと判定した場合には、ステップＳ７１２５Ｔにおいて、操作予告パートの終了処理を実行する。

この操作予告パートの終了処理では、ＭＰＵ６２は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示された天使のキャラクタＧＢ３を消去する。

【１５９９】

その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１１４において、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグがセットされているか否かを判定し、ＲＡＭ５４にボタン押下フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ７１３１Ｕにおいて、ＲＡＭ５４に記憶された押ボタン１４２の押下回数ＰＵＮの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ７１３１Ｕにて押下回数ＰＵＮが「０」以下であると判定した場合（通常期間ＰＤ３１内に一度も遊技者による押ボタン１４２の押下を検出しなかった場合）には、ステップＳ７１２８Ｔの予告表示の結果の差し替え処理を実行する。

【１６００】

予告表示の結果の差し替え処理では、ＭＰＵ５２は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合には、予告表示の結果を成功演出に差し替え、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合には、予告表示の結果を失敗演出に差し替える。

本参考形態では、ステップＳ７００２Ｔの予告表示の設定処理において、当否抽選の結果が「通常外れ結果」であるものの、成功演出を選択して予告表示の結果を設定しているので、ＭＰＵ５２は、予告表示の結果を失敗演出に差し替える。

10

20

30

40

50

【 1 6 0 1 】

これに対して、MPU52は、ステップS7131Uにて押下回数PUNが「0」以下でないと判定した場合（通常期間PD31内に一度でも遊技者による押ボタン142の押下を検出した場合）には、ステップS7128Tの予告表示の結果の差し替え処理を実行することなく、ステップS7116以降の処理を実行する。

本参考形態では、ステップS7002Tの予告表示の設定処理において、当否抽選の結果が「通常外れ結果」であるものの、成功演出を選択して予告表示の結果を設定しているので、MPU52は、予告表示の結果を成功演出に設定している。

【 1 6 0 2 】

その後、MPU52は、ステップS7116において、結果報知パートの実行処理を実行する。 10

【 1 6 0 3 】

この結果報知パートの実行処理では、MPU52は、ステップS7002Tの予告表示の設定処理にて設定された予告表示の結果、またはステップS7128Tにて差し替えられた予告表示の結果に基づいて、成功演出または失敗演出を遊技者に報知する。

具体的には、本参考形態では、通常期間PD31内に一度でも遊技者による押ボタン142の押下を検出した場合（図98（B）参照）には、ステップS7002Tの予告表示の設定処理において、当否抽選の結果が「通常外れ結果」であるものの、成功演出を選択して予告表示の結果を設定しているので、MPU62は、図98（D）に示すように、花火を打ち上げさせることによって、予告表示の成功演出を遊技者に報知する。 20

また、通常期間PD31内に一度も遊技者による押ボタン142の押下を検出なかった場合（図98（C）参照）には、ステップS7128Tの予告表示の結果の差し替え処理にて予告表示の結果として失敗演出を設定しているので、MPU62は、図98（E）に示すように、花火を打ち上げさせないことによって、予告表示の失敗演出を遊技者に報知する。

なお、本参考形態では、失敗演出は、花火を打ち上げさせない内容となっているので、パチンコ機1は、予告表示の失敗演出を遊技者に報知しているものの、遊技者は、予告表示の失敗演出を認識することはできないようになっている。これに対して、予告表示の失敗演出は、遊技者に認識できるような内容になっていてもよい。

【 1 6 0 4 】

その後、MPU62は、図柄の変動表示を停止させる。 30

【 1 6 0 5 】

また、本参考形態では、MPU52は、ステップS7124Tにて図柄の変動表示の停止タイミングとなったと判定した場合に、ステップS7116において、結果報知パートの実行処理を実行している。換言すれば、MPU52は、図柄の変動表示の停止タイミングとなった場合に、結果報知パートの実行処理を実行するように経過期間を設定している。

これに対して、MPU52は、前記参考形態Sと同様に、経過時間をランダムに設定してもよい。換言すれば、MPU52は、図柄の変動表示の停止までに予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するように経過期間を設定すればよい。この場合には、経過時間は、当否抽選の結果が「大当たり当選」である場合に長くなるように設定し、当否抽選の結果が「通常外れ結果」である場合に短くなるように設定してもよく、これとは逆の関係になるように設定してもよい。なお、経過時間は、図柄の変動表示の停止後や、次の遊技回における図柄の変動表示の開始後に予告表示の成功演出または失敗演出を遊技者に報知するように設定されていてもよい。 40

【 1 6 0 6 】

また、本参考形態では、MPU52は、遊技者による押ボタン142の押下を検出することなく、経過期間を設定する特定期間PD32を経過したと判定した場合には、RAM54にボタン押下フラグをセットすることなく、ステップS7125Tにおいて、操作予告パートの終了処理を実行しているが、RAM54にボタン押下フラグをセットするよう 50

にしてもよい。換言すれば、MPU52は、遊技者による押ボタン142の押下を検出することなく、経過時間を設定する特定期間PD32を経過したと判定した場合に、遊技者による押ボタン142の押下を検出したものとして、その後の処理を実行してもよい。

【1607】

また、本参考形態では、MPU52は、通常期間PD31内に一度も遊技者による押ボタン142の押下を検出しなかった場合には、ステップS7128Tの予告表示の結果の差し替え処理を実行しているが、これ以外の条件に基づいて、予告表示の結果を差し替えるようになっていてもよい。

また、本参考形態では、MPU52は、通常期間PD31内に一度も遊技者による押ボタン142の押下を検出しなかった場合には、ステップS7128Tの予告表示の結果の差し替え処理を実行している。これに対して、MPU52は、通常期間PD31内に一度も遊技者による押ボタン142の押下を検出しなかった場合に、予告表示の結果の差し替え処理とは異なる処理を実行してもよく、例えば、特定期間PD32を通常期間PD31に差し替える処理を実行してもよい。

【1608】

このように、本参考形態では、操作予告パートは、押ボタン142の操作態様を遊技者に示唆する操作演出示手段として機能し、結果報知パートは、操作予告パートにて示唆した押ボタン142の操作態様に応じて押ボタン142が操作された場合に、所定の操作演出として花火演出を実行させる操作演出実行手段として機能している。

なお、本参考形態では、操作手段は、押ボタン142としているが、例えば、方向キーや、十字キーや、ジョイスティックや、ジョグダイヤルなどであってもよい。要するに、操作手段は、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能であれば、どのようなものであってもよい。

【1609】

また、本参考形態では、操作予告パートは、図柄表示装置36を介して押ボタン142の操作態様を遊技者に示唆し、結果報知パートは、図柄表示装置36を介して花火演出を実行させていた。換言すれば、本参考形態では、操作予告パートおよび結果報知パートは、画像を介して押ボタン142の操作態様を遊技者に示唆し、花火演出を実行させていた。

これに対して、操作演出示手段および操作演出実行手段は、音声や、役物の動作などの他の情報を介して操作手段の操作態様を遊技者に示唆し、所定の操作演出を実行させてもよい。

【1610】

また、本参考形態では、所定の操作演出は、花火演出としているが、これ以外の演出であってもよい。例えば、所定の操作演出は、保留絵柄を変化させる演出であってもよく、キャラクタのセリフを表示させる演出であってもよく、カットインを発生させる演出であってもよく、役物を動作させる演出であってもよく、図柄の変動表示の開始時または停止時に発生する先読み演出であってもよく、複数のキャラクタから1のキャラクタを選択する演出であってもよく、背景画像や、滞在するモードなどを変更する演出であってもよい。要するに、所定の操作演出は、遊技者による操作手段の操作に基づいて、実行可能な演出であれば、どのような演出であってもよい。

【1611】

また、本参考形態では、花火演出は、押ボタン142が操作された後、図柄の変動表示の停止タイミングとなったと判断された場合（所定の経過時間を経過した場合）に実行されている。

このような構成によれば、花火演出は、押ボタン142が操作された後、所定の経過時間を経過した場合に実行されるので、パチンコ機1は、遊技者にて押ボタン142が操作された後、花火演出を実行するタイミングを多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1612】

10

20

30

40

50

また、本参考形態では、所定の経過時間は、花火演出を実行させるタイミングと、図柄の変動表示の停止タイミングとを揃えるように設定されている。換言すれば、所定の経過時間は、所定の操作演出における特定タイミングと、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングとを揃えるように設定されている。

なお、所定の操作演出における特定タイミングは、所定の操作演出における特定のタイミングであれば、どのようなタイミングであってもよい。例えば、前述した花火演出であれば、特定タイミングは、花火の打ち上げを開始したタイミングであってもよく、花火の開いたタイミングであってもよい。

【 1 6 1 3 】

このような構成によれば、所定の経過時間は、花火演出における特定タイミングと、図柄の変動表示の停止タイミングとを揃えるように設定されるので、遊技者は、花火演出における特定タイミングを把握することができ、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

なお、本参考形態では、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングは、図柄の変動表示の停止タイミングとしているが、図柄の変動表示の開始タイミングであってもよく、図柄の変動表示の停止および開始を跨ぐタイミングであってもよい。

【 1 6 1 4 】

また、本参考形態では、所定の経過時間は、所定の操作演出における特定タイミングと、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングとを揃えるように設定されているが、所定の操作演出における特定タイミングと、所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングとを揃えるように設定されていてもよい。

このような構成によれば、所定の経過時間は、所定の操作演出における特定タイミングと、所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングとを揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

なお、他の演出は、所定の操作演出とは異なるものであればよく、保留絵柄を変化させる演出であってもよく、キャラクタのセリフを表示させる演出であってもよく、カットインを発生させる演出であってもよく、役物を動作させる演出であってもよく、図柄の変動表示の開始時または停止時に発生する先読み演出であってもよく、複数のキャラクタから 1 のキャラクタを選択する演出であってもよく、背景画像や、滞在するモードなどを変更する演出であってもよい。

【 1 6 1 5 】

また、本参考形態では、パチンコ機 1 は、第 1 の期間（特定期間 P D 3 2）に押ボタン 1 4 2 が操作された場合に花火演出における特定タイミングを変更可能であり、第 1 の期間とは異なる第 2 の期間（通常期間 P D 3 1）に押ボタン 1 4 2 が操作された場合に花火演出における特定タイミングを変更しないようになっている。そして、花火演出は、特定期間 P D 3 2 に押ボタン 1 4 2 が操作された後、所定の経過時間を経過した場合に実行される。

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、特定期間 P D 3 2 に押ボタン 1 4 2 が操作された場合に花火演出における特定タイミングを変更可能であり、通常期間 P D 3 1 に押ボタン 1 4 2 が操作された場合に花火演出における特定タイミングを変更しないので、特定期間 P D 3 2 および通常期間 P D 3 1 の移行に基づいて、花火演出における特定タイミングを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 6 1 6 】

また、本参考形態では、前述したように、ステップ S 7 0 0 2 T の予告表示の設定処理にて予告表示の結果として成功演出を設定した場合には、遊技者による押ボタン 1 4 2 の押下を検出する都度、M P U 6 2 は、結果報知パートにおいて、所定の確率（例えば 2 0 %）の抽選を実行し、この抽選に当選した場合にのみ、予告表示の成功演出を遊技者に報知するようになっていてもよい。

このように構成した場合には、パチンコ機 1 は、通常期間 P D 3 1 は、押ボタン 1 4 2

10

20

30

40

50

が操作された場合に、花火演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間として機能し、特定期間 P D 3 2 は、押ボタン 1 4 2 が操作された場合に、花火演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間として機能する。

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、押ボタン 1 4 2 が操作された場合に、花火演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる通常期間 P D 3 1 と、押ボタン 1 4 2 が操作された場合に、花火演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる特定期間 P D 3 2 とを備えるので、通常期間 P D 3 1 および特定期間 P D 3 2 の移行に基づいて、花火演出を実行させるか否かを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【 1 6 1 7 】

また、本参考形態では、結果報知パートは、操作予告パートにて示唆した押ボタン 1 4 2 の操作態様に応じて押ボタン 1 4 2 が操作される都度、複数回にわたって花火演出を実行させている。具体的には、花火演出は、通常期間 P D 3 1 における押ボタン 1 4 2 の操作回数が 1 回以上であれば、当否抽選の結果が「大当たり当選」および「通常外れ結果」の双方の場合に成功演出を報知可能になっている。また、花火演出は、通常期間 P D 3 1 における押ボタン 1 4 2 の操作回数が 0 回であれば、当否抽選の結果が「大当たり当選」の場合にのみ成功演出を報知可能になっている。換言すれば、花火演出は、押ボタン 1 4 2 の操作回数に基づいて、演出の価値が変化している。

このような構成によれば、花火演出は、押ボタン 1 4 2 の操作回数に基づいて、演出の価値が変化するので、パチンコ機 1 は、花火演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

なお、本参考形態では、パチンコ機 1 は、演出の価値を変化させるべく、演出の期待度を変化させていたが、演出の内容を変化させてもよく、演出に基づいて遊技球の払い出しを変化させてもよい。要するに、所定の操作演出は、操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化すればよい。また、パチンコ機 1 は、操作手段の操作回数を 0 回または 1 回以上の 2 段階にて演出の価値を変化させていたが、3 以上の複数の段階にて演出の価値を変化させるようにしてもよい。

【 1 6 1 8 】

また、本参考形態では、パチンコ機 1 は、所定の操作設定期間としての通常期間 P D 3 1 における押ボタン 1 4 2 の操作態様に基づいて、花火演出の価値を現出させる設定情報として押下回数 P U N を記憶可能な操作設定記憶手段としての R A M 5 4 を備えている。そして、前述したように、花火演出は、R A M 5 4 に記憶された押下回数 P U N に基づいて、演出の価値が変化する。

30

このような構成によれば、花火演出は、R A M 5 4 に記憶された押下回数 P U N に基づいて、演出の価値が変化するので、パチンコ機 1 は、花火演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

なお、本参考形態では、パチンコ機 1 は、1 つの設定情報に 1 つの演出の価値の変化を関連付けるようにしていたが、複数の設定情報に複数の演出の価値の変化をそれぞれ関連付けるようにしてもよい。また、設定情報は、押下回数 P U N の数値であったが、単なるフラグであってもよく、押ボタン 1 4 2 を継続して押下した時間であってもよく、どのような情報であってもよい。要するに、設定情報は、操作手段の操作態様に基づいて、所定の操作演出の価値を現出させることができればよい。

40

【 1 6 1 9 】

また、本参考形態では、操作手段は、押ボタン 1 4 2 の 1 つとしているが、2 以上の操作手段を備えていてもよい。

例えば、操作手段は、第 1 の操作手段としての押ボタン 1 4 2 と、第 1 の操作手段とは異なる第 2 の操作手段とを備えていてもよい。この場合において、操作演出実行手段は、所定条件の下、第 1 の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出としての花火演出における特定タイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第 2 の操作手段が

50

操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるように構成されていてもよい。

【 1 6 2 0 】

ここで、第 2 の操作手段は、第 1 の操作手段とは異なるものであればよく、押ボタン 1 4 2 とは異なる押ボタンの他、方向キーや、十字キーや、ジョイスティックや、ジョグダイヤルなどであってもよい。

なお、第 1 の操作手段および第 2 の操作手段は、例えば、十字キーの上下および左右のように、一体的に設けられていてもよい。

【 1 6 2 1 】

また、所定条件は、リーチ表示の発生中だけでなく、どのような条件であってもよく、例えば、遊技回の変動表示中や、開閉実行モードの実行中や、デモ表示の実行中や、オープニングまたはエンディングの実行中などであってもよい。

なお、所定の操作演出における特定タイミングは、所定の操作演出における特定のタイミングであれば、どのようなタイミングであってもよい。例えば、前述した花火演出であれば、特定タイミングは、花火の打ち上げを開始したタイミングであってもよく、花火の開いたタイミングであってもよい。

【 1 6 2 2 】

このような構成によれば、操作演出実行手段は、所定条件の下、第 1 の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行するタイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第 2 の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるので、遊技者は、第 1 の操作手段および第 2 の操作手段を選択して操作することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 6 2 3 】

このような本参考形態によれば、前記参考形態 T と同様の作用効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

(1) 花火演出は、押ボタン 1 4 2 の操作回数に基づいて、演出の価値が変化するので、パチンコ機 1 は、花火演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

(2) 花火演出は、R A M 5 4 に記憶された押下回数 P U N に基づいて、演出の価値が変化するので、パチンコ機 1 は、花火演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 6 2 4 】

〔 参考形態 V 〕

以下、本発明の参考形態 V を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分や、その形状や配置を異にするものの同一の機能を有する部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【 1 6 2 5 】

ここで、従来の遊技機は、例えば、装飾装置としての回転体を備えている。この回転体は、例えば、演出装置である表示装置において、変動演出を実行する場合などに、この変動演出に対する装飾として回転動作を実行している。

このような回転体は、例えば、回転部の表面側にレンズや装飾部を備え、その裏面側に発光体としての L E D を備えており、その L E D の光と回転部の回転により装飾性を高めている。

【 1 6 2 6 】

しかしながら、このような従来の回転体は、回転部の表面側にて装飾を行っているのみであり、その装飾は単調になってしまいがちであった。

このため、遊技機における回転体は、その装飾性に対して更なる向上を求められている。

【 1 6 2 7 】

10

20

30

40

50

本発明の遊技機は、前述した課題を解決するための構成として、
所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段と、
特別情報取得手段にて取得された特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段とを備え、

特別情報判定手段にて特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機であって、

遊技盤の正面から見て視認可能な発光手段と、

遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第 1 の回転手段と、

遊技盤の正面から見て回転可能に構成され、第 1 の回転手段とは異なる第 2 の回転手段とを備え、

10

第 1 の回転手段は、

所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、

回転板部は、

裏面側に位置する発光手段の光を視認可能に構成され、

第 2 の回転手段は、

遊技盤を正面から見た場合に、回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、回転板部の裏面側に移動してくることによって、遊技盤を正面から見た場合に、回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間を移動可能に構成され、

遊技機は、

20

所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第 1 の状態と、

第 2 の回転手段の第 2 位置への移動によって、第 2 の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して第 2 の回転手段を視認可能な第 2 の状態とを有することを特徴とする。

【 1 6 2 8 】

このような遊技機によれば、回転体は、回転部の表面側だけに依ることなく装飾性を向上させることができる。

具体的には、従来の回転体における回転部は、例えば、表面側に設けられた透明または半透明の板部と、この板部の裏面側に設けられた発光体である L E D とを備え、板部を通して L E D を視認可能とし、L E D の発光状態や色などを変化させることは可能である。

30

しかしながら、このような回転体は、回転部の裏面側を視認することはできないようになっている。したがって、単に L E D の発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【 1 6 2 9 】

これに対して、本発明の遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第 1 の状態と、第 2 の回転手段の第 2 位置への移動によって、第 2 の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して第 2 の回転手段を視認可能な第 2 の状態とを有するので、第 1 の回転手段における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。換言すれば、第 1 の回転手段における回転板部の表面側だけに依ることなく、回転板部の裏面側に移動してくる第 2 の回転手段の位置に応じて視認可能な対象を多様化して装飾性を向上させることができる。

40

【 1 6 3 0 】

また、本発明の遊技機において、各種の構成は、どのように具体化されていてもよく、各参考形態に限定されるものではない。

例えば、特別情報取得手段は、所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得するものであればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、所定の取得条件は、各種入賞口への入賞や、所定の開口部への遊技球の入球や、遊

50

技領域に設けられたゲートへの遊技球の通過などであってもよく、所定の抽選を実行した場合の抽選結果や、発射ハンドルや押ボタンやタッチパネルなどを介した遊技者の操作入力や、演出装置にて特定の演出を実行した場合などであってもよい。

【 1 6 3 1 】

特別情報判定手段は、特別情報取得手段にて取得された特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定するものであればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。また、遊技機は、特別情報判定手段にて特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行するものであればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、特定制御状態は、開閉実行モードや、高確率モードや、高頻度サポートモードなどであってもよい。

10

【 1 6 3 2 】

発光手段は、遊技盤の正面から見て視認可能なものであればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのような発光体であってもよい。例えば、発光手段は、LED方式、プラズマ方式、ブラウン管方式、有機EL方式などのディスプレイであってもよく、プロジェクションマッピングなどであってもよく、センターフレームに設けられた各種のランプ部であってもよく、外枠に設けられた各種のランプ部であってもよく、透光性を有するポリカーボネート製の遊技盤の裏面側に設けられた各種のランプ部であってもよく、LEDや、蛍光灯や、トリチウムガスなどの発光するものであってもよく、化学反応にて発光するものであってもよい。

20

【 1 6 3 3 】

第1の回転手段は、遊技盤の正面から見て回転可能に構成されるものであり、所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備えたものであればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのような回転体であってもよい。例えば、第1の回転手段は、センターフレームに設けられた各種の役物であってもよく、外枠に設けられた各種の役物であってもよく、遊技盤に設けられた回転式のディスプレイであってもよく、遊技盤に設けられた風車などの各種の役物であってもよく、透光性を有するポリカーボネート製の押ボタンの内部に収納された各種の役物であってもよい。また、例えば、第1の回転手段は、大入賞口を開閉するための開閉扉や、払出装置にて遊技球を排出するための払出用歯車や、遊技領域に向けて遊技球を発射するための発射ハンドルや、遊技機に設置または内蔵された球体や、遊技者の操作入力を受け付けるための押しボタンやジョグダイヤルなどであってもよい。

30

【 1 6 3 4 】

また、第1の回転手段は、遊技盤の盤面や、各種入賞口の内部などに設けられていてもよく、どのような部位に設けられていてもよい。第1の回転手段は、どのような駆動源にて回転可能となっていていてもよく、ソレノイドなどのアクチュエータを利用して回転可能となっていていてもよく、アウト口に入球した遊技球や、その他の流下する遊技球の力を利用して回転可能となっていていてもよい。第1の回転手段の回転速度は、変化するようになっていてもよい。

【 1 6 3 5 】

40

回転板部は、裏面側に位置する発光手段の光を視認可能に構成されていればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。回転板部は、透明であってもよく、半透明であってもよく、どのような材質であってもよい。回転板部は、一律の透光率を有していてもよく、部位に応じて異なる透光率を有していてもよい。回転板部は、1枚板であってもよく、2以上の複数枚の板であってもよい。回転板部は、所定の回転軸に固定されていてもよい。

所定の回転軸は、透明であってもよく、半透明であってもよく、不透明であってもよく、どのような材質であってもよい。所定の回転軸は、移動自在となっていていてもよく、所定の位置に固定されていてもよい。所定の回転軸は、取り外し可能であってもよく、取り外し不能であってもよい。

50

【 1 6 3 6 】

第 2 の回転手段は、遊技盤の正面から見て回転可能に構成されるものであり、遊技盤を正面から見た場合に、回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、回転板部の裏面側に移動してくることによって、遊技盤を正面から見た場合に、回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間を移動可能に構成されたものであればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのような回転体であってもよい。例えば、第 2 の回転手段は、センターフレームに設けられた各種の役物であってもよく、外枠に設けられた各種の役物であってもよく、遊技盤に設けられた回転式のディスプレイであってもよく、遊技領域に発射された遊技球であってもよく、透光性を有するポリカーボネート製の押ボタンの内部に収納された各種の役物であってもよく、遊技機に設置または内蔵された球体や、遊技者の操作入力を受け付けるための押しボタンやジョグダイヤルなどであってもよい。

10

【 1 6 3 7 】

また、第 2 の回転手段は、どのように回転可能となってもよく、他の部材と接触した力を利用して回転可能となってもよい。第 2 の回転手段は、どのような経路を通して回転板部の裏面側に移動してもよく、1つの経路を通ることができるだけでなく、複数の経路を通ることができるようになってもよい。第 2 の回転手段は、視認可能であれば、透光性を有していてもよく、透光性を有していなくてもよい。第 2 の回転手段の回転速度は、変化するようになってもよい。第 2 の回転手段の移動速度は、変化するようになってもよい。

20

【 1 6 3 8 】

本発明の一例としての本参考形態では、パチンコ機 1 は、前記主参考形態における遊技盤 2 とは異なる遊技盤 2 V を備えている。以下、本参考形態における遊技盤について説明する。

【 1 6 3 9 】

図 9 9 は、本発明の参考形態 V に係る遊技盤の正面図である。

遊技盤 2 V は、図 9 9 に示すように、その表面に取り付けられた内レール部 2 1 および外レール部 2 2 を有し、内枠に搭載されている。前述した遊技領域は、内レール部 2 1 および外レール部 2 2 によって区画されるようにして遊技盤 2 V に形成されている。この遊技領域は、窓部 1 2 2 を介して略全域を前方から視認することができる。

内レール部 2 1 および外レール部 2 2 は、遊技領域への遊技球の誘導レール 2 3 を構成し、この誘導レール 2 3 は、遊技者が回転体である発射ハンドル 1 6 を回転操作したことによって遊技球発射機構 4 9 から発射された遊技球を遊技領域の上部に案内する。

30

【 1 6 4 0 】

誘導レール 2 3 は、その出口部分が遊技領域の一方の側部に配置されるとともに、遊技領域の上部中央を向くようにして形成されている。このため、遊技領域の上部における遊技球の到達位置は、遊技者による発射ハンドル 1 6 の回転操作量が大きくなるにしたがって、誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトしていく。なお、本参考形態では、誘導レール 2 3 の出口部分は、遊技領域の左側部に設けられている。

【 1 6 4 1 】

ここで、遊技盤 2 V は、ポリカーボネート製であり、透光性を有しているので、遊技者は、遊技盤 2 V の裏面側の光（後述する電飾等の発光）を視認可能となっている。また、遊技盤 2 V は、透光性を有しているので、遊技者は、ステージの裏面側や、各種入賞口の裏面側などの遊技盤 2 V の裏面側に移動してきた遊技球を視認可能となっており、遊技球は、遊技者から視認不能とならないようになっている。これによれば、遊技球は、遊技領域に向けて発射された後、この遊技領域から排出されるまで遊技者から視認不能とならないようにすることができる。

40

【 1 6 4 2 】

遊技盤 2 V は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように形成された特別情報取得手段である大小複数の開口部を遊技領域に有している。また、遊技盤 2 V

50

は、各開口部に設けられた一般入賞口（図示略）、上作動口（第１始動入球手段）２５、下作動口（第２始動入球手段）２６、可変入賞装置２７、およびアウト口２８を有している。また、遊技盤２Ｖは、中央部左側および中央部右側のそれぞれに設けられた特別情報取得手段であるスルーゲート３１と、上部右側に設けられた発光体である主表示装置３２と、中央部に設けられた発光体である可変表示ユニット３３等とを有している。さらに、遊技盤２Ｖは、遊技球の落下方向を適宜分散させるために、または調整等するために植設された多数の釘ＮＬや、風車ＷＭ等の各種部材（役物）を遊技領域に有している。

【１６４３】

各釘ＮＬは、遊技盤２Ｖの遊技領域に植設されており、各釘ＮＬの間隔は、遊技球１個分よりも広い間隔となっている箇所と、遊技球１個分よりも狭い間隔となっている箇所とを有している。遊技球１個分よりも広い間隔となっている箇所は、遊技球を落下させるとともに、落下に際して釘ＮＬに接触することによって、遊技球に回転を付与している。遊技球１個分よりも狭い間隔となっている箇所は、遊技球を釘ＮＬに沿って誘導するとともに、誘導に際して釘ＮＬに接触することによって、遊技球に回転を付与している。

10

【１６４４】

風車ＷＭは、遊技盤２Ｖに植設された所定の回転軸となる回転軸体を中心として遊技盤２Ｖの正面から見て回転可能に構成されている。この風車ＷＭは、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る円盤状の風車板と、この風車板の裏面側に形成された矩形板状の３枚のリブとを備えている。この風車板は、その裏面側に複数の遊技球を同時に移動可能とする大きさに形成されている。また、回転軸体は、遊技球１個分よりも長く、遊技球２個分よりも短くなっているため、風車板の裏面側に移動した遊技球は、１の遊技球にて他の遊技球を遮らないように移動することになる。

20

ここで、風車板および各リブは、透光性を有している。したがって、風車ＷＭは、遊技盤２Ｖの正面から見た場合に、厚みのあるリブのある部位（第１領域）は、第１の透光率を有し、厚みのないリブのない部位（第２領域）は、第１の透光率よりも高い第２の透光率を有している。換言すれば、リブのある部位およびリブのない部位は、遊技盤２Ｖの正面から見た場合に、互いに隣り合うように設けられている。また、各部位は、互いに異なる厚さを有することによって、互いに異なる透光率を有している。

【１６４５】

ここで、風車板および各リブは、透光性を有しているため、遊技者は、風車ＷＭの裏面側の光（後述する電飾等の発光）を視認可能となっている。また、風車板および各リブは、透光性を有しているため、遊技者は、風車板の裏面側に移動してきた遊技球を視認可能となっており、遊技球は、遊技者から視認不能とならないようになっている。これによれば、遊技球は、遊技領域に向けて発射された後、この遊技領域から排出されるまで遊技者から視認不能とならないようにすることができる。

30

【１６４６】

一般入賞口、上作動口２５、下作動口２６、および可変入賞装置２７の各種入賞口のそれぞれは、遊技球の入球を検知する検知センサ３０１～３０４（図４参照）を備え、これらの検知センサ３０１～３０４は、遊技盤２Ｖの背面側に配設されている。具体的には、一般入賞口は、検知センサ３０１を備え、上作動口２５は、検知センサ３０２を備え、下作動口２６は、検知センサ３０３を備え、可変入賞装置２７は、検知センサ３０４を備えている。パチンコ機１は、検知センサ３０１～３０４の検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。なお、検知センサ３０１～３０４は、遊技球の入賞を個別に検知できるものであれば、どのようなものであってもよく、例えば、電磁誘導型の近接センサなどを採用することができる。

40

【１６４７】

具体的には、パチンコ機１は、一般入賞口への入球が発生した場合には１０個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機１は、上作動口２５への入球が発生した場合および下作動口２６への入球が発生した場合には３個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機１は、可変入賞装置２７への入球が発生した場合には１５個の賞球の払い出しを実行する。な

50

お、これら賞球の個数は任意であり、例えば、各作動口 2 5 , 2 6 の賞球個数を相違させてもよい。

したがって、一般入賞口や、各作動口 2 5 , 2 6 や可変入賞装置 2 7 への入賞は、パチンコ機 1 にて賞球の払い出しを実行するので、遊技者にとって有利な有利状態である。

【 1 6 4 8 】

なお、パチンコ機 1 は、裏パックユニットに設けられた払出装 4 8 (図 4 参照) に賞球や貸し球 (遊技に際して遊技者に貸し出す遊技球) の払い出しをさせる払出制御を実行する。

払出装 4 8 は、遊技球を 1 個ずつ収納するためのスリットを有する払出用歯車と、この払出用歯車を回転させるためのステッピングモータとを備え、ステッピングモータにて回転体である払出用歯車を回転させることによって、遊技球を 1 個ずつ送り出して遊技球を排出できるようになっている。

【 1 6 4 9 】

アウト口 2 8 は、遊技盤 2 V の遊技領域の最下部に設けられている。各種入賞口等に入球しなかった遊技球は、このアウト口 2 8 を通って遊技領域から排出される。また、アウト口 2 8 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 5 (図 4 参照) を備え、この検知センサ 3 0 5 は、遊技盤 2 V の背面側に配設されている。なお、パチンコ機 1 は、アウト口 2 8 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

したがって、アウト口 2 8 への入球は、パチンコ機 1 にて賞球の払い出しを実行しないので、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態である。

【 1 6 5 0 】

各スルーゲート 3 1 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 6 (図 4 参照) を備え、この検知センサ 3 0 6 は、遊技盤 2 V の背面側に配設されている。なお、パチンコ機 1 は、各スルーゲート 3 1 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【 1 6 5 1 】

ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することをいい、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。ただし、以下の説明では、アウト口 2 8 への遊技球の入球と明確に区別するために、各種入賞口への遊技球の入球を入賞とも表現する。また、スルーゲート 3 1 への入球とは、遊技領域に設けられたゲートを通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続することをいう。このスルーゲート 3 1 への入球についても各種入賞口への入球と同様に入賞とも表現する。

【 1 6 5 2 】

上作動口 2 5 および下作動口 2 6 は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤 2 V に設置されている。各作動口 2 5 , 2 6 は、遊技領域を流下する回転体である遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するとともに、上作動口 2 5 を上方に配置し、下作動口 2 6 を下方に配置するようにして鉛直方向に並設されている。下作動口 2 6 は、左右一対の可動片によって構成されたガイド片 (サポート片) としての電動役物 2 6 1 を有している。

なお、遊技球は、風車板の裏面側を通り、各作動口 2 5 , 2 6 への入賞を発生する確率の高い第 1 の移動経路と、この経路と重複する経路である風車板の裏面側を通り、第 1 の移動経路よりも各作動口 2 5 , 2 6 への入賞を発生する確率の低い第 2 の移動経路とを備えている。

【 1 6 5 3 】

電動役物 2 6 1 は、遊技盤 2 V の背面側に搭載された電動役物駆動部 2 6 2 に連結されている。この電動役物 2 6 1 は、電動役物駆動部 2 6 2 にて駆動されることによって、閉鎖状態 (非サポート状態または非ガイド状態) および開放状態 (サポート状態またはガイド状態) のいずれかに設定される。閉鎖状態は、回転体である電動役物 2 6 1 を回転させ

て電動役物 2 6 1 の上端を左右方向に近接させることによって、下作動口 2 6 を閉鎖した状態である。開放状態は、電動役物 2 6 1 を回転させて電動役物 2 6 1 の上端を左右方向に離間させることによって、下作動口 2 6 を開放した状態である。

【 1 6 5 4 】

ここで、電動役物 2 6 1 を閉鎖状態に設定した場合には、この電動役物 2 6 1 の上端と、上作動口 2 5 との間隔は、遊技球 1 個分よりも狭くなる。また、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定した場合には、この電動役物 2 6 1 の上端と、上作動口 2 5 との間隔は、遊技球 1 個分よりも広くなる。したがって、遊技球は、電動役物 2 6 1 を閉鎖状態に設定した場合には、下作動口 2 6 に入賞することができず、開放状態に設定した場合には、下作動口 2 6 に入賞することができる。

10

【 1 6 5 5 】

なお、電動役物 2 6 1 は、前述した閉鎖状態および開放状態に代えて、下作動口 2 6 に遊技球が入賞しにくい状態（閉鎖状態とは異なり遊技球の入球は可能な状態）と、下作動口 2 6 に遊技球が入賞しやすい状態とを切り換える構成としてもよい。また、下作動口 2 6 は、このような切り換えを電動役物 2 6 1 の設定によって行うのではなく、下作動口 2 6 の変位によって行う構成としてもよく、このように構成した場合には、下作動口 2 6 は、電動役物 2 6 1 を備えていなくてもよい。

【 1 6 5 6 】

遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を中程度として左打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、各作動口 2 5 , 2 6 に遊技球を導くことができる。具体的には、遊技球の到達位置を中央部へとシフトさせた場合には、遊技球は、多数の釘 N L の間を通して風車 W M に到達する。遊技球は、多数の釘 N L の間では、遊技盤 2 V の正面から見た場合に、風車 W M の風車板を通すことなく視認可能となっているが、風車板の裏面側に移動してくることによって、風車板を通して視認可能となる。ここで、風車 W M の回転状態は、規制部であるリブに遊技球が当接した場合に、このリブを介して遊技球に押し動かされることによって、時計回り状態（第 1 の回転状態）または反時計回り状態（第 2 の回転状態）に変化する。

20

【 1 6 5 7 】

したがって、風車 W M の時計回り状態と、第 1 位置である多数の釘 N L の間から第 2 位置である風車板の裏面側への遊技球の移動とに基づいて、各作動口 2 5 , 2 6 への入賞を発生しやすくなる。これに対して、風車 W M の反時計回り状態と、遊技球の移動とに基づいて、アウト口 2 8 への入球を発生しやすくなる。また、遊技球は、あらゆる回転方向に回転することができ、この遊技球の回転方向によって、各作動口 2 5 , 2 6 への入賞を発生する確率が異なり得るようになっている。そして、遊技球の回転状態は、風車 W M のリブに遊技球が当接した場合に風車 W M の回転状態や摩擦などの影響によって変化することになる。

30

【 1 6 5 8 】

可変入賞装置 2 7 は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく開口する大入賞口 2 7 1 と、大入賞口 2 7 1 を開閉するための開閉扉 2 7 2 と、開閉扉 2 7 2 を駆動する可変入賞駆動部 2 7 3 とを備えている。

40

なお、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット 3 3 等を避けて可変入賞装置 2 7 に遊技球を導くことができる。

【 1 6 5 9 】

ここで、遊技盤 2 V は、可変入賞装置 2 7 の前面側を覆うようにして設けられたカバー 2 9 を備えている。このカバー 2 9 は、可変入賞装置 2 7 を前面側から視認可能とすべく透明（または半透明）に形成された透明パネル 2 9 1 と、この透明パネル 2 9 1 の周囲に設けられるとともに、不透明に形成された不透明パネル 2 9 2 とを備えている。

50

したがって、遊技者は、透明パネル 2 9 1 および窓部 1 2 2 を介して可変入賞装置 2 7 を前方から視認することができる。

ここで、透明パネル 2 9 1 は、透光性を有しているので、遊技者は、透明パネル 2 9 1 の裏面側の光（後述する電飾等の発光）を視認可能となっている。また、透明パネル 2 9 1 は、透光性を有しているので、遊技者は、透明パネル 2 9 1 の裏面側に移動してきた遊技球を視認可能となっており、遊技球は、遊技者から視認不能とならないようになっている。これによれば、遊技球は、遊技領域に向けて発射された後、この遊技領域から排出されるまで遊技者から視認不能とならないようにすることができる。

【1 6 6 0】

大入賞口 2 7 1 は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この大入賞口 2 7 1 は、前述したように、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 4 を備えている。パチンコ機 1 は、その検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。

【1 6 6 1】

開閉扉 2 7 2 は、矩形板状に形成されるとともに、下方側の一辺を中心軸として回動自在に遊技盤 2 V に設けられている。この開閉扉 2 7 2 は、窓パネル 1 2 3 に向かって回動して遊技盤 2 V から突出することによって、大入賞口 2 7 1 の開口を開放する開放状態と、遊技盤 2 V の内部に向かって回動して遊技盤 2 V に埋没することによって、大入賞口 2 7 1 の開口を閉鎖する閉鎖状態とを有している。

可変入賞駆動部 2 7 3 は、回転体である開閉扉 2 7 2 を駆動することによって、開閉扉 2 7 2 を開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。

【1 6 6 2】

具体的には、開閉扉 2 7 2 は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、内部抽選において特定制御状態である開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 2 7 2 は、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。

なお、開閉実行モードとは、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定し、大入賞口 2 7 1 に遊技球を入球可能とするモードをいう。また、開閉実行モードにおいて、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでを 1 回のラウンド遊技という。

【1 6 6 3】

主表示装置 3 2 は、メイン表示部 3 4 と、普通図柄用表示部 3 5 とを有し、複数のセグメント発光部を所定の態様で配列したセグメント表示器（図示略）や、ドット表示器などの複数の表示装置を配置して構成されている。

なお、主表示装置 3 2 は、その前面側に設けられた窓パネル 1 2 3 に向かって膨出するようにして遊技盤 2 V に設けられている。すなわち、主表示装置 3 2 は、窓パネル 1 2 3 を介してパチンコ機 1 の前方から視認可能となっている。また、主表示装置 3 2 と、窓パネル 1 2 3 との間の距離は、遊技球 1 個分よりも狭くなっている。これによって、パチンコ機 1 は、主表示装置 3 2 と、窓パネル 1 2 3 との間を遊技球が落下していくのを防止している。換言すれば、パチンコ機 1 は、主表示装置 3 2 の前方を遊技球が落下していくのを防止している。

【1 6 6 4】

メイン表示部 3 4 は、上作動口 2 5 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第 1 結果表示部 3 4 1 と、下作動口 2 6 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第 2 結果表示部 3 4 2 とを備えている（図 4 参照）。なお、メイン表示部 3 4 は、開閉実行モードとなった場合（または開閉実行モードとなる場合）に、その開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数を明示するためのラウンド表示部を更に備えていてもよい。

【1 6 6 5】

第 1 結果表示部 3 4 1 は、上作動口 2 5 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、上作動口 2 5 への入賞に基づいて行われ

10

20

30

40

50

た内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第１結果表示部３４１は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機１は、開閉実行モードへ移行する。

第２結果表示部３４２は、下作動口２６への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、下作動口２６への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第２結果表示部３４２は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機１は、開閉実行モードへ移行する。

【１６６６】

普通図柄用表示部３５は、各スルーゲート３１への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、各スルーゲート３１への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。普通図柄用表示部３５は、内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機１は、電役開放状態へ移行する。この電役開放状態では、下作動口２６に設けられた電動役物２６１は、所定の態様で開放状態となる。

【１６６７】

なお、本参考形態では、メイン表示部３４および普通図柄用表示部３５は、セグメント表示器や、ドット表示器など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、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ、ドットマトリックス等の他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、メイン表示部３４および普通図柄用表示部３５に

【１６６８】

可変表示ユニット３３は、絵柄の一種である図柄を変動表示（可変表示または切換表示）する発光体である図柄表示装置３６を備えている。また、可変表示ユニット３３は、図柄表示装置３６を囲むようにして配設されたセンターフレーム３７を備えている。このセンターフレーム３７の上部は、その前面側に設けられた窓パネル１２３に向かって膨出するようにして設けられている。これによって、パチンコ機１は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの前方を遊技球が落下していくのを防止し、遊技球の落下によって表示画面Ｇの視

【１６６９】

図柄表示装置３６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いる。この図柄表示装置３６は、上作動口２５または下作動口２６への入賞に基づいて図柄の変動表示を開始する。すなわち、図柄表示装置３６は、メイン表示部３４の第１結果表示部３４１にて変動表示を実行する場合およびメイン表示部３４の第２結果表示部３４２にて変動表示を実行する場合には、それに合わせて変動表示を実行する。

なお、図柄表示装置３６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ＥＬ表示装置、またはＣＲＴ等の他の表示装置であってもよい。

【１６７０】

パチンコ機１は、変動表示の実行中や、開閉実行モードの実行中などの遊技状態（所定の遊技状態）に、遊技領域に設けられた多数のＬＥＤなどの発光体である電飾を発光させることによって、遊技者の遊技への注目度を向上させている。具体的には、電飾の発光状況は、開閉実行モードに遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような期待演出に関連付けられた第１の発光状況と、このような期待演出に関連付けられていない第２の発光状況とを備えている。ここで、期待演出の発生は、開閉実行モードに遊技状態を移行し得ることを遊技者に示唆するので、遊技者にとって有利な有利状態である。これに対して、期待演出の非発生は、開閉実行モードに遊技状態を移行し得ることを遊技者に示唆しないので、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態である。そして、パチン

10

20

30

40

50

コ機 1 は、内部抽選の結果に基づいて、各発光状況を切り替えて発生させている。

【 1 6 7 1 】

センターフレーム 3 7 は、図柄表示装置 3 6 の左下側の領域に設けられた発光体である第 1 保留ランプ部 3 7 1 と、図柄表示装置 3 6 の右下側の領域に設けられた発光体である第 2 保留ランプ部 3 7 2 と、第 2 保留ランプ部 3 7 2 の右側の領域に設けられた発光体である第 3 保留ランプ部 3 7 3 とを備えている。

【 1 6 7 2 】

第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、上作動口 2 5 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、第 1 結果表示部 3 4 1 および図柄表示装置 3 6 の変動表示に対応している。

第 2 保留ランプ部 3 7 2 は、下作動口 2 6 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第 2 保留ランプ部 3 7 2 は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、第 2 結果表示部 3 4 2 および図柄表示装置 3 6 の変動表示に対応している。

第 3 保留ランプ部 3 7 3 は、各スルーゲート 3 1 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第 3 保留ランプ部 3 7 3 は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、普通図柄用表示部 3 5 の変動表示に対応している。

なお、各保留ランプ部 3 7 1 ~ 3 7 3 は、図柄表示装置 3 6 の一部に画像として表示される等の他の構成であってもよい。

【 1 6 7 3 】

このように、遊技者は、所定の遊技状態において、遊技盤 2 V の正面から各電飾の光を視認することができ、遊技盤 2 V や、透明パネル 2 9 1 や、風車 W M の風車板などの種々の透光性を有する部材を通して各部材の裏面側に位置する特定位置の電飾の光を視認することができる第 1 の状態にて遊技することになる。ここで、遊技盤 2 V や、透明パネル 2 9 1 や、風車 W M の風車板などの種々の透光性を有する部材の裏面側に遊技球が移動した場合には、遊技球は、金属製であり、透光性を有していないので、この電飾の光は遊技球にて遮られることになり、遊技者は、代わりに遊技盤 2 V や、透明パネル 2 9 1 や、風車 W M の風車板などの種々の透光性を有する部材を通して遊技球を視認することができる第 2 の状態にて遊技することになる。

【 1 6 7 4 】

また、センターフレーム 3 7 は、図柄表示装置 3 6 の上側中央の領域に設けられた回転体である上側回転式役物 7 と、図柄表示装置 3 6 の下側の領域に設けられた回転体である下側回転式役物 8 と備えている。

下側回転式役物 8 は、図柄表示装置 3 6 の右下側の領域に設けられた右下回転式役物 8 1 と、図柄表示装置 3 6 の左下側の領域に設けられた左下回転式役物 8 2 とを備えている。

以下、上側回転式役物 7 および下側回転式役物 8 について詳細に説明する。

【 1 6 7 5 】

図 1 0 0 は、上側回転式役物の正面図および断面図である。具体的には、図 1 0 0 の左図は、上側回転式役物 7 の正面図であり、右図は、左図に示す上側回転式役物 7 の A - A 断面図である。

上側回転式役物 7 は、図 1 0 0 に示すように、花の形状を模した役物である。この上側回転式役物 7 は、5 枚の花弁 7 1 と、これらの花弁 7 1 の中央に位置し、各花弁 7 1 を支持する円盤状の花弁支持体 7 2 とを備えている。

5 枚の花弁 7 1 のうち、1 枚の花弁 7 1 は、略中央に形成された丸穴に取り付けられたレンズ 7 1 1 を備えている。このレンズ 7 1 1 は、凸レンズである。したがって、遊技者は、レンズ 7 1 1 を介して図柄表示装置 3 6 の表示画面 G などのように花弁 7 1 の背面側にあるものを拡大して見ることができる。

【 1 6 7 6 】

図 1 0 1 は、上側回転式役物の分解斜視図である。

各花卉 7 1 は、図 1 0 0 および図 1 0 1 に示すように、花卉支持体 7 2 側に向かうに従って幅狭となる形状に形成されている。各花卉 7 1 は、花卉支持体 7 2 側の端部に形成された凸部 7 1 2 を備えている。この凸部 7 1 2 は、正面側を長辺とし、背面側を短辺とする断面台形状に形成されている。

花卉支持体 7 2 は、図 1 0 1 に示すように、互いに等間隔となるように背面側に形成されるとともに、径方向に沿って形成された 5 本の溝部 7 2 1 を備えている。各溝部 7 2 1 は、正面側を長辺とし、背面側を短辺とする断面台形状に形成されている。

各花卉 7 1 は、その凸部 7 1 2 を花卉支持体 7 2 の各溝部 7 2 1 の内部に挿通させることによって、花卉支持体 7 2 の径方向に沿って進退自在となるように花卉支持体 7 2 に支持されている。

10

【 1 6 7 7 】

また、上側回転式役物 7 は、図 1 0 0 および図 1 0 1 に示すように、花卉支持体 7 2 を中心軸回りに回転させる花卉回転機構 7 3 と、花卉支持体 7 2 の径方向に沿って各花卉 7 1 を進退させることによって、各花卉 7 1 を拡張する花卉拡張機構 7 4 と、花卉支持体 7 2 を鉛直上下方向に沿って昇降させる花卉昇降機構 7 5 (図 1 0 0 参照) とを備えている。

【 1 6 7 8 】

花卉回転機構 7 3 は、花卉支持体 7 2 の中心に固定されるとともに、花卉支持体 7 2 の中心軸に沿って延在する円柱状の円柱軸体 7 3 1 と、花卉支持体 7 2 の中心軸に沿って延在するとともに、円柱軸体 7 3 1 を軸回りに回転自在とするように内部に収納する円筒状の円筒体 7 3 2 と、円筒体 7 3 2 の背面側に固定されるとともに、円柱軸体 7 3 1 を回転させる円柱駆動部 7 3 3 とを備えている。

20

【 1 6 7 9 】

円筒体 7 3 2 は、背面側の端部に形成されたフランジ部 7 3 4 を有している。

円柱駆動部 7 3 3 は、出力軸を円柱軸体 7 3 1 に固定するとともに、ハウジングを円筒体 7 3 2 のフランジ部 7 3 4 に固定したモータを有している。したがって、円柱駆動部 7 3 3 は、モータを駆動することによって、円柱軸体 7 3 1 を軸回りに回転させることができる(図 1 0 0 中反時計回り矢印参照)。そして、各花卉 7 1 および花卉支持体 7 2 は、円柱軸体 7 3 1 の回転に伴って花卉支持体 7 2 の軸回りに回転することになる。換言すれば、円柱駆動部 7 3 3 は、花卉支持体 7 2 の軸回りに各花卉 7 1 および花卉支持体 7 2 を回転させる駆動制御を実行する。

30

【 1 6 8 0 】

花卉拡張機構 7 4 は、円柱軸体 7 3 1 に沿って進退自在となるように円柱軸体 7 3 1 を内部に挿通させた円環状の内側円環体 7 4 1 と、内側円環体 7 4 1 の外周面の正面側を覆うとともに、円柱軸体 7 3 1 および内側円環体 7 4 1 の軸回りに回転自在となるように内側円環体 7 4 1 に嵌め込まれた円環状の外側円環体 7 4 2 とを備えている。また、花卉拡張機構 7 4 は、各花卉 7 1 および外側円環体 7 4 2 のそれぞれを接続する 5 本のリンク 7 4 3 と、円筒体 7 3 2 の外周面に固定されるとともに、内側円環体 7 4 1 を円柱軸体 7 3 1 に沿って進退させる円環体駆動部 7 4 4 とを備えている。

40

【 1 6 8 1 】

内側円環体 7 4 1 は、図 1 0 0 に示すように、外周面に沿って全周に形成された断面矩形状の凹部を有している。また、外側円環体 7 4 2 は、可撓性を有する材料にて形成されるとともに、内周面に沿って全周に形成された断面矩形状の凸部を有している。

内側円環体 7 4 1 および外側円環体 7 4 2 は、外側円環体 7 4 2 を撓ませて外側円環体 7 4 2 の凸部を内側円環体 7 4 1 の凹部に嵌め込むことによって、一体化されている。したがって、内側円環体 7 4 1 および外側円環体 7 4 2 は、円柱軸体 7 3 1 に沿って進退自在となり、外側円環体 7 4 2 は、円柱軸体 7 3 1 および内側円環体 7 4 1 の軸回りに回転自在となっている。

【 1 6 8 2 】

50

また、外側円環体 7 4 2 は、図 1 0 0 および図 1 0 1 に示すように、互いに等間隔となるように外周面に沿って取り付けられた 5 個のブラケット 7 4 5 を有している。そして、前述した花卉 7 1 は、背面に固定されたブラケット 7 1 3 を備えている（図 1 0 1 参照）。

リンク 7 4 3 は、外側円環体 7 4 2 のブラケット 7 4 5 に一端を回動自在に支持されるとともに、花卉 7 1 のブラケット 7 1 3 に他端を回動自在に支持されている。

【 1 6 8 3 】

円環体駆動部 7 4 4 は、出力軸を内側円環体 7 4 1 に固定するとともに、ハウジングを円筒体 7 3 2 の外周面に固定したアクチュエータを有している。したがって、円環体駆動部 7 4 4 は、アクチュエータを駆動することによって、内側円環体 7 4 1 および外側円環体 7 4 2 を円柱軸体 7 3 1 に沿って進退させることができる。

10

【 1 6 8 4 】

図 1 0 2 は、内側円環体および外側円環体を正面側に進出させた状態を示す上側回転式役物の正面図および断面図である。具体的には、図 1 0 2 の左図は、上側回転式役物 7 の正面図であり、右図は、左図に示す上側回転式役物 7 の A - A 断面図である。

内側円環体 7 4 1 および外側円環体 7 4 2 を円柱軸体 7 3 1 に沿って正面側（図中矢印方向側）に進出させた場合には、各花卉 7 1 は、図 1 0 2 に示すように、リンク 7 4 3 を介して花卉支持体 7 2 の径方向外側に向かって進出する。換言すれば、各花卉 7 1 は、花卉支持体 7 2 を中心として放射状に拡がることになる。

これに対して、内側円環体 7 4 1 および外側円環体 7 4 2 を円柱軸体 7 3 1 に沿って背面側に後退させた場合には、各花卉 7 1 は、図 1 0 0 に示すように、リンク 7 4 3 を介して花卉支持体 7 2 の径方向内側に向かって後退する。換言すれば、各花卉 7 1 は、花卉支持体 7 2 を中心として放射状に縮まることになる。

20

したがって、円環体駆動部 7 4 4 は、花卉支持体 7 2 を中心として各花卉 7 1 を拡縮する駆動制御を実行する。

【 1 6 8 5 】

ここで、円柱軸体 7 3 1 は、正面側の端部に形成された拡径部 7 3 5 を有している。この拡径部 7 3 5 は、内側円環体 7 4 1 および外側円環体 7 4 2 の正面側への移動を規制している。また、円筒体 7 3 2 の正面側の端面は、内側円環体 7 4 1 および外側円環体 7 4 2 の背面側への移動を規制している。換言すれば、内側円環体 7 4 1 および外側円環体 7 4 2 は、円筒体 7 3 2 の端面および円柱軸体 7 3 1 の拡径部 7 3 5 の間を円柱軸体 7 3 1 に沿って進退自在となっている。

30

【 1 6 8 6 】

花卉昇降機構 7 5 は、図 1 0 0 に示すように、円筒体 7 3 2 を支持するとともに、鉛直上下方向に沿って昇降自在となるようにセンターフレーム 3 7 の裏面側に取り付けられた鉛直上下方向を長辺方向とする矩形板状の上側長板 7 5 1 と、センターフレーム 3 7 の裏面側に取り付けられるとともに、上側長板 7 5 1 を鉛直上下方向に沿って昇降させる上側長板駆動部 7 5 2 とを備えている。

【 1 6 8 7 】

上側長板 7 5 1 は、センターフレーム 3 7 の裏面側に鉛直上下方向に沿って形成されたガイド溝（図示略）に摺動自在となるように取り付けられている。この上側長板 7 5 1 は、鉛直上下方向に沿って背面側に形成されたギヤ 7 5 3 を有している。また、上側長板 7 5 1 は、下端部に形成された丸穴を有し、この丸穴の内部に円筒体 7 3 2 を挿通させるとともに、上側長板 7 5 1 の背面に円筒体 7 3 2 のフランジ部 7 3 4 を固定することによって、円筒体 7 3 2 を支持している。

40

上側長板駆動部 7 5 2 は、出力軸のギヤを上側長板 7 5 1 のギヤ 7 5 3 に噛み合わせるるとともに、ハウジングをセンターフレーム 3 7 の裏面側に固定されたモータを有している。したがって、上側長板駆動部 7 5 2 は、モータを駆動することによって、上側長板 7 5 1 を鉛直上下方向に沿って昇降させることができる（図中上下方向矢印参照）。換言すれば、上側長板駆動部 7 5 2 は、各花卉 7 1 および花卉支持体 7 2 を鉛直上下方向に沿って

50

昇降させる駆動制御を実行する。

【 1 6 8 8 】

図 1 0 3 は、右下回転式役物の正面図および側面図である。具体的には、図 1 0 3 の左図は、右下回転式役物 8 1 の正面図であり、右図は、右下回転式役物 8 1 の側面図である。

右下回転式役物 8 1 は、図 1 0 3 に示すように、長辺方向の両端を半円形状とする矩形板状の右下プレート 8 1 1 と、透光性を有していない右下プレート 8 1 1 の裏面側に配置されるとともに、鉛直上下方向に沿って昇降自在となるようにセンターフレーム 3 7 の裏面側に取り付けられた鉛直上下方向を長辺方向とする矩形板状の右下長板 8 1 2 とを備えている。また、右下回転式役物 8 1 は、右下長板 8 1 2 に固定されるとともに、右下プレート 8 1 1 を回転させる右下プレート駆動部 8 1 3 と、センターフレーム 3 7 の裏面側に取り付けられるとともに、右下長板 8 1 2 を鉛直上下方向に沿って昇降させる右下長板駆動部 8 1 4 とを備えている。

10

【 1 6 8 9 】

右下プレート 8 1 1 は、両端部の正面に取り付けられた円盤状の 2 枚のパネル 8 1 5 , 8 1 6 を備えている。パネル 8 1 5 は、黒色文字にて「 B I G 」の文字を表示している。パネル 8 1 6 は、虹色文字にて「 B I G 」の文字を表示している。

右下長板 8 1 2 は、センターフレーム 3 7 の裏面側に鉛直上下方向に沿って形成されたガイド溝（図示略）に摺動自在となるように取り付けられている。この右下長板 8 1 2 は、鉛直上下方向に沿って右側面側に形成されたギヤ 8 1 7 を有している。

20

【 1 6 9 0 】

右下プレート駆動部 8 1 3 は、出力軸を右下プレート 8 1 1 の中心に固定するとともに、ハウジングを右下長板 8 1 2 の背面に固定したモータを有している。したがって、右下プレート駆動部 8 1 3 は、モータを駆動することによって、右下プレート 8 1 1 を中心軸回りに回転させることができる（図中反時計回り矢印参照）。

右下長板駆動部 8 1 4 は、出力軸のギヤを右下長板 8 1 2 のギヤ 8 1 7 に中間ギヤ 8 1 4 V を介して噛み合わせるとともに、ハウジングをセンターフレーム 3 7 の裏面側に固定されたモータを有している。したがって、右下長板駆動部 8 1 4 は、モータを駆動することによって、右下長板 8 1 2 を鉛直上下方向に沿って昇降させることができる（図中上下方向矢印参照）。

30

【 1 6 9 1 】

図 1 0 4 は、左下回転式役物の正面図および側面図である。具体的には、図 1 0 4 の左図は、左下回転式役物 8 2 の正面図であり、右図は、左下回転式役物 8 2 の側面図である。

左下回転式役物 8 2 は、図 1 0 4 に示すように、長辺方向の両端を半円形状とする矩形板状の左下プレート 8 2 1 と、透光性を有していない左下プレート 8 2 1 の裏面側に配置されるとともに、鉛直上下方向に沿って昇降自在となるようにセンターフレーム 3 7 の裏面側に取り付けられた鉛直上下方向を長辺方向とする矩形板状の左下長板 8 2 2 とを備えている。また、左下回転式役物 8 2 は、左下長板 8 2 2 に固定されるとともに、左下プレート 8 2 1 を回転させる左下プレート駆動部 8 2 3 と、センターフレーム 3 7 の裏面側に取り付けられるとともに、左下長板 8 2 2 を鉛直上下方向に沿って昇降させる左下長板駆動部 8 2 4 とを備えている。

40

【 1 6 9 2 】

左下プレート 8 2 1 は、両端部の正面に取り付けられた円盤状の 2 枚のパネル 8 2 5 , 8 2 6 を備えている。パネル 8 2 5 は、黒色文字にて「 s m a l l 」の文字を表示している。パネル 8 2 6 は、虹色文字にて「 s m a l l 」の文字を表示している。

左下長板 8 2 2 は、センターフレーム 3 7 の裏面側に鉛直上下方向に沿って形成されたガイド溝（図示略）に摺動自在となるように取り付けられている。この左下長板 8 2 2 は、鉛直上下方向に沿って左側面側に形成されたギヤ 8 2 7 を有している。

【 1 6 9 3 】

50

左下プレート駆動部 8 2 3 は、出力軸を左下プレート 8 2 1 の中心に固定するとともに、ハウジングを左下長板 8 2 2 の背面に固定したモータを有している。したがって、左下プレート駆動部 8 2 3 は、モータを駆動することによって、左下プレート 8 2 1 を中心軸回りに回転させることができる（図中反時計回り矢印参照）。

左下長板駆動部 8 2 4 は、出力軸のギヤを左下長板 8 2 2 のギヤ 8 2 7 に中間ギヤ 8 2 4 V を介して？み合わせるとともに、ハウジングをセンターフレーム 3 7 の裏面側に固定されたモータを有している。したがって、左下長板駆動部 8 2 4 は、モータを駆動することによって、左下長板 8 2 2 を鉛直上下方向に沿って昇降させることができる（図中上下方向矢印参照）。

【 1 6 9 4 】

< 音声発光制御装置の電氣的構成 >

図 1 0 5 は、音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

音声発光制御装置 5 は、図 1 0 5 に示すように、音声発光制御基板 5 1 と、この音声発光制御基板 5 1 に実装された M P U 5 2 と、この M P U 5 2 を構成している R O M 5 3 および R A M 5 4 とを備えている。ここで、M P U 5 2 は、R O M 5 3 および R A M 5 4 の他、C P U、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

【 1 6 9 5 】

R O M 5 3 は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

R A M 5 4 は、R O M 5 3 に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。この R A M 5 4 は、コマンドリスト格納エリア 5 4 1 や、各種カウンタエリア 5 4 2 や、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 などの各種エリアを有している。

【 1 6 9 6 】

M P U 5 2 は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。M P U 5 2 の入力ポートは、前述したように、主制御装置 4 に接続されている。また、M P U 5 2 の入力ポートは、押ボタン 1 4 2 に接続されている。M P U 5 2 の出力ポートは、発光体である各種ランプ部 1 2 4 , 3 7 1 ~ 3 7 3 と、スピーカ部 1 2 5 と、表示制御装置 6 とに接続されている。また、M P U 4 2 の出力ポートは、円柱駆動部 7 3 3、円環体駆動部 7 4 4、および上側長板駆動部 7 5 2 の上側回転式役物駆動部と、右下プレート駆動部 8 1 3、右下長板駆動部 8 1 4、左下プレート駆動部 8 2 3、および左下長板駆動部 8 2 4 の下側回転式役物駆動部に接続されている。

M P U 5 2 は、主制御装置 4 から送信されるコマンドや、遊技者に操作されることによって、押ボタン 1 4 2 から入力される情報に基づいて、各種ランプ部 1 2 4 , 3 7 1 ~ 3 7 3 や、スピーカ部 1 2 5 や、上側回転式役物駆動部や、下側回転式役物駆動部の駆動制御を実行する。

また、M P U 5 2 は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置 6 に送信する。なお、音声発光制御装置 5 は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置 6 と電氣的に接続されている。

【 1 6 9 7 】

本参考形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、前記主参考形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、タイマ割込み処理は、前記主参考形態とは異なっている。以下、本参考形態におけるタイマ割込み処理の内容について説明する。

【 1 6 9 8 】

< 音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理について >

図 1 0 6 は、音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示

10

20

30

40

50

す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、遊技を進行させるタイマ割込み処理を実行する。このタイマ割込み処理では、M P U 5 2 は、図 1 0 6 に示すように、ステップ S 2 0 0 1 ~ S 2 0 0 6 を定期的に（例えば、2 m s e c 周期で）実行する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 0 0 3 , S 2 0 0 4 の処理に代えて、ステップ S 2 0 0 3 V , S 2 0 0 4 V の処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【 1 6 9 9 】

ステップ S 2 0 0 3 V では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信されたコマンドに基づいて演出決定処理を実行する。演出決定処理では、M P U 5 2 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを決定する。この演出決定処理については後に詳細に説明する。

ステップ S 2 0 0 4 V では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 0 0 2 の保留決定処理およびステップ S 2 0 0 3 V の演出決定処理の内容に基づいて、演出実行処理を実行する。具体的には、演出実行処理では、M P U 5 2 は、各種ランプ部 1 2 4 , 3 7 1 ~ 3 7 3 の発光制御を実行し、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。また、演出実行処理では、M P U 5 2 は、上側回転式役物 7、および下側回転式役物 8 の回転等の駆動制御を実行し、図柄表示装置 3 6 の表示制御を実行する。

【 1 7 0 0 】

< 音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について >

図 1 0 7 は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、M P U 5 2 は、図 1 0 7 に示すように、ステップ S 2 4 0 1 ~ S 2 4 1 3 を実行する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 7 の処理に代えて、ステップ S 2 4 0 7 V の処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【 1 7 0 1 】

ステップ S 2 4 0 7 V では、M P U 5 2 は、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、M P U 5 2 は、R O M 5 3 に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、M P U 5 2 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップ S 2 4 0 7 V では、M P U 5 2 は、予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

【 1 7 0 2 】

また、M P U 5 2 は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 V の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。また、M P U 5 2 は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 V の演出実行処理において、図柄表示装置 3 6 の表示制御を実行するとともに、上側回転式役物 7、および下側回転式役物 8 の回転等の駆動制御を実行する。

以下、演出パターンの決定処理について詳細に説明する。

【 1 7 0 3 】

図 1 0 8 は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、M P U 5 2 は、図 1 0 8 に示すように、ステップ S 8 0 0 1 ~ S 8 0 0 6 を実行する。

【 1 7 0 4 】

ステップ S 8 0 0 1 では、M P U 5 2 は、種別コマンドの内容に基づいて、当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 8 0 0 1 にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した

場合には、ステップ S 8 0 0 2 以降の処理を実行することなく、ステップ S 8 0 0 6 の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 8 0 0 1 にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップ S 8 0 0 2 において、上側役物演出の決定処理を実行する。この上側役物演出の決定処理では、M P U 5 2 は、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物 7 の駆動制御を実行させることによって、遊技者に当否結果が「大当たり当選」であることを報知するための上側役物演出の発生を決定する。

【 1 7 0 5 】

M P U 5 2 は、ステップ S 2 0 0 4 V の演出実行処理において、ステップ S 8 0 0 2 の上側役物演出の決定処理のに基づいて、上側役物演出を実行する。ここで、M P U 5 2 は、図柄表示装置 3 6 にて図柄の変動表示を停止した後、変動終了コマンドを受信する前（メイン表示部 3 4 の第 1 結果表示部 3 4 1 にて変動表示を停止する前、またはメイン表示部 3 4 の第 2 結果表示部 3 4 2 にて変動表示を停止する前）に上側役物演出を実行する。

具体的には、上側役物演出では、M P U 5 2 は、各種ランプ部 1 2 4 , 3 7 1 ~ 3 7 3 の発光制御を実行し、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。M P U 5 2 は、花卉支持体 7 2 の軸回りに各花卉 7 1 および花卉支持体 7 2 を回転させる駆動制御を円柱駆動部 7 3 3 に実行させる。M P U 5 2 は、花卉支持体 7 2 を中心として各花卉 7 1 を拡張する駆動制御を円環体駆動部 7 4 4 に実行させる。M P U 5 2 は、各花卉 7 1 および花卉支持体 7 2 を鉛直上下方向に沿って昇降させる駆動制御を上側長板駆動部 7 5 2 に実行させる。

【 1 7 0 6 】

ステップ S 8 0 0 2 の上側役物演出の決定処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 8 0 0 3 において、上側役物演出コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに上側役物演出コマンドを記憶する。この上側役物演出コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 1 7 0 7 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された上側役物演出コマンドに基づいて、上側役物演出を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクター R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、上側役物演出を表示画面 G に表示させて当否結果が「大当たり当選」であることを遊技者に報知する。ここで、M P U 6 2 は、図柄表示装置 3 6 にて図柄の変動表示を停止した後、変動終了コマンドを受信する前に上側役物演出を実行する。

【 1 7 0 8 】

図 1 0 9 は、上側役物演出を実行している状態を示す図である。

遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を中程度として左打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、各作動口 2 5 , 2 6 に遊技球を導くことができる。具体的には、遊技球の到達位置を中央部へとシフトさせた場合には、遊技球は、多数の釘 N L の間を通過して回転体である風車 W M に到達する。そして、遊技球は、風車 W M の回転状態と、遊技球の移動とに基づいて、各作動口 2 5 , 2 6 への入賞を発生させることになる。その後、各作動口 2 5 , 2 6 への入賞に基づく当否抽選において「大当たり当選」となった場合には、M P U 6 2 は、図 1 0 9 に示すように、図柄の変動表示を停止した後、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右下位置に図柄を縮小して表示させる。

なお、図 109 の例では、MPU62 は、「666」の図柄を図柄表示装置 36 の表示画面 G の右下位置に表示させている。

【1709】

その後、MPU52 および MPU62 は、変動終了コマンドを受信する前に上側役物演出を実行する。

具体的には、MPU52 は、花卉支持体 72 の軸回りに各花卉 71 および花卉支持体 72 を回転させる駆動制御を円柱駆動部 733 に実行させる（図中反時計回り矢印参照）。また、MPU52 は、各花卉 71 および花卉支持体 72 を鉛直下方向に向かって降下させる駆動制御を上側長板駆動部 752 に実行させる（図中下向き矢印参照）。そして、MPU52 は、各花卉 71 および花卉支持体 72 を最下位置まで下降させた後、花卉支持体 72 を中心として各花卉 71 を拡大する駆動制御を円環体駆動部 744 に実行させる（図中外向き放射状矢印参照）。

10

【1710】

MPU62 は、円柱駆動部 733 にて花卉支持体 72 の軸回りに回転させている花卉 71 のレンズ 711 の軌道と対応する図柄表示装置 36 の表示画面 G の表示位置に複数の光点 GP を表示させる。換言すれば、MPU62 は、図柄表示装置 36 の表示画面 G に円軌道を描くように複数の光点 GP を表示させる。ここで、複数の光点 GP は、黒色の背景上に表示された白色の点であり、互いに等間隔となるように配置されている。

したがって、レンズ 711 にて拡大された光点 GP は、遊技盤 2V の正面から見た場合に、反時計回りに移動しているように見えることになる。

20

【1711】

ステップ S8003 の処理を実行した後、MPU52 は、図 108 に示すように、ステップ S8004 において、下側役物演出の決定処理を実行する。この下側役物演出の決定処理では、MPU52 は、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物 7 の駆動制御を実行させるとともに、下側回転式役物駆動部に下側回転式役物 8 の駆動制御を実行させることによって、遊技者に振分結果が「低確結果」および「最有利結果」のどちらであるかを報知するための下側役物演出の発生を決定する。

【1712】

MPU52 は、ステップ S2004V の演出実行処理において、ステップ S8004 の下側役物演出の決定処理の内容に基づいて、下側役物演出を実行する。ここで、MPU52 は、上側役物演出を実行した後、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出を実行する。

30

具体的には、下側役物演出では、MPU52 は、各種ランプ部 124, 371 ~ 373 の発光制御を実行し、スピーカ部 125 の音声制御を実行する。MPU52 は、花卉支持体 72 の軸回りに各花卉 71 および花卉支持体 72 を回転させる駆動制御を円柱駆動部 733 に実行させる。ここで、MPU52 は、上側役物演出を実行した後の状態（各花卉 71 および花卉支持体 72 を最下位置まで下降させた後、花卉支持体 72 を中心として各花卉 71 を拡大した状態）を維持して下側役物演出を実行する。

【1713】

また、MPU52 は、右下プレート 811 を中心軸回りに回転させる駆動制御を右下プレート駆動部 813 に実行させるとともに、右下長板 812 を鉛直上下方向に沿って昇降させる駆動制御を右下長板駆動部 814 に実行させる。MPU52 は、左下プレート 821 を中心軸回りに回転させる駆動制御を左下プレート駆動部 823 に実行させるとともに、左下長板 822 を鉛直上下方向に沿って昇降させる駆動制御を左下長板駆動部 824 に実行させる。

40

【1714】

図 110 は、下側役物演出の決定処理のフローチャートを示す図である。

MPU52 は、遊技者に振分結果が「低確結果」および「最有利結果」のどちらであるかを報知するために、下側役物演出の決定処理を実行する。この下側役物演出の決定処理では、MPU52 は、図 110 に示すように、ステップ S8101 ~ S8107 を実行す

50

る。

【 1 7 1 5 】

ステップ S 8 1 0 1 では、M P U 5 2 は、種別コマンドの内容に基づいて、振分結果が「最有利結果」であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 8 1 0 1 にて振分結果が「最有利結果」とであると判定した場合には、ステップ S 8 1 0 2 において、B I G 文字の決定処理を実行する。B I G 文字の決定処理では、M P U 5 2 は、遊技者に振分結果が「最有利結果」であることを報知するために、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物 7 の駆動制御を実行させるとともに、下側回転式役物駆動部に下側回転式役物 8 の駆動制御を実行させることによって、下側役物演出の結果を「B I G」とすることを決定する。

10

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 8 1 0 1 にて振分結果が「最有利結果」でないと判定した場合は、振分結果が「低確結果」とであると判定した場合には、ステップ S 8 1 0 3 において、s m a l l 文字の決定処理を実行する。s m a l l 文字の決定処理では、M P U 5 2 は、遊技者に振分結果が「低確結果」であることを報知するために、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物 7 の駆動制御を実行させるとともに、下側回転式役物駆動部に下側回転式役物 8 の駆動制御を実行させることによって、下側役物演出の結果を「s m a l l」とすることを決定する。

【 1 7 1 6 】

ステップ S 8 1 0 2 の処理、またはステップ S 8 1 0 3 の処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 8 1 0 4 において、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報を取得する。具体的には、M P U 5 2 は、サブ側保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報を取得する。

20

【 1 7 1 7 】

ステップ S 8 1 0 5 では、M P U 5 2 は、ステップ S 8 1 0 4 にて取得した当否結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 8 1 0 5 にて当否結果が「大当たり当選」とであると判定した場合には、ステップ S 8 1 0 6 において、虹色文字の決定処理を実行する。虹色文字の決定処理では、M P U 5 2 は、遊技者に保留エリアにて大当たり発生となることを報知するために、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物 7 の駆動制御を実行させるとともに、下側回転式役物駆動部に下側回転式役物 8 の駆動制御を実行させることによって、下側役物演出の結果を虹色文字とすることを決定する。

30

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 8 1 0 5 にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップ S 8 1 0 7 において、黒色文字の決定処理を実行する。黒色文字の決定処理では、M P U 5 2 は、遊技者に保留エリアにて大当たり発生とならないことを報知するために、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物 7 の駆動制御を実行させるとともに、下側回転式役物駆動部に下側回転式役物 8 の駆動制御を実行させることによって、下側役物演出の結果を黒色文字とすることを決定する。

ステップ S 8 1 0 6 の処理、またはステップ S 8 1 0 7 の処理を実行した後、M P U 5 2 は、下側役物演出の決定処理を終了する。

40

【 1 7 1 8 】

ステップ S 8 0 0 4 の下側役物演出の決定処理を実行した後、M P U 5 2 は、図 1 0 8 に示すように、ステップ S 8 0 0 5 において、下側役物演出コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに下側役物演出コマンドを記憶する。この下側役物演出コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 1 7 1 9 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された下側役物演出コマンドに基づいて、下側役物演出を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング

50

(例えば、20 msec 周期)となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP 65に対してコマンドを出力する。VDP 65は、MPU 62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM 66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP 65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて(または加工することによって)、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、下側役物演出を表示画面Gに表示させて振分結果が「低確結果」および「最有利結果」のどちらであるかを遊技者に報知する。ここで、MPU 62は、上側役物演出を実行した後、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出を実行する。

【1720】

10

図111は、下側役物演出を実行している状態を示す正面図である。図112は、下側役物演出を実行している状態を示す右側面図である。

上側役物演出を実行した後、MPU 52およびMPU 62は、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出を実行する。

具体的には、MPU 52は、図111および図112に示すように、上側役物演出を実行した後の状態(各花卉71および花卉支持体72を最下位置まで下降させた後、花卉支持体72を中心として各花卉71を拡大した状態)を維持し、花卉支持体72の軸回りに各花卉71および花卉支持体72を回転させる駆動制御を円柱駆動部733に継続させる(図111中反時計回り矢印参照)。

【1721】

20

また、MPU 52は、右下プレート811を中心軸回りに回転させる駆動制御を右下プレート駆動部813に実行させるとともに(図中反時計回り矢印参照)、右下長板812を鉛直上方向に向かって上昇させる駆動制御を右下長板駆動部814に実行させる(図中上向き矢印参照)。MPU 52は、左下プレート821を中心軸回りに回転させる駆動制御を左下プレート駆動部823に実行させるとともに(図中反時計回り矢印参照)、左下長板822を鉛直上方向に向かって上昇させる駆動制御を左下長板駆動部824に実行させる(図中上向き矢印参照)。

ここで、各花卉71、右下プレート811、および左下プレート821は、図112に示すように、所定の距離を隔てて配置されているので、上側回転式役物7および下側回転式役物8は、下側役物演出の実行に際して接触しないようになっている。

30

【1722】

MPU 62は、図111に示すように、図柄表示装置36の表示画面Gの左上位置に天使のキャラクタGB4を表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「BIG or small / レインボーは大チャンス!」にて振分結果が「低確結果」および「最有利結果」のどちらであるかを報知すること、および保留エリアにて大当たり発生となることを報知することを遊技者に示唆する。

【1723】

図113は、黒色文字の「BIG」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図である。

下側役物演出を開始した後、MPU 52およびMPU 62は、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出の結果を遊技者に報知する。

40

具体的には、ステップS8102にてBIG文字の決定処理を実行し、ステップS8107にて黒色文字の決定処理を実行した場合には、MPU 52は、図113に示すように、各花卉71および花卉支持体72の回転を停止させることによって、所定の位置(花卉支持体72の右側位置)にレンズ711を有する花卉71を停止させる駆動制御を円柱駆動部733に実行させる。

【1724】

また、MPU 52は、右下プレート811の回転を停止させるとともに、右下長板812の上昇を停止させることによって、レンズ711を介して黒色文字にて「BIG」の文字を表示するパネル815を見ることができる位置(図112参照)に右下プレート81

50

1 を停止させる駆動制御を右下プレート駆動部 8 1 3 および右下長板駆動部 8 1 4 に実行させる。

M P U 5 2 は、左下プレート 8 2 1 の回転を停止させるとともに、左下長板 8 2 2 の上昇を停止させることによって、左下プレート 8 2 1 を停止させる駆動制御を左下プレート駆動部 8 2 3 および左下長板駆動部 8 2 4 に実行させる。

【 1 7 2 5 】

図 1 1 4 は、黒色文字の「 s m a l l 」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図である。

下側役物演出を開始した後、M P U 5 2 および M P U 6 2 は、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出の結果を遊技者に報知する。

具体的には、ステップ S 8 1 0 3 にて s m a l l 文字の決定処理を実行し、ステップ S 8 1 0 7 にて黒色文字の決定処理を実行した場合には、M P U 5 2 は、図 1 1 4 に示すように、各花卉 7 1 および花卉支持体 7 2 の回転を停止させることによって、所定の位置（花卉支持体 7 2 の左側位置）にレンズ 7 1 1 を有する花卉 7 1 を停止させる駆動制御を円柱駆動部 7 3 3 に実行させる。

【 1 7 2 6 】

また、M P U 5 2 は、左下プレート 8 2 1 の回転を停止させるとともに、左下長板 8 2 2 の上昇を停止させることによって、レンズ 7 1 1 を介して黒色文字にて「 s m a l l 」の文字を表示するパネル 8 2 5 を見ることが出来る位置に左下プレート 8 2 1 を停止させる駆動制御を左下プレート駆動部 8 2 3 および左下長板駆動部 8 2 4 に実行させる。

M P U 5 2 は、右下プレート 8 1 1 の回転を停止させるとともに、右下長板 8 1 2 の上昇を停止させることによって、右下プレート 8 1 1 を停止させる駆動制御を右下プレート駆動部 8 1 3 および右下長板駆動部 8 1 4 に実行させる。

【 1 7 2 7 】

図 1 1 5 は、虹色文字の「 B I G 」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図である。

下側役物演出を開始した後、M P U 5 2 および M P U 6 2 は、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出の結果を遊技者に報知する。

具体的には、ステップ S 8 1 0 2 にて B I G 文字の決定処理を実行し、ステップ S 8 1 0 6 にて虹色文字の決定処理を実行した場合には、M P U 5 2 は、図 1 1 5 に示すように、各花卉 7 1 および花卉支持体 7 2 の回転を停止させることによって、所定の位置（花卉支持体 7 2 の右側位置）にレンズ 7 1 1 を有する花卉 7 1 を停止させる駆動制御を円柱駆動部 7 3 3 に実行させる。

【 1 7 2 8 】

また、M P U 5 2 は、右下プレート 8 1 1 の回転を停止させるとともに、右下長板 8 1 2 の上昇を停止させることによって、レンズ 7 1 1 を介して虹色文字にて「 B I G 」の文字を表示するパネル 8 1 6 を見ることが出来る位置に右下プレート 8 1 1 を停止させる駆動制御を右下プレート駆動部 8 1 3 および右下長板駆動部 8 1 4 に実行させる。

M P U 5 2 は、左下プレート 8 2 1 の回転を停止させるとともに、左下長板 8 2 2 の上昇を停止させることによって、左下プレート 8 2 1 を停止させる駆動制御を左下プレート駆動部 8 2 3 および左下長板駆動部 8 2 4 に実行させる。

【 1 7 2 9 】

図 1 1 6 は、虹色文字の「 s m a l l 」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図である。

下側役物演出を開始した後、M P U 5 2 および M P U 6 2 は、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出の結果を遊技者に報知する。

具体的には、ステップ S 8 1 0 3 にて s m a l l 文字の決定処理を実行し、ステップ S 8 1 0 6 にて虹色文字の決定処理を実行した場合には、M P U 5 2 は、図 1 1 6 に示すように、各花卉 7 1 および花卉支持体 7 2 の回転を停止させることによって、所定の位置（花卉支持体 7 2 の左側位置）にレンズ 7 1 1 を有する花卉 7 1 を停止させる駆動制御を円

10

20

30

40

50

柱駆動部 7 3 3 に実行させる。

【 1 7 3 0 】

また、M P U 5 2 は、左下プレート 8 2 1 の回転を停止させるとともに、左下長板 8 2 2 の上昇を停止させることによって、レンズ 7 1 1 を介して虹色文字にて「 s m a l l 」の文字を表示するパネル 8 2 6 を見ることが出来る位置に左下プレート 8 2 1 を停止させる駆動制御を左下プレート駆動部 8 2 3 および左下長板駆動部 8 2 4 に実行させる。

M P U 5 2 は、右下プレート 8 1 1 の回転を停止させるとともに、右下長板 8 1 2 の上昇を停止させることによって、右下プレート 8 1 1 を停止させる駆動制御を右下プレート駆動部 8 1 3 および右下長板駆動部 8 1 4 に実行させる。

【 1 7 3 1 】

M P U 5 2 は、下側役物演出を終了する場合には、花卉支持体 7 2 を中心として各花卉 7 1 を縮小する駆動制御を円環体駆動部 7 4 4 に実行させるとともに、花卉支持体 7 2 の軸回りに各花卉 7 1 および花卉支持体 7 2 を回転させることによって、所定の位置（花卉支持体 7 2 の上側位置）にレンズ 7 1 1 を有する花卉 7 1 を停止させる駆動制御を円柱駆動部 7 3 3 に実行させる。その後、M P U 5 2 は、各花卉 7 1 および花卉支持体 7 2 を鉛直上方向に向かって上昇させる駆動制御を上側長板駆動部 7 5 2 に実行させる。

【 1 7 3 2 】

M P U 5 2 は、下側役物演出を終了する場合には、右下プレート 8 1 1 を回転させることによって、所定の位置（パネル 8 1 5 を上側とし、パネル 8 1 6 を下側とする位置）に右下プレート 8 1 1 を停止させる駆動制御を右下プレート駆動部 8 1 3 に実行させる。その後、M P U 5 2 は、右下プレート 8 1 1 を鉛直下方向に向かって下降させる駆動制御を右下長板駆動部 8 1 4 に実行させる。

また、M P U 5 2 は、下側役物演出を終了する場合には、左下プレート 8 2 1 を回転させることによって、所定の位置（パネル 8 2 5 を上側とし、パネル 8 2 6 を下側とする位置）に左下プレート 8 2 1 を停止させる駆動制御を左下プレート駆動部 8 2 3 に実行させる。その後、M P U 5 2 は、左下プレート 8 2 1 を鉛直下方向に向かって下降させる駆動制御を左下長板駆動部 8 2 4 に実行させる。

【 1 7 3 3 】

ステップ S 8 0 0 5 の処理を実行した後、またはステップ S 8 0 0 1 にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、M P U 5 2 は、図 1 0 8 に示すように、ステップ S 8 0 0 6 において、その他の演出パターンの決定処理を実行する。その他の演出パターンの決定処理では、M P U 5 2 は、上側役物演出および下側役物演出とは異なる他の演出を発生させるか否かの決定や、予告表示を発生させるか否かの抽選などを実行する。その後、M P U 5 2 は、演出パターンの決定処理を終了する。

【 1 7 3 4 】

このように、本参考形態では、パチンコ機 1（遊技機）は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への入賞（所定の取得条件）の成立に基づいて大当たり乱数カウンタ C 1（特別情報）を取得するステップ S 1 0 5 の作動口用の入賞処理（特別情報取得手段）と、特別情報取得手段にて取得された特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定するステップ S 5 0 5 の変動開始処理（特別情報判定手段）とを備えている。そして、遊技機は、特別情報判定手段にて特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な開閉実行モード（特定制御状態）に移行する。

【 1 7 3 5 】

本参考形態では、遊技機は、遊技盤 2 V の正面から見て視認可能な発光体である図柄表示装置 3 6（発光手段）を備えている。なお、本参考形態では、発光体は、図柄表示装置 3 6 としているが、遊技盤に設けられた L E D（Light Emitting Diode）などの発光部材であってもよく、発光部材は、遊技盤の正面から見て視認可能となっていれば、どのような部位に設けられていてもよい。

【 1 7 3 6 】

本参考形態では、遊技機は、遊技盤 2 V の正面から見て回転可能に構成された回転体で

10

20

30

40

50

ある上側回転式役物 7 (第 1 の回転手段) を備えている。この回転体は、花卉支持体 7 2 (所定の回転軸) を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る花卉 7 1 (回転板部) を備えている。回転板部は、裏面側に位置する発光体の光を視認可能に構成されている。換言すれば、この回転体は、透光性を有する回転体である。

【1737】

なお、回転体は、遊技盤の盤面や、各種入賞口の内部などに設けられていてもよく、どのような部位に設けられていてもよい。回転体は、どのような駆動源にて回転可能となってもよく、ソレノイドなどのアクチュエータを利用して回転可能となってもよく、アウト口に入球した遊技球や、その他の流下する遊技球の力を利用して回転可能となってもよい。回転体の回転速度は、変化するようになっていてもよい。

10

また、所定の回転軸は、鉛直上下方向とは異なる方向に移動自在となってもよく、所定の位置に固定されていてもよい。回転板部は、1 枚板であってもよく、2 以上の複数枚の板であってもよい。回転板部は、拡張しないようになっていてもよく、所定の回転軸に固定されていてもよい。回転板部は、裏面側に位置する発光体の光を縮小して視認可能に構成されていてもよく、拡張して視認可能に構成されていなくてもよい。

【1738】

本参考形態では、遊技機は、遊技盤 2 V の正面から見て回転可能に構成された回転体である下側回転式役物 8 (第 2 の回転手段) を備えている。この回転体は、遊技盤 2 V を正面から見た場合に、レンズ 7 1 1 を介してパネル 8 1 5 , 8 1 6 , 8 2 5 , 8 2 6 を見ることができない位置 (回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置) と、回転板部の裏面側に移動してくることによって、遊技盤 2 V を正面から見た場合に、レンズ 7 1 1 を介してパネル 8 1 5 , 8 1 6 , 8 2 5 , 8 2 6 を見ることができる位置 (回転板部を通して視認可能な第 2 位置) との間を移動可能に構成されている。換言すれば、この回転体は、第 1 位置および第 2 位置の間を移動する回転体である。

20

【1739】

なお、回転体は、どのように回転可能となってもよく、他の部材と接触した力を利用して回転可能となってもよい。回転体は、どのような経路を通して回転板部の裏面側に移動してもよく、1 つの経路を通ることができるだけでなく、複数の経路を通ることができるようになっていてもよい。回転体は、視認可能であれば、透光性を有していてもよく、透光性を有していなくてもよい。回転体の回転速度は、変化するようになっていてもよい。回転体の移動速度は、変化するようになっていてもよい。

30

【1740】

本参考形態では、遊技機は、遊技回 (所定の遊技状態) において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光体の光を視認可能な上側役物演出 (第 1 の状態) と、回転体の第 2 位置への移動によって、回転体にて特定位置の発光体の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して回転体を視認可能な下側役物演出 (第 2 の状態) とを有している。

【1741】

なお、第 1 の状態および第 2 の状態は、遊技機の遊技状態であれば、いつ移行するようになっていてもよい。換言すれば、第 1 の状態および第 2 の状態は、遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射した後、この遊技球を遊技領域から排出するまでの間に移行するようになっていればよい。第 1 の状態は、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光体の光を視認可能であればよく、特定位置の発光体における他の部材を介した反射光 (または透過光) を視認可能となってもよい。第 2 の状態は、回転体にて特定位置の発光体の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して回転体を視認可能であればよく、回転体にて特定位置の発光体における他の部材を介した反射光 (または透過光) を遮っていてもよい。

40

【1742】

このような構成によれば、遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある

50

回転板部を通して特定位置の発光体（発光手段）の光を視認可能な第１の状態と、回転体（第２の回転手段）の第２位置への移動によって、回転体（第２の回転手段）にて特定位置の発光体（発光手段）の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して回転体（第２の回転手段）を視認可能な第２の状態とを有するので、回転体（第１の回転手段）における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

ここで、従来の演出用回転体は、回転体の正面視における表面側だけで装飾性を提供しており、最前面のレンズ部の裏には発光体や基板などが設置されているので、回転体の裏面側は見えなくなっていた。したがって、当然その裏面側に他の回転体を移動させることはなかった。

10

しかしながら、前述した構成によれば、回転体（第１の回転手段）の表面側にて装飾性を提供するとともに、回転体（第１の回転手段）の裏面側にて装飾性を高めることができる。

【１７４３】

本参考形態では、回転板部は、第１の透光率を有するレンズ７１１の中央部（第１領域）と、第１の透光率よりも高い第２の透光率を有し、第１領域とは異なるレンズ７１１の周縁部（第２領域）とを備えている。

なお、回転板部は、レンズ状でなくてもよく、遊技盤の正面から見て薄く透光率の低い部位（第１領域）と、遊技盤の正面から見て厚く透光率の高い部位（第２領域）とを備えた形状であれば、どのような形状の部材であってもよい。

20

【１７４４】

このような構成によれば、回転板部は、第１の透光率を有する第１領域と、第１の透光率よりも高い第２の透光率を有し、第１領域とは異なる第２領域とを備えるので、第１の状態における特定位置の発光体（発光手段）の光や、第２の状態における回転体（第２の回転手段）の見え方を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、裏面側を視認可能な回転体（第１の回転手段）に対しても透光率の異なる各領域を設けているので、回転体（第１の回転手段）の裏面側の光の見え方を多彩にすることができ、裏面側を視認可能な回転体（第１の回転手段）の単体としても従来の演出用回転体と変わらない高い装飾性を提供することができる。

30

【１７４５】

本参考形態では、第１領域および第２領域は、遊技盤の正面から見て互いに異なる厚さを有することによって、互いに異なる透光率を有している。

このような構成によれば、第１領域および第２領域は、遊技盤の正面から見て互いに異なる厚さを有することによって、互いに異なる透光率を有するので、回転板部の構成を簡素にすることができる。

【１７４６】

本参考形態では、第１領域および第２領域は、遊技盤の正面から見て互いに隣り合うように設けられている。

このような構成によれば、第１領域および第２領域は、遊技盤の正面から見て互いに隣り合うように設けられるので、遊技盤の正面から見て所定の距離を隔てて設けられる場合と比較して回転板部の構成を簡素にすることができる。

40

【１７４７】

本参考形態では、遊技機は、複数の回転体を備えている。そして、複数の回転体は、回転体における回転板部の裏面側に同時に移動可能となっている。

なお、遊技機は、３以上の複数の回転体を備えていてもよい。各回転体は、回転体における回転板部の裏面側に１の回転体が移動した後、この回転体が回転板部の裏面側に留まっている間に、他の回転体が回転板部の裏面側に移動してきてもよい。

【１７４８】

このような構成によれば、複数の回転体（第２の回転手段）は、回転体（第１の回転手

50

段)における回転板部の裏面側に同時に移動可能であるので、第1の状態における特定位置の発光体(発光手段)の光や、第2の状態における回転体(第2の回転手段)の見え方を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1749】

本参考形態では、複数の回転体は、遊技盤を正面から見た場合に、1の回転体にて他の回転体を遮らないように移動するようになっている。

なお、1の回転体は、他の回転体の全部を遮らないように移動するようになっていれば、他の回転体の一部を遮るように移動してもよい。

【1750】

このような構成によれば、複数の回転体(第2の回転手段)は、遊技盤を正面から見た場合に、1の回転体(第2の回転手段)にて他の回転体(第2の回転手段)を遮らないように移動するので、遊技者は、複数の回転体(第2の回転手段)の全てを視認することができる。

10

【1751】

本参考形態では、所定の回転状態にある回転体における所定の回転軸は、少なくとも所定の期間だけ移動することなく留まるようになっている。

なお、回転体における所定の回転軸は、所定の回転状態にあれば、どのような期間に移動することなく留まるようになっていてもよく、遊技機の遊技状態における所定の期間であってもよく、それ以外の期間であってもよい。換言すれば、回転体における所定の回転軸は、所定の回転状態になれば、留まることなく移動するようになっていてもよい。

20

【1752】

このような構成によれば、所定の回転状態にある回転体(第1の回転手段)における所定の回転軸は、少なくとも所定の期間だけ移動することなく留まるので、遊技者は、所定の回転状態にある回転体(第1の回転手段)における回転板部を安定して視認することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1753】

本参考形態では、回転体は、回転体における所定の回転軸が移動することなく留まっている状況にて第2位置に移動可能となっている。

このような構成によれば、回転体(第2の回転手段)は、回転体(第1の回転手段)における所定の回転軸が移動することなく留まっている状況にて第2位置に移動可能であるので、遊技者は、回転体(第1の回転手段)における所定の回転軸が移動することなく留まっている状況にて回転体(第2の回転手段)の移動状況に注目することになる。

30

【1754】

このような本参考形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

(1)パチンコ機1は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある花卉71を通して特定位置の図柄表示装置36の光を視認可能な第1の状態と、下側回転式役物8の第2位置への移動によって、下側回転式役物8にて特定位置の図柄表示装置36の光を遮って、所定の回転状態にある花卉71を通して下側回転式役物8を視認可能な第2の状態とを有するので、上側回転式役物7における花卉71を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

【1755】

(2)花卉71は、第1の透光率を有するレンズ711の中央部と、第1の透光率よりも高い第2の透光率を有し、第1領域とは異なるレンズ711の周縁部とを備えるので、第1の状態における特定位置の図柄表示装置36の光や、第2の状態における下側回転式役物8の見え方を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。また、裏面側を視認可能な上側回転式役物7に対しても透光率の異なる各領域を設けているので、上側回転式役物7の裏面側の光の見え方を多彩にすることができ、裏面側を視認可能な上側回転式役物7の単体としても従来の演出用回転体と変わらない高い装飾性を提供することができる。

50

(3) レンズ 7 1 1 の中央部およびレンズ 7 1 1 の周縁部は、遊技盤 2 V の正面から見て互いに異なる厚さを有することによって、互いに異なる透光率を有するので、花卉 7 1 の構成を簡素にすることができる。

(4) レンズ 7 1 1 の中央部およびレンズ 7 1 1 の周縁部は、遊技盤 2 V の正面から見て互いに隣り合うように設けられるので、遊技盤 2 V の正面から見て所定の距離を隔てて設けられる場合と比較して花卉 7 1 の構成を簡素にすることができる。

【 1 7 5 6 】

(5) 複数の下側回転式役物 8 (右下回転式役物 8 1 および左下回転式役物 8 2) は、上側回転式役物 7 における花卉 7 1 の裏面側に同時に移動可能であるので、第 1 の状態における特定位置の図柄表示装置 3 6 の光や、第 2 の状態における下側回転式役物 8 の見え方を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

(6) 複数の下側回転式役物 8 (右下回転式役物 8 1 および左下回転式役物 8 2) は、遊技盤 2 V を正面から見た場合に、1 の下側回転式役物 8 にて他の下側回転式役物 8 を遮らないように移動するので、遊技者は、複数の下側回転式役物 8 の全てを視認することができる。

【 1 7 5 7 】

(7) 所定の回転状態にある上側回転式役物 7 における花卉支持体 7 2 は、少なくとも所定の期間だけ移動することなく留まるので、遊技者は、所定の回転状態にある上側回転式役物 7 における花卉 7 1 を安定して視認することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

(8) 下側回転式役物 8 は、上側回転式役物 7 における花卉支持体 7 2 が移動することなく留まっている状況にて第 2 位置に移動可能であるので、遊技者は、上側回転式役物 7 における花卉支持体 7 2 が移動することなく留まっている状況にて下側回転式役物 8 の移動状況に注目することになる。

【 1 7 5 8 】

〔参考形態 W〕

以下、本発明の参考形態 W を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【 1 7 5 9 】

30

図 1 1 7 は、本発明の参考形態 W に係る遊技盤の正面図である。

前記参考形態 V では、センターフレーム 3 7 は、上側回転式役物 7 と、下側回転式役物 8 と備え、下側回転式役物 8 は、右下回転式役物 8 1 と、左下回転式役物 8 2 とを備えていた。

これに対して、本参考形態では、センターフレーム 3 7 は、回転体である上側回転式役物 7 W と、回転体である下側回転式役物 8 W と備え、下側回転式役物 8 W は、右下回転式役物 8 1 W と、左下回転式役物 8 2 W とを備えている点で前記参考形態 V と異なる。

【 1 7 6 0 】

図 1 1 8 は、上側回転式役物の正面図および断面図である。具体的には、図 1 1 8 の左図は、上側回転式役物 7 W の正面図であり、右図は、左図に示す上側回転式役物 7 W の A - A 断面図である。

40

上側回転式役物 7 W は、図 1 1 8 に示すように、花の形状を模した役物である。この上側回転式役物 7 W は、5 枚の花弁 7 1 と、これらの花弁 7 1 の中央に位置し、各花弁 7 1 を支持する円盤状の花弁支持体 7 2 とを備えている。

5 枚の花弁 7 1 のうち、図中左上に位置する花弁 7 1 は、略中央に形成された丸穴に取り付けられたレンズ 7 1 4 と、背面側に突出して設けられるとともに、レンズ 7 1 4 の花弁支持体 7 2 側に円弧状に形成された断面矩形状の円弧状凸部 7 1 5 とを備えている。また、5 枚の花弁 7 1 のうち、図中右上に位置する花弁 7 1 は、略中央に形成された丸穴に取り付けられたレンズ 7 1 6 と、背面側に突出して設けられるとともに、レンズ 7 1 6 の花弁支持体 7 2 側に円弧状に形成された断面矩形状の円弧状凸部 7 1 7 とを備えている。

50

各レンズ 7 1 4 , 7 1 6 は、凸レンズである。したがって、遊技者は、レンズ 7 1 4 , 7 1 6 を介して図柄表示装置 3 6 の表示画面 G などのように花卉 7 1 の背面側にあるものを拡大して見ることができる。ここで、各レンズ 7 1 4 , 7 1 6 の透光率は、互いに異なっている。具体的には、レンズ 7 1 4 の素材の透光率は、レンズ 7 1 6 の素材の透光率よりも高くなっている、レンズ 7 1 4 の透光率は、レンズ 7 1 6 の透光率よりも高くなっている。

【 1 7 6 1 】

図 1 1 9 は、右下回転式役物の正面図および側面図である。具体的には、図 1 1 9 の左図は、右下回転式役物 8 1 W の正面図であり、右図は、右下回転式役物 8 1 W の側面図である。

10

右下回転式役物 8 1 W は、図 1 1 9 に示すように、長辺方向の両端を半円形状とする矩形板状の右下プレート 8 1 1 と、透光性を有していない右下プレート 8 1 1 の裏面側に配置されるとともに、鉛直上下方向に沿って昇降自在となるようにセンターフレーム 3 7 の裏面側に取り付けられた鉛直上下方向を長辺方向とする矩形板状の右下長板 8 1 2 W とを備えている。また、右下回転式役物 8 1 W は、右下長板 8 1 2 W に固定されるとともに、右下プレート 8 1 1 を回転させる右下プレート駆動部 8 1 3 と、センターフレーム 3 7 の裏面側に取り付けられるとともに、右下長板 8 1 2 W を鉛直上下方向に沿って昇降させる右下長板駆動部 8 1 4 とを備えている。

【 1 7 6 2 】

右下プレート 8 1 1 は、両端部の正面に取り付けられた円盤状の 2 枚のパネル 8 1 5 , 8 1 6 を備えている。パネル 8 1 5 は、黒色文字にて「BIG」の文字を表示している。パネル 8 1 6 は、虹色文字にて「BIG」の文字を表示している。

20

回転体である右下長板 8 1 2 W は、鉛直上方側に位置するとともに、右下プレート駆動部 8 1 3 を固定する上方長板 8 1 2 W 1 と、鉛直下方側に位置するとともに、センターフレーム 3 7 の裏面側に取り付けられた下方長板 8 1 2 W 2 と、上方長板 8 1 2 W 1 の下端部の背面側に固定されるとともに、下方長板 8 1 2 W 2 に対して上方長板 8 1 2 W 1 を回転させる上方長板駆動部 8 1 8 を備えている。下方長板 8 1 2 W 2 は、鉛直上下方向に沿って右側面側に形成されたギヤ 8 1 7 を有している。

【 1 7 6 3 】

右下プレート駆動部 8 1 3 は、出力軸を右下プレート 8 1 1 の中心に固定するとともに、ハウジングを右下長板 8 1 2 W の背面に固定したモータを有している。したがって、右下プレート駆動部 8 1 3 は、モータを駆動することによって、右下プレート 8 1 1 を中心軸回りに回転させることができる（図中反時計回り矢印参照）。

30

右下長板駆動部 8 1 4 は、出力軸のギヤを右下長板 8 1 2 W のギヤ 8 1 7 に中間ギヤ 8 1 4 V を介して?み合わせるとともに、ハウジングをセンターフレーム 3 7 の裏面側に固定されたモータを有している。したがって、右下長板駆動部 8 1 4 は、モータを駆動することによって、右下長板 8 1 2 W を鉛直上下方向に沿って昇降させることができる（図中上下方向矢印参照）。

【 1 7 6 4 】

上方長板駆動部 8 1 8 は、出力軸を下方長板 8 1 2 W 2 の上端部に形成された穴に固定するとともに、ハウジングを上方長板 8 1 2 W 1 の下端部の背面に固定したモータを有している。したがって、上方長板駆動部 8 1 8 は、モータを駆動することによって、下方長板 8 1 2 W 2 に対して上方長板 8 1 2 W 1 をモータの出力軸回りに回転させることができる（図中時計回り矢印参照）。

40

【 1 7 6 5 】

図 1 2 0 は、左下回転式役物の正面図および側面図である。具体的には、図 1 2 0 の左図は、左下回転式役物 8 2 W の正面図であり、右図は、左下回転式役物 8 2 W の側面図である。

左下回転式役物 8 2 W は、図 1 2 0 に示すように、長辺方向の両端を半円形状とする矩形板状の左下プレート 8 2 1 と、透光性を有していない左下プレート 8 2 1 の裏面側に配

50

置されるとともに、鉛直上下方向に沿って昇降自在となるようにセンターフレーム 37 の裏面側に取り付けられた鉛直上下方向を長辺方向とする矩形板状の左下長板 822W とを備えている。また、左下回転式役物 82W は、左下長板 822W に固定されるとともに、左下プレート 821 を回転させる左下プレート駆動部 823 と、センターフレーム 37 の裏面側に取り付けられるとともに、左下長板 822W を鉛直上下方向に沿って昇降させる左下長板駆動部 824 とを備えている。

【1766】

左下プレート 821 は、両端部の正面に取り付けられた円盤状の 2 枚のパネル 825 , 826 を備えている。パネル 825 は、黒色文字にて「small」の文字を表示している。パネル 826 は、虹色文字にて「small」の文字を表示している。

10

回転体である左下長板 822W は、鉛直上方側に位置するとともに、左下プレート駆動部 823 を固定する上方長板 822W1 と、鉛直下方側に位置するとともに、センターフレーム 37 の裏面側に取り付けられた下方長板 822W2 と、上方長板 822W1 の下端部の背面側に固定されるとともに、下方長板 822W2 に対して上方長板 822W1 を回転させる上方長板駆動部 828 を備えている。下方長板 822W2 は、鉛直上下方向に沿って左側面側に形成されたギヤ 827 を有している。

【1767】

左下プレート駆動部 823 は、出力軸を左下プレート 821 の中心に固定するとともに、ハウジングを左下長板 822W の背面に固定したモータを有している。したがって、左下プレート駆動部 823 は、モータを駆動することによって、左下プレート 821 を中心軸回りに回転させることができる（図中反時計回り矢印参照）。

20

左下長板駆動部 824 は、出力軸のギヤを左下長板 822W のギヤ 827 に中間ギヤ 824V を介して?み合わせるとともに、ハウジングをセンターフレーム 37 の裏面側に固定されたモータを有している。したがって、左下長板駆動部 824 は、モータを駆動することによって、左下長板 822W を鉛直上下方向に沿って昇降させることができる（図中上下方向矢印参照）。

【1768】

上方長板駆動部 828 は、出力軸を下方長板 822W2 の上端部に形成された穴に固定するとともに、ハウジングを上方長板 822W1 の下端部の背面に固定したモータを有している。したがって、上方長板駆動部 828 は、モータを駆動することによって、下方長板 822W2 に対して上方長板 822W1 をモータの出力軸回りに回転させることができる（図中反時計回り矢印参照）。

30

【1769】

< 音声発光制御装置の電氣的構成 >

図 121 は、音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

音声発光制御装置 5 は、図 121 に示すように、音声発光制御基板 51 と、この音声発光制御基板 51 に実装された MPU 52 と、この MPU 52 を構成している ROM 53 および RAM 54 とを備えている。ここで、MPU 52 は、ROM 53 および RAM 54 の他、CPU、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

40

【1770】

ROM 53 は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

RAM 54 は、ROM 53 に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータを一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。この RAM 54 は、コマンドリスト格納エリア 541 や、各種カウンタエリア 542 や、サブ側保留情報格納エリア 543 などの各種エリアを有している。

【1771】

50

MPU52は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。MPU52の入力ポートは、前述したように、主制御装置4に接続されている。また、MPU52の入力ポートは、押ボタン142に接続されている。MPU52の出力ポートは、発光体である各種ランプ部124、371～373と、スピーカ部125と、表示制御装置6とに接続されている。また、MPU42の出力ポートは、円柱駆動部733、円環体駆動部744、および上側長板駆動部752の上側回転式役物駆動部と、右下プレート駆動部813、右下長板駆動部814、上方長板駆動部818、左下プレート駆動部823、左下長板駆動部824、および上方長板駆動部828の下側回転式役物駆動部に接続されている。

MPU52は、主制御装置4から送信されるコマンドや、遊技者に操作されることによって、押ボタン142から入力される情報に基づいて、各種ランプ部124、371～373や、スピーカ部125や、上側回転式役物駆動部や、下側回転式役物駆動部の駆動制御を実行する。

10

また、MPU52は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置6に送信する。なお、音声発光制御装置5は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置6と電氣的に接続されている。

【1772】

本参考形態では、音声発光制御装置5および表示制御装置6は、前記参考形態Vとは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、演出パターンの決定処理は、前記参考形態Vとは異なっている。以下、本参考形態における演出パターンの決定処理の内容について説明する。

20

【1773】

図122は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置5のMPU52は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU52は、図122に示すように、前記参考形態Vと同様に、ステップS8001～S8006を実行する。なお、本参考形態では、MPU52は、ステップS8002～S8005の処理に代えて、ステップS8002W～S8005Wの処理を実行する点で前記参考形態Vと異なる。

【1774】

ステップS8001では、MPU52は、種別コマンドの内容に基づいて、当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。

30

MPU52は、ステップS8001にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップS8002W以降の処理を実行することなく、ステップS8006の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS8001にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップS8002Wにおいて、上側役物演出の決定処理を実行する。この上側役物演出の決定処理では、MPU52は、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物7Wの駆動制御を実行させることによって、遊技者に当否結果が「大当たり当選」であることを報知するための上側役物演出の発生を決定する。

【1775】

40

MPU52は、ステップS2004Vの演出実行処理において、ステップS8002Wの上側役物演出の決定処理の内容に基づいて、上側役物演出を実行する。ここで、MPU52は、図柄表示装置36にて図柄の変動表示を停止した後、変動終了コマンドを受信する前に上側役物演出を実行する。

具体的には、上側役物演出では、MPU52は、各種ランプ部124、371～373の発光制御を実行し、スピーカ部125の音声制御を実行する。MPU52は、花卉支持体72の軸回りに各花卉71および花卉支持体72を回転させる駆動制御を円柱駆動部733に実行させる。MPU52は、花卉支持体72を中心として各花卉71を拡縮する駆動制御を円環体駆動部744に実行させる。MPU52は、各花卉71および花卉支持体72を鉛直上下方向に沿って昇降させる駆動制御を上側長板駆動部752に実行させる。

50

【 1 7 7 6 】

図 1 2 3 は、上側役物演出の決定処理のフローチャートを示す図である。

M P U 5 2 は、遊技者に当否結果が「大当たり当選」であることを報知するために、上側役物演出の決定処理を実行する。また、上側役物演出の決定処理では、M P U 5 2 は、振分抽選において「最有利結果」となったのではないかと遊技者に期待させるために光点 G P の特殊発光を発生させる抽選処理を実行する。この上側役物演出の決定処理では、M P U 5 2 は、図 1 2 3 に示すように、ステップ S 8 2 0 1 ~ S 8 2 0 8 を実行する。

【 1 7 7 7 】

ステップ S 8 2 0 1 では、M P U 5 2 は、種別コマンドの内容に基づいて、振分結果が「最有利結果」であるか否かを判定する。

10

M P U 5 2 は、ステップ S 8 2 0 1 にて振分結果が「最有利結果」とであると判定した場合には、ステップ S 8 2 0 2 において、特殊発光の発生確率を高確率（例えば 7 0 % ）に設定する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 8 2 0 1 にて振分結果が「最有利結果」でないと判定した場合（「低確結果」とであると判定した場合）には、ステップ S 8 2 0 3 において、特殊発光の発生確率を低確率（例えば 3 0 % ）に設定する。

ここで、特殊発光を発生させた場合には、複数の光点 G P は、通常発光の白色の点ではなく、赤色の点となる。

【 1 7 7 8 】

ステップ S 8 2 0 2 の処理またはステップ S 8 2 0 3 の処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 8 2 0 4 において、ステップ S 8 2 0 2 の処理またはステップ S 8 2 0 3 の処理にて設定した確率に基づいて、特殊発光の抽選処理を実行する。

20

【 1 7 7 9 】

ステップ S 8 2 0 4 にて特殊発光の抽選処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 8 2 0 5 において、特殊発光の抽選に当選したか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 8 2 0 5 にて特殊発光の抽選に当選していないと判定した場合には、ステップ S 8 2 0 6 において、通常発光の決定処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 8 2 0 5 にて特殊発光の抽選に当選したと判定した場合には、ステップ S 8 2 0 7 において、特殊発光の決定処理を実行する。

【 1 7 8 0 】

30

ステップ S 8 2 0 6 の処理またはステップ S 8 2 0 7 の処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 8 2 0 8 において、その他の上側役物演出の決定処理を実行する。具体的には、M P U 5 2 は、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物 7 W の駆動制御を実行させることによって、遊技者に当否結果が「大当たり当選」であることを報知するための上側役物演出の発生を決定する。

【 1 7 8 1 】

ステップ S 8 0 0 2 W の上側役物演出の決定処理を実行した後、M P U 5 2 は、図 1 2 2 に示すように、ステップ S 8 0 0 3 W において、上側役物演出コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに上側役物演出コマンドを記憶する。この上側役物演出コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

40

【 1 7 8 2 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された上側役物演出コマンドに基づいて、上側役物演出を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作

50

成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、上側役物演出を表示画面 G に表示させて当否結果が「大当たり当選」であることを遊技者に報知する。ここで、M P U 6 2 は、図柄表示装置 3 6 にて図柄の変動表示を停止した後、変動終了コマンドを受信する前に上側役物演出を実行する。

【 1 7 8 3 】

図 1 2 4 は、上側役物演出を実行している状態を示す図である。

遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を中程度として左打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、各作動口 2 5 , 2 6 に遊技球を導くことができる。具体的には、遊技球の到達位置を中央部へとシフトさせた場合には、遊技球は、多数の釘 N L の間を通過して風車 W M に到達する。そして、遊技球は、風車 W M の回転状態と、遊技球の移動とに基づいて、各作動口 2 5 , 2 6 への入賞を発生させることになる。その後、各作動口 2 5 , 2 6 への入賞に基づく当否抽選において「大当たり当選」となった場合には、M P U 6 2 は、図 1 2 4 に示すように、図柄の変動表示を停止した後、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右下位置に図柄を縮小して表示させる。

10

なお、図 1 2 4 の例では、M P U 6 2 は、「 6 6 6 」の図柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右下位置に表示させている。

【 1 7 8 4 】

その後、M P U 5 2 および M P U 6 2 は、変動終了コマンドを受信する前に上側役物演出を実行する。

20

具体的には、M P U 5 2 は、花卉支持体 7 2 の軸回りに各花卉 7 1 および花卉支持体 7 2 を回転させる駆動制御を円柱駆動部 7 3 3 に実行させる（図中反時計回り矢印参照）。また、M P U 5 2 は、各花卉 7 1 および花卉支持体 7 2 を鉛直下方向に向かって降下させる駆動制御を上側長板駆動部 7 5 2 に実行させる（図中下向き矢印参照）。そして、M P U 5 2 は、各花卉 7 1 および花卉支持体 7 2 を最下位置まで下降させた後、花卉支持体 7 2 を中心として各花卉 7 1 を拡大する駆動制御を円環体駆動部 7 4 4 に実行させる（図中外向き放射状矢印参照）。

【 1 7 8 5 】

M P U 6 2 は、M P U 5 2 にてステップ S 8 2 0 6 の通常発光の決定処理を実行した場合には、円柱駆動部 7 3 3 にて花卉支持体 7 2 の軸回りに回転させている花卉 7 1 のレンズ 7 1 4 , 7 1 6 の軌道と対応する図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の表示位置に複数の光点 G P を表示させる。換言すれば、M P U 6 2 は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に円軌道を描くように複数の光点 G P を表示させる。ここで、複数の光点 G P は、黒色の背景上に表示された白色の点であり（通常発光）、互いに等間隔となるように配置されている。

30

したがって、レンズ 7 1 4 , 7 1 6 にて拡大された光点 G P は、遊技盤 2 V の正面から見た場合に、反時計回りに移動しているように見えることになる。

【 1 7 8 6 】

ここで、各レンズ 7 1 4 , 7 1 6 の透光率は、互いに異なっている。具体的には、レンズ 7 1 4 の透光率は、レンズ 7 1 6 の透光率よりも高くなっている。

したがって、レンズ 7 1 6 にて拡大された光点 G P は、レンズ 7 1 4 にて拡大された光点 G P よりも見えにくくなることになる。

40

【 1 7 8 7 】

図 1 2 5 は、特殊発光にて上側役物演出を実行している状態を示す図である。

遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を中程度として左打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、各作動口 2 5 , 2 6 に遊技球を導くことができる。具体的には、遊技球の到達位置を中央部へとシフトさせた場合には、遊技球は、多数の釘 N L の間を通過して風車 W M に到達する。そして、遊技球は、風車 W M の回転状態と、遊技球の移動とに基づいて、各作動口 2 5 , 2 6 への入賞を発生させることになる。その後、各作動口 2 5 , 2 6 への入賞に基づく当否抽選において「大当たり当選」となった場合には、M

50

P U 6 2 は、図 1 2 5 に示すように、図柄の変動表示を停止した後、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右下位置に図柄を縮小して表示させる。

なお、図 1 2 5 の例では、M P U 6 2 は、「6 6 6」の図柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右下位置に表示させている。

【 1 7 8 8 】

その後、M P U 5 2 および M P U 6 2 は、変動終了コマンドを受信する前に上側役物演出を実行する。

具体的には、M P U 5 2 は、花卉支持体 7 2 の軸回りに各花卉 7 1 および花卉支持体 7 2 を回転させる駆動制御を円柱駆動部 7 3 3 に実行させる（図中反時計回り矢印参照）。また、M P U 5 2 は、各花卉 7 1 および花卉支持体 7 2 を鉛直下方向に向かって降下させる駆動制御を上側長板駆動部 7 5 2 に実行させる（図中下向き矢印参照）。そして、M P U 5 2 は、各花卉 7 1 および花卉支持体 7 2 を最下位置まで下降させた後、花卉支持体 7 2 を中心として各花卉 7 1 を拡大する駆動制御を円環体駆動部 7 4 4 に実行させる（図中外向き放射状矢印参照）。

10

【 1 7 8 9 】

M P U 6 2 は、M P U 5 2 にてステップ S 8 2 0 7 の特殊発光の決定処理を実行した場合には、円柱駆動部 7 3 3 にて花卉支持体 7 2 の軸回りに回転させている花卉 7 1 のレンズ 7 1 4 , 7 1 6 の軌道と対応する図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の表示位置に複数の光点 G P を表示させる。換言すれば、M P U 6 2 は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に円軌道を描くように複数の光点 G P を表示させる。ここで、複数の光点 G P は、黒色の背景上に表示された赤色の点であり（特殊発光）、互いに等間隔となるように配置されている。換言すれば、複数の光点 G P は、通常発光の白色の点ではなく、特殊発光の赤色の点となっている。

20

したがって、レンズ 7 1 4 , 7 1 6 にて拡大された光点 G P は、遊技盤 2 V の正面から見た場合に、反時計回りに移動しているように見えることになる。

【 1 7 9 0 】

ここで、各レンズ 7 1 4 , 7 1 6 の透光率は、互いに異なっている。具体的には、レンズ 7 1 4 の透光率は、レンズ 7 1 6 の透光率よりも高くなっている。

したがって、レンズ 7 1 6 にて拡大された光点 G P は、レンズ 7 1 4 にて拡大された光点 G P よりも見えにくくなることになる。

30

【 1 7 9 1 】

ステップ S 8 0 0 3 W の処理を実行した後、M P U 5 2 は、図 1 2 2 に示すように、ステップ S 8 0 0 4 W において、下側役物演出の決定処理を実行する。この下側役物演出の決定処理では、M P U 5 2 は、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物 7 W の駆動制御を実行させるとともに、下側回転式役物駆動部に下側回転式役物 8 W の駆動制御を実行させることによって、遊技者に振分結果が「低確結果」および「最有利結果」のどちらであるかを報知するための下側役物演出の発生を決定する。

【 1 7 9 2 】

M P U 5 2 は、ステップ S 2 0 0 4 V の演出実行処理において、ステップ S 8 0 0 4 W の下側役物演出の決定処理の内容に基づいて、下側役物演出を実行する。ここで、M P U 5 2 は、上側役物演出を実行した後、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出を実行する。

40

具体的には、下側役物演出では、M P U 5 2 は、各種ランプ部 1 2 4 , 3 7 1 ~ 3 7 3 の発光制御を実行し、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。M P U 5 2 は、花卉支持体 7 2 の軸回りに各花卉 7 1 および花卉支持体 7 2 を回転させる駆動制御を円柱駆動部 7 3 3 に実行させる。ここで、M P U 5 2 は、上側役物演出を実行した後の状態（各花卉 7 1 および花卉支持体 7 2 を最下位置まで下降させた後、花卉支持体 7 2 を中心として各花卉 7 1 を拡大した状態）を維持して下側役物演出を実行する。

【 1 7 9 3 】

また、M P U 5 2 は、右下プレート 8 1 1 を中心軸回りに回転させる駆動制御を右下ブ

50

レート駆動部 8 1 3 に実行させるとともに、右下長板 8 1 2 W を鉛直上下方向に沿って昇降させる駆動制御を右下長板駆動部 8 1 4 に実行させる。また、M P U 5 2 は、下方長板 8 1 2 W 2 に対して上方長板 8 1 2 W 1 をモータの出力軸回りに回転させる駆動制御を上方長板駆動部 8 1 8 に実行させる。M P U 5 2 は、左下プレート 8 2 1 を中心軸回りに回転させる駆動制御を左下プレート駆動部 8 2 3 に実行させるとともに、左下長板 8 2 2 W を鉛直上下方向に沿って昇降させる駆動制御を左下長板駆動部 8 2 4 に実行させる。また、M P U 5 2 は、下方長板 8 2 2 W 2 に対して上方長板 8 2 2 W 1 をモータの出力軸回りに回転させる駆動制御を上方長板駆動部 8 2 8 に実行させる。

【 1 7 9 4 】

図 1 2 6 は、下側役物演出の決定処理のフローチャートを示す図である。

10

M P U 5 2 は、遊技者に振分結果が「低確結果」および「最有利結果」のどちらであるかを報知するために、下側役物演出の決定処理を実行する。この下側役物演出の決定処理では、M P U 5 2 は、図 1 2 6 に示すように、ステップ S 8 1 0 1 ~ S 8 1 1 3 を実行する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 8 1 0 6 の処理を実行した後、ステップ S 8 1 0 8 以降の処理を実行し、ステップ S 8 1 0 7 の処理を実行した後、ステップ S 8 1 0 9 以降の処理を実行する点で前記参考形態 V と異なる。

【 1 7 9 5 】

ステップ S 8 1 0 1 では、M P U 5 2 は、種別コマンドの内容に基づいて、振分結果が「最有利結果」であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 8 1 0 1 にて振分結果が「最有利結果」とであると判定した場合には、ステップ S 8 1 0 2 において、B I G 文字の決定処理を実行する。B I G 文字の決定処理では、M P U 5 2 は、遊技者に振分結果が「最有利結果」であることを報知するために、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物 7 W の駆動制御を実行させるとともに、下側回転式役物駆動部に下側回転式役物 8 W の駆動制御を実行させることによって、下側役物演出の結果を「B I G」とすることを決定する。

20

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 8 1 0 1 にて振分結果が「最有利結果」でないと判定した場合（振分結果が「低確結果」とであると判定した場合）には、ステップ S 8 1 0 3 において、s m a l l 文字の決定処理を実行する。s m a l l 文字の決定処理では、M P U 5 2 は、遊技者に振分結果が「低確結果」であることを報知するために、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物 7 W の駆動制御を実行させるとともに、下側回転式役物駆動部に下側回転式役物 8 W の駆動制御を実行させることによって、下側役物演出の結果を「s m a l l」とすることを決定する。

30

【 1 7 9 6 】

ステップ S 8 1 0 2 の処理、またはステップ S 8 1 0 3 の処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 8 1 0 4 において、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報を取得する。具体的には、M P U 5 2 は、サブ側保留情報に含まれている大当たり発生抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報を取得する。

【 1 7 9 7 】

ステップ S 8 1 0 5 では、M P U 5 2 は、ステップ S 8 1 0 4 にて取得した当否結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。

40

M P U 5 2 は、ステップ S 8 1 0 5 にて当否結果が「大当たり当選」とであると判定した場合には、ステップ S 8 1 0 6 において、虹色文字の決定処理を実行する。虹色文字の決定処理では、M P U 5 2 は、遊技者に保留エリアにて大当たり発生となることを報知するために、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物 7 W の駆動制御を実行させるとともに、下側回転式役物駆動部に下側回転式役物 8 W の駆動制御を実行させることによって、下側役物演出の結果を虹色文字とすることを決定する。その後、M P U 5 2 は、ステップ S 8 1 0 8 において、特殊経路の発生確率を高確率（例えば 7 0 %）に設定する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 8 1 0 5 にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップ S 8 1 0 7 において、黒色文字の決定処理を実行する

50

。黒色文字の決定処理では、M P U 5 2 は、遊技者に保留エリアにて大当たり発生とならないことを報知するために、上側回転式役物駆動部に上側回転式役物 7 W の駆動制御を実行させるとともに、下側回転式役物駆動部に下側回転式役物 8 W の駆動制御を実行させることによって、下側役物演出の結果を黒色文字とすることを決定する。その後、M P U 5 2 は、ステップ S 8 1 0 9 において、特殊経路の発生確率を低確率（例えば 3 0 % ）に設定する。

ここで、特殊経路を発生させた場合には、右下プレート 8 1 1 の中心および左下プレート 8 2 1 の中心の移動経路は、通常経路の単調に上昇する経路ではなく、円弧を描くような経路となる。

【 1 7 9 8 】

10

ステップ S 8 1 0 8 の処理またはステップ S 8 1 0 9 の処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 8 1 1 0 において、ステップ S 8 1 0 8 の処理またはステップ S 8 1 0 9 の処理にて設定した確率に基づいて、特殊経路の抽選処理を実行する。

【 1 7 9 9 】

ステップ S 8 1 1 0 にて特殊経路の抽選処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 8 1 1 1 において、特殊発光の抽選に当選したか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 8 1 1 1 にて特殊経路の抽選に当選していないと判定した場合には、ステップ S 8 1 1 2 において、通常経路の決定処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 8 1 1 1 にて特殊経路の抽選に当選したと判定した場合には、ステップ S 8 1 1 3 において、特殊経路の決定処理を実行する。

20

ステップ S 8 1 1 2 の処理またはステップ S 8 1 1 3 の処理を実行した後、M P U 5 2 は、下側役物演出の決定処理を終了する。

【 1 8 0 0 】

ステップ S 8 0 0 4 W の下側役物演出の決定処理を実行した後、M P U 5 2 は、図 1 2 2 に示すように、ステップ S 8 0 0 5 W において、下側役物演出コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに下側役物演出コマンドを記憶する。この下側役物演出コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 1 8 0 1 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された下側役物演出コマンドに基づいて、下側役物演出を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクター R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、下側役物演出を表示画面 G に表示させて振分結果が「低確結果」および「最有利結果」のどちらであるかを遊技者に報知する。ここで、M P U 6 2 は、上側役物演出を実行した後、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出を実行する。

30

40

【 1 8 0 2 】

図 1 2 7 は、下側役物演出を実行している状態を示す正面図である。

上側役物演出を実行した後、M P U 5 2 および M P U 6 2 は、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出を実行する。

具体的には、M P U 5 2 は、図 1 2 7 に示すように、上側役物演出を実行した後の状態（各花卉 7 1 および花卉支持体 7 2 を最下位置まで下降させた後、花卉支持体 7 2 を中心として各花卉 7 1 を拡大した状態）を維持し、花卉支持体 7 2 の軸回りに各花卉 7 1 および花卉支持体 7 2 を回転させる駆動制御を円柱駆動部 7 3 3 に継続させる（図中反時計回り矢印参照）。

50

【 1 8 0 3 】

また、MPU52は、右下プレート811を中心軸回りに回転させる駆動制御を右下プレート駆動部813に実行させるとともに（図中反時計回り矢印参照）、右下長板812Wを鉛直上方向に向かって上昇させる駆動制御を右下長板駆動部814に実行させる（図中上向き矢印参照）。MPU52は、左下プレート821を中心軸回りに回転させる駆動制御を左下プレート駆動部823に実行させるとともに（図中時計回り矢印参照）、左下長板822Wを鉛直上方向に向かって上昇させる駆動制御を左下長板駆動部824に実行させる（図中上向き矢印参照）。

ここで、各花卉71、右下プレート811、および左下プレート821は、所定の距離を隔てて配置されているので、上側回転式役物7Wおよび下側回転式役物8Wは、下側役物演出の実行に際して接触しないようになっている。

なお、本参考形態では、右下プレート811および円弧状凸部715は、下側役物演出の結果を遊技者に報知する場合に当接することになり、左下プレート821および円弧状凸部717は、下側役物演出の結果を遊技者に報知する場合に当接することになる。この点については後に詳細に説明する。

【 1 8 0 4 】

MPU62は、図柄表示装置36の表示画面Gの左上位置に天使のキャラクタGB4を表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「BIG or small / レインボーは大チャンス！」にて振分結果が「低確結果」および「最有利結果」のどちらであるかを報知すること、および保留エリアにて大当たり発生となることを報知することを遊技者に示唆する。

【 1 8 0 5 】

図128は、上側回転式役物の回転を停止させた状態を示す図である。

下側役物演出を開始した後、MPU52は、図128に示すように、各花卉71および花卉支持体72の回転を停止させることによって、所定の位置（花卉支持体72の右下位置）にレンズ714を有する花卉71を停止させるとともに、所定の位置（花卉支持体72の左下位置）にレンズ716を有する花卉71を停止させる駆動制御を円柱駆動部733に実行させる。

【 1 8 0 6 】

図129は、黒色文字の「BIG」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図である。

各花卉71および花卉支持体72の回転を停止させた後、MPU52およびMPU62は、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出の結果を遊技者に報知する。

具体的には、ステップS8102にてBIG文字の決定処理を実行し、ステップS8107にて黒色文字の決定処理を実行した場合には、MPU52は、図129に示すように、右下プレート811の回転を停止させるとともに、右下長板812Wの上昇を停止させることによって、レンズ714を介して黒色文字にて「BIG」の文字を表示するパネル815を見ることが出来る位置に右下プレート811を停止させる駆動制御を右下プレート駆動部813および右下長板駆動部814に実行させる。ここで、右下プレート811および円弧状凸部715は、互いに当接することになる。

【 1 8 0 7 】

また、MPU52は、左下プレート821の回転を停止させるとともに、左下長板822Wの上昇を停止させることによって、レンズ716を介して「small」の文字を表示するパネル825、826を見ることが出来ない位置に左下プレート821を停止させる駆動制御を左下プレート駆動部823および左下長板駆動部824に実行させる。

【 1 8 0 8 】

図130は、黒色文字の「small」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図である。

各花卉71および花卉支持体72の回転を停止させた後、MPU52およびMPU62は、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出の結果を遊技者に報知する。

具体的には、ステップS 8 1 0 3にてsmall文字の決定処理を実行し、ステップS 8 1 0 7にて黒色文字の決定処理を実行した場合には、MPU 5 2は、図1 3 0に示すように、左下プレート8 2 1の回転を停止させるとともに、左下長板8 2 2 Wの上昇を停止させることによって、レンズ7 1 6を介して黒色文字にて「small」の文字を表示するパネル8 2 5を見ることができる位置に左下プレート8 2 1を停止させる駆動制御を左下プレート駆動部8 2 3および左下長板駆動部8 2 4に実行させる。ここで、左下プレート8 2 1および円弧状凸部7 1 7は、互いに当接することになる。

【1 8 0 9】

また、MPU 5 2は、右下プレート8 1 1の回転を停止させるとともに、右下長板8 1 2 Wの上昇を停止させることによって、レンズ7 1 4を介して「BIG」の文字を表示するパネル8 1 5, 8 1 6を見ることができない位置に右下プレート8 1 1を停止させる駆動制御を右下プレート駆動部8 1 3および右下長板駆動部8 1 4に実行させる。

10

【1 8 1 0】

図1 3 1は、虹色文字の「BIG」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図である。

各花卉7 1および花卉支持体7 2の回転を停止させた後、MPU 5 2およびMPU 6 2は、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出の結果を遊技者に報知する。

具体的には、ステップS 8 1 0 2にてBIG文字の決定処理を実行し、ステップS 8 1 0 6にて虹色文字の決定処理を実行した場合には、MPU 5 2は、図1 3 1に示すように、右下プレート8 1 1の回転を停止させるとともに、右下長板8 1 2 Wの上昇を停止させることによって、レンズ7 1 4を介して虹色文字にて「BIG」の文字を表示するパネル8 1 6を見ることができる位置に右下プレート8 1 1を停止させる駆動制御を右下プレート駆動部8 1 3および右下長板駆動部8 1 4に実行させる。ここで、右下プレート8 1 1および円弧状凸部7 1 5は、互いに当接することになる。

20

【1 8 1 1】

また、MPU 5 2は、左下プレート8 2 1の回転を停止させるとともに、左下長板8 2 2 Wの上昇を停止させることによって、レンズ7 1 6を介して「small」の文字を表示するパネル8 2 5, 8 2 6を見ることができない位置に左下プレート8 2 1を停止させる駆動制御を左下プレート駆動部8 2 3および左下長板駆動部8 2 4に実行させる。

【1 8 1 2】

30

図1 3 2は、虹色文字の「small」を下側役物演出の結果として遊技者に報知した状態を示す図である。

各花卉7 1および花卉支持体7 2の回転を停止させた後、MPU 5 2およびMPU 6 2は、変動終了コマンドを受信する前に下側役物演出の結果を遊技者に報知する。

具体的には、ステップS 8 1 0 3にてsmall文字の決定処理を実行し、ステップS 8 1 0 6にて虹色文字の決定処理を実行した場合には、MPU 5 2は、図1 3 2に示すように、左下プレート8 2 1の回転を停止させるとともに、左下長板8 2 2 Wの上昇を停止させることによって、レンズ7 1 6を介して虹色文字にて「small」の文字を表示するパネル8 2 6を見ることができる位置に左下プレート8 2 1を停止させる駆動制御を左下プレート駆動部8 2 3および左下長板駆動部8 2 4に実行させる。ここで、左下プレート8 2 1および円弧状凸部7 1 7は、互いに当接することになる。

40

【1 8 1 3】

また、MPU 5 2は、右下プレート8 1 1の回転を停止させるとともに、右下長板8 1 2 Wの上昇を停止させることによって、レンズ7 1 4を介して「BIG」の文字を表示するパネル8 1 5, 8 1 6を見ることができない位置に右下プレート8 1 1を停止させる駆動制御を右下プレート駆動部8 1 3および右下長板駆動部8 1 4に実行させる。

【1 8 1 4】

図1 3 3は、特殊経路にて下側役物演出を実行している状態を示す図である。図1 3 4は、特殊経路にて下側役物演出を更に実行している状態を示す図である。

MPU 5 2は、ステップS 8 1 1 3の特殊経路の決定処理を実行した場合には、図1 3

50

3に示すように、右下プレート811を中心軸回りに回転させる駆動制御を右下プレート駆動部813に実行させるとともに（図中反時計回り矢印参照）、右下長板812Wを鉛直上方向に向かって上昇させる駆動制御を右下長板駆動部814に実行させる（図中上向き矢印参照）。

【1815】

また、MPU52は、下方長板812W2に対して上方長板812W1をモータの出力軸回りに回転させる駆動制御を上方長板駆動部818に実行させることによって、右下プレート811の中心を右方向に傾斜させる（図中時計回り矢印参照）。その後、MPU52は、図134に示すように、下方長板812W2に対して上方長板812W1をモータの出力軸回りに回転させる駆動制御を上方長板駆動部818に実行させることによって、右下プレート811の中心を左方向に傾斜させる（図中反時計回り矢印参照）。

10

したがって、MPU52は、ステップS8113の特殊経路の決定処理を実行した場合には、下方長板812W2に対して上方長板812W1をモータの出力軸回りに回転させる駆動制御を上方長板駆動部818に実行させることによって、右下プレート811の中心の移動経路を単調に上昇する通常経路ではなく、右回りの円弧（図中矢印CR参照）を描くような特殊経路としている。

【1816】

MPU52は、ステップS8113の特殊経路の決定処理を実行した場合には、図133に示すように、左下プレート821を中心軸回りに回転させる駆動制御を左下プレート駆動部823に実行させるとともに（図中時計回り矢印参照）、左下長板822Wを鉛直上方向に向かって上昇させる駆動制御を左下長板駆動部824に実行させる（図中上向き矢印参照）。

20

【1817】

また、MPU52は、下方長板822W2に対して上方長板822W1をモータの出力軸回りに回転させる駆動制御を上方長板駆動部828に実行させることによって、左下プレート821の中心を左方向に傾斜させる（図中反時計回り矢印参照）。その後、MPU52は、図134に示すように、下方長板822W2に対して上方長板822W1をモータの出力軸回りに回転させる駆動制御を上方長板駆動部828に実行させることによって、左下プレート821の中心を右方向に傾斜させる（図中時計回り矢印参照）。

したがって、MPU52は、ステップS8113の特殊経路の決定処理を実行した場合には、下方長板822W2に対して上方長板822W1をモータの出力軸回りに回転させる駆動制御を上方長板駆動部828に実行させることによって、左下プレート821の中心の移動経路を単調に上昇する通常経路ではなく、左回りの円弧（図中矢印CL参照）を描くような特殊経路としている。

30

【1818】

MPU52は、下側役物演出を終了する場合には、花卉支持体72を中心として各花卉71を縮小する駆動制御を円環体駆動部744に実行させるとともに、花卉支持体72の軸回りに各花卉71および花卉支持体72を回転させることによって、所定の位置（花卉支持体72の左上位置）にレンズ714を有する花卉71を停止させるとともに、所定の位置（花卉支持体72の右上位置）にレンズ716を有する花卉71を停止させる駆動制御を円柱駆動部733に実行させる。その後、MPU52は、各花卉71および花卉支持体72を鉛直上方向に向かって上昇させる駆動制御を上側長板駆動部752に実行させる。

40

【1819】

MPU52は、下側役物演出を終了する場合には、右下プレート811を回転させることによって、所定の位置（パネル815を上側とし、パネル816を下側とする位置）に右下プレート811を停止させる駆動制御を右下プレート駆動部813に実行させる。その後、MPU52は、右下プレート811を鉛直下方向に向かって下降させる駆動制御を右下長板駆動部814に実行させる。

また、MPU52は、下側役物演出を終了する場合には、左下プレート821を回転さ

50

せることによって、所定の位置（パネル 8 2 5 を上側とし、パネル 8 2 6 を下側とする位置）に左下プレート 8 2 1 を停止させる駆動制御を左下プレート駆動部 8 2 3 に実行させる。その後、MPU 5 2 は、左下プレート 8 2 1 を鉛直下方向に向かって下降させる駆動制御を左下長板駆動部 8 2 4 に実行させる。

【1820】

ステップ S 8 0 0 5 W の処理を実行した後、またはステップ S 8 0 0 1 にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、MPU 5 2 は、図 1 2 2 に示すように、ステップ S 8 0 0 6 において、その他の演出パターンの決定処理を実行する。その他の演出パターンの決定処理では、MPU 5 2 は、上側役物演出および下側役物演出とは異なる他の演出を発生させるか否かの決定や、予告表示を発生させるか否かの抽選などを実行する。その後、MPU 5 2 は、演出パターンの決定処理を終了する。

10

【1821】

本参考形態では、回転板部は、第 1 の透光率を有するレンズ 7 1 6（第 1 領域）と、第 1 の透光率よりも高い第 2 の透光率を有し、第 1 領域とは異なるレンズ 7 1 4（第 2 領域）とを備えている。

【1822】

このような構成によれば、回転板部は、第 1 の透光率を有する第 1 領域と、第 1 の透光率よりも高い第 2 の透光率を有し、第 1 領域とは異なる第 2 領域とを備えるので、第 1 の状態における特定位置の発光体（発光手段）の光や、第 2 の状態における回転体（第 2 の回転手段）の見え方を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

また、裏面側を視認可能な回転体（第 1 の回転手段）に対しても透光率の異なる各領域を設けているので、回転体（第 1 の回転手段）の裏面側の光の見え方を多彩にすることができ、裏面側を視認可能な回転体（第 1 の回転手段）の単体としても従来の演出用回転体と変わらない高い装飾性を提供することができる。

【1823】

本参考形態では、第 2 の状態は、回転体の回転状況と、回転体の移動状況とに基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを発生し得るようになっている。具体的には、第 2 の状態は、回転体の移動状況を特殊経路とした場合には、遊技者にとって有利な有利状態を発生しやすく、回転体の移動状況を通常経路とした場合には、有利状態よりも不利な不利状態を発生しやすくなっている。

30

なお、回転体の移動状況は、有利状態および不利状態を発生し得るものであれば、どのようなものであってもよく、第 1 位置から第 2 位置に移動するものだけでなく、第 2 位置から第 1 位置に移動するものであってもよい。

【1824】

このような構成によれば、第 2 の状態は、回転体（第 1 の回転手段）の回転状況と、回転体（第 2 の回転手段）の移動状況とに基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを発生し得るので、遊技機は、回転体（第 1 の回転手段）の回転状況と、回転体（第 2 の回転手段）の移動状況とに遊技者を注目させることができる。

40

【1825】

ここで、第 2 の状態は、回転体の移動状況のみに基づいて、有利状態および不利状態を発生し得るのではなく、回転体の回転状況のみに基づいて、有利状態および不利状態を発生し得るようになっていてもよく、回転体の移動状況および回転体の回転状況の組み合わせに基づいて、有利状態および不利状態を発生し得るようになっていてもよい。

【1826】

例えば、回転体は、回転板部を所定の回転方向に回転させる第 1 の回転状態と、回転板部を所定の回転方向と逆方向に回転させる第 2 の回転状態とを備え、第 2 の状態は、第 1 の回転状態と、回転体の第 2 位置への移動とに基づいて、有利状態を発生しやすくなり、第 2 の回転状態と、回転体の第 2 位置への移動とに基づいて、不利状態を発生しやすくな

50

っていてもよい。

このような構成によれば、第2の状態は、第1の回転状態と、回転体（第2の回転手段）の第2位置への移動とに基づいて、有利状態を発生しやすくなり、第2の回転状態と、回転体（第2の回転手段）の第2位置への移動とに基づいて、不利状態を発生しやすくなるので、遊技者は、回転体（第1の回転手段）の回転方向に注目することになる。

【1827】

本参考形態では、回転体は、複数の移動経路を有し、第2の状態は、回転体の移動経路によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るようになっている。具体的には、第2の状態では、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率は、回転体の移動状況を特殊経路とした場合に高くなり、回転体の移動状況を通常経路とした場合に低くなっている。

10

なお、回転体は、3以上の複数の移動経路を有していてもよい。回転体の移動経路は、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るものであれば、どのようなものであってもよく、第1位置から第2位置に移動するものだけでなく、第2位置から第1位置に移動するものであってもよい。

【1828】

このような構成によれば、第2の状態は、回転体（第2の回転手段）の移動経路によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るので、遊技機は、回転体（第2の回転手段）の移動経路に遊技者を注目させることができる。

さらに、回転体（第1の回転手段）は、その裏面側を視認可能となっているので、遊技者は、回転体（第2の回転手段）の複数の移動経路を視認することができ、各移動経路に意味を持たせた場合に遊技への注目度を更に向上させることができる。

20

【1829】

本参考形態では、回転体は、有利状態を発生する確率の高い特殊経路（第1の移動経路）と、第1の移動経路よりも有利状態を発生する確率の低い通常経路（第2の移動経路）とを備え、第1の移動経路および第2の移動経路は、互いに重複する経路を含むようになっている。具体的には、特殊経路および通常経路は、互いに重複する経路である始点および終点を含むようになっている。

なお、第1の移動経路および第2の移動経路は、始点および終点だけでなく、互いに重複する他の経路を含んでいてもよく、互いに重複する経路を含んでいなくてもよい。

30

【1830】

このような構成によれば、第1の移動経路および第2の移動経路は、互いに重複する経路を含むので、遊技者は、回転体（第2の回転手段）の移動経路を判別しにくくなり、回転体（第2の回転手段）の移動経路に注目することになる。

【1831】

本参考形態では、回転体は、回転体に当接することによって、回転体の回転を規制する円弧状凸部715、717（規制部）を備えている。

なお、規制部は、回転体に当接することができれば、どのような形状であってもよい。規制部は、回転体の回転を完全に停止するまで規制することができなくともよく、回転体に当接した場合に、回転体に押し動かされてもよい。

40

【1832】

このような構成によれば、回転体（第1の回転手段）は、回転体（第2の回転手段）に当接することによって、回転体（第2の回転手段）の回転を規制する規制部を備えるので、回転体（第1の回転手段）における規制部にて回転体（第2の回転手段）の回転を規制することによって、回転体（第2の回転手段）の回転を変化させることができ、所定位置における回転体（第2の回転手段）の挙動を安定させることができる。

【1833】

本参考形態では、回転体の回転状態は、規制部に回転体が当接した場合に変化しないようになっていた。これに対して、回転体の回転状態は、規制部に回転体が当接した場合に変化するようになっていてもよい。

50

なお、回転体の回転状態は、規制部に回転体が当接した場合に、この規制部を介して回転体に押し動かされることによって、変化するようになっていてもよく、他の動力によって、変化するようになっていてもよい。

【 1 8 3 4 】

このような構成によれば、回転体（第 1 の回転手段）の回転状態は、規制部に回転体（第 2 の回転手段）が当接した場合に変化するので、遊技機は、回転体（第 1 の回転手段）の回転状態を多様化することができる。

【 1 8 3 5 】

本参考形態では、回転体の回転方向は、変化しないようになっていた。これに対して、回転体は、複数の回転方向を有し、第 2 の状態は、回転体の回転方向によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るようになっていてもよい。

なお、回転体は、3 以上の複数の回転方向を有していてもよい。回転体の回転方向は、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るものであれば、どのような回転方向であってもよい。

【 1 8 3 6 】

このような構成によれば、第 2 の状態は、回転体（第 2 の回転手段）の回転方向によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るので、遊技機は、回転体（第 2 の回転手段）の回転方向に遊技者を注目させることができる。

【 1 8 3 7 】

また、回転体の回転方向によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るように第 2 の状態を構成した場合には、回転体の回転状態は、回転体の回転を規制する規制部に回転体が当接した場合に逆回転となるなど変化するようになっていてもよい。

なお、回転体の回転状態は、規制部に回転体が当接した場合に、この規制部に押し動かされることによって、変化するようになっていてもよく、他の動力によって、変化するようになっていてもよい。

【 1 8 3 8 】

このような構成によれば、回転体（第 2 の回転手段）の回転状態は、回転体（第 2 の回転手段）の回転を規制する規制部に回転体（第 2 の回転手段）が当接した場合に変化するので、遊技機は、回転体（第 2 の回転手段）の回転状態を多様化することができる。

【 1 8 3 9 】

本参考形態では、第 1 の状態は、発光体の発光状況に基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを報知し得るようになっている。具体的には、第 1 の状態は、発光体の発光状況を特殊発光とした場合には、遊技者にとって有利な有利状態を報知しやすく、発光体の発光状況を通常発光とした場合には、有利状態よりも不利な不利状態を報知しやすくなっている。

なお、発光体の発光状況は、有利状態および不利状態を報知し得るものであれば、どのようなものであってもよく、発光色や、明滅や、これらの切り替え速度などであってもよい。

【 1 8 4 0 】

このような構成によれば、第 1 の状態は、発光体（発光手段）の発光状況に基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを報知し得るので、遊技機は、発光体（発光手段）の発光状況に遊技者を注目させることができる。

【 1 8 4 1 】

本参考形態では、発光体は、遊技者にとって有利な有利状態を遊技者に示唆する特殊発光（第 1 の発光状況）と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態を遊技者に示唆する通常発光（第 2 の発光状況）とを備え、遊技機は、第 1 の発光状況および第 2 の発光状況を切り替えて発生させている。

このような構成によれば、遊技機は、有利状態を遊技者に示唆する第 1 の発光状況と、

不利状態を遊技者に示唆する第２の発光状況とを切り替えて発生させるので、遊技者は、有利状態および不利状態を容易に判別することができる。

【１８４２】

本参考形態では、遊技機は、特別情報判定手段の判定結果に基づいて、第１の発光状況および第２の発光状況を切り替えて発生させている。

このような構成によれば、遊技機は、特別情報判定手段の判定結果に基づいて、第１の発光状況および第２の発光状況を切り替えて発生させるので、遊技者は、発光体（発光手段）の発光状況に基づいて、特別情報判定手段の判定結果を推測することができる。したがって、遊技機は、発光体（発光手段）の発光状況に遊技者を更に注目させることができる。

10

【１８４３】

このような本参考形態によれば、前記参考形態Ⅴにおける（１），（５）～（７）と同様の作用効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

（１）花卉７１は、第１の透光率を有するレンズ７１６と、第１の透光率よりも高い第２の透光率を有し、第１領域とは異なるレンズ７１４とを備えるので、第１の状態における特定位置の図柄表示装置３６の光や、第２の状態における下側回転式役物８の見え方を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。また、裏面側を視認可能な上側回転式役物７Ｗに対しても透光率の異なる各領域を設けているので、上側回転式役物７Ｗの裏面側の光の見え方を多彩にすることができ、裏面側を視認可能な上側回転式役物７Ｗの単体としても従来の演出用回転体と変わらない高い装飾性を提供することができる。

20

【１８４４】

（２）第２の状態は、上側回転式役物７Ｗの回転状況と、下側回転式役物８Ｗの移動状況とに基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを発生し得るので、パチンコ機１は、上側回転式役物７Ｗの回転状況と、下側回転式役物８Ｗの移動状況とに遊技者を注目させることができる。

（３）第２の状態は、第１の回転状態と、下側回転式役物８Ｗの第２位置への移動とに基づいて、有利状態を発生しやすくなり、第２の回転状態と、下側回転式役物８Ｗの第２位置への移動とに基づいて、不利状態を発生しやすくなるので、遊技者は、上側回転式役物７Ｗの回転方向に注目することになる。

30

【１８４５】

（４）第２の状態は、下側回転式役物８Ｗの移動経路によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るので、遊技機は、下側回転式役物８Ｗの移動経路に遊技者を注目させることができる。さらに、上側回転式役物７Ｗは、その裏面側を視認可能となっているので、遊技者は、下側回転式役物８Ｗの複数の移動経路を視認することができ、各移動経路に意味を持たせた場合に遊技への注目度を更に向上させることができる。

（５）特殊経路および通常経路は、互いに重複する経路を含むので、遊技者は、下側回転式役物８Ｗの移動経路を判別しにくくなり、下側回転式役物８Ｗの移動経路に注目することになる。

【１８４６】

40

（６）上側回転式役物７Ｗは、下側回転式役物８Ｗに当接することによって、下側回転式役物８Ｗの回転を規制する円弧状凸部７１５，７１７を備えるので、上側回転式役物７Ｗにおける円弧状凸部７１５，７１７にて下側回転式役物８Ｗの回転を規制することによって、下側回転式役物８Ｗの回転を変化させることができ、所定位置における下側回転式役物８Ｗの挙動を安定させることができる。

【１８４７】

（７）第１の状態は、図柄表示装置３６の発光状況に基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを報知し得るので、パチンコ機１は、図柄表示装置３６の発光状況に遊技者を注目させることができる。

（８）パチンコ機１は、有利状態を遊技者に示唆する特殊発光と、不利状態を遊技者に示

50

唆する通常発光とを切り替えて発生させるので、遊技者は、有利状態および不利状態を容易に判別することができる。

(9) パチンコ機1は、ステップS505の変動開始処理の判定結果に基づいて、特殊発光および通常発光を切り替えて発生させるので、遊技者は、図柄表示装置36の発光状況に基づいて、ステップS505の変動開始処理の判定結果を推測することができる。したがって、遊技機は、図柄表示装置36の発光状況に遊技者を更に注目させることができる。

【1848】

〔参考形態X〕

以下、本発明の参考形態Xを図面に基づいて説明する。

10

なお、以下の説明では、既に説明した部分や、その形状や配置を異にするものの同一の機能を有する部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【1849】

ここで、従来の遊技機は、作動口(始動入球手段)に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行する。この特別遊技状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、前述した特別遊技状態の他、所定の条件に基づいて、複数の遊技状態間を移行するようになっている。

20

【1850】

しかしながら、複数の遊技状態間の移行を適切にできない場合には、遊技機は、遊技者の興趣を向上させることができないという問題がある。

【1851】

本発明の遊技機は、前述した課題を解決するための構成として、

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射力を調整可能であり、第1方向に遊技球を発射して行う第1の遊技、および前記第1方向とは異なる第2方向に遊技球を発射して行う第2の遊技を実行可能な発射手段と、

図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、

30

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて前記変動表示の始動条件を発生可能な始動入球手段と、

前記変動表示の始動条件の成立を補助する補助手段と、

前記変動表示の結果に基づいて、利益遊技として特別遊技状態を実行する特別遊技実行手段と、

前記特別遊技状態を発生させることなく所定の前記変動表示の実行回数が所定回数になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態を実行可能な遊技機であって、

所定の前記発射力にて前記第2方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な前記遊技領域に設けられた第1入球手段と、

40

開状態および閉状態に切り替え可能な開閉切替手段、および特定入球領域を有する第2入球手段と、

前記第1入球手段に遊技球が入球することに基づいて、前記開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる開放実行手段と、

前記所定期間の前記開閉切替手段の開放中に遊技球が前記特定入球領域に入球することに基づいて、前記利益遊技として前記特別遊技状態とは異なる特定期間の特定期間遊技を実行する特定遊技実行手段とを備え、

前記補助手段の制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第1制御状態である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技の実行を終了した場合に、前記第1制御状態から前記特定遊技状態に対応した第2制御状態に制御状態を変更することを特徴とする遊

50

技機。

【 1 8 5 2 】

このような遊技機によれば、遊技機は、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができる。

【 1 8 5 3 】

具体的には、従来の遊技機は、例えば、特別遊技状態を発生させることなく所定の変動表示の実行回数が所定回数になった場合に電動役物に対する制御状態を切り替えて「天井時短」の遊技状態を実行可能としている。この「天井時短」の遊技状態は、低確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態であり、特別遊技状態を発生させることなく天井時短の遊技回数を消化した場合に電動役物に対する制御状態を切り替えて「通常」の遊技状態に移行することになる。この「通常」の遊技状態は、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態である。なお、本参考形態では、特別遊技状態を発生させることなく天井時短の遊技回数を消化した場合に移行する「通常」の遊技状態は、「天井時短スルー」の遊技状態とも表現する。

10

【 1 8 5 4 】

しかしながら、この「通常」の遊技状態は、特別遊技状態を経由して他の遊技状態に移行可能となっているので、電動役物の制御状態は、特別遊技状態を発生させることなく高頻度サポートモードに制御状態を変更されることはなく、遊技機は、遊技者の興趣を向上させることができないという問題がある。

【 1 8 5 5 】

これに対して、本発明の遊技機によれば、遊技者は、第1入球手段に遊技球を入球させることによって、開閉切替手段に所定期間の開放を実行させ、この所定期間の開閉切替手段の開放中に遊技球を特定入球領域に入球させることができる。また、遊技者は、遊技球を特定入球領域に入球させることによって、所定期間の特定期間遊技を実行させることができる。そして、遊技機は、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第1制御状態である所定遊技状態において、所定の特定期間遊技の実行を終了した場合に、特別遊技状態を経由することなく第1制御状態から特定遊技状態に対応した第2制御状態に制御状態を変更するので、本遊技機は、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができる。

20

【 1 8 5 6 】

また、本発明の遊技機において、各種の構成は、どのように具体化されていてもよく、各参考形態に限定されるものではない。

30

例えば、補助手段は、変動表示の始動条件の成立を補助する手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、補助手段は、ガイド片を有する電動役物や、遊技盤に対して突没自在に設けられたブリッジを有する電動役物や、これらの電動役物の駆動制御を実行するための電役サポート用処理であってもよい。

【 1 8 5 7 】

特別遊技実行手段は、変動表示の結果に基づいて、利益遊技として特別遊技状態を実行する手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。ここで、特別遊技状態の利益遊技は、遊技者に対して利益を付与できる遊技であれば、どのような遊技であってもよく、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出して遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、遊技球が入球可能な状態に電動役物を移行させることによって、少量の遊技球を払い出して遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、変動表示手段にて図柄の変動表示を実行することによって、遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、クルーンに形成された複数の入賞口のうち、どの入賞口に遊技球が入賞するかに応じて遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、ランプ等の発光制御や、スピーカ等の音声制御や、液晶ディスプレイ等の表示制御を実行することによって、遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、押ボタンの操作入力を受け付けることによって

40

50

、遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、デモ表示の実行中に遊技機の説明などを表示させることによって、遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよい。

【 1 8 5 8 】

遊技機は、特別遊技状態を発生させることなく所定の変動表示の実行回数が所定回数になった場合に補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態を実行可能なものであればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。ここで、特定遊技状態は、遊技機に実装された複数の遊技状態の一種であればよく、低確率モードかつ高頻度サポートモードである「天井時短」または「時短」の遊技状態であってもよく、高確率モードかつ高頻度サポートモードである「確変」の遊技状態であってもよく、高確率モードかつ低頻度サポートモードである「潜確」の遊技状態であってもよく、低確率モードかつ低頻度サポートモードである「通常」の遊技状態であってもよい。なお、遊技機は、例えば、変動表示の内容、演出の内容、および背景の色などの液晶ディスプレイ等の表示制御や、ランプ等の発光制御や、スピーカ等の音声制御などを遊技状態ごとに相違させることによって、各種の遊技状態を遊技者に認識させることができるようになっている。

10

【 1 8 5 9 】

第 1 入球手段は、所定の発射力にて第 2 方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられていればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。ここで、第 1 入球手段は、所定の開口部を遊技球が通過することができるようになっていればよく、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。第 1 入球手段は、遊技球の入球に基づいて、賞球の払い出しを実行してもよく、賞球の払い出しを実行しなくてもよく、変動表示の始動条件を発生可能となっていてよい。

20

【 1 8 6 0 】

第 2 入球手段は、開状態および閉状態に切り替え可能な開閉切替手段、および特定入球領域を有していればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。ここで、開閉切替手段は、開状態および閉状態に切り替え可能であれば、どのような構成であってもよく、例えば、開口部を閉鎖するようにして遊技盤に設けられる開閉扉であってもよく、開口部を閉鎖するようにして遊技盤に対して突没自在に設けられるブリッジであってもよく、開口部を閉鎖するようにして遊技盤に設けられるガイド片であってもよい。また、特定入球領域は、所定の入球領域を遊技球が通過することができるようになっていればよく、入球領域を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、入球領域を通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。特定入球領域は、遊技球の入球に基づいて、賞球の払い出しを実行してもよく、賞球の払い出しを実行しなくてもよく、変動表示の始動条件を発生可能となっていてよい。

30

【 1 8 6 1 】

開放実行手段は、第 1 入球手段に遊技球が入球することに基づいて、開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。ここで、開放実行手段は、第 1 入球手段への遊技球の入球に基づいて即座に開閉切替手段に所定期間の開放を実行させてもよく、第 1 入球手段への遊技球の入球に基づく抽選を実行し、この抽選結果に応じて開閉切替手段に所定期間の開放を実行させてもよい。また、開放実行手段は、第 1 入球手段への遊技球の入球に基づく抽選を実行する場合には、第 1 入球手段への遊技球の入球を保留する手段を備えていてもよい。

40

【 1 8 6 2 】

特定遊技実行手段は、所定期間の開閉切替手段の開放中に遊技球が特定入球領域に入球することに基づいて、利益遊技として特別遊技状態とは異なる所定期間の所定期間遊技を実行する手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。ここで、特定遊技実行手段は、特定入球領域への遊技球の入球に基づいて即座に

50

特定期間の特定期間遊技を実行させてもよく、特定入球領域への遊技球の入球に基づく抽選を実行し、この抽選結果に応じて特定期間の特定期間遊技を実行させてもよい。また、特定遊技実行手段は、特定入球領域への遊技球の入球に基づく抽選を実行する場合には、特定入球領域への遊技球の入球を保留する手段を備えていてもよい。

【 1 8 6 3 】

ここで、特定期間遊技の利益遊技は、遊技者に対して利益を付与できる遊技であれば、どのような遊技であってもよく、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出して遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、遊技球が入球可能な状態に電動役物を移行させることによって、少量の遊技球を払い出して遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、変動表示手段にて図柄の変動表示を実行することによって、遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、クルーンに形成された複数の入賞口のうち、どの入賞口に遊技球が入賞するかに応じて遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、ランプ等の発光制御や、スピーカ等の音声制御や、液晶ディスプレイ等の表示制御を実行することによって、遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、押ボタンの操作入力を受け付けることによって、遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよく、デモ表示の実行中に遊技機の説明などを表示させることによって、遊技者に対して利益を付与する遊技であってもよい。なお、特定期間遊技の利益遊技は、特別遊技状態の利益遊技と同種の利益遊技であってもよく、異なる利益遊技であってもよい。

【 1 8 6 4 】

遊技機は、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第 1 制御状態である所定遊技状態において、所定の特定期間遊技の実行を終了した場合に、第 1 制御状態から特定遊技状態に対応した第 2 制御状態に制御状態を変更するものであればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。ここで、所定遊技状態は、遊技機に実装された複数の遊技状態の一種であればよく、低確率モードかつ高頻度サポートモードである「天井時短」または「時短」の遊技状態であってもよく、高確率モードかつ高頻度サポートモードである「確変」の遊技状態であってもよく、高確率モードかつ低頻度サポートモードである「潜確」の遊技状態であってもよく、低確率モードかつ低頻度サポートモードである「通常」の遊技状態であってもよい。そして、第 1 制御状態は、特定遊技状態に対応していない補助手段の制御状態であればよく、第 2 制御状態は、特定遊技状態に対応した補助手段の制御状態であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。具体的には、各制御状態は、変動表示の始動条件の成立を補助する制御状態、および変動表示の始動条件の成立を補助しない双方の制御状態であればよい。

【 1 8 6 5 】

以下、上記の発明を実現するための一例を具体的な構成を基に説明する。

なお、本遊技機は、本発明における特定遊技状態としての消化後遊技状態と、第 1 入球手段としての特定経路入球口と、第 2 入球手段としての開閉入球部と、開閉切替手段としての特定開閉部と、特定入球領域としての特定入球部と、開放実行手段としての特定開放実行部と、特定期間遊技としての特定入球遊技と、特定遊技実行手段としての特定入球遊技実行部と、所定遊技状態としての非対応遊技状態とを備えている。

【 1 8 6 6 】

本発明の一例としての本参考形態では、パチンコ機 1 は、前記主参考形態における遊技盤 2 とは異なる遊技盤 2 X を備えている。以下、本参考形態における遊技盤について説明する。

【 1 8 6 7 】

図 1 3 5 は、本発明の参考形態 X に係る遊技盤の正面図である。

遊技盤 2 X は、図 1 3 5 に示すように、その表面に取り付けられた内レール部 2 1 および外レール部 2 2 を有し、内枠に搭載されている。前述した遊技領域は、内レール部 2 1 および外レール部 2 2 によって区画されるようにして遊技盤 2 X に形成されている。この

遊技領域は、窓部 1 2 2 (図 1 参照) を介して略全域を前方から視認することができる。

内レール部 2 1 および外レール部 2 2 は、遊技領域への遊技球の誘導レール 2 3 を構成し、この誘導レール 2 3 は、遊技者が発射ハンドル 1 6 を回転操作したことによって遊技球発射機構 4 9 から発射された遊技球を遊技領域の上部に案内する。

ここで、発射ハンドル 1 6 は、遊技盤 2 X の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射力を調整可能であり、左打ち方向に遊技球を発射して行う左打ち遊技、および左打ち方向とは異なる右打ち方向に遊技球を発射して行う右打ち遊技を実行可能となっている。

【 1 8 6 8 】

誘導レール 2 3 は、その出口部分が遊技領域の一方の側部に配置されるとともに、遊技領域の上部中央を向くようにして形成されている。このため、遊技領域の上部における遊技球の到達位置は、遊技者による発射ハンドル 1 6 の回転操作量が大きくなるにしたがって、誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトしていく。なお、本参考形態では、誘導レール 2 3 の出口部分は、遊技領域の左側部に設けられている。

【 1 8 6 9 】

遊技盤 2 X は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように形成された大小複数の開口部を遊技領域に有している。また、遊技盤 2 X は、各開口部に設けられた特定経路入球口である一般入賞口 2 4、上作動口 (第 1 始動入球口) 2 5、下作動口 (第 2 始動入球口) 2 6、可変入賞装置 2 7、特定経路入球口であるアウト口 2 8、特定経路入球口である特電作動口 9 1、および開閉入球部である特電入賞装置 9 2 を有している。また、遊技盤 2 X は、中央部右側に設けられたスルーゲート 3 1 と、上部右側に設けられた主表示装置 3 2 と、中央部に設けられた可変表示ユニット 3 3 等を有している。さらに、遊技盤 2 X は、遊技球の落下方向を適宜分散させるために、または調整等するために植設された多数の釘 N L や、風車等の各種部材 (役物) を遊技領域に有している。

【 1 8 7 0 】

特定経路入球口である一般入賞口 2 4、上作動口 2 5、下作動口 2 6、可変入賞装置 2 7、特定経路入球口である特電作動口 9 1、および開閉入球部である特電入賞装置 9 2 の各種入賞口のそれぞれは、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4、3 0 7 ~ 3 0 9 (図 1 3 6 参照) を備え、これらの検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4、3 0 7 ~ 3 0 9 は、遊技盤 2 X の背面側に配設されている。具体的には、特定経路入球口である一般入賞口 2 4 は、検知センサ 3 0 1 を備え、上作動口 2 5 は、検知センサ 3 0 2 を備え、下作動口 2 6 は、検知センサ 3 0 3 を備え、可変入賞装置 2 7 は、検知センサ 3 0 4 を備え、特定経路入球口である特電作動口 9 1 は、検知センサ 3 0 7 を備え、開閉入球部である特電入賞装置 9 2 は、検知センサ 3 0 8、3 0 9 を備えている。パチンコ機 1 は、検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4、3 0 7 ~ 3 0 9 の検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。なお、検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4、3 0 7 ~ 3 0 9 は、遊技球の入賞を個別に検知できるものであれば、どのようなものであってもよく、例えば、電磁誘導型の近接センサなどを採用することができる。

【 1 8 7 1 】

具体的には、パチンコ機 1 は、特定経路入球口である一般入賞口 2 4 への入球が発生した場合には 1 0 個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機 1 は、上作動口 2 5 への入球が発生した場合および下作動口 2 6 への入球が発生した場合には 3 個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機 1 は、可変入賞装置 2 7 への入球が発生した場合には 1 5 個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機 1 は、特定経路入球口である特電作動口 9 1 への入球が発生した場合には 1 個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機 1 は、開閉入球部である特電入賞装置 9 2 への入球が発生した場合には 1 個の賞球の払い出しを実行する。なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば、各作動口 2 5、2 6 の賞球個数を相違させてもよい。

ここで、特定経路入球口である一般入賞口 2 4 は、右打ち遊技をした場合に、釘 N L な

10

20

30

40

50

どの誘導部材にて遊技球が誘導されることによって流下して到達可能な遊技領域の位置に設けられている。

【 1 8 7 2 】

特定経路入球口であるアウト口 2 8 は、右打ち遊技をした場合に、釘 N L などの誘導部材にて遊技球が誘導されることによって流下して到達可能な遊技領域の位置に設けられている。この特定経路入球口であるアウト口 2 8 は、遊技盤 2 X の遊技領域の最下部に設けられている。各種入賞口等に入球しなかった遊技球は、この特定経路入球口であるアウト口 2 8 を通って遊技領域から排出される。また、特定経路入球口であるアウト口 2 8 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 5 (図 1 3 6 参照) を備え、この検知センサ 3 0 5 は、遊技盤 2 X の背面側に配設されている。なお、パチンコ機 1 は、特定経路入球口であるアウト口 2 8 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

10

【 1 8 7 3 】

スルーゲート 3 1 は、右打ち遊技をした場合に、釘 N L などの誘導部材にて遊技球が誘導されることによって流下して到達可能な遊技領域の位置に設けられている。このスルーゲート 3 1 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 6 (図 1 3 6 参照) を備え、この検知センサ 3 0 6 は、遊技盤 2 X の背面側に配設されている。なお、パチンコ機 1 は、スルーゲート 3 1 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【 1 8 7 4 】

20

ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することをいい、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。ただし、以下の説明では、特定経路入球口であるアウト口 2 8 への遊技球の入球と明確に区別するために、各種入賞口への遊技球の入球を入賞とも表現する。また、スルーゲート 3 1 への入球とは、遊技領域に設けられたゲートを通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続することをいう。このスルーゲート 3 1 への入球についても各種入賞口への入球と同様に入賞とも表現する。

【 1 8 7 5 】

上作動口 2 5 および下作動口 2 6 は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤 2 X に設置されている。各作動口 2 5 , 2 6 は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するとともに、上作動口 2 5 を上方に配置し、下作動口 2 6 を下方に配置するようにして鉛直方向に並設されている。下作動口 2 6 は、左右一对の可動片によって構成されたガイド片 (サポート片) としての電動役物 2 6 1 を有している。

30

【 1 8 7 6 】

電動役物 2 6 1 は、遊技盤 2 X の背面側に搭載された電動役物駆動部 2 6 2 に連結されている。この電動役物 2 6 1 は、電動役物駆動部 2 6 2 にて駆動されることによって、閉鎖状態 (非サポート状態または非ガイド状態) および開放状態 (サポート状態またはガイド状態) のいずれかに設定される。閉鎖状態は、電動役物 2 6 1 の上端を左右方向に近接させることによって、下作動口 2 6 を閉鎖した状態である。開放状態は、電動役物 2 6 1 の上端を左右方向に離間させることによって、下作動口 2 6 を開放した状態である。

40

【 1 8 7 7 】

ここで、電動役物 2 6 1 を閉鎖状態に設定した場合には、この電動役物 2 6 1 の上端と、上作動口 2 5 との間隔は、遊技球 1 個分よりも狭くなる。また、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定した場合には、この電動役物 2 6 1 の上端と、上作動口 2 5 との間隔は、遊技球 1 個分よりも広がる。したがって、遊技球は、電動役物 2 6 1 を閉鎖状態に設定した場合には、下作動口 2 6 に入賞することができず、開放状態に設定した場合には、下作動口 2 6 に入賞することができる。

【 1 8 7 8 】

なお、電動役物 2 6 1 は、前述した閉鎖状態および開放状態に代えて、下作動口 2 6 に遊技球が入賞しにくい状態 (閉鎖状態とは異なり遊技球の入球は可能な状態) と、下作動

50

口 2 6 に遊技球が入賞しやすい状態とを切り換える構成としてもよい。また、下作動口 2 6 は、このような切り換えを電動役物 2 6 1 の設定によって行うのではなく、下作動口 2 6 の変位によって行う構成としてもよく、このように構成した場合には、下作動口 2 6 は、電動役物 2 6 1 を備えていなくてもよい。

【 1 8 7 9 】

ここで、パチンコ機 1 は、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定することによって、下作動口 2 6 への遊技球の入賞を可能とする頻度が互いに異なる複数のサポートモードを有している。具体的には、パチンコ機 1 は、特定経路入球口であるスルーゲート 3 1 に遊技球が入球することに基づいて、電動役物 2 6 1 に所定期間の開放を実行させる。このパチンコ機 1 は、特定開閉部である電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する頻度が相対的に低い低頻度サポートモード（低頻度ガイド状態）と、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する頻度が相対的に高い高頻度サポートモード（高頻度ガイド状態）とを有している。

【 1 8 8 0 】

高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードと比較して、遊技球は、特定入球部である下作動口 2 6 に入賞しやすくなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を中程度として左打ち方向（第 1 方向）に左打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、下作動口 2 6 よりも上作動口 2 5 に入賞する確率を高くする左打ち遊技（第 1 の遊技）をすることができる。また、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を最大として右打ち方向（第 2 方向）に右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、上作動口 2 5 よりも下作動口 2 6 に入賞する確率を高くする右打ち遊技（第 2 の遊技）をすることができる。ここで、スルーゲート 3 1 は、所定の発射力にて右打ち方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられている。下作動口 2 6 および電動役物 2 6 1 は、開閉入球部として機能している。

そして、下作動口 2 6 への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技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。

【 1 8 8 1 】

可変入賞装置 2 7 は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する大入賞口 2 7 1 と、大入賞口 2 7 1 を開閉するための開閉扉 2 7 2 と、開閉扉 2 7 2 を駆動する可変入賞駆動部 2 7 3 とを備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット 3 3 等を避けて可変入賞装置 2 7 に遊技球を導くことができる。

【 1 8 8 2 】

ここで、遊技盤 2 X は、可変入賞装置 2 7 の前面側を覆うようにして設けられたカバー 2 9 を備えている。このカバー 2 9 は、可変入賞装置 2 7 を前面側から視認可能とすべく透明（または半透明）に形成された透明パネル 2 9 1 と、この透明パネル 2 9 1 の周囲に設けられるとともに、不透明に形成された不透明パネル 2 9 2 とを備えている。

したがって、遊技者は、透明パネル 2 9 1 および窓部 1 2 2 を介して可変入賞装置 2 7 を前方から視認することができる。

【 1 8 8 3 】

大入賞口 2 7 1 は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この大入賞口 2 7 1 は、前述したように、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 4 を備えている。パチンコ機 1 は、その検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。

【 1 8 8 4 】

10

20

30

40

50

開閉扉 272 は、矩形板状に形成されるとともに、大入賞口 271 の開口を閉鎖するようにして遊技盤 2X に設けられている。この開閉扉 272 は、窓パネル 123 に向かって前進して遊技盤 2X から突出することによって、大入賞口 271 の開口を閉鎖する閉鎖状態と、遊技盤 2X の内部に向かって後退して遊技盤 2X に埋没することによって、大入賞口 271 の開口を開放する開放状態とを有している。

可変入賞駆動部 273 は、開閉扉 272 を駆動することによって、開閉扉 272 を開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。

【1885】

具体的には、開閉扉 272 は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選し、図柄表示装置 36 にて実行される特定入球遊技である変動表示の結果に基づいて、利益遊技として特別遊技状態である開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 272 は、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。

なお、開閉実行モード（特定制御状態）とは、開閉扉 272 を開放状態に設定し、大入賞口 271 に遊技球を入球可能とするモードをいう。また、開閉実行モードにおいて、開閉扉 272 を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでを 1 回のラウンド遊技という。

【1886】

特定経路入球口である特電作動口 91 は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するようにして配設されている。

また、特定経路入球口である特電作動口 91 は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この特定経路入球口である特電作動口 91 は、右打ち遊技をした場合に、釘 NL などの誘導部材にて遊技球が誘導されることによって流下して到達可能な遊技領域の位置に設けられている。この特定経路入球口である特電作動口 91 は、前述したように、遊技球の入球を検知する検知センサ 307 を備えている。パチンコ機 1 は、その検知結果に基づいて、所定数（本参考形態では 1 個）の賞球の払い出しを実行する。

【1887】

開閉入球部である特電入賞装置 92 は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口するとともに、開閉入球部である特電入賞装置 92 の左側の領域に配置された特定入球部である V 入賞口 921 と、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口するとともに、開閉入球部である特電入賞装置 92 の右側の領域に配置された通常入賞口 922 と、開閉入球部である特電入賞装置 92 を開閉するための特定開閉部である開閉扉 923 と、特定開閉部である開閉扉 923 を駆動する特電入賞駆動部 924 とを備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル 16 の回転操作量を中程度として右打ち方向（第 2 方向）に中打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 23 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、特定経路入球口である特電作動口 91、および開閉入球部である特電入賞装置 92 に遊技球を導くことができる。したがって、特定経路入球口である特電作動口 91 は、所定の発射力にて右打ち方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられている。

【1888】

ここで、本参考形態では、特定経路入球口である特電作動口 91、および開閉入球部である特電入賞装置 92 に遊技球を導くことができる特定の経路は、発射ハンドル 16 の回転操作量を中程度として右打ち方向（第 2 方向）に中打ちすることによって、到達可能となっているが、発射ハンドル 16 の回転操作量を最大として右打ち方向（第 2 方向）に右打ちすることによって、到達可能となってもよい。換言すれば、特定経路入球口は、所定の発射力にて第 2 方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられていればよい。

10

20

30

40

50

【 1 8 8 9 】

特定入球部であるV入賞口921は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この特定入球部であるV入賞口921は、前述したように、遊技球の入球を検知する検知センサ308を備えている。パチンコ機1は、その検知結果に基づいて、所定数（本参考形態では1個）の賞球の払い出しを実行する。

通常入賞口922は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この通常入賞口922は、前述したように、遊技球の入球を検知する検知センサ309を備えている。パチンコ機1は、その検知結果に基づいて、所定数（本参考形態では1個）の賞球の払い出しを実行する。

10

【 1 8 9 0 】

特定開閉部である開閉扉923は、矩形板状に形成されるとともに、特定入球部であるV入賞口921、および通常入賞口922の開口を閉鎖するようにして遊技盤2Xに設けられている。この特定開閉部である開閉扉923は、鉛直下方側の端部に挿通された水平軸回りに回動して遊技盤2Xの盤面と面一になることによって、特定入球部であるV入賞口921、および通常入賞口922の開口を閉鎖する閉鎖状態と、この水平軸回りに回動して遊技盤2Xの盤面から突出することによって、特定入球部であるV入賞口921、および通常入賞口922の開口を開放する開放状態とを有している。

特電入賞駆動部924は、特定開閉部である開閉扉923を駆動することによって、特定開閉部である開閉扉923を開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。

20

【 1 8 9 1 】

具体的には、特定開閉部である開閉扉923は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、特定経路入球口である特電作動口91に遊技球が入賞し、特定入球遊技である特電開閉実行モードに移行した場合には、特定開閉部である開閉扉923は、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。

なお、特定入球遊技である特電開閉実行モードとは、特定開閉部である開閉扉923を開放状態に設定し、特定入球部であるV入賞口921、および通常入賞口922に遊技球を入球可能とするモードをいう。また、特定入球遊技である特電開閉実行モードにおいて、特定開閉部である開閉扉923を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでを1回の特電ラウンド遊技という。

30

【 1 8 9 2 】

主表示装置32は、メイン表示部34と、普通図柄用表示部35とを有し、複数のセグメント発光部を所定の態様で配列したセグメント表示器や、ドット表示器などの複数の表示装置を配置して構成されている。

なお、主表示装置32は、その前面側に設けられた窓パネル123（図1参照）に向かって膨出するようにして遊技盤2Xに設けられている。すなわち、主表示装置32は、窓パネル123を介してパチンコ機1の前方から視認可能となっている。また、主表示装置32と、窓パネル123との間の距離は、遊技球1個分よりも狭くなっている。これによって、パチンコ機1は、主表示装置32と、窓パネル123との間を遊技球が落下していくのを防止している。換言すれば、パチンコ機1は、主表示装置32の前方を遊技球が落下していくのを防止している。

40

【 1 8 9 3 】

メイン表示部34は、上作動口25への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第1結果表示部341と、下作動口26への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第2結果表示部342とを備えている（図136参照）。なお、メイン表示部34は、開閉実行モードとなった場合（または開閉実行モードとなる場合）に、その開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数を明示するためのラウンド表示部を更に備えていてもよい。

【 1 8 9 4 】

第1結果表示部341は、上作動口25への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行

50

するとともに、その変動表示の停止結果として、上作動口 2 5 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第 1 結果表示部 3 4 1 は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 は、開閉実行モードへ移行する。

第 2 結果表示部 3 4 2 は、下作動口 2 6 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、下作動口 2 6 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第 2 結果表示部 3 4 2 は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 は、開閉実行モードへ移行する。

【 1 8 9 5 】

10

普通図柄用表示部 3 5 は、スルーゲート 3 1 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、スルーゲート 3 1 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。普通図柄用表示部 3 5 は、内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 は、電役開放状態へ移行する。この電役開放状態では、下作動口 2 6 に設けられた電動役物 2 6 1 は、所定の態様で開放状態となる。

【 1 8 9 6 】

なお、本参考形態では、メイン表示部 3 4 および普通図柄用表示部 3 5 は、セグメント表示器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、有機 E L 表示装置、C R T、ドットマトリックス等の他のタイプの表示装置によって構成されてい

20

【 1 8 9 7 】

可変表示ユニット 3 3 は、絵柄の一種である図柄を変動表示（可変表示または切換表示）する図柄表示装置 3 6 を備えている。また、可変表示ユニット 3 3 は、図柄表示装置 3 6 を囲むようにして配設されたセンターフレーム 3 7 を備えている。このセンターフレーム 3 7 の上部は、その前面側に設けられた窓パネル 1 2 3 に向かって膨出するようにして設けられている。これによって、パチンコ機 1 は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の前方

30

【 1 8 9 8 】

図柄表示装置 3 6 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いる。この図柄表示装置 3 6 は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への入賞に基づいて図柄の変動表示を開始する。すなわち、図柄表示装置 3 6 は、メイン表示部 3 4 の第 1 結果表示部 3 4 1 にて変動表示を実行する場合およびメイン表示部 3 4 の第 2 結果表示部 3 4 2 にて変動表示を実行する場合には、それに合わせて変動表示を実行する。

なお、図柄表示装置 3 6 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、または C R T 等の他の表示装置であってもよい

40

【 1 8 9 9 】

センターフレーム 3 7 は、図柄表示装置 3 6 の左下側の領域に設けられた第 1 保留ランプ部 3 7 1 と、図柄表示装置 3 6 の右下側の領域に設けられた第 2 保留ランプ部 3 7 2 と、図柄表示装置 3 6 の上側の領域に設けられた第 3 保留ランプ部 3 7 3 とを備えている。

【 1 9 0 0 】

第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、上作動口 2 5 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、第 1 結果表示部 3 4 1 および図柄表示装置 3 6 の変動表示に対応している。

50

第 2 保留ランプ部 3 7 2 は、下作動口 2 6 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第 2 保留ランプ部 3 7 2 は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、第 2 結果表示部 3 4 2 および図柄表示装置 3 6 の変動表示に対応している。

第 3 保留ランプ部 3 7 3 は、スルーゲート 3 1 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第 3 保留ランプ部 3 7 3 は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、普通図柄用表示部 3 5 の変動表示に対応している。

なお、各保留ランプ部 3 7 1 ~ 3 7 3 は、後述する図柄表示装置 3 6 の一部に画像として表示される等の他の構成であってもよい。

【 1 9 0 1 】

10

< パチンコ機の電氣的構成 >

図 1 3 6 は、パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

パチンコ機 1 は、図 1 3 6 に示すように、主制御装置 4 と、音声発光制御装置 5 と、表示制御装置 6 とを備え、これらの装置は、内枠の背面側に搭載されている。また、パチンコ機 1 は、払出制御装置 4 6 と、電源・発射制御装置 4 7 とを備え、これらの装置は、裏パックユニットに搭載されている。払出制御装置 4 6 は、前述した払出装 4 8 に遊技球の払い出しをさせる払出制御を実行する。電源・発射制御装置 4 7 は、前述した遊技球発射機構 4 9 に遊技球を発射させる発射制御を実行する。

【 1 9 0 2 】

主制御装置 4 は、遊技の主たる制御（主制御）を司る主制御基板 4 1 と、電源を監視する停電監視基板 4 5 とを備えている。なお、主制御装置 4 は、主制御基板 4 1 などを収容する基板ボックスを備えている。この基板ボックスは、その開放に際して痕跡を残す痕跡部を備えていてもよく、その開放に際して痕跡を残す痕跡構造を備えていてもよい。具体的には、痕跡部としては、複数のケース体を結合することによって基板ボックスを構成し、各ケース体の分離に際して所定部位の破壊を要する結合部（カシメ部）を設ける構成や、引き剥がしに際して粘着層が接着対象に残ることで剥がされたことの痕跡を残す封印シールを複数のケース体間の境界を跨ぐようにして貼り付ける構成などを採用することができる。また、痕跡構造としては、これらのケース体間の境界に対して接着剤を塗布する構成などを採用することができる。

20

【 1 9 0 3 】

30

主制御基板 4 1 は、主制御基板 4 1 に実装された M P U 4 2 と、この M P U 4 2 を構成している R O M 4 3 および R A M 4 4 とを備えている。ここで、M P U 4 2 は、R O M 4 3 および R A M 4 4 の他、C P U、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、および乱数発生器としてのカウンタ回路などを複合的にチップ化した素子である。

なお、本参考形態では、R O M 4 3 および R A M 4 4 は、M P U 4 2 に対して 1 チップ化されているが、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 4 以外の他の制御装置の M P U についても同様である。

【 1 9 0 4 】

R O M 4 3 は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶部である。この R O M 4 3 は、当否テーブル記憶エリア 4 3 1 や、振分テーブル記憶エリア 4 3 2 や、リーチ用テーブル記憶エリア 4 3 3 などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

40

R A M 4 4 は、R O M 4 3 に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶部である。この R A M 4 4 は、各種カウンタエリア 4 4 1 や、保留球格納エリア 4 4 2 や、電役保留エリア 4 4 3 などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

【 1 9 0 5 】

M P U 4 2 は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。M P U 4 2 の入力ポートは

50

、主制御装置 4 に設けられた停電監視基板 4 5 と、複数の検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 9 とに接続されている。M P U 4 2 の出力ポートは、停電監視基板 4 5 と、払出制御装置 4 6 と、音声発光制御装置 5 とに接続されている。また、M P U 4 2 の出力ポートは、下作動口 2 6 の電動役物 2 6 1 を開閉動作させる電動役物駆動部 2 6 2 と、可変入賞装置 2 7 の開閉扉 2 7 2 を開閉動作させる可変入賞駆動部 2 7 3 と、開閉入球部である特電入賞装置 9 2 の特定開閉部である開閉扉 9 2 3 を開閉動作させる特電入賞駆動部 9 2 4 と、メイン表示部 3 4 と、普通図柄用表示部 3 5 とに接続されている。

【 1 9 0 6 】

なお、主制御基板 4 1 は、ドライバ回路を有している。M P U 4 2 は、このドライバ回路を通じて各種駆動部などの駆動制御を実行する。具体的には、電役開放状態では、M P U 4 2 は、電動役物駆動部 2 6 2 の駆動制御を実行して電動役物 2 6 1 を開閉させる。また、開閉実行モードでは、M P U 4 2 は、可変入賞駆動部 2 7 3 の駆動制御を実行して大入賞口 2 7 1 を開閉させる。また、特定入球遊技である特電開閉実行モードでは、M P U 4 2 は、特電入賞駆動部 9 2 4 の駆動制御を実行して開閉入球部である特電入賞装置 9 2 を開閉させる。また、各遊技回では、M P U 4 2 は、メイン表示部 3 4 の表示制御を実行して各作動口 2 5 , 2 6 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。さらに、M P U 4 2 は、普通図柄用表示部 3 5 の表示制御を実行してスルーゲート 3 1 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。

【 1 9 0 7 】

停電監視基板 4 5 は、主制御基板 4 1 と、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置 4 7 とを中継し、電源・発射制御装置 4 7 から出力される直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視する。したがって、M P U 4 2 は、停電監視基板 4 5 を介して電力を受給する。

検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 9 は、特定経路入球口である一般入賞口 2 4 、上作動口 2 5 、下作動口 2 6 、可変入賞装置 2 7 、特定経路入球口である特電作動口 9 1 、および開閉入球部である特電入賞装置 9 2 の各種入賞口や、特定経路入球口であるアウト口 2 8 や、スルーゲート 3 1 などに 1 対 1 で対応して設けられている。M P U 4 2 は、検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 9 の検知結果に基づいて、各種入賞口や、特定経路入球口であるアウト口 2 8 や、スルーゲート 3 1 などへの入賞判定（入球判定）を行っている。なお、M P U 4 2 は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への入賞判定に基づいて、内部抽選を実行する。

【 1 9 0 8 】

払出制御装置 4 6 は、主制御装置 4 から送信されるコマンド（制御命令）に基づいて、払出装置 4 8 に賞球や貸し球（遊技に際して遊技者に貸し出す遊技球）の払い出しをさせる払出制御を実行する。

【 1 9 0 9 】

電源・発射制御装置 4 7 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、電源・発射制御装置 4 7 は、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 4 1 や払出制御装置 4 6 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。なお、電源・発射制御装置 4 7 は、バックアップ用コンデンサなどの電断時電源部を備えている。この電断時電源部は、パチンコ機 1 への電力供給が遮断された電断時においても主制御装置 4 の R A M 4 4 に記憶保持用の電力を供給する。

【 1 9 1 0 】

また、電源・発射制御装置 4 7 は、遊技球発射機構 4 9 に遊技球を発射させる発射制御を実行する。ここで、遊技球発射機構 4 9 は、遊技盤 2 X の誘導レール 2 3 に向けて延びる発射レールと、上皿 1 4 1 に貯留されている遊技球を発射レール上に供給する球送り装置と、発射レール上に供給された遊技球を誘導レール 2 3 に向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイドとを備えている。電源・発射制御装置 4 7 は、所定の発射条件が整っている場合に、このソレノイドに対して駆動信号（発射許可信号）を供給し、遊技球を発射させる。

10

20

30

40

50

【 1 9 1 1 】

さらに、M P U 4 2 は、電気信号の送信を可能とする外部端子 4 0 X を備えている。外部端子 4 0 X は、例えば、当否結果が「大当たり当選」となって開閉実行モードに移行したことを示す大当たり信号や、特定入球部である V 入賞口 9 2 1 に遊技球が入球して特定入球遊技である特電開閉実行モードに移行したことを示す特定信号である V 入賞信号や、変動表示を実行したことを示す変動開始信号や、当否抽選モードおよびサポートモードを示すモード信号の他、パチンコ機 1 の各種の状態を示す信号をホールコンピュータに対して送信するための端子である。

【 1 9 1 2 】

< 主制御装置にて実行される各種処理について >

10

主制御装置 4 の M P U 4 2 は、遊技を進行させるタイマ割込み処理、および通常処理を実行する。以下、タイマ割込み処理、および通常処理について順に説明する。

なお、M P U 4 2 は、タイマ割込み処理、および通常処理の他、電源投入に伴って起動するメイン処理や、N M I 端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力によって起動する N M I 割込み処理を実行するが、この処理についての説明は省略する。

【 1 9 1 3 】

< タイマ割込み処理 >

図 1 3 7 は、タイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

タイマ割込み処理では、M P U 4 2 は、前記主参考形態と略同様に、ステップ S 1 0 1 ~ S 1 0 6 X の処理を定期的に（例えば、2 m s e c 周期で）実行する。なお、本参考形態では、M P U 4 2 は、図 1 3 7 に示すように、ステップ S 1 0 5 の作動口用の入賞処理を実行した後、ステップ S 1 0 6 X の特定開放実行部である特電作動口用の入賞処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

20

【 1 9 1 4 】

< 特電作動口用の入賞処理 >

図 1 3 8 は、特電作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

特定開放実行部である特電作動口用の入賞処理では、M P U 4 2 は、図 1 3 8 に示すように、ステップ S 3 0 0 1 ~ S 3 0 1 1 の処理を実行する。

【 1 9 1 5 】

ステップ S 3 0 0 1 では、M P U 4 2 は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 0 1 にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップ S 3 0 0 2 以降の処理を実行することなく、特定開放実行部である特電作動口用の入賞処理を終了する。

30

なお、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に記憶された開閉実行モード中フラグを参照することによって、開閉実行モード中であるか否かを判定している。以下の各処理においても同様である。特別遊技実行部である M P U 4 2 は、開閉実行モードへの移行時に開閉実行モード中フラグをセットし、開閉実行モードの終了時に開閉実行モード中フラグをクリアする。ここで、開閉実行モードは、大当たりの一種であるので、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に開閉実行モード中フラグをセットする場合に、併せて R A M 4 4 に大当たりフラグをセットし、R A M 4 4 に記憶された開閉実行モード中フラグをクリアする場合に、併せて R A M 4 4 に記憶された大当たりフラグをクリアする。

40

【 1 9 1 6 】

ステップ S 3 0 0 2 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に特電開放フラグがセットされているか否かを判定する。この特電開放フラグは、開閉入球部である特電入賞装置 9 2 の開放が発生したことを特定するためのフラグである。M P U 4 2 は、開閉入球部である特電入賞装置 9 2 の開放時に特電開放フラグをセットし、開閉入球部である特電入賞装置 9 2 の閉鎖時に特電開放フラグをクリアする。

【 1 9 1 7 】

M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 0 2 にて R A M 4 4 に特電開放フラグがセットされていないと判定した場合には、開閉入球部である特電入賞装置 9 2 の開放が発生していないこ

50

とを示しているので、開閉入球部である特電入賞装置 9 2 を開放すべく、ステップ S 3 0 0 3 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 0 2 にて R A M 4 4 に特電開放フラグがセットされていると判定した場合には、既に開閉入球部である特電入賞装置 9 2 の開放が発生していることを示しているので、開閉入球部である特電入賞装置 9 2 を閉鎖すべく、ステップ S 3 0 0 7 以降の処理を実行する。

【 1 9 1 8 】

まず、ステップ S 3 0 0 2 において、R A M 4 4 に特電開放フラグがセットされていないと判定した場合の処理（ステップ S 3 0 0 3 以降の処理）について説明する。

ステップ S 3 0 0 3 では、M P U 4 2 は、特定経路入球口である特電作動口 9 1 に対応した検知センサ 3 0 7 が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、特定経路入球口である特電作動口 9 1 に遊技球が入賞（開放入賞）したか否かを判定する。 10

【 1 9 1 9 】

M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 0 3 にて特定経路入球口である特電作動口 9 1 に遊技球が入賞していないと判定した場合には、ステップ S 3 0 0 4 以降の処理を実行することなく、特定開放実行部である特電作動口用の入賞処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 0 3 にて特定経路入球口である特電作動口 9 1 に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップ S 3 0 0 4 において、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられたタイマカウンタ T に「 4 0 0 」をセットする。前述したように、タイマカウンタ T は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、タイマカウンタ T にセットされた時間は 0 . 8 s e c となる。 20

【 1 9 2 0 】

ステップ S 3 0 0 5 では、M P U 4 2 は、特電入賞装置の開放実行処理を実行する。この特電入賞装置の開放実行処理では、M P U 4 2 は、特電入賞駆動部 9 2 4 の駆動制御を実行することによって、特定開閉部である開閉扉 9 2 3 を開放状態に設定する。

また、ステップ S 3 0 0 4 にてタイマカウンタ T にセットされた値は、特定開閉部である開閉扉 9 2 3 を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの上限継続時間を規定している。したがって、M P U 4 2 は、前述したように、タイマカウンタ T に「 4 0 0 」をセットすることによって、上限継続時間を 0 . 8 s e c に設定している。 30

【 1 9 2 1 】

ここで、パチンコ機 1 は、前述したように、0 . 6 s e c の周期で遊技球発射機構 4 9 のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構 4 9 に遊技球を発射させる。

したがって、開閉入球部である特電入賞装置 9 2 の上限継続時間は、遊技球の発射周期よりも長いので、1 ~ 2 個程度の遊技球を特定入球部である V 入賞口 9 2 1 や通常入賞口 9 2 2 に入賞させることは可能である。

【 1 9 2 2 】

ステップ S 3 0 0 6 では、M P U 4 2 は、特電開放フラグを R A M 4 4 にセットする。その後、M P U 4 2 は、特定開放実行部である特電作動口用の入賞処理を終了する。

【 1 9 2 3 】

次に、ステップ S 3 0 0 2 において、R A M 4 4 に特電開放フラグがセットされていると判定した場合の処理（ステップ S 3 0 0 7 以降の処理）について説明する。

ステップ S 3 0 0 7 では、M P U 4 2 は、特定入球部である V 入賞口 9 2 1 に対応した検知センサ 3 0 8 が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、特定入球部である V 入賞口 9 2 1 に遊技球が入賞したか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 0 7 にて特定入球部である V 入賞口 9 2 1 に遊技球が入賞していないと判定した場合には、ステップ S 3 0 0 9 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 0 7 にて特定入球部である V 入賞口 9 2 1 に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップ S 3 0 0 8 において、V 入賞フラグを R A M 4 4 にセットする。この V 入賞フラグは、特定入球部である V 入賞口 9 2 1 に遊 50

技球が入賞したことを特定するためのフラグである。MPU42は、特定入球部であるV入賞口921に遊技球が入賞した時にV入賞フラグをセットし、特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了時にV入賞フラグをクリアする。

【1924】

ステップS3008の処理を実行した後、またはステップS3007にて特定入球部であるV入賞口921に遊技球が入賞していないと判定した場合には、MPU42は、ステップS3009において、タイマカウンタTの値が「0」以下であるか否かを判定する。

MPU42は、ステップS3009にてタイマカウンタTの値が「0」以下ではないと判定した場合には、ステップS3010以降の処理を実行することなく、特定開放実行部である特電作動口用の入賞処理を終了する。

10

【1925】

これに対して、MPU42は、ステップS3009にてタイマカウンタTの値が「0」以下であると判定した場合には、ステップS3010において、閉鎖実行処理を実行する。この閉鎖実行処理では、MPU42は、特電入賞駆動部924の駆動制御を実行することによって、特定開閉部である開閉扉923を閉鎖状態に設定する。

ステップS3011では、MPU42は、RAM44に記憶された特電開放フラグをクリアする。その後、MPU42は、特定開放実行部である特電作動口用の入賞処理を終了する。

【1926】

ここで、開閉実行モード、および特定入球遊技である特電開閉実行モードは、共に大当たりの一種であるので、開閉実行モード中において、特定入球遊技である特電開閉実行モードに移行可能となっている場合には、遊技者は、特定開閉部である開閉扉923の開放や、特定入球遊技である特電開閉実行モードへの移行に注目してしまい、開閉実行モードを楽しむことができないという問題がある。

20

これに対して、パチンコ機1は、ステップS3001にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップS3002以降の処理を実行することなく、特定開放実行部である特電作動口用の入賞処理を終了するようになっている。換言すれば、パチンコ機1は、開閉実行モード中において、特定入球遊技である特電開閉実行モードに移行不能となっているので、遊技者は、特定開閉部である開閉扉923の開放や、特定入球遊技である特電開閉実行モードへの移行を気にすることなく、開閉実行モードを楽しむことができる。

30

【1927】

また、メイン表示部34の変動表示中において、特定開閉部である開閉扉923の開放や、特定入球遊技である特電開閉実行モードへの移行を無効にした場合には、遊技者は、メイン表示部34の変動表示を終了させるまで特定の経路を狙って遊技球を発射するのを待たなければならない、特定入球遊技である特電開閉実行モードへの移行を目的とする場合には、メイン表示部34の変動表示を開始させないようにしなければならないという問題がある。

そして、特定の経路を狙って遊技球を発射するのを待っている間のメイン表示部34の変動表示は、本来であれば、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数として計数されるべき変動表示であるのに計数されることがなく無駄になってしまうという問題がある。

40

これに対して、パチンコ機1は、メイン表示部34の変動表示が終了したか否かを判定することなく、特定入球遊技である特電開閉実行モードに移行可能となっているので、遊技者は、変動表示の実行を気にすることなく、特定経路入球口である特電作動口91に遊技球を入球させることによって、特定開閉部である開閉扉923に所定期間の開放を実行させることができる。

【1928】

< 通常処理 >

図139は、通常処理のフローチャートを示す図である。

MPU42は、電源投入に伴って起動する後述のメイン処理を実行した後、遊技を進行

50

させるための主要な処理である通常処理を実行する。この通常処理では、M P U 4 2 は、図 1 3 9 に示すように、ステップ S 3 0 1 ~ S 3 1 4 を実行する。具体的には、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 1 ~ S 3 0 9 を 4 m s e c 周期で定期的に行き、残余時間が発生した場合にステップ S 3 0 8 ~ S 3 1 1 を繰り返して実行し、ステップ S 3 0 8 の判定結果に応じてステップ S 3 1 2 以降を実行する。

【 1 9 2 9 】

ステップ S 3 0 1 では、M P U 4 2 は、タイマ割込み処理、作動口用の入賞処理、または前回の通常処理で設定したコマンドをサブ側の各制御装置に送信するための外部出力処理を実行する。この外部出力処理では、例えば、M P U 4 2 は、賞球コマンドが設定されているか否かを判定し、賞球コマンドが設定されていると判定した場合には、その賞球コマンドを払出制御装置 4 6 に送信する。また、例えば、M P U 4 2 は、遊技回用の演出に対応したコマンドや、開閉実行モード用の演出に対応したコマンドなどの演出用のコマンドが設定されているか否かを判定し、演出用のコマンドが設定されていると判定した場合には、その演出用のコマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

10

【 1 9 3 0 】

ステップ S 3 1 5 X では、M P U 4 2 は、外部信号出力処理を実行する。この外部信号出力処理では、M P U 4 2 は、例えば、当否結果が「大当たり当選」となって開閉実行モードに移行したことを示す大当たり信号や、特定入球部である V 入賞口 9 2 1 に遊技球が入球して特定入球遊技である特電開閉実行モードに移行したことを示す特定信号である V 入賞信号や、変動表示を実行したことを示す変動開始信号や、当否抽選モードおよびサポートモードを示すモード信号の他、パチンコ機 1 の各種の状態を示す信号をホールコンピュータに対して外部端子 4 0 X を介して送信する。なお、ステップ S 3 1 5 X の外部信号出力処理については後に詳細に説明する。

20

【 1 9 3 1 】

ステップ S 3 0 2 では、M P U 4 2 は、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、M P U 4 2 は、前述したように、変動種別カウンタ C S の前回値に 1 を加算して更新するとともに、更新後の値を R A M 4 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、M P U 4 2 は、変動種別カウンタ C S の前回値に 1 を加算する際に最大値に達していた場合には、変動種別カウンタ C S の値を 0 に戻してクリアする。

【 1 9 3 2 】

30

ステップ S 3 0 3 X では、M P U 4 2 は、遊技回を進行させるための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、M P U 4 2 は、当否抽選および振分抽選を実行するとともに、図柄表示装置 3 6 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定およびメイン表示部 3 4 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定などを実行する。

ステップ S 3 0 4 X では、M P U 4 2 は、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、M P U 4 2 は、開閉実行モード、高確率モード、および高頻度サポートモードなどの各遊技状態への移行処理を実行する。

なお、ステップ S 3 0 3 X の遊技回制御処理およびステップ S 3 0 4 X の遊技状態移行処理については後に詳細に説明する。

【 1 9 3 3 】

40

ステップ S 3 0 5 では、M P U 4 2 は、デモ表示実行判定処理を実行する。このデモ表示実行判定処理では、M P U 4 2 は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、3 0 s e c）を経過したか否かを判定し、開始待ち期間を経過していると判定した場合には、デモ表示を開始させるためのデモコマンドを設定する。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 3 0 5 にて設定したデモコマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信されるデモコマンドに基づいて、デモ表示実行処理を開始する。

【 1 9 3 4 】

ここで、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 5 の処理の実行回数をカウントすることによっ

50

て開始待ち期間が経過したか否かを判定する。例えば、開始待ち期間を 30 sec とし、ステップ S 305 の処理を繰り返し実行する間隔が 4 msec である場合には、MPU 42 は、ステップ S 305 の処理の実行回数をカウントして 7500 回に達したときに開始待ち期間を経過したと判定する。なお、開始待ち期間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロックを用いて開始待ち期間を測定してもよい。また、MPU 42 は、ステップ S 305 の処理の実行回数をカウントしているときに新たな遊技回を開始した場合には、そのカウントの値をリセットする。

【1935】

ステップ S 306 X では、MPU 42 は、下作動口 26 に設けられた電動役物 261 の駆動制御を実行するための特定開放実行部である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、MPU 42 は、RAM 44 の電役保留エリア 443 に格納された電動役物開放カウンタ C 4 の値に基づいて、電動役物開放抽選を実行するとともに、電動役物開放抽選に当選した場合には、電動役物 261 の開閉処理を実行する。また、MPU 42 は、電動役物開放抽選の結果を表示するように、普通図柄用表示部 35 の表示制御を実行する。なお、ステップ S 306 X の電役サポート用処理については後に詳細に説明する。

10

【1936】

ステップ S 316 X では、MPU 42 は、特定入球遊技である特電開閉実行モードを進行させるための特定入球遊技実行部である特電入賞装置用処理を実行する。特定入球遊技実行部である特電入賞装置用処理では、MPU 42 は、特定開閉部である開閉扉 923 を開放状態に設定し、特定入球部である V 入賞口 921、および通常入賞口 922 に遊技球を入球可能とする処理を実行する。

20

なお、ステップ S 316 X の特定入球遊技実行部である特電入賞装置用処理については後に詳細に説明する。

【1937】

ステップ S 307 では、MPU 42 は、遊技球発射制御処理を実行する。この遊技球発射制御処理では、MPU 42 は、遊技者が発射ハンドル 16 を回転操作したことに基いて、電源・発射制御装置 47 に遊技球を発射させる発射制御を実行させる。具体的には、電源・発射制御装置 47 は、所定の周期（本参考形態では 0.6 sec）で遊技球発射機構 49 のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構 49 に遊技球を発射させる。なお、ソレノイドは、発射ハンドル 16 の回転操作量に応じた発射強度で遊技球を発射するように励磁される。また、電源・発射制御装置 47 は、所定の発射条件が整っている場合に、遊技球発射機構 49 のソレノイドに対して駆動信号を供給し、遊技球を発射させる。

30

【1938】

ステップ S 308 では、MPU 42 は、RAM 44 の停電フラグ格納エリア（図示略）に停電フラグがセットされているか否かを判定する。この停電フラグは、MPU 42 の NM I 端子に対して停電監視基板 45 から停電信号が入力されることによって RAM 44 にセットされる。停電監視基板 45 は、停電の発生を確認した場合に、この停電信号を出力する。なお、この停電フラグは、次のメイン処理の実行時にクリアされる。

40

【1939】

ここで、パチンコ機 1 は、RAM 44 等の所定のエリアに 1 を代入することによって各種のフラグをセットし、0 を代入することによって各種のフラグをクリアする。例えば、パチンコ機 1 は、RAM 44 の停電フラグ格納エリアに 1 を代入することによって停電フラグをセットし、RAM 44 の停電フラグ格納エリアに 0 を代入することによって停電フラグをクリアする。

【1940】

MPU 42 は、ステップ S 308 にて停電フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 309 以降の処理を実行することなく、ステップ S 312 以降の電断時処理を実行する。具体的には、ステップ S 312 では、MPU 42 は、タイマ割込み処理の

50

発生を禁止する。ステップ S 3 1 3 では、M P U 4 2 は、R A M 判定値 (R A M 4 4 のチェックサム) を算出して保存する。ステップ S 3 1 4 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 へのアクセスを禁止する。その後、M P U 4 2 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。

【 1 9 4 1 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 8 にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 3 0 9 において、次の通常処理を実行するタイミングに至ったか否か、すなわち現在の通常処理を開始したときから所定時間 (本参考形態では 4 m s e c) が経過したか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 9 にて次の通常処理を実行するタイミングに至っていないと判定した場合、すなわち残余時間が発生した場合には、ステップ S 3 1 0 において、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行し、ステップ S 3 1 1 において、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。なお、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 9 にて次の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定するまでステップ S 3 0 8 ~ S 3 1 1 を繰り返し実行する。

【 1 9 4 2 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 9 にて次の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定した場合、すなわち残余時間が発生していない場合には、ステップ S 3 0 1 を再び実行することによって、次の通常処理を開始する。

【 1 9 4 3 】

< 遊技回制御処理 >

図 1 4 0 は、遊技回制御処理のフローチャートを示す図である。

遊技回制御処理では、M P U 4 2 は、図 1 4 0 に示すように、ステップ S 5 0 1 ~ S 5 1 0 X を実行する。なお、本参考形態では、M P U 4 2 は、ステップ S 5 0 9 の処理を実行した後、ステップ S 5 1 0 X の処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

ステップ S 5 1 0 X では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられたゲームカウンタ G C の値に 1 を減算して更新する。このゲームカウンタ G C は、所定回数の遊技回を消化した場合に高頻度サポートモードに移行させる機能である「天井時短」の遊技状態 (消化後遊技状態) を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数を M P U 4 2 にて特定するためのカウンタである。その後、M P U 4 2 は、遊技回制御処理を終了する。

以下、ステップ S 5 0 4 のデータ設定処理およびステップ S 5 0 5 の変動開始処理について詳細に説明する。

【 1 9 4 4 】

図 1 4 1 は、データ設定処理のフローチャートを示す図である。

データ設定処理では、M P U 4 2 は、図 1 4 1 に示すように、ステップ S 6 0 1 ~ S 6 1 1 を実行する。

ステップ S 6 0 1 では、M P U 4 2 は、作動口用の入賞処理のステップ S 2 0 4 にてセットされた第 2 結果表示部用保留エリア R b の第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」以下であるか否かを判定する。M P U 4 2 は、ステップ S 6 0 1 にて第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 6 0 2 ~ S 6 0 6 の第 1 結果表示部のデータ設定処理を実行し、ステップ S 6 0 1 にて第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 6 0 7 ~ S 6 1 1 の第 2 結果表示部用のデータ設定処理を実行する。

【 1 9 4 5 】

このように、データ設定処理は、第 1 結果表示部用保留エリア R a に記憶された保留情報を遊技回の消化用に設定する第 1 結果表示部用のデータ設定処理と、第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶された保留情報を遊技回の消化用に設定する第 2 結果表示部用のデータ設定処理とを有している。

そして、M P U 4 2 は、ステップ S 6 0 1 にて第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」以下

でないと判定した場合には、第 1 結果表示部用のデータ設定処理を実行することなく、第 2 結果表示部用のデータ設定処理を実行する。換言すれば、M P U 4 2 は、下作動口 2 6 への遊技球の入賞に基づいて第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶された保留情報があると判定した場合には、上作動口 2 5 への遊技球の入賞に基づいて第 1 結果表示部用保留エリア R a に記憶された保留情報があるか否かに関わらず第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶された保留情報を優先的に遊技回の消化用に設定する。

【 1 9 4 6 】

まず、ステップ S 6 0 2 ~ S 6 0 6 の第 1 結果表示部用のデータ設定処理について説明する。

ステップ S 6 0 2 では、M P U 4 2 は、第 1 結果表示部用保留エリア R a の第 1 始動保留記憶数 R a N の値に 1 を減算して更新する。 10

ステップ S 6 0 3 では、M P U 4 2 は、第 1 結果表示部用保留エリア R a の第 1 エリア R a 1 に格納された保留情報を実行エリア A E に移動する。

ステップ S 6 0 4 では、M P U 4 2 は、第 1 結果表示部用保留エリア R a の記憶エリアに格納された保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリア R a 1 ~ R a 4 に格納されている保留情報を第 1 エリア R a 1 側に順にシフトする処理である。具体的には、M P U 4 2 は、第 2 エリア R a 2 の保留情報を第 1 エリア R a 1 にシフトし、第 3 エリア R a 3 の保留情報を第 2 エリア R a 2 にシフトし、第 4 エリア R a 4 の保留情報を第 3 エリア R a 3 にシフトする。

【 1 9 4 7 】

ステップ S 6 0 5 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に記憶された第 2 結果表示部フラグをクリアする。この第 2 結果表示部フラグは、遊技回の消化に際して第 1 結果表示部 3 4 1 および第 2 結果表示部 3 4 2 のうち、どちらのメイン表示部 3 4 に変動表示を開始させているかを特定するためのフラグである。このステップ S 6 0 5 では、M P U 4 2 は、第 2 結果表示部フラグをクリアしているので、遊技回の消化に際し、上作動口 2 5 への遊技球の入賞に基づいて、第 1 結果表示部 3 4 1 に変動表示を開始させることを示している。 20

【 1 9 4 8 】

ステップ S 6 0 6 では、M P U 4 2 は、保留情報のシフトを実行したことを認識させるための第 1 シフト時コマンドを設定する。その後、M P U 4 2 は、データ設定処理を終了する。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 6 0 6 にて設定した第 1 シフト時コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。この第 1 シフト時コマンドは、上作動口 2 5 への遊技球の入賞に基づいて第 1 結果表示部用保留エリア R a に記憶された保留情報を対象として保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置 5 に認識させるための情報を含んでいる。 30

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される第 1 シフト時コマンドに基づいて、第 1 保留ランプ部 3 7 1 の点灯状態を変更する他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。具体的には、音声発光制御装置 5 は、上作動口 2 5 に入賞した遊技球の保留個数の減少に伴って、第 1 保留ランプ部 3 7 1 の点灯個数を減少させる。

【 1 9 4 9 】

次に、ステップ S 6 0 7 ~ S 6 1 1 の第 2 結果表示部用のデータ設定処理について説明する。 40

ステップ S 6 0 7 では、M P U 4 2 は、第 2 結果表示部用保留エリア R b の第 2 始動保留記憶数 R b N の値に 1 を減算して更新する。

ステップ S 6 0 8 では、M P U 4 2 は、第 2 結果表示部用保留エリア R b の第 2 エリア R b 1 に格納された保留情報を実行エリア A E に移動する。

ステップ S 6 0 9 では、M P U 4 2 は、第 2 結果表示部用保留エリア R b の記憶エリアに格納された保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリア R b 1 ~ R b 4 に格納されている保留情報を第 1 エリア R b 1 側に順にシフトする処理である。具体的には、M P U 4 2 は、第 2 エリア R b 2 の保留情報を第 1 エリ 50

ア R b 1 にシフトし、第 3 エリア R b 3 の保留情報を第 2 エリア R b 2 にシフトし、第 4 エリア R b 4 の保留情報を第 3 エリア R b 3 にシフトする。

【 1 9 5 0 】

ステップ S 6 1 0 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に第 2 結果表示部フラグをセットする。このステップ S 6 1 0 では、M P U 4 2 は、第 2 結果表示部フラグをセットしているので、遊技回の消化に際し、下作動口 2 6 への遊技球の入賞に基づいて、第 2 結果表示部 3 4 2 に変動表示を開始させることを示している。

【 1 9 5 1 】

ステップ S 6 1 1 では、M P U 4 2 は、保留情報のシフトを実行したことを認識させるための第 2 シフト時コマンドを設定する。その後、M P U 4 2 は、データ設定処理を終了する。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 6 1 1 にて設定した第 2 シフト時コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。この第 2 シフト時コマンドは、下作動口 2 6 への遊技球の入賞に基づいて第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶された保留情報を対象として保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置 5 に認識させるための情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される第 2 シフト時コマンドに基づいて、第 2 保留ランプ部 3 7 2 の点灯状態を変更する他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。具体的には、音声発光制御装置 5 は、下作動口 2 6 に入賞した遊技球の保留個数の減少に伴って、第 2 保留ランプ部 3 7 2 の点灯個数を減少させる。

【 1 9 5 2 】

図 1 4 2 は、変動開始処理のフローチャートを示す図である。

変動開始処理では、M P U 4 2 は、図 1 4 2 に示すように、ステップ S 7 0 1 ~ S 7 1 8 を実行する。

ステップ S 7 0 1 では、M P U 4 2 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。

M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 1 にて当否抽選モードが高確率モードでないと判定した場合には、ステップ S 7 0 2 において、低確率モード用の当否テーブル（図 6（a）参照）を R O M 4 3 の当否テーブル記憶エリア 4 3 1 から読み出し、ステップ S 7 0 1 にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、ステップ S 7 0 3 において、高確率モード用の当否テーブル（図 6（b）参照）を R O M 4 3 の当否テーブル記憶エリア 4 3 1 から読み出す。

【 1 9 5 3 】

ステップ S 7 0 2 またはステップ S 7 0 3 の処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 4 において、当否判定処理を実行する。この当否判定処理では、M P U 4 2 は、実行エリア A E に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、ステップ S 7 0 2 またはステップ S 7 0 3 にて読み出した当否テーブルとを比較することによって、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。なお、前述したように、当否結果は、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」のいずれかであり、当否抽選モードが低確率モードであっても高確率モードであっても同様である。

【 1 9 5 4 】

ステップ S 7 0 5 では、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 4 にて判定した当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 5 にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップ S 7 0 6 以降の処理を実行し、ステップ S 7 0 5 にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップ S 7 1 2 以降の処理を実行する。

【 1 9 5 5 】

まず、ステップ S 7 0 5 において、M P U 4 2 にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップ S 7 0 6 以降の処理）について説明する。

ステップ S 7 0 6 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に第 2 結果表示部フラグがセットさ

10

20

30

40

50

れているか否かを判定する。

【1956】

M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 6 にて R A M 4 4 に第 2 結果表示部フラグがセットされていないと判定した場合には、上作動口 2 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 結果表示部 3 4 1 に変動表示を開始させることを示しているため、ステップ S 7 0 7 において、第 1 振分テーブル（図 7（a）参照）を R O M 4 3 の振分テーブル記憶エリア 4 3 2 から読み出す。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 6 にて R A M 4 4 に第 2 結果表示部フラグがセットされていると判定した場合には、下作動口 2 6 への遊技球の入賞に基づく第 2 結果表示部 3 4 2 に変動表示を開始させることを示しているため、ステップ S 7 0 8 において、第 2 振分テーブル（図 7（b）参照）を R O M 4 3 の振分テーブル記憶エリア 4 3 2 から読み出す。

10

【1957】

ステップ S 7 0 7 またはステップ S 7 0 8 の処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 9 において、振分判定処理を実行する。この振分判定処理では、M P U 4 2 は、実行エリア A E に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値と、ステップ S 7 0 7 またはステップ S 7 0 8 にて読み出した振分テーブルとを比較することによって、振分抽選の結果（振分結果）を判定する。

【1958】

ステップ S 7 1 0 では、M P U 4 2 は、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。この大当たり結果用の停止結果設定処理では、M P U 4 2 は、メイン表示部 3 4 の第 1 結果表示部 3 4 1 または第 2 結果表示部 3 4 2 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報をステップ S 7 0 9 にて判定した振分結果に応じて決定し、その決定した情報を R A M 4 4 に記憶させる。ここで、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 9 にて判定した振分結果と、R O M 4 3 に予め記憶された大当たり結果用の停止結果テーブルとを比較することによって、メイン表示部 3 4 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この大当たり結果用の停止結果テーブルは、メイン表示部 3 4 に停止表示させる絵柄の態様を振分結果ごとに相違させて規定している。

20

【1959】

ステップ S 7 1 1 では、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 9 にて判定した振分結果に応じたフラグを R A M 4 4 にセットする。具体的には、M P U 4 2 は、振分結果が「低確結果」であることを特定した場合には、低確結果フラグをセットし、「非明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、非明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「最有利結果」であることを特定した場合には、最有利結果フラグをセットする。その後、M P U 4 2 は、ステップ S 7 1 6 以降の処理を実行する。

30

なお、以下の各処理において、M P U 4 2 は、これらのフラグを参照することによって、振分結果の判定を実行する。

【1960】

次に、ステップ S 7 0 5 において、M P U 4 2 にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定された場合の処理（ステップ S 7 1 2 以降の処理）について説明する。

40

ステップ S 7 1 2 では、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 4 にて判定した当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 7 1 2 にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップ S 7 1 3 以降の処理を実行し、ステップ S 7 1 2 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップ S 7 1 5 以降の処理を実行する。

【1961】

ステップ S 7 1 3 では、M P U 4 2 は、特別外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この特別外れ結果用の停止結果設定処理では、M P U 4 2 は、メイン表示部 3 4 の第 1 結果表示部 3 4 1 または第 2 結果表示部 3 4 2 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報

50

を決定し、その決定した情報をRAM 44に記憶させる。ここで、MPU 42は、ROM 43に予め記憶された特別外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部34に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様とは異なっている。

ステップS 714では、MPU 42は、特別外れフラグをRAM 44にセットする。

なお、以下の各処理において、MPU 42は、この特別外れフラグを参照することによって、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かの判定を実行する。

【1962】

これに対して、ステップS 715では、MPU 42は、通常外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この通常外れ結果用の停止結果設定処理では、MPU 42は、メイン表示部34の第1結果表示部341または第2結果表示部342に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定し、その決定した情報をRAM 44に記憶させる。ここで、MPU 42は、ROM 43に予め記憶された通常外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部34に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この通常外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブルおよび特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様とは異なっている。

【1963】

ステップS 711、ステップS 714、およびステップS 715のいずれかの処理を実行した後、MPU 42は、ステップS 716において、表示継続時間（表示継続期間）の設定処理を実行する。

表示継続時間の設定処理では、MPU 42は、RAM 44の抽選カウンタ用バッファにおける変動種別カウンタ用バッファに格納された変動種別カウンタCSの値を取得する。

【1964】

また、表示継続時間の設定処理では、MPU 42は、図柄表示装置36にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、MPU 42は、ステップS 709にて判定した振分結果が「低確結果」または「最有利結果」である場合、並びにステップS 704にて判定した当否結果が「通常外れ結果」であるとともに、リーチ発生抽選に当選した場合には、リーチ表示が発生すると判定する。なお、MPU 42は、前述したように、ROM 43のリーチ用テーブル記憶エリア433に予め記憶されたリーチ用テーブルと、保留球格納エリア442に格納されたリーチ乱数カウンタC3の値とを比較することによって、リーチ発生抽選を実行する。

【1965】

MPU 42は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、ROM 43のリーチ用テーブル記憶エリア433に記憶されたリーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって、変動種別カウンタ用バッファから取得した変動種別カウンタCSの値に対応した表示継続時間を決定し、その決定した表示継続時間をRAM 44の各種カウンタエリア441に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。

これに対して、MPU 42は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、ROM 43のリーチ用テーブル記憶エリア433に記憶されたリーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって、変動種別カウンタ用バッファから取得した変動種別カウンタCSの値に対応した表示継続時間を決定し、その決定した表示継続時間をRAM 44の各種カウンタエリア441に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。

【1966】

具体的には、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、保留個数が多くなるほど表示継続時間を短くするように設定されている。したがって、上作動口25に係る保留情報を消化する際の表示継続時間は、上作動口25に係る保留個数が多くなるほど短くなるように設定されている。そして、下作動口26に係る保留情報を消化する際の表示継続時間は、下作動口26に係る保留個数が多くなるほど短くなるように設定されている。また、リー

チ非発生用表示継続時間テーブルは、サポートモードが高頻度サポートモードである場合には、低頻度サポートモードである場合と比較して、表示継続時間を短くするように設定されている。換言すれば、保留個数が同じであれば、高頻度サポートモードである場合の表示継続時間は、低頻度サポートモードである場合のそれよりも短い。

さらに、リーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間は、リーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間とは異なっている。

【 1 9 6 7 】

なお、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、保留個数が多くなるほど表示継続時間を長くなる等のように前述した関係とは逆の関係に設定されていてもよく、保留個数やサポートモードに応じて変動しない構成としてもよい。また、当否結果および振分結果のそれぞれに対して個別に表示継続時間テーブルを設定してもよい。

10

【 1 9 6 8 】

ステップ S 7 1 7 では、M P U 4 2 は、変動用コマンドおよび種別コマンドを設定する。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 7 1 7 にて設定した変動用コマンドおよび種別コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される変動用コマンドおよび種別コマンドに基づいて、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。

【 1 9 6 9 】

変動用コマンドは、表示継続時間に係る情報を含んでいる。また、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を含んでいない。

20

ここで、前述したように、リーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間と、リーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間とは互いに異なっている。

したがって、リーチ表示が発生するか否かの情報を変動用コマンドに含めなかったとしても、表示継続時間に係る情報に基づいて、サブ側の制御装置である音声発光制御装置 5 にてリーチ表示が発生するか否かを判定することは可能である。この意味では、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を間接的に含んでいるとも言える。なお、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を直接的に含んでいてもよい。

【 1 9 7 0 】

30

種別コマンドは、当否結果に係る情報を含んでいる。換言すれば、種別コマンドは、当否結果に係る情報として、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」に係る各情報を含んでいる。また、種別コマンドは、振分結果に係る情報を含んでいる。換言すれば、種別コマンドは、振分結果に係る情報として、「低確結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、「明示少ラウンド高確結果」、および「最有利結果」に係る各情報を含んでいる。

なお、以下の説明では、当否結果および振分結果を総称して遊技結果とする。換言すれば、種別コマンドは、遊技結果に係る情報を含んでいる。

【 1 9 7 1 】

ステップ S 7 1 8 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に第 2 結果表示部フラグがセットされているか否かを判定し、その判定結果に基づいてメイン表示部 3 4 に変動表示を開始させる。その後、M P U 4 2 は、変動開始処理を終了する。

40

具体的には、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に第 2 結果表示部フラグがセットされていないと判定した場合には、遊技回の消化に際し、上作動口 2 5 への遊技球の入賞に基づいて、第 1 結果表示部 3 4 1 に変動表示を開始させることを示しているので、第 1 結果表示部 3 4 1 に変動表示を開始させる。

これに対して、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に第 2 結果表示部フラグがセットされていると判定した場合には、遊技回の消化に際し、下作動口 2 6 への遊技球の入賞に基づいて、第 2 結果表示部 3 4 2 に変動表示を開始させることを示しているので、第 2 結果表示部 3 4 2 に変動表示を開始させる。

50

【 1 9 7 2 】

なお、M P U 4 2 は、ステップ S 7 1 8 において、利益遊技として変動表示を実行する場合に、開閉実行モードを実行する場合とは異なることを識別可能な特定信号として変動開始信号をホールコンピュータに対して外部端子 4 0 X を介して送信するように構成されている。

具体的には、M P U 4 2 は、前述したステップ S 3 1 5 X の外部信号出力処理において、変動表示を実行したことを示す変動開始信号をホールコンピュータに対して外部端子 4 0 X を介して送信する。ここで、M P U 4 2 は、変動表示を実行した場合には、変動開始信号のみをホールコンピュータに対して外部端子 4 0 X を介して送信する。

【 1 9 7 3 】

10

< 遊技状態移行処理 >

図 1 4 3 は、遊技状態移行処理のフローチャートを示す図である。

遊技状態移行処理では、M P U 4 2 は、図 1 4 3 に示すように、ステップ S 8 0 1 ~ S 8 1 4 X を実行する。なお、本参考形態では、M P U 4 2 は、ステップ S 8 0 2 の処理を実行した後、ステップ S 8 0 3 の処理を実行する前にステップ S 8 1 5 X の天井時短移行処理を実行し、ステップ S 8 1 4 の処理に代えて、ステップ S 8 1 4 X の処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【 1 9 7 4 】

M P U 4 2 は、ステップ S 8 0 2 にてメイン表示部 3 4 の変動表示が終了したと判定した場合には、ステップ S 8 1 5 X において、天井時短移行処理を実行する。天井時短移行処理では、M P U 4 2 は、所定回数の遊技回を消化した場合に高頻度サポートモードに移行させる機能である「天井時短」の遊技状態（消化後遊技状態）を発生させる。その後、M P U 4 2 は、前記主参考形態と同様に、ステップ S 8 0 3 以降の処理を実行する。

20

【 1 9 7 5 】

ステップ S 8 1 4 X では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に記憶された開閉実行モード中フラグをクリアした後、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。その後、M P U 4 2 は、遊技状態移行処理を終了する。

以下、ステップ S 8 1 1 の大入賞口開閉処理、ステップ S 8 1 5 X の天井時短移行処理、およびステップ S 8 1 4 X の開閉実行モード終了時の移行処理について詳細に説明する。

30

【 1 9 7 6 】

図 1 4 4 は、大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図である。

大入賞口開閉処理では、M P U 4 2 は、図 1 4 4 に示すように、ステップ S 9 0 1 ~ S 9 2 4 を実行する。

ステップ S 9 0 1 では、M P U 4 2 は、大入賞口 2 7 1 が開放中であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 1 にて大入賞口 2 7 1 が開放中でないと判定した場合には、ステップ S 9 0 2 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 1 にて大入賞口 2 7 1 が開放中であると判定した場合には、ステップ S 9 0 6 以降の処理を実行する。

40

【 1 9 7 7 】

まず、ステップ S 9 0 1 において、M P U 4 2 にて大入賞口 2 7 1 が開放中でないと判定された場合の処理（ステップ S 9 0 2 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 0 2 では、M P U 4 2 は、開閉カウンタ S O C の値が「0」以下であり、かつラウンドカウンタ R C の値が「0」以下であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 2 にて開閉カウンタ S O C の値およびラウンドカウンタ R C の値の双方が「0」以下であると判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

【 1 9 7 8 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 2 にて開閉カウンタ S O C の値およびラウンドカウンタ R C の値の少なくともいずれか一方が「0」以下ではないと判定した場合

50

には、ステップ S 9 0 3 において、タイマカウンタ T の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 3 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下ではないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

【 1 9 7 9 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 3 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 9 0 4 において、大入賞口開放処理を実行する。

以下、ステップ S 9 0 4 の大入賞口開放処理について詳細に説明する。

【 1 9 8 0 】

10

図 1 4 5 は、大入賞口開放処理のフローチャートを示す図である。

大入賞口開放処理では、M P U 4 2 は、図 1 4 5 に示すように、ステップ S 1 0 0 1 ~ S 1 0 0 7 を実行する。

ステップ S 1 0 0 1 では、M P U 4 2 は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

【 1 9 8 1 】

M P U 4 2 は、ステップ S 1 0 0 1 にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップ S 1 0 0 2 において、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられた入賞カウンタ P C に「 8 」をセットし、ステップ S 1 0 0 3 において、タイマカウンタ T に「 8 5 」をセットする。前述したように、タイマカウンタ T は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、タイマカウンタ T にセットされた時間は 0 . 1 7 s e c となる。

20

【 1 9 8 2 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 1 0 0 1 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップ S 1 0 0 4 において、入賞カウンタ P C に「 8 」をセットし、ステップ S 1 0 0 5 において、振分結果が少ラウンド高確結果（「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。

【 1 9 8 3 】

M P U 4 2 は、ステップ S 1 0 0 5 にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、前述したステップ S 1 0 0 3 において、タイマカウンタ T に「 8 5 」をセットする。

30

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 1 0 0 5 にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合には、ステップ S 1 0 0 6 において、タイマカウンタ T に「 1 5 0 0 0 」をセットする。前述したように、タイマカウンタ T は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、タイマカウンタ T にセットされた時間は 3 0 s e c となる。

【 1 9 8 4 】

ステップ S 1 0 0 3 またはステップ S 1 0 0 6 の処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 1 0 0 7 において、大入賞口 2 7 1 の開放実行処理を実行する。この開放実行処理では、M P U 4 2 は、可変入賞駆動部 2 7 3 の駆動制御を実行することによって、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定する。その後、M P U 4 2 は、大入賞口開放処理を終了する。

40

【 1 9 8 5 】

なお、ステップ S 1 0 0 2 またはステップ S 1 0 0 4 にて入賞カウンタ P C にセットされた値は、大入賞口 2 7 1 への遊技球の総入賞個数の上限を規定している。ここで、本参考形態では、M P U 4 2 は、ステップ S 1 0 0 1 にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合、および「特別外れ結果」でないと判定した場合に同一の値（本参考形態では「 8 」）を入賞カウンタ P C にセットしているが、互いに異なる値を入賞カウンタ P C にセットしてもよい。

【 1 9 8 6 】

また、ステップ S 1 0 0 3 またはステップ S 1 0 0 6 にてタイマカウンタ T にセットさ

50

れた値は、開閉扉 272 を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの上限継続時間を規定している。したがって、MPU42 は、前述したように、タイマカウンタに「85」または「15000」をセットすることによって、長さの異なる 2 種類の上限継続時間を設定している。具体的には、MPU42 は、上限継続時間を 30 sec に設定した長時間態様（長期間態様）と、上限継続時間を長時間態様のそれよりも短い 0.17 sec に設定した短時間態様（短期間態様）とを設定している。

【1987】

ここで、パチンコ機 1 は、前述したように、0.6 sec の周期で遊技球発射機構 49 のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構 49 に遊技球を発射させる。また、MPU42 は、前述したように、入賞カウンタ PC に「8」をセットすることによって、大入賞口 271 への遊技球の総入賞個数の上限を 8 個に設定している。

10

したがって、長時間態様の上限継続時間は、大入賞口 271 への遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも十分に長いので、上限である 8 個の遊技球を大入賞口 271 に入賞させることは容易である。

これに対して、短時間態様の上限継続時間は、大入賞口 271 への遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも短い（更に言及すれば遊技球の発射周期よりも短い）ので、遊技球を大入賞口 271 に入賞させることは困難である。なお、タイミングによっては 1 個程度の遊技球を大入賞口 271 に入賞させることは可能である。

【1988】

大入賞口開閉処理の説明に戻り、図 144 を参照してステップ S905 以降の処理について説明する。

20

MPU42 は、ステップ S904 の大入賞口開放処理を実行した後、ステップ S905 において、開放コマンドを設定する。また、MPU42 は、通常処理のステップ S301 において、ステップ S905 にて設定した開放コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。その後、MPU42 は、大入賞口開閉処理を終了する。

なお、音声発光制御装置 5 は、MPU42 から送信される開放コマンドに基づいて、開閉扉 272 を開放状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【1989】

次に、ステップ S901 において、MPU42 にて大入賞口 271 が開放中であると判定された場合の処理（ステップ S906 以降の処理）について説明する。

30

ステップ S906 では、MPU42 は、タイマカウンタ T の値が「0」以下であるか否かを判定する。すなわち、MPU42 は、大入賞口開放処理のステップ S1003 またはステップ S1006 にてタイマカウンタ T にセットされた上限継続時間が経過したか否かを判定する。

【1990】

MPU42 は、ステップ S906 にてタイマカウンタ T の値が「0」以下でないと判定した場合には、ステップ S907 以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42 は、ステップ S906 にてタイマカウンタ T の値が「0」以下であると判定した場合には、ステップ S918 以降の処理を実行する。

【1991】

40

まず、ステップ S906 において、MPU42 にてタイマカウンタ T の値が「0」以下でないと判定された場合の処理（ステップ S907 以降の処理）について説明する。

ステップ S907 では、MPU42 は、大入賞口 271 への入賞が発生したか否かを判定する。なお、大入賞口 271 への入賞が発生したか否かの判定は、大入賞口 271 に対応した検知センサ 304 の検知結果に基づいて実行される。

【1992】

MPU42 は、ステップ S907 にて大入賞口 271 への入賞が発生していないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

これに対して、MPU42 は、ステップ S907 にて大入賞口 271 への入賞が発生したと判定した場合には、ステップ S908 において、入賞カウンタ PC の値に 1 を減算し

50

て更新する。

【 1 9 9 3 】

ステップ S 9 0 9 では、M P U 4 2 は、入賞カウンタ P C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 9 にて入賞カウンタ P C の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 9 にて入賞カウンタ P C の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 9 1 0 において、閉鎖実行処理を実行する。この閉鎖実行処理では、M P U 4 2 は、可変入賞駆動部 2 7 3 の駆動制御を実行することによって、開閉扉 2 7 2 を閉鎖状態に設定する。

10

【 1 9 9 4 】

ステップ S 9 1 1 では、M P U 4 2 は、閉鎖コマンドを設定する。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 9 1 1 にて設定した閉鎖コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される閉鎖コマンドに基づいて、開閉扉 2 7 2 を閉鎖状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【 1 9 9 5 】

ステップ S 9 1 2 では、M P U 4 2 は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 1 2 にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、後述するステップ S 9 2 3 以降の処理を実行する。

20

【 1 9 9 6 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 1 2 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップ S 9 1 3 以降の処理を実行する。

ステップ S 9 1 3 では、M P U 4 2 は、ラウンドカウンタ R C の値に 1 を減算して更新する。

【 1 9 9 7 】

ステップ S 9 1 4 では、M P U 4 2 は、ラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 1 4 にてラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 9 1 5 において、タイマカウンタ T の値に「 5 0 0 」をセットする。その後、M P U 4 2 は、大入賞口開閉処理を終了する。

30

【 1 9 9 8 】

ここで、ステップ S 9 1 5 にてタイマカウンタ T にセットされた値は、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定した後、閉鎖状態に設定してから再び開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定するまでの開放待機時間を規定している。なお、本参考形態では、開放待機時間は 1 s e c である。この開放待機時間は、開閉実行モードの種類や進行状況に関わらず同一である。

【 1 9 9 9 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 1 4 にてラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 9 1 6 以降の処理を実行する。

40

ステップ S 9 1 6 では、M P U 4 2 は、タイマカウンタ T にエンディング用の待機時間（待機期間）として「 2 0 0 0 」をセットする。このタイマカウンタ T にセットされた値は、前述したように、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、エンディング用の待機時間は 4 s e c となる。なお、エンディング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。

【 2 0 0 0 】

エンディング用の待機時間は、オープニング用の待機時間と同様に、遊技結果の種類に関わらず同一である。すなわち、このエンディング用の待機時間は、開閉実行モードの種類に関わらず同一である。

なお、エンディング用の待機時間は、これに限定されることはなく、例えば、遊技者に

50

は同様と認識される程度に遊技結果の種類に応じて微妙に相違させる構成としてもよい。また、例えば、エンディング用の待機時間は、「低確結果」または「最有利結果」の遊技結果である場合と、これら以外の遊技結果である場合とで大きく相違する等のように、遊技結果の種類に応じて大きく相違させる構成としてもよい。

【2001】

ステップS917では、MPU42は、エンディングコマンドを設定する。MPU42は、通常処理のステップS301において、ステップS917にて設定したエンディングコマンドを音声発光制御装置5に送信する。その後、MPU42は、大入賞口開閉処理を終了する。

なお、音声発光制御装置5は、MPU42から送信されるエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モードの終了を認識し、所定の処理を実行する。 10

【2002】

次に、ステップS906において、MPU42にてタイマカウンタTの値が「0」以下であると判定された場合の処理（ステップS918以降の処理）について説明する。

ステップS918では、MPU42は、前述したステップS910と同様に閉鎖実行処理を実行する。

ステップS919では、MPU42は、前述したステップS911と同様に閉鎖コマンドを設定する。

【2003】

ステップS920では、MPU42は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。 20

MPU42は、ステップS920にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合、すなわち当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップS921以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS920にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップS923以降の処理を実行する。

【2004】

まず、ステップS920において、MPU42にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定された場合の処理（ステップS921以降の処理）について説明する。

ステップS921では、MPU42は、ラウンドカウンタRCの値に1を減算して更新する。 30

【2005】

ステップS922では、MPU42は、ラウンドカウンタRCの値が「0」以下であるか否かを判定する。

MPU42は、ステップS922にてラウンドカウンタRCの値が「0」以下でないと判定した場合には、前述したステップS915以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS922にてラウンドカウンタRCの値が「0」以下であると判定した場合には、前述したS916以降の処理を実行する。

【2006】

次に、ステップS912またはステップS920において、MPU42にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定された場合の処理（ステップS923以降の処理）について説明する。 40

ステップS923では、MPU42は、開閉カウンタSOCの値に1を減算して更新する。

【2007】

ステップS924では、MPU42は、開閉カウンタSOCの値が「0」以下であるか否かを判定する。

MPU42は、ステップS924にて開閉カウンタSOCの値が「0」以下でないと判定した場合には、前述したステップS915以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS924にて開閉カウンタSOCの値が「0」 50

以下であると判定した場合には、前述した S 9 1 6 以降の処理を実行する。

【 2 0 0 8 】

図 1 4 6 は、天井時短移行処理のフローチャートを示す図である。

天井時短移行処理では、M P U 4 2 は、図 1 4 6 に示すように、ステップ S 3 1 0 1 ~ S 3 1 0 7 の処理を実行する。

ステップ S 3 1 0 1 では、M P U 4 2 は、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。

【 2 0 0 9 】

M P U 4 2 は、ステップ S 3 1 0 1 にて当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合（当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合）には、ステップ S 3 1 0 2 以降の処理を実行することなく、天井時短移行処理を終了する。 10

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 1 0 1 にて当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、ステップ S 3 1 0 2 において、R A M 4 4 に天井時短フラグがセットされているか否かを判定する。この天井時短フラグは、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させたことを特定するためのフラグである。M P U 4 2 は、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態の発生時に天井時短フラグをセットし、開閉実行モードの終了時または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了時に天井時短フラグをクリアする。

【 2 0 1 0 】

M P U 4 2 は、ステップ S 3 1 0 2 にて R A M 4 4 に天井時短フラグがセットされていると判定した場合には、既に消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させているので、ステップ S 3 1 0 3 以降の処理を実行することなく、天井時短移行処理を終了する。 20

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 1 0 2 にて R A M 4 4 に天井時短フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 3 1 0 3 において、ゲームカウンタ G C が「 0 」以下であるか否かを判定する。

【 2 0 1 1 】

このように、パチンコ機 1 は、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させた後、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数を計数しないようになっている。換言すれば、パチンコ機 1 は、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させた後、大当たり発生抽選に当選して消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットするまでは、その後どれだけ遊技回を消化したとしても消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させることはできないようになっている。 30

【 2 0 1 2 】

M P U 4 2 は、ステップ S 3 1 0 3 にてゲームカウンタ G C が「 0 」以下でないと判定した場合には、所定回数の遊技回を消化していないので、ステップ S 3 1 0 4 以降の処理を実行することなく、天井時短移行処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 1 0 3 にてゲームカウンタ G C が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 3 1 0 4 において、高頻度サポートフラグを R A M 4 4 にセットする。これによって、M P U 4 2 は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。 40

【 2 0 1 3 】

ステップ S 3 1 0 5 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられた遊技回数カウンタの値に「 9 5 0 」をセットする。

ステップ S 3 1 0 6 では、M P U 4 2 は、回数制限フラグを R A M 4 4 にセットする。

ステップ S 3 1 0 7 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に天井時短フラグをセットする。その後、M P U 4 2 は、天井時短移行処理を終了する。

【 2 0 1 4 】

ここで、高頻度サポートモードは、R A M 4 4 に高頻度サポートフラグがセットされて 50

いるとともに、回数制限フラグがセットされている場合には、遊技回数カウンタにセットされた終了基準回数である950回の遊技回を消化するまで継続する。MPU42は、950回の遊技回を消化した場合には、高頻度サポートフラグおよび回数制限フラグをクリアする。これによって、MPU42は、サポートモードを低頻度サポートモードに設定する。

なお、MPU42は、これらの処理を通常処理のステップS306において、電役サポート用処理として実行するが、詳細な説明は省略する。

【2015】

このように、低確率モードにおいて所定回数の遊技回を消化した場合には、遊技状態は、高頻度サポートモードに移行する。低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続し、高頻度サポートモードは、当否抽選において「大当たり当選」となることなく、950回の遊技回を消化した場合には、低頻度サポートモードに移行する。

10

【2016】

図147は、開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図である。

開閉実行モード終了時の移行処理では、MPU42は、図147に示すように、ステップS1101～S1114Xを実行する。なお、本参考形態では、MPU42は、ステップS1112の処理を実行した後、ステップS1113X、S1114Xの処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【2017】

20

ステップS1113Xでは、MPU42は、RAM44に記憶された天井時短フラグをクリアする。

ステップS1114では、MPU42は、RAM44の各種カウンタエリア441に設けられたゲームカウンタGCの値に「600」をセットする。その後、MPU42は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

なお、MPU42は、当否抽選において「大当たり当選」となった場合には、この開閉実行モード終了時の移行処理において、所定の確率で低確率モードかつ高頻度サポートモードである「時短」の遊技状態に移行させているが、必ず移行させるようにしてもよく、当否抽選において「大当たり当選」とならなかった場合（「特別外れ結果」、または「通常外れ結果」となった場合）に、「時短」の遊技状態に移行させてもよい。また、「時短」の遊技状態では、遊技領域に向けて遊技球を発射した場合に、遊技球の発射球数は、遊技球の賞球数よりも大きくなり、遊技球を増加させることはできないように構成されている。

30

【2018】

このように、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の所定回数（本参考形態では600回）は、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「低確結果」となった場合に初期化されることになる。

【2019】

ここで、従来の遊技機は、「通常」の遊技状態において、どれだけ遊技回を消化したとしても大当たり発生の抽選に当選するまでは高確率モードや高頻度サポートモードに移行することではなく、この「通常」の遊技状態は、遊技球を大きく減少させる遊技状態であるので、遊技者は、快適に遊技をすることができないという問題があった。

40

【2020】

近年の遊技機は、このような問題を解決すべく、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を有しており、この消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態は、大当たり発生の抽選に当選した後、所定回数の遊技回を消化した場合に発生し、高頻度サポートモードに移行するので、遊技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、遊技者は、快適に遊技をすることができるようになる。

また、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を有する遊技機は、大当たり発生

50

の抽選に当選した場合や、この遊技機をリセットした場合に、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットするので、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させた後、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数を一般的に計数しないようになっている。

このように、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態は、遊技者の利益を大きく左右するので、その発生条件や、リセット条件は、厳重に管理されている。

【2021】

しかしながら、前述したように、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させた後、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数を計数しないようになっている場合には、その後どれだけ遊技回を消化したとしても消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させることはできないので、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させた後の遊技機にて遊技をすることは、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットした後の遊技機にて遊技をすることと比較して遊技者の不利益となる。

10

また、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットした後の遊技機において、大当たり発生の抽選に当選することなく遊技を終了する場合には、自身の遊技によって消化した遊技回の回数は、第3者の利益となってしまうので、その遊技者の不利益となる。

20

このように、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を有する遊技機は、遊技者の遊技に対する意欲を低下させてしまうという問題がある。

【2022】

本発明の遊技機は、このような問題を解決すべく、遊技者の意思に基づいて消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットできるようにすることによって、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態の恩恵を維持しつつ、遊技者の不利益を防止することを目的としている。

【2023】

<特電入賞装置用処理>

図148は、特電入賞装置用処理のフローチャートを示す図である。

30

特定入球遊技実行部である特電入賞装置用処理では、MPU42は、図148に示すように、ステップS3201～S3211を実行する。

ステップS3201では、MPU42は、特定入球遊技である特電開閉実行モード中であるか否かを判定する。

【2024】

MPU42は、ステップS3201にて特定入球遊技である特電開閉実行モード中ではないと判定した場合には、ステップS3202以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS3201にて特定入球遊技である特電開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップS3207以降の処理を実行する。

なお、MPU42は、RAM44に記憶された特電開閉実行モード中フラグを参照することによって、特定入球遊技である特電開閉実行モード中であるか否かを判定している。以下の各処理においても同様である。MPU42は、特定入球遊技である特電開閉実行モードへの移行時に特電開閉実行モード中フラグをセットし、特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了時に特電開閉実行モード中フラグをクリアする。

40

【2025】

まず、ステップS3201において、MPU42にて特定入球遊技である特電開閉実行モード中ではないと判定した場合の処理（ステップS3202以降の処理）について説明する。

ステップS3202では、MPU42は、RAM44にV入賞フラグがセットされているか否かを判定する。

50

【 2 0 2 6 】

MPU42は、ステップS3202にてRAM44にV入賞フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS3203以降の処理を実行することなく、特定入球遊技実行部である特電入賞装置用処理を終了する。

これに対して、MPU42は、ステップS3202にてRAM44にV入賞フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS3203において、RAM44の各種カウンタエリア441に設けられたV入賞ラウンドカウンタVRCに「2」をセットする。このV入賞ラウンドカウンタVRCは、特定入球遊技である特電開閉実行モードへの移行に際して特電ラウンド遊技の回数をMPU42にて特定するためのカウンタである。

【 2 0 2 7 】

ステップS3204では、MPU42は、RAM44の各種カウンタエリア441に設けられたタイマカウンタTに「1000」をセットする。このタイマカウンタTにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、タイマカウンタTにセットされた時間は2secとなる。

ステップS3205では、MPU42は、RAM44に特電開閉実行モード中フラグをセットする。ここで、特定入球遊技である特電開閉実行モードは、開閉実行モードと同様に、大当たりの一種であるので、MPU42は、RAM44に特電開閉実行モード中フラグをセットする場合に、併せてRAM44に大当たりフラグをセットする。

【 2 0 2 8 】

なお、MPU42は、ステップS3205において、RAM44に特電開閉実行モード中フラグをセットした場合に、開閉実行モードを実行する場合とは異なることを識別可能な特定信号としてV入賞信号をホールコンピュータに対して外部端子40Xを介して送信するように構成されている。

具体的には、MPU42は、前述したステップS315Xの外部信号出力処理において、RAM44に特電開閉実行モード中フラグをセットしたことを示す特定信号であるV入賞信号をホールコンピュータに対して外部端子40Xを介して送信する。

【 2 0 2 9 】

ステップS3206では、MPU42は、V入賞コマンドを設定する。MPU42は、通常処理のステップS301において、ステップS3206にて設定したV入賞コマンドを音声発光制御装置5に送信する。その後、MPU42は、特定入球遊技実行部である特電入賞装置用処理を終了する。

なお、音声発光制御装置5は、MPU42から送信されるV入賞コマンドに基づいて、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。

【 2 0 3 0 】

次に、ステップS3201において、MPU42にて特定入球遊技である特電開閉実行モード中であると判定した場合の処理（ステップS3207以降の処理）について説明する。

ステップS3207では、MPU42は、特電入賞装置開閉処理を実行する。

【 2 0 3 1 】

図149は、特電入賞装置開閉処理のフローチャートを示す図である。

特電入賞装置開閉処理では、MPU42は、図149に示すように、ステップS3301～S3314を実行する。

ステップS3301では、MPU42は、開閉入球部である特電入賞装置92が開放中であるか否かを判定する。

【 2 0 3 2 】

MPU42は、ステップS3301にて開閉入球部である特電入賞装置92が開放中ではないと判定した場合には、ステップS3302以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS3301にて開閉入球部である特電入賞装置92が開放中であると判定した場合には、ステップS3307以降の処理を実行する。

【 2 0 3 3 】

10

20

30

40

50

まず、ステップ S 3 3 0 1 において、M P U 4 2 にて開閉入球部である特電入賞装置 9 2 が開放中でないと判定された場合の処理（ステップ S 3 3 0 2 以降の処理）について説明する。

ステップ S 3 3 0 2 では、M P U 4 2 は、V 入賞ラウンドカウンタ V R C の値が「0」以下であるか否かを判定する。

【2 0 3 4】

M P U 4 2 は、ステップ S 3 3 0 2 にて V 入賞ラウンドカウンタ V R C の値が「0」以下であると判定した場合には、特電入賞装置開閉処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 3 0 2 にて V 入賞ラウンドカウンタ V R C の値が「0」以下ではないと判定した場合には、ステップ S 3 3 0 3 において、タイマカウンタ T の値が「0」以下であるか否かを判定する。 10

【2 0 3 5】

M P U 4 2 は、ステップ S 3 3 0 3 にてタイマカウンタ T の値が「0」以下ではないと判定した場合には、特電入賞装置開閉処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 3 0 3 にてタイマカウンタ T の値が「0」以下であると判定した場合には、ステップ S 3 3 0 4 において、V 入賞カウンタ V P C に「8」をセットし、ステップ S 3 3 0 5 において、タイマカウンタ T に「1 0 0 0」をセットする。

【2 0 3 6】

ステップ S 3 3 0 5 の処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 3 3 0 6 において、開閉入球部である特電入賞装置 9 2 の開放実行処理を実行する。この開放実行処理では、M P U 4 2 は、特電入賞駆動部 9 2 4 の駆動制御を実行することによって、特定開閉部である開閉扉 9 2 3 を開放状態に設定する。その後、M P U 4 2 は、特電入賞装置開閉処理を終了する。 20

【2 0 3 7】

なお、ステップ S 3 3 0 4 にて V 入賞カウンタ V P C にセットされた値は、特定入球部である V 入賞口 9 2 1、および通常入賞口 9 2 2 への遊技球の総入賞個数の上限を規定している。ここで、本参考形態では、M P U 4 2 は、特定入球部である V 入賞口 9 2 1、および通常入賞口 9 2 2 への遊技球の総入賞個数の上限を規定しているが、特定入球部である V 入賞口 9 2 1、および通常入賞口 9 2 2 への遊技球の入賞個数を別々に計数し、それぞれの上限を規定してもよい。 30

【2 0 3 8】

また、ステップ S 3 3 0 5 にてタイマカウンタ T にセットされた値は、特定開閉部である開閉扉 9 2 3 を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの上限継続時間を規定している。したがって、M P U 4 2 は、タイマカウンタ T に「1 0 0 0」をセットすることによって、上限継続時間を 2 s e c に設定している。

【2 0 3 9】

ここで、パチンコ機 1 は、前述したように、0 . 6 s e c の周期で遊技球発射機構 4 9 のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構 4 9 に遊技球を発射させる。また、M P U 4 2 は、前述したように、V 入賞カウンタ V P C に「8」をセットすることによって、特定入球部である V 入賞口 9 2 1、および通常入賞口 9 2 2 への遊技球の総入賞個数の上限を 8 個に設定している。 40

したがって、上限継続時間は、特定入球部である V 入賞口 9 2 1、および通常入賞口 9 2 2 への遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも短いので、遊技球を上限まで特定入球部である V 入賞口 9 2 1、および通常入賞口 9 2 2 に入賞させることは困難である。なお、タイミングによっては 2 ~ 3 個程度の遊技球を特定入球部である V 入賞口 9 2 1、および通常入賞口 9 2 2 に入賞させることは可能である。

【2 0 4 0】

次に、ステップ S 3 3 0 1 において、M P U 4 2 にて開閉入球部である特電入賞装置 9 2 が開放中であると判定された場合の処理（ステップ S 3 3 0 7 以降の処理）について説 50

明する。

ステップ S 3 3 0 7 では、M P U 4 2 は、タイマカウンタ T の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。すなわち、M P U 4 2 は、ステップ S 3 3 0 5 にてタイマカウンタ T にセットされた上限継続時間が経過したか否かを判定する。

【 2 0 4 1 】

M P U 4 2 は、ステップ S 3 3 0 7 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 3 3 1 1 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 3 0 7 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 3 3 0 8 において、特定入球部である V 入賞口 9 2 1 または通常入賞口 9 2 2 への入賞が発生したか否かを判定する。なお、特定入球部である V 入賞口 9 2 1 への入賞が発生したか否かの判定は、特定入球部である V 入賞口 9 2 1 に対応した検知センサ 3 0 8 の検知結果に基づいて実行される。また、通常入賞口 9 2 2 への入賞が発生したか否かの判定は、通常入賞口 9 2 2 に対応した検知センサ 3 0 9 の検知結果に基づいて実行される。

10

【 2 0 4 2 】

M P U 4 2 は、ステップ S 3 3 0 8 にて特定入球部である V 入賞口 9 2 1 または通常入賞口 9 2 2 への入賞が発生していないと判定した場合には、ステップ S 3 3 0 9 以降の処理を実行することなく、特電入賞装置開閉処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 3 0 8 にて特定入球部である V 入賞口 9 2 1 または通常入賞口 9 2 2 への入賞が発生したと判定した場合には、ステップ S 3 3 0 9 において、V 入賞カウンタ V P C の値に 1 を減算して更新する。

20

【 2 0 4 3 】

ステップ S 3 3 1 0 では、M P U 4 2 は、V 入賞カウンタ V P C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 3 3 1 0 にて V 入賞カウンタ V P C の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 3 3 1 1 以降の処理を実行することなく、特電入賞装置開閉処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 3 1 0 にて V 入賞カウンタ V P C の値が「 0 」以下であると判定した場合、またはステップ S 3 3 0 7 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 3 3 1 1 において、閉鎖実行処理を実行する。この閉鎖実行処理では、M P U 4 2 は、特電入賞駆動部 9 2 4 の駆動制御を実行することによって、特定開閉部である開閉扉 9 2 3 を閉鎖状態に設定する。

30

【 2 0 4 4 】

ステップ S 3 3 1 2 では、M P U 4 2 は、V 入賞ラウンドカウンタ V R C の値に 1 を減算して更新する。

ステップ S 3 3 1 3 では、M P U 4 2 は、V 入賞ラウンドカウンタ V R C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

【 2 0 4 5 】

M P U 4 2 は、ステップ S 3 3 1 3 にて V 入賞ラウンドカウンタ V R C の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 3 3 1 4 以降の処理を実行することなく、特電入賞装置開閉処理を終了する。

40

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 3 1 3 にて V 入賞ラウンドカウンタ V R C の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 3 3 1 4 において、タイマカウンタ T の値に「 5 0 0 」をセットする。その後、M P U 4 2 は、特電入賞装置開閉処理を終了する。

【 2 0 4 6 】

ここで、ステップ S 3 3 1 4 にてタイマカウンタ T にセットされた値は、特定開閉部である開閉扉 9 2 3 を開放状態に設定した後、閉鎖状態に設定してから再び特定開閉部である開閉扉 9 2 3 を開放状態に設定するまでの開放待機時間を規定している。なお、本参考形態では、開放待機時間は 1 s e c である。

50

【 2 0 4 7 】

特定入球遊技実行部である特電入賞装置用処理の説明に戻り、図 1 4 8 を参照してステップ S 3 2 0 8 以降の処理について説明する。

M P U 4 2 は、ステップ S 3 2 0 7 の特電入賞装置開閉処理を実行した後、ステップ S 3 2 0 8 において、V 入賞ラウンドカウンタ V R C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 3 2 0 8 にて V 入賞ラウンドカウンタ V R C の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 3 2 0 9 以降の処理を実行することなく、特定入球遊技実行部である特電入賞装置用処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 2 0 8 にて V 入賞ラウンドカウンタ V R C の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 3 2 0 9 において、タイマカウンタ T の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。 10

【 2 0 4 8 】

M P U 4 2 は、ステップ S 3 2 0 9 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下ではないと判定した場合には、特定入球遊技実行部である特電入賞装置用処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 2 0 9 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下ではあると判定した場合には、ステップ S 3 2 1 0 において、R A M 4 4 に記憶された特電開閉実行モード中フラグをクリアする。ここで、特定入球遊技である特電開閉実行モードは、開閉実行モードと同様に、大当たりの一種であるので、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に記憶された特電開閉実行モード中フラグをクリアする場合に、併せて R A M 4 4 に記憶された大当たりフラグをクリアする。 20

【 2 0 4 9 】

ステップ S 3 2 1 1 では、M P U 4 2 は、特電開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。その後、M P U 4 2 は、特定入球遊技実行部である特電入賞装置用処理を終了する。

以下、ステップ S 3 2 1 1 の特電開閉実行モード終了時の移行処理について詳細に説明する。

【 2 0 5 0 】

図 1 5 0 は、特電開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図である。

特電開閉実行モード終了時の移行処理では、M P U 4 2 は、図 1 5 0 に示すように、ステップ S 3 4 0 1 ~ S 3 4 0 4 を実行する。 30

ステップ S 3 4 0 1 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に記憶された天井時短フラグをクリアする。

ステップ S 3 4 0 2 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられたゲームカウンタ G C の値に「 6 0 0 」をセットする。

このように、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の所定回数（本参考形態では 6 0 0 回）は、特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了時に初期化されることになる。

【 2 0 5 1 】

ステップ S 3 4 0 3 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に記憶された V 入賞フラグをクリアする。 40

ステップ S 3 4 0 4 では、M P U 4 2 は、リセットコマンドを設定する。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 3 4 0 4 にて設定したリセットコマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信されるリセットコマンドに基づいて、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。

【 2 0 5 2 】

このように、パチンコ機 1 は、遊技者の意思に基づいて消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットできるようになっている。具体的には、遊技者は、特定の経路を狙って遊技球を発射し、大当たり 50

の一種である特電開閉実行モード（特定入球遊技）に移行させることによって、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットできるようになっている。

ここで、この特定入球遊技である特電開閉実行モードは、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数を計数している場合に、この計数の契機である遊技回の消化（変動表示）に基づいて移行する開閉実行モードとは異なる大当たりである。

【 2 0 5 3 】

しかしながら、特定入球遊技である特電開閉実行モードへの移行を目的として遊技者が特定の経路を狙って遊技球を発射することによって、遊技球の発射球数より多くの遊技球を得られるように遊技機を構成した場合には、その遊技機は、遊技者が特定の経路を狙って遊技球を発射するだけで遊技球を増加させることができてしまうことになり、パチンコ機 1 の遊技性は崩壊してしまうこととなるという問題がある。

10

これに対して、パチンコ機 1 は、前述したように、特定経路入球口である特電作動口 9 1 への遊技球の入球に基づいて、1 個の賞球の払い出しを実行し、特定入球部である V 入賞口 9 2 1 への遊技球の入球に基づいて、1 個の賞球の払い出しを実行し、通常入賞口 9 2 2 への遊技球の入球に基づいて、1 個の賞球の払い出しを実行しているので、特電開閉実行モード（特定入球遊技）に移行させることによって、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットできるように構成した場合であっても著しく遊技者に有利となって遊技性が崩壊してしまうことを防止することができる。

20

【 2 0 5 4 】

また、特電開閉実行モード終了時の移行処理において、当否抽選モードや、サポートモードモードなどの遊技状態間の移行を行うようにパチンコ機 1 を構成した場合には、例えば、「確変」の遊技状態に滞在している遊技中に、遊技球発射機構 4 9 の不具合や、遊技者の誤射などによって、特定入球遊技である特電開閉実行モードに移行してしまうと、この「確変」の遊技状態は、「通常」の遊技状態などの他の遊技状態に移行してしまうことになるので、遊技者は、安心して特定入球遊技である特電開閉実行モードを楽しむことができないという問題がある。

これに対して、パチンコ機 1 は、特電開閉実行モード終了時の移行処理において、開閉実行モード終了時の移行処理とは異なり、当否抽選モードや、サポートモードモードなどの遊技状態間の移行を行わないようになっており、特定入球遊技である特電開閉実行モードの前後に変更されることがないように構成されているので、変動表示の結果に基づいて利益遊技として開閉実行モードを実行する確率である当否抽選モードは、特定入球遊技である特電開閉実行モードの開始から終了まで変更されることはなく、遊技者は、安心して特定入球遊技である特電開閉実行モードを楽しむことができる。

30

【 2 0 5 5 】

なお、パチンコ機 1 は、特定開閉部を開閉扉 2 7 2 とし、特定入球部を大入賞口 2 7 1 とし、開閉入球部である特電入賞装置 9 2 の機能を可変入賞装置 2 7 にて兼用するようにしてもよい。

40

しかしながら、開閉入球部である特電入賞装置 9 2 の機能を可変入賞装置 2 7 にて兼用するようにパチンコ機 1 を構成した場合には、開閉実行モードの賞球数は、特定入球遊技である特電開閉実行モードの賞球数よりも大きくしたいので、遊技者は、特定入球遊技である特電開閉実行モードへの移行を目的として遊技者が特定の経路を狙って遊技球を発射するだけで遊技球を増加させることができてしまうことになり、パチンコ機 1 の遊技性は崩壊してしまうこととなるという問題がある。

これに対して、パチンコ機 1 は、開閉実行モードにて特定の開閉状態となる可変入賞装置 2 7 は、開閉入球部である特電入賞装置 9 2 とは異なるので、遊技者は、特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行中に開閉入球部である特電入賞装置 9 2 を意識し、開閉実行モードの実行中に可変入賞装置 2 7 を意識して快適に遊技を楽しむことができる。

50

なお、開閉入球部である特電入賞装置 9 2 の機能を可変入賞装置 2 7 にて兼用するようにパチンコ機 1 を構成した場合には、開閉実行モードの賞球数を特電開閉実行モードの賞球数よりも大きくして前述の問題を解消してもよい。

【 2 0 5 6 】

< 電役サポート用処理 >

図 1 5 1 は、電役サポート用処理のフローチャートを示す図である。

電役サポート用処理では、M P U 4 2 は、図 1 5 1 に示すように、ステップ S 1 2 0 1 ~ S 1 2 0 8 を実行する。

ステップ S 1 2 0 1 では、M P U 4 2 は、普通図柄用表示部 3 5 が変動表示中であるか否か、すなわち電役遊技回を進行中であるか否かを判定する。

10

【 2 0 5 7 】

M P U 4 2 は、ステップ S 1 2 0 1 にて普通図柄用表示部 3 5 が変動表示中でないと判定した場合には、ステップ S 1 2 0 2 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 1 2 0 1 にて普通図柄用表示部 3 5 が変動表示中であると判定した場合には、ステップ S 1 2 0 5 以降の処理を実行する。

【 2 0 5 8 】

まず、ステップ S 1 2 0 1 において、普通図柄用表示部 3 5 が変動表示中でないと判定した場合の処理（ステップ S 1 2 0 2 以降の処理）について説明する。

ステップ S 1 2 0 2 では、M P U 4 2 は、電役保留個数 R c N が「 0 」以下であるか否かを判定する。

20

【 2 0 5 9 】

M P U 4 2 は、ステップ S 1 2 0 2 にて電役保留個数 R c N が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 1 2 0 3 以降の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 1 2 0 2 にて電役保留個数 R c N が「 0 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 1 2 0 3 において、電役保留エリア 4 4 3 に記憶されている電役保留情報を電役遊技回の消化用に設定するための電役データ設定処理を実行する。その後、M P U 4 2 は、ステップ S 1 2 0 4 において、普通図柄用表示部 3 5 に変動表示を開始させて電役遊技回を消化するための電役変動開始処理を実行し、電役サポート用処理を終了する。

30

以下、ステップ S 1 2 0 3 の電役データ設定処理およびステップ S 1 2 0 4 の電役変動開始処理について詳細に説明する。

【 2 0 6 0 】

図 1 5 2 は、電役データ設定処理のフローチャートを示す図である。

電役データ設定処理では、M P U 4 2 は、図 1 5 2 に示すように、ステップ S 1 3 0 1 ~ S 1 3 0 4 を実行する。

ステップ S 1 3 0 1 では、M P U 4 2 は、電役保留エリア 4 4 3 の電役保留個数 R c N の値に 1 を減算して更新する。

ステップ S 1 3 0 2 では、M P U 4 2 は、電役保留エリア 4 4 3 の記憶エリアに格納された電役保留情報を電役実行エリアに移動する。

40

ステップ S 1 3 0 3 では、M P U 4 2 は、電役保留エリア 4 4 3 の記憶エリアに格納された電役保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、電役保留エリア 4 4 3 の各記憶エリアに格納されている電役保留情報を電役実行エリア側に順にシフトする処理である。

【 2 0 6 1 】

ステップ S 1 3 0 4 では、M P U 4 2 は、電役保留情報のシフトを実行したことを認識させるための電役シフト時コマンドを設定し、この設定した電役シフト時コマンドを音声発光制御装置 5 に送信し、電役データ設定処理を終了する。この電役シフト時コマンドは、スルーゲート 3 1 への遊技球の入賞に基づいて電役保留エリア 4 4 3 の記憶エリアに記憶された電役保留情報を対象として電役保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御

50

装置 5 に認識させるための情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される電役シフト時コマンドに基づいて、第 3 保留ランプ部 3 7 3 の点灯状態を変更する。具体的には、音声発光制御装置 5 は、スルーゲート 3 1 に入賞した遊技球の電役保留個数の減少に伴って、第 3 保留ランプ部 3 7 3 の点灯個数を減少させる。

【 2 0 6 2 】

図 1 5 3 は、電役変動開始処理のフローチャートを示す図である。

電役変動開始処理では、M P U 4 2 は、図 1 5 3 に示すように、ステップ S 1 4 0 1 ~ S 1 4 1 0 を実行する。

ステップ S 1 4 0 1 では、M P U 4 2 は、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。 10

なお、M P U 4 2 は、R A M 4 4 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によって、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定している。

【 2 0 6 3 】

M P U 4 2 は、ステップ S 1 4 0 1 にてサポートモードが高頻度サポートモードでないと判定した場合（サポートモードが低頻度サポートモードであると判断した場合）には、ステップ S 1 4 0 2 において、低頻度サポートモード用の電役当否テーブル（図示略）を R O M 4 3 の電役当否テーブル記憶エリア（図示略）から読み出し、ステップ S 1 4 0 1 にてサポートモードが高頻度サポートモードであると判断した場合には、ステップ S 1 4 0 3 において、高頻度サポートモード用の電役当否テーブル（図示略）を R O M 4 3 の電役当否テーブル記憶エリア（図示略）から読み出す。 20

【 2 0 6 4 】

ここで、パチンコ機 1 は、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定することによって、下作動口 2 6 への遊技球の入賞を可能とする頻度が互いに異なる複数のサポートモードを有している。具体的には、パチンコ機 1 は、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する頻度が相対的に低い低頻度サポートモード（低頻度ガイド状態）と、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する頻度が相対的に高い高頻度サポートモード（高頻度ガイド状態）とを有している。

【 2 0 6 5 】

具体的には、電役当否テーブルは、低頻度サポートモード用の電役当否テーブル（低頻度用電役当否情報群）と、高頻度サポートモード用の電役当否テーブル（高頻度用電役当否情報群）とを備えている。 30

M P U 4 2 は、これらの電役当否テーブルと、電役保留エリア 4 4 3 に格納された電動役物開放カウンタ C 4 の値とを比較することによって、電動役物開放抽選を実行する。

【 2 0 6 6 】

これらの電役当否テーブルは、「電役開放当選」および「電役開放外れ結果」の複数の電動役物開放抽選の結果（電役当否結果）を有している。

具体的には、電動役物開放抽選に際して低頻度サポートモード用の電役当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「電役開放当選」となる乱数の値は 1 個である。したがって、電動役物開放抽選に際して低頻度サポートモード用の電役当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「電役開放当選」となる確率は 1 / 2 5 1 である。 40

これに対して、電動役物開放抽選に際して高頻度サポートモード用の電役当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「電役開放当選」となる乱数の値は 2 5 0 個である。したがって、電動役物開放抽選に際して高頻度サポートモード用の電役当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「電役開放当選」となる確率は 2 5 0 / 2 5 1 である。ここで、低頻度サポートモード用の電役当否テーブルに記憶された「電役開放当選」となる乱数の値は、高頻度サポートモード用の電役当否テーブルに記憶された「電役開放当選」となる乱数の値に含まれている。

【 2 0 6 7 】

なお、各電役当否テーブルに記憶される乱数の値や個数は任意であり、高頻度サポート 50

モードは、低頻度サポートモードと比較して「電役開放当選」となる確率が高くなっているればよい。また、高頻度サポートモード用の電役当否テーブルに記憶された「電役開放当選」となる乱数の値は、低頻度サポートモード用の電役当否テーブルに記憶された「電役開放当選」となる乱数の値を含んでいなくてもよく、低頻度サポートモード用の電役当否テーブルに記憶された「電役開放当選」となる乱数の値の一部を含んでいてもよい。

【2068】

ステップS1402またはステップS1403の処理を実行した後、MPU42は、ステップS1404において、電役当否判定処理を実行する。この電役当否判定処理では、MPU42は、RAM44の抽選カウンタ用バッファに格納された電動役物開放カウンタC4の値と、ステップS1402またはステップS1403にて読み出した電役当否テ

10

【2069】

ステップS1405では、MPU42は、ステップS1404にて判定した電役当否結果が「電役開放当選」であるか否かを判定する。

MPU42は、ステップS1405にて電役当否結果が「電役開放当選」であると判定した場合には、ステップS1406において、電役開放当選用の停止結果設定処理を実行する。この電役開放当選用の停止結果設定処理では、MPU42は、普通図柄用表示部35に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報をRAM44に記憶させる。ここで、MPU42は、ROM43に予め記憶された電役開放当選用の停止結果テーブルを参照することによって、普通図柄用表示部35に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。

20

【2070】

これに対して、MPU42は、ステップS1405にて電役当否結果が「電役開放当選」でないと判定した場合（「電役開放外れ結果」であると判定した場合）には、ステップS1407において、電役開放外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この電役開放外れ結果用の停止結果設定処理では、MPU42は、普通図柄用表示部35に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報をRAM44に記憶させる。ここで、MPU42は、ROM43に予め記憶された電役開放外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、普通図柄用表示部35に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。

30

【2071】

ステップS1406またはステップS1407の処理を実行した後、MPU42は、ステップS1408において、電役表示継続時間（電役表示継続期間）の設定処理を実行する。

電役表示継続時間の設定処理では、MPU42は、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【2072】

MPU42は、サポートモードが高頻度サポートモードであると判定した場合には、ROM43に記憶された高頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルを参照することによって、電役表示継続時間を決定し、その決定した電役表示継続時間をRAM44の各種カウンタエリア441に設けられた電役表示継続時間カウンタにセットする。

40

これに対して、MPU42は、サポートモードが高頻度サポートモードでないと判定した場合（サポートモードが低頻度サポートモードであると判定した場合）には、ROM43に記憶された低頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルを参照することによって、電役表示継続時間を決定し、その決定した電役表示継続時間をRAM44の各種カウンタエリア441に設けられた電役表示継続時間カウンタにセットする。

【2073】

ここで、高頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルは、低頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルと比較して、電役表示継続時間を短くするように設定さ

50

れている。換言すれば、高頻度サポートモードである場合の電役表示継続時間は、低頻度サポートモードである場合のそれよりも短い。

また、高頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルを参照することによって決定される電役表示継続時間は、低頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルを参照することによって決定される電役表示継続時間とは異なっている。

なお、電役表示継続時間は、サポートモードに応じて変動しない構成としてもよい。また、高頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルおよび低頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルは同一であってもよい。

【2074】

ステップS1409では、MPU42は、電役変動用コマンドを設定する。この電役変動用コマンドは、電役表示継続時間に係る情報を含んでいる。MPU42は、通常処理のステップS301において、ステップS1409にて設定した電役変動用コマンドを音声発光制御装置5に送信する。

なお、音声発光制御装置5は、MPU42から送信される電役変動用コマンドに基づいて、所定の処理を実行する。

【2075】

ステップS1410では、MPU42は、普通図柄用表示部35に変動表示を開始させる。その後、MPU42は、電役変動開始処理を終了する。

【2076】

電役サポート用処理の説明に戻り、図151を参照してステップS1205以降の処理について説明する。

MPU42は、ステップS1201において、普通図柄用表示部35が変動表示中であるか否かを判定し、普通図柄用表示部35が変動表示中であると判定した場合には、ステップS1205以降の処理を実行する。

【2077】

ステップS1205では、MPU42は、電役変動開始処理のステップS1408にてセットした電役表示継続時間が経過したか否かを判定する。具体的には、MPU42は、RAM64の電役表示継続時間カウンタにセットされた値が「0」以下になったか否かを判定する。なお、この電役表示継続時間カウンタの値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。

【2078】

MPU42は、ステップS1205にて電役表示継続時間が経過していないと判定した場合には、ステップS1206において、電役変動表示用処理を実行する。この電役変動表示用処理では、MPU42は、変動表示中の普通図柄用表示部35の表示を更新する。その後、MPU42は、電役サポート用処理を終了する。

【2079】

これに対して、MPU42は、ステップS1205にて電役表示継続時間が経過していると判定した場合には、ステップS1207において、電役変動終了処理を実行する。この電役変動終了処理では、MPU42は、普通図柄用表示部35に変動表示を開始させる際に実行された電役変動開始処理のステップS1406またはステップS1407の処理においてRAM44に記憶した情報（普通図柄用表示部35に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報）を特定する。そして、MPU42は、電役遊技回の終了に際し、この特定した情報に対応した絵柄を変動表示中の普通図柄用表示部35に表示させるように普通図柄用表示部35の表示制御を実行する（電役変動終了実行処理）。なお、電役変動終了処理については後に詳細に説明する。

【2080】

ステップS1208では、MPU42は、電役変動終了コマンドを設定する。MPU42は、通常処理のステップS301において、ステップS1209にて設定した電役変動終了コマンドを音声発光制御装置5に送信する。その後、MPU42は、電役サポート用処理を終了する。

10

20

30

40

50

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される電役変動終了コマンドに基づいて、その電役遊技回の演出を終了させるための処理を実行する。ここで、音声発光制御装置 5 は、電役変動終了コマンドの受信を必要とすることなく、独自に電役遊技回の演出を終了するように構成されていてもよい。

【 2 0 8 1 】

図 1 5 4 は、電役変動終了処理のフローチャートを示す図である。

電役変動終了処理では、M P U 4 2 は、図 1 5 4 に示すように、ステップ S 1 5 0 1 ~ S 1 5 0 5 を実行する。

ステップ S 1 5 0 1 では、普通図柄用表示部 3 5 に変動表示を開始させる際に実行された電役変動開始処理のステップ S 1 4 0 6 またはステップ S 1 4 0 7 の処理において R A M 4 4 に記憶した情報（普通図柄用表示部 3 5 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報）を特定する。そして、M P U 4 2 は、電役遊技回の終了に際し、この特定した情報に対応した絵柄を変動表示中の普通図柄用表示部 3 5 に表示させるように普通図柄用表示部 3 5 の表示制御を実行する（電役変動終了実行処理）。

【 2 0 8 2 】

ステップ S 1 5 0 2 では、M P U 4 2 は、電役当否結果が「電役開放当選」であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 1 5 0 2 にて電役当否結果が「電役開放当選」でないと判定した場合には、ステップ S 1 5 0 3 以降の処理を実行することなく、電役変動終了処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 1 5 0 2 にて電役当否結果が「電役開放当選」であると判定した場合には、ステップ S 1 5 0 3 において、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【 2 0 8 3 】

M P U 4 2 は、ステップ S 1 5 0 3 にてサポートモードが高頻度サポートモードであると判定した場合には、ステップ S 1 5 0 4 において、高頻度用電役開放実行処理を実行する。高頻度用電役開放実行処理では、M P U 4 2 は、電動役物駆動部 2 6 2 の駆動制御を実行することによって、電動役物 2 6 1 の開閉処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 1 5 0 3 にてサポートモードが高頻度サポートモードでないと判定した場合（サポートモードが低頻度サポートモードであると判定した場合）には、ステップ S 1 5 0 5 において、低頻度用電役開放実行処理を実行する。低頻度用電役開放実行処理では、M P U 4 2 は、電動役物駆動部 2 6 2 の駆動制御を実行することによって、電動役物 2 6 1 の開閉処理を実行する。

ステップ S 1 5 0 4 の高頻度用電役開放実行処理またはステップ S 1 5 0 5 の低頻度用電役開放実行処理を実行した後、M P U 4 2 は、電役変動終了処理を終了する。

【 2 0 8 4 】

ここで、高頻度用電役開放実行処理は、低頻度用電役開放実行処理と比較して、電動役物開放抽選に当選した際に、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する回数が多く、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する 1 回の開放時間も長くなっている。また、高頻度用電役開放実行処理では、1 回の電役開放状態における各回の開放の間に、電動役物 2 6 1 を閉鎖状態に設定する閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短くなっている。

【 2 0 8 5 】

したがって、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードと比較して、遊技球は、下作動口 2 6 に入賞しやすくなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、遊技球は、下作動口 2 6 よりも上作動口 2 5 に入賞する確率が高くなる。また、高頻度サポートモードでは、遊技球は、上作動口 2 5 よりも下作動口 2 6 に入賞する確率が高くなる。

そして、下作動口 2 6 への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技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。

このように、M P U 4 2 は、ステップ S 1 5 0 2 にて電役当否結果が「電役開放当選」

であると判定した場合には、開閉実行モード用の大入賞口 2 7 1 の開閉処理ではなく、特電開閉実行モード用の特電入賞装置 9 2 の開閉処理でもなく、電動役物 2 6 1 の開閉処理を実行する。

なお、電動役物 2 6 1 の開閉処理は、開閉実行モード中であってもメイン表示部 3 4 の変動表示中であっても実行される。また、M P U 4 2 は、電役当否結果が「電役開放当選」となった場合には、当否結果が「大当たり当選」となった場合とは異なり、電動役物 2 6 1 の開閉処理を実行した後、当否抽選モードおよびサポートモードを移行しないようになっている。

【 2 0 8 6 】

< 外部信号出力処理 >

10

図 1 5 5 は、外部信号出力処理のフローチャートを示す図である。

外部信号出力処理では、M P U 4 2 は、図 1 5 5 に示すように、ステップ S 3 5 0 1 ~ S 3 5 0 5 を実行する。

ステップ S 3 5 0 1 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に大当たりフラグがセットされているか否かを判定する。この大当たりフラグは、大当たりが発生したことを特定するためのフラグである。M P U 4 2 は、開閉実行モード、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの開始時に大当たりフラグをセットし、開閉実行モード、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了時に大当たりフラグをクリアする。

【 2 0 8 7 】

M P U 4 2 は、ステップ S 3 5 0 1 にて R A M 4 4 に大当たりフラグがセットされていないと判定した場合には、後述するステップ S 3 5 0 5 以降の処理を実行する。

20

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 5 0 1 にて R A M 4 4 に大当たりフラグがセットされていると判定した場合には、大当たりが発生していることを示しているので、外部信号を出力すべく、ステップ S 3 5 0 2 以降の処理を実行する。

【 2 0 8 8 】

ステップ S 3 5 0 2 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に開閉実行モード中フラグがセットされているか否かを判定する。この開閉実行モード中フラグは、開閉実行モード中であることを特定するためのフラグである。M P U 4 2 は、開閉実行モードの開始時に開閉実行モード中フラグをセットし、開閉実行モードの終了時に開閉実行モード中フラグをクリアする。

30

【 2 0 8 9 】

M P U 4 2 は、ステップ S 3 5 0 2 にて R A M 4 4 に開閉実行モード中フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 3 5 0 3 において、大当たり信号出力処理を実行する。この大当たり信号出力処理では、M P U 4 2 は、当否結果が「大当たり当選」となって開閉実行モードに移行したことを示す大当たり信号をホールコンピュータに対して外部端子 4 0 X を介して送信する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 5 0 2 にて R A M 4 4 に開閉実行モード中フラグがセットされていると判定した場合（R A M 4 4 に特電開閉実行モード中フラグがセットされていないと判定した場合）には、ステップ S 3 5 0 4 において、V 入賞信号出力処理を実行する。この V 入賞信号出力処理では、M P U 4 2 は、特定入球遊技である特電開閉実行モードに移行して特定入球部である V 入賞口 9 2 1 に遊技球がしたことを示す特定信号である V 入賞信号をホールコンピュータに対して外部端子 4 0 X を介して送信する。したがって、この場合には、M P U 4 2 は、当否結果が「大当たり当選」となって開閉実行モードに移行したことを示す大当たり信号をホールコンピュータに対して外部端子 4 0 X を介して送信することはない。

40

【 2 0 9 0 】

ステップ S 3 5 0 3 またはステップ S 3 5 0 4 の処理を実行した後、またはステップ S 3 5 0 1 にて R A M 4 4 に大当たりフラグがセットされていないと判定した場合には、M P U 4 2 は、ステップ S 3 5 0 5 において、その他の信号出力処理を実行する。その他の信号出力処理では、M P U 4 2 は、変動表示を実行したことを示す変動開始信号や、当否

50

抽選モードおよびサポートモードを示すモード信号の他、パチンコ機 1 の各種の状態を示す信号をホールコンピュータに対して外部端子 40X を介して送信する。その後、MPU 42 は、外部信号出力処理を終了する。

【2091】

ここで、遊技場では、パチンコ機 1 は、このパチンコ機 1 に対して並設されているデータ表示器を備えている。このデータ表示器は、パチンコ機 1 と同様にホールコンピュータに接続されている。ホールコンピュータは、パチンコ機 1 から出力された外部信号を参照することによって、各種の遊技データを収集し、この遊技データに基づいて、データ表示器の表示を制御し、遊技場の管理者、および遊技者に対して種々の情報を提供している。そして、例えば、遊技場の管理者は、データ表示器に表示される情報に基づいて、遊技者の不正を監視したり、遊技者は、遊技の対象となるパチンコ機 1 を決定したりしている。

10

しかしながら、遊技者が特定の経路を狙って遊技球を発射するだけで容易に移行可能な特定入球遊技である特電開閉実行モードを開閉実行モードと同様の当たりとして一律に扱ってしまうと、遊技データの意味を喪失してしまい、遊技場の管理者や、遊技者は、その遊技データを有効に利用することができないという問題がある。

これに対して、パチンコ機 1 は、利益遊技として開閉実行モードを実行する場合に、当たり信号を出力し、利益遊技として特定入球遊技である特電開閉実行モードを実行する場合に、当たり信号を出力しないので、外部端子 40X にて出力された信号を監視するホールコンピュータは、当たり信号の出力を監視することによって、特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行回数を除外して開閉実行モードの実行回数を確実に計数することができる。

20

また、パチンコ機 1 は、利益遊技として特定入球遊技である特電開閉実行モードを実行する場合に、開閉実行モードを実行する場合とは異なることを識別可能な特定信号である V 入賞信号を出力するので、外部端子 40X にて出力された信号を監視するホールコンピュータは、特定信号である V 入賞信号の出力を監視することによって、開閉実行モードの実行回数を除外して特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行回数を確実に計数することができる。

【2092】

本参考形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、前記主参考形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、演出決定処理は、前記主参考形態とは異なっている。以下、本参考形態における演出決定処理の内容について説明する。

30

【2093】

< 音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について >

図 156 は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の MPU 52 は、特定入球遊技実行部である遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、MPU 52 は、図 156 に示すように、ステップ S2401 ~ S2413 を実行する。なお、本参考形態では、MPU 52 は、ステップ S2413 の処理を実行する前にステップ S2414X ~ S2419X の処理を実行する点で前記主参考形態と異なる。

【2094】

ステップ S2414X では、MPU 52 は、V 入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。

40

【2095】

MPU 52 は、ステップ S2414X にて V 入賞コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S2417X 以降の処理を実行する。

これに対して、MPU 52 は、ステップ S2414X にて V 入賞コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S2415X において、V 入賞用演出の決定処理を実行する。V 入賞用演出の決定処理では、MPU 52 は、特定入球部である V 入賞口 921 に遊技球が入賞したことを報知すべく、前述したステップ S2004 の演出実行処理において、表示ランプ部 124 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 125 の音声制御を

50

実行する。

【2096】

ステップS2416Xでは、MPU52は、V入賞用コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストにV入賞用コマンドを記憶する。このV入賞用コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【2097】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信されたV入賞用コマンドに基づいて、実行開始情報であるV入賞用の演出を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクターROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、実行開始情報であるV入賞用の演出を実行する。

10

【2098】

MPU52は、ステップS2416Xの処理を実行した後、またはステップS2414XにてV入賞コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2417Xにおいて、リセットコマンドを受信しているか否かを判定する。

20

【2099】

MPU52は、ステップS2417Xにてリセットコマンドを受信していないと判定した場合には、前記主参考形態と同様に、ステップS2413以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS2417Xにてリセットコマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2418Xにおいて、リセット用演出の決定処理を実行する。リセット用演出の決定処理では、MPU52は、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の所定回数（本参考形態では600回）を初期化したことを報知すべく、前述したステップS2004の演出実行処理（利益遊技）において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピー

30

【2100】

ステップS2419Xでは、MPU52は、リセット用コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストにリセット用コマンドを記憶する。このリセット用コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【2101】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信されたリセット用コマンドに基づいて、実行終了情報であるリセット用の演出を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクターROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、実行終了情報であるリセット用の演出を実行する。

40

【2102】

MPU52は、ステップS2419Xの処理を実行した後、またはステップS2417Xにてリセットコマンドを受信していないと判定した場合には、前記主参考形態と同様に

50

、ステップ S 2 4 1 3 以降の処理を実行する。

【 2 1 0 3 】

< 「天井時短」の遊技状態の発生と、その後の流れについて >

図 1 5 7 は、「天井時短」の遊技状態の発生前における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図である。

M P U 6 2 は、図 1 5 7 に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして実行開始情報である図柄の変動表示を開始する。

10

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【 2 1 0 4 】

また、M P U 6 2 は、M P U 4 2 から送信された変動終了コマンドに基づいて、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて遊技者に報知する。図 1 5 7 の例では、M P U 6 2 は、M P U 4 2 から送信された変動終了コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右下位置に「G A M E 5 9 0」を表示させることによって、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数は、5 9 0 回であることを遊技者に報知している。

20

【 2 1 0 5 】

ここで、M P U 4 2 は、遊技回制御処理を実行する都度、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられた消化回数カウンタの値に 1 を加算して更新する。また、M P U 4 2 は、開閉実行モードの終了時、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了時に R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられた消化回数カウンタの値に「0」をセットする。したがって、開閉実行モードの終了時、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了時に消化した遊技回の消化回数である消化回数カウンタの値は、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後に初期化される。そして、M P U 4 2 は、この消化回数カウンタの値に係る情報を含む変動終了コマンドを音声発光制御装置 5 に送信している。

30

【 2 1 0 6 】

さらに、M P U 6 2 は、M P U 4 2 から送信された変動終了コマンドに基づいて、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要がある遊技回の回数を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて遊技者に報知する。ここで、M P U 4 2 は、前述したゲームカウンタ G C の値に係る情報を含む変動終了コマンドを音声発光制御装置 5 に送信している。このゲームカウンタ G C の値は、そのまま消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要がある遊技回の回数を示している。図 1 5 7 の例では、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動終了コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の左上位置に「天井まであと 1 0 回」を表示させることによって、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要がある遊技回の回数は、1 0 回であることを遊技者に報知している。

40

【 2 1 0 7 】

そして、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要がある遊技回の回数を消化した場合には、M P U 4 2 は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定し、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態に移行する。この消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態は、終了基準回数を除いて「時短」の遊技状態(非対応遊技状態)と同様の遊技状態である。また、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられた遊技回数カウンタの値に「9 5 0」をセットし、回数制限フラグを R A M 4 4 にセットし、R A M 4 4 に天井時短フラグをセットする。

50

【 2 1 0 8 】

図 1 5 8 は、「天井時短」の遊技状態の発生後における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図である。

M P U 6 2 は、図 1 5 8 に示すように、M P U 4 2 から送信された変動終了コマンドに基づいて、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて遊技者に報知する。図 1 5 8 の例では、M P U 6 2 は、M P U 4 2 から送信された変動終了コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右下位置に「G A M E 6 5 0」を表示させることによって、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数は、6 5 0 回であることを遊技者に報知している。換言すれば、M P U 6 2 は、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させた後に消化した遊技回の消化回数は、5 0 回であることを遊技者に報知している。

10

【 2 1 0 9 】

また、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させた場合には、M P U 6 2 は、M P U 4 2 から送信された変動終了コマンドに基づいて、遊技回数カウンタにセットされた終了基準回数（本参考形態では 9 5 0 回）までの遊技回の回数を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて遊技者に報知する。ここで、M P U 4 2 は、前述した遊技回数カウンタの値に係る情報を含む変動終了コマンドを音声発光制御装置 5 に送信している。この遊技回数カウンタの値は、そのまま消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を終了するまでの遊技回の回数を示している。図 1 5 8 の例では、M P U 6 2 は、M P U 4 2 から送信された変動終了コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の左上位置に「時短あと 9 0 0 回」を表示させることによって、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を終了するまでの遊技回の回数は、9 0 0 回であることを遊技者に報知している。

20

【 2 1 1 0 】

そして、遊技回数カウンタにセットされた終了基準回数（本参考形態では 9 5 0 回）の遊技回を消化し、遊技回の変動表示を終了した場合には、M P U 4 2 は、サポートモードを低頻度サポートモードに設定し、「通常」の遊技状態（消化後遊技状態）に移行する。

【 2 1 1 1 】

図 1 5 9 は、「天井時短」の遊技状態の終了後における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図である。

30

M P U 6 2 は、図 1 5 9 に示すように、M P U 4 2 から送信された変動終了コマンドに基づいて、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて遊技者に報知する。図 1 5 9 の例では、M P U 6 2 は、M P U 4 2 から送信された変動終了コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右下位置に「G A M E 1 5 6 0」を表示させることによって、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数は、1 5 6 0 回であることを遊技者に報知している。換言すれば、M P U 6 2 は、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を終了させた後に消化した遊技回の消化回数は、1 0 回であることを遊技者に報知している。

40

【 2 1 1 2 】

また、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を終了させた場合には、M P U 6 2 は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の左上位置に情報を表示させないことによって、サポートモードを低頻度サポートモードに設定し、「通常」の遊技状態に移行したことを遊技者に報知している。

【 2 1 1 3 】

なお、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を終了させた場合には、天井時短フラグは、R A M 4 4 にセットされた状態となっている。したがって、M P U 4 2 は、その後の遊技回の消化回数に関わらず、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させることのない天井非発生状態（「天井時短スルー」の遊技状態（非対応遊技状態）

50

）となっている。この天井非発生状態は、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後にリセットされることになる。

【2114】

また、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数は、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の所定回数と、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態の終了基準回数である950回との合計回数である1550回を超えた場合には、非対応遊技状態である「天井時短スルー」の遊技状態に関する非対応情報として機能し、遊技者は、非対応遊技状態である「天井時短スルー」の遊技状態を確実に確認することができる。

10

以下、特定入球遊技である特電開閉実行モードへの移行と、その後の流れについて説明する。

【2115】

< 特電開閉実行モードへの移行と、その後の流れについて >

図160は、特電作動口に遊技球が入賞した場合における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図である。

遊技者は、発射ハンドル16の回転操作量を中程度として右打ち方向（第2方向）に中打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール23の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、特定経路入球口である特電作動口91、および開閉入球部である特電入賞装置92に遊技球を導くことによって、図160に示すように、特定経路入球口である特電作動口91に遊技球を入賞させる右打ち遊技（第2の遊技）をすることができる（図160下向き矢印参照）。

20

【2116】

図161は、特電作動口に遊技球が入賞した後における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図である。

特定経路入球口である特電作動口91に遊技球が入賞した場合には、MPU42は、ステップS106Xの特定開放実行部である特電作動口用の入賞処理を実行する。そして、MPU42は、図161に示すように、特電入賞駆動部924の駆動制御を実行することによって、特定開閉部である開閉扉923を遊技球が入賞できる開放状態に設定する。

ここで、MPU42は、特定開閉部である開閉扉923を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの上限継続時間を0.8secに規定している。したがって、開閉入球部である特電入賞装置92の上限継続時間は、遊技球の発射周期よりも長いので、1～2個程度の遊技球を特定入球部であるV入賞口921や通常入賞口922に入賞させることは可能である。なお、図161の例では、遊技球は、特定入球部であるV入賞口921に入賞した状態となっている。

30

以下、特定入球部であるV入賞口921に遊技球が入賞した後の流れについて説明する。

【2117】

図162は、V入賞口に遊技球が入賞した場合における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図である。

40

特定入球部であるV入賞口921に遊技球が入賞した場合には、MPU62は、図162に示すように、MPU52から送信されたV入賞コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gの全体に「V」の文字を表示させる実行開始情報であるV入賞用の演出を表示させて特定入球部であるV入賞口921に遊技球が入賞したことを遊技者に報知する。

【2118】

また、MPU42は、ステップS3207の特電入賞装置開閉処理を実行することによって、2回の特電ラウンド遊技が行われる特定入球遊技である特電開閉実行モードに移行する。

ここで、MPU42は、1回の特電ラウンド遊技において、特定開閉部である開閉扉9

50

23を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの上限継続時間を2secに規定している。したがって、開閉入球部である特電入賞装置92の上限継続時間は、遊技球の発射周期よりも長いので、2～3個程度の遊技球を特定入球部であるV入賞口921や通常入賞口922に入賞させることは可能である。

【2119】

そして、特定入球遊技である特電開閉実行モードを終了させた場合には、MPU42は、ステップS3211の特電開閉実行モード終了時の移行処理を実行することによって、RAM44に記憶された天井時短フラグをクリアし、RAM44の各種カウンタエリア441に設けられたゲームカウンタGCの値に「600」をセットする。

このように、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の所定回数（本参考形態では600回）は、特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了時に初期化されることになる。

【2120】

図163は、特電開閉実行モードの終了後における図柄表示装置の表示画面、特電作動口、および特電入賞装置を示す図である。

MPU62は、図163に示すように、MPU52から送信されたリセットコマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gの左下位置に天使のキャラクタを表示させるとともに、この天使のキャラクタのセリフとして「リセット成功！」を表示させる実行終了情報であるリセット用の演出を表示させて消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の所定回数を初期化したことを遊技者に報知する。したがって、図柄表示装置36の表示画面Gにおける天使のキャラクタの表示は、特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行を終了した場合に、特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行の終了に対応した遊技状態に関する実行終了情報としても機能している。この天使のキャラクタの表示は、1回の遊技回を消化した場合に消去されるように構成されている。

【2121】

また、MPU62は、MPU42から送信された変動終了コマンドに基づいて、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて遊技者に報知する。図163の例では、MPU62は、MPU42から送信された変動終了コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gの右下位置に「GAME0」を表示させることによって、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数は、0回であることを遊技者に報知している。したがって、図柄表示装置36の表示画面Gにおける「GAME0」の表示は、特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行を終了した場合に、特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行の終了に対応した遊技状態に関する実行終了情報としても機能している。この「GAME0」の表示は、その数値を増加させつつ、次の開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後まで、換言すれば、少なくとも所定回数の遊技回を消化するまで図柄表示装置36に表示されるように構成されている。

【2122】

また、MPU62は、MPU42から送信された変動終了コマンドに基づいて、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて遊技者に報知する。図163の例では、MPU62は、MPU42から送信された変動終了コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gの左上位置に「天井まであと600回」を表示させることによって、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数は、600回であることを遊技者に報知している。したがって、図柄表示装置36の表示画面Gにおける「天井まであと600回」の表示は、特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行を終了した場合に、特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行の終了に対応した遊技状態に関する実行終了情報としても機能している。この「天井まであ

10

20

30

40

50

と 6 0 0 回」の表示は、その数値を減少させつつ、次の開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後まで、換言すれば、少なくとも所定回数の遊技回を消化するまで図柄表示装置 3 6 に表示されるように構成されている。

【 2 1 2 3 】

なお、開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技である特電開閉実行モードの終了後は、天井時短フラグは、RAM 4 4 からクリアされた状態となっている。したがって、MPU 4 2 は、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数を消化した場合には、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させることができる天井発生状態となっている。この天井発生状態は、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させた後、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を終了させた場合には、天井非発生状態（「天井時短スルー」の遊技状態（非対応遊技状態））に移行することになる。

10

【 2 1 2 4 】

ここで、遊技者の意思に基づいて消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットできる本発明の遊技機の仕様を熟知していない遊技者は、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットしてあることに気づくことなく、パチンコ機 1 に並設されたデータ表示器の情報に基づいて、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数を誤認して遊技を開始してしまう恐れがある。

20

これに対して、パチンコ機 1 は、特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行を終了した場合に、特定入球遊技である特電開閉実行モードの実行の終了に対応した遊技状態に関する実行終了情報を図柄表示装置 3 6 に表示させるので、遊技者は、図柄表示装置 3 6 に表示された実行終了情報を視認することによって、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットしたことを確実に確認することができる。

また、パチンコ機 1 にて遊技を開始する前の第三者は、図柄表示装置 3 6 に表示された実行終了情報を視認することによって、消化後遊技状態である「天井時短」の遊技状態を発生させるために消化する必要のある遊技回の回数をリセットしたことを確実に確認することができるので、パチンコ機 1 にて遊技を開始するか否かの判断を容易にすることができる。

30

【 2 1 2 5 】

このように、本参考形態では、パチンコ機 1 は、開閉実行モードを発生させることなく所定の変動表示の実行回数が所定回数になった場合に電動役物 2 6 1 に対する制御状態を切り替えて消化後遊技状態（特定遊技状態）である「天井時短」の遊技状態を実行可能となっている。

また、本参考形態では、特電作動口 9 1 は、所定の発射力にて第 2 方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられた特定経路入球口（第 1 入球手段）として機能し、特電入賞装置 9 2 は、開状態および閉状態に切り替え可能な特定開閉部（開閉切替手段）である開閉扉 9 2 3、および特定入球部（特定入球領域）である V 入賞口 9 2 1 を有する開閉入球部（第 2 入球手段）として機能している。

40

【 2 1 2 6 】

また、本参考形態では、ステップ S 1 0 6 X の特電作動口用の入賞処理は、特定経路入球口に遊技球が入球することに基づいて、特定開閉部に所定期間の開放を実行させる特定開放実行部（開放実行手段）として機能している。

また、本参考形態では、ステップ S 3 1 6 X の特電入賞装置用処理は、所定期間の特定開閉部の開放中に遊技球が特定入球部に入球することに基づいて、利益遊技として開閉実行モードとは異なる特定期間の特定入球遊技（特定期間遊技）を実行する特定入球遊技実行部（特定遊技実行手段）として機能している。

そして、パチンコ機 1 は、電動役物 2 6 1 の制御状態が消化後遊技状態に対応していな

50

い第 1 制御状態である非対応遊技状態（所定遊技状態）である「天井時短スルー」の遊技状態において、所定の特定入球遊技の実行を終了した場合に、第 1 制御状態から消化後遊技状態に対応した第 2 制御状態に制御状態を変更するように構成されている。

【 2 1 2 7 】

このような構成によれば、遊技者は、特定経路入球口に遊技球を入球させることによって、特定開閉部に所定期間の開放を実行させ、この所定期間の特定開閉部の開放中に遊技球を特定入球部に入球させることができる。また、遊技者は、遊技球を特定入球部に入球させることによって、所定期間の特定入球遊技を実行させることができる。そして、パチンコ機 1 は、電動役物 2 6 1 の制御状態が消化後遊技状態に対応していない第 1 制御状態である非対応遊技状態において、所定の特定入球遊技の実行を終了した場合に、第 1 制御状態から消化後遊技状態に対応した第 2 制御状態に制御状態を変更するので、遊技者は、所定の発射力にて第 2 方向に発射し、特定経路入球口に遊技球を入球させることによって、電動役物 2 6 1 の制御状態を第 1 制御状態から第 2 制御状態に変更させることができる。したがって、パチンコ機 1 は、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興味を向上させることができる。

10

【 2 1 2 8 】

また、本参考形態では、パチンコ機 1 は、遊技状態に応じた信号をパチンコ機 1 の外部に出力可能な外部端子 4 0 X（信号出力手段）を備えている。この外部端子 4 0 X は、利益遊技として開閉実行モードを実行する場合に、大当たり信号（特別信号）を出力し、利益遊技として特定入球遊技を実行する場合に、大当たり信号（特別信号）を出力しないように構成されている。

20

【 2 1 2 9 】

このような構成によれば、外部端子 4 0 X は、利益遊技として開閉実行モードを実行する場合に、大当たり信号を出力し、利益遊技として特定入球遊技を実行する場合に、大当たり信号を出力しないので、外部端子 4 0 X にて出力された信号を監視する外部機器は、大当たり信号の出力を監視することによって、特定入球遊技の実行回数を除外して開閉実行モードの実行回数を確実に計数することができる。

【 2 1 3 0 】

また、本参考形態では、パチンコ機 1 は、特定入球遊技の実行を終了した場合に、特定入球遊技の実行の終了に対応した遊技状態に関する実行終了情報（遊技状態情報）として、特定入球遊技の終了後に消化した遊技回の消化回数を図柄表示装置 3 6 に表示させる手段（表示制御装置 6）を備えている。

30

【 2 1 3 1 】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、特定入球遊技の実行を終了した場合に、特定入球遊技の実行の終了に対応した遊技状態に関する実行終了情報を図柄表示装置 3 6 に表示させる手段を備えるので、遊技者は、図柄表示装置 3 6 に表示された実行終了情報を視認することによって、例えば、電動役物 2 6 1 の制御状態を第 1 制御状態から第 2 制御状態に変更させたことを確実に確認することができる。

【 2 1 3 2 】

ここで、本参考形態では、実行終了情報は、次の開閉実行モードの終了後、または特定入球遊技の終了後まで、換言すれば、少なくとも所定回数の遊技回を消化するまで図柄表示装置 3 6 に表示されるように構成されている。

40

【 2 1 3 3 】

このような構成によれば、実行終了情報は、少なくとも所定回数の遊技回を消化するまで図柄表示装置 3 6 に表示されるので、遊技者は、特定入球遊技の実行を終了した時だけでなく、遊技回を消化した後であっても図柄表示装置 3 6 に表示された実行終了情報を視認することによって、例えば、電動役物 2 6 1 の制御状態を第 1 制御状態から第 2 制御状態に変更させたことを確実に確認することができる。

【 2 1 3 4 】

また、本参考形態では、パチンコ機 1 は、遊技状態に応じた信号をパチンコ機 1 の外部

50

に出力可能な外部端子40X(信号出力手段)を備えている。この外部端子40Xは、利益遊技として特定入球遊技を実行する場合に、開閉実行モードを実行する場合とは異なることを識別可能な特定信号(識別信号)としてV入賞信号を出力するように構成されている。

【2135】

このような構成によれば、外部端子40Xは、利益遊技として特定入球遊技を実行する場合に、開閉実行モードを実行する場合とは異なることを識別可能な特定信号を出力するので、外部端子40Xにて出力された信号を監視する外部機器は、特定信号の出力を監視することによって、開閉実行モードの実行回数を除外して特定入球遊技の実行回数を確実に計数することができる。

10

【2136】

また、本参考形態では、開閉実行モードにて特定の開閉状態となる可変入賞装置27(第3入球手段)を備えている。この可変入賞装置27は、開閉入球部とは異なっている。

【2137】

このような構成によれば、開閉実行モードにて特定の開閉状態となる可変入賞装置27は、開閉入球部とは異なるので、遊技者は、特定入球遊技の実行中に開閉入球部を意識し、開閉実行モードの実行中に可変入賞装置27を意識して快適に遊技を楽しむことができる。

【2138】

なお、本参考形態では、パチンコ機1は、発射ハンドル16の回転操作量を中程度として右打ち方向(第2方向)に中打ちすることによって、特電入賞装置92を狙うことができ、発射ハンドル16の回転操作量を最大として右打ち方向(第2方向)に右打ちすることによって、可変入賞装置27を狙うことができるようになっていた。

20

これに対して、パチンコ機1は、中打ち、または右打ちのいずれかによって、特電入賞装置92および可変入賞装置27の双方を狙うことができるようになっていてもよい。この場合には、例えば、釘の配置を調整することによって、特電入賞装置92よりも可変入賞装置27に遊技球が入球しやすいように構成されていればよい。

【2139】

なお、本参考形態では、パチンコ機1は、第2入球手段を特電入賞装置92とし、第3入球手段を可変入賞装置27としていた。

30

これに対して、パチンコ機1は、第2入球手段を可変入賞装置27としてもよい。この場合には、パチンコ機1は、開閉切替手段を開閉扉272とし、特定入球領域を大入賞口271とすればよい。換言すれば、遊技機は、第2入球手段および第3入球手段を兼用する入賞装置を備えていてもよい。

【2140】

ここで、本参考形態では、可変入賞装置27は、特定経路入球口の下流側に位置し、特定の経路を流下した場合に到達可能であるように構成されている。

【2141】

このような構成によれば、可変入賞装置27は、特定経路入球口の下流側に位置し、特定の経路を流下した場合に到達可能であるので、遊技盤2Xに形成された限られた遊技領域を有効に活用することができる。

40

【2142】

ここで、本参考形態では、開閉実行モードにて可変入賞装置27の開放を実行させる継続時間(本参考形態では0.17secまたは30sec)は、特定開閉部に所定期間の開放を実行させる継続時間(本参考形態では0.8sec)よりも長い時間に設定されるように構成されている。

【2143】

このような構成によれば、開閉実行モードにて可変入賞装置27の開放を実行させる継続時間は、特定開閉部に所定期間の開放を実行させる継続時間よりも長い時間に設定されるので、遊技者は、安心して特別遊技状態を楽しむことができる。

50

【 2 1 4 4 】

また、本参考形態では、パチンコ機 1 は、V 入賞口 9 2 1 への遊技球の入球に基づいて、1 個の賞球の払い出しを実行し、通常入賞口 9 2 2 への遊技球の入球に基づいて、1 個の賞球の払い出しを実行している。したがって、パチンコ機 1 は、非対応遊技状態にて特定の経路に向けて特定球数の遊技球を発射した場合に、遊技者の得ることの可能な遊技球の利益遊技球数は、特定球数よりも少なくなるように構成されている。

【 2 1 4 5 】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、非対応遊技状態にて特定の経路に向けて遊技球を発射した場合に、遊技球を増加させることはできないように構成されているので、著しく遊技者に有利となって遊技性が崩壊してしまうことを防止することができる。

10

【 2 1 4 6 】

なお、前述したように、釘の配置を調整することによって、特電入賞装置 9 2 よりも可変入賞装置 2 7 に遊技球が入球しやすいようにパチンコ機 1 を構成した場合には、パチンコ機 1 は、「天井時短スルー」の遊技状態にて特定の経路に向けて遊技球を発射した場合に、遊技球を増加させることはできないように構成されていれば、V 入賞口 9 2 1 への遊技球の入球に基づいて、2 個以上の賞球の払い出しを実行するように構成してもよい。

【 2 1 4 7 】

なお、前述したように、第 2 入球手段を可変入賞装置 2 7 とするようにパチンコ機 1 を構成した場合には、パチンコ機 1 は、第 2 入球手段としての可変入賞装置 2 7 の開放に対する賞球を 1 個とし、第 2 入球手段としての可変入賞装置 2 7 の開放に対する賞球を 1 5

20

【 2 1 4 8 】

また、本参考形態では、パチンコ機 1 は、ステップ S 1 0 6 X の特電作動口用の入賞処理において、ステップ S 3 0 0 1 の処理を備え、利益遊技として開閉実行モードを実行している間に特定経路入球口に所定の遊技球が入球した場合に、この入球に対して特定開閉部に所定期間の開放を実行させることがないように設定する手段（主制御装置 4 ）を備えている。

【 2 1 4 9 】

このような構成によれば、利益遊技として開閉実行モードを実行している間に特定経路入球口に所定の遊技球が入球した場合に、この入球に対して特定開閉部に所定期間の開放を実行させることがないように設定する手段を備えるので、遊技者は、特定開閉部の開放を気にすることなく、開閉実行モードを楽しむことができる。

30

【 2 1 5 0 】

また、本参考形態では、パチンコ機 1 は、ステップ S 1 0 6 X の特電作動口用の入賞処理において、始動条件の成立に基づいて、変動表示を実行している間に特定経路入球口に遊技球が入球した場合に、特定開閉部に所定期間の開放を実行させる手段（主制御装置 4 ）を備えている。

【 2 1 5 1 】

このような構成によれば、始動条件の成立に基づいて、変動表示を実行している間に特定経路入球口に遊技球が入球した場合に、特定開閉部に所定期間の開放を実行させる手段を備えるので、遊技者は、変動表示の実行を気にすることなく、特定経路入球口に遊技球を入球させることによって、特定開閉部に所定期間の開放を実行させることができる。

40

【 2 1 5 2 】

また、本参考形態では、パチンコ機 1 は、変動表示の結果に基づいて利益遊技として開閉実行モードを実行する確率として、低確率モード（第 1 の確率）、および低確率モードよりも高確率な高確率モード（第 2 の確率）を有している。そして、ステップ S 3 2 1 1 の特電開閉実行モード終了時の移行処理において、低確率モードおよび高確率モードは、特定入球遊技の実行に基づいて、この特定入球遊技の前後に変更されることがないように構成されている。

【 2 1 5 3 】

50

このような構成によれば、低確率モードおよび高確率モードは、特定入球遊技の実行に基づいて、この特定入球遊技の前後に変更されることがないように構成されているので、変動表示の結果に基づいて利益遊技として開閉実行モードを実行する確率は、特定入球遊技の開始から終了まで変更されることはなく、遊技者は、安心して特定入球遊技を楽しむことができる。

【 2 1 5 4 】

また、本参考形態では、パチンコ機 1 は、非対応遊技状態に関する非対応情報（所定遊技状態情報）として、特定入球遊技の終了後に消化した遊技回の消化回数を図柄表示装置 3 6 に表示させる手段（表示制御装置 6）を備えている。

【 2 1 5 5 】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、非対応遊技状態に関する非対応情報を図柄表示装置 3 6 に表示させる手段を備えるので、遊技者は、図柄表示装置 3 6 に表示された非対応情報を視認することによって、非対応遊技状態を確実に確認することができる。

【 2 1 5 6 】

なお、本参考形態では、パチンコ機 1 は、特定入球遊技の実行中に特定経路入球口への遊技球の入球を保留する手段を備えていないが、これを備えていてもよい。

【 2 1 5 7 】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、特定入球遊技の実行中に特定経路入球口への遊技球の入球を保留する手段を備えるので、特定入球遊技の実行中に特定経路入球口への遊技球の入球を保留することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【 2 1 5 8 】

また、本参考形態では、特定入球遊技における特定期間の継続時間（本参考形態では 2 s e c）は、特定開閉部に所定期間の開放を実行させる継続時間（本参考形態では 0 . 8 s e c）よりも長い時間に設定され得るように構成されている。

【 2 1 5 9 】

このような構成によれば、特定入球遊技における特定期間の継続時間は、特定開閉部に所定期間の開放を実行させる継続時間よりも長い時間に設定され得るので、パチンコ機 1 は、特定入球遊技の実行に対する注目度を向上させることができる。

【 2 1 6 0 】

なお、本参考形態では、特定入球遊技における特定期間の継続時間は、一定の継続時間に設定されているが、所定の継続時間抽選の結果に基づいて設定されるように構成されていてもよい。

【 2 1 6 1 】

このような構成によれば、特定入球遊技における特定期間の継続時間は、所定の継続時間抽選の結果に基づいて設定されるので、遊技者は、所定の継続時間抽選の結果に注目することになり、パチンコ機 1 は、遊技者の興味を向上させることができる。

【 2 1 6 2 】

また、本参考形態では、特定入球遊技の実行を開始した場合に、特定入球遊技の実行の開始を遊技者に報知する実行開始情報（開始情報）として、表示画面 G の全体に「V」の文字を表示させる実行開始情報である V 入賞用の演出を図柄表示装置 3 6 に表示させる手段（表示制御装置 6）を備えている。

【 2 1 6 3 】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、特定入球遊技の実行を開始した場合に、特定入球遊技の実行の開始を遊技者に報知する実行開始情報を図柄表示装置 3 6 に表示させる手段を備えるので、遊技者は、特定入球遊技の実行の開始を認識することができ、特定入球遊技を確実に楽しむことができる。

【 2 1 6 4 】

このような本参考形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

（ 1 ）遊技者は、特電作動口 9 1 に遊技球を入球させることによって、開閉扉 9 2 3 に所定期間の開放を実行させ、この所定期間の開閉扉 9 2 3 の開放中に遊技球を V 入賞口 9 2

10

20

30

40

50

1に入球させることができる。また、遊技者は、遊技球をV入賞口921に入球させることによって、特定期間の特電開閉実行モードを実行させることができる。そして、パチンコ機1は、電動役物261の制御状態が「天井時短」の遊技状態に対応していない第1制御状態である「天井時短スルー」の遊技状態において、所定の特電開閉実行モードの実行を終了した場合に、第1制御状態から「天井時短」の遊技状態に対応した第2制御状態に制御状態を変更するので、遊技者は、所定の発射力にて第2方向に発射し、特電作動口91に遊技球を入球させることによって、電動役物261の制御状態を第1制御状態から第2制御状態に変更させることができる。したがって、パチンコ機1は、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができる。

【2165】

(2)外部端子40Xは、利益遊技として開閉実行モードを実行する場合に、大当たり信号を出力し、利益遊技として特電開閉実行モードを実行する場合に、大当たり信号を出力しないので、外部端子40Xにて出力された信号を監視する外部機器は、大当たり信号の出力を監視することによって、特電開閉実行モードの実行回数を除外して開閉実行モードの実行回数を確実に計数することができる。

(3)パチンコ機1は、特電開閉実行モードの実行を終了した場合に、特電開閉実行モードの実行の終了に対応した遊技状態に関する情報として、開閉実行モードの終了後、または特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数を図柄表示装置36に表示させる手段を備えるので、遊技者は、図柄表示装置36に表示された遊技回の消化回数を視認することによって、例えば、電動役物261の制御状態を第1制御状態から第2制御状態に変更させたことを確実に確認することができる。

(4)遊技回の消化回数は、少なくとも所定回数の遊技回を消化するまで図柄表示装置36に表示されるので、遊技者は、特電開閉実行モードの実行を終了した時だけでなく、遊技回を消化した後であっても図柄表示装置36に表示された遊技回の消化回数を視認することによって、例えば、電動役物261の制御状態を第1制御状態から第2制御状態に変更させたことを確実に確認することができる。

【2166】

(5)外部端子40Xは、利益遊技として特電開閉実行モードを実行する場合に、開閉実行モードを実行する場合とは異なることを識別可能なV入賞信号を出力するので、外部端子40Xにて出力された信号を監視する外部機器は、V入賞信号の出力を監視することによって、開閉実行モードの実行回数を除外して特電開閉実行モードの実行回数を確実に計数することができる。

(6)開閉実行モードにて特定の開閉状態となる可変入賞装置27は、特電入賞装置92の開閉扉923とは異なるので、遊技者は、特電開閉実行モードの実行中に特電入賞装置92の開閉扉923を意識し、開閉実行モードの実行中に可変入賞装置27を意識して快適に遊技を楽しむことができる。

(7)可変入賞装置27は、特電作動口91の下流側に位置し、特定の経路を流下した場合に到達可能であるので、遊技盤2Xに形成された限られた遊技領域を有効に活用することができる。

(8)開閉実行モードにて可変入賞装置27の開放を実行させる継続時間は、特電入賞装置92の開閉扉923に所定期間の開放を実行させる継続時間よりも長い時間に設定されるので、遊技者は、安心して特別遊技状態を楽しむことができる。

【2167】

(9)パチンコ機1は、「天井時短スルー」の遊技状態にて特定の経路に向けて遊技球を発射した場合に、遊技球を増加させることはできないように構成されているので、著しく遊技者に有利となって遊技性が崩壊してしまうことを防止することができる。

(10)利益遊技として開閉実行モードを実行している間に特電作動口91に所定の遊技球が入球した場合に、この入球に対して開閉扉923に所定期間の開放を実行させることがないように設定する手段を備えるので、遊技者は、開閉扉923の開放を気にすることなく、開閉実行モードを楽しむことができる。

10

20

30

40

50

(1 1) 始動条件の成立に基づいて、変動表示を実行している間に特電作動口 9 1 に遊技球が入球した場合に、開閉扉 9 2 3 に所定期間の開放を実行させる手段を備えるので、遊技者は、変動表示の実行を気にすることなく、特電作動口 9 1 に遊技球を入球させることによって、開閉扉 9 2 3 に所定期間の開放を実行させることができる。

【 2 1 6 8 】

(1 2) 低確率モードおよび高確率モードは、特電開閉実行モードの実行に基づいて、この特電開閉実行モードの前後に変更されることがないように構成されているので、変動表示の結果に基づいて利益遊技として開閉実行モードを実行する確率は、特電開閉実行モードの開始から終了まで変更されることはなく、遊技者は、安心して特電開閉実行モードを楽しむことができる。

10

(1 3) パチンコ機 1 は、「天井時短スルー」の遊技状態に関する情報として、開閉実行モードの終了後、または特電開閉実行モードの終了後に消化した遊技回の消化回数を図柄表示装置 3 6 に表示させる手段を備えるので、遊技者は、図柄表示装置 3 6 に表示された遊技回の消化回数を視認することによって、「天井時短スルー」の遊技状態を確実に確認することができる。

【 2 1 6 9 】

(1 4) 特電開閉実行モードにおける特定期間の継続時間は、特電入賞装置 9 2 の開閉扉 9 2 3 に所定期間の開放を実行させる継続時間よりも長い時間に設定され得るので、パチンコ機 1 は、特電開閉実行モードの実行に対する注目度を向上させることができる。

(1 5) パチンコ機 1 は、特電開閉実行モードの実行を開始した場合に、特電開閉実行モードの実行の開始を遊技者に報知する情報として、表示画面 G の全体に「 V 」の文字を表示させる V 入賞用の演出を図柄表示装置 3 6 に表示させる手段を備えるので、遊技者は、特電開閉実行モードの実行の開始を認識することができ、特電開閉実行モードを確実に楽しむことができる。

20

【 2 1 7 0 】

〔 参考形態 Y 〕

以下、本発明の参考形態 Y を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分や、その形状や配置を異にするものの同一の機能を有する部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【 2 1 7 1 】

ここで、従来の遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特別遊技状態に遊技状態を移行する。この特別遊技状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

30

ところで、このような遊技機は、遊技領域に設けられ、所定の動作を実行可能な可動手段（例えば、液晶表示装置の周辺に設けられる演出用可動役物）を備え、この可動手段は、所定信号に基づいて、その動作状態を制御し得るように構成されている。そして、遊技機は、可動手段の動作状態を切り替えることによって、遊技者の興趣を向上させている。

40

【 2 1 7 2 】

そのため、このような遊技機においては、可動手段の動作状態をスムーズに切り替えることが望まれている場合には、遊技機は、遊技者に違和感を持たせてしまうことになるという問題がある。

【 2 1 7 3 】

本発明の遊技機は、前述した課題を解決するための構成として、

遊技領域に設けられた始動入球手段と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に抽選を実行可能な抽選手段と、

前記抽選の結果に対応して前記遊技領域に設けられた所定の表示手段で変動表示を行う変動手段と、

50

前記遊技領域に設けられ、所定の動作を実行可能な可動手段と、

接続される第 1 手段からの所定信号に基づいて、前記可動手段の動作状態を制御し得る第 2 手段と、を備えた遊技機であって、

前記可動手段は、駆動部と、前記駆動部によって可動される可動部とを少なくとも備え、前記所定の表示手段で前記変動表示が行われる間、前記可動部に一連の動作を繰り返し実行可能に構成され、

前記一連の動作は、初期位置に位置する前記可動部が前記初期位置から駆動位置まで移動する第 1 動作と、前記駆動位置に位置する前記可動部が前記初期位置まで移動する第 2 動作と、を少なくとも有するものであり、

前記第 2 手段は、

10

前記第 1 手段からの前記所定信号に基づいて所定の情報を記憶手段に設定する設定処理を実行する処理手段と、

前記可動手段の動作状態を切り替えるために用いられる切替条件が発生しているか否かを前記記憶手段に記憶された情報をもとに判別する判別手段と、を少なくとも備え、

前記判別手段は、前記一連の動作における前記第 2 動作を終了する制御を実行する度に前記判別を行い、

本遊技機は、

前記判別手段の前記判別に基づいて、

前記可動手段の動作状態を、前記一連の動作を実行する第 1 状態で継続する場合と、

前記可動手段の動作状態を、前記一連の動作を実行する前記第 1 状態から、前記第 1 状態とは異なる態様に制御される第 2 状態に移行させる場合と、を有し、

20

本遊技機は、

少なくとも前記可動部が前記初期位置に位置する場合に発光し得る放光手段を備え、

前記放光手段は、前記可動部が前記初期位置に位置する場合であっても前記遊技機の正面側の所定位置から視認可能に構成されていることを特徴とする。

【 2 1 7 4 】

このような遊技機によれば、遊技機は、可動手段の動作状態をスムーズに切り替えることができる。

【 2 1 7 5 】

具体的には、従来の遊技機では、例えば、遊技領域に設けられ、所定の動作を実行可能な役物、各種ランプ、およびスピーカなどを制御する音声発光制御装置は、絵柄の変動表示などを制御する表示制御装置からのコマンドに基づいて、役物、各種ランプ、およびスピーカなどの駆動制御を実行している。換言すれば、音声発光制御装置では、役物、各種ランプ、およびスピーカなどの動作内容や動作タイミングは、表示制御装置の決定に応じたコマンドに従っている。

30

【 2 1 7 6 】

これは、音声発光制御装置にて変動表示中における演出を決定し、この演出の内容などを表示制御装置に送信することによって、例えば、変動表示中に所定のキャラクタなどを動画として表示画面に表示する等の予告表示を発生させるように音声発光制御装置を構成した場合には、音声発光制御装置の負荷は、役物、各種ランプ、およびスピーカなどの駆動制御とあわせて過大となってしまうので、変動表示中における演出の決定を表示制御装置に委ねるように構成しているためである。

40

【 2 1 7 7 】

しかしながら、変動表示中における演出として、例えば、役物の動作状態を制御することによって、初期位置から駆動位置まで移動し、期待度に応じて互いに異なる時間だけ駆動位置にて静止した後、駆動位置から初期位置まで移動する一連の動作を繰り返す演出を採用し、この演出の期待度を変更していく場合には、演出の期待度を遊技者に誤解させてしまう恐れがあるという問題がある。

これは、表示制御装置は、役物の動作状態を確認することなく、期待度の変更を決定し、この決定に応じたコマンドを音声発光制御装置に送信することになるので、音声発光制

50

御装置は、このコマンドに従って即座に期待度の変更を実行してしまうと、例えば、ある期待度の演出を実行し、駆動位置から初期位置まで移動している途中において、他の期待度の演出の実行を開始してしまうと、これらの演出の見た目は互いに崩壊し、遊技者は、演出の期待度を正しく認識できなくなってしまう、違和感を持ってしまう恐れがあるためである。

【 2 1 7 8 】

これに対して、本発明の遊技機によれば、一連の動作を終了する制御を実行する度に演出を変更するか否かの判別を行い、この判別に基づいて、演出の変更を実行することによって、役物の動作状態をスムーズに切り替えることができる。

【 2 1 7 9 】

また、本発明の遊技機において、各種の構成は、どのように具体化されていてもよく、各実施形態に限定されるものではない。

例えば、抽選手段は、遊技領域に設けられた始動入球手段に遊技球が入球した場合に抽選を実行可能な手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、抽選手段は、作動口に遊技球が入球した場合に抽選を実行可能な当否抽選であってもよく、クルーンに遊技球が入球した場合に抽選を実行可能なクルーン抽選であってもよく、スルーゲートに遊技球が入球した場合に抽選を実行可能な電動役物開放抽選であってもよく、役物に遊技球が入球した場合に抽選を実行可能なV入賞抽選であってもよい。

【 2 1 8 0 】

また、例えば、変動手段は、抽選の結果に対応して遊技領域に設けられた所定の表示手段で変動表示を行う手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、変動手段は、図柄表示装置で変動表示を行う表示制御処理であってもよく、ドット表示装置で変動表示を行うドット表示制御処理であってもよく、普通図柄用表示部で変動表示を行う電役サポート用処理であってもよく、セグランプで変動表示を行うセグ制御処理であってもよい。

【 2 1 8 1 】

また、可動手段は、遊技領域に設けられ、所定の動作を実行可能な手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、可動手段は、所定の動作を実行可能な可動式役物であってもよく、所定の動作を実行可能な電動役物であってもよく、所定の動作を実行可能な羽根であってもよく、所定の動作を実行可能な可変入賞装置であってもよい。要するに、可動手段は、駆動部と、駆動部によって可動される可動部とを少なくとも備え、所定の表示手段で変動表示が行われる間、可動部に一連の動作を繰り返し実行可能に構成されていればよい。

【 2 1 8 2 】

また、第2手段は、接続される第1手段からの所定信号に基づいて、可動手段の動作状態を制御し得る手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、表示制御装置からの所定信号に基づいて、可動手段の動作状態を制御し得る音声発光制御装置であってもよく、主制御装置からの所定信号に基づいて、可動手段の動作状態を制御し得る音声発光制御装置であってもよく、遊技球の検知センサからの所定信号に基づいて、可動手段の動作状態を制御し得る音声発光制御装置であってもよく、遊技球の検知センサからの所定信号に基づいて、可動手段の動作状態を制御し得る主制御装置であってもよい。換言すれば、第1手段および第2手段は、どのような装置の組み合わせを採用してもよい。

【 2 1 8 3 】

一連の動作は、初期位置に位置する可動部が初期位置から駆動位置まで移動する第1動作と、駆動位置に位置する可動部が初期位置まで移動する第2動作と、を少なくとも有するものであればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、一連の動作は、昇降動作であってもよく、前後左右の進退動作であってもよく、開閉動作であってもよく、振子動作であってもよく、回動動作であってもよい。

【 2 1 8 4 】

放光手段は、少なくとも可動部が初期位置に位置する場合に発光し得る手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、放光手段は、各種演出用の発光ダイオードやランプ部などであってもよく、保留ランプ部であってもよく、液晶表示装置であってもよく、ドット表示装置であってもよく、セグランプであってもよい。なお、放光手段は、遊技領域に設けられていてもよく、センターフレームや役物などに設けられていてもよく、遊技盤以外の前扉枠などに設けられていてもよく、遊技機のどのような位置に設けられていてもよい。

【 2 1 8 5 】

以下、上記の発明を実現するための一例を具体的な構成を基に説明する。

10

なお、本遊技機は、本発明における始動入球手段としての始動入球口と、抽選手段としての抽選処理と、表示手段としての抽選結果表示部と、変動手段としての変動部と、可動手段としての可動体と、第 1 手段としての第 1 制御部と、第 2 手段としての第 2 制御部と、所定信号としての制御信号と、駆動部としての可動体駆動部と、可動部としての可動体本体部と、記憶手段としての第 2 制御記憶部と、処理手段としての第 2 制御処理部と、判別手段としての第 2 制御判別部と、放光手段としての放光体とを備えている。

【 2 1 8 6 】

本発明の一例としての本参考形態では、パチンコ機 1 は、前記主参考形態における遊技盤 2 とは異なる遊技盤を備えている。以下、本参考形態における遊技盤について説明する。

20

【 2 1 8 7 】

図 1 6 4 は、本発明の参考形態 Y に係る遊技盤の正面図である。

遊技盤 2 Y は、図 1 6 4 に示すように、その表面に取り付けられた内レール部 2 1 および外レール部 2 2 を有し、内枠に搭載されている。前述した遊技領域は、内レール部 2 1 および外レール部 2 2 によって区画されるようにして遊技盤 2 Y に形成されている。この遊技領域は、窓部 1 2 2 (図 1 参照) を介して略全域を前方から視認することができる。

内レール部 2 1 および外レール部 2 2 は、遊技領域への遊技球の誘導レール 2 3 を構成し、この誘導レール 2 3 は、遊技者が発射ハンドル 1 6 (図 1 参照) を回転操作したことによって遊技球発射機構 4 9 (図 1 6 8 参照) から発射された遊技球を遊技領域の上部に案内する。

30

【 2 1 8 8 】

誘導レール 2 3 は、その出口部分が遊技領域の一方の側部に配置されるとともに、遊技領域の上部中央を向くようにして形成されている。このため、遊技領域の上部における遊技球の到達位置は、遊技者による発射ハンドル 1 6 の回転操作量が大きくなるにしたがって、誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトしていく。なお、本参考形態では、誘導レール 2 3 の出口部分は、遊技領域の左側部に設けられている。

【 2 1 8 9 】

遊技盤 2 Y は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように形成された大小複数の開口部を遊技領域に有している。また、遊技盤 2 Y は、各開口部に設けられた一般入賞口 (図示略)、上作動口 (第 1 始動入球口) 2 5、下作動口 (第 2 始動入球口) 2 6、可変入賞装置 2 7、およびアウト口 2 8 を有している。また、遊技盤 2 Y は、中央部左側および中央部右側のそれぞれに設けられたスルーゲート 3 1 と、上部右側に設けられた主表示装置 3 2 と、中央部に設けられた可変表示ユニット 3 3 等を有している。さらに、遊技盤 2 Y は、遊技球の落下方向を適宜分散させるために、または調整等するために植設された多数の釘 N L や、風車等の各種部材 (役物) を遊技領域に有している。

40

【 2 1 9 0 】

一般入賞口、始動入球口である上作動口 2 5、始動入球口である下作動口 2 6、および可変入賞装置 2 7 の各種入賞口のそれぞれは、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4 (図 1 6 8 参照) を備え、これらの検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4 は、遊技盤 2 Y の

50

背面側に配設されている。具体的には、一般入賞口は、検知センサ 301 を備え、始動入球口である上作動口 25 は、検知センサ 302 を備え、始動入球口である下作動口 26 は、検知センサ 303 を備え、可変入賞装置 27 は、第 1 制御部である検知センサ 304 を備えている。パチンコ機 1 は、検知センサ 301 ~ 304 の検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。なお、検知センサ 301 ~ 304 は、遊技球の入賞を個別に検知できるものであれば、どのようなものであってもよく、例えば、電磁誘導型の近接センサなどを採用することができる。

【2191】

具体的には、パチンコ機 1 は、一般入賞口への入球が発生した場合には 10 個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機 1 は、始動入球口である上作動口 25 への入球が発生した場合および始動入球口である下作動口 26 への入球が発生した場合には 3 個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機 1 は、可変入賞装置 27 への入球が発生した場合には 15 個の賞球の払い出しを実行する。なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば、始動入球口である各作動口 25, 26 の賞球個数を相違させてもよい。

10

【2192】

アウト口 28 は、遊技盤 2Y の遊技領域の最下部に設けられている。各種入賞口等に入球しなかった遊技球は、このアウト口 28 を通って遊技領域から排出される。また、アウト口 28 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 305 (図 168 参照) を備え、この検知センサ 305 は、遊技盤 2Y の背面側に配設されている。なお、パチンコ機 1 は、アウト口 28 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

20

【2193】

各スルーゲート 31 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 306 (図 168 参照) を備え、この検知センサ 306 は、遊技盤 2Y の背面側に配設されている。なお、パチンコ機 1 は、各スルーゲート 31 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【2194】

ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することをいい、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。ただし、以下の説明では、アウト口 28 への遊技球の入球と明確に区別するために、各種入賞口への遊技球の入球を入賞とも表現する。また、スルーゲート 31 への入球とは、遊技領域に設けられたゲートを通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続することをいう。このスルーゲート 31 への入球についても各種入賞口への入球と同様に入賞とも表現する。

30

【2195】

始動入球口である上作動口 25 および始動入球口である下作動口 26 は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤 2Y に設置されている。始動入球口である各作動口 25, 26 は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するとともに、始動入球口である上作動口 25 を上方に配置し、始動入球口である下作動口 26 を下方に配置するようにして鉛直方向に並設されている。始動入球口である下作動口 26 は、左右一対の可動片によって構成されたガイド片 (サポート片) としての電動役物 261 を有している。

40

【2196】

電動役物 261 は、遊技盤 2Y の背面側に搭載された電動役物駆動部 262 に連結されている。この電動役物 261 は、電動役物駆動部 262 にて駆動されることによって、閉鎖状態 (非サポート状態または非ガイド状態) および開放状態 (サポート状態またはガイド状態) のいずれかに設定される。閉鎖状態は、電動役物 261 を回転させて電動役物 261 の上端を左右方向に近接させることによって、始動入球口である下作動口 26 を閉鎖した状態である。開放状態は、電動役物 261 を回転させて電動役物 261 の上端を左右方向に離間させることによって、始動入球口である下作動口 26 を開放した状態である。

50

【 2 1 9 7 】

ここで、電動役物 2 6 1 を閉鎖状態に設定した場合には、この電動役物 2 6 1 の上端と、始動入球口である上作動口 2 5 との間隔は、遊技球 1 個分よりも狭くなる。また、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定した場合には、この電動役物 2 6 1 の上端と、始動入球口である上作動口 2 5 との間隔は、遊技球 1 個分よりも広くなる。したがって、遊技球は、電動役物 2 6 1 を閉鎖状態に設定した場合には、始動入球口である下作動口 2 6 に入賞することができず、開放状態に設定した場合には、始動入球口である下作動口 2 6 に入賞することができる。

【 2 1 9 8 】

なお、電動役物 2 6 1 は、前述した閉鎖状態および開放状態に代えて、始動入球口である下作動口 2 6 に遊技球が入賞しにくい状態（閉鎖状態とは異なり遊技球の入球は可能な状態）と、始動入球口である下作動口 2 6 に遊技球が入賞しやすい状態とを切り換える構成としてもよい。また、始動入球口である下作動口 2 6 は、このような切り換えを電動役物 2 6 1 の設定によって行うのではなく、始動入球口である下作動口 2 6 の変位によって行う構成としてもよく、このように構成した場合には、始動入球口である下作動口 2 6 は、電動役物 2 6 1 を備えていなくてもよい。

【 2 1 9 9 】

したがって、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を中程度として左打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、始動入球口である各作動口 2 5 , 2 6 に遊技球を導くことができる。なお、図 1 6 4 では、釘 N L の図示を省略しているが、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、始動入球口である各作動口 2 5 , 2 6 に遊技球を導くこともできる。

【 2 2 0 0 】

可変入賞装置 2 7 は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく開口する大入賞口 2 7 1 と、大入賞口 2 7 1 を開閉するための開閉扉 2 7 2 と、開閉扉 2 7 2 を駆動する可変入賞駆動部 2 7 3 とを備えている。

【 2 2 0 1 】

したがって、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を中程度として左打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、可変入賞装置 2 7 に遊技球を導くことができる。なお、図 1 6 4 では、釘 N L の図示を省略しているが、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変入賞装置 2 7 に遊技球を導くこともできる。

【 2 2 0 2 】

ここで、遊技盤 2 Y は、可変入賞装置 2 7 の前面側を覆うようにして設けられたカバー 2 9 を備えている。このカバー 2 9 は、可変入賞装置 2 7 を前面側から視認可能とすべく透明（または半透明）に形成された透明パネル 2 9 1 と、この透明パネル 2 9 1 の周囲に設けられるとともに、不透明に形成された不透明パネル 2 9 2 とを備えている。

したがって、遊技者は、透明パネル 2 9 1 および窓部 1 2 2 を介して可変入賞装置 2 7 を前方から視認することができる。

【 2 2 0 3 】

大入賞口 2 7 1 は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この大入賞口 2 7 1 は、前述したように、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 4 を備えている。パチンコ機 1 は、その検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。

【 2 2 0 4 】

10

20

30

40

50

開閉扉 272 は、矩形板状に形成されるとともに、下方側の一边を中心軸として回動自在に遊技盤 2Y に設けられている。この開閉扉 272 は、窓パネル 123 に向かって回動して遊技盤 2Y から突出することによって、大入賞口 271 の開口を開放する開放状態と、遊技盤 2Y の内部に向かって回動して遊技盤 2Y に埋没することによって、大入賞口 271 の開口を閉鎖する閉鎖状態とを有している。

可変入賞駆動部 273 は、回転体である開閉扉 272 を駆動することによって、開閉扉 272 を開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。

【2205】

具体的には、開閉扉 272 は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、内部抽選において特定制御状態である開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 272 は、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。

10

なお、開閉実行モードとは、開閉扉 272 を開放状態に設定し、大入賞口 271 に遊技球を入球可能とするモードをいう。また、開閉実行モードにおいて、開閉扉 272 を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでを 1 回のラウンド遊技という。

【2206】

このように、パチンコ機 1 は、遊技領域に設けられ、所定の動作を実行可能な可変入賞装置 27 を備えている。この可変入賞装置 27 は、可変入賞駆動部 273 と、可変入賞駆動部 273 によって可動される開閉扉 272 とを少なくとも備えている。

また、可変入賞装置 27 は、開閉扉 272 が非駆動状態である初期位置に位置された状態（閉鎖状態）であっても開閉扉 272 のほぼ全体を視認可能に構成されている。

20

【2207】

主表示装置 32 は、メイン表示部 34 と、普通図柄用表示部 35 とを有し、複数のセグメント発光部を所定の態様で配列したセグメント表示器（図示略）や、ドット表示器などの複数の表示装置を配置して構成されている。

なお、主表示装置 32 は、その前面側に設けられた窓パネル 123 に向かって膨出するようにして遊技盤 2Y に設けられている。すなわち、主表示装置 32 は、窓パネル 123 を介してパチンコ機 1 の前方から視認可能となっている。また、主表示装置 32 と、窓パネル 123 との間の距離は、遊技球 1 個分よりも狭くなっている。これによって、パチンコ機 1 は、主表示装置 32 と、窓パネル 123 との間を遊技球が落下していくのを防止している。換言すれば、パチンコ機 1 は、主表示装置 32 の前方を遊技球が落下していくのを防止している。

30

【2208】

メイン表示部 34 は、始動入球口である上作動口 25 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第 1 結果表示部 341 と、始動入球口である下作動口 26 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第 2 結果表示部 342 とを備えている（図 168 参照）。なお、メイン表示部 34 は、開閉実行モードとなった場合（または開閉実行モードとなる場合）に、その開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数を明示するためのラウンド表示部を更に備えていてもよい。

【2209】

40

第 1 結果表示部 341 は、始動入球口である上作動口 25 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、始動入球口である上作動口 25 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第 1 結果表示部 341 は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 は、開閉実行モードへ移行する。

第 2 結果表示部 342 は、始動入球口である下作動口 26 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、始動入球口である下作動口 26 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第 2 結果表示部 342 は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 は、開閉実行モードへ移行する。

50

【 2 2 1 0 】

普通図柄用表示部 3 5 は、各スルーゲート 3 1 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、各スルーゲート 3 1 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。普通図柄用表示部 3 5 は、内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 は、電役開放状態へ移行する。この電役開放状態では、始動入球口である下作動口 2 6 に設けられた電動役物 2 6 1 は、所定の態様で開放状態となる。

【 2 2 1 1 】

なお、本参考形態では、メイン表示部 3 4 および普通図柄用表示部 3 5 は、セグメント表示器や、ドット表示器など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、有機 E L 表示装置、C R T、ドットマトリックス等の他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、メイン表示部 3 4 および普通図柄用表示部 3 5 に変動表示させる絵柄としては、複数種の文字を変動表示させる構成、複数種の記号を変動表示させる構成、複数種のキャラクタを変動表示させる構成、または複数種の色を切り換えて表示させる構成などを採用できる。

【 2 2 1 2 】

可変表示ユニット 3 3 は、絵柄の一種である図柄を変動表示（可変表示または切換表示）する抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 を備えている。また、可変表示ユニット 3 3 は、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 を囲むようにして配設されたセンターフレーム 3 7 を備えている。このセンターフレーム 3 7 の上部は、その前面側に設けられた窓パネル 1 2 3 に向かって膨出するようにして設けられている。これによって、パチンコ機 1 は、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の前方を遊技球が落下していくのを防止し、遊技球の落下によって表示画面 G の視認性が低下するといった不都合を生じない構成となっている。

【 2 2 1 3 】

抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 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いる。この抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 は、始動入球口である上作動口 2 5 または始動入球口である下作動口 2 6 への入賞に基づいて図柄の変動表示を開始する。すなわち、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 は、メイン表示部 3 4 の第 1 結果表示部 3 4 1 にて変動表示を実行する場合およびメイン表示部 3 4 の第 2 結果表示部 3 4 2 にて変動表示を実行する場合には、それに合わせて変動表示を実行する。

なお、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 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、または C R T 等の他の表示装置であってもよい。

【 2 2 1 4 】

センターフレーム 3 7 は、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の左下側の領域に設けられた放光体である第 1 保留ランプ部 3 7 1 と、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の右下側の領域に設けられた放光体である第 2 保留ランプ部 3 7 2 と、放光体である第 2 保留ランプ部 3 7 2 の右側の領域に設けられた放光体である第 3 保留ランプ部 3 7 3 とを備えている。

【 2 2 1 5 】

放光体である第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、始動入球口である上作動口 2 5 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この放光体である第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、第 1 結果表示部 3 4 1 および抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の変動表示に対応している。

放光体である第 2 保留ランプ部 3 7 2 は、始動入球口である下作動口 2 6 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この放光体である第 2 保留ランプ部 3 7 2 は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、第 2 結果表示部 3 4 2 および抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の変動表示に対応している。

放光体である第 3 保留ランプ部 3 7 3 は、各スルーゲート 3 1 に入賞した遊技球の保留

10

20

30

40

50

個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この放光体である第3保留ランプ部373は、遊技球を最大4個まで保留することができ、抽選結果表示部である普通図柄用表示部35の変動表示に対応している。

なお、放光体である各保留ランプ部371～373は、抽選結果表示部である図柄表示装置36の一部に画像として表示される等の他の構成であってもよい。

【2216】

ここで、放光体である各保留ランプ部371～373は、開閉扉272が初期位置に位置する場合であってもパチンコ機1の正面側の所定位置から視認可能に構成されている。

したがって、パチンコ機1は、少なくとも開閉扉272が初期位置に位置する場合に発光し得る放光体である各保留ランプ部371～373は、を備えている。

10

【2217】

また、センターフレーム37は、抽選結果表示部である図柄表示装置36の上側中央の領域に設けられた可動体である可動式役物10を備えている。

【2218】

図165は、可動式役物の正面図および断面図である。具体的には、図165の左図は、可動体である可動式役物10の正面図であり、右図は、左図に示す可動体である可動式役物10のA-A断面図である。

可動体である可動式役物10は、図165に示すように、花の形状を模した役物である。この可動体である可動式役物10は、可動体本体部である5枚の花弁101と、可動体本体部である各花弁101の中央に位置し、可動体本体部である各花弁101を支持する円盤状の花弁支持体102とを備えている。

20

【2219】

花弁支持体102は、正面に取り付けられた放光体である5個の発光ダイオード1021を備えている。この放光体である各発光ダイオード1021は、可動体本体部である5枚の花弁101と対応するようにして花弁支持体102の内周縁に沿って所定の間隔をあけて取り付けられている。また、この放光体である各発光ダイオード1021は、可動体本体部である各花弁101が初期位置に位置する場合であってもパチンコ機1の正面側の所定位置から視認可能に構成されている(図164参照)。

【2220】

また、可動体である可動式役物10は、花弁支持体102を鉛直上下方向に沿って昇降させる可動体駆動部である花弁昇降機構103を備えている。

30

可動体駆動部である花弁昇降機構103は、可動体本体部である各花弁101および花弁支持体102を支持するとともに、鉛直上下方向に沿って昇降自在となるようにセンターフレーム37の裏面側に取り付けられた鉛直上下方向を長辺方向とする矩形板状の長板1031と、センターフレーム37の裏面側に取り付けられるとともに、長板1031を鉛直上下方向に沿って昇降させる長板駆動部1032とを備えている。

【2221】

長板1031は、センターフレーム37の裏面側に鉛直上下方向に沿って形成されたガイド溝(図示略)に摺動自在となるように取り付けられている。この長板1031は、鉛直上下方向に沿って背面側に形成されたギヤ1033を有している。また、長板1031は、下端部に形成された丸穴を有し、この丸穴の内部に円柱体104を挿通させるとともに、長板1031の正面に円柱体104のフランジ部を固定することによって、円柱体104を支持している。この円柱体104は、可動体本体部である各花弁101および花弁支持体102に固定されることによって、可動体本体部である各花弁101および花弁支持体102を支持している。

40

長板駆動部1032は、出力軸のギヤを長板1031のギヤ1033に噛み合わせるとともに、ハウジングをセンターフレーム37の裏面側に固定されたモータを有している。したがって、長板駆動部1032は、モータを駆動することによって、長板1031を鉛直上下方向に沿って昇降させることができる(図中上下方向矢印参照)。換言すれば、長板駆動部1032は、可動体本体部である各花弁101および花弁支持体102を鉛直上

50

下方向に沿って昇降させる駆動制御を実行する。

【 2 2 2 2 】

図 1 6 6 は、可動式役物を駆動位置まで下降させた状態を示す図である。

長板駆動部 1 0 3 2 は、可動体である可動式役物 1 0 を鉛直上下方向に沿って昇降させる駆動制御を実行した場合には、図 1 6 6 に示すように、可動体である可動式役物 1 0 を最下点である駆動位置まで下降させることができ、この駆動位置と、初期位置（図 1 6 4 参照）との間を往復動作させることができる。

また、センターフレーム 3 7 は、可動体である可動式役物 1 0 が初期位置にあることを検知する位置検知センサ 1 0 5（図 1 7 8 参照）を備えている。可動体である可動式役物 1 0 は、非駆動状態では、位置検知センサ 1 0 5 にて検知され得る初期位置に配置されるように構成されている。

10

【 2 2 2 3 】

図 1 6 7 は、各期待度の役物パターンのタイミングチャートを示す図である。図 1 6 7 では、タイミングチャートは、横軸を時間とし、縦軸を可動体である可動式役物 1 0 の位置として示している。

可動体である可動式役物 1 0 は、図 1 6 7 に示すように、低期待度、中期待度、および高期待度の各期待度の役物パターンを有している。

なお、図 1 6 7（A）は、低期待度の役物パターンのタイミングチャートを示し、図 1 6 7（B）は、中期待度の役物パターンのタイミングチャートを示し、図 1 6 7（C）は、高期待度の役物パターンのタイミングチャートを示している。

20

【 2 2 2 4 】

低期待度の役物パターンは、図 1 6 7（A）に示すように、初期位置から駆動位置まで 2 秒かけて下降し、2 秒間だけ駆動位置にて静止した後、駆動位置から初期位置まで 2 秒かけて上昇する往復動作を繰り返すパターンである。この低期待度の役物パターンは、内部抽選において特定制御状態である開閉実行モードへの移行に当選した場合に発生しにくく、当選しなかった場合に発生しやすい役物パターンである。

【 2 2 2 5 】

中期待度の役物パターンは、図 1 6 7（B）に示すように、初期位置から駆動位置まで 2 秒かけて下降し、4 秒間だけ駆動位置にて静止した後、駆動位置から初期位置まで 2 秒かけて上昇する往復動作を繰り返すパターンである。この中期待度の役物パターンは、内部抽選において特定制御状態である開閉実行モードへの移行に当選した場合には、低期待度の役物パターンよりも発生しやすく、高期待度の役物パターンよりも発生しにくい役物パターンであり、当選しなかった場合には、低期待度の役物パターンよりも発生しにくく、高期待度の役物パターンよりも発生しやすい役物パターンである。

30

【 2 2 2 6 】

高期待度の役物パターンは、図 1 6 7（C）に示すように、初期位置から駆動位置まで 2 秒かけて下降し、6 秒間だけ駆動位置にて静止した後、駆動位置から初期位置まで 2 秒かけて上昇する往復動作を繰り返すパターンである。この高期待度の役物パターンは、内部抽選において特定制御状態である開閉実行モードへの移行に当選した場合に発生しやすく、当選しなかった場合に発生しにくい役物パターンである。

40

【 2 2 2 7 】

ここで、可動体である可動式役物 1 0 は、後述する往復動作終了の役物パターン（非駆動状態）と、低期待度、中期待度、および高期待度の各期待度の役物パターン（駆動状態）とのいずれかの状態に制御される。

そして、各状態は、可動体である可動式役物 1 0 が位置検知センサ 1 0 5 にて検知され得る初期位置を含むように構成されている。

これによって、本遊技機の可動体である可動式役物 1 0 は、動作状態の切り替えをスムーズに行うことができ、見た目において不自然になることなく動作状態を切り替えることができる。この点については、後に詳細に説明する。

【 2 2 2 8 】

50

このように、本参考形態では、可動体である可動式役物 10 は、可動体駆動部である花弁昇降機構 103 と、可動体駆動部である花弁昇降機構 103 によって可動される可動体本体部である各花弁 101 とを少なくとも備えている。

【2229】

＜パチンコ機の電氣的構成＞

図 168 は、パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

パチンコ機 1 は、図 168 に示すように、主制御装置 4 と、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 と、第 1 制御部である表示制御装置 6 とを備え、これらの装置は、内枠の背面側に搭載されている。また、パチンコ機 1 は、払出制御装置 46 と、電源・発射制御装置 47 とを備え、これらの装置は、裏パックユニットに搭載されている。払出制御装置 46 は、前述した払出装置 48 に遊技球の払い出しをさせる払出制御を実行する。電源・発射制御装置 47 は、前述した遊技球発射機構 49 に遊技球を発射させる発射制御を実行する。

10

【2230】

主制御装置 4 は、遊技の主たる制御（主制御）を司る主制御基板 41 と、電源を監視する停電監視基板 45 とを備えている。なお、第 2 制御部である主制御装置 4 は、主制御基板 41 などを収容する基板ボックスを備えている。この基板ボックスは、その開放に際して痕跡を残す痕跡部を備えていてもよく、その開放に際して痕跡を残す痕跡構造を備えていてもよい。具体的には、痕跡部としては、複数のケース体を結合することによって基板ボックスを構成し、各ケース体の分離に際して所定部位の破壊を要する結合部（カシメ部）を設ける構成や、引き剥がしに際して粘着層が接着対象に残ることで剥がされたことの痕跡を残す封印シールを複数のケース体間の境界を跨ぐようにして貼り付ける構成などを採用することができる。また、痕跡構造としては、これらのケース体間の境界に対して接着剤を塗布する構成などを採用することができる。

20

【2231】

主制御基板 41 は、主制御基板 41 に実装された MPU 42 と、この MPU 42 を構成している ROM 43 および RAM 44 とを備えている。ここで、MPU 42 は、ROM 43 および RAM 44 の他、CPU、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、および乱数発生器としてのカウンタ回路などを複合的にチップ化した素子である。

なお、本参考形態では、ROM 43 および RAM 44 は、MPU 42 に対して 1 チップ化されているが、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 4 以外の他の制御装置の MPU についても同様である。

30

【2232】

ROM 43 は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶部である。この ROM 43 は、当否テーブル記憶エリア 431 や、振分テーブル記憶エリア 432 や、リーチ用テーブル記憶エリア 433 などの各種エリアを有している。

RAM 44 は、ROM 43 に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶部である。この RAM 44 は、各種カウンタエリア 441 や、保留球格納エリア 442 や、電役保留エリア 443 などの各種エリアを有している。

40

【2233】

MPU 42 は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。MPU 42 の入力ポートは、主制御装置 4 に設けられた停電監視基板 45 と、複数の検知センサ 301 ~ 306（例えば、始動入球口である上作動口 25 用の検知センサ 302 や、始動入球口である下作動口 26 用の検知センサ 303 や、可変入賞装置 27 用の第 1 制御部である検知センサ 304 など）とに接続されている。MPU 42 の出力ポートは、停電監視基板 45 と、払出制御装置 46 と、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 とに接続されている。また、MPU 42 の出力ポートは、始動入球口である下作動口 26 の電動役物 261 を開閉動作させる電動役物駆動部 262 と、可動体である可変入賞装置 27 の可動体本体部である開閉扉 2

50

7 2 を開閉動作させる可動体駆動部である可変入賞駆動部 2 7 3 と、メイン表示部 3 4 と、普通図柄用表示部 3 5 とに接続されている。

【 2 2 3 4 】

なお、主制御基板 4 1 は、ドライバ回路を有している。M P U 4 2 は、このドライバ回路を通じて各種駆動部などの駆動制御を実行する。具体的には、電役開放状態では、M P U 4 2 は、電動役物駆動部 2 6 2 の駆動制御を実行して電動役物 2 6 1 を開閉させる。また、開閉実行モードでは、M P U 4 2 は、可変入賞駆動部 2 7 3 の駆動制御を実行して大入賞口 2 7 1 を開閉させる。また、各遊技回では、M P U 4 2 は、メイン表示部 3 4 の表示制御を実行して始動入球口である各作動口 2 5 , 2 6 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。さらに、M P U 4 2 は、普通図柄用表示部 3 5 の表示制御を実行して各スルーゲート 3 1 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。

10

【 2 2 3 5 】

停電監視基板 4 5 は、主制御基板 4 1 と、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置 4 7 とを中継し、電源・発射制御装置 4 7 から出力される直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視する。したがって、M P U 4 2 は、停電監視基板 4 5 を介して電力を受給する。

検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 6 は、一般入賞口、始動入球口である上作動口 2 5、始動入球口である下作動口 2 6、および可変入賞装置 2 7 の各種入賞口や、アウト口 2 8 や、始動入球口である各スルーゲート 3 1 に 1 対 1 に対応して設けられている。M P U 4 2 は、検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 6 の検知結果に基づいて、各種入賞口や、アウト口 2 8 や、各スルーゲート 3 1 への入賞判定（入球判定）を行っている。なお、M P U 4 2 は、始動入球口である上作動口 2 5 または始動入球口である下作動口 2 6 への入賞判定に基づいて、内部抽選を実行する。

20

【 2 2 3 6 】

払出制御装置 4 6 は、主制御装置 4 から送信されるコマンド（制御命令）に基づいて、払出装置 4 8 に賞球や貸し球（遊技に際して遊技者に貸し出す遊技球）の払い出しをさせる払出制御を実行する。

【 2 2 3 7 】

電源・発射制御装置 4 7 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、電源・発射制御装置 4 7 は、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 4 1 や払出制御装置 4 6 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。なお、電源・発射制御装置 4 7 は、バックアップ用コンデンサなどの電断時電源部を備えている。この電断時電源部は、パチンコ機 1 への電力供給が遮断された電断時においても主制御装置 4 の R A M 4 4 に記憶保持用の電力を供給する。

30

【 2 2 3 8 】

また、電源・発射制御装置 4 7 は、遊技球発射機構 4 9 に遊技球を発射させる発射制御を実行する。ここで、遊技球発射機構 4 9 は、遊技盤 2 の誘導レール 2 3 に向けて延びる発射レールと、上皿 1 4 1（図 1 参照）に貯留されている遊技球を発射レール上に供給する球送り装置と、発射レール上に供給された遊技球を誘導レール 2 3 に向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイドとを備えている。電源・発射制御装置 4 7 は、所定の発射条件が整っている場合に、このソレノイドに対して駆動信号（発射許可信号）を供給し、遊技球を発射させる。

40

【 2 2 3 9 】

< 主制御装置にて実行される各種処理について >

主制御装置 4 の M P U 4 2 は、遊技を進行させるタイマ割込み処理および通常処理や、電源投入に伴って起動するメイン処理を実行する。以下、通常処理について説明する。

なお、M P U 4 2 は、通常処理の他、タイマ割込み処理、メイン処理、および N M I 端子（ノンマスクابل端子）への停電信号の入力によって起動する N M I 割込み処理を実行するが、この処理についての説明は省略する。

50

【 2 2 4 0 】

< 通常処理 >

図 1 6 9 は、通常処理のフローチャートを示す図である。

M P U 4 2 は、電源投入に伴って起動する前述のメイン処理を実行した後、遊技を進行させるための主要な処理である通常処理を実行する。この通常処理では、M P U 4 2 は、図 1 6 9 に示すように、ステップ S 3 0 1 ~ S 3 1 4 を実行する。具体的には、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 1 ~ S 3 0 9 を 4 m s e c 周期で定期的に行い、残余時間が発生した場合にステップ S 3 0 8 ~ S 3 1 1 を繰り返し実行し、ステップ S 3 0 8 の判定結果に応じてステップ S 3 1 2 以降を実行する。

【 2 2 4 1 】

10

ステップ S 3 0 1 では、M P U 4 2 は、タイマ割込み処理、作動口用の入賞処理、または前回の通常処理にて設定したコマンドをサブ側の各制御装置に送信するための外部出力処理を実行する。この外部出力処理では、例えば、M P U 4 2 は、賞球コマンドが設定されているか否かを判定し、賞球コマンドが設定されていると判定した場合には、その賞球コマンドを払出制御装置 4 6 に送信する。また、例えば、M P U 4 2 は、遊技回用の演出に対応したコマンドや、開閉実行モード用の演出に対応したコマンドなどの演出用のコマンドが設定されているか否かを判定し、演出用のコマンドが設定されていると判定した場合には、その演出用のコマンドを第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に送信する。

【 2 2 4 2 】

ステップ S 3 0 2 では、M P U 4 2 は、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、M P U 4 2 は、前述したように、変動種別カウンタ C S の前回値に 1 を加算して更新するとともに、更新後の値を R A M 4 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、M P U 4 2 は、変動種別カウンタ C S の前回値に 1 を加算する際に最大値に達していた場合には、変動種別カウンタ C S の値を 0 に戻してクリアする。

20

【 2 2 4 3 】

ステップ S 3 0 3 では、M P U 4 2 は、遊技回を進行させるための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、M P U 4 2 は、抽選処理である当否抽選および振分抽選を実行するとともに、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定およびメイン表示部 3 4 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定などを実行する。

30

ステップ S 3 0 4 では、M P U 4 2 は、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、M P U 4 2 は、開閉実行モード、高確率モード、および高頻度サポートモードなどの各遊技状態への移行処理を実行する。

なお、ステップ S 3 0 4 の遊技状態移行処理については後に詳細に説明する。

【 2 2 4 4 】

ステップ S 3 0 5 では、M P U 4 2 は、デモ表示実行判定処理を実行する。このデモ表示実行判定処理では、M P U 4 2 は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、3 0 s e c）を経過したか否かを判定し、開始待ち期間を経過していると判定した場合には、デモ表示を開始させるためのデモコマンドを設定する。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 3 0 5 にて設定したデモコマンドを第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に送信する。

40

なお、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信されるデモコマンドに基づいて、デモ表示を開始させることを認識し、所定の処理を実行する。

【 2 2 4 5 】

ここで、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 5 の処理の実行回数をカウントすることによって開始待ち期間が経過したか否かを判定する。例えば、開始待ち期間を 3 0 s e c とし、ステップ S 3 0 5 の処理を繰り返し実行する間隔が 4 m s e c である場合には、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 5 の処理の実行回数をカウントして 7 5 0 0 回に達したときに開始待ち期間が経過したと判定する。なお、開始待ち期間を測定する構成は任意であり、例え

50

ば、リアルタイムクロックを用いて開始待ち期間を測定してもよい。また、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 5 の処理の実行回数をカウントしているときに新たな遊技回を開始した場合には、そのカウントの値をリセットする。

【 2 2 4 6 】

ステップ S 3 0 6 Y では、M P U 4 2 は、始動入球口である下作動口 2 6 に設けられた電動役物 2 6 1 の駆動制御を実行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、M P U 4 2 は、第 2 制御記憶部である R A M 4 4 の電役保留エリア 4 4 3 に格納された電動役物開放カウンタ C 4 の値に基づいて、電動役物開放抽選を実行するとともに、電動役物開放抽選に当選した場合には、電動役物 2 6 1 の開閉処理を実行する。また、M P U 4 2 は、電動役物開放抽選の結果を表示するように、普通図柄用表示部 3 5 の表示制御を実行する。なお、ステップ S 3 0 6 Y の電役サポート用処理については後に詳細に説明する。

10

【 2 2 4 7 】

ステップ S 3 0 7 では、M P U 4 2 は、遊技球発射制御処理を実行する。この遊技球発射制御処理では、M P U 4 2 は、遊技者が発射ハンドル 1 6 を回転操作したことに基いて、電源・発射制御装置 4 7 に遊技球を発射させる発射制御を実行させる。具体的には、電源・発射制御装置 4 7 は、所定の周期（本参考形態では 0 . 6 s e c ）で遊技球発射機構 4 9 のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構 4 9 に遊技球を発射させる。なお、ソレノイドは、発射ハンドル 1 6 の回転操作量に応じた発射強度で遊技球を発射するように励磁される。また、電源・発射制御装置 4 7 は、所定の発射条件が整っている場合に、遊技球発射機構 4 9 のソレノイドに対して駆動信号を供給し、遊技球を発射させる。

20

【 2 2 4 8 】

ステップ S 3 0 8 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の停電フラグ格納エリア（図示略）に停電フラグがセットされているか否かを判定する。この停電フラグは、M P U 4 2 の N M I 端子に対して停電監視基板 4 5 から停電信号が入力されることによって R A M 4 4 にセットされる。停電監視基板 4 5 は、停電の発生を確認した場合に、この停電信号を出力する。なお、この停電フラグは、次のメイン処理の実行時にクリアされる。

【 2 2 4 9 】

ここで、パチンコ機 1 は、R A M 4 4 等の所定のエリアに 1 を代入することによって各種のフラグをセットし、0 を代入することによって各種のフラグをクリアする。例えば、パチンコ機 1 は、R A M 4 4 の停電フラグ格納エリアに 1 を代入することによって停電フラグをセットし、R A M 4 4 の停電フラグ格納エリアに 0 を代入することによって停電フラグをクリアする。

30

【 2 2 5 0 】

M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 8 にて停電フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 3 0 9 以降の処理を実行することなく、ステップ S 3 1 2 以降の電断時処理を実行する。具体的には、ステップ S 3 1 2 では、M P U 4 2 は、タイマ割込み処理の発生を禁止する。ステップ S 3 1 3 では、M P U 4 2 は、R A M 判定値（R A M 4 4 のチェックサム）を算出して保存する。ステップ S 3 1 4 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 へのアクセスを禁止する。その後、M P U 4 2 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。

40

【 2 2 5 1 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 8 にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 3 0 9 において、次の通常処理を実行するタイミングに至ったか否か、すなわち現在の通常処理を開始したときから所定時間（本参考形態では 4 m s e c ）が経過したか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 9 にて次の通常処理を実行するタイミングに至っていないと判定した場合、すなわち残余時間が発生した場合には、ステップ S 3 1 0 において、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行し、ステップ S 3 1 1 において、変動種別カ

50

ウンタCSの更新を実行する。なお、MPU42は、ステップS309にて次回の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定するまでステップS308～S311を繰り返し実行する。

【2252】

これに対して、MPU42は、ステップS309にて次回の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定した場合、すなわち残余時間が発生していない場合には、ステップS301を再び実行することによって、次回の通常処理を開始する。

【2253】

<遊技状態移行処理>

図170は、遊技状態移行処理のフローチャートを示す図である。

10

遊技状態移行処理では、MPU42は、図170に示すように、ステップS801～S814を実行する。

ステップS801では、MPU42は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。

MPU42は、ステップS801にて開閉実行モード中でないと判定した場合には、ステップS802以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS801にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップS811以降の処理を実行する。

【2254】

まず、ステップS801において、MPU42にて開閉実行モード中でないと判定された場合の処理（ステップS802以降の処理）について説明する。

20

ステップS802では、MPU42は、メイン表示部34の変動表示が終了したか否かを判定する。MPU42は、ステップS802にてメイン表示部34の変動表示が終了していないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、MPU42は、ステップS802にてメイン表示部34の変動表示が終了したと判定した場合には、ステップS803において、当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、MPU42は、当否結果が「大当たり当選」または「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

【2255】

MPU42は、ステップS803にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、RAM44に開閉実行モード中フラグをセットした後、ステップS804以降の処理を実行する。

30

これに対して、MPU42は、ステップS803にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものでないと判定した場合（当否結果が「通常外れ結果」であると判定した場合）には、遊技状態移行処理を終了する。

【2256】

ステップS804では、MPU42は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

MPU42は、ステップS804にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップS805において、RAM44の各種カウンタエリア441に設けられた開閉カウンタSOCに「2」をセットする。この開閉カウンタSOCは、開閉実行モードへの移行に際して可変入賞装置27の大入賞口271を開閉する総回数をMPU42にて特定するためのカウンタである。

40

【2257】

これに対して、MPU42は、ステップS804にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合、すなわち当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップS806において、振分結果が少ラウンド高確結果（「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。

【2258】

MPU42は、ステップS806にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、ステップS807において、RAM44の各種カウンタエリア441に設けら

50

れたラウンドカウンタRCに「2」をセットする。また、MPU42は、ステップS806にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合、すなわち振分結果が「低確結果」または「最有利結果」であると判定した場合には、ステップS808において、ラウンドカウンタRCに「15」をセットする。このラウンドカウンタRCは、開閉実行モードへの移行に際してラウンド遊技の回数をMPU42にて特定するためのカウンタである。

【2259】

ここで、パチンコ機1は、終了条件が互いに異なる複数の開閉実行モードを有している。具体的には、パチンコ機1は、開閉実行モードとして、当否結果が「大当たり当選」である場合に移行するラウンド数規定モードと、当否結果が「特別外れ結果」である場合に移行する開閉数規定モードとを有している。

10

【2260】

ラウンド数規定モードは、予め定められた回数のラウンド遊技を実行したことを条件として終了する。ここで、ラウンド遊技の回数は、ラウンドカウンタRCにセットした値に対応している。

開閉数規定モードは、予め定められた総回数の大入賞口271の開閉を実行したこと、または予め定められた個数の遊技球が大入賞口271に入賞したことを条件として終了する。ここで、大入賞口271の開閉の総回数は、開閉カウンタSOCにセットした値に対応している。この開閉数規定モードは、ラウンド遊技の実行回数を条件として終了することはない。

20

【2261】

なお、パチンコ機1は、1回のラウンド遊技につき、1回の大入賞口271の開閉を実行する。また、1回のラウンド遊技は、以下の2つの条件のうち、いずれかの条件を満たすまで継続する。換言すれば、パチンコ機1は、開閉扉272を開放状態に設定した後、以下の2つの条件のうち、いずれかの条件を満たすことによって、開閉扉272を再び閉鎖状態に設定する。

(1) 予め定められた上限継続時間(上限継続期間)が経過すること

(2) 大入賞口271への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達すること

【2262】

ステップS805、ステップS807、およびステップS808のいずれかの処理を実行した後、MPU42は、ステップS809において、RAM44の各種カウンタエリア441に設けられたタイマカウンタTにオープニング用の待機時間(待機期間)として「1000」をセットする。このタイマカウンタTにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、オープニング用の待機時間は2secとなる。なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。

30

【2263】

このように、MPU42は、ステップS803において、当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、遊技結果の種類に関わらずタイマカウンタTにオープニング用の待機時間をセットする。換言すれば、オープニング用の待機時間は、遊技結果の種類に関わらず同一である。

40

なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく、例えば、遊技者には同様と認識される程度に遊技結果の種類に応じて微妙に相違させる構成としてもよい。また、例えば、オープニング用の待機時間は、「低確結果」または「最有利結果」の遊技結果である場合と、これら以外の遊技結果である場合とで大きく相違する等のように、遊技結果の種類に応じて大きく相違させる構成としてもよい。

【2264】

ステップS810では、MPU42は、オープニングコマンドを設定する。その後、MPU42は、遊技状態移行処理を終了する。このオープニングコマンドは、開閉実行モードへの移行の契機となった遊技結果の情報を含んでいる。MPU42は、通常処理のステ

50

ップ S 3 0 1 において、ステップ S 8 1 0 にて設定したオープニングコマンドを第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信されるオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードへの移行を認識し、所定の処理を実行する。

【 2 2 6 5 】

次に、ステップ S 8 0 1 において、M P U 4 2 にて開閉実行モード中であると判定された場合の処理（ステップ S 8 1 1 以降の処理）について説明する。

ステップ S 8 1 1 では、M P U 4 2 は、第 2 制御処理部である大入賞口開閉処理を実行する。

【 2 2 6 6 】

図 1 7 1 は、大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図である。

大入賞口開閉処理では、M P U 4 2 は、図 1 7 1 に示すように、ステップ S 9 0 1 ~ S 9 2 4 を実行する。

ステップ S 9 0 1 では、M P U 4 2 は、大入賞口 2 7 1 が開放中であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 1 にて大入賞口 2 7 1 が開放中でないと判定した場合には、ステップ S 9 0 2 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 1 にて大入賞口 2 7 1 が開放中であると判定した場合には、ステップ S 9 0 6 以降の処理を実行する。

【 2 2 6 7 】

まず、ステップ S 9 0 1 において、M P U 4 2 にて大入賞口 2 7 1 が開放中でないと判定された場合の処理（ステップ S 9 0 2 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 0 2 では、M P U 4 2 は、開閉カウンタ S O C の値が「 0 」以下であり、かつラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 2 にて開閉カウンタ S O C の値およびラウンドカウンタ R C の値の双方が「 0 」以下であると判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 2 6 8 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 2 にて開閉カウンタ S O C の値およびラウンドカウンタ R C の値の少なくともいずれか一方が「 0 」以下ではないと判定した場合には、ステップ S 9 0 3 において、タイマカウンタ T の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 3 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下ではないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 2 6 9 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 3 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 9 0 4 において、大入賞口開放処理を実行する。

以下、ステップ S 9 0 4 の大入賞口開放処理について詳細に説明する。

【 2 2 7 0 】

図 1 7 2 は、大入賞口開放処理のフローチャートを示す図である。

大入賞口開放処理では、M P U 4 2 は、図 1 7 2 に示すように、ステップ S 1 0 0 1 ~ S 1 0 0 7 を実行する。

ステップ S 1 0 0 1 では、M P U 4 2 は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

【 2 2 7 1 】

M P U 4 2 は、ステップ S 1 0 0 1 にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップ S 1 0 0 2 において、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられた入賞カウンタ P C に「 8 」をセットし、ステップ S 1 0 0 3 において、タイマカウンタ T に「 8 5 」をセットする。前述したように、タイマカウンタ T は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、タイマカウンタ T にセ

10

20

30

40

50

ットされた時間は 0 . 1 7 s e c となる。

【 2 2 7 2 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 1 0 0 1 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップ S 1 0 0 4 において、入賞カウンタ P C に「8」をセットし、ステップ S 1 0 0 5 において、振分結果が少ラウンド高確結果（「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。

【 2 2 7 3 】

M P U 4 2 は、ステップ S 1 0 0 5 にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、前述したステップ S 1 0 0 3 において、タイマカウンタ T に「85」をセットする。

10

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 1 0 0 5 にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合には、ステップ S 1 0 0 6 において、タイマカウンタ T に「15000」をセットする。前述したように、タイマカウンタ T は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、タイマカウンタ T にセットされた時間は 3 0 s e c となる。

【 2 2 7 4 】

ステップ S 1 0 0 3 またはステップ S 1 0 0 6 の処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 1 0 0 7 において、大入賞口 2 7 1 の開放実行処理を実行する。この開放実行処理では、M P U 4 2 は、可変入賞駆動部 2 7 3 の駆動制御を実行することによって、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定する。その後、M P U 4 2 は、大入賞口開放処理を終了する。

20

【 2 2 7 5 】

なお、ステップ S 1 0 0 2 またはステップ S 1 0 0 4 にて入賞カウンタ P C にセットされた値は、大入賞口 2 7 1 への遊技球の総入賞個数の上限を規定している。ここで、本参考形態では、M P U 4 2 は、ステップ S 1 0 0 1 にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合、および「特別外れ結果」でないと判定した場合に同一の値（本参考形態では「8」）を入賞カウンタ P C にセットしているが、互いに異なる値を入賞カウンタ P C にセットしてもよい。

【 2 2 7 6 】

また、ステップ S 1 0 0 3 またはステップ S 1 0 0 6 にてタイマカウンタ T にセットされた値は、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの上限継続時間を規定している。したがって、M P U 4 2 は、前述したように、タイマカウンタ T に「85」または「15000」をセットすることによって、長さの異なる 2 種類の上限継続時間を設定している。具体的には、M P U 4 2 は、上限継続時間を 3 0 s e c に設定した長時間態様（長期間態様）と、上限継続時間を長時間態様のそれよりも短い 0 . 1 7 s e c に設定した短時間態様（短期間態様）とを設定している。

30

【 2 2 7 7 】

ここで、パチンコ機 1 は、前述したように、0 . 6 s e c の周期で遊技球発射機構 4 9 のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構 4 9 に遊技球を発射させる。また、M P U 4 2 は、前述したように、入賞カウンタ P C に「8」をセットすることによって、大入賞口 2 7 1 への遊技球の総入賞個数の上限を 8 個に設定している。

40

したがって、長時間態様の上限継続時間は、大入賞口 2 7 1 への遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも十分に長いので、上限である 8 個の遊技球を大入賞口 2 7 1 に入賞させることは容易である。

これに対して、短時間態様の上限継続時間は、大入賞口 2 7 1 への遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも短い（更に言及すれば遊技球の発射周期よりも短い）ので、遊技球を大入賞口 2 7 1 に入賞させることは困難である。なお、タイミングによっては 1 個程度の遊技球を大入賞口 2 7 1 に入賞させることは可能である。

【 2 2 7 8 】

このように、パチンコ機 1 は、開閉扉 2 7 2 が第 1 動作である開動作を行ってから第 2 動作である閉動作を行うまでの時間が長いほど、大入賞口 2 7 1 に遊技球が入球する可能

50

性が高くなり、遊技者にとっての利益期待度が高くなるように構成されている。

【 2 2 7 9 】

大入賞口開閉処理の説明に戻り、図 1 7 1 を参照してステップ S 9 0 5 以降の処理について説明する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 4 の大入賞口開放処理を実行した後、ステップ S 9 0 5 において、開放コマンドを設定する。また、M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 9 0 5 にて設定した開放コマンドを第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に送信する。その後、M P U 4 2 は、大入賞口開閉処理を終了する。

なお、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される開放コマンドに基づいて、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。
。

【 2 2 8 0 】

次に、ステップ S 9 0 1 において、M P U 4 2 にて大入賞口 2 7 1 が開放中であると判定された場合の処理（ステップ S 9 0 6 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 0 6 では、M P U 4 2 は、タイマカウンタ T の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。すなわち、M P U 4 2 は、大入賞口開放処理のステップ S 1 0 0 3 またはステップ S 1 0 0 6 にてタイマカウンタ T にセットされた上限継続時間が経過したか否かを判定する。

【 2 2 8 1 】

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 6 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 9 0 7 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 6 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 9 1 8 以降の処理を実行する。

【 2 2 8 2 】

まず、ステップ S 9 0 6 において、M P U 4 2 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下でないと判定された場合の処理（ステップ S 9 0 7 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 0 7 では、M P U 4 2 は、大入賞口 2 7 1 への入賞が発生したか否かを判定する。なお、大入賞口 2 7 1 への入賞が発生したか否かの判定は、大入賞口 2 7 1 に対応した検知センサ 3 0 4 の検知結果に基づいて実行される。この検知センサ 3 0 4 は、前述したように、主制御装置 4 における M P U 4 2 の入力ポートに接続されており、制御信号である検知信号を主制御装置 4 に送信することによって、その検知結果を主制御装置 4 に送信している。

【 2 2 8 3 】

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 7 にて大入賞口 2 7 1 への入賞が発生していないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 7 にて大入賞口 2 7 1 への入賞が発生したと判定した場合には、ステップ S 9 0 8 において、入賞カウンタ P C の値に 1 を減算して更新する。

【 2 2 8 4 】

このように、主制御装置 4 は、検知センサ 3 0 4 からの検知信号に基づいて所定の情報である入賞球数信号を R A M 4 4 に設定するステップ S 9 0 8 の処理を実行する大入賞口開閉処理を備えている。

【 2 2 8 5 】

ステップ S 9 0 9 では、M P U 4 2 は、入賞カウンタ P C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 9 にて入賞カウンタ P C の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 0 9 にて入賞カウンタ P C の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 9 1 0 において、閉鎖実行処理を実行する。この閉鎖実行処理では、M P U 4 2 は、可変入賞駆動部 2 7 3 の駆動制御を実行することに

よって、開閉扉 272 を閉鎖状態に設定する。

【2286】

ステップ S911 では、MPU42 は、閉鎖コマンドを設定する。MPU42 は、通常処理のステップ S301 において、ステップ S911 にて設定した閉鎖コマンドを第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 は、MPU42 から送信される閉鎖コマンドに基づいて、開閉扉 272 を閉鎖状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【2287】

ステップ S912 では、MPU42 は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。 10

MPU42 は、ステップ S912 にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、後述するステップ S923 以降の処理を実行する。

【2288】

これに対して、MPU42 は、ステップ S912 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップ S913 以降の処理を実行する。

ステップ S913 では、MPU42 は、ラウンドカウンタ RC の値に 1 を減算して更新する。

すなわち、主制御装置 4 は、検知センサ 304 の検知信号に基づいて、入賞カウンタ PC の値を更新し、入賞カウンタ PC の値が「0」（最大入賞発生）となった場合に、開閉扉 272 の動作状態を判別するラウンドカウンタ RC の値を更新している。 20

【2289】

ステップ S914 では、MPU42 は、ラウンドカウンタ RC の値が「0」以下であるか否かを判定する。

MPU42 は、ステップ S914 にてラウンドカウンタ RC の値が「0」以下でないと判定した場合には、ステップ S915 において、タイマカウンタ T の値に「500」をセットする。その後、MPU42 は、大入賞口開閉処理を終了する。

【2290】

ここで、ステップ S915 にてタイマカウンタ T にセットされた値は、開閉扉 272 を開放状態に設定した後、閉鎖状態に設定してから再び開閉扉 272 を開放状態に設定するまでの開放待機時間を規定している。なお、本参考形態では、開放待機時間は 1 sec である。この開放待機時間は、開閉実行モードの種類や進行状況に関わらず同一である。 30

【2291】

これに対して、MPU42 は、ステップ S914 にてラウンドカウンタ RC の値が「0」以下であると判定した場合には、ステップ S916 以降の処理を実行する。

ステップ S916 では、MPU42 は、タイマカウンタ T にエンディング用の待機時間（待機期間）として「2000」をセットする。このタイマカウンタ T にセットされた値は、前述したように、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、エンディング用の待機時間は 4 sec となる。なお、エンディング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。 40

【2292】

エンディング用の待機時間は、オープニング用の待機時間と同様に、遊技結果の種類に関わらず同一である。すなわち、このエンディング用の待機時間は、開閉実行モードの種類に関わらず同一である。

なお、エンディング用の待機時間は、これに限定されることはなく、例えば、遊技者には同様と認識される程度に遊技結果の種類に応じて微妙に相違させる構成としてもよい。また、例えば、エンディング用の待機時間は、「低確結果」または「最有利結果」の遊技結果である場合と、これら以外の遊技結果である場合とで大きく相違する等のように、遊技結果の種類に応じて大きく相違させる構成としてもよい。

【2293】

ステップ S 9 1 7 では、M P U 4 2 は、エンディングコマンドを設定する。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 9 1 7 にて設定したエンディングコマンドを第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に送信する。その後、M P U 4 2 は、大入賞口開閉処理を終了する。

なお、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信されるエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モードの終了を認識し、所定の処理を実行する。

【 2 2 9 4 】

次に、ステップ S 9 0 6 おいて、M P U 4 2 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下であると判定された場合の処理（ステップ S 9 1 8 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 1 8 では、M P U 4 2 は、前述したステップ S 9 1 0 と同様に閉鎖実行処理を実行する。 10

ステップ S 9 1 9 では、M P U 4 2 は、前述したステップ S 9 1 1 と同様に閉鎖コマンドを設定する。

【 2 2 9 5 】

ステップ S 9 2 0 では、M P U 4 2 は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 2 0 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合、すなわち当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップ S 9 2 1 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 2 0 にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップ S 9 2 3 以降の処理を実行する。 20

【 2 2 9 6 】

まず、ステップ S 9 2 0 において、M P U 4 2 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定された場合の処理（ステップ S 9 2 1 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 2 1 では、M P U 4 2 は、ラウンドカウンタ R C の値に 1 を減算して更新する。

【 2 2 9 7 】

ステップ S 9 2 2 では、M P U 4 2 は、ラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 2 2 にてラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、前述したステップ S 9 1 5 以降の処理を実行する。 30

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 2 2 にてラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下であると判定した場合には、前述した S 9 1 6 以降の処理を実行する。

つまり、主制御装置 4 は、開閉扉 2 7 2 の開動作を続けて行うか、または終了させるかの切り替えを行う条件が成立しているか否かをラウンドカウンタ R C の値と「 0 」を比較することによって判定している。

【 2 2 9 8 】

次に、ステップ S 9 1 2 またはステップ S 9 2 0 において、M P U 4 2 にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定された場合の処理（ステップ S 9 2 3 以降の処理）について説明する。 40

ステップ S 9 2 3 では、M P U 4 2 は、開閉カウンタ S O C の値に 1 を減算して更新する。

【 2 2 9 9 】

ステップ S 9 2 4 では、M P U 4 2 は、開閉カウンタ S O C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 9 2 4 にて開閉カウンタ S O C の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、前述したステップ S 9 1 5 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 9 2 4 にて開閉カウンタ S O C の値が「 0 」以下であると判定した場合には、前述した S 9 1 6 以降の処理を実行する。

【 2 3 0 0 】

このように、パチンコ機 1 は、接続される検知センサ 304 からの検知信号に基づいて、可変入賞装置 27 の動作状態を制御し得る主制御装置 4 を備えている。

また、可変入賞装置 27 は、初期位置（閉鎖状態）に位置する開閉扉 272 が初期位置から駆動位置（開放状態）まで移動する開動作と、駆動位置に位置する開閉扉 272 が初期位置まで移動する閉動作と、を少なくとも有する一連の動作を繰り返し実行可能に構成されている。ここで、初期位置は、開閉扉 272 が非駆動状態であるときに配置されている位置である。

【2301】

遊技状態移行処理の説明に戻り、図 170 を参照してステップ S812 以降の処理について説明する。

MPU42 は、ステップ S811 の大入賞口開閉処理を実行した後、第 2 制御判別部であるステップ S812 において、開閉カウンタ SOC の値が「0」以下であり、かつラウンドカウンタ RC の値が「0」以下であるか否かを判定する。

【2302】

MPU42 は、ステップ S812 にて開閉カウンタ SOC の値およびラウンドカウンタ RC の値の少なくともいずれか一方が「0」以下ではないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、MPU42 は、ステップ S812 にて開閉カウンタ SOC の値およびラウンドカウンタ RC の値の双方が「0」以下であると判定した場合には、ステップ S813 において、タイマカウンタ T の値が「0」以下であるか否かを判定する。

【2303】

MPU42 は、ステップ S813 にてタイマカウンタ T の値が「0」以下でないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、MPU42 は、ステップ S813 にてタイマカウンタ T の値が「0」以下であると判定した場合には、ステップ S814 において、RAM44 に記憶された開閉実行モード中フラグをクリアした後、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。その後、MPU42 は、遊技状態移行処理を終了する。

【2304】

このように、主制御装置 4 は、ラウンド遊技を継続するラウンド遊技状態および開閉扉 272 を閉鎖状態に設定してエンディングに移行するエンディング状態の各動作状態に可変入賞装置 27 の動作状態を切り替えるために用いられる切替条件（開閉カウンタ SOC の値が「0」以下であり、かつラウンドカウンタ RC の値が「0」以下である）が発生しているか否かを RAM44 に記憶された情報をもとに判別するステップ S812 の処理を備えている。

【2305】

このステップ S812 の処理は、一連の動作における閉動作を終了する制御を実行する度に判別を行うように構成されている。

換言すれば、ステップ S812 の処理は、判別を行った後は開閉扉 272 が一連の動作における閉動作を終了するまでは判別を行わないように構成されている。

これは、開放状態の可変入賞装置 27 は、時間または入賞個数による閉鎖条件が成立しない限り、閉鎖状態に切り替わることがないため、その間に動作状態を切り替える状況が発生し得ないからである。そして、その間の無駄な判別を省くことによって、主制御装置 4 の負荷を抑制している。

【2306】

また、主制御装置 4 は、ステップ S812 の処理の判別に基づいて、可変入賞装置 27 の動作状態を、一連の動作を実行する第 1 状態であるラウンド遊技状態で継続する場合と、可変入賞装置 27 の動作状態を、一連の動作を実行するラウンド遊技状態から、ラウンド遊技状態とは異なる態様に制御される第 2 状態であるエンディング状態に移行させる場合と、を有している。このエンディング状態は、可変入賞装置 27 の動作を終了させる可動終了状態を少なくとも有するものである。

【 2 3 0 7 】

なお、エンディング状態は、例えば、開閉実行モードに移行する前のサポートモードが高頻度サポートモードであり、エンディング状態の終了後のサポートモードも高頻度サポートモードである場合に、エンディング用の待機時間を短期間とする短期エンディングと、開閉実行モードに移行する前のサポートモードが低頻度サポートモードであり、エンディング状態の終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである場合に、エンディング用の待機時間を長期間とし、このエンディング用の待機時間中に高頻度サポートモードに移行した場合における演出などを遊技者に選択させる長期エンディングと、を有しているてもよい。

この場合には、一連の動作を終了した後に実行される制御として、所定の制御（短期エンディング）と、所定の制御と異なる特定の制御（長期エンディング）と、を実行可能であり、一連の動作を終了した後に実行される制御が所定の制御と特定の制御とのどちらの場合であっても、開閉扉 2 7 2 を初期位置に位置させた状態で実行される。

【 2 3 0 8 】

ここで、パチンコ機 1 は、前記主参考形態と同様に、窓部 1 2 2 の上方に設けられた放光体である表示ランプ部 1 2 4 を備えている（図 1 参照）。この表示ランプ部 1 2 4 は、開閉扉 2 7 2 が初期位置に位置する場合であってもパチンコ機 1 の正面側の所定位置から視認可能に構成されている。

例えば、MPU 5 2 は、開閉実行モード用の演出コマンドに基づいて、ラウンド遊技状態の場合には、表示ランプ部 1 2 4 を点灯させる駆動制御を実行し、エンディング状態の場合には、表示ランプ部 1 2 4 を点灯させる駆動制御を実行している。

したがって、パチンコ機 1 は、少なくとも開閉扉 2 7 2 が初期位置に位置する場合に発光し得る表示ランプ部 1 2 4 を備えている。

【 2 3 0 9 】

以下、開閉実行モード終了時の移行処理について詳細に説明する。

【 2 3 1 0 】

図 1 7 3 は、開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図である。

開閉実行モード終了時の移行処理では、MPU 4 2 は、図 1 7 3 に示すように、ステップ S 1 1 0 1 ~ S 1 1 1 2 を実行する。

ステップ S 1 1 0 1 では、MPU 4 2 は、振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」であるか否かを判定する。

【 2 3 1 1 】

MPU 4 2 は、ステップ S 1 1 0 1 にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、ステップ S 1 1 0 2 以降の処理を実行する。

これに対して、MPU 4 2 は、ステップ S 1 1 0 1 にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」でないと判定した場合には、ステップ S 1 1 0 5 以降の処理を実行する。

【 2 3 1 2 】

まず、ステップ S 1 1 0 1 において、MPU 4 2 にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」であると判定された場合の処理（ステップ S 1 1 0 2 以降の処理）について説明する。

ステップ S 1 1 0 2 では、MPU 4 2 は、高頻度サポートフラグを RAM 4 4 にセットする。MPU 4 2 は、RAM 4 4 に既に高頻度サポートフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、MPU 4 2 は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。

【 2 3 1 3 】

ステップ S 1 1 0 3 では、MPU 4 2 は、RAM 4 4 に記憶された回数制限フラグをクリアする。

ここで、高頻度サポートモードは、RAM 4 4 に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされていない場合には、少なくとも抽選処理であ

る当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【2314】

ステップS1104では、MPU42は、高確率モードフラグをRAM44にセットする。MPU42は、RAM44に既に高確率モードフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、MPU42は、当否抽選モードを高確率モードに設定する。この高確率モードは、少なくとも抽選処理である当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。その後、MPU42は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【2315】

なお、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する際には、MPU42は、振分結果に応じてRAM44にセットしたフラグ（低確結果フラグ、非明示少ラウンド高確結果フラグ、明示少ラウンド高確結果フラグ、および最有利結果フラグ）や、特別外れフラグをクリアする。また、前述した変動開始処理のステップS701では、MPU42は、RAM44に高確率モードフラグがセットされているか否かを判定することによって、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定している。 10

【2316】

次に、ステップS1101において、MPU42にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」でないと判定された場合の処理（ステップS1105以降の処理）について説明する。

ステップS1105では、MPU42は、振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」であるか否かを判定する。 20

【2317】

MPU42は、ステップS1105にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、ステップS1106以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS1105にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」でないと判定した場合には、ステップS1108以降の処理を実行する。

【2318】

まず、ステップS1105において、MPU42にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」であると判定された場合の処理（ステップS1106以降の処理）について説明する。 30

ステップS1106では、MPU42は、RAM44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。

【2319】

MPU42は、ステップS1106にてRAM44に高頻度サポートフラグがセットされていると判定した場合には、前述したステップS1103以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS1106にてRAM44に高頻度サポートフラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS1107において、高確率モードフラグをRAM44にセットする。MPU42は、RAM44に既に高確率モードフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、MPU42は、当否抽選モードを高確率モードに設定する。この高確率モードは、少なくとも抽選処理である当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。その後、MPU42は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。 40

【2320】

次に、ステップS1105において、MPU42にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」でないと判定された場合の処理（ステップS1108以降の処理）について説明する。

ステップS1108では、MPU42は、振分結果が「低確結果」であるか否かを判定する。

【2321】

MPU42は、ステップS1108にて振分結果が「低確結果」でないと判定した場合 50

(当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合) には、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

これに対して、MPU42は、ステップS1108にて振分結果が「低確結果」であると判定した場合には、ステップS1109以降の処理を実行する。

【2322】

ステップS1109では、MPU42は、高確率モードフラグをクリアする。これによって、MPU42は、当否抽選モードを低確率モードに設定する。この低確率モードは、少なくとも抽選処理である当否抽選において「大当たり当選」となって、振分結果が「低確結果」以外になるまで継続する。

【2323】

ステップS1110では、MPU42は、高頻度サポートフラグをRAM44にセットする。MPU42は、RAM44に既に高頻度サポートフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、MPU42は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。

ステップS1111では、MPU42は、RAM44の各種カウンタエリア441に設けられた遊技回数カウンタの値に「100」をセットする。

ステップS1112では、MPU42は、回数制限フラグをRAM44にセットする。MPU42は、RAM44に既に回数制限フラグがセットされている場合には、これを維持する。その後、MPU42は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【2324】

ここで、高頻度サポートモードは、RAM44に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされている場合には、遊技回数カウンタにセットされた終了基準回数である100回の遊技回を消化するまで継続する。MPU42は、100回の遊技回を消化した場合には、高頻度サポートフラグおよび回数制限フラグをクリアする。これによって、MPU42は、サポートモードを低頻度サポートモードに設定する。

なお、MPU42は、これらの処理を通常処理のステップS306において、電役サポート用処理として実行する。この変動部である電役サポート用処理については後に詳細に説明する。

【2325】

このように、抽選処理である当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」となった場合には、遊技状態は、現在の遊技状態に関わらず開閉実行モード(すなわち、ラウンド数規定モード)の終了後に、高確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。高確率モードおよび高頻度サポートモードは、少なくとも抽選処理である当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【2326】

また、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるときに抽選処理である当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」となった場合には、遊技状態は、開閉実行モード(すなわち、ラウンド数規定モード)の終了後に、高確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。高確率モードおよび高頻度サポートモードは、少なくとも抽選処理である当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【2327】

これに対して、現在のサポートモードが低頻度サポートモードであるときに抽選処理である当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」となった場合には、遊技状態は、開閉実行モード(すなわち、ラウンド数規定モード)の終了後に、高確率モードに移行するとともに、低頻度サポートモードに移行する。高確率モードおよび低頻度サポートモードは、少なくとも抽選処理である当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

10

20

30

40

50

【 2 3 2 8 】

また、抽選処理である当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「低確結果」となった場合には、遊技状態は、現在の遊技状態に関わらず開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、低確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。低確率モードは、少なくとも抽選処理である当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続し、高頻度サポートモードは、抽選処理である当否抽選において「大当たり当選」となることなく、100回の遊技回を消化した場合には、低頻度サポートモードに移行する。

【 2 3 2 9 】

また、抽選処理である当否抽選において「大当たり当選」とならなかった場合、すなわち抽選処理である当否抽選において当否結果が「特別外れ結果」または「通常外れ結果」となった場合には、遊技状態は移行しない。

【 2 3 3 0 】

ここで、前記主参考形態と同様に、「特別外れ結果」では、開閉実行モードは、ラウンド数規定モードではなく、開閉数規定モードに移行し、大入賞口271の開閉は、短時間態様で2回実行される（図28参照）。また、「非明示少ラウンド高確結果」では、開閉実行モードは、2回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口271の開閉は、短時間態様で2回実行される（図28参照）。そして、「最有利結果」および「低確結果」では、開閉実行モードは、15回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口271の開閉は、長時間態様で15回実行される（図28参照）。

【 2 3 3 1 】

したがって、パチンコ機1は、開閉扉272が一連の動作を実行するラウンド遊技状態の期間として、大入賞口271の開閉を短時間態様で2回実行する第1の期間（少ラウンド遊技）と、大入賞口271の開閉を長時間態様で15回実行する第1の期間よりも長い期間の第2の期間（多ラウンド遊技）とを実行可能であり、ラウンド遊技状態の期間は抽選によってランダムに決定される。

【 2 3 3 2 】

< 電役サポート用処理 >

図174は、電役サポート用処理のフローチャートを示す図である。

電役サポート用処理では、MPU42は、図174に示すように、ステップS1201～S1208を実行する。

ステップS1201では、MPU42は、普通図柄用表示部35が変動表示中であるか否か、すなわち電役遊技回を進行中であるか否かを判定する。

【 2 3 3 3 】

MPU42は、ステップS1201にて普通図柄用表示部35が変動表示中でないと判定した場合には、ステップS1202以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS1201にて普通図柄用表示部35が変動表示中であると判定した場合には、ステップS1205以降の処理を実行する。

【 2 3 3 4 】

まず、ステップS1201において、普通図柄用表示部35が変動表示中でないと判定した場合の処理（ステップS1202以降の処理）について説明する。

ステップS1202では、MPU42は、電役保留個数RcNが「0」以下であるか否かを判定する。

【 2 3 3 5 】

MPU42は、ステップS1202にて電役保留個数RcNが「0」以下であると判定した場合には、ステップS1203以降の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

これに対して、MPU42は、ステップS1202にて電役保留個数RcNが「0」以下でないと判定した場合には、ステップS1203において、電役保留エリア443に記

憶されている電役保留情報を電役遊技回の消化用に設定するための電役データ設定処理を実行する。その後、MPU42は、ステップS1204において、普通図柄用表示部35に変動表示を開始させて電役遊技回を消化するための電役変動開始処理を実行し、電役サポート用処理を終了する。

以下、ステップS1203の電役データ設定処理およびステップS1204の電役変動開始処理について詳細に説明する。

【2336】

図175は、電役データ設定処理のフローチャートを示す図である。

電役データ設定処理では、MPU42は、図175に示すように、ステップS1301～S1304を実行する。

ステップS1301では、MPU42は、電役保留エリア443の電役保留個数RcNの値に1を減算して更新する。

ステップS1302では、MPU42は、電役保留エリア443の記憶エリアに格納された電役保留情報を電役実行エリアに移動する。

ステップS1303では、MPU42は、電役保留エリア443の記憶エリアに格納された電役保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、電役保留エリア443の各記憶エリアに格納されている電役保留情報を電役実行エリア側に順にシフトする処理である。

【2337】

ステップS1304では、MPU42は、電役保留情報のシフトを実行したことを認識させるための電役シフト時コマンドを設定し、この設定した電役シフト時コマンドを第2制御部である音声発光制御装置5に送信し、電役データ設定処理を終了する。この電役シフト時コマンドは、スルーゲート31への遊技球の入賞に基づいて電役保留エリア443の記憶エリアに記憶された電役保留情報を対象として電役保留情報のシフトを実行したことを第2制御部である音声発光制御装置5に認識させるための情報を含んでいる。

なお、第2制御部である音声発光制御装置5は、MPU42から送信される電役シフト時コマンドに基づいて、放光体である第3保留ランプ部373の点灯状態を変更する。具体的には、第2制御部である音声発光制御装置5は、各スルーゲート31に入賞した遊技球の電役保留個数の減少に伴って、放光体である第3保留ランプ部373の点灯個数を減少させる。

【2338】

図176は、電役変動開始処理のフローチャートを示す図である。

電役変動開始処理では、MPU42は、図176に示すように、ステップS1401～S1410を実行する。

ステップS1401では、MPU42は、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

なお、MPU42は、RAM44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によって、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定している。

【2339】

MPU42は、ステップS1401にてサポートモードが高頻度サポートモードでないと判定した場合（サポートモードが低頻度サポートモードであると判断した場合）には、ステップS1402において、低頻度サポートモード用の電役当否テーブル（図示略）をROM43の電役当否テーブル記憶エリア（図示略）から読み出し、ステップS1401にてサポートモードが高頻度サポートモードであると判断した場合には、ステップS1403において、高頻度サポートモード用の電役当否テーブル（図示略）をROM43の電役当否テーブル記憶エリア（図示略）から読み出す。

【2340】

ここで、パチンコ機1は、電動役物261を開放状態に設定することによって、始動入球口である下作動口26への遊技球の入賞を可能とする頻度が互いに異なる複数のサポ

10

20

30

40

50

トモードを有している。具体的には、パチンコ機 1 は、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する頻度が相対的に低い低頻度サポートモード（低頻度ガイド状態）と、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する頻度が相対的に高い高頻度サポートモード（高頻度ガイド状態）とを有している。

【 2 3 4 1 】

具体的には、電役当否テーブルは、低頻度サポートモード用の電役当否テーブル（低頻度用電役当否情報群）と、高頻度サポートモード用の電役当否テーブル（高頻度用電役当否情報群）とを備えている。

M P U 4 2 は、これらの電役当否テーブルと、電役保留エリア 4 4 3 に格納された電動役物開放カウンタ C 4 の値とを比較することによって、抽選処理である電動役物開放抽選

10

【 2 3 4 2 】

これらの電役当否テーブルは、「電役開放当選」および「電役開放外れ結果」の複数の電動役物開放抽選の結果（電役当否結果）を有している。

具体的には、電動役物開放抽選に際して低頻度サポートモード用の電役当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「電役開放当選」となる乱数の値は 1 個である。したがって、電動役物開放抽選に際して低頻度サポートモード用の電役当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「電役開放当選」となる確率は 1 / 2 5 1 である。

これに対して、電動役物開放抽選に際して高頻度サポートモード用の電役当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「電役開放当選」となる乱数の値は 2 5 0 個である。したがって、電動役物開放抽選に際して高頻度サポートモード用の電役当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「電役開放当選」となる確率は 2 5 0 / 2 5 1 である。ここで、低頻度サポートモード用の電役当否テーブルに記憶された「電役開放当選」となる乱数の値は、高頻度サポートモード用の電役当否テーブルに記憶された「電役開放当選」となる乱数の値に含まれている。

20

【 2 3 4 3 】

なお、各電役当否テーブルに記憶される乱数の値や個数は任意であり、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して「電役開放当選」となる確率が高くなっているればよい。また、高頻度サポートモード用の電役当否テーブルに記憶された「電役開放当選」となる乱数の値は、低頻度サポートモード用の電役当否テーブルに記憶された「電役開放当選」となる乱数の値を含んでいなくてもよく、低頻度サポートモード用の電役当否

30

【 2 3 4 4 】

ステップ S 1 4 0 2 またはステップ S 1 4 0 3 の処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 1 4 0 4 において、電役当否判定処理を実行する。この電役当否判定処理では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の抽選カウンタ用バッファに格納された電動役物開放カウンタ C 4 の値と、ステップ S 1 4 0 2 またはステップ S 1 4 0 3 にて読み出した電役当否テーブルとを比較することによって、電動役物開放抽選の結果（電役当否結果）を判定する。なお、電役当否結果は、「電役開放当選」および「電役開放外れ結果」のいずれかであり、サポートモードが低頻度サポートモードであっても高頻度サポートモードであっても同

40

【 2 3 4 5 】

ステップ S 1 4 0 5 では、M P U 4 2 は、ステップ S 1 4 0 4 にて判定した電役当否結果が「電役開放当選」であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 1 4 0 5 にて電役当否結果が「電役開放当選」とであると判定した場合には、ステップ S 1 4 0 6 において、電役開放当選用の停止結果設定処理を実行する。この電役開放当選用の停止結果設定処理では、M P U 4 2 は、普通図柄用表示部 3 5 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を R A M 4 4 に記憶させる。ここで、M P U 4 2 は、R O M 4 3 に予め記憶された電役開放当選用の停止結果テーブルを参照することによって、普通図柄用表示部 3 5 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。

50

【 2 3 4 6 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 1 4 0 5 にて電役当否結果が「電役開放当選」でないと判定した場合（「電役開放外れ結果」とであると判定した場合）には、ステップ S 1 4 0 7 において、電役開放外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この電役開放外れ結果用の停止結果設定処理では、M P U 4 2 は、普通図柄用表示部 3 5 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を R A M 4 4 に記憶させる。ここで、M P U 4 2 は、R O M 4 3 に予め記憶された電役開放外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、普通図柄用表示部 3 5 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。

【 2 3 4 7 】

ステップ S 1 4 0 6 またはステップ S 1 4 0 7 の処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 1 4 0 8 において、電役表示継続時間（電役表示継続期間）の設定処理を実行する。 10

電役表示継続時間の設定処理では、M P U 4 2 は、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【 2 3 4 8 】

M P U 4 2 は、サポートモードが高頻度サポートモードであると判定した場合には、R O M 4 3 に記憶された高頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルを参照することによって、電役表示継続時間を決定し、その決定した電役表示継続時間を R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられた電役表示継続時間カウンタにセットする。

これに対して、M P U 4 2 は、サポートモードが高頻度サポートモードでないと判定した場合（サポートモードが低頻度サポートモードであると判定した場合）には、R O M 4 3 に記憶された低頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルを参照することによって、電役表示継続時間を決定し、その決定した電役表示継続時間を R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられた電役表示継続時間カウンタにセットする。 20

【 2 3 4 9 】

ここで、高頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルは、低頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルと比較して、電役表示継続時間を短くするように設定されている。換言すれば、高頻度サポートモードである場合の電役表示継続時間は、低頻度サポートモードである場合のそれよりも短い。

また、高頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルを参照することによって決定される電役表示継続時間は、低頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルを参照することによって決定される電役表示継続時間とは異なっている。 30

なお、電役表示継続時間は、サポートモードに応じて変動しない構成としてもよい。また、高頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルおよび低頻度サポートモード用の電役表示継続時間テーブルは同一であってもよい。

【 2 3 5 0 】

ステップ S 1 4 0 9 では、M P U 4 2 は、電役変動用コマンドを設定する。この電役変動用コマンドは、電役表示継続時間に係る情報を含んでいる。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 1 4 0 9 にて設定した電役変動用コマンドを第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に送信する。 40

なお、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される電役変動用コマンドに基づいて、所定の処理を実行する。

【 2 3 5 1 】

ステップ S 1 4 1 0 では、M P U 4 2 は、普通図柄用表示部 3 5 に変動表示を開始させる。その後、M P U 4 2 は、電役変動開始処理を終了する。

【 2 3 5 2 】

電役サポート用処理の説明に戻り、図 1 7 4 を参照してステップ S 1 2 0 5 以降の処理について説明する。

M P U 4 2 は、ステップ S 1 2 0 1 において、普通図柄用表示部 3 5 が変動表示中であるか否かを判定し、普通図柄用表示部 3 5 が変動表示中であると判定した場合には、ステ 50

ップ S 1 2 0 5 以降の処理を実行する。

【 2 3 5 3 】

ステップ S 1 2 0 5 では、M P U 4 2 は、電役変動開始処理のステップ S 1 4 0 8 にてセットした電役表示継続時間が経過したか否かを判定する。具体的には、M P U 4 2 は、R A M 6 4 の電役表示継続時間カウンタにセットされた値が「 0 」以下になったか否かを判定する。なお、この電役表示継続時間カウンタの値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。

【 2 3 5 4 】

M P U 4 2 は、ステップ S 1 2 0 5 にて電役表示継続時間が経過していないと判定した場合には、ステップ S 1 2 0 6 において、電役変動表示用処理を実行する。この電役変動表示用処理では、M P U 4 2 は、変動表示中の普通図柄用表示部 3 5 の表示を更新する。その後、M P U 4 2 は、電役サポート用処理を終了する。 10

【 2 3 5 5 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 1 2 0 5 にて電役表示継続時間が経過していると判定した場合には、ステップ S 1 2 0 7 において、電役変動終了処理を実行する。この電役変動終了処理では、M P U 4 2 は、普通図柄用表示部 3 5 に変動表示を開始させる際に行われた電役変動開始処理のステップ S 1 4 0 6 またはステップ S 1 4 0 7 の処理において R A M 4 4 に記憶した情報（普通図柄用表示部 3 5 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報）を特定する。そして、M P U 4 2 は、電役遊技回の終了に際し、この特定した情報に対応した絵柄を変動表示中の普通図柄用表示部 3 5 に表示させるように普通図柄用表示部 3 5 の表示制御を実行する（電役変動終了実行処理）。 20

【 2 3 5 6 】

ステップ S 1 2 0 8 では、M P U 4 2 は、電役変動終了コマンドを設定する。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 1 2 0 8 にて設定した電役変動終了コマンドを第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に送信する。その後、M P U 4 2 は、電役サポート用処理を終了する。

なお、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される電役変動終了コマンドに基づいて、その電役遊技回の演出を終了させるための処理を実行する。ここで、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 は、電役変動終了コマンドの受信を必要とすることなく、独自に電役遊技回の演出を終了するように構成されていてもよい。 30

【 2 3 5 7 】

図 1 7 7 は、電役変動終了処理のフローチャートを示す図である。

電役変動終了処理では、M P U 4 2 は、図 1 7 7 に示すように、ステップ S 1 5 0 1 ~ S 1 5 0 5 を実行する。

ステップ S 1 5 0 1 では、普通図柄用表示部 3 5 に変動表示を開始させる際に行われた電役変動開始処理のステップ S 1 4 0 6 またはステップ S 1 4 0 7 の処理において R A M 4 4 に記憶した情報（普通図柄用表示部 3 5 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報）を特定する。そして、M P U 4 2 は、電役遊技回の終了に際し、この特定した情報に対応した絵柄を変動表示中の普通図柄用表示部 3 5 に表示させるように普通図柄用表示部 3 5 の表示制御を実行する（電役変動終了実行処理）。 40

【 2 3 5 8 】

ステップ S 1 5 0 2 では、M P U 4 2 は、電役当否結果が「電役開放当選」であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 1 5 0 2 にて電役当否結果が「電役開放当選」でないと判定した場合には、ステップ S 1 5 0 3 以降の処理を実行することなく、電役変動終了処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 1 5 0 2 にて電役当否結果が「電役開放当選」であると判定した場合には、ステップ S 1 5 0 3 において、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【 2 3 5 9 】

M P U 4 2 は、ステップ S 1 5 0 3 にてサポートモードが高頻度サポートモードであると判定した場合には、ステップ S 1 5 0 4 において、高頻度用電役開放実行処理を実行する。高頻度用電役開放実行処理では、M P U 4 2 は、電動役物駆動部 2 6 2 の駆動制御を実行することによって、電動役物 2 6 1 の開閉処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 1 5 0 3 にてサポートモードが高頻度サポートモードでないと判定した場合（サポートモードが低頻度サポートモードであると判定した場合）には、ステップ S 1 5 0 5 において、低頻度用電役開放実行処理を実行する。低頻度用電役開放実行処理では、M P U 4 2 は、電動役物駆動部 2 6 2 の駆動制御を実行することによって、電動役物 2 6 1 の開閉処理を実行する。

ステップ S 1 5 0 4 の高頻度用電役開放実行処理またはステップ S 1 5 0 5 の低頻度用電役開放実行処理を実行した後、M P U 4 2 は、電役変動終了処理を終了する。 10

【 2 3 6 0 】

ここで、高頻度用電役開放実行処理は、低頻度用電役開放実行処理と比較して、電動役物開放抽選に当選した際に、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する回数が多く、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する 1 回の開放時間も長くなっている。また、高頻度用電役開放実行処理では、1 回の電役開放状態における各回の開放の間に、電動役物 2 6 1 を閉鎖状態に設定する閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短くなっている。

【 2 3 6 1 】

したがって、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードと比較して、遊技球は、始動入球口である下作動口 2 6 に入賞しやすくなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、遊技球は、始動入球口である下作動口 2 6 よりも始動入球口である上作動口 2 5 に入賞する確率が高くなる。また、高頻度サポートモードでは、遊技球は、始動入球口である上作動口 2 5 よりも始動入球口である下作動口 2 6 に入賞する確率が高くなる。 20

そして、始動入球口である下作動口 2 6 への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技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 3 6 2 】

このように、パチンコ機 1 は、電動役物 2 6 1 が開動作を行ってから閉動作を行うまでの時間が長いほど、始動入球口である下作動口 2 6 に遊技球が入球する可能性が高くなり、遊技者にとっての利益期待度が高くなるように構成されている。 30

【 2 3 6 3 】

なお、検知センサ 3 0 3 は、前述したように、主制御装置 4 における M P U 4 2 の入力ポートに接続されており、検知信号を主制御装置 4 に送信することによって、その検知結果を主制御装置 4 に送信している。

そして、主制御装置 4 は、検知センサ 3 0 3 からの検知信号に基づいて所定の情報である入賞球数信号を R A M 4 4 に設定する電役サポート用処理を備えている。

【 2 3 6 4 】

また、パチンコ機 1 は、接続される検知センサ 3 0 3 からの検知信号に基づいて、電動役物 2 6 1 の動作状態を制御し得る主制御装置 4 を備えている。

また、電動役物 2 6 1 は、初期位置（閉鎖状態）に位置する電動役物 2 6 1 が初期位置から駆動位置（開放状態）まで移動する開動作と、駆動位置に位置する電動役物 2 6 1 が初期位置まで移動する閉動作と、を少なくとも有する一連の動作を繰り返し実行可能に構成されている。ここで、初期位置は、電動役物 2 6 1 が非駆動状態であるときに配置されている位置である。 40

【 2 3 6 5 】

さらに、主制御装置 4 は、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定する電役開放当選状態、および電動役物 2 6 1 を閉鎖状態に設定する電役開放非当選状態の各動作状態に電動役物 2 6 1 の動作状態を切り替えるために用いられる切替条件が発生しているか否かを R A M 4 4 に記憶された情報をもとに判別する電役サポート用処理を備えている。

【 2 3 6 6 】

この電役サポート用処理は、一連の動作における閉動作を終了する制御を実行する度に判別を行うように構成されている。

換言すれば、この電役サポート用処理は、判別を行った後は電動役物 2 6 1 が一連の動作における閉動作を終了するまでは判別を行わないように構成されている。

これは、開放状態の電動役物 2 6 1 は、時間または入賞個数による閉鎖条件が成立しない限り、閉鎖状態に切り替わることがないため、その間に動作状態を切り替える状況が発生し得ないからである。そして、その間の無駄な判別を省くことによって、主制御装置 4 の負荷を抑制している。

【 2 3 6 7 】

また、主制御装置 4 は、この電役サポート用処理の判別に基づいて、電動役物 2 6 1 の動作状態を、一連の動作を実行する電役開放当選状態で継続する場合と、電動役物 2 6 1 の動作状態を、一連の動作を実行する電役開放当選状態から、電役開放当選状態とは異なる態様に制御される電役開放非当選状態に移行させる場合と、を有している。この電役開放非当選状態は、電動役物 2 6 1 の動作を終了させる可動終了状態を少なくとも有するものである。

【 2 3 6 8 】

このように、パチンコ機 1 は、遊技領域に設けられた各スルーゲート 3 1 と、各スルーゲート 3 1 に遊技球が入球した場合に抽選を実行可能な電動役物開放抽選と、抽選の結果に対応して遊技領域に設けられた所定の普通図柄用表示部 3 5 で変動表示を行う電役サポート用処理と、を備えている。

【 2 3 6 9 】

ここで、電役サポート用処理は、開閉実行モード中であるか否かに関わらずステップ S 1 2 0 1 ~ S 1 2 0 8 の処理を実行している。また、大入賞口開閉処理は、電役サポート用処理の実行中であるか否かに関わらずステップ S 9 0 1 ~ S 9 2 4 の処理を実行している。したがって、可変入賞装置 2 7 は、所定の普通図柄用表示部 3 5 で複数回の変動表示が行われる間、可変入賞駆動部 2 7 3 に一連の動作を繰り返し実行可能に構成されている。

【 2 3 7 0 】

また、電動役物 2 6 1 は、所定のメイン表示部 3 4 で複数回の変動表示が行われる間、可変入賞駆動部 2 7 3 に一連の動作を繰り返し実行可能に構成されている。

普通図柄用表示部 3 5 は、メイン表示部 3 4 で変動表示が行われる間、複数回の変動表示を行うことがあるように構成されている。メイン表示部 3 4 は、普通図柄用表示部 3 5 で変動表示が行われる間、複数回の変動表示を行うことがあるように構成されている。

【 2 3 7 1 】

< 音声発光制御装置の電気的構成 >

図 1 7 8 は、音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

第 2 制御部である音声発光制御装置 5 は、図 1 7 8 に示すように、音声発光制御基板 5 1 と、この音声発光制御基板 5 1 に実装された M P U 5 2 と、この M P U 5 2 を構成している R O M 5 3 および第 2 制御記憶部である R A M 5 4 とを備えている。ここで、M P U 5 2 は、R O M 5 3 および第 2 制御記憶部である R A M 5 4 の他、C P U、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

【 2 3 7 2 】

R O M 5 3 は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶部である。

第 2 制御記憶部である R A M 5 4 は、R O M 5 3 に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶部である。この第 2 制御記憶部である R A M 5 4 は、コマンドリスト格納エリア 5 4 1 や、各種カウンタエリア 5 4 2 などの各種エリアを有している。

10

20

30

40

50

【 2 3 7 3 】

M P U 5 2 は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。M P U 5 2 の入力ポートは、前述したように、主制御装置 4 に接続されているとともに、第 1 制御部である表示制御装置 6 に接続されている。また、M P U 5 2 の入力ポートは、位置検知センサ 1 0 5 と、押ボタン 1 4 2 とに接続されている。M P U 5 2 の出力ポートは、各種ランプ部 1 2 4 , 3 7 1 ~ 3 7 3 と、長板駆動部 1 0 3 2 と、スピーカ部 1 2 5 と、第 1 制御部である表示制御装置 6 とに接続されている。

M P U 5 2 は、主制御装置 4 から送信されるコマンドや、第 1 制御部である表示制御装置 6 から送信されるコマンドや、位置検知センサ 1 0 5 から入力される情報や、遊技者に操作されることによって、押ボタン 1 4 2 から入力される情報に基づいて、各種ランプ部 1 2 4 , 3 7 1 ~ 3 7 3 や、可動体である可動式役物 1 0 や、スピーカ部 1 2 5 の駆動制御を実行する。

また、M P U 5 2 は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを第 1 制御部である表示制御装置 6 に送信する。なお、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して第 1 制御部である表示制御装置 6 と電氣的に接続されている。

【 2 3 7 4 】

< 表示制御装置の電氣的構成 >

図 1 7 9 は、表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

第 1 制御部である表示制御装置 6 は、図 1 7 9 に示すように、表示制御基板 6 1 と、M P U 6 2 と、この M P U 6 2 を構成しているプログラム R O M 6 3 およびワーク R A M 6 4 と、ビデオディスプレイプロセッサ（V D P ）6 5 と、キャラクタ R O M 6 6 と、ビデオ R A M 6 7 とを備えている。ここで、M P U 6 2 は、プログラム R O M 6 3 およびワーク R A M 6 4 の他、C P U 、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。なお、M P U 6 2 、V D P 6 5 、キャラクタ R O M 6 6 、およびビデオ R A M 6 7 は、表示制御基板 6 1 に実装されている。

【 2 3 7 5 】

M P U 6 2 は、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 から送信されるコマンドを解析するとともに、このコマンドに基づいて所定の演算処理を行って V D P 6 5 の制御を実行する。具体的には、M P U 6 2 は、V D P 6 5 に対するコマンドを生成することによって V D P 6 5 の制御を実行する。

【 2 3 7 6 】

プログラム R O M 6 3 は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶部である。

ワーク R A M 6 4 は、プログラム R O M 6 3 に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶部である。このワーク R A M 6 4 は、コマンドリスト格納エリア 6 4 1 や、各種カウンタエリア 6 4 2 や、サブ側保留情報格納エリア 6 4 3 などの各種エリアを有している。

【 2 3 7 7 】

M P U 6 2 は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。M P U 6 2 の入力ポートは、前述したように、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に接続されている。M P U 6 2 の出力ポートは、前述したように、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に接続されている。

【 2 3 7 8 】

V D P 6 5 は、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 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 6 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。この V D P 6 5 は、

10

20

30

40

50

M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データをビデオ R A M 6 7 に記憶させる。

【 2 3 7 9 】

キャラクタ R O M 6 6 は、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 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機能する。このキャラクタ R O M 6 6 は、各種図柄のビットマップ形式画像データや、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を保持している。

ビデオ R A M 6 7 は、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 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、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の表示内容は、このビデオ R A M 6 7 の内容を書き替えることによって変更される。

10

【 2 3 8 0 】

このビデオ R A M 6 7 は、展開用バッファ 6 8 と、フレームバッファ 6 9 とを備えている。

V D P 6 5 は、前述したように、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に 1 フレーム分の描画データを作成する。なお、1 フレーム分の描画データとは、予め定められた更新タイミングで抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の表示画面 G における画像が更新される構成において、1 の更新タイミングにおける画像を表示させるために必要なデータのことをいう。

20

【 2 3 8 1 】

ここで、フレームバッファ 6 9 は、複数のフレーム領域 6 9 1 , 6 9 2 を備えている。具体的には、フレームバッファ 6 9 は、第 1 フレーム領域 6 9 1 と、第 2 フレーム領域 6 9 2 とを備えている。

【 2 3 8 2 】

各フレーム領域 6 9 1 , 6 9 2 は、1 フレーム分の描画データを記憶可能な容量に設定されている。具体的には、各フレーム領域 6 9 1 , 6 9 2 は、表示画面 G のドット（画素）に所定の倍率で対応させた多数の単位エリアを含んでいる。各単位エリアは、いずれの色を表示するかを特定するためのデータを格納可能な記憶容量を有している。より詳細には、各単位エリアは、フルカラー方式を採用しており、R（赤）、G（緑）、B（青）のそれぞれについて、256 色の設定を可能としている。換言すれば、各単位エリアは、R G B 各色に 1 バイト（8 ビット）の記憶容量を有し、全体として少なくとも 3 バイトの記憶容量を有している。

30

【 2 3 8 3 】

V D P 6 5 は、一方のフレーム領域（例えば第 1 フレーム領域 6 9 1）に作成された描画データを用いて抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 への描画が実行されている状況において、他のフレーム領域（例えば第 2 フレーム領域 6 9 2）に対して次に用いられる描画データの作成を実行する。つまり、フレームバッファ 6 9 は、ダブルバッファ方式を採用している。

【 2 3 8 4 】

40

また、V D P 6 5 は、第 1 フレーム領域 6 9 1 または第 2 フレーム領域 6 9 2 に作成された描画データに基づいて、表示画面 G の各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 に出力する。より詳細には、V D P 6 5 は、出力対象のフレーム領域 6 9 1 , 6 9 2 に描画データを転送させる。V D P 6 5 は、この描画データを抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の解像度に対応したものとすべく、スケーラ（図示略）にて解像度の調整を行って階調データに変換する。そして、V D P 6 5 は、この階調データに基づいて、表示画面 G の各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 に出力する。

【 2 3 8 5 】

このように、本参考形態では、パチンコ機 1 は、遊技領域に設けられ、所定の動作を実

50

行可能な可動体である可動式役物 10 と、接続される第 1 制御部である表示制御装置 6 からの制御信号であるコマンドに基づいて、可動体である可動式役物 10 の動作状態を制御し得る第 2 制御部である音声発光制御装置 5 と、を備えている。

【2386】

< 音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理について >

図 180 は、音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

第 2 制御部である音声発光制御装置 5 の MPU 52 は、遊技を進行させるタイマ割込み処理を実行する。このタイマ割込み処理では、MPU 52 は、図 180 に示すように、ステップ S2001Y ~ S2006Y を定期的に（例えば、2 msec 周期で）実行する。

10

【2387】

ステップ S2001Y では、MPU 52 は、コマンド格納処理を実行する。このコマンド格納処理では、MPU 52 は、MPU 42 からコマンドを受信した場合、または MPU 62 からコマンドを受信した場合に、そのコマンドを第 2 制御記憶部である RAM 54 に格納する。具体的には、第 2 制御記憶部である RAM 54 は、MPU 42 から送信されたコマンドの格納および読み出しをするためのリングバッファを有し、MPU 52 は、MPU 42 から送信された順序にしたがってコマンドをリングバッファに格納していく。また、第 2 制御記憶部である RAM 54 は、MPU 62 から送信されたコマンドの格納および読み出しをするためのリングバッファを有し、MPU 52 は、MPU 62 から送信された順序にしたがってコマンドをリングバッファに格納していく。なお、MPU 52 は、リングバッファに格納した順序にしたがってリングバッファからコマンドを読み出す。

20

【2388】

ステップ S2007 では、MPU 52 は、MPU 42 から送信されたコマンドに基づいてコマンド解析処理を実行する。コマンド解析処理では、MPU 52 は、MPU 42 から送信されたコマンドを解析する。具体的には、MPU 52 は、保留発生コマンド（第 1 保留発生コマンドまたは第 2 保留発生コマンド）、保留シフト時コマンド（第 1 シフト時コマンドまたは第 2 シフト時コマンド）、変動用コマンド、種別コマンド、デモコマンド、およびオープニングコマンドなどのコマンドを解析する。

【2389】

ステップ S2008 では、MPU 52 は、転送コマンド生成処理を実行する。転送コマンド生成処理では、MPU 52 は、ステップ S2007 にてコマンドを解析した結果に基づいて、第 1 制御部である表示制御装置 6 に送信するための転送コマンドを生成する。なお、本参考形態では、各種の転送コマンドは、MPU 42 から送信された各種のコマンドと同一のコマンドであるが、異なるコマンドとしてもよく、例えば、MPU 42 から送信された各種のコマンドに含まれている情報を必要に応じて変更するようにしてもよい。

30

【2390】

ステップ S2009 では、MPU 52 は、MPU 62 から送信された演出コマンドに基づいて第 2 制御処理部である演出コマンド解析処理を実行する。第 2 制御処理部である演出コマンド解析処理では、MPU 52 は、MPU 62 から送信された演出コマンドを解析する。なお、各種の演出コマンド、および第 2 制御処理部である演出コマンド解析処理については後に詳細に説明する。

40

【2391】

ステップ S2010 では、MPU 52 は、第 2 制御判別部である演出実行処理を実行する。第 2 制御判別部である演出実行処理では、MPU 52 は、ステップ S2009 にて演出コマンドを解析した結果に基づいて、各種ランプ部 124、371 ~ 373 や、可動体である可動式役物 10 や、スピーカ部 125 の駆動制御を実行する。なお、第 2 制御判別部である演出実行処理については後に詳細に説明する。

【2392】

ステップ S2006Y では、ステップ S2008 の転送コマンド生成処理にて生成した転送コマンドを第 1 制御部である表示制御装置 6 に送信するためのコマンド送信処理を実

50

行する。このコマンド送信処理では、M P U 5 2 は、第 2 制御記憶部である R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 にコマンドリストとして格納された各種コマンドを第 1 制御部である表示制御装置 6 に送信するタイミングに至ったか否かを判定し、各種コマンドを第 1 制御部である表示制御装置 6 に送信するタイミングに至ったと判定した場合には、そのコマンドを第 1 制御部である表示制御装置 6 に送信する。その後、M P U 5 2 は、タイマ割込み処理を終了する。

【 2 3 9 3 】

図 1 8 1 は、サブ側保留情報格納エリアの内容を示す図である。

サブ側保留情報格納エリア 6 4 3 は、図 1 8 1 に示すように、第 1 サブ側保留エリア S R a と、第 2 サブ側保留エリア S R b と、実行エリア S A E とを備えている。

10

【 2 3 9 4 】

第 1 サブ側取得情報記憶部として設けられた第 1 サブ側保留エリア S R a は、第 1 エリア S R a 1 ~ 第 4 エリア S R a 4 の 4 つの記憶エリアを備えている。各エリア S R a 1 ~ S R a 4 は、通常保留を発生させるための通常保留情報と、予告保留を発生させるための予告保留情報とを格納可能な記憶容量に設定されている。通常保留を発生させるための通常保留情報および予告保留を発生させるための予告保留情報については後に詳細に説明する。

【 2 3 9 5 】

M P U 6 2 は、通常保留情報または予告保留情報をサブ側保留情報として第 1 保留発生コマンドの受信に合わせて各エリア S R a 1 ~ S R a 4 に時系列的に格納していく。具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された第 1 保留発生コマンドを受信した場合に、第 1 エリア S R a 1 第 2 エリア S R a 2 第 3 エリア S R a 3 第 4 エリア S R a 4 の順にサブ側保留情報を時系列的に格納していく。

20

【 2 3 9 6 】

このように、第 1 サブ側保留エリア S R a は、4 つの記憶エリアを備えているので、第 1 保留発生コマンドに基づくサブ側保留情報は、最大 4 個まで保留されるようになっていく。また、第 1 サブ側保留エリア S R a は、各エリア S R a 1 ~ S R a 4 に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

【 2 3 9 7 】

第 2 サブ側取得情報記憶部として設けられた第 2 サブ側保留エリア S R b は、第 1 エリア S R b 1 ~ 第 4 エリア S R b 4 の 4 つの記憶エリアを備えている。各エリア S R b 1 ~ S R b 4 は、通常保留を発生させるための通常保留情報と、予告保留を発生させるための予告保留情報とを格納可能な記憶容量に設定されている。通常保留を発生させるための通常保留情報および予告保留を発生させるための予告保留情報については後に詳細に説明する。

30

【 2 3 9 8 】

M P U 6 2 は、通常保留情報または予告保留情報をサブ側保留情報として第 2 保留発生コマンドの受信に合わせて各エリア S R b 1 ~ S R b 4 に時系列的に格納していく。具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された第 2 保留発生コマンドを受信した場合に、第 1 エリア S R b 1 第 2 エリア S R b 2 第 3 エリア S R b 3 第 4 エリア S R b 4 の順にサブ側保留情報を時系列的に格納していく。

40

【 2 3 9 9 】

このように、第 2 サブ側保留エリア S R b は、4 つの記憶エリアを備えているので、第 2 保留発生コマンドに基づくサブ側保留情報は、最大 4 個まで保留されるようになっていく。また、第 2 サブ側保留エリア S R b は、各エリア S R b 1 ~ S R b 4 に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

【 2 4 0 0 】

実行エリア S A E は、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の変動表示を開始する際に、第 1 サブ側保留エリア S R a、または第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報を移動させるためのエリアである。

50

【 2 4 0 1 】

< 表示制御装置にて実行されるタイマ割込み処理について >

図 1 8 2 は、表示制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

第 1 制御部である表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、遊技を進行させるタイマ割込み処理を実行する。このタイマ割込み処理では、M P U 6 2 は、図 1 8 2 に示すように、ステップ S 4 0 0 1 ~ S 4 0 0 6 を定期的に（例えば、2 m s e c 周期で）実行する。

【 2 4 0 2 】

ステップ S 4 0 0 1 では、M P U 6 2 は、コマンド格納処理を実行する。このコマンド格納処理では、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から転送コマンドを受信した場合に、その転送コマンドをワーク R A M 6 4 に格納する。具体的には、ワーク R A M 6 4 は、M P U 5 2 から送信された転送コマンドの格納および読み出しをするためのリングバッファを有し、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された順序にしたがってコマンドをリングバッファに格納していく。なお、M P U 6 2 は、リングバッファに格納した順序にしたがってリングバッファからコマンドを読み出す。

10

【 2 4 0 3 】

ステップ S 4 0 0 2 では、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された転送コマンドに基づいて保留決定処理を実行する。保留決定処理では、M P U 6 2 は、保留絵柄の発生や、保留絵柄のシフトなどを決定する。この保留決定処理については後に詳細に説明する。

ステップ S 4 0 0 3 では、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された転送コマンドに基づいて演出決定処理を実行する。演出決定処理では、M P U 6 2 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを決定する。この演出決定処理については後に詳細に説明する。

20

ステップ S 4 0 0 4 では、M P U 6 2 は、ステップ S 4 0 0 2 の保留決定処理およびステップ S 4 0 0 3 の演出決定処理の内容に基づいて、変動部である演出実行処理を実行する。具体的には、変動部である演出実行処理では、M P U 6 2 は、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の表示制御を実行する。

【 2 4 0 4 】

ステップ S 4 0 0 5 では、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された転送コマンドであるデモコマンドに基づいてデモ表示実行処理を実行する。デモ表示実行処理では、M P U 6 2 は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、3 0 s e c）を経過した場合にデモ表示を実行する。具体的には、デモ表示実行処理では、M P U 6 2 は、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の表示制御を実行する。

30

【 2 4 0 5 】

ステップ S 4 0 0 6 では、ステップ S 4 0 0 3 の演出決定処理にて設定した演出コマンドを第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に送信するためのコマンド送信処理を実行する。このコマンド送信処理では、M P U 6 2 は、ワーク R A M 6 4 のコマンドリスト格納エリア 6 4 1 にコマンドリストとして格納された各種コマンドを第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に送信するタイミングに至ったか否かを判定し、各種コマンドを第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に送信するタイミングに至ったと判定した場合には、そのコマンドを第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に送信する。その後、M P U 6 2 は、タイマ割込み処理を終了する。

40

【 2 4 0 6 】

このように、本参考形態では、パチンコ機 1 は、遊技領域に設けられた始動入球口である各作動口 2 5 , 2 6 と、始動入球口である各作動口 2 5 , 2 6 に遊技球が入球した場合に抽選を実行可能な抽選処理である当否抽選と、抽選の結果に対応して遊技領域に設けられた所定の抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 で変動表示を行う変動部であるステップ S 4 0 0 4 の演出実行処理とを備えている。

【 2 4 0 7 】

50

< 表示制御装置にて実行される保留決定処理について >

図 1 8 3 は、保留決定処理のフローチャートを示す図である。

第 1 制御部である表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、保留絵柄の発生や、保留絵柄のシフトなどを実行するために保留決定処理を実行する。この保留決定処理では、M P U 6 2 は、図 1 8 3 に示すように、ステップ S 4 1 0 1 ~ S 4 1 0 4 を実行する。

【 2 4 0 8 】

ステップ S 4 1 0 1 では、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留発生コマンド（第 1 保留発生コマンドまたは第 2 保留発生コマンド）を受信しているか否かを判定する。

M P U 6 2 は、ステップ S 4 1 0 1 にて保留発生コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 4 1 0 3 以降の処理を実行する。 10

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 4 1 0 1 にて保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 4 1 0 2 において、保留発生処理を実行する。この保留発生処理では、M P U 6 2 は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア 6 4 3 にサブ側保留情報を格納する。この保留発生処理については後に詳細に説明する。

【 2 4 0 9 】

M P U 6 2 は、ステップ S 4 1 0 2 の処理を実行した後、またはステップ S 4 1 0 1 にて保留発生コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 4 1 0 3 以降の処理を実行する。 20

ステップ S 4 1 0 3 では、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留シフト時コマンド（第 1 シフト時コマンドまたは第 2 シフト時コマンド）を受信しているか否かを判定する。

M P U 6 2 は、ステップ S 4 1 0 3 にて保留シフト時コマンドを受信していないと判定した場合には、保留決定処理を終了する。

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 4 1 0 3 にて保留シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 4 1 0 4 において、保留シフト処理を実行する。この保留シフト処理では、M P U 6 2 は、保留シフト時コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア 6 4 3 に格納されたサブ側保留情報のシフトを実行する。この保留シフト処理については後に詳細に説明する。その後、M P U 6 2 は、保留決定処理を終了する。 30

【 2 4 1 0 】

< 保留発生処理 >

図 1 8 4 は、保留発生処理のフローチャートを示す図である。

保留発生処理では、M P U 6 2 は、図 1 8 4 に示すように、ステップ S 4 2 0 1 ~ S 4 2 1 0 を実行する。具体的には、M P U 6 2 は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア 6 4 3 にサブ側保留情報を格納する。

【 2 4 1 1 】

ステップ S 4 2 0 1 では、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された第 1 保留発生コマンドを受信しているか否かを判定する。 40

M P U 6 2 は、ステップ S 4 2 0 1 にて第 1 保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 4 2 0 2 において、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N として第 1 サブ側保留エリア S R a における所定の記憶エリアにセットする。その後、M P U 6 2 は、ステップ S 4 2 0 4 以降の処理を実行する。

【 2 4 1 2 】

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 4 2 0 1 にて第 1 保留発生コマンドを受信していないと判定した場合（第 2 保留発生コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップ S 4 2 0 3 において、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N として第 2 サブ側保留エリア 50

S R bにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、M P U 6 2は、ステップS 4 2 0 4以降の処理を実行する。

【2 4 1 3】

ステップS 4 2 0 2またはステップS 4 2 0 3の処理を実行した後、M P U 6 2は、ステップS 4 2 0 4において、そのサブ側始動保留記憶数S N (S R a NまたはS R b N)の値に1を加算して更新する。

【2 4 1 4】

ステップS 4 2 0 5では、M P U 6 2は、サブ側保留情報格納エリア6 4 3に格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があるか否かを判定する。

M P U 6 2は、ステップS 4 2 0 5にて予告保留情報がないと判定した場合には、ステップS 4 2 0 6以降の処理を実行する。 10

これに対して、M P U 6 2は、ステップS 4 2 0 5にて予告保留情報があると判定した場合には、ステップS 4 2 0 9以降の処理を実行する。

【2 4 1 5】

ステップS 4 2 0 6では、M P U 6 2は、予告保留の抽選処理を実行する。この予告保留の抽選処理では、M P U 6 2は、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。

具体的には、M P U 6 2は、予告保留発生カウンタの値を用いることによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生カウンタは、ワークR A M 6 4の各種カウンタエリア6 4 2に設けられている。

【2 4 1 6】

ここで、予告保留は、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示や、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出によって、その保留の期待度を遊技者に報知する先読み演出を発生させる予告表示などを実行する保留である。なお、本参考形態では、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留について説明し、その他の予告表示を実行する予告保留についての説明は省略する。複数の予告表示を実行する予告保留を実装する場合には、M P U 6 2は、例えば、予告表示の種類ごとに複数のフラグを用意し、これらのフラグのうち、1つのフラグ、または複数のフラグを立てて各種の予告表示を実行すればよい。 20

【2 4 1 7】

予告保留発生カウンタは、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。予告保留発生カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、ワークR A M 6 4の所定領域に設定された予告保留発生カウンタ用バッファに適宜格納される。 30

そして、M P U 6 2は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値に基づいて、予告保留を発生させるか否かの抽選（予告保留発生抽選）を実行する。具体的には、M P U 6 2は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値を取得するとともに、この値を予告保留発生用テーブルと比較することによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生用テーブルは、予告保留の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、プログラムR O M 6 3に記憶されている。 40

【2 4 1 8】

ステップS 4 2 0 7では、M P U 6 2は、ステップS 4 2 0 6にて予告保留発生抽選に当選したか否か（予告保留を発生させるか否か）を判定する。

M P U 6 2は、ステップS 4 2 0 7にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップS 4 2 0 8において、予告保留発生処理を実行する。この予告保留発生処理では、M P U 6 2は、予告保留を発生させるための処理を実行する。また、M P U 6 2は、この予告保留発生処理の内容に基づいて、前述した変動部であるステップS 4 0 0 4の演出実行処理において、抽選結果表示部である図柄表示装置3 6の表示制御を実行する。

【2 4 1 9】

具体的には、M P U 6 2は、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち 50

最初の記憶エリア、すなわちステップ S 4 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。

ここで、予告保留情報は、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

なお、M P U 6 2 は、第 1 保留発生コマンドおよび第 2 保留発生コマンドに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを予告保留情報に含ませている。

【 2 4 2 0 】

10

例えば、M P U 6 2 は、ステップ S 4 2 0 2 にて第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N をセットした場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 4 2 0 4 にて更新した第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N と対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、M P U 6 2 は、ステップ S 4 2 0 2 にて第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N に「 3 」をセットした場合には、ステップ S 4 2 0 4 にて更新した第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N の「 4 」と対応する記憶エリアである第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報を格納する。

【 2 4 2 1 】

また、例えば、M P U 6 2 は、ステップ S 4 2 0 3 にて第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N をセットした場合には、第 2 サブ側保留エリア S R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 4 2 0 4 にて更新した第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N と対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、M P U 6 2 は、ステップ S 4 2 0 3 にて第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N に「 3 」をセットした場合には、ステップ S 4 2 0 4 にて更新した第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N の「 4 」と対応する記憶エリアである第 4 エリア S R b 4 に予告保留情報を格納する。

20

【 2 4 2 2 】

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 4 2 0 5 にて予告保留情報があると判定した場合、またはステップ S 4 2 0 7 にて予告保留を発生させないと判定した場合には、ステップ S 4 2 0 9 において、通常保留発生処理を実行する。この通常保留発生処理では、M P U 6 2 は、通常保留を発生させるための処理を実行する。また、M P U 6 2 は、この通常保留発生処理の内容に基づいて、前述した変動部であるステップ S 4 0 0 4 の演出実行処理において、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の表示制御を実行する。

30

【 2 4 2 3 】

具体的には、M P U 6 2 は、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 4 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。

ここで、通常保留情報は、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。したがって、サブ側保留情報（予告保留情報および通常保留情報）は、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

40

なお、M P U 6 2 は、第 1 保留発生コマンドおよび第 2 保留発生コマンドに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを通常保留情報に含ませている。

【 2 4 2 4 】

例えば、M P U 6 2 は、ステップ S 4 2 0 2 にて第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N をセットした場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 4 2 0 4 にて更新した第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N と対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、M P U 6 2 は、ステップ S 4 2 0

50

2にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNに「3」をセットした場合には、ステップS4204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRa4に通常保留情報を格納する。

【2425】

また、例えば、MPU62は、ステップS4203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットした場合には、第2サブ側保留エリアSRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS4204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、MPU62は、ステップS4203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNに「3」をセットした場合には、ステップS4204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNの「4」と対応する記憶エ

10

【2426】

そして、第1制御部である表示制御装置6のMPU62は、前述した変動部であるステップS4004の演出実行処理において、ステップS4208の予告保留発生処理の内容、およびステップS4209の通常保留発生処理の内容に基づいて、予告保留または通常保留の発生を抽選結果表示部である図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクターROM66から画像データを読み出し、この画像データ

20

【2427】

ステップS4208の予告保留発生処理、またはステップS4209の通常保留発生処理を実行した後、MPU62は、ステップS4210において、保留表示発生演出コマンドを設定する。そして、MPU62は、ワークRAM64のコマンドリスト格納エリア641に格納されたコマンドリストに保留表示発生演出コマンドを記憶する。この保留表示

30

発生演出コマンドは、前述したステップS4006のコマンド送信処理において、第2制御部である音声発光制御装置5に送信される。

【2428】

このように、本参考形態では、MPU62は、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留を1つのみサブ側保留情報格納エリア643に発生させることができ、複数の予告保留をサブ側保留情報格納エリア643に発生させることはできないようになっている。

なお、本参考形態では、MPU62は、複数の予告保留をサブ側保留情報格納エリア643に発生させることはできないようになっているが、できるようになっていてもよい。

40

【2429】

< 保留シフト処理 >

図185は、保留シフト処理のフローチャートを示す図である。

第1制御部である表示制御装置6のMPU62は、前述したように、保留決定処理のステップS4104において、保留シフト処理を実行する。この保留シフト処理では、MPU62は、図185に示すように、ステップS4301～S4308を実行する。具体的には、MPU62は、保留シフト時コマンドの内容に基づいて、サブ側保留エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトする。

【2430】

50

ステップ S 4 3 0 1 では、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された第 1 シフト時コマンドを受信しているか否かを判定する。

M P U 6 2 は、ステップ S 4 3 0 1 にて第 1 シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 4 3 0 2 ~ S 4 3 0 4 の第 1 サブ側保留エリア S R a のデータ設定処理を実行し、ステップ S 4 3 0 1 にて第 1 シフト時コマンドを受信していないと判定した場合（第 2 シフト時コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップ S 4 3 0 5 ~ S 4 3 0 7 の第 2 サブ側保留エリア S R b のデータ設定処理を実行する。

【 2 4 3 1 】

まず、ステップ S 4 3 0 2 ~ S 4 3 0 4 の第 1 サブ側保留エリア S R a のデータ設定処理について説明する。

ステップ S 4 3 0 2 では、M P U 6 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N の値に 1 を減算して更新する。

ステップ S 4 3 0 3 では、M P U 6 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動する。

ステップ S 4 3 0 4 では、M P U 6 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリア S R a 1 ~ S R a 4 に格納されているサブ側保留情報を第 1 エリア S R a 1 側に順にシフトする処理である。具体的には、M P U 6 2 は、第 2 エリア S R a 2 のサブ側保留情報を第 1 エリア S R a 1 にシフトし、第 3 エリア S R a 3 のサブ側保留情報を第 2 エリア S R a 2 にシフトし、第 4 エリア S R a 4 のサブ側保留情報を第 3 エリア S R a 3 にシフトする。

【 2 4 3 2 】

次に、ステップ S 4 3 0 5 ~ S 4 3 0 7 の第 2 サブ側保留エリア S R b のデータ設定処理について説明する。

ステップ S 4 3 0 5 では、M P U 6 2 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N の値に 1 を減算して更新する。

ステップ S 4 3 0 6 では、M P U 6 2 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動する。

ステップ S 4 3 0 7 では、M P U 6 2 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリア S R b 1 ~ S R b 4 に格納されているサブ側保留情報を第 1 エリア S R b 1 側に順にシフトする処理である。具体的には、M P U 6 2 は、第 2 エリア S R b 2 のサブ側保留情報を第 1 エリア S R b 1 にシフトし、第 3 エリア S R b 3 のサブ側保留情報を第 2 エリア S R b 2 にシフトし、第 4 エリア S R b 4 のサブ側保留情報を第 3 エリア S R b 3 にシフトする。

【 2 4 3 3 】

そして、第 1 制御部である表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、前述した変動部であるステップ S 4 0 0 4 の演出実行処理において、ステップ S 4 3 0 4 の内容、および S 4 3 0 7 の内容に基づいて、通常保留および予告保留のシフトを抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクター R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 は、通常保留および予告保留のシフトを表示画面 G に表示させて実行する。

【 2 4 3 4 】

ステップ S 4 3 0 4 の処理、または S 4 3 0 7 の処理を実行した後、M P U 6 2 は、ス

10

20

30

40

50

ステップ S 4 3 0 8 において、保留表示シフト時演出コマンドを設定する。そして、M P U 6 2 は、ワーク R A M 6 4 のコマンドリスト格納エリア 6 4 1 に格納されたコマンドリストに保留表示シフト時演出コマンドを記憶する。この保留表示シフト時演出コマンドは、前述したステップ S 4 0 0 6 のコマンド送信処理において、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に送信される。

なお、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 は、M P U 6 2 から送信される保留表示シフト時演出コマンドに基づいて、所定の処理を実行する。

【 2 4 3 5 】

< 表示制御装置にて実行される演出決定処理について >

図 1 8 6 は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

10

第 1 制御部である表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、M P U 6 2 は、図 1 8 6 に示すように、ステップ S 4 4 0 1 ~ S 4 4 1 3 を実行する。

【 2 4 3 6 】

ステップ S 4 4 0 1 では、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動用コマンドおよび種別コマンドを受信しているか否かを判定する。

M P U 6 2 は、ステップ S 4 4 0 1 にて各コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 4 4 0 9 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 4 4 0 1 にて各コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 4 4 0 2 において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」であるか否かを判定する。

20

【 2 4 3 7 】

M P U 6 2 は、ステップ S 4 4 0 2 にて遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」とであると判定した場合には、ステップ S 4 4 0 3 において、遊技結果の種類に対応した図柄決定処理を実行する。この図柄決定処理では、M P U 6 2 は、遊技結果が「最有利結果」とであると判定した場合には、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定し、遊技結果が「低確結果」とであると判定した場合には、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、奇数および偶数の数字は、抽選などによってランダムに決定される。

30

【 2 4 3 8 】

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 4 4 0 2 にて遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」でないと判定した場合には、ステップ S 4 4 0 4 において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「通常外れ結果」であるか否かを判定する。

M P U 6 2 は、ステップ S 4 4 0 4 にて遊技結果が「通常外れ結果」でないと判定した場合、すなわち遊技結果が「特別外れ結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、および「明示少ラウンド高確結果」のいずれかである場合には、ステップ S 4 4 0 5 において、共通の図柄決定処理を実行する。この共通の図柄決定処理では、M P U 6 2 は、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果として特別な図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、M P U 6 2 は、同一の数字を有する図柄の組み合わせではなく、抽選処理である当否抽選において「通常外れ結果」となった場合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄の組み合わせ（例えば「3・4・1」）を決定する。なお、この特別な図柄の組み合わせは、遊技結果の種類に関わらず同一である。

40

【 2 4 3 9 】

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 4 4 0 4 にて遊技結果が「通常外れ結果」とであると判定した場合には、ステップ S 4 4 0 6 において、通常外れ用の図柄決定処理を実行する。この通常外れ用の図柄決定処理では、M P U 6 2 は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定する。

【 2 4 4 0 】

M P U 6 2 は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、有効ライン L 上に最終的に

50

停止表示させる停止結果としてリーチ表示の図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、リーチ表示の図柄の組み合わせは、抽選などによってランダムに決定される。

これに対して、MPU62は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果として前述した各図柄の組み合わせとは異なる図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、MPU62は、同一の数字を有する図柄の組み合わせ、特別な図柄の組み合わせ、およびリーチ表示の図柄の組み合わせのいずれとも異なる組み合わせの図柄を抽選などによってランダムに決定する。

【2441】

ステップS4403、ステップS4405、およびステップS4406のいずれかの処理を実行した後、MPU62は、ステップS4407において、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU62は、プログラムROM63に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、MPU62は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップS4407では、MPU62は、例えば、所定のキャラクタなどを動画として表示画面Gに表示する等の予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。この演出パターンの決定処理については後に詳細に説明する。

【2442】

また、MPU62は、選択した演出パターンに基づいて、前述した変動部であるステップS4004の演出実行処理において、抽選結果表示部である図柄表示装置36の表示制御を実行する。

具体的には、第1制御部である表示制御装置6のMPU62は、ステップS4403、ステップS4405、およびステップS4406のいずれかの処理にて決定した停止結果に係る情報に基づいて、変動表示の開始および停止結果の表示を抽選結果表示部である図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、抽選結果表示部である図柄表示装置36は、変動表示を開始した後、MPU62にて決定された停止結果を有効ラインL上に最終的に停止表示させる。

【2443】

ステップS4408では、MPU62は、変動開始演出コマンドと、ステップS4403、ステップS4405、およびステップS4406のいずれかの処理にて決定した停止結果に係る情報を含む停止結果演出コマンドとを設定する。そして、MPU62は、ワークRAM64のコマンドリスト格納エリア641に格納されたコマンドリストに変動開始演出コマンドおよび停止結果演出コマンドを記憶する。これらの変動開始演出コマンドおよび停止結果演出コマンドは、前述したステップS4006のコマンド送信処理において、第2制御部である音声発光制御装置5に送信される。

なお、第2制御部である音声発光制御装置5は、MPU62から送信される変動開始演出コマンドおよび停止結果演出コマンドに基づいて、所定の処理を実行する。

【2444】

MPU62は、ステップS4408の処理を実行した後、またはステップS4401にて変動用コマンドおよび種別コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS4409以降の処理を実行する。

ステップS4409では、MPU62は、オープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。

【2445】

10

20

30

40

50

M P U 6 2 は、ステップ S 4 4 0 9 にてオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 4 4 1 3 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 4 4 0 9 にてオープニングコマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 4 4 1 0 において、オープニングコマンドの内容に基づいて、遊技結果の種類を判定する。

【 2 4 4 6 】

ステップ S 4 4 1 1 では、M P U 6 2 は、ステップ S 4 4 1 0 にて判定した遊技結果の種類に対応する開閉実行モード用の演出の決定処理を実行する。開閉実行モード用の演出の決定処理では、M P U 6 2 は、ステップ S 4 4 1 0 にて遊技結果が「特別外れ結果」または「非明示少ラウンド高確結果」とであると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出 A を選択する。また、M P U 6 2 は、遊技結果が「明示少ラウンド高確結果」とであると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出 B を選択する。また、M P U 6 2 は、遊技結果が「最有利結果」とであると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出 C または演出 D を選択する。また、M P U 6 2 は、遊技結果が「低確結果」とであると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出 D を選択する。

なお、演出 A および演出 B の継続時間は、開閉実行モードに際して大入賞口 2 7 1 の開閉を短時間態様で 2 回実行する場合の時間と対応している。また、演出 C および演出 D の継続時間は、開閉実行モードに際して大入賞口 2 7 1 の開閉を長時間態様で 1 5 回実行する場合の時間と対応している。

【 2 4 4 7 】

また、M P U 6 2 は、演出 A ~ 演出 D の選択結果に基づいて、前述した変動部であるステップ S 4 0 0 4 の演出実行処理において、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の表示制御を実行する。

具体的には、第 1 制御部である表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、演出 A ~ 演出 D の選択結果に基づいて、開閉実行モード用の演出を抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクター R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 は、M P U 6 2 にて選択された開閉実行モード用の演出を実行する。

【 2 4 4 8 】

ステップ S 4 4 1 2 では、M P U 6 2 は、ステップ S 4 4 1 1 にて選択した開閉実行モード用の演出に係る情報を含む開閉実行モード用の演出コマンドを設定する。そして、M P U 6 2 は、ワーク R A M 6 4 のコマンドリスト格納エリア 6 4 1 に格納されたコマンドリストに開閉実行モード用の演出コマンドを記憶する。この開閉実行モード用の演出コマンドは、前述したステップ S 4 0 0 6 のコマンド送信処理において、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に送信される。

なお、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 は、M P U 6 2 から送信される開閉実行モード用の演出コマンドに基づいて、所定の処理を実行する。

【 2 4 4 9 】

M P U 6 2 は、ステップ S 4 4 1 2 の処理を実行した後、またはステップ S 4 4 0 9 にてオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 4 4 1 3 以降の処理を実行する。

ステップ S 4 4 1 3 では、M P U 6 2 は、その他の処理を実行する。その他の処理では、M P U 6 2 は、例えば、M P U 5 2 から送信された開放コマンド、閉鎖コマンドおよびエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モード用の演出を進行させるための処理を実行する。その後、M P U 6 2 は、演出決定処理を終了する。

【 2 4 5 0 】

< 表示制御装置にて実行される演出パターンの決定処理について >

図 1 8 7 は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

第 1 制御部である表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、プログラム R O M 6 3 に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、M P U 6 2 は、図 1 8 7 に示すように、ステップ S 4 5 0 1 ~ S 4 5 1 4 を実行する。

【 2 4 5 1 】

ステップ S 4 5 0 1 では、M P U 6 2 は、サブ側保留情報格納エリア 6 4 3 に格納された予告保留情報を取得する。具体的には、M P U 6 2 は、予告保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを取得する。 10

【 2 4 5 2 】

ステップ S 4 5 0 2 では、M P U 6 2 は、ワーク R A M 6 4 に先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この先読み演出発生中フラグは、先読み演出が発生したことを特定するためのフラグである。M P U 6 2 は、先読み演出の発生時に先読み演出発生中フラグをセットし、先読み演出の終了時に先読み演出発生中フラグをクリアする。 20

【 2 4 5 3 】

M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 0 2 にてワーク R A M 6 4 に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、先読み演出が発生していないことを示しているので、ステップ S 4 5 0 3 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 0 2 にてワーク R A M 6 4 に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、既に先読み演出が発生していることを示しているので、ステップ S 4 5 0 9 以降の処理を実行する。

【 2 4 5 4 】

まず、ステップ S 4 5 0 2 において、ワーク R A M 6 4 に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合の処理（ステップ S 4 5 0 3 以降の処理）について説明する。 30

ステップ S 4 5 0 3 では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があるか否かを判定する。

M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 0 3 にて予告保留情報がないと判定した場合には、ステップ S 4 5 0 8 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 0 3 にて予告保留情報があると判定した場合には、ステップ S 4 5 0 4 において、ワーク R A M 6 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

【 2 4 5 5 】

ステップ S 4 5 0 5 では、M P U 6 2 は、先読み演出の期待度抽選処理を実行する。この期待度抽選処理では、前述した低期待度、中期待度、および高期待度の 3 種類の役物パターンのいずれかの役物パターンを所定の確率にて抽選して選択する。 40

このように、本参考形態では、先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出として可動体である可動式役物 1 0 を往復動作させることによって、その保留の期待度を遊技者に報知する演出である。

【 2 4 5 6 】

ここで、前述したように、低期待度の役物パターンは、当否結果が「大当たり当選」、または「特別外れ結果」である場合に発生しにくく、「大当たり当選」、または「特別外れ結果」でない場合（「通常外れ結果」である場合）に発生しやすい役物パターンである。

また、中期待度の役物パターンは、当否結果が「大当たり当選」、または「特別外れ結 50

果」である場合には、低期待度の役物パターンよりも発生しやすく、高期待度の役物パターンよりも発生しにくい役物パターンであり、「大当たり当選」、または「特別外れ結果」でない場合（「通常外れ結果」である場合）には、低期待度の役物パターンよりも発生しにくく、高期待度の役物パターンよりも発生しやすい役物パターンである。

そして、高期待度の役物パターンは、当否結果が「大当たり当選」、または「特別外れ結果」である場合に発生しやすく、「大当たり当選」、または「特別外れ結果」でない場合（「通常外れ結果」である場合）に発生しにくい役物パターンである。

ステップ S 4 5 0 5 の期待度抽選処理における所定の確率は、このような各期待度の役物パターンの発生仕様に基づいて予め設定された期待度テーブルを参照して決定される。なお、この期待度テーブルは、ワーク R A M 6 4 に記憶されている。

10

【 2 4 5 7 】

ステップ S 4 5 0 6 では、M P U 6 2 は、役物パターンの決定処理を実行する。この役物パターンの決定処理では、M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 0 5 の期待度抽選処理の抽選結果に基づいて、ワーク R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 2 に設けられた役物パターンカウンタ A P C に各種の役物パターンと対応する値をセットする。

具体的には、M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 0 5 の期待度抽選処理にて低期待度の役物パターンを選択した場合には、役物パターンカウンタ A P C に「 1 」をセットし、中期待度の役物パターンを選択した場合には、役物パターンカウンタ A P C に「 2 」をセットし、高期待度の役物パターンを選択した場合には、役物パターンカウンタ A P C に「 3 」をセットする。

20

【 2 4 5 8 】

ここで、役物パターンは、前述した低期待度、中期待度、および高期待度の 3 種類の役物パターンと、往復動作終了の役物パターンとを合計して 4 種類の役物パターンを有している。この往復動作終了の役物パターンは、低期待度、中期待度、および高期待度の 3 種類の役物パターンとは異なり、可動体である可動式役物 1 0 を初期位置に静止させる役物パターンである。なお、M P U 6 2 は、往復動作終了の役物パターンを選択した場合には、役物パターンカウンタ A P C に「 0 」をセットする。

【 2 4 5 9 】

ステップ S 4 5 0 7 では、M P U 6 2 は、ワーク R A M 6 4 に記憶された役物パターンカウンタ A P C の値に基づいて、演出コマンドの一種である役物演出コマンドを設定する。M P U 6 2 は、ステップ S 4 0 0 6 のコマンド送信処理において、ステップ S 4 5 0 7 にて設定した役物演出コマンドを第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に送信する。この役物演出コマンドは、役物パターンを第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に認識させるための情報（役物パターンカウンタ A P C の値）を含んでいる。

30

なお、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 は、M P U 6 2 から送信される役物演出コマンドに基づいて、所定の処理を実行する。この所定の処理については後に詳細に説明する。

【 2 4 6 0 】

ステップ S 4 5 0 8 では、M P U 6 2 は、その他の演出パターンの決定処理を実行する。その他の演出パターンの決定処理では、M P U 6 2 は、可動体である可動式役物 1 0 を往復動作させる先読み演出とは異なる他の先読み演出の演出パターンや、その他の予告表示などの演出パターンを選択する。

40

また、M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 0 8 にて選択した演出パターンに基づいて、各種の演出コマンドを設定する。その後、M P U 6 2 は、演出パターンの決定処理を終了する。M P U 6 2 は、ステップ S 4 0 0 6 のコマンド送信処理において、ステップ S 4 5 0 7 にて設定した各種の演出コマンドを第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 は、M P U 6 2 から送信される各種の演出コマンドに基づいて、所定の処理を実行する。

【 2 4 6 1 】

次に、ステップ S 4 5 0 2 において、ワーク R A M 6 4 に先読み演出発生中フラグがセ

50

ットされていると判定した場合の処理（ステップ S 4 5 0 9 以降の処理）について説明する。

ステップ S 4 5 0 9 では、M P U 6 2 は、サブ側保留情報格納エリア 6 4 3 に格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があるか否かを判定する。

M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 0 9 にて予告保留情報があると判定した場合（サブ側保留エリアの記憶エリア、または実行エリア S A E に予告保留情報があると判定した場合）には、ステップ S 4 5 1 0 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 0 9 にて予告保留情報がないと判定した場合（サブ側保留エリアの記憶エリア、および実行エリア S A E に予告保留情報がないと判定した場合）には、ステップ S 4 5 1 3 以降の処理を実行する。

10

【 2 4 6 2 】

まず、ステップ S 4 5 0 9 において、予告保留情報があると判定した場合の処理（ステップ S 4 5 1 0 以降の処理）について説明する。

ステップ S 4 5 1 0 では、M P U 6 2 は、先読み演出の期待度昇格抽選処理を実行する。この期待度昇格抽選処理では、M P U 6 2 は、当否結果が「大当たり当選」である場合に約 8 0 % の確率で当選し、「特別外れ結果」である場合に約 5 0 % の確率で当選し、「通常外れ結果」である場合に約 2 0 % の確率で当選する期待導昇格抽選を実行する。なお、期待導昇格抽選の確率は、どのような確率に設定されていてもよい。

【 2 4 6 3 】

ステップ S 4 5 1 1 では、M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 1 0 にて期待度昇格抽選に当選したか否か（役物パターンの期待度を昇格させるか否か）を判定する。

ステップ S 4 5 1 1 にて期待度昇格抽選に当選したと判定した場合には、M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 1 2 の役物パターンの昇格処理において、ワーク R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 2 に設けられた役物パターンカウンタ A P C に昇格後の役物パターンと対応する値をセットする。

具体的には、M P U 6 2 は、役物パターンカウンタ A P C に「 1 」がセットされている場合には、「 2 」をセットし、役物パターンカウンタ A P C に「 2 」がセットされている場合には、「 3 」をセットし、役物パターンカウンタ A P C に「 3 」がセットされている場合には、「 3 」を維持する。したがって、低期待度の役物パターンは、中期待度の役物パターンに昇格し、中期待度の役物パターンは、高期待度の役物パターンに昇格し、高期待度の役物パターンは、そのまま維持されることになる。なお、低期待度の役物パターンは、高期待度の役物パターンに昇格できるようになっていてもよく、2 段階以上の昇格を可能としてもよい。

20

30

【 2 4 6 4 】

また、ステップ S 4 5 1 2 の役物パターンの昇格処理では、M P U 6 2 は、役物パターンの昇格を遊技者に示唆するために、昇格用の演出パターンを選択する。

具体的には、M P U 6 2 は、中期待度の役物パターンに昇格した場合には、中期待度の昇格用の演出パターンを選択し、高期待度の役物パターンに昇格した場合には、高期待度の昇格用の演出パターンを選択する。

【 2 4 6 5 】

また、M P U 6 2 は、選択した昇格用の演出パターンに基づいて、前述した変動部であるステップ S 4 0 0 4 の演出実行処理において、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の表示制御を実行する。

具体的には、第 1 制御部である表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 1 2 の役物パターンの昇格処理にて選択した昇格用の演出パターンに基づいて、昇格用の演出を抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッ

40

50

ファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 は、昇格用の演出を実行させる。

【 2 4 6 6 】

その後、M P U 6 2 は、前述したステップ S 4 5 0 7 以降の処理を実行する。

ここで、ステップ S 4 5 0 7 では、M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 1 2 にて選択した中期期待度または高期待度の昇格用の演出パターンに基づいて、演出コマンドの一種である役物演出コマンドを設定する。M P U 6 2 は、ステップ S 4 0 0 6 のコマンド送信処理において、ステップ S 4 5 0 7 にて設定した役物演出コマンドを第 2 制御部である音声発光制

10

御装置 5 に送信する。この役物演出コマンドは、昇格用の演出を第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に認識させるための情報を含んでいる。

なお、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 は、M P U 6 2 から送信される役物演出コマンドに基づいて、所定の処理を実行する。この所定の処理については後に詳細に説明する。

【 2 4 6 7 】

次に、ステップ S 4 5 0 9 において、予告保留情報がないと判定した場合の処理（ステップ S 4 5 1 3 以降の処理）について説明する。

ステップ S 4 5 1 3 では、M P U 6 2 は、ワーク R A M 6 4 に記憶された先読み演出発生中フラグをクリアする。

20

ステップ S 4 5 1 4 では、M P U 6 2 は、役物パターンの終了処理を実行する。この役物パターンの終了処理では、M P U 6 2 は、ワーク R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 2 に設けられた役物パターンカウンタ A P C に「 0 」をセットする。

その後、M P U 6 2 は、前述したステップ S 4 5 0 7 以降の処理を実行する。

【 2 4 6 8 】

このように、M P U 6 2 は、予告保留の発生に基づいて、可動体である可動式役物 1 0 の往復動作を第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に開始させ、この予告保留に係る遊技回を消化した場合には、可動体である可動式役物 1 0 の往復動作を第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に終了させるために、ステップ S 4 5 0 7 において、ワーク R A M 6 4 に記憶された役物パターンカウンタ A P C の値に基づいて、演出コマンドの一種である役物

30

【 2 4 6 9 】

< 音声発光制御装置にて実行される演出コマンド解析処理について >

図 1 8 8 は、演出コマンド解析処理のフローチャートを示す図である。

第 2 制御部である音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、M P U 6 2 から送信された演出コマンドを解析するために第 2 制御処理部である演出コマンド解析処理を実行する。この第 2 制御処理部である演出コマンド解析処理では、M P U 5 2 は、図 1 8 8 に示すように、ステップ S 4 6 0 1 ~ S 4 6 0 6 を実行する。

【 2 4 7 0 】

ステップ 4 6 0 1 では、M P U 5 2 は、役物演出コマンドを受信しているか否かを判定

40

する。

M P U 5 2 は、ステップ S 4 6 0 1 にて役物演出コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 4 6 0 6 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 4 6 0 1 にて役物演出コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 4 6 0 2 において、現在の役物パターンを取得する。

【 2 4 7 1 】

ここで、M P U 5 2 は、第 2 制御記憶部である R A M 5 4 の各種カウンタエリア 5 4 2 に設けられた役物パターンカウンタ A P C に各種の役物パターンと対応する値をセットすることによって、役物パターンを記憶している。

具体的には、往復動作終了の役物パターンは、役物パターンカウンタ A P C の値「 0 」

50

と対応し、低期待度の役物パターンは、役物パターンカウンタA P Cの値「1」と対応し、中期待度の役物パターンは、役物パターンカウンタA P Cの値「2」と対応し、高期待度の役物パターンは、役物パターンカウンタA P Cの値「3」と対応している。

【2472】

ステップS4603では、M P U 5 2は、役物演出コマンドの内容と、ステップS4602にて取得した現在の役物パターンとを比較することによって、役物パターンの変更があるか否かを判定する。

M P U 5 2は、ステップS4603にて役物パターンの変更がないと判定した場合には、ステップS4606以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2は、ステップS4603にて役物パターンの変更があると判定した場合には、ステップS4604において、第2制御記憶部であるR A M 5 4にパターン変更フラグをセットする。 10

【2473】

ステップS4605では、M P U 5 2は、役物パターンの設定処理を実行する。この役物パターンの設定処理では、M P U 5 2は、役物演出コマンドの内容に基づいて、第2制御記憶部であるR A M 5 4の各種カウンタエリア542に設けられた役物パターンカウンタA P Cに各種の役物パターンと対応する値をセットする。

具体的には、M P U 5 2は、往復動作終了の役物パターンを設定する場合には、役物パターンカウンタA P Cに「0」をセットし、低期待度の役物パターンを設定する場合には、役物パターンカウンタA P Cに「1」をセットし、中期待度の役物パターンを設定する場合には、役物パターンカウンタA P Cに「2」をセットし、高期待度の役物パターンを設定する場合には、役物パターンカウンタA P Cに「3」をセットする。 20

【2474】

ステップS4605の処理を実行した後、ステップS4601にて役物演出コマンドを受信していないと判定した場合、またはステップS4603にて役物パターンの変更がないと判定した場合には、M P U 5 2は、ステップS4606において、その他の演出コマンド解析処理を実行する。その他の演出コマンド解析処理では、M P U 5 2は、M P U 6 2から送信された保留表示発生演出コマンドや、保留表示シフト時演出コマンドや、変動開始演出コマンドや、停止結果演出コマンドや、開閉実行モード用の演出コマンドなどの各種の演出コマンドを解析する。その後、M P U 5 2は、演出コマンドの解析処理を終了する。 30

【2475】

< 音声発光制御装置にて実行される演出実行処理について >

図189は、演出実行処理のフローチャートを示す図である。

第2制御部である音声発光制御装置5のM P U 5 2は、第2制御処理部であるステップS2009の演出コマンド解析処理にて演出コマンドを解析した結果に基づいて、各種ランプ部124、371~373や、可動体である可動式役物10や、スピーカ部125の駆動制御を実行する。この第2制御判別部である演出実行処理では、M P U 5 2は、図189に示すように、ステップS4701~S4705を実行する。

【2476】

ステップS4701では、M P U 5 2は、可動体である可動式役物10の初期位置を検出したか否かを判定する。なお、可動体である可動式役物10の初期位置を検出したか否かの判定は、前述した位置検知センサ105の検知結果に基づいて実行される。

【2477】

M P U 5 2は、ステップS4701にて可動体である可動式役物10の初期位置を検出していないと判定した場合には、ステップS4705以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2は、ステップS4701にて可動体である可動式役物10の初期位置を検出したと判定した場合には、ステップS4702において、第2制御記憶部であるR A M 5 4にパターン変更フラグがセットされているか否かを判定する。

【2478】

40

50

MPU52は、ステップS4702にて第2制御記憶部であるRAM54にパターン変更フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS4705以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS4702にて第2制御記憶部であるRAM54にパターン変更フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS4703において、役物パターンの実行処理を実行する。この役物パターンの実行処理では、MPU52は、第2制御記憶部であるRAM54に記憶された役物パターンカウンタAPCの値に基づいて、各種の役物パターンを実行する。

具体的には、MPU52は、役物パターンカウンタAPCの値が「0」の場合には、往復動作終了の役物パターンを実行し、役物パターンカウンタAPCの値が「1」の場合には、低期待度の役物パターンを実行し、役物パターンカウンタAPCの値が「2」の場合には、中期待度の役物パターンを実行し、役物パターンカウンタAPCの値が「3」の場合には、高期待度の役物パターンを実行する。

【2479】

ステップS4704では、MPU52は、第2制御記憶部であるRAM54に記憶されたパターン変更フラグをクリアする。

【2480】

ステップS4704の処理を実行した後、ステップS4701にて可動体である可動式役物10の初期位置を検出していないと判定した場合、またはステップS4702にて第2制御記憶部であるRAM54にパターン変更フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS4705において、その他の演出実行処理を実行する。

その他の演出実行処理では、MPU52は、役物パターンカウンタAPCの値が「0」の場合には、放光体である各発光ダイオード1021を消灯させる駆動制御を実行し、役物パターンカウンタAPCの値が「0」以外の場合には、放光体である各発光ダイオード1021を点灯させる駆動制御を実行する。換言すれば、MPU52は、開閉扉272が初期位置に位置する場合であっても、各期待度の役物パターンを実行している状態であれば、放光体である各発光ダイオード1021を発光させ得るようになっている。

【2481】

また、その他の演出実行処理では、MPU52は、MPU62から送信された保留表示発生演出コマンドや、保留表示シフト時演出コマンドや、変動開始演出コマンドや、停止結果演出コマンドや、開閉実行モード用の演出コマンドなどの各種の演出コマンドを解析した結果に基づいて、各種ランプ部124、371～373や、可動体である可動式役物10や、スピーカ部125の駆動制御を実行する。その後、MPU52は、第2制御判別部である演出実行処理を終了する。

【2482】

このように、本参考形態では、第2制御部である音声発光制御装置5は、第1制御部である表示制御装置6からの制御信号であるコマンドに基づいて所定の情報として役物パターンカウンタAPCの値を第2制御記憶部であるRAM54に設定する設定処理である役物パターンの設定処理を実行する第2制御処理部である演出コマンド解析処理と、可動体である可動式役物10の動作状態を切り替えるために用いられる切替条件が発生しているか否か(RAM54にパターン変更フラグがセットされているか否か)を第2制御記憶部であるRAM54に記憶された情報をもとに判別する第2制御判別部であるステップS2010の演出実行処理と、を少なくとも備えている。

【2483】

ここで、従来の遊技機は、本参考形態におけるパチンコ機1と同様の構成を有し、このパチンコ機1では、第2制御部である音声発光制御装置5は、第1制御部である表示制御装置6からの制御信号であるコマンドに基づいて、各種ランプ部124、371～373や、可動体である可動式役物10や、スピーカ部125の駆動制御を実行している。換言すれば、第2制御部である音声発光制御装置5では、各種ランプ部124、371～373や、可動体である可動式役物10や、スピーカ部125の動作内容や動作タイミングは

10

20

30

40

50

、第1制御部である表示制御装置6の決定に応じた制御信号であるコマンドに従っている。

【2484】

これは、主制御装置4から送信される変動用コマンドおよび種別コマンドに基づいて、第2制御部である音声発光制御装置5にて抽選結果表示部である図柄表示装置36の変動表示中における演出パターンを決定し、この演出パターンの内容などを第1制御部である表示制御装置6に送信することによって、例えば、抽選結果表示部である図柄表示装置36の変動表示中に所定のキャラクタなどを動画として表示画面Gに表示する等の予告表示を発生させるように第2制御部である音声発光制御装置5を構成した場合には、第2制御部である音声発光制御装置5の負荷は、各種ランプ部124、371～373や、可動体である可動式役物10や、スピーカ部125の駆動制御とあわせて過大となってしまうので、抽選結果表示部である図柄表示装置36の変動表示中における演出パターンの決定を第1制御部である表示制御装置6に委ねるように構成しているためである。

10

【2485】

しかしながら、本参考形態における先読み演出のように、可動体である可動式役物10の動作状態を制御することによって、初期位置から駆動位置まで2秒かけて下降し、期待度に応じて互いに異なる時間だけ駆動位置にて静止した後、駆動位置から初期位置まで2秒かけて上昇する往復動作を繰り返す低期待度、中期待度、および高期待度の役物パターンを変更していく演出を実行する場合には、演出の期待度を遊技者に誤解させてしまう恐れがあるという問題がある。

20

これは、第1制御部である表示制御装置6は、可動体である可動式役物10の動作状態を確認することなく、役物パターンの変更を決定し、この決定に応じた制御信号であるコマンドを第2制御部である音声発光制御装置5に送信することになるので、第2制御部である音声発光制御装置5は、この制御信号であるコマンドに従って即座に役物パターンの変更を実行してしまうと、例えば、低期待度の役物パターンを実行し、駆動位置から初期位置まで上昇している途中において、中期待度の役物パターンの実行を開始してしまうと、低期待度の役物パターンおよび中期待度の役物パターンの演出の見た目は互いに崩壊し、遊技者は、先読み演出の期待度を正しく認識できなくなってしまう、違和感を持ってしまう恐れがあるためである。

【2486】

30

本発明の遊技機は、このような問題を解決すべく、一連の動作における第2動作である上昇を終了する制御を実行する度に役物パターンを変更するか否かの判別を行い、この判別に基づいて、役物パターンの変更を実行することによって、可動体である可動式役物10の動作状態をスムーズに切り替え、遊技者に違和感を持たせてしまうことなく快適に遊技をさせることを目的としている。

【2487】

そして、可動体である可動式役物10は、低期待度、中期待度、および高期待度の各期待度の役物パターン（駆動状態）のいずれのパターンに動作状態を切り替える場合であっても、初期位置に配置されたタイミングで切り替えを行うので、切り替え前の動作をやり切ることができ、動作が不安定になることがない。

40

また、可動体である可動式役物10の動作状態と、演出の期待度が関連している場合には、不安定な動作によって遊技者に期待度を誤解させてしまうこともあり得るので、そのような場合には、本発明の遊技機は、特に有用である。

さらに、動作状態のパターンに往復動作終了の役物パターン（非駆動状態）が含まれている場合には、他のパターンへの切り替えと同様の初期位置において、そのまま終了となるので、従来の遊技機のように、演出を終了するために可動体である可動式役物10を駆動し、後述する待機位置まで移動させるようなことがなく、演出を終了するための駆動によって遊技者の誤解を招いたり、演出の見栄えが悪くなったりすることがない。

【2488】

<先読み演出の発生と、その後の流れについて>

50

図 1 9 0 は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 1 9 0 (A) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 1 9 0 (B) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 1 9 0 (C) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 1 9 0 (D) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る 3 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 1 9 0 (E) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る遊技回を消化した状態を示す図である。 10

【 2 4 8 9 】

M P U 6 2 は、図 1 9 0 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 1 9 0 (A) では、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。 20

【 2 4 9 0 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。 20

【 2 4 9 1 】

また、M P U 6 2 は、ステップ S 4 2 0 7 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 4 2 0 8 において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 4 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 1 9 0 (A) の例では、M P U 6 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報を格納している。 30

さらに、M P U 6 2 は、ステップ S 4 2 0 7 にて通常保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 4 2 0 9 において、通常保留発生処理を実行し、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 4 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 1 9 0 (A) の例では、M P U 6 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に通常保留情報を格納している。

【 2 4 9 2 】

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。 40

具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶されている場合には、台座 B 1 3 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【 2 4 9 3 】

また、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、通常保留絵柄を抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて通常保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に通常保留情報が記憶され 50

ている場合には、台座 B 1 4 の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

【 2 4 9 4 】

ここで、M P U 6 2 は、図 1 9 0 に示すように、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 ~ 第 4 エリア S R a 4 の 4 つの記憶エリアに対応して設けられた台座 B 1 1 ~ B 1 4 と、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 ~ 第 4 エリア S R b 4 の 4 つの記憶エリアに対応して設けられた台座 B 2 1 ~ B 2 4 と、実行エリア S A E に対応して台座 B 1 1 , B 2 1 の間に設けられた実行用台座 A B とを表示画面 G に表示する。

【 2 4 9 5 】

なお、放光体である第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、左側から右側に向かって第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 ~ 第 4 エリア S R a 4 の 4 つの記憶エリアに対応して設けられている（図 1 6 4 参照）。これに対して、台座 B 1 1 ~ B 1 4 は、右側から左側に向かって第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 ~ 第 4 エリア S R a 4 の 4 つの記憶エリアに対応して設けられている。

また、放光体である第 2 保留ランプ部 3 7 2 は、左側から右側に向かって第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 ~ 第 4 エリア S R b 4 の 4 つの記憶エリアに対応して設けられている（図 1 6 4 参照）。これと同様に、台座 B 2 1 ~ B 2 4 は、左側から右側に向かって第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 ~ 第 4 エリア S R b 4 の 4 つの記憶エリアに対応して設けられている。

【 2 4 9 6 】

M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 1 9 0 (B) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトして載置し、台座 B 1 4 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 3 の上にシフトして載置する。

【 2 4 9 7 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 （図 3 参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 1 9 0 (B) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 2 4 9 8 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【 2 4 9 9 】

また、M P U 6 2 は、通常保留および予告保留のシフトを実行し、変動表示を開始する際に、ステップ S 4 4 0 7 の演出パターンの決定処理を実行する。

ここで、図 1 9 0 (B) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 および第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に通常保留情報が格納されている。また、先読み演出は未だ発生していないので、M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 0 2 に

いて、ワーク R A M 6 4 に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定することになる。この場合には、M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 0 3 において、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定することになるので、ステップ S 4 5 0 4 において、ワーク R A M 6 4 に先読み演出発生中フラグをセットした後、ステップ S 4 5 0 6 の役物パターンの決定処理において、ステップ S 4 5 0 5 の期待度抽選処理の抽選結果に基づいて、ワーク R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 2 に設けられた役物パターンカウンタ A P C に各種の役物パターンと対応する値をセットする。

具体的には、M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 0 5 の期待度抽選処理にて低期待度の役物パターンを選択した場合には、役物パターンカウンタ A P C に「 1 」をセットし、中期待度の役物パターンを選択した場合には、役物パターンカウンタ A P C に「 2 」をセットし、高期待度の役物パターンを選択した場合には、役物パターンカウンタ A P C に「 3 」をセットする。

【 2 5 0 0 】

なお、M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 0 4 において、ワーク R A M 6 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留情報格納エリア 6 4 3 に格納された予告保留情報に係る遊技回を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

以下、M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 0 5 の期待度抽選処理にて低期待度の役物パターンを選択し、役物パターンカウンタ A P C に「 1 」をセットしたものと説明する。

【 2 5 0 1 】

ステップ S 4 5 0 6 の役物パターンの決定処理にて各期待度の役物パターンを選択した場合には、M P U 5 2 は、ステップ S 4 6 0 1 にて役物演出コマンドを受信していると判定することになるので、ステップ S 4 6 0 2 において、現在の役物パターンを取得する。

ここで、図 1 9 0 (A) の例では、可動体である可動式役物 1 0 を初期位置に静止させているので、M P U 5 2 は、役物パターンカウンタ A P C の値として往復動作終了の役物パターンを選択していることを示す「 0 」を取得する。

【 2 5 0 2 】

ステップ S 4 6 0 2 にて現在の役物パターンを取得した後、M P U 5 2 は、ステップ S 4 6 0 3 において、役物演出コマンドの内容と、現在の役物パターンとを比較することによって、役物パターンの変更があるか否かを判定する。

ここで、役物演出コマンドは、役物パターンを第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に認識させるための情報（役物パターンカウンタ A P C の値）を含んでいるので、M P U 5 2 は、役物演出コマンドに含まれる役物パターンカウンタ A P C の値と、ステップ S 4 6 0 2 にて取得した役物パターンカウンタ A P C の値とを比較することによって、役物パターンの変更があるか否かを判定する。

図 1 9 0 (B) の例では、役物演出コマンドに含まれる役物パターンカウンタ A P C の値は「 1 」であり、ステップ S 4 6 0 2 にて取得した役物パターンカウンタ A P C の値は「 0 」であるので、M P U 5 2 は、役物パターンの変更があると判定することになる。

【 2 5 0 3 】

その後、M P U 5 2 は、ステップ S 4 7 0 2 にて第 2 制御記憶部である R A M 5 4 にパターン変更フラグがセットされていると判定することになるので、ステップ S 4 7 0 3 において、役物パターンの実行処理を実行する。この役物パターンの実行処理では、M P U 5 2 は、第 2 制御記憶部である R A M 5 4 に記憶された役物パターンカウンタ A P C の値に基づいて、各種の役物パターンを実行する。

図 1 9 0 (B) の例では、M P U 5 2 は、役物パターンカウンタ A P C の値が「 1 」であるので、低期待度の役物パターンを実行することになる。

低期待度の役物パターンは、初期位置から駆動位置まで 2 秒かけて下降し、2 秒間だけ駆動位置にて静止した後、駆動位置から初期位置まで 2 秒かけて上昇する往復動作を繰り返すパターンである（図 1 6 7 (A) 参照）。

【 2 5 0 4 】

また、図 190 (B) の例では、M P U 5 2 は、役物パターンカウンタ A P C の値が「1」であるので、ステップ S 4 7 0 5 のその他の演出実行処理において、放光体である各発光ダイオード 1 0 2 1 を点灯させる駆動制御を実行する。

【2505】

このように、本参考形態では、所定の抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 で変動表示が行われる間、可動体駆動部である花卉昇降機構 1 0 3 に一連の動作を繰り返し実行可能に構成されている。この一連の動作は、初期位置に位置する可動体本体部である各花卉 1 0 1 が初期位置から駆動位置まで移動する第 1 動作である下降と、駆動位置に位置する可動体本体部である各花卉 1 0 1 が初期位置まで移動する第 2 動作である上昇と、を少なくとも有するものである。

10

【2506】

ここで、本参考形態では、パチンコ機 1 は、可動体本体部である各花卉 1 0 1 が第 1 動作である下降を行ってから第 2 動作である上昇を行うまでの時間が長いほど、遊技者にとっての利益期待度が高くなるように構成されている。

このような構成を採用した場合には、例えば、往復時間の短い役物パターンの第 1 動作である下降中に次の動作に移行すると、往復時間は変化してしまうことになり、可動体である可動式役物 1 0 の動作は安定せず、遊技者は、先読み演出の期待度を正しく認識できなくなってしまう、違和感を持ってしまう恐れがある。

これに対して、本参考形態では、パチンコ機 1 は、一連の動作における第 2 動作である上昇を終了する制御を実行する度に役物パターンを変更するか否かの判別を行い、この判別に基づいて、役物パターンの変更を実行するので、このような構成を採用した場合であっても可動体である可動式役物 1 0 の動作状態をスムーズに切り替えることができる。

20

【2507】

なお、本参考形態では、パチンコ機 1 は、可動体本体部である各花卉 1 0 1 が第 1 動作である下降を行ってから第 2 動作である上昇を行うまでの時間が長いほど、遊技者にとっての利益期待度が高くなるように構成されているが、時間の長さに応じて利益期待度を相違させなくてもよく、時間とは異なる基準に基づいて利益期待度を相違させてもよい。例えば、パチンコ機 1 は、可動体である可動式役物 1 0 の動作速度や、動作方向などの動作態様に基づいて利益期待度を相違させてもよい。

【2508】

30

ここで、M P U 5 2 は、第 2 制御判別部であるステップ S 2 0 1 0 の演出実行処理を実行する都度、ステップ S 4 7 0 2 において、第 2 制御記憶部である R A M 5 4 にパターン変更フラグがセットされているか否かを判定している。換言すれば、M P U 5 2 は、タイマ割込み処理を定期的に（例えば、2 m s e c 周期で）実行する都度、ステップ S 4 7 0 1 において、可動体である可動式役物 1 0 の初期位置を検出したか否かを判定し、ステップ S 4 7 0 1 にて可動体である可動式役物 1 0 の初期位置を検出したと判定した場合には、ステップ S 4 7 0 2 において、第 2 制御記憶部である R A M 5 4 にパターン変更フラグがセットされているか否かを判定している。

【2509】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

40

具体的には、M P U 6 2 は、図 190 (C) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトして載置する。

【2510】

50

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、抽選結果表示部である図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図3参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図190（C）では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【2511】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。 10

【2512】

また、MPU62は、通常保留および予告保留のシフトを実行し、変動表示を開始する際に、ステップS4407の演出パターンの決定処理を実行する。

ここで、図190（C）の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に通常保留情報が格納されている。また、先読み演出は既に発生しているので、MPU62は、ステップS4502において、ワークRAM64に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定することになる。この場合には、MPU62は、ステップS4509において、サブ側保留情報格納エリア643に格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定することになるので、ステップS4511において、ステップS4510にて期待度昇格抽選に当選したか否かを判定し、期待度昇格抽選に当選したと判定した場合には、ステップS4512の役物パターンの昇格処理において、ワークRAM64の各種カウンタエリア642に設けられた役物パターンカウンタAPCに昇格後の役物パターンと対応する値をセットする。 20

具体的には、MPU62は、役物パターンカウンタAPCに「1」がセットされている場合には、「2」をセットし、役物パターンカウンタAPCに「2」がセットされている場合には、「3」をセットし、役物パターンカウンタAPCに「3」がセットされている場合には、「3」を維持する。 30

【2513】

また、ステップS4512の役物パターンの昇格処理では、MPU62は、役物パターンの昇格を遊技者に示唆するために、昇格用の演出パターンを選択する。

具体的には、MPU62は、中期待度の役物パターンに昇格した場合には、中期待度の昇格用の演出パターンを選択し、高期待度の役物パターンに昇格した場合には、高期待度の昇格用の演出パターンを選択する。

【2514】

以下、MPU62は、期待度昇格抽選に当選したと判定し、役物パターンカウンタAPCに「2」をセットしたものとして説明する。

【2515】

ステップS4512の役物パターンの昇格処理にて中期待度の役物パターンに昇格した場合には、MPU62は、中期待度の昇格用の演出パターンを選択する。 40

そして、MPU62は、選択した中期待度の昇格用の演出パターンに基づいて、変動部であるステップS4004の演出実行処理において、抽選結果表示部である図柄表示装置36の表示制御を実行し、図190（C）に示すように、可動体である可動式役物10を突かせるようにして1匹の魚を表示画面Gに表示させる中期待度の昇格用の演出を実行する。

【2516】

ステップS4512の役物パターンの昇格処理にて各期待度の役物パターンを選択した場合には、MPU52は、ステップS4601にて役物演出コマンドを受信していると判 50

定することになるので、ステップ S 4 6 0 2 において、現在の役物パターンを取得する。

ここで、図 1 9 0 (B) の例では、低期待度の役物パターンを実行しているので、M P U 5 2 は、役物パターンカウンタ A P C の値として低期待度の役物パターンを選択していることを示す「1」を取得する。

【2 5 1 7】

ステップ S 4 6 0 2 にて現在の役物パターンを取得した後、M P U 5 2 は、ステップ S 4 6 0 3 において、役物演出コマンドの内容と、現在の役物パターンとを比較することによって、役物パターンの変更があるか否かを判定する。

ここで、役物演出コマンドは、役物パターンを第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に認識させるための情報（役物パターンカウンタ A P C の値）を含んでいるので、M P U 5 2 は、役物演出コマンドに含まれる役物パターンカウンタ A P C の値と、ステップ S 4 6 0 2 にて取得した役物パターンカウンタ A P C の値とを比較することによって、役物パターンの変更があるか否かを判定する。 10

図 1 9 0 (C) の例では、役物演出コマンドに含まれる役物パターンカウンタ A P C の値は「2」であり、ステップ S 4 6 0 2 にて取得した役物パターンカウンタ A P C の値は「1」であるので、M P U 5 2 は、役物パターンの変更があると判定することになる。

【2 5 1 8】

その後、M P U 5 2 は、ステップ S 4 7 0 2 にて第 2 制御記憶部である R A M 5 4 にパターン変更フラグがセットされていると判定することになるので、ステップ S 4 7 0 3 において、役物パターンの実行処理を実行する。この役物パターンの実行処理では、M P U 5 2 は、第 2 制御記憶部である R A M 5 4 に記憶された役物パターンカウンタ A P C の値に基づいて、各種の役物パターンを実行する。 20

図 1 9 0 (C) の例では、M P U 5 2 は、役物パターンカウンタ A P C の値が「2」であるので、中期待度の役物パターンを実行することになる。

中期待度の役物パターンは、初期位置から駆動位置まで 2 秒かけて下降し、4 秒間だけ駆動位置にて静止した後、駆動位置から初期位置まで 2 秒かけて上昇する往復動作を繰り返すパターンである（図 1 6 7 (B) 参照）。

【2 5 1 9】

また、図 1 9 0 (C) の例では、M P U 5 2 は、役物パターンカウンタ A P C の値が「2」であるので、ステップ S 4 7 0 5 のその他の演出実行処理において、放光体である各発光ダイオード 1 0 2 1 を点灯させる駆動制御を実行する。 30

【2 5 2 0】

ここで、M P U 5 2 は、第 2 制御判別部であるステップ S 2 0 1 0 の演出実行処理を実行する都度、ステップ S 4 7 0 2 において、第 2 制御記憶部である R A M 5 4 にパターン変更フラグがセットされているか否かを判定している。換言すれば、M P U 5 2 は、タイマ割り込み処理を定期的に（例えば、2 m s e c 周期で）実行する都度、ステップ S 4 7 0 1 において、可動体である可動式役物 1 0 の初期位置を検出したか否かを判定し、ステップ S 4 7 0 1 にて可動体である可動式役物 1 0 の初期位置を検出したと判定した場合には、ステップ S 4 7 0 2 において、第 2 制御記憶部である R A M 5 4 にパターン変更フラグがセットされているか否かを判定している。 40

【2 5 2 1】

なお、M P U 5 2 は、ステップ S 4 7 0 2 にて第 2 制御記憶部である R A M 5 4 にパターン変更フラグがセットされていないと判定した場合には、役物パターンカウンタ A P C の値が「1」であるので、低期待度の役物パターンを継続して実行することになる。

【2 5 2 2】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 1 9 0 (D) に示すように、M P U 5 2 から送信された 50

保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

【 2 5 2 3 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 1 9 0 (D) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

10

【 2 5 2 4 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【 2 5 2 5 】

また、M P U 6 2 は、通常保留および予告保留のシフトを実行し、変動表示を開始する際に、ステップ S 4 4 0 7 の演出パターンの決定処理を実行する。

20

ここで、図 1 9 0 (D) の例では、先読み演出は既に発生しているので、M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 0 2 において、ワーク R A M 6 4 に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定することになる。この場合には、M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 0 9 において、サブ側保留情報格納エリア 6 4 3 に格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定することになるので、ステップ S 4 5 1 1 において、ステップ S 4 5 1 0 にて期待度昇格抽選に当選したか否かを判定し、期待度昇格抽選に当選したと判定した場合には、ステップ S 4 5 1 2 の役物パターンの昇格処理において、ワーク R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 2 に設けられた役物パターンカウンタ A P C に昇格後の役物パターンと対応する値をセットする。

具体的には、M P U 6 2 は、役物パターンカウンタ A P C に「 1 」がセットされている場合には、「 2 」をセットし、役物パターンカウンタ A P C に「 2 」がセットされている場合には、「 3 」をセットし、役物パターンカウンタ A P C に「 3 」がセットされている場合には、「 3 」を維持する。

30

【 2 5 2 6 】

また、ステップ S 4 5 1 2 の役物パターンの昇格処理では、M P U 6 2 は、役物パターンの昇格を遊技者に示唆するために、昇格用の演出パターンを選択する。

具体的には、M P U 6 2 は、中期待度の役物パターンに昇格した場合には、中期待度の昇格用の演出パターンを選択し、高期待度の役物パターンに昇格した場合には、高期待度の昇格用の演出パターンを選択する。

【 2 5 2 7 】

40

以下、M P U 6 2 は、期待度昇格抽選に当選したと判定し、役物パターンカウンタ A P C に「 3 」をセットしたものと説明する。

【 2 5 2 8 】

ステップ S 4 5 1 2 の役物パターンの昇格処理にて高期待度の役物パターンに昇格した場合には、M P U 6 2 は、高期待度の昇格用の演出パターンを選択する。

そして、M P U 6 2 は、選択した高期待度の昇格用の演出パターンに基づいて、変動部であるステップ S 4 0 0 4 の演出実行処理において、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の表示制御を実行し、図 1 9 0 (D) に示すように、可動体である可動式役物 1 0 を突かせるようにして 2 匹の魚を表示画面 G に表示させる高期待度の昇格用の演出を実行する。

50

【 2 5 2 9 】

なお、本参考形態では、パチンコ機 1 は、可動体である可動式役物 1 0 を突かせるようにして 1 匹または 2 匹の魚を表示画面 G に表示させることによって、役物パターンの昇格を遊技者に示唆しているが、遊技者に示唆する手法は、どのようなものであってもよい。例えば、前回の遊技回の停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示する場合に、チャンスであることを示す図柄の組み合わせ（チャンス目）を有効ライン L 上に停止表示するようにしてもよく、このチャンス目の期待度として、偶数同士の図柄の組み合わせ、奇数同士の図柄の組み合わせ、および「 7 」を含む図柄の組み合わせなどを選択して有効ライン L 上に停止表示するようにしてもよい。また、例えば、前回の遊技回の停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示する場合に、チャンスであることを示すべく、図柄を滑らせてチャンス目を有効ライン L 上に停止表示するようにしてもよく、リーチ表示の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示する場合に、通常の停止タイミングとは異なるタイミング（例えば、リーチ表示の発生直後）にて停止表示するようにしてもよい。また、例えば、各種の演出において、チャンスであることを示すべく、通常の音声の開始タイミングとは異なるタイミング（例えば、所定の期間だけ遅らせる）にて音声を開始するようにしてもよい。

【 2 5 3 0 】

また、本参考形態では、変動表示を開始する際に昇格用の演出を実行しているが、昇格用の演出を実行するタイミングは、どのようなタイミングであってもよく、前述したチャンス目などの遊技者に対する示唆を実行したタイミングで昇格用の演出を実行すればよい。

【 2 5 3 1 】

ステップ S 4 5 1 2 の役物パターンの昇格処理にて各期待度の役物パターンを選択した場合には、M P U 5 2 は、ステップ S 4 6 0 1 にて役物演出コマンドを受信していると判定することになるので、ステップ S 4 6 0 2 において、現在の役物パターンを取得する。

ここで、図 1 9 0 (C) の例では、中期待度の役物パターンを実行しているので、M P U 5 2 は、役物パターンカウンタ A P C の値として中期待度の役物パターンを選択していることを示す「 2 」を取得する。

【 2 5 3 2 】

ステップ S 4 6 0 2 にて現在の役物パターンを取得した後、M P U 5 2 は、ステップ S 4 6 0 3 において、役物演出コマンドの内容と、現在の役物パターンとを比較することによって、役物パターンの変更があるか否かを判定する。

ここで、役物演出コマンドは、役物パターンを第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に認識させるための情報（役物パターンカウンタ A P C の値）を含んでいるので、M P U 5 2 は、役物演出コマンドに含まれる役物パターンカウンタ A P C の値と、ステップ S 4 6 0 2 にて取得した役物パターンカウンタ A P C の値とを比較することによって、役物パターンの変更があるか否かを判定する。

図 1 9 0 (D) の例では、役物演出コマンドに含まれる役物パターンカウンタ A P C の値は「 3 」であり、ステップ S 4 6 0 2 にて取得した役物パターンカウンタ A P C の値は「 2 」であるので、M P U 5 2 は、役物パターンの変更があると判定することになる。

【 2 5 3 3 】

その後、M P U 5 2 は、ステップ S 4 7 0 2 にて第 2 制御記憶部である R A M 5 4 にパターン変更フラグがセットされていると判定することになるので、ステップ S 4 7 0 3 において、役物パターンの実行処理を実行する。この役物パターンの実行処理では、M P U 5 2 は、第 2 制御記憶部である R A M 5 4 に記憶された役物パターンカウンタ A P C の値に基づいて、各種の役物パターンを実行する。

図 1 9 0 (D) の例では、M P U 5 2 は、役物パターンカウンタ A P C の値が「 3 」であるので、高期待度の役物パターンを実行することになる。

高期待度の役物パターンは、初期位置から駆動位置まで 2 秒かけて下降し、6 秒間だけ駆動位置にて静止した後、駆動位置から初期位置まで 2 秒かけて上昇する往復動作を繰り返す。

返すパターンである（図 1 6 7（C）参照）。

【 2 5 3 4 】

また、図 1 9 0（D）の例では、M P U 5 2 は、役物パターンカウンタ A P C の値が「3」であるので、ステップ S 4 7 0 5 のその他の演出実行処理において、放光体である各発光ダイオード 1 0 2 1 を点灯させる駆動制御を実行する。

【 2 5 3 5 】

ここで、M P U 5 2 は、第 2 制御判別部であるステップ S 2 0 1 0 の演出実行処理を実行する都度、ステップ S 4 7 0 2 において、第 2 制御記憶部である R A M 5 4 にパターン変更フラグがセットされているか否かを判定している。換言すれば、M P U 5 2 は、タイマ割り込み処理を定期的に（例えば、2 m s e c 周期で）実行する都度、ステップ S 4 7 0 1 において、可動体である可動式役物 1 0 の初期位置を検出したか否かを判定し、ステップ S 4 7 0 1 にて可動体である可動式役物 1 0 の初期位置を検出したと判定した場合には、ステップ S 4 7 0 2 において、第 2 制御記憶部である R A M 5 4 にパターン変更フラグがセットされているか否かを判定している。

10

【 2 5 3 6 】

なお、M P U 5 2 は、ステップ S 4 7 0 2 にて第 2 制御記憶部である R A M 5 4 にパターン変更フラグがセットされていないと判定した場合には、役物パターンカウンタ A P C の値が「2」であるので、中期待度の役物パターンを継続して実行することになる。

【 2 5 3 7 】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された予告保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

20

具体的には、M P U 6 2 は、図 1 9 0（E）に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置する。

【 2 5 3 8 】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 3 参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 1 9 0（E）では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

30

【 2 5 3 9 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【 2 5 4 0 】

40

また、M P U 6 2 は、通常保留および予告保留のシフトを実行し、変動表示を開始する際に、ステップ S 4 4 0 7 の演出パターンの決定処理を実行する。

ここで、図 1 9 0（E）の例では、先読み演出は既に発生しているので、M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 0 2 において、ワーク R A M 6 4 に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定することになる。この場合には、M P U 6 2 は、ステップ S 4 5 0 9 において、サブ側保留情報格納エリア 6 4 3 に格納されたサブ側保留情報に予告保留情報がないと判定することになるので、ステップ S 4 5 1 3 において、ワーク R A M 6 4 に記憶された先読み演出発生中フラグをクリアした後、ステップ S 4 5 1 4 において、役物パターンの終了処理を実行する。この役物パターンの終了処理では、M P U 6 2 は、ワーク R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 2 に設けられた役物パターンカウンタ A P C に「0」を

50

セットする。

【 2 5 4 1 】

ステップ S 4 5 1 4 の役物パターンの終了処理にて往復動作終了の役物パターンを選択した場合には、M P U 5 2 は、ステップ S 4 6 0 1 にて役物演出コマンドを受信していると判定することになるので、ステップ S 4 6 0 2 において、現在の役物パターンを取得する。

ここで、図 1 9 0 (D) の例では、高期待度の役物パターンを実行しているので、M P U 5 2 は、役物パターンカウンタ A P C の値として高期待度の役物パターンを選択していることを示す「 3 」を取得する。

【 2 5 4 2 】

ステップ S 4 6 0 2 にて現在の役物パターンを取得した後、M P U 5 2 は、ステップ S 4 6 0 3 において、役物演出コマンドの内容と、現在の役物パターンとを比較することによって、役物パターンの変更があるか否かを判定する。

ここで、役物演出コマンドは、役物パターンを第 2 制御部である音声発光制御装置 5 に認識させるための情報（役物パターンカウンタ A P C の値）を含んでいるので、M P U 5 2 は、役物演出コマンドに含まれる役物パターンカウンタ A P C の値と、ステップ S 4 6 0 2 にて取得した役物パターンカウンタ A P C の値とを比較することによって、役物パターンの変更があるか否かを判定する。

図 1 9 0 (E) の例では、役物演出コマンドに含まれる役物パターンカウンタ A P C の値は「 0 」であり、ステップ S 4 6 0 2 にて取得した役物パターンカウンタ A P C の値は「 3 」であるので、M P U 5 2 は、役物パターンの変更があると判定することになる。

【 2 5 4 3 】

その後、M P U 5 2 は、ステップ S 4 7 0 2 にて第 2 制御記憶部である R A M 5 4 にパターン変更フラグがセットされていると判定することになるので、ステップ S 4 7 0 3 において、役物パターンの実行処理を実行する。この役物パターンの実行処理では、M P U 5 2 は、第 2 制御記憶部である R A M 5 4 に記憶された役物パターンカウンタ A P C の値に基づいて、各種の役物パターンを実行する。

図 1 9 0 (E) の例では、M P U 5 2 は、役物パターンカウンタ A P C の値が「 0 」であるので、往復動作終了の役物パターンを実行することになる。

往復動作終了の役物パターンは、低期待度、中期待度、および高期待度の 3 種類の役物パターンとは異なり、可動体である可動式役物 1 0 を初期位置に静止させる役物パターンである。

【 2 5 4 4 】

また、図 1 9 0 (E) の例では、M P U 5 2 は、役物パターンカウンタ A P C の値が「 0 」であるので、ステップ S 4 7 0 5 のその他の演出実行処理において、放光体である各発光ダイオード 1 0 2 1 を消灯させる駆動制御を実行する。

【 2 5 4 5 】

ここで、M P U 5 2 は、第 2 制御判別部であるステップ S 2 0 1 0 の演出実行処理を実行する都度、ステップ S 4 7 0 2 において、第 2 制御記憶部である R A M 5 4 にパターン変更フラグがセットされているか否かを判定している。換言すれば、M P U 5 2 は、タイマ割込み処理を定期的に（例えば、2 m s e c 周期で）実行する都度、ステップ S 4 7 0 1 において、可動体である可動式役物 1 0 の初期位置を検出したか否かを判定し、ステップ S 4 7 0 1 にて可動体である可動式役物 1 0 の初期位置を検出したと判定した場合には、ステップ S 4 7 0 2 において、第 2 制御記憶部である R A M 5 4 にパターン変更フラグがセットされているか否かを判定している。

【 2 5 4 6 】

このように、本参考形態では、第 2 制御判別部であるステップ S 2 0 1 0 の演出実行処理は、一連の動作における第 2 動作である上昇を終了する制御を実行する度に判別を行うように構成されている。

換言すれば、本参考形態では、第 2 制御判別部であるステップ S 2 0 1 0 の演出実行処

10

20

30

40

50

理は、判別を行った後は可動体本体部である各花卉 1 0 1 が一連の動作における第 2 動作である上昇を終了するまでは判別を行わないように構成されている。

【 2 5 4 7 】

なお、本参考形態では、第 2 制御判別部であるステップ S 2 0 1 0 の演出実行処理は、判別を行った後は可動体本体部である各花卉 1 0 1 が一連の動作における第 2 動作である上昇を終了するまでは判別を行わないように構成されているが、一連の動作における第 2 動作である上昇を終了する制御を実行する度に判別を行うように構成されていれば、一連の動作の途中で判別を行うように構成されていてもよい。

【 2 5 4 8 】

ここで、第 2 制御判別部であるステップ S 2 0 1 0 の演出実行処理において、その実行の都度、判別を行うように構成した場合には、可動体である可動式役物 1 0 の動作状態をスムーズに切り替えることができるタイミングではないのにも関わらず、何度も判別を行うことになり、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 の負荷は、過大になってしまうという問題がある。

これに対して、本参考形態では、前述したように、第 2 制御判別部であるステップ S 2 0 1 0 の演出実行処理は、判別を行った後は可動体本体部である各花卉 1 0 1 が一連の動作における第 2 動作である上昇を終了するまでは判別を行わないので、必ず初期位置に戻った時に役物パターンを変更することができ、役物パターンを変更する前の状態を一定にすることができる。また、パチンコ機 1 は、無駄な判別を省くことによって、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 の負荷を抑制することができる。

【 2 5 4 9 】

また、本参考形態では、パチンコ機 1 は、第 2 制御判別部であるステップ S 2 0 1 0 の演出実行処理の判別に基づいて、可動体である可動式役物 1 0 の動作状態を、一連の動作を実行する第 1 状態（役物パターンを継続して実行する状態）で継続する場合と、可動体である可動式役物 1 0 の動作状態を、一連の動作を実行する第 1 状態から、第 1 状態とは異なる態様に制御される第 2 状態（役物パターンを変更して実行する状態）に移行させる場合と、を有している。

【 2 5 5 0 】

本参考形態では、第 2 状態は、可動体である可動式役物 1 0 の動作を終了させる可動終了状態（往復動作終了の役物パターン）を少なくとも有するものである。また、初期位置は、可動体本体部である各花卉 1 0 1 が非駆動状態であるときに配置されている位置である（図 1 6 4 参照）。この可動体である可動式役物 1 0 は、可動体本体部である各花卉 1 0 1 が非駆動状態である初期位置に位置された状態であっても可動体本体部である各花卉 1 0 1 のほぼ全体を視認可能に構成されている。

【 2 5 5 1 】

なお、本参考形態では、第 2 状態は、可動体である可動式役物 1 0 の動作を終了させる可動終了状態（往復動作終了の役物パターン）を有しているが、可動終了状態を有していなくてもよく、各期待度の役物パターンのみを有していてもよい。また、本参考形態では、初期位置は、可動体本体部である各花卉 1 0 1 が非駆動状態であるときに配置されている位置であるが、この位置とは異なる位置であってもよい。さらに、本参考形態では、可動体である可動式役物 1 0 は、可動体本体部である各花卉 1 0 1 が非駆動状態である初期位置に位置された状態であっても可動体本体部である各花卉 1 0 1 のほぼ全体を視認可能に構成されているが、視認不能に構成されていてもよい。

【 2 5 5 2 】

従来の遊技機では、本参考形態における先読み演出のように、可動体である可動式役物 1 0 の動作状態を制御することによって、初期位置から駆動位置まで 2 秒かけて下降し、期待度に応じて互いに異なる時間だけ駆動位置にて静止した後、駆動位置から初期位置まで 2 秒かけて上昇する往復動作を繰り返す低期待度、中期待度、および高期待度の役物パターンを変更していく演出を実行する場合には、可動体本体部である各花卉 1 0 1 は、一般的に、先読み演出の発生に基づいて、可動体本体部である各花卉 1 0 1 を非駆動状態か

ら駆動状態にしたときに、遊技者に視認可能な初期位置まで移動し、この初期位置と駆動位置との間を往復している。その後、可動体本体部である各花卉 101 は、先読み演出の終了に基づいて、可動体本体部である各花卉 101 を駆動状態から非駆動状態にしたときに、遊技者に視認不能な待機位置まで移動している。

【2553】

ここで、本参考形態では、前述したように、第2状態は、可動体である可動式役物 10 の動作を終了させる可動終了状態（往復動作終了の役物パターン）を少なくとも有するので、従来の遊技機のように、非駆動状態の待機位置を備えていると、可動体である可動式役物 10 の動作を終了させた後、さらに可動体本体部である各花卉 101 を待機位置まで移動させなければならず、無駄な処理を必要としてしまうという問題がある。

10

これに対して、本参考形態では、前述したように、初期位置は、可動体本体部である各花卉 101 が非駆動状態であるときに配置されている位置であるので、第2状態として可動終了状態（往復動作終了の役物パターン）を有する場合であっても無駄な処理を必要とすることなく、綺麗に可動体である可動式役物 10 の動作を終了させることができる。

【2554】

また、本参考形態では、前述したように、可動体である可動式役物 10 は、可動体本体部である各花卉 101 が非駆動状態である初期位置に位置された状態であっても可動体本体部である各花卉 101 のほぼ全体を視認可能に構成されているので、先読み演出を実行する場合に、可動体本体部である各花卉 101 を遊技者に視認可能な位置まで移動させる必要はなく、演出の自由度を高くすることができる。また、パチンコ機 1 は、その装飾性を向上させることができる。

20

【2555】

ここで、本参考形態では、前述したように、初期位置は、可動体本体部である各花卉 101 が非駆動状態であるときに配置されている位置であるので、一連の動作における第2動作を終了して可動体本体部が初期位置に移動する都度、遊技者は、可動体である可動式役物 10 の動作を終了させたものと誤認してしまい、快適に遊技をすることができない場合があるという問題がある。この問題は、可動体本体部である各花卉 101 のほぼ全体を視認可能に構成した場合であっても同様である。

【2556】

これに対して、本参考形態では、パチンコ機 1 は、少なくとも可動体本体部である各花卉 101 が初期位置に位置する場合に発光し得る放光体である各発光ダイオード 1021 を備え、この放光体である各発光ダイオード 1021 は、可動体本体部である各花卉 101 が初期位置に位置する場合であってもパチンコ機 1 の正面側の所定位置から視認可能に構成されている。このような構成において、パチンコ機 1 は、例えば、先読み演出の発生に基づいて、可動体本体部である各花卉 101 を非駆動状態から駆動状態にしたときに、放光体である各発光ダイオード 1021 を発光させ、先読み演出の終了に基づいて、可動体本体部である各花卉 101 を駆動状態から非駆動状態にしたときに、放光体である各発光ダイオード 1021 を発光させないように放光体である各発光ダイオード 1021 を制御することができる。これによれば、遊技者は、一連の動作における第2動作を終了して可動体本体部が初期位置に移動した場合であっても、放光体の発光を視認することによって、可動体の動作を終了させていないことを確認することができる。

30

40

【2557】

なお、本参考形態では、パチンコ機 1 は、可動体本体部である各花卉 101 が初期位置に位置する場合に発光し得る放光体である各発光ダイオード 1021 を備えているが、これを備えていなくてもよい。

【2558】

また、本参考形態では、一連の動作を終了した後に実行される制御として、所定の制御（往復動作終了の役物パターン）と、所定の制御と異なる特定の制御（中期待度の役物パターン、または高期待度の役物パターン）と、を実行可能であり、一連の動作を終了した後に実行される制御が所定の制御と特定の制御とのどちらの場合であっても、可動体本体

50

部である各花卉 1 0 1 を初期位置に位置させた状態で実行される。

【 2 5 5 9 】

本参考形態では、一連の動作を終了した後に実行される制御として、往復動作終了の役物パターンと、中期待度の役物パターン、または高期待度の役物パターンとの 2 つの制御を有しているので、例えば、往復時間の短い役物パターンの第 1 動作である下降中に次の動作に移行すると、往復時間は変化してしまうことになり、可動体である可動式役物 1 0 の動作は安定せず、遊技者は、先読み演出の期待度を正しく認識できなくなってしまう、違和感を持ってしまう恐れがある。

これに対して、本参考形態では、パチンコ機 1 は、一連の動作を終了した後に実行される制御がどちらの場合であっても、可動体本体部である各花卉 1 0 1 を初期位置に位置させた状態で実行されるので、可動体である可動式役物 1 0 の動作状態をスムーズに切り替えることができる。

10

【 2 5 6 0 】

また、本参考形態では、可動体である可動式役物 1 0 は、所定の抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 で複数回の変動表示が行われる間、可動体本体部である各花卉 1 0 1 に一連の動作を繰り返し実行可能に構成されている。

なお、本参考形態では、可動体である可動式役物 1 0 は、所定の抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 で複数回の変動表示が行われる間、可動体本体部である各花卉 1 0 1 に一連の動作を繰り返し実行可能に構成されているが、1 回の変動表示が行われる間、可動体本体部である各花卉 1 0 1 に一連の動作を繰り返し実行可能に構成されていてもよい。

20

【 2 5 6 1 】

ここで、本参考形態における先読み演出のように、可動体である可動式役物 1 0 の動作状態を制御することによって、初期位置から駆動位置まで 2 秒かけて下降し、期待度に応じて互いに異なる時間だけ駆動位置にて静止した後、駆動位置から初期位置まで 2 秒かけて上昇する往復動作を繰り返す低期待度、中期待度、および高期待度の役物パターンを変更していく演出を実行する場合において、1 回の変動表示が行われる間に役物パターンを変更するのであれば、パチンコ機 1 は、その変更のパターンを予め定めておくことによって、可動体である可動式役物 1 0 の動作状態をスムーズに切り替えることができる。

しかしながら、複数回の変動表示が行われる間に役物パターンを変更する場合には、各変動表示の内容は異なっているので、その変更のパターンを予め定めておくことはできないという問題がある。

30

本参考形態では、第 2 制御判別部であるステップ S 2 0 1 0 の演出実行処理は、一連の動作における第 2 動作である上昇を終了する制御を実行する度に判別を行うように構成され、第 2 制御判別部であるステップ S 2 0 1 0 の演出実行処理の判別に基づいて、役物パターンを変更するので、複数回の変動表示が行われる間に役物パターンを変更する場合であっても可動体である可動式役物 1 0 の動作状態をスムーズに切り替えることができる。

【 2 5 6 2 】

また、本参考形態では、パチンコ機 1 は、可動体本体部である各花卉 1 0 1 が一連の動作を実行する第 1 状態の期間として、第 1 の期間（1 回の遊技回を終えて役物パターンを変更して実行する場合の期間）と、第 1 の期間よりも長い期間の第 2 の期間（2 回以上の遊技回を跨いで役物パターンを継続して実行する期間）とを実行可能であり、第 1 状態の期間は抽選（期待度昇格抽選）によってランダムに決定される。

40

なお、本参考形態では、第 1 状態の期間は抽選（期待度昇格抽選）によってランダムに決定されているが、例えば、各種入賞口への遊技球の入球に応じて決定されてもよく、固定の期間となってもよい。

【 2 5 6 3 】

このような構成を採用した場合には、第 1 状態は、どのような期間を経て第 2 状態となるか一律に決まっていないので、例えば、往復時間の短い役物パターンの第 1 動作である下降中に次の動作に移行すると、往復時間は変化してしまうことになり、可動体である可動式役物 1 0 の動作は安定せず、遊技者は、先読み演出の期待度を正しく認識できなくな

50

ってしまい、違和感を持ってしまう恐れがある。

これに対して、本参考形態では、パチンコ機 1 は、一連の動作における第 2 動作である上昇を終了する制御を実行する度に役物パターンを変更するか否かの判別を行い、この判別に基づいて、可動体である可動式役物 10 の動作状態を、一連の動作を実行する第 1 状態（役物パターンを継続して実行する状態）で継続する場合と、可動体である可動式役物 10 の動作状態を、一連の動作を実行する第 1 状態から、第 1 状態とは異なる態様に制御される第 2 状態（役物パターンを変更して実行する状態）に移行させる場合と、を有するので、このような構成を採用した場合であっても可動体である可動式役物 10 の動作状態をスムーズに切り替えることができる。

【2564】

10

このように、本参考形態では、パチンコ機 1（遊技機）は、遊技領域に設けられた始動入球口（始動入球手段）と、始動入球口に遊技球が入球した場合に抽選を実行可能な抽選処理（抽選手段）と、抽選の結果に対応して遊技領域に設けられた所定の抽選結果表示部（表示手段）で変動表示を行う変動部（変動手段）と、遊技領域に設けられ、所定の動作を実行可能な可動体（可動手段）と、接続される第 1 制御部（第 1 手段）からの制御信号（所定信号）に基づいて、可動体の動作状態を制御し得る第 2 制御部（第 2 手段）と、を備えている。

【2565】

また、本参考形態では、可動体は、可動体駆動部（駆動部）と、可動体駆動部によって可動される可動体本体部（可動部）とを少なくとも備え、所定の抽選結果表示部で変動表示が行われる間、可動体駆動部に一連の動作を繰り返し実行可能に構成されている。この一連の動作は、初期位置に位置する可動体本体部が初期位置から駆動位置まで移動する第 1 動作と、駆動位置に位置する可動体本体部が初期位置まで移動する第 2 動作と、を少なくとも有するものである。

20

【2566】

また、本参考形態では、第 2 制御部は、第 1 制御部からの制御信号に基づいて所定の情報を第 2 制御記憶部（記憶手段）に設定する設定処理を実行する第 2 制御処理部（処理手段）と、可動体の動作状態を切り替えるために用いられる切替条件が発生しているか否かを第 2 制御記憶部に記憶された情報をもとに判別する第 2 制御判別部（判別手段）と、を少なくとも備えている。この第 2 制御判別部は、一連の動作における第 2 動作を終了する制御を実行する度に判別を行うように構成されている。

30

【2567】

そして、本参考形態では、パチンコ機 1 は、第 2 制御判別部の判別に基づいて、可動体の動作状態を、一連の動作を実行する第 1 状態で継続する場合と、可動体の動作状態を、一連の動作を実行する第 1 状態から、第 1 状態とは異なる態様に制御される第 2 状態に移行させる場合と、を有している。

【2568】

このような構成によれば、第 2 制御判別部は、一連の動作における第 2 動作を終了する制御を実行する度に判別を行い、パチンコ機 1 は、第 2 制御判別部の判別に基づいて、可動体の動作状態を、一連の動作を実行する第 1 状態で継続する場合と、可動体の動作状態を、一連の動作を実行する第 1 状態から、第 1 状態とは異なる態様に制御される第 2 状態に移行させる場合と、を有するので、可動体の動作状態をスムーズに切り替えることができる。

40

【2569】

また、本参考形態では、パチンコ機 1 は、少なくとも可動体本体部が初期位置に位置する場合に発光し得る放光体（放光手段）を備えている。この放光体は、可動体本体部が初期位置に位置する場合であってもパチンコ機 1 の正面側の所定位置から視認可能に構成されている。

【2570】

このような構成によれば、放光体は、可動体本体部が初期位置に位置する場合であって

50

もパチンコ機 1 の正面側の所定位置から視認可能に構成され、可動体本体部が初期位置に位置する場合に発光し得るので、遊技者は、一連の動作における第 2 動作を終了して可動体本体部が初期位置に移動した場合であっても、放光体の発光を視認することによって、可動体の動作を終了させていないことを確認することができる。

【 2 5 7 1 】

また、本参考形態では、可動体は、所定の抽選結果表示部で複数回の変動表示が行われる間、可動体本体部に一連の動作を繰り返し実行可能に構成されている。

【 2 5 7 2 】

このような構成によれば、可動体は、所定の抽選結果表示部で複数回の変動表示が行われる間、可動体本体部に一連の動作を繰り返し実行可能に構成されるので、変動表示の回数に関わらず独立して可動体本体部に一連の動作を繰り返し実行させることができる。

10

【 2 5 7 3 】

また、本参考形態では、パチンコ機 1 は、可動体本体部が一連の動作を実行する第 1 状態の期間として、第 1 の期間と、第 1 の期間よりも長い期間の第 2 の期間とを実行可能であり、第 1 状態の期間は抽選によってランダムに決定される。

【 2 5 7 4 】

このような構成によれば、第 1 状態の期間は抽選によってランダムに決定されるので、遊技者は、第 1 状態の期間の長さに注目することになり、遊技者の興趣を向上させることができる。

【 2 5 7 5 】

また、本参考形態では、第 2 状態は、可動体の動作を終了させる可動終了状態を少なくとも有するものであり、初期位置は、可動体本体部が非駆動状態であるときに配置されている位置である。

20

【 2 5 7 6 】

このような構成によれば、初期位置は、可動体本体部が非駆動状態であるときに配置されている位置であるので、可動終了状態となった場合に、無駄な動作を要することなく綺麗に可動体の動作を終了させることができる。

【 2 5 7 7 】

また、本参考形態では、一連の動作を終了した後に実行される制御として、所定の制御と、所定の制御と異なる特定の制御と、を実行可能であり、一連の動作を終了した後に実行される制御が所定の制御と特定の制御とのどちらの場合であっても、可動体本体部を初期位置に位置させた状態で実行される。

30

【 2 5 7 8 】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、一連の動作を終了した後に実行される制御が所定の制御と特定の制御とのどちらの場合であっても、可動体本体部を初期位置に位置させた状態で実行されるので、所定の制御と特定の制御とのどちらの制御に移行する場合であっても、スムーズに移行することができる。

【 2 5 7 9 】

また、本参考形態では、第 2 制御判別部は、判別を行った後は可動体本体部が一連の動作における第 2 動作を終了するまでは判別を行わないように構成されている。

40

【 2 5 8 0 】

このような構成によれば、第 2 制御判別部は、判別を行った後は可動体本体部が一連の動作における第 2 動作を終了するまでは判別を行わないので、無駄な判別を行うことなく、パチンコ機 1 における処理の負担を軽減することができる。

【 2 5 8 1 】

また、本参考形態では、パチンコ機 1 は、可動体本体部が第 1 動作を行ってから第 2 動作を行うまでの時間が長いほど、遊技者にとっての利益期待度が高くなるように構成されている。

【 2 5 8 2 】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、可動体本体部が第 1 動作を行ってから第 2

50

動作を行うまでの時間が長いほど、遊技者にとっての利益期待度が高くなるように構成されているので、遊技者は、可動体本体部が第 1 動作を行ってから第 2 動作を行うまでの時間に注目することになり、遊技者の興趣を向上させることができる。

【 2 5 8 3 】

また、本参考形態では、初期位置は、可動体本体部が非駆動状態であるときに配置されている位置であり、可動体は、可動体本体部が非駆動状態である初期位置に位置された状態であっても可動体本体部のほぼ全体を視認可能に構成されている。

【 2 5 8 4 】

このような構成によれば、可動体は、可動体本体部が非駆動状態である初期位置に位置された状態であっても可動体本体部のほぼ全体を視認可能に構成されているので、初期位置および駆動位置の間を往復する際に可動部の全体を視認することができ、パチンコ機 1 の装飾性を向上させることができる。

【 2 5 8 5 】

このような本参考形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

(1) 第 2 制御判別部であるステップ S 2 0 1 0 の演出実行処理は、一連の動作における上昇を終了する制御を実行する度に判別を行い、パチンコ機 1 は、第 2 制御判別部であるステップ S 2 0 1 0 の演出実行処理の判別に基づいて、可動体である可動式役物 1 0 の動作状態を、一連の動作を実行する第 1 状態で継続する場合と、可動体である可動式役物 1 0 の動作状態を、一連の動作を実行する第 1 状態から、第 1 状態とは異なる態様に制御される第 2 状態に移行させる場合と、を有するので、可動体である可動式役物 1 0 の動作状態をスムーズに切り替えることができる。

【 2 5 8 6 】

(2) 放光体である各発光ダイオード 1 0 2 1 は、可動体本体部である各花卉 1 0 1 が初期位置に位置する場合であってもパチンコ機 1 の正面側の所定位置から視認可能に構成され、可動体本体部である各花卉 1 0 1 が初期位置に位置する場合に発光し得るので、遊技者は、一連の動作における上昇を終了して可動体本体部である各花卉 1 0 1 が初期位置に移動した場合であっても、放光体である各発光ダイオード 1 0 2 1 の発光を視認することによって、可動体である可動式役物 1 0 の動作を終了させていないことを確認することができる。

【 2 5 8 7 】

(3) 可動体である可動式役物 1 0 は、所定の抽選結果表示部である図柄表示装置 3 6 で複数回の変動表示が行われる間、可動体本体部である各花卉 1 0 1 に一連の動作を繰り返し実行可能に構成されるので、変動表示の回数に関わらず独立して可動体本体部である各花卉 1 0 1 に一連の動作を繰り返し実行させることができる。

(4) 第 1 状態の期間は抽選によってランダムに決定されるので、遊技者は、第 1 状態の期間の長さに注目することになり、遊技者の興趣を向上させることができる。

(5) 初期位置は、可動体本体部である各花卉 1 0 1 が非駆動状態であるときに配置されている位置であるので、可動終了状態となった場合に、無駄な動作を要することなく綺麗に可動体である可動式役物 1 0 の動作を終了させることができる。

【 2 5 8 8 】

(6) パチンコ機 1 は、一連の動作を終了した後に実行される制御が所定の制御と特定の制御とのどちらの場合であっても、可動体本体部である各花卉 1 0 1 を初期位置に位置させた状態で実行されるので、所定の制御と特定の制御とのどちらの制御に移行する場合であっても、スムーズに移行することができる。

(7) 第 2 制御判別部であるステップ S 2 0 1 0 の演出実行処理は、判別を行った後は可動体本体部である各花卉 1 0 1 が一連の動作における上昇を終了するまでは判別を行わないので、無駄な判別を行うことなく、パチンコ機 1 における処理の負担を軽減することができる。

【 2 5 8 9 】

(8) パチンコ機 1 は、可動体本体部である各花卉 1 0 1 が下降を行ってから上昇を行う

10

20

30

40

50

までの時間が長いほど、遊技者にとっての利益期待度が高くなるように構成されているので、遊技者は、可動体本体部である各花卉 101 が下降を行ってから上昇を行うまでの時間に注目することになり、遊技者の興趣を向上させることができる。

(9) 可動体である可動式役物 10 は、可動体本体部である各花卉 101 が非駆動状態である初期位置に位置された状態であっても可動体本体部である各花卉 101 のほぼ全体を視認可能に構成されているので、初期位置および駆動位置の間を往復する際に可動部の全体を視認することができ、パチンコ機 1 の装飾性を向上させることができる。

【2590】

〔参考形態 Z〕

以下、本発明の参考形態 Z を図面に基づいて説明する。

10

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【2591】

前記参考形態 Y では、各期待度の役物パターンは、初期位置から駆動位置まで 2 秒かけて下降し、期待度に応じて互いに異なる時間だけ駆動位置にて静止した後、駆動位置から初期位置まで 2 秒かけて上昇する往復動作を繰り返すパターンを採用していた。換言すれば、前記参考形態 Y では、役物パターンの期待度に関わらず、初期位置から駆動位置までの距離は同じ距離に設定されていた。

【2592】

これに対して、本参考形態では、各期待度の役物パターンは、期待度に応じて互いに異なる距離に位置する駆動位置まで初期位置から 2 秒かけて下降し、所定の時間だけ駆動位置にて静止した後、駆動位置から初期位置まで 2 秒かけて上昇する往復動作を繰り返すパターンを採用している点で前記参考形態 Y と異なる。

20

【2593】

図 191 は、本発明の参考形態 Z に係る各期待度の役物パターンのタイミングチャートを示す図である。図 191 では、タイミングチャートは、横軸を時間とし、縦軸を可動体である可動式役物 10 の位置として示している。

可動体である可動式役物 10 は、図 191 に示すように、低期待度、中期待度、および高期待度の各期待度の役物パターンを有している。

なお、図 191 (A) は、低期待度の役物パターンのタイミングチャートを示し、図 191 (B) は、中期待度の役物パターンのタイミングチャートを示し、図 191 (C) は、高期待度の役物パターンのタイミングチャートを示している。

30

【2594】

低期待度の役物パターンは、図 191 (A) に示すように、初期位置から低期待度の駆動位置まで 2 秒かけて下降し、2 秒間だけ低期待度の駆動位置にて静止した後、低期待度の駆動位置から初期位置まで 2 秒かけて上昇する往復動作を繰り返すパターンである。本参考形態では、低期待度の駆動位置は、初期位置から 2 cm だけ下降した位置となっている。この低期待度の役物パターンは、内部抽選において特定制御状態である開閉実行モードへの移行に当選した場合に発生しにくく、当選しなかった場合に発生しやすい役物パターンである。

40

【2595】

中期待度の役物パターンは、図 191 (B) に示すように、初期位置から中期待度の駆動位置まで 2 秒かけて下降し、2 秒間だけ中期待度の駆動位置にて静止した後、中期待度の駆動位置から初期位置まで 2 秒かけて上昇する往復動作を繰り返すパターンである。本参考形態では、中期待度の駆動位置は、初期位置から 4 cm だけ下降した位置となっている。この中期待度の役物パターンは、内部抽選において特定制御状態である開閉実行モードへの移行に当選した場合には、低期待度の役物パターンよりも発生しやすく、高期待度の役物パターンよりも発生しにくい役物パターンであり、当選しなかった場合には、低期待度の役物パターンよりも発生しにくく、高期待度の役物パターンよりも発生しやすい役物パターンである。

50

【 2 5 9 6 】

高期待度の役物パターンは、図 1 9 1 (C) に示すように、初期位置から高期待度の駆動位置まで 2 秒かけて下降し、2 秒間だけ高期待度の駆動位置にて静止した後、高期待度の駆動位置から初期位置まで 2 秒かけて上昇する往復動作を繰り返すパターンである。本参考形態では、高期待度の駆動位置は、初期位置から 6 c m だけ下降した位置となっている。この高期待度の役物パターンは、内部抽選において特定制御状態である開閉実行モードへの移行に当選した場合に発生しやすく、当選しなかった場合に発生しにくい役物パターンである。

【 2 5 9 7 】

本参考形態では、第 2 制御部である音声発光制御装置 5 は、前記参考形態 Y とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、第 2 制御処理部である演出コマンド解析処理および第 2 制御判別部である演出実行処理は、前記参考形態 Y とは異なっている。以下、本参考形態における第 2 制御処理部である演出コマンド解析処理および第 2 制御判別部である演出実行処理の内容について説明する。

【 2 5 9 8 】

< 音声発光制御装置にて実行される演出コマンド解析処理について >

図 1 9 2 は、演出コマンド解析処理のフローチャートを示す図である。

第 2 制御部である音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、M P U 6 2 から送信された演出コマンドを解析するために第 2 制御処理部である演出コマンド解析処理を実行する。この第 2 制御処理部である演出コマンド解析処理では、M P U 5 2 は、図 1 9 2 に示すように、ステップ S 4 6 0 6 を実行する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 4 6 0 6 の処理のみを実行する点で前記参考形態 Y と異なる。

【 2 5 9 9 】

< 音声発光制御装置にて実行される演出実行処理について >

図 1 9 3 は、演出実行処理のフローチャートを示す図である。

第 2 制御部である音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、第 2 制御処理部であるステップ S 2 0 0 9 の演出コマンド解析処理にて演出コマンドを解析した結果に基づいて、各種ランプ部 1 2 4 , 3 7 1 ~ 3 7 3 や、可動体である可動式役物 1 0 や、スピーカ部 1 2 5 の駆動制御を実行する。この第 2 制御判別部である演出実行処理では、M P U 5 2 は、図 1 9 3 に示すように、ステップ S 4 7 0 6 Z ~ S 4 7 0 5 を実行する。

【 2 6 0 0 】

ステップ S 4 7 0 6 Z では、M P U 5 2 は、役物演出コマンドを受信しているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 4 7 0 6 Z にて役物演出コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 4 7 0 5 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 4 7 0 6 Z にて役物演出コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 4 7 0 1 において、可動体である可動式役物 1 0 の初期位置を検出したか否かを判定する。なお、可動体である可動式役物 1 0 の初期位置を検出したか否かの判定は、前述した位置検知センサ 1 0 5 の検知結果に基づいて実行される。

【 2 6 0 1 】

M P U 5 2 は、ステップ S 4 7 0 1 にて可動体である可動式役物 1 0 の初期位置を検出していないと判定した場合には、ステップ S 4 7 0 5 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 4 7 0 1 にて可動体である可動式役物 1 0 の初期位置を検出したと判定した場合には、ステップ S 4 7 0 7 Z において、現在の役物パターンを取得する。

【 2 6 0 2 】

ここで、M P U 5 2 は、第 2 制御記憶部である R A M 5 4 の各種カウンタエリア 5 4 2 に設けられた役物パターンカウンタ A P C に各種の役物パターンと対応する値をセットすることによって、役物パターンを記憶している。

10

20

30

40

50

具体的には、往復動作終了の役物パターンは、役物パターンカウンタA P Cの値「0」と対応し、低期待度の役物パターンは、役物パターンカウンタA P Cの値「1」と対応し、中期待度の役物パターンは、役物パターンカウンタA P Cの値「2」と対応し、高期待度の役物パターンは、役物パターンカウンタA P Cの値「3」と対応している。

【2603】

ステップS 4708 Zでは、M P U 5 2は、役物演出コマンドの内容と、ステップS 4707 Zにて取得した現在の役物パターンとを比較することによって、役物パターンの変更があるか否かを判定する。

M P U 5 2は、ステップS 4708 Zにて役物パターンの変更がないと判定した場合には、ステップS 4705以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2は、ステップS 4708 Zにて役物パターンの変更があると判定した場合には、ステップS 4709 Zにおいて、役物パターンの設定処理を実行する。この役物パターンの設定処理では、M P U 5 2は、役物演出コマンドの内容に基づいて、第2制御記憶部であるR A M 5 4の各種カウンタエリア542に設けられた役物パターンカウンタA P Cに各種の役物パターンと対応する値をセットする。

具体的には、M P U 5 2は、往復動作終了の役物パターンを設定する場合には、役物パターンカウンタA P Cに「0」をセットし、低期待度の役物パターンを設定する場合には、役物パターンカウンタA P Cに「1」をセットし、中期待度の役物パターンを設定する場合には、役物パターンカウンタA P Cに「2」をセットし、高期待度の役物パターンを設定する場合には、役物パターンカウンタA P Cに「3」をセットする。

【2604】

ステップS 4703では、M P U 5 2は、役物パターンの実行処理を実行する。この役物パターンの実行処理では、M P U 5 2は、第2制御記憶部であるR A M 5 4に記憶された役物パターンカウンタA P Cの値に基づいて、各種の役物パターンを実行する。

具体的には、M P U 5 2は、役物パターンカウンタA P Cの値が「0」の場合には、往復動作終了の役物パターンを実行し、役物パターンカウンタA P Cの値が「1」の場合には、低期待度の役物パターンを実行し、役物パターンカウンタA P Cの値が「2」の場合には、中期待度の役物パターンを実行し、役物パターンカウンタA P Cの値が「3」の場合には、高期待度の役物パターンを実行する。

【2605】

ステップS 4703を実行した後、ステップS 4706 Zにて役物演出コマンドを受信していないと判定した場合、ステップS 4701にて可動体である可動式役物10の初期位置を検出していないと判定した場合、またはステップS 4708 Zにて役物パターンの変更がないと判定した場合には、ステップS 4705において、その他の演出実行処理を実行する。

その他の演出実行処理では、M P U 5 2は、M P U 6 2から送信された保留表示発生演出コマンドや、保留表示シフト時演出コマンドや、変動開始演出コマンドや、停止結果演出コマンドや、開閉実行モード用の演出コマンドなどの各種の演出コマンドを解析した結果に基づいて、各種ランプ部124、371~373や、可動体である可動式役物10や、スピーカ部125の駆動制御を実行する。その後、M P U 5 2は、第2制御判別部である演出実行処理を終了する。

【2606】

このように、本参考形態では、第2制御部である音声発光制御装置5は、第1制御部である表示制御装置6からの制御信号であるコマンドに基づいて所定の情報として役物演出コマンドを第2制御記憶部であるR A M 5 4に設定する設定処理であるコマンド格納処理(図180参照)を実行する第2制御処理部であるタイマ割り込み処理(図180参照)と、可動体である可動式役物10の動作状態を切り替えるために用いられる切替条件が発生しているか否か(役物パターンの変更があるか否か)を第2制御記憶部であるR A M 5 4に記憶された情報をもとに判別する第2制御判別部であるステップS 2010の演出実行処理と、を少なくとも備えている。

10

20

30

40

50

【 2 6 0 7 】

このような本参考形態によれば、前記参考形態 Y における (1) ~ (6) , (8) と同様の作用効果を奏することができる。

【 2 6 0 8 】

〔 第 1 実施形態 〕

以下、本発明の第 1 実施形態を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分や、その形状や配置を異にするものの同一の機能を有する部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【 2 6 0 9 】

ここで、従来の遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に遊技状態を移行する。この特定遊技状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定遊技状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行している。また、遊技機は、遊技機によって出力されたパスワード情報などを、遊技者がスマートフォンで読み取り、それを遊技機へのボタン操作によって入力し、所定の設定可能状態となって初めて所定の演出カスタムを行うことができ、遊技者の嗜好に応じて演出に関する情報の設定を実行することができるようになっていた。

【 2 6 1 0 】

しかしながら、このような遊技機において、遊技者の嗜好に応じて演出に関する情報の設定を実行する方法が煩雑であると、遊技者は、そもそも設定を行うこと自体をやめてしまう。そのため、遊技者の嗜好に応じた演出に関する情報の設定において、簡便な操作で設定を行うことができ、より好適な入力で設定が可能な遊技機の提供が望まれている。

【 2 6 1 1 】

具体的には、従来の遊技機は、例えば、バーコードや、QRコード（登録商標）などの光学コードを利用し、遊技者の所有するスマートフォンや、タブレットなどの通信端末に対して情報の送信を実行している。そして、通信端末は、この通信端末にて実行されるアプリケーションを介して光学コードを読み取り、遊技機から受信した情報を出力することによって、遊技者に通知することができるようになっている。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定遊技状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行している。また、遊技機は、演出に関する情報として、例えば、演出の発生率や、遊技機の音量・光量などの設定を遊技者の嗜好に応じて実行することができるようになっている。

しかしながら、前述した光学コードを利用した通信方法では、遊技機は、通信端末から情報を受信することはできないので、入力は、遊技者が手作業で行っていた。

【 2 6 1 2 】

そこで、例えば、入力方法として、遊技機および通信端末において、情報の送受信を実行するために、例えば、Bluetooth（登録商標）や、Wi-Fi規格などの通信規格を利用し、遊技機および通信端末を接続することによって、通信端末から情報を受信することができるように遊技機を構成する方法が考えられる。

しかしながら、このような通信規格を利用した方法であっても、遊技機および通信端末は、相互に通信を確立するために所定の手続きを必要としているので、多数の遊技機を設置した遊技場においては、遊技者は、接続先となる遊技機を多数の遊技機の中から探して通信の接続要求を行って通信を開始しなければならず、簡便な操作で設定を行うことができず、かえって遊技者の利便性は低下してしまうという問題がある。

【 2 6 1 3 】

本発明の遊技機は、前述した課題を解決するための構成として、

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、

前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行う演出実行手段と、

前記演出実行手段と電氣的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能入力手段と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

所定の入力可能状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる検出手段と、 10

前記検出手段が前記所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力を実行可能な情報出力手段と、を備え、

所定の出力条件が成立した場合に、前記情報出力手段によって、所定の記憶部に記憶された情報であって前記演出実行手段への所定の情報の入力に対応した複数の情報を出力するよう構成され、

前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行し得るよう構成されたことを特徴とする。

【 2 6 1 4 】

20

そのため、遊技者の嗜好に応じた演出に関する設定において、簡便な操作で設定を行うことができ、より好適な入力で設定が可能な遊技機を提供することができる。

【 2 6 1 5 】

このような遊技機によれば、遊技機は、遊技者の利便性を向上させることができる。

【 2 6 1 6 】

また、本発明の遊技機において、各種の構成は、どのように具体化されていてもよく、各実施形態に限定されるものではない。

例えば、当否抽選手段は、所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行可能な手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、当否抽選は、作動口に遊技球が入球した場合に抽選を実行可能な当否抽選であってもよく、クルーンに遊技球が入球した場合に抽選を実行可能なクルーン抽選であってもよく、スルーゲートに遊技球が入球した場合に抽選を実行可能な電動役物開放抽選であってもよく、役物に遊技球が入球した場合に抽選を実行可能なV入賞抽選であってもよい。 30

【 2 6 1 7 】

また、例えば、変動表示手段は、当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、変動表示手段は、図柄表示装置で変動表示を行う表示制御処理であってもよく、ドット表示装置で変動表示を行うドット表示制御処理であってもよく、普通図柄用表示部で変動表示を行う電役サポート用処理であってもよく、セグランプで変動表示を行うセグ制御処理であってもよい。 40

【 2 6 1 8 】

また、例えば、演出実行手段は、所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行う手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、演出要素は、スピーカから出力される音声や効果音などであってもよく、ランプの点灯やLEDの発光などであってもよく、ボタンの振動や発光であってもよく、役物の動作であってもよく、遊技球の動きであってもよい。

【 2 6 1 9 】

また、例えば、入力手段は、演出実行手段と電氣的に接続され、演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、 50

どのようなものであってもよい。例えば、入力手段は、Bluetooth規格を利用して情報の送受信を実行する通信機器であってもよく、Wi-Fi規格を利用して情報の送受信を実行する通信機器であってもよく、赤外線通信などのその他の通信規格を利用して情報の送受信を実行する通信機器であってもよい。また、入力手段は、演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能でなければ通信規格を利用していなくてもよく、例えば、タッチセンサ、ボタン、レバー、およびダイヤルなどの簡素な入力機器であってもよい。

【2620】

また、例えば、検出手段は、所定の入力可能状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、検出手段は、NFC（Near Field Communication）規格にて情報を送受信するリーダライタを近接または当接させた場合にデータを送信するNFCユニットであってもよく、RFID（Radio Frequency Identification）規格にて情報を送受信するリーダライタを近接または当接させた場合にデータを送信するRFIDユニットであってもよく、その他の規格にて情報を送受信するリーダライタを近接または当接させた場合にデータを送信するユニットであってもよい。また、検出手段は、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる手段であれば、Bluetooth規格や、Wi-Fi規格などの通信規格を利用したものであってもよく、接触にて所定の検出対象を検出する機械式スイッチや、非接触にて所定の検出対象を検出する近接センサなどの通信規格を利用していないものであってもよい。この際、所定の検出対象は、所定の検出部にて検出できるものであれば、電子回路でなくともよく、金属や樹脂や手指などの簡素なものであってもよい。

【2621】

また、例えば、情報出力手段は、検出手段が所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力を実行可能な手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、情報出力手段は、電波を出力するNFCユニットや、RFIDユニットや、その他の通信機器のアンテナであってもよく、音声や効果音などを出力するスピーカであってもよく、光を出力するランプやLEDであってもよく、振動を出力するボタンであってもよく、所定の動作を行う役物であってもよく、画像を出力するタッチパネルなどの表示器であってもよい。

【2622】

以下、上記の発明を実現するための一例を具体的な構成を基に説明する。

なお、本遊技機は、本発明における判断手段としての判断処理と、当否抽選手段としての当否抽選処理と、変動表示手段としての変動表示処理と、特定遊技実行手段としての特定遊技実行処理と、演出実行手段としての演出実行部と、入力手段としての入力部と、検出手段としての検出体と、情報出力手段としての情報出力部とを備えている。

【2623】

本発明の一例としての第1実施形態では、パチンコ機1は、前記主参考形態における外枠11および遊技機本体12とは異なる外枠および遊技機本体を備えている。以下、本実施形態におけるパチンコ機1について説明する。

【2624】

図194は、本発明の第1実施形態に係るパチンコ機の正面図である。

パチンコ機1は、遊技機の種類であるパチンコ遊技機である。このパチンコ機1は、図194に示すように、パチンコ機1の外殻を形成する外枠11Yと、この外枠11Yに対して前方（正面側）に回動可能に取り付けられた遊技機本体12Yとを備えている。また、パチンコ機1は、この遊技機本体12Yの左側に取り付けられた管理ユニット17Yを備えている。

なお、本実施形態では、管理ユニット17Yは、遊技機本体12Yの左側に取り付けられているが、遊技機本体12Yと一体的に構成されていてもよい。

【2625】

10

20

30

40

50

遊技機本体 1 2 Y は、左右両側部のうち一方を支持側として回動可能となるように外枠 1 1 Y に支持される内枠（図示略）と、内枠の前方に配置されるとともに、左右両側部のうち一方を支持側として前方へ回動可能となるように内枠に支持される前扉枠 1 2 1 Y と、内枠の後方に配置されるとともに、左右両側部のうち一方を支持側として後方へ回動可能となるように内枠に支持される裏バックユニット（図示略）とを備えている。

【 2 6 2 6 】

なお、遊技機本体 1 2 Y は、その回動先端部に設けられた施錠装置（図示略）を備えている。この施錠装置は、遊技機本体 1 2 Y を外枠 1 1 Y に対して開放不能な施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠 1 2 1 Y を内枠に対して開放不能な施錠状態とする機能を有している。これらの施錠状態は、パチンコ機 1 の前面に露出させて設けられたシリンド錠 1 3 に対して解錠キーを用いて解錠操作を行うことによって解除される。

10

【 2 6 2 7 】

前扉枠 1 2 1 Y は、内枠の前面側全体を覆うようにして設けられた略楕円形状の窓部 1 2 2 と、窓部 1 2 2 に嵌め込まれた窓パネル 1 2 3 とを有している。なお、本実施形態では、窓パネル 1 2 3 は、ガラスによって無色透明に形成されているが、合成樹脂などによって無色透明に形成されていてもよい。

また、前扉枠 1 2 1 Y は、窓部 1 2 2 の上方に設けられた情報出力部である表示ランプ部 1 2 4 と、情報出力部である表示ランプ部 1 2 4 の左右両側に設けられるとともに、遊技状況に応じた効果音などを出力する情報出力部であるスピーカ部 1 2 5 と、窓部 1 2 2 の下方に設けられた上側膨出部 1 4 Y と、上側膨出部 1 4 Y の下方に設けられた遊技パネル 1 8 Y とを備えている。

20

【 2 6 2 8 】

上側膨出部 1 4 Y は、前方へ膨出するように設けられている。

上側膨出部 1 4 Y は、遊技者に操作されることによって、情報の入力を受け付ける入力部である押ボタン 1 4 2 と、入力部である押ボタン 1 4 2 の右側に設けられた玉貸操作部 1 4 3 Y、および返却操作部 1 4 4 Y とを備えている。

入力部である押ボタン 1 4 2 は、遊技者の操作に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態（特定遊技状態）に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような期待演出などの所定の操作演出を実行可能な操作部として機能する。

玉貸操作部 1 4 3 Y は、貸し球（遊技に際して遊技者に貸し出す遊技球）の払い出しをさせる場合に遊技者に操作される部位である。

30

返却操作部 1 4 4 Y は、後述する媒体挿入部 1 7 1 Y に挿入された管理媒体を返却させる場合に遊技者に操作される部位である。

【 2 6 2 9 】

遊技パネル 1 8 Y は、管理ユニット 1 7 Y 側に設けられた N F C 規格にて情報を送受信する検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y と、中央位置に設けられた入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y と、入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y の右側に設けられた十字操作ボタン 1 8 3 Y とを備えている。この遊技パネル 1 8 Y は、遊技機本体 1 2 Y および管理ユニット 1 7 Y の双方と電氣的に接続され、情報を送受信することができるようになっている。

40

【 2 6 3 0 】

検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y は、例えば、スマートフォンなどの N F C 規格に対応した情報端末を近接または当接させることによって、情報を送受信する。

入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y は、遊技者などの操作に応じて情報の入力を受け付けるとともに、画像を表示することによって、遊技者などに対して情報を提供する。

十字操作ボタン 1 8 3 Y は、中央位置に設けられた円形状の決定ボタン 1 8 3 Y 1 と、決定ボタン 1 8 3 Y 1 の上下左右の 4 箇所に設けられた三角形の方向ボタン 1 8 3 Y 2 とを備えている。この十字操作ボタン 1 8 3 Y は、遊技者などの操作に応じて情報の入力を受け付ける。

50

【 2 6 3 1 】

具体的には、十字操作ボタン 1 8 3 Y は、遊技者にて押下される所定の検出対象であるボタン本体と、このボタン本体の押下を検出する検出体である検出スイッチとを備えている。検出スイッチは、ボタン本体が押下されていない場合には、ボタン本体と当接せず、ボタン本体が押下された場合には、ボタン本体と当接する当接部を有している。そして、ボタン本体、および検出部である当接部は、互いに当接することにより電氣的に接続される。検出スイッチは、この電氣的な接続を検出することによって、ボタン本体の押下を検出することができるようになっている。換言すれば、十字操作ボタン 1 8 3 Y は、接触にてボタン本体の押下を検出する機械式スイッチである。

【 2 6 3 2 】

さらに、前扉枠 1 2 1 Y は、玉貸操作部 1 4 3 Y、および返却操作部 1 4 4 Y の右下位置に設けられた発射部としての発射ハンドル 1 6 を備えている。この発射ハンドル 1 6 は、パチンコ機 1 の遊技者に操作されることによって、内枠の下方に設けられた遊技球発射機構 4 9 Y (図 1 9 6 参照) から内枠の上方に設けられた遊技領域に向けて遊技球を発射する。発射ハンドル 1 6 は、その回転操作量を変更することによって、遊技領域に向けて発射する遊技球の発射強度、すなわち発射の勢いを変更する。

【 2 6 3 3 】

管理ユニット 1 7 Y は、下方側に設けられたスリット状の媒体挿入部 1 7 1 Y と、上方側に設けられたスリット状の現金投入部 1 7 2 Y とを備えている。

媒体挿入部 1 7 1 Y は、管理媒体を挿入可能な部位である。管理媒体は、例えば、I C (Integrated Circuit) カードや、I C コインなどの記憶媒体である。この管理媒体は、現金を投入可能な部位である現金投入部 1 7 2 Y に投入された現金の残額、および遊技者の所有する遊技球の個数 (以下、第 1 管理球数 P A とする) を記憶することができる。

なお、管理媒体は、遊技者の個人情報などの他の情報を記憶できるようになっていてもよい。

【 2 6 3 4 】

また、管理ユニット 1 7 Y は、現金投入部 1 7 2 Y の下方側に設けられた管理表示部 1 7 3 Y と、管理表示部 1 7 3 Y の下方側に並設された払出操作部 1 7 4 Y、および返却操作部 1 7 5 Y と、払出操作部 1 7 4 Y、および返却操作部 1 7 5 Y の下方側に設けられた払出表示部 1 7 6 Y と、払出表示部 1 7 6 Y の下方側に設けられた計数操作部 1 7 7 Y とを備えている。

【 2 6 3 5 】

管理表示部 1 7 3 Y は、現金投入部 1 7 2 Y に投入した現金の残額を特定可能な数値情報や、第 1 管理球数 P A を特定可能な数値情報を表示する部位である。

払出操作部 1 7 4 Y は、管理表示部 1 7 3 Y の左下位置に設けられた四角形状のボタンであり、第 1 管理球数 P A を払い出すことによって、遊技機本体 1 2 Y に払い出された遊技者の所有する遊技球の個数 (以下、第 2 管理球数 P B とする) を増加させる場合に遊技者に操作される部位である。

返却操作部 1 7 5 Y は、前述した返却操作部 1 4 4 Y と同一の機能を有し、管理表示部 1 7 3 Y の右下位置に設けられた四角形状のボタンであり、媒体挿入部 1 7 1 Y に挿入された管理媒体を返却させる場合に遊技者に操作される部位である。

【 2 6 3 6 】

払出表示部 1 7 6 Y は、第 2 管理球数 P B を特定可能な数値情報を表示する部位である。

計数操作部 1 7 7 Y は、円形状のボタンであり、所定の計数可能状態となった場合に、操作することができるようになっている。この計数操作部 1 7 7 Y は、長押し操作されることによって、第 2 管理球数 P B を計数し、第 1 管理球数 P A を増加させる場合に遊技者に操作される部位である。

【 2 6 3 7 】

また、管理ユニット 1 7 Y は、管理ユニット制御基板 1 7 8 Y を備え、この管理ユニッ

10

20

30

40

50

ト制御基板 178Y は、管理ユニット制御基板 178Y に実装された CPU (Central Processing Unit) 178Y1 と、この CPU 178Y1 を構成している ROM 178Y2 および RAM 178Y3 と、遊技機本体 12Y に対して情報を送受信する通信端子 178Y4 とを備えている。

【2638】

ROM 178Y2 は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶部である。

RAM 178Y3 は、ROM 178Y2 に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶部である。 10

【2639】

CPU 178Y1 は、ROM 178Y2 に記憶された制御プログラムを実行することによって、媒体挿入部 171Y に挿入された管理媒体のデータの読み書きや、現金投入部 172Y に投入された現金の管理や、管理表示部 173Y、および払出表示部 176Y に表示させる数値情報や、玉貸操作部 143Y、払出操作部 174Y、返却操作部 144Y、175Y、および計数操作部 177Y の操作に対応した制御などを実行する。

【2640】

具体的には、CPU 178Y1 は、媒体挿入部 171Y に管理媒体が挿入されると、管理媒体に記憶された現金の残額、および第 1 管理球数 PA を読み出し、RAM 178Y3 に記憶させる。 20

ここで、CPU 178Y1 は、媒体挿入部 171Y に管理媒体が挿入されている場合において、現金投入部 172Y に現金が投入されると、この投入された金額を RAM 178Y3 に記憶された現金の残額に加算する。

また、CPU 178Y1 は、媒体挿入部 171Y に管理媒体が挿入されているとともに、現金の残額が「0」でない場合において、玉貸操作部 143Y が操作されると、現金の残額から規定の金額を減算し、この規定の金額に対応する個数の遊技球を RAM 178Y3 に記憶された第 2 管理球数 PB に加算する。

【2641】

CPU 178Y1 は、媒体挿入部 171Y に管理媒体が挿入されているとともに、第 1 管理球数 PA が「1」以上である場合において、払出操作部 174Y が操作されると、第 1 管理球数 PA から所定の個数の遊技球を減算し、この所定の個数の遊技球を RAM 178Y3 に記憶された第 2 管理球数 PB に加算する。 30

【2642】

CPU 178Y1 は、計数操作部 177Y が操作されると、RAM 178Y3 に記憶された第 2 管理球数 PB を計数して減算し、この計数した遊技球を RAM 178Y3 に記憶された第 1 管理球数 PA に加算する。なお、第 2 管理球数 PB は、玉貸操作部 143Y の操作や、払出操作部 174Y の操作だけでなく、遊技機本体 12Y から定期的送信される払出情報の受信によっても増加する。また、第 2 管理球数 PB は、遊技機本体 12Y から定期的送信される発射情報の受信によって減少する。 40

【2643】

CPU 178Y1 は、管理表示部 173Y、および払出表示部 176Y を制御することによって、数値情報を表示させる。具体的には、CPU 178Y1 は、RAM 178Y3 に記憶された現金の残額および第 1 管理球数 PA を管理表示部 173Y に表示させる。CPU 178Y1 は、RAM 178Y3 に記憶された第 2 管理球数 PB を払出表示部 176Y に表示させる。

【2644】

CPU 178Y1 は、返却操作部 144Y、175Y が操作されると、RAM 178Y3 に記憶された現金の残額および第 1 管理球数 PA を管理媒体に記憶させた後、媒体挿入部 171Y を制御することによって、媒体挿入部 171Y に管理媒体を排出させる。 50

【 2 6 4 5 】

図 1 9 5 は、遊技盤の正面図である。

遊技盤 2 は、図 1 9 5 に示すように、その表面に取り付けられた内レール部 2 1 および外レール部 2 2 を有し、内枠に搭載されている。前述した遊技領域は、内レール部 2 1 および外レール部 2 2 によって区画されるようにして遊技盤 2 に形成されている。この遊技領域は、窓部 1 2 2 を介して略全域を前方から視認することができる。

内レール部 2 1 および外レール部 2 2 は、遊技領域への遊技球の誘導レール 2 3 を構成し、この誘導レール 2 3 は、遊技者が発射ハンドル 1 6 を回転操作したことによって遊技球発射機構 4 9 Y (図 1 9 6 参照) から発射された遊技球を遊技領域の上部に案内する。

【 2 6 4 6 】

誘導レール 2 3 は、その出口部分が遊技領域の一方の側部に配置されるとともに、遊技領域の上部中央を向くようにして形成されている。このため、遊技領域の上部における遊技球の到達位置は、遊技者による発射ハンドル 1 6 の回転操作量が大きくなるにしたがって、誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトしていく。なお、本実施形態では、誘導レール 2 3 の出口部分は、遊技領域の左側部に設けられている。

【 2 6 4 7 】

遊技盤 2 は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように形成された大小複数の開口部を遊技領域に有している。また、遊技盤 2 は、各開口部に設けられた一般入賞口 2 4 、上作動口 (第 1 始動入球口) 2 5 、下作動口 (第 2 始動入球口) 2 6 、可変入賞装置 2 7 、およびアウト口 2 8 を有している。また、遊技盤 2 は、中央部左側および中央部右側のそれぞれに設けられたスルーゲート 3 1 と、上部右側に設けられた主表示装置 3 2 と、中央部に設けられた可変表示ユニット 3 3 等とを有している。さらに、遊技盤 2 は、遊技球の落下方向を適宜分散させるために、または調整等するために植設された多数の釘 N L や、風車 W M 等の各種部材 (役物) を遊技領域に有している。

【 2 6 4 8 】

一般入賞口 2 4 、上作動口 2 5 、下作動口 2 6 、および可変入賞装置 2 7 の各種入賞口のそれぞれは、遊技球の入球を検知する検出体である検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4 (図 1 9 6 参照) を備え、これらの検出体である検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4 は、遊技盤 2 の背面側に配設されている。具体的には、一般入賞口 2 4 は、検出体である検知センサ 3 0 1 を備え、上作動口 2 5 は、検出体である検知センサ 3 0 2 を備え、下作動口 2 6 は、検出体である検知センサ 3 0 3 を備え、可変入賞装置 2 7 は、検出体である検知センサ 3 0 4 を備えている。パチンコ機 1 は、検出体である検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4 の検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。なお、検出体である検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 4 は、遊技球の入賞を個別に検知できるものであれば、どのようなものであってもよく、例えば、電磁誘導型の近接センサなどを採用することができる。

【 2 6 4 9 】

具体的には、パチンコ機 1 は、一般入賞口 2 4 への入球が発生した場合には 1 0 個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機 1 は、上作動口 2 5 への入球が発生した場合および下作動口 2 6 への入球が発生した場合には 3 個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機 1 は、可変入賞装置 2 7 への入球が発生した場合には 1 5 個の賞球の払い出しを実行する。

ここで、パチンコ機 1 は、賞球の払い出しを実行した場合には、管理ユニット 1 7 Y に対して払出情報を送信する。管理ユニット 1 7 Y の C P U 1 7 8 Y 1 は、遊技機本体 1 2 Y から定期的には送信される払出情報に基づいて、R A M 1 7 8 Y 3 に記憶された第 2 管理球数 P B を増加させる。

このように、パチンコ機 1 は、遊技球の入賞に対する所定数の賞球を払出情報というデータとして遊技者に付与する構成としているが、本実施形態では、このデータによる賞球の付与を単に賞球の払い出しと表現する。

なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば、各作動口 2 5 , 2 6 の賞球個数を相違

10

20

30

40

50

させてもよい。

【2650】

アウト口28は、遊技盤2の遊技領域の最下部に設けられている。各種入賞口等に入球しなかった遊技球は、このアウト口28を通して遊技領域から排出される。また、アウト口28は、遊技球の入球を検知する検出体である検知センサ305（図196参照）を備え、この検出体である検知センサ305は、遊技盤2の背面側に配設されている。なお、パチンコ機1は、アウト口28への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【2651】

各スルーゲート31は、遊技球の入球を検知する検出体である検知センサ306（図196参照）を備え、この検出体である検知センサ306は、遊技盤2の背面側に配設されている。なお、パチンコ機1は、各スルーゲート31への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【2652】

ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することをいい、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。ただし、以下の説明では、アウト口28への遊技球の入球と明確に区別するために、各種入賞口への遊技球の入球を入賞とも表現する。また、スルーゲート31への入球とは、遊技領域に設けられたゲートを通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続することをいう。このスルーゲート31への入球についても各種入賞口への入球と同様に入賞とも表現する。

【2653】

上作動口25および下作動口26は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤2に設置されている。各作動口25、26は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するとともに、上作動口25を上方に配置し、下作動口26を下方に配置するようにして鉛直方向に並設されている。下作動口26は、左右一对の可動片によって構成されたガイド片（サポート片）としての電動役物261を有している。

【2654】

電動役物261は、遊技盤2の背面側に搭載された電動役物駆動部262に連結されている。この電動役物261は、電動役物駆動部262にて駆動されることによって、閉鎖状態（非サポート状態または非ガイド状態）および開放状態（サポート状態またはガイド状態）のいずれかに設定される。閉鎖状態は、電動役物261の上端を左右方向に近接させることによって、下作動口26を閉鎖した状態である。開放状態は、電動役物261の上端を左右方向に離間させることによって、下作動口26を開放した状態である。

【2655】

ここで、電動役物261を閉鎖状態に設定した場合には、この電動役物261の上端と、上作動口25との間隔は、遊技球1個分よりも狭くなる。また、電動役物261を開放状態に設定した場合には、この電動役物261の上端と、上作動口25との間隔は、遊技球1個分よりも広くなる。したがって、遊技球は、電動役物261を閉鎖状態に設定した場合には、下作動口26に入賞することができず、開放状態に設定した場合には、下作動口26に入賞することができる。

【2656】

なお、電動役物261は、前述した閉鎖状態および開放状態に代えて、下作動口26に遊技球が入賞しにくい状態（閉鎖状態とは異なり遊技球の入球は可能な状態）と、下作動口26に遊技球が入賞しやすい状態とを切り換える構成としてもよい。また、下作動口26は、このような切り換えを電動役物261の設定によって行うのではなく、下作動口26の変位によって行う構成としてもよく、このように構成した場合には、下作動口26は、電動役物261を備えていなくてもよい。

【2657】

可変入賞装置27は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する

10

20

30

40

50

大入賞口 271 と、大入賞口 271 を開閉するための開閉扉 272 と、開閉扉 272 を駆動する可変入賞駆動部 273 とを備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル 16 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 23 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット 33 等を避けて可変入賞装置 27 に遊技球を導くことができる。

【2658】

ここで、遊技盤 2 は、可変入賞装置 27 の前面側を覆うようにして設けられたカバー 29 を備えている。このカバー 29 は、可変入賞装置 27 を前面側から視認可能とすべく透明（または半透明）に形成された透明パネル 291 と、この透明パネル 291 の周囲に設けられるとともに、不透明に形成された不透明パネル 292 とを備えている。

10

したがって、遊技者は、透明パネル 291 および窓部 122 を介して可変入賞装置 27 を前方から視認することができる。

【2659】

大入賞口 271 は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この大入賞口 271 は、前述したように、遊技球の入球を検知する検出体である検知センサ 304 を備えている。パチンコ機 1 は、その検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。

【2660】

開閉扉 272 は、矩形板状に形成されるとともに、大入賞口 271 の開口を閉鎖するようにして遊技盤 2 に設けられている。この開閉扉 272 は、窓パネル 123 に向かって前進して遊技盤 2 から突出することによって、大入賞口 271 の開口を閉鎖する閉鎖状態と、遊技盤 2 の内部に向かって後退して遊技盤 2 に埋没することによって、大入賞口 271 の開口を開放する開放状態とを有している。

20

可変入賞駆動部 273 は、開閉扉 272 を駆動することによって、開閉扉 272 を開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。

【2661】

具体的には、開閉扉 272 は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 272 は、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。

30

なお、開閉実行モード（特定制御状態）とは、開閉扉 272 を開放状態に設定し、大入賞口 271 に遊技球を入球可能とするモードをいう。また、開閉実行モードにおいて、開閉扉 272 を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでを 1 回のラウンド遊技という。

【2662】

ここで、外枠 11Y は、遊技球の遊技球流通機構 19Y を備えている（図 196 参照）。この遊技球流通機構 19Y は、前述した遊技球発射機構 49Y を備えている他、遊技球回収機構 191Y と、遊技球循環機構 192Y とを備えている。

遊技球回収機構 191Y は、遊技盤 2 から排出された遊技球を遊技球循環機構 192Y に案内する機構である。

40

遊技球循環機構 192Y は、遊技球回収機構 191Y にて案内された遊技球を遊技球発射機構 49Y に搬送する機構である。具体的には、遊技球循環機構 192Y は、遊技球発射機構 49Y に向かって延在し、遊技球を搬送する搬送通路と、この搬送通路に収容されたスクリュート、このスクリュートを回転させる搬送モータとを備えている。遊技球循環機構 192Y は、搬送モータにてスクリュートを回転させることによって、搬送通路を介して遊技球を遊技球発射機構 49Y に搬送する。

遊技球発射機構 49Y は、前述したように、遊技球循環機構 192Y にて搬送された遊技球を誘導レール 23 に向けて発射する機構である。

【2663】

遊技者が発射ハンドル 16 を回転操作したことによって遊技球発射機構 49Y から発射

50

された遊技球は、一般入賞口 2 4、上作動口 2 5、下作動口 2 6、および可変入賞装置 2 7 の各種入賞口や、アウト口 2 8 に入球し、遊技盤 2 に形成された開口部を介して遊技盤 2 から排出される。遊技盤 2 から排出された遊技球は、遊技球回収機構 1 9 1 Y にて遊技球循環機構 1 9 2 Y に案内された後、遊技球循環機構 1 9 2 Y にて遊技球発射機構 4 9 Y に搬送されて戻ることによって、遊技機本体 1 2 Y の内部を循環する。

【 2 6 6 4 】

このように、本実施形態では、パチンコ機 1 は、所定数の遊技球をパチンコ機 1 の内部に封入し、パチンコ機 1 の内部に封入された遊技球を循環させる封入式の遊技機であり、遊技者は、遊技球に触れることなく遊技を楽しむことができるようになっている。

【 2 6 6 5 】

主表示装置 3 2 は、メイン表示部 3 4 と、役物用表示部 3 5 とを有し、複数のセグメント発光部を所定の態様で配列したセグメント表示器や、ドット表示器などの複数の表示装置を配置して構成されている。

なお、主表示装置 3 2 は、その前面側に設けられた窓パネル 1 2 3 に向かって膨出するようにして遊技盤 2 に設けられている。すなわち、主表示装置 3 2 は、窓パネル 1 2 3 を介してパチンコ機 1 の前方から視認可能となっている。また、主表示装置 3 2 と、窓パネル 1 2 3 との間の距離は、遊技球 1 個分よりも狭くなっている。これによって、パチンコ機 1 は、主表示装置 3 2 と、窓パネル 1 2 3 との間を遊技球が落下していくのを防止している。換言すれば、パチンコ機 1 は、主表示装置 3 2 の前方を遊技球が落下していくのを防止している。

【 2 6 6 6 】

メイン表示部 3 4 は、上作動口 2 5 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第 1 結果表示部 3 4 1 と、下作動口 2 6 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第 2 結果表示部 3 4 2 とを備えている（図 1 9 6 参照）。なお、メイン表示部 3 4 は、開閉実行モードとなった場合（または開閉実行モードとなる場合）に、その開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数を明示するためのラウンド表示部を更に備えていてもよい。

【 2 6 6 7 】

第 1 結果表示部 3 4 1 は、上作動口 2 5 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、上作動口 2 5 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第 1 結果表示部 3 4 1 は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 は、開閉実行モードへ移行する。

第 2 結果表示部 3 4 2 は、下作動口 2 6 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、下作動口 2 6 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第 2 結果表示部 3 4 2 は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 は、開閉実行モードへ移行する。

【 2 6 6 8 】

このように、本実施形態では、パチンコ機 1 は、所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断処理により、所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選である内部抽選を実行する当否抽選処理を行っている。

また、本実施形態では、パチンコ機 1 は、当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を第 1 結果表示部 3 4 1 および第 2 結果表示部 3 4 2 にて実行する変動表示処理を行っている。

そして、パチンコ機 1 は、当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態である開閉実行モードを実行する特定遊技実行処理を行っている。

【 2 6 6 9 】

役物用表示部 3 5 は、各スルーゲート 3 1 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実

10

20

30

40

50

行するとともに、その変動表示の停止結果として、各スルーゲート 3 1 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。役物用表示部 3 5 は、内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 は、電役開放状態へ移行する。この電役開放状態では、下作動口 2 6 に設けられた電動役物 2 6 1 は、所定の態様で開放状態となる。

【 2 6 7 0 】

なお、本実施形態では、メイン表示部 3 4 および役物用表示部 3 5 は、セグメント表示器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、有機 E L 表示装置、C R T、ドットマトリックス等の他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、メイン表示部 3 4 および役物用表示部 3 5 に変動表示させる絵柄としては、複数種の文字を変動表示させる構成、複数種の記号を変動表示させる構成、複数種のキャラクタを変動表示させる構成、または複数種の色を切り換えて表示させる構成などを採用できる。

10

【 2 6 7 1 】

可変表示ユニット 3 3 は、絵柄の一種である図柄を変動表示（可変表示または切換表示）する図柄表示装置 3 6 を備えている。また、可変表示ユニット 3 3 は、図柄表示装置 3 6 を囲むようにして配設されたセンターフレーム 3 7 を備えている。このセンターフレーム 3 7 の上部は、その前面側に設けられた窓パネル 1 2 3 に向かって膨出するようにして設けられている。これによって、パチンコ機 1 は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の前方を遊技球が落下していくのを防止し、遊技球の落下によって表示画面 G の視認性が低下するといった不都合を生じない構成となっている。

20

【 2 6 7 2 】

図柄表示装置 3 6 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いる。この図柄表示装置 3 6 は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への入賞に基づいて図柄の変動表示を開始する。すなわち、図柄表示装置 3 6 は、メイン表示部 3 4 の第 1 結果表示部 3 4 1 にて変動表示を実行する場合およびメイン表示部 3 4 の第 2 結果表示部 3 4 2 にて変動表示を実行する場合には、それに合わせて変動表示を実行する。

なお、図柄表示装置 3 6 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、または C R T 等の他の表示装置であってもよい。

30

【 2 6 7 3 】

センターフレーム 3 7 は、図柄表示装置 3 6 の左下側の領域に設けられた情報出力部である第 1 保留ランプ部 3 7 1 と、図柄表示装置 3 6 の右下側の領域に設けられた情報出力部である第 2 保留ランプ部 3 7 2 と、図柄表示装置 3 6 の上側の領域に設けられた情報出力部である第 3 保留ランプ部 3 7 3 とを備えている。

【 2 6 7 4 】

情報出力部である第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、上作動口 2 5 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この情報出力部である第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、第 1 結果表示部 3 4 1 および図柄表示装置 3 6 の変動表示に対応している。

40

情報出力部である第 2 保留ランプ部 3 7 2 は、下作動口 2 6 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この情報出力部である第 2 保留ランプ部 3 7 2 は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、第 2 結果表示部 3 4 2 および図柄表示装置 3 6 の変動表示に対応している。

情報出力部である第 3 保留ランプ部 3 7 3 は、各スルーゲート 3 1 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この情報出力部である第 3 保留ランプ部 3 7 3 は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、役物用表示部 3 5 の変動表示に対応している。

なお、情報出力部である各保留ランプ部 3 7 1 ~ 3 7 3 は、後述する図柄表示装置 3 6 の一部に画像として表示される等の他の構成であってもよい。

50

【 2 6 7 5 】

< パチンコ機の電氣的構成 >

図 1 9 6 は、パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

パチンコ機 1 は、図 1 9 6 に示すように、主制御装置 4 と、音声発光制御装置 5 と、表示制御装置 6 とを備え、これらの装置は、内枠の背面側に搭載されている。また、パチンコ機 1 は、払出制御装置 4 6 Y と、電源・発射制御装置 4 7 Y とを備え、これらの装置は、裏パックユニットに搭載されている。

払出制御装置 4 6 Y は、前述したように、賞球の払い出しを実行した場合に管理ユニット 1 7 Y に対して払出情報を送信する払出制御を実行する。

電源・発射制御装置 4 7 Y は、前述した遊技球発射機構 4 9 Y に遊技球を発射させるとともに、遊技球の発射を実行した場合に管理ユニット 1 7 Y に対して発射情報を送信する発射制御を実行する。管理ユニット 1 7 Y の C P U 1 7 8 Y 1 は、遊技機本体 1 2 Y から定期的に送信される発射情報に基づいて、R A M 1 7 8 Y 3 に記憶された第 2 管理球数 P B を減少させる。

10

【 2 6 7 6 】

主制御装置 4 は、遊技の主たる制御（主制御）を司る主制御基板 4 1 と、電源を監視する停電監視基板 4 5 とを備えている。なお、主制御装置 4 は、主制御基板 4 1 などを収容する基板ボックスを備えている。この基板ボックスは、その開放に際して痕跡を残す痕跡部を備えていてもよく、その開放に際して痕跡を残す痕跡構造を備えていてもよい。具体的には、痕跡部としては、複数のケース体を結合することによって基板ボックスを構成し、各ケース体の分離に際して所定部位の破壊を要する結合部（カシメ部）を設ける構成や、引き剥がしに際して粘着層が接着対象に残ることで剥がされたことの痕跡を残す封印シールを複数のケース体間の境界を跨ぐようにして貼り付ける構成などを採用することができる。また、痕跡構造としては、これらのケース体間の境界に対して接着剤を塗布する構成などを採用することができる。

20

【 2 6 7 7 】

主制御基板 4 1 は、主制御基板 4 1 に実装された M P U 4 2 と、この M P U 4 2 を構成している R O M 4 3 および R A M 4 4 とを備えている。ここで、M P U 4 2 は、R O M 4 3 および R A M 4 4 の他、C P U、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、および乱数発生器としてのカウンタ回路などを複合的にチップ化した素子である。

30

なお、本実施形態では、R O M 4 3 および R A M 4 4 は、M P U 4 2 に対して 1 チップ化されているが、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 4 以外の他の制御装置の M P U についても同様である。

【 2 6 7 8 】

R O M 4 3 は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶部である。この R O M 4 3 は、当否テーブル記憶エリア 4 3 1 や、振分テーブル記憶エリア 4 3 2 や、リーチ用テーブル記憶エリア 4 3 3 などの各種エリアを有している。

R A M 4 4 は、R O M 4 3 に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶部である。この R A M 4 4 は、各種カウンタエリア 4 4 1 や、保留球格納エリア 4 4 2 や、電役保留エリア 4 4 3 などの各種エリアを有している。

40

【 2 6 7 9 】

M P U 4 2 は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。M P U 4 2 の入力ポートは、主制御装置 4 に設けられた停電監視基板 4 5 と、複数の検出体である検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 6 とに接続されている。M P U 4 2 の出力ポートは、停電監視基板 4 5 と、払出制御装置 4 6 Y と、音声発光制御装置 5 とに接続されている。また、M P U 4 2 の出力ポートは、下作動口 2 6 の電動役物 2 6 1 を開閉動作させる電動役物駆動部 2 6 2 と、可変入賞装置 2 7 の開閉扉 2 7 2 を開閉動作させる可変入賞駆動部 2 7 3 と、メイン表示部 3 4 と、役物用表示部 3 5 とに接続されている。

50

【 2 6 8 0 】

なお、主制御基板 4 1 は、ドライバ回路を有している。M P U 4 2 は、このドライバ回路を通じて各種駆動部などの駆動制御を実行する。具体的には、電役開放状態では、M P U 4 2 は、電動役物駆動部 2 6 2 の駆動制御を実行して電動役物 2 6 1 を開閉させる。また、開閉実行モードでは、M P U 4 2 は、可変入賞駆動部 2 7 3 の駆動制御を実行して大入賞口 2 7 1 を開閉させる。また、各遊技回では、M P U 4 2 は、メイン表示部 3 4 の表示制御を実行して各作動口 2 5 , 2 6 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。さらに、M P U 4 2 は、役物用表示部 3 5 の表示制御を実行して各スルーゲート 3 1 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。

【 2 6 8 1 】

停電監視基板 4 5 は、主制御基板 4 1 と、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置 4 7 Y とを中継し、電源・発射制御装置 4 7 Y から出力される直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視する。したがって、M P U 4 2 は、停電監視基板 4 5 を介して電力を受給する。

検出体である検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 6 は、一般入賞口 2 4、上作動口 2 5、下作動口 2 6、および可変入賞装置 2 7 の各種入賞口や、アウト口 2 8 や、各スルーゲート 3 1 に 1 対 1 で対応して設けられている。M P U 4 2 は、検出体である検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 6 の検知結果に基づいて、各種入賞口や、アウト口 2 8 や、各スルーゲート 3 1 への入賞判定（入球判定）を行っている。なお、M P U 4 2 は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への入賞判定に基づいて、内部抽選を実行する。

【 2 6 8 2 】

払出制御装置 4 6 Y は、主制御装置 4 から送信されるコマンド（制御命令）に基づいて、賞球や貸し球（遊技に際して遊技者に貸し出す遊技球）の払い出しをさせるとともに、賞球や貸し球の払い出しを実行した場合に管理ユニット 1 7 Y に対して払出情報を送信する払出制御を実行する。

【 2 6 8 3 】

電源・発射制御装置 4 7 Y 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、電源・発射制御装置 4 7 Y は、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 4 1、払出制御装置 4 6 Y、遊技球発射機構 4 9 Y、および遊技球循環機構 1 9 2 Y 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。なお、電源・発射制御装置 4 7 Y は、バックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部を備えている。この電断時用電源部は、パチンコ機 1 への電力供給が遮断された電断時においても主制御装置 4 の R A M 4 4 に記憶保持用の電力を供給する。

【 2 6 8 4 】

また、電源・発射制御装置 4 7 Y は、遊技球発射機構 4 9 Y に遊技球を発射させるとともに、遊技球の発射を実行した場合に管理ユニット 1 7 Y に対して発射情報を送信する発射制御を実行する。ここで、遊技球発射機構 4 9 Y は、遊技盤 2 の誘導レール 2 3 に向けて延びる発射レールと、遊技球循環機構 1 9 2 Y にて搬送された遊技球を発射レール上に供給する球送り装置と、発射レール上に供給された遊技球を誘導レール 2 3 に向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイドとを備えている。電源・発射制御装置 4 7 Y は、所定の発射条件が整っている場合に、このソレノイドに対して駆動信号（発射許可信号）を供給し、遊技球を発射させる。

【 2 6 8 5 】

< タイマ割込み処理 >

図 1 9 7 は、タイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

タイマ割込み処理では、M P U 4 2 は、図 1 9 7 に示すように、ステップ S 1 0 1 Y ~ S 1 0 5 を定期的に（例えば、2 m s e c 周期で）実行する。

【 2 6 8 6 】

ステップ S 1 0 1 Y では、M P U 4 2 は、複数の検出体である検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 6 の読み込み処理を実行する。この読み込み処理では、M P U 4 2 は、複数の検出体であ

10

20

30

40

50

る検知センサ 301 ~ 306 の状態を読み込み、その状態を判定して入賞検知情報として R A M 44 に保存する。M P U 42 は、各種入賞口に対応した検出体である検知センサ 301 ~ 304 が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、賞球の払い出し指示を行うための賞球コマンドを設定し、この設定したコマンドを払出制御装置 46 Y に送信する。例えば、M P U 42 は、可変入賞装置 27 に対応した検出体である検知センサ 304 が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、特定単位個数である 15 個の賞球を指示するための賞球コマンドを払出制御装置 46 Y に送信する。

なお、払出制御装置 46 Y は、M P U 42 から送信される賞球コマンドに基づいて、賞球の払い出しを実行した場合に管理ユニット 17 Y に対して払出情報を送信する払出制御を実行する。

10

【2687】

ステップ S 102 では、M P U 42 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、M P U 42 は、前述したように、乱数初期値カウンタ C I N I の前回値に 1 を加算して更新するとともに、更新後の値を R A M 44 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、M P U 42 は、乱数初期値カウンタ C I N I の前回値に 1 を加算する際に最大値に達していた場合には、乱数初期値カウンタ C I N I の値を 0 に戻してクリアする。

【2688】

ステップ S 103 では、M P U 42 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、リーチ乱数カウンタ C 3、および電動役物開放カウンタ C 4 の更新を実行する。具体的には、M P U 42 は、前述したように、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および電動役物開放カウンタ C 4 の前回値にそれぞれ 1 を加算して更新するとともに、更新後の値を R A M 44 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、M P U 42 は、各カウンタ C 1 ~ C 4 の前回値にそれぞれ 1 を加算する際に最大値に達していた場合には、各カウンタ C 1 ~ C 4 の値を 0 に戻してクリアする。

20

【2689】

ステップ S 104 では、M P U 42 は、スルー用の入賞処理を実行する。このスルー用の入賞処理では、M P U 42 は、各スルーゲート 31 に対応した検出体である検知センサ 306 が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、ステップ S 103 にて更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を電役保留エリア 443 に格納する。また、M P U 42 は、情報出力部である第 3 保留ランプ部 373 を点灯させるためのコマンドを設定し、この設定したコマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

30

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 42 から送信されるコマンドに基づいて、情報出力部である第 3 保留ランプ部 373 を点灯させる。また、各スルーゲート 31 に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大 4 個であり、情報出力部である第 3 保留ランプ部 373 は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【2690】

ステップ S 105 では、M P U 42 は、作動口用の入賞処理を実行する。

以下、作動口用の入賞処理について詳細に説明する。

40

【2691】

< 作動口用の入賞処理 >

図 198 は、作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

作動口用の入賞処理では、M P U 42 は、図 198 に示すように、ステップ S 201 ~ S 208 を実行する。

【2692】

ステップ S 201 では、M P U 42 は、上作動口 25 に対応した検出体である検知センサ 302 が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、上作動口 25 に遊技球が入賞（始動入賞）したか否かを判定する。M P U 42 は、ステップ S 201 にて上作動口 25 に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップ S 202 において、第 1 結果

50

表示部用保留エリア R a に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 1 始動保留記憶数 R a N として第 1 結果表示部用保留エリア R a における所定の記憶エリアにセットする。その後、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 5 以降の処理を実行する。

【 2 6 9 3 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 1 にて上作動口 2 5 に遊技球が入賞していないと判定した場合には、ステップ S 2 0 3 において、下作動口 2 6 に対応した検出体である検知センサ 3 0 3 が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、下作動口 2 6 に遊技球が入賞（始動入賞）したか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 3 にて下作動口 2 6 に遊技球が入賞していないと判定した場合には、作動口用の入賞処理を終了する。また、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 3 にて下作動口 2 6 に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップ S 2 0 4 において、第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 2 始動保留記憶数 R b N として第 2 結果表示部用保留エリア R b における所定の記憶エリアにセットする。その後、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 5 以降の処理を実行する。

10

【 2 6 9 4 】

ステップ S 2 0 2 またはステップ S 2 0 4 の処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 5 において、ステップ S 2 0 2 またはステップ S 2 0 4 にてセットした始動保留記憶数 N (R a N または R b N) 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。

M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 5 にて始動保留記憶数 N が上限値未満でないと判定した場合には、作動口用の入賞処理を終了する。また、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 5 にて始動保留記憶数 N が上限値未満であると判定した場合には、ステップ S 2 0 6 において、その始動保留記憶数 N の値に 1 を加算して更新する。

20

【 2 6 9 5 】

ステップ S 2 0 7 では、M P U 4 2 は、タイマ割込み処理のステップ S 1 0 3 にて更新し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、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を結果表示部用保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 0 6 にて更新した始動保留記憶数 N と対応する記憶エリアに保留情報として格納する。

【 2 6 9 6 】

30

例えば、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 2 にて第 1 始動保留記憶数 R a N をセットした場合には、タイマ割込み処理のステップ S 1 0 3 にて更新し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、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を第 1 結果表示部用保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 0 6 にて更新した第 1 始動保留記憶数 R a N と対応する記憶エリアに保留情報として格納する。例えば、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 2 にて第 1 始動保留記憶数 R a N に「 3 」をセットした場合には、ステップ S 2 0 6 にて更新した第 1 始動保留記憶数 R a N の「 4 」と対応する記憶エリアである第 4 エリア R a 4 に保留情報を格納する。

【 2 6 9 7 】

また、例えば、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 4 にて第 2 始動保留記憶数 R b N をセットした場合には、タイマ割込み処理のステップ S 1 0 3 にて更新し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、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を第 2 結果表示部用保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 0 6 にて更新した第 2 始動保留記憶数 R b N と対応する記憶エリアに保留情報として格納する。例えば、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 4 にて第 2 始動保留記憶数 R b N に「 3 」をセットした場合には、ステップ S 2 0 6 にて更新した第 2 始動保留記憶数 R b N の「 4 」と対応する記憶エリアである第 4 エリア R b 4 に保留情報を格納する。

40

【 2 6 9 8 】

ステップ S 2 0 8 では、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 2 にて第 1 始動保留記憶数 R a N をセットした場合には、第 1 結果表示部用保留エリア R a の記憶エリアに保留情報を格

50

納したことを認識させるための第 1 保留発生コマンドを設定し、この設定した第 1 保留発生コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。その後、M P U 4 2 は、作動口用の入賞処理を終了する。

この第 1 保留発生コマンドは、上作動口 2 5 への遊技球の入賞に基づいて第 1 結果表示部用保留エリア R a の記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置 5 に認識させるための情報を含んでいる。また、第 1 保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される第 1 保留発生コマンドに基づいて、情報出力部である第 1 保留ランプ部 3 7 1 を点灯させる他、所定の処理を実行する。また、上作動口 2 5 に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大 4 個であり、情報出力部である第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

10

【 2 6 9 9 】

さらに、第 1 保留発生コマンドは、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

ここで、M P U 4 2 は、保留球格納エリア 4 4 2 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、R O M 4 3 の当否テーブル記憶エリア 4 3 1（図 1 9 6 参照）に記憶された当否テーブルとに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行し、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。

20

また、M P U 4 2 は、保留球格納エリア 4 4 2 に格納されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値と、R O M 4 3 のリーチ用テーブル記憶エリア 4 3 3（図 1 9 6 参照）に記憶されたリーチ用テーブルとに基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行し、リーチ発生抽選の結果を判定する。

【 2 7 0 0 】

また、ステップ S 2 0 8 では、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 4 にて第 2 始動保留記憶数 R b N をセットした場合には、第 2 結果表示部用保留エリア R b の記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第 2 保留発生コマンドを設定し、この設定した第 2 保留発生コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。その後、M P U 4 2 は、作動口用の入賞処理を終了する。

30

この第 2 保留発生コマンドは、下作動口 2 6 への遊技球の入賞に基づいて第 2 結果表示部用保留エリア R b の記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置 5 に認識させるための情報を含んでいる。また、第 2 保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される第 2 保留発生コマンドに基づいて、情報出力部である第 2 保留ランプ部 3 7 2 を点灯させる他、所定の処理を実行する。また、下作動口 2 6 に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大 4 個であり、情報出力部である第 2 保留ランプ部 3 7 2 は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【 2 7 0 1 】

40

さらに、第 2 保留発生コマンドは、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

ここで、M P U 4 2 は、保留球格納エリア 4 4 2 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、R O M 4 3 の当否テーブル記憶エリア 4 3 1（図 1 9 6 参照）に記憶された当否テーブルとに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行し、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。

また、M P U 4 2 は、保留球格納エリア 4 4 2 に格納されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値と、R O M 4 3 のリーチ用テーブル記憶エリア 4 3 3（図 1 9 6 参照）に記憶されたリーチ用テーブルとに基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）

50

を実行し、リーチ発生抽選の結果を判定する。

【2702】

< 通常処理 >

図199は、通常処理のフローチャートを示す図である。

M P U 4 2 は、電源投入に伴って起動する後述のメイン処理を実行した後、遊技を進行させるための主要な処理である通常処理を実行する。この通常処理では、M P U 4 2 は、図199に示すように、ステップS301Y～S314を実行する。具体的には、M P U 4 2 は、ステップS301Y～S309を4 m s e c 周期で定期的に行い、残時間が発生した場合にステップS308～S311を繰り返し実行し、ステップS308の判定結果に応じてステップS312以降を実行する。

10

【2703】

ステップS301Yでは、M P U 4 2 は、タイマ割込み処理、作動口用の入賞処理、または前回の通常処理で設定したコマンドをサブ側の各制御装置に送信するための外部出力処理を実行する。この外部出力処理では、例えば、M P U 4 2 は、賞球コマンドが設定されているか否かを判定し、賞球コマンドが設定されていると判定した場合には、その賞球コマンドを払出制御装置46Yに送信する。また、例えば、M P U 4 2 は、遊技回用の演出に対応したコマンドや、開閉実行モード用の演出に対応したコマンドなどの演出用のコマンドが設定されているか否かを判定し、演出用のコマンドが設定されていると判定した場合には、その演出用のコマンドを音声発光制御装置5に送信する。

【2704】

ステップS302では、M P U 4 2 は、変動種別カウンタC Sの更新を実行する。具体的には、M P U 4 2 は、前述したように、変動種別カウンタC Sの前回値に1を加算して更新するとともに、更新後の値をR A M 4 4の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、M P U 4 2 は、変動種別カウンタC Sの前回値に1を加算する際に最大値に達していた場合には、変動種別カウンタC Sの値を0に戻してクリアする。

20

【2705】

ステップS303では、M P U 4 2 は、遊技回を進行させるための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、M P U 4 2 は、当否抽選および振分抽選を実行するとともに、図柄表示装置36に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定およびメイン表示部34に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定などを実行する。

30

ステップS304では、M P U 4 2 は、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、M P U 4 2 は、開閉実行モード、高確率モード、および高頻度サポートモードなどの各遊技状態への移行処理を実行する。

【2706】

ステップS305では、M P U 4 2 は、デモ表示実行判定処理を実行する。このデモ表示実行判定処理では、M P U 4 2 は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、30 s e c）を経過したか否かを判定し、開始待ち期間を経過していると判定した場合には、デモ表示を開始させるためのデモコマンドを設定する。M P U 4 2 は、通常処理のステップS301において、ステップS305にて設定したデモコマンドを音声発光制御装置5に送信する。

40

なお、音声発光制御装置5は、M P U 4 2 から送信されるデモコマンドに基づいて、デモ表示実行処理を開始する。

【2707】

ここで、M P U 4 2 は、ステップS305の処理の実行回数をカウントすることによって開始待ち期間が経過したか否かを判定する。例えば、開始待ち期間を30 s e cとし、ステップS305の処理を繰り返し実行する間隔が4 m s e cである場合には、M P U 4 2 は、ステップS305の処理の実行回数をカウントして7500回に達したときに開始待ち期間が経過したと判定する。なお、開始待ち期間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロックを用いて開始待ち期間を測定してもよい。また、M P U 4 2 は、ステップS305の処理の実行回数をカウントしているときに新たな遊技回を開始した

50

場合には、そのカウントの値をリセットする。

【 2 7 0 8 】

ステップ S 3 0 6 では、M P U 4 2 は、下作動口 2 6 に設けられた電動役物 2 6 1 の駆動制御を実行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、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の電役保留エリア 4 4 3 に格納された電動役物開放カウンタ C 4 の値に基づいて、電動役物開放抽選を実行するとともに、電動役物開放抽選に当選した場合には、電動役物 2 6 1 の開閉処理を実行する。また、M P U 4 2 は、電動役物開放抽選の結果を表示するように、役物用表示部 3 5 の表示制御を実行する。

【 2 7 0 9 】

ステップ S 3 0 7 Y では、M P U 4 2 は、遊技球発射制御処理を実行する。この遊技球発射制御処理では、M P U 4 2 は、遊技者が発射ハンドル 1 6 を回転操作したことに基づいて、電源・発射制御装置 4 7 Y に遊技球を発射させる発射制御を実行させる。具体的には、電源・発射制御装置 4 7 Y は、所定の周期（本実施形態では 0 . 6 s e c ）で遊技球発射機構 4 9 Y のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構 4 9 Y に遊技球を発射させる。なお、ソレノイドは、発射ハンドル 1 6 の回転操作量に応じた発射強度で遊技球を発射するように励磁される。また、電源・発射制御装置 4 7 Y は、所定の発射条件が整っている場合に、遊技球発射機構 4 9 Y のソレノイドに対して駆動信号を供給し、遊技球を発射させる。

【 2 7 1 0 】

ステップ S 3 0 8 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の停電フラグ格納エリア（図示略）に停電フラグがセットされているか否かを判定する。この停電フラグは、M P U 4 2 の N M I 端子に対して停電監視基板 4 5 から停電信号が入力されることによって R A M 4 4 にセットされる。停電監視基板 4 5 は、停電の発生を確認した場合に、この停電信号を出力する。なお、この停電フラグは、次のメイン処理の実行時にクリアされる。

【 2 7 1 1 】

ここで、パチンコ機 1 は、R A M 4 4 等の所定のエリアに 1 を代入することによって各種のフラグをセットし、0 を代入することによって各種のフラグをクリアする。例えば、パチンコ機 1 は、R A M 4 4 の停電フラグ格納エリアに 1 を代入することによって停電フラグをセットし、R A M 4 4 の停電フラグ格納エリアに 0 を代入することによって停電フラグをクリアする。

【 2 7 1 2 】

M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 8 にて停電フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 3 0 9 以降の処理を実行することなく、ステップ S 3 1 2 以降の電断時処理を実行する。具体的には、ステップ S 3 1 2 では、M P U 4 2 は、タイマ割込み処理の発生を禁止する。ステップ S 3 1 3 では、M P U 4 2 は、R A M 判定値（R A M 4 4 のチェックサム）を算出して保存する。ステップ S 3 1 4 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 へのアクセスを禁止する。その後、M P U 4 2 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。

【 2 7 1 3 】

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 8 にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 3 0 9 において、次の通常処理を実行するタイミングに至ったか否か、すなわち現在の通常処理を開始したときから所定時間（本実施形態では 4 m s e c ）が経過したか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 9 にて次の通常処理を実行するタイミングに至っていないと判定した場合、すなわち残余時間が発生した場合には、ステップ S 3 1 0 において、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行し、ステップ S 3 1 1 において、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。なお、M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 9 にて次の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定するまでステップ S 3 0 8 ~ S 3 1 1 を繰り返し実行する。

【 2 7 1 4 】

これに対して、MPU42は、ステップS309にて次の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定した場合、すなわち残余時間が発生していない場合には、ステップS301を再び実行することによって、次の通常処理を開始する。

【2715】

< 音声発光制御装置の電気的構成 >

図200は、音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

音声発光制御装置5は、図200に示すように、音声発光制御基板51と、この音声発光制御基板51に実装されたMPU52と、このMPU52を構成しているROM53およびRAM54とを備えている。ここで、MPU52は、ROM53およびRAM54の他、CPU、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

10

【2716】

ROM53は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶部である。

RAM54は、ROM53に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶部である。このRAM54は、コマンドリスト格納エリア541や、各種カウンタエリア542や、サブ側保留情報格納エリア543などの各種エリアを有している。

20

【2717】

MPU52は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。MPU52の入力ポートは、前述したように、主制御装置4に接続されている。換言すれば、音声発光制御装置5は、前述した管理ユニット17Yと電気的に接続されている。また、MPU52の入力ポートは、入力部である押ボタン142に接続されている。MPU52の出力ポートは、情報出力部である各種ランプ部124、371～373と、情報出力部であるスピーカ部125と、表示制御装置6とに接続されている。また、MPU52の入力ポートおよび出力ポートは、遊技パネル18Yと、Bluetooth規格にて接続された機器に対して情報を送受信する入力部であるBTモジュール55Yと、裏パックユニットに設けられるとともに、NFC規格にて情報を送受信する検出体である裏NFCユニット56Yとに接続されている。

30

【2718】

遊技パネル18Yの検出体であるNFCユニット181Yは、情報出力部であるアンテナ181Y1と、ICチップ181Y2とを備えている。

検出体であるNFCユニット181Yは、スマートフォンなどの通信端末に搭載されたNFC規格にて情報を送受信するリーダライタ（図示略）を近接または当接させることによって、このリーダライタのアンテナ（図示略）から送信された微弱な電波を受信する受信部を有し、この微弱な電波から電磁誘導によって電力を発生させる。

ICチップ181Y2は、検出体であるNFCユニット181Yの受信部にて発生した電力が規定値を上回った場合に起動し、情報出力部であるアンテナ181Y1によって、リーダライタの要求に応じてICチップ181Y2内に記憶されたデータをリーダライタに送信する。具体的には、ICチップ181Y2は、入力部であるBTモジュール55YのBD（Bluetooth Device）アドレス、およびパスキーを記憶している。

40

【2719】

ここで、BDアドレスは、Bluetooth対応デバイスである入力部であるBTモジュール55Yを識別するためのアドレスであり、パスキーは、Bluetooth機器を接続する際に必要なパスワードキーである。入力部であるBTモジュール55Yは、通信端末から送信されたBDアドレスおよびパスキーの双方を受信し、BDアドレスおよびパスキーの双方を認証した場合に、スマートフォンなどの通信端末に搭載されたBluetooth規格にて情報を送受信する機器との通信を開始する。

50

【 2 7 2 0 】

このように、本実施形態では、N F Cユニット 1 8 1 Yは、電力を発生可能な状態である所定の入力可能状態において、所定の検出対象（リーダライタ）が所定の検出部（検出体であるN F Cユニット 1 8 1 Yの受信部）に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態（電力を発生させた状態）となる検出体として機能している。

また、本実施形態では、情報出力部であるアンテナ 1 8 1 Y 1は、検出体であるN F Cユニット 1 8 1 Yが所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力（データの送信）を実行可能な情報出力部として機能している。

そして、本実施形態では、パチンコ機 1は、所定の出力条件が成立した場合（電力が規定値を上回った場合）に、情報出力部であるアンテナ 1 8 1 Y 1によって、所定の記憶部（I Cチップ 1 8 1 Y 2）に記憶された情報であって音声発光制御装置 5への所定の情報の入力に対応した複数の情報（B Dアドレスおよびパスキー）を出力するよう構成されている。

【 2 7 2 1 】

入力部であるB Tモジュール 5 5 Yは、M P U 5 5 Y 1と、このM P U 5 5 Y 1を構成しているR O M 5 5 Y 2およびR A M 5 5 Y 3とを備えている。ここで、M P U 5 5 Y 1は、R O M 5 5 Y 2およびR A M 5 5 Y 3の他、C P U、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

【 2 7 2 2 】

R O M 5 5 Y 2は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶部である。

R A M 5 5 Y 3は、R O M 5 5 Y 2に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶部である。このR A M 5 4は、前述した入力部であるB Tモジュール 5 5 YのB Dアドレス、およびパスキーを記憶している。

【 2 7 2 3 】

このように、本実施形態では、B Tモジュール 5 5 Yは、音声発光制御装置 5と電氣的に接続され、音声発光制御装置 5に対して遊技者による所定の入力可能な入力部として機能している。

【 2 7 2 4 】

検出体である裏N F Cユニット 5 6 Yは、前述した検出体であるN F Cユニット 1 8 1 Yと同様の機能を有し、アンテナ 5 6 Y 1と、I Cチップ 5 6 Y 2とを備えている。

【 2 7 2 5 】

M P U 5 2は、主制御装置 4から送信されるコマンドや、遊技者に操作されることによって、入力部である押ボタン 1 4 2や遊技パネル 1 8 Yから入力される情報に基づいて、情報出力部である各種ランプ部 1 2 4, 3 7 1 ~ 3 7 3や、情報出力部であるスピーカ部 1 2 5の駆動制御を実行する。

また、M P U 5 2は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置 6に送信する。なお、音声発光制御装置 5は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置 6と電氣的に接続されている。

【 2 7 2 6 】

図 2 0 1は、サブ側保留情報格納エリアの内容を示す図である。

サブ側保留情報格納エリア 5 4 3は、図 2 0 1に示すように、第 1サブ側保留エリア S R aと、第 2サブ側保留エリア S R bと、実行エリア S A Eとを備えている。

【 2 7 2 7 】

第 1サブ側取得情報記憶部として設けられた第 1サブ側保留エリア S R aは、第 1エリア S R a 1 ~ 第 4エリア S R a 4の 4つの記憶エリアを備えている。各エリア S R a 1 ~ S R a 4は、通常保留を発生させるための通常保留情報と、予告保留を発生させるための予告保留情報とを格納可能な記憶容量に設定されている。

10

20

30

40

50

【 2 7 2 8 】

M P U 5 2 は、通常保留情報または予告保留情報をサブ側保留情報として第 1 保留発生コマンドの受信に合わせて各エリア S R a 1 ~ S R a 4 に時系列的に格納していく。具体的には、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信された第 1 保留発生コマンドを受信した場合に、第 1 エリア S R a 1 第 2 エリア S R a 2 第 3 エリア S R a 3 第 4 エリア S R a 4 の順にサブ側保留情報を時系列的に格納していく。

【 2 7 2 9 】

このように、第 1 サブ側保留エリア S R a は、4 つの記憶エリアを備えているので、第 1 保留発生コマンドに基づくサブ側保留情報は、最大 4 個まで保留されるようになってい 10
る。また、第 1 サブ側保留エリア S R a は、各エリア S R a 1 ~ S R a 4 に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

【 2 7 3 0 】

第 2 サブ側取得情報記憶部として設けられた第 2 サブ側保留エリア S R b は、第 1 エリア S R b 1 ~ 第 4 エリア S R b 4 の 4 つの記憶エリアを備えている。各エリア S R b 1 ~ S R b 4 は、通常保留を発生させるための通常保留情報と、予告保留を発生させるための 10
予告保留情報とを格納可能な記憶容量に設定されている。

【 2 7 3 1 】

M P U 5 2 は、通常保留情報または予告保留情報をサブ側保留情報として第 2 保留発生コマンドの受信に合わせて各エリア S R b 1 ~ S R b 4 に時系列的に格納していく。具体的には、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信された第 2 保留発生コマンドを受信した場合 20
に、第 1 エリア S R b 1 第 2 エリア S R b 2 第 3 エリア S R b 3 第 4 エリア S R b 4 の順にサブ側保留情報を時系列的に格納していく。

【 2 7 3 2 】

このように、第 2 サブ側保留エリア S R b は、4 つの記憶エリアを備えているので、第 2 保留発生コマンドに基づくサブ側保留情報は、最大 4 個まで保留されるようになってい
る。また、第 2 サブ側保留エリア S R b は、各エリア S R b 1 ~ S R b 4 に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

【 2 7 3 3 】

実行エリア S A E は、図柄表示装置 3 6 の変動表示を開始する際に、第 1 サブ側保留エ 30
リア S R a、または第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報を移動させるためのエリアである。

【 2 7 3 4 】

< 表示制御装置の電氣的構成 >

図 2 0 2 は、表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

表示制御装置 6 は、図 2 0 2 に示すように、表示制御基板 6 1 と、M P U 6 2 と、この M P U 6 2 を構成しているプログラム R O M 6 3 およびワーク R A M 6 4 と、ビデオディスプレイプロセッサ (V D P) 6 5 と、キャラクタ R O M 6 6 と、ビデオ R A M 6 7 とを 40
備えている。ここで、M P U 6 2 は、プログラム R O M 6 3 およびワーク R A M 6 4 の他、C P U、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。なお、M P U 6 2、V D P 6 5、キャラクタ R O M 6 6、およびビデオ R A M 6 7 は、表示制御基板 6 1 に実装されている。

【 2 7 3 5 】

M P U 6 2 は、音声発光制御装置 5 から送信されるコマンドを解析するとともに、このコマンドに基づいて所定の演算処理を行って V D P 6 5 の制御を実行する。具体的には、M P U 6 2 は、V D P 6 5 に対するコマンドを生成することによって V D P 6 5 の制御を実行する。

【 2 7 3 6 】

プログラム R O M 6 3 は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性 50
記憶部である。

10

20

30

40

50

ワーク R A M 6 4 は、プログラム R O M 6 3 に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶部である。

【 2 7 3 7 】

V D P 6 5 は、図柄表示装置 3 6 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 6 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。この V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データをビデオ R A M 6 7 に記憶させる。

10

【 2 7 3 8 】

キャラクタ R O M 6 6 は、図柄表示装置 3 6 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機能する。このキャラクタ R O M 6 6 は、各種図柄のビットマップ形式画像データや、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を保持している。

ビデオ R A M 6 7 は、図柄表示装置 3 6 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、図柄表示装置 3 6 の表示内容は、このビデオ R A M 6 7 の内容を書き替えることによって変更される。

【 2 7 3 9 】

このビデオ R A M 6 7 は、展開用バッファ 6 8 と、フレームバッファ 6 9 とを備えている。

20

V D P 6 5 は、前述したように、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に 1 フレーム分の描画データを作成する。なお、1 フレーム分の描画データとは、予め定められた更新タイミングで図柄表示装置 3 6 の表示画面 G における画像が更新される構成において、1 の更新タイミングにおける画像を表示させるために必要なデータのことをいう。

【 2 7 4 0 】

ここで、フレームバッファ 6 9 は、複数のフレーム領域 6 9 1 , 6 9 2 を備えている。具体的には、フレームバッファ 6 9 は、第 1 フレーム領域 6 9 1 と、第 2 フレーム領域 6 9 2 とを備えている。

30

【 2 7 4 1 】

各フレーム領域 6 9 1 , 6 9 2 は、1 フレーム分の描画データを記憶可能な容量に設定されている。具体的には、各フレーム領域 6 9 1 , 6 9 2 は、表示画面 G のドット（画素）に所定の倍率で対応させた多数の単位エリアを含んでいる。各単位エリアは、いずれの色を表示するかを特定するためのデータを格納可能な記憶容量を有している。より詳細には、各単位エリアは、フルカラー方式を採用しており、R（赤）、G（緑）、B（青）のそれぞれについて、2 5 6 色の設定を可能としている。換言すれば、各単位エリアは、R G B 各色に 1 バイト（8 ビット）の記憶容量を有し、全体として少なくとも 3 バイトの記憶容量を有している。

40

【 2 7 4 2 】

V D P 6 5 は、一方のフレーム領域（例えば第 1 フレーム領域 6 9 1）に作成された描画データを用いて図柄表示装置 3 6 への描画が実行されている状況において、他のフレーム領域（例えば第 2 フレーム領域 6 9 2）に対して次に用いられる描画データの作成を実行する。つまり、フレームバッファ 6 9 は、ダブルバッファ方式を採用している。

【 2 7 4 3 】

また、V D P 6 5 は、第 1 フレーム領域 6 9 1 または第 2 フレーム領域 6 9 2 に作成された描画データに基づいて、表示画面 G の各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を図柄表示装置 3 6 に出力する。より詳細には、V D P 6 5 は、出力対象のフレー

50

ム領域 6 9 1 , 6 9 2 に描画データを転送させる。V D P 6 5 は、この描画データを図柄表示装置 3 6 の解像度に対応したものとすべく、スケーラ（図示略）にて解像度の調整を行って階調データに変換する。そして、V D P 6 5 は、この階調データに基づいて、表示画面 G の各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を図柄表示装置 3 6 に出力する。

【 2 7 4 4 】

< 音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理について >

図 2 0 3 は、音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、遊技を進行させるタイマ割込み処理を実行する。このタイマ割込み処理では、M P U 5 2 は、図 2 0 3 に示すように、ステップ S 2 0 0 1 ~ S 2 0 0 6 を定期的に（例えば、2 m s e c 周期で）実行する。

【 2 7 4 5 】

ステップ S 2 0 0 1 では、M P U 5 2 は、コマンド格納処理を実行する。このコマンド格納処理では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 からコマンドを受信した場合に、そのコマンドを R A M 5 4 に格納する。具体的には、R A M 5 4 は、M P U 4 2 から送信されたコマンドの格納および読み出しをするためのリングバッファを有し、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信された順序にしたがってコマンドをリングバッファに格納していく。なお、M P U 5 2 は、リングバッファに格納した順序にしたがってリングバッファからコマンドを読み出す。

【 2 7 4 6 】

ステップ S 2 0 0 7 Y では、M P U 5 2 は、十字操作ボタン 1 8 3 Y の操作入力に基づいて、パチンコ機 1 の音量・光量を変更するカスタム実行処理を実行する。

以下、カスタム実行処理について詳細に説明する。

【 2 7 4 7 】

< カスタム実行処理 >

【 2 7 4 8 】

図 2 0 4 は、カスタム実行処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、ステップ S 2 0 0 7 Y において、十字操作ボタン 1 8 3 Y の操作入力に基づいて、パチンコ機 1 の音量・光量を変更するカスタム実行処理を実行する。このカスタム実行処理では、M P U 5 2 は、図 2 0 4 に示すように、ステップ S 2 5 0 1 ~ S 2 5 1 3 を実行する。

【 2 7 4 9 】

ステップ S 2 5 0 1 では、M P U 5 2 は、所定の入力可能状態であるカスタム設定有効状態の判定処理を実行する。この所定の入力可能状態であるカスタム設定有効状態の判定処理では、M P U 5 2 は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたカスタム設定有効状態の開始待ち期間（例えば、5 s e c ）を経過したか否かを判定する。

【 2 7 5 0 】

ここで、M P U 5 2 は、ステップ S 2 5 0 1 の処理の実行回数をカウントすることによって開始待ち期間が経過したか否かを判定する。例えば、開始待ち期間を 5 s e c とし、ステップ S 2 5 0 1 の処理を繰り返し実行する間隔が 2 m s e c である場合には、M P U 5 2 は、ステップ S 2 5 0 1 の処理の実行回数をカウントして 2 5 0 0 回に達したときに開始待ち期間を経過したと判定する。なお、開始待ち期間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロックを用いて開始待ち期間を測定してもよい。また、M P U 5 2 は、ステップ S 2 5 0 1 の処理の実行回数をカウントしているときに新たな遊技回を開始した場合には、そのカウントの値をリセットする。

【 2 7 5 1 】

M P U 5 2 は、ステップ S 2 5 0 1 において、開始待ち期間を経過していないと判定した場合には、ステップ S 2 5 0 7 以降の処理を実行する。

10

20

30

40

50

これに対して、MPU52は、ステップS2501において、開始待ち期間を経過していると判定した場合には、ステップS2502以降の処理を実行する。

【2752】

ステップS2502では、MPU52は、カスタム情報表示の決定処理を実行する。このカスタム情報表示の決定処理では、MPU52は、パチンコ機1の音量・光量を変更するためのカスタムメニューを表示するための十字操作ボタン183Yの操作方法を表示することを決定する。また、MPU52は、このカスタム情報表示の決定処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、情報出力部である表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、情報出力部であるスピーカ部125の音声制御を実行する。

10

【2753】

ステップS2503では、MPU52は、カスタム情報表示コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストにカスタム情報表示コマンドを記憶する。このカスタム情報表示コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【2754】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信されたカスタム情報表示コマンドに基づいて、十字操作ボタン183Yの操作方法の表示を情報出力部である図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、所定の記憶部であるキャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、情報出力部である図柄表示装置36は、音声発光制御装置5のMPU52にて決定された十字操作ボタン183Yの操作方法の表示を実行する。

20

【2755】

このように、入力部である十字操作ボタン183Yは、音声発光制御装置5と電氣的に接続され、音声発光制御装置5に対して遊技者による所定の入力が可能となっている。そして、十字操作ボタン183Yの検出スイッチは、所定の入力可能状態であるカスタム設定有効状態において、ボタン本体が当接部に対して当接した場合に所定の検出状態となっている。

30

そして、情報出力部である図柄表示装置36は、十字操作ボタン183Yの検出体である検出スイッチが所定の検出状態となった場合に十字操作ボタン183Yの操作方法の表示を実行し、少なくとも所定の出力を実行可能となっている。

なお、本実施形態では、所定の出力は、十字操作ボタン183Yの操作方法としているが、これに限らず、どのような出力であってもよい。例えば、所定の出力は、従来の遊技機における音量・光量などを変更するためのカスタムメニューそのものであってもよく、その他の遊技機に関する情報などであってもよい。

40

【2756】

ステップS2504では、MPU52は、十字操作ボタン183Yの決定ボタン183Y1が押下されたか否かを判定する。

MPU52は、ステップS2504にて決定ボタン183Y1が押下されていないと判定した場合には、ステップS2507以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS2504にて決定ボタン183Y1が押下されたと判定した場合には、ステップS2505において、カスタムメニュー表示開始の決定処理を実行する。このカスタムメニュー表示開始の決定処理では、MPU52は、パチンコ機1の音量・光量を変更するためのカスタムメニューの表示を開始することを決定する。また、MPU52は、このカスタムメニュー表示開始の決定処理の内容に基づいて、

50

前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、情報出力部である表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、情報出力部であるスピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

【 2 7 5 7 】

ステップ S 2 5 0 6 では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 5 0 5 にて決定したカスタムメニュー表示開始に係る情報を含むカスタムメニュー開始コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストにカスタムメニュー開始コマンドを記憶する。このカスタムメニュー開始コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 2 7 5 8 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信されたカスタムメニュー開始コマンドに基づいて、カスタムメニューの表示開始を情報出力部である図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、所定の記憶部であるキャラクター R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、情報出力部である図柄表示装置 3 6 は、音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 にて決定されたカスタムメニューの表示開始を実行する。

【 2 7 5 9 】

ステップ S 2 5 0 6 の処理を実行した後、ステップ S 2 5 0 1 において、開始待ち期間を経過していると判定した場合、またはステップ S 2 5 0 4 にて決定ボタン 1 8 3 Y 1 が押下されていないと判定した場合には、M P U 5 2 は、ステップ S 2 5 0 7 において、カスタムメニューの表示中であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 2 5 0 7 にてカスタムメニューの表示中でないと判定した場合には、ステップ S 2 5 0 8 以降の処理を実行することなく、カスタム実行処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 5 0 7 にてカスタムメニューの表示中であると判定した場合には、ステップ S 2 5 0 8 において、十字操作ボタン 1 8 3 Y の方向ボタン 1 8 3 Y 2 が押下されたか否かを判定する。

【 2 7 6 0 】

M P U 5 2 は、ステップ S 2 5 0 8 にて方向ボタン 1 8 3 Y 2 が押下されていないと判定した場合には、ステップ S 2 5 1 1 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 5 0 8 にて方向ボタン 1 8 3 Y 2 が押下されたと判定した場合には、ステップ S 2 5 0 9 において、音量・光量の変更処理を実行する。この音量・光量の変更処理では、M P U 5 2 は、方向ボタン 1 8 3 Y 2 のうち、上下ボタンが押下されたと判定した場合には、音量および光量の選択状態を変更し、左右ボタンが押下されたと判定した場合には、音量の選択状態であれば音量の大きさを変更し、光量の選択状態であれば光量の強さを変更する。また、M P U 5 2 は、この音量・光量の変更処理の内容に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、情報出力部である表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、情報出力部であるスピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

【 2 7 6 1 】

ステップ S 2 5 1 0 では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 5 0 9 にて変更した音量・光量に係る情報を含む音量・光量の変更コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストにカスタムメニュー表示コマンドを記憶する。このカスタムメニュー表示コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

10

20

30

40

50

【 2 7 6 2 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された音量・光量の変更コマンドに基づいて、音量・光量の変更を情報出力部である図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、所定の記憶部であるキャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、情報出力部である図柄表示装置 3 6 は、音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 にて決定された音量・光量の変更を実行する。

【 2 7 6 3 】

ステップ S 2 5 1 0 の処理を実行した後、またはステップ S 2 5 0 8 にて方向ボタン 1 8 3 Y 2 が押下されていないと判定した場合には、M P U 5 2 は、ステップ S 2 5 1 1 において、十字操作ボタン 1 8 3 Y の決定ボタン 1 8 3 Y 1 が押下されたか否かを判定する。

【 2 7 6 4 】

M P U 5 2 は、ステップ S 2 5 1 1 にて決定ボタン 1 8 3 Y 1 が押下されていないと判定した場合には、ステップ S 2 5 1 2 以降の処理を実行することなく、カスタム実行処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 5 1 1 にて決定ボタン 1 8 3 Y 1 が押下されたと判定した場合には、ステップ S 2 5 1 2 において、カスタムメニュー表示の終了処理を実行する。このカスタムメニューの表示終了の決定処理では、M P U 5 2 は、パチンコ機 1 の音量・光量を変更するためのカスタムメニューの表示を終了することを決定するとともに、変更後のパチンコ機 1 の音量・光量に係る情報を R A M 5 4 に記憶する。ここで、M P U 5 2 は、カスタムメニューの表示を終了している状態では、R A M 5 4 に記憶されたパチンコ機 1 の音量・光量に係る情報に基づいて、情報出力部であるスピーカ部 1 2 5 の音量を決定し、M P U 6 2 は、R A M 5 4 に記憶されたパチンコ機 1 の音量・光量に係る情報に基づいて、図柄表示装置 3 6 の光量を決定している。また、M P U 5 2 は、このカスタムメニュー表示終了の決定処理の内容に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、情報出力部である表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、情報出力部であるスピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

【 2 7 6 5 】

ステップ S 2 5 1 3 では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 5 1 2 にて終了したカスタムメニューの表示終了に係る情報を含むカスタムメニュー終了コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストにカスタムメニュー終了コマンドを記憶する。このカスタムメニュー終了コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 2 7 6 6 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信されたカスタムメニュー終了コマンドに基づいて、カスタムメニューの表示終了を情報出力部である図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、所定の記憶部であるキャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、情

報出力部である図柄表示装置 36 は、音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 にて決定されたカスタムメニューの表示終了を実行する。

【 2 7 6 7 】

図 2 0 5 は、音量・光量を変更する場合における図柄表示装置の表示画面と、十字操作ボタンの操作状態とを示す図である。

M P U 5 2 は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたカスタム設定有効状態の開始待ち期間を経過したと判定した場合には、ステップ S 2 5 0 2 において、カスタム情報表示の決定処理を実行し、ステップ S 2 5 0 3 において、カスタム情報表示コマンドを設定する。

M P U 6 2 は、図 2 0 5 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信されたカスタム情報表示コマンドに基づいて、情報出力部である図柄表示装置 36 の表示画面 G の左下位置に天使のキャラクタを表示させるとともに、この天使のキャラクタのセリフとして「決定ボタンでカスタムできるよ」の文字を表示させる。

【 2 7 6 8 】

なお、本実施形態では、M P U 5 2 は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたカスタム設定有効状態の開始待ち期間を経過したと判定した場合には、所定の出力としてカスタム情報表示の決定処理を実行可能となっているが、これ以外の契機に基づいて、所定の出力を実行可能となってもよい。例えば、M P U 5 2 は、入力部である押ボタン 1 4 2 の押下を検出した場合に、所定の出力を実行可能となってもよく、このように構成した場合には、遊技回の終了後に限らず、遊技回の進行中に所定の出力を実行可能となってもよい。また、M P U 5 2 は、その他の契機に基づいて、所定の出力を実行可能となってもよい。

【 2 7 6 9 】

その後、M P U 5 2 は、ステップ S 2 5 0 4 にて決定ボタン 1 8 3 Y 1 が押下されたと判定した場合には、ステップ S 2 5 0 5 において、カスタムメニュー表示開始の決定処理を実行し、ステップ S 2 5 0 6 において、カスタムメニュー開始コマンドを設定する。

M P U 6 2 は、図 2 0 5 (B) に示すように、M P U 5 2 から送信されたカスタムメニュー開始コマンドに基づいて、情報出力部である図柄表示装置 36 の表示画面 G の右下位置にカスタムメニュー C M の表示を開始させる。なお、M P U 6 2 は、カスタムメニュー C M の表示を開始させた場合には、天使のキャラクタおよびセリフを消去させる。

【 2 7 7 0 】

カスタムメニュー C M は、上段に配置された複数の情報である音量ゲージ G 1 と、下段に配置された複数の情報である光量ゲージ G 2 と、複数の情報である音量ゲージ G 1 および複数の情報である光量ゲージ G 2 の選択状態を示す選択カーソル C U とを備えている。

複数の情報である音量ゲージ G 1 および複数の情報である光量ゲージ G 2 は、3 段階の大きさに設定することができ、3 本の小中大のバーによって現在の音量・光量を示している。図 2 0 5 (B) の例では、複数の情報である音量ゲージ G 1 および複数の情報である光量ゲージ G 2 は、ともに小中のバーを黒色としているので、ともに中の大きさに設定されていることを示している。

選択カーソル C U は、複数の情報である音量ゲージ G 1 および複数の情報である光量ゲージ G 2 のうち、どちらを選択状態としているかを示している。図 2 0 5 (B) の例では、選択カーソル C U は、複数の情報である音量ゲージ G 1 を囲っているため、複数の情報である音量ゲージ G 1 を選択状態としていることを示している。

なお、図 2 0 5 では、十字操作ボタン 1 8 3 Y のうち、遊技者に押下されたボタンを黒色として示している。

【 2 7 7 1 】

このように、パチンコ機 1 は、所定の入力可能状態であるカスタム設定有効状態であること、および決定ボタン 1 8 3 Y 1 が押下されたことを含む所定の出力条件が成立した場合に、情報出力部である図柄表示装置 36 によって、所定の記憶部であるキャラクタ R O M 6 6 に記憶された情報であって音声発光制御装置 5 への所定の情報（各種の設定可能項

目)の入力に対応した複数の画像からなる情報(音量・光量の文字情報や、音量ゲージG1および光量ゲージG2の画像情報)を出力するよう構成されている。

【2772】

M P U 5 2は、カスタムメニューC Mを表示させた状態において、ステップS 2 5 0 8にて方向ボタン1 8 3 Y 2が押下されたと判定した場合には、ステップS 2 5 0 9において、音量・光量の変更処理を実行し、ステップS 2 5 1 0において、音量・光量の変更コマンドを設定する。

M P U 6 2は、M P U 5 2から送信された音量・光量の変更コマンドに基づいて、音量・光量の変更を実行する。

【2773】

例えば、複数の情報である音量ゲージG1を選択状態としている図205(B)の状態において、左ボタンが押下されたと判定した場合には、M P U 6 2は、図205(C)に示すように、音量の大きさを中から小の大きさに変更する。

また、例えば、複数の情報である音量ゲージG1を選択状態としている図205(C)の状態において、下ボタンが押下されたと判定した場合には、M P U 6 2は、図205(D)に示すように、複数の情報である光量ゲージG2を選択状態とするように選択カーソルC Uの位置を変更する。

また、例えば、複数の情報である光量ゲージG2を選択状態としている図205(D)の状態において、右ボタンが押下されたと判定した場合には、M P U 6 2は、図205(E)に示すように、光量の大きさを中から大の大きさに変更する。

【2774】

ここで、従来の遊技機は、例えば、バーコードや、QRコード(登録商標)などの光学コードを利用し、遊技者の所有するスマートフォンや、タブレットなどの通信端末に対して情報の送信を実行している。そして、通信端末は、この通信端末にて実行されるアプリケーションを介して光学コードを読み取り、遊技機から受信した情報を出力することによって、遊技者に通知することができるようになっている。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定遊技状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行している。また、遊技機は、遊技機によって出力されたパスワード情報などを、遊技者がスマートフォンで読み取り、それを遊技機へのボタン操作によって入力し、所定の設定可能状態となって初めて所定の演出カスタムを行うことができ、遊技者の嗜好に応じて演出に関する情報の設定を実行することができるようになっていた。

【2775】

しかしながら、このような遊技機において、遊技者の嗜好に応じて演出に関する情報の設定を実行する方法が煩雑であると、遊技者は、そもそも設定を行うこと自体をやめてしまう。そのため、遊技者の嗜好に応じた演出に関する情報の設定において、少ない作業で設定を行うことができ、より好適な入力で設定が可能な遊技機の提供が望まれている。

【2776】

また、遊技機は、演出に関する情報として、例えば、演出の発生率や、遊技機の音量・光量などの設定を遊技者の嗜好に応じて実行することができるようになっている。

しかしながら、前述した光学コードを利用した通信方法では、遊技機は、通信端末から情報を受信することはできないので、入力は、遊技者が手作業で行っていた。

【2777】

そこで、例えば、入力方法として、遊技機および通信端末において、情報の送受信を実行するために、例えば、Bluetoothや、Wi-Fi規格などの通信規格を利用し、遊技機および通信端末を接続することによって、通信端末から情報を受信することができるよう遊技機を構成する方法が考えられる。

しかしながら、このような通信規格を利用した方法であっても、遊技機および通信端末は、相互に通信を確立するために所定の手続きを必要としているので、多数の遊技機を設置した遊技場においては、遊技者は、接続先となる遊技機を多数の遊技機の中から探して

10

20

30

40

50

通信の接続要求を行って通信を開始しなければならず、少ない作業で設定を行うことができず、かえって遊技者の利便性は低下してしまうという問題がある。

【 2 7 7 8 】

具体的には、例えば、Bluetooth規格を利用した方法では、遊技者は、通信端末を操作し、接続先となる遊技機の表示器に表示されたBDアドレスを多数の遊技機の中から探し、接続先となる遊技機の表示器に表示された長いパスキーを手作業にて入力することによって、遊技機および通信端末の通信を確立しなければならないので、遊技者の利便性は非常に低いものとなる。また、遊技者は、始動入賞しにくい等の事情によって、この遊技機とは別の遊技機にて遊技をする場合には、再びBDアドレスを多数の遊技機の中から探し、長いパスキーを手作業にて入力しなければならないという問題がある。

10

【 2 7 7 9 】

このように、パチンコ機1は、各種の設定可能項目の入力を検出した場合に、音声発光制御装置5における音量・光量の設定可能情報に関する情報の設定を実行し得るよう構成されている。

【 2 7 8 0 】

具体的には、パチンコ機1は、所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断処理により、所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、内部抽選を実行する当否抽選処理と、内部抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示処理と、内部抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に開閉実行モードを実行する特定遊技実行処理と、所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行う音声発光制御装置5と、音声発光制御装置5と電氣的に接続され、音声発光制御装置5に対して遊技者による所定の入力が可能で十字操作ボタン183Yと、を備えたパチンコ機1であって、パチンコ機1は、カスタム設定有効状態において、ボタン本体が当接部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる検出スイッチと、検出スイッチが所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力を実行可能な図柄表示装置36と、を備え、カスタム設定有効状態であること、および決定ボタン183Y1が押下されたことを含む所定の出力条件が成立した場合に、図柄表示装置36によって、キャラクターROM66に記憶された情報であって音声発光制御装置5への各種の設定可能項目の入力に対応した音量・光量の文字情報や、音量ゲージG1および光量ゲージG2の画像情報を出力するよう構成され、出力された音量・光量の文字情報や、音量ゲージG1および光量ゲージG2の画像情報に対応した各種の設定可能項目の入力を検出した場合に、音声発光制御装置5における音量・光量の設定可能情報に関する情報の設定を実行し得るよう構成されたことを特徴とする。

20

30

【 2 7 8 1 】

このように構成されることにより、パチンコ機1は、遊技者の嗜好に応じた演出に関する情報の設定において、簡便な操作で設定を行うことができ、より好適な入力で設定が可能となる。

【 2 7 8 2 】

また、パチンコ機1は、図柄表示装置36によって音量・光量の文字情報や、複数の情報である音量ゲージG1および複数の情報である光量ゲージG2の画像情報を出力した場合に、複数の情報である音量・光量の文字情報や、複数の情報である音量ゲージG1および複数の情報である光量ゲージG2の画像情報に対応した所定の情報である音量・光量の複数の設定可能項目の入力を受け付け得るよう構成されている。これによれば、パチンコ機1は、その拡張性を向上させることができる。

40

【 2 7 8 3 】

また、パチンコ機1は、情報出力部である図柄表示装置36によって複数の情報である音量・光量の文字情報や、複数の情報である音量ゲージG1および複数の情報である光量ゲージG2の画像情報を出力した場合に、複数の情報である音量・光量の文字情報や、複数の情報である音量ゲージG1および複数の情報である光量ゲージG2の画像情報に対応して所定の情報である音量・光量の複数の設定可能項目の入力が同時に発生することなが

50

ないよう、所定の規則に従って選択的に一の所定の情報である音量・光量の複数の設定可能項目の入力を受け付け得るよう構成されている。これによれば、パチンコ機 1 は、一の所定の情報である音量・光量の複数の設定可能項目の入力を確実に受け付けることができる。

【2784】

また、パチンコ機 1 は、特定状態かつ変動表示を実行していない非変動表示状態において、特定状態に対応した特定情報である音量ゲージ G 1 および光量ゲージ G 2 のバーを表示し得るよう構成されている。これによれば、遊技者は、音量ゲージ G 1 および光量ゲージ G 2 のバーを視認することによって、特定状態に関する情報を確認することができる。

【2785】

そして、MPU 52 は、ステップ S 2511 にて決定ボタン 183 Y 1 が押下されたと判定した場合には、ステップ S 2512 において、カスタムメニュー表示終了の決定処理を実行し、ステップ S 2513 において、カスタムメニュー終了コマンドを設定する。

MPU 62 は、図 205 (F) に示すように、MPU 52 から送信されたカスタムメニュー終了コマンドに基づいて、カスタムメニュー CM の表示を終了させるとともに、変更後のパチンコ機 1 の音量・光量に係る情報を RAM 54 に記憶する。

【2786】

ここで、パチンコ機 1 は、エラーの発生時には、カスタムメニュー CM の表示を開始することができないようになっている。換言すれば、パチンコ機 1 は、特定状態が発生した場合に、複数の情報である音量・光量の文字情報や、複数の情報である音量ゲージ G 1 および複数の情報である光量ゲージ G 2 の画像情報が出力されることを抑制する抑制部（抑制手段）を備えている。これによれば、パチンコ機 1 は、所定の出力条件が成立した場合であっても複数の情報である音量・光量の文字情報や、複数の情報である音量ゲージ G 1 および複数の情報である光量ゲージ G 2 の画像情報が出力されることを抑制することができる。遊技の状況に応じて適切に複数の情報である音量・光量の文字情報や、複数の情報である音量ゲージ G 1 および複数の情報である光量ゲージ G 2 の画像情報を出力することができる。

【2787】

また、パチンコ機 1 は、カスタムメニュー CM の表示を開始してから所定期間が経過するまで所定の情報である各種の設定可能項目の入力が検出されなかった場合に、特定状態を発生させるには再度カスタムメニューの表示を開始させることが必要となるよう構成されている。これによれば、パチンコ機 1 は、カスタムメニュー CM の表示に基づいて、確実に特定状態を発生させることができる。

【2788】

また、パチンコ機 1 は、カスタムメニュー CM の表示を終了した場合に、自動的に特定状態を発生させないようになっている。パチンコ機 1 は、再びカスタムメニュー CM の表示を開始することによって、特定状態を発生させることができる。これによれば、パチンコ機 1 は、遊技者の意図していない特定状態の発生を防止することができる。

この際、少なくとも所定の入力可能状態であるカスタム設定有効状態であること、および決定ボタン 183 Y 1 が押下されたことを含む所定の出力条件が成立した場合に、特定状態を発生させることができる。これによれば、遊技者は、所定の出力条件の成立によって、意図的に特定状態を発生させることができる。

【2789】

なお、パチンコ機 1 は、前述したように、所定の情報である各種の設定可能項目の入力を検出した場合に、音声発光制御装置 5 における所定の設定可能情報である音量・光量の設定可能情報に関する情報の設定を実行し得るよう構成されているが、特定の条件の成立に基づいて特定状態を終了させるよう構成されていてもよい。例えば、パチンコ機 1 は、カスタムメニュー CM の表示を開始した後、カスタムメニュー CM の表示を終了することなく所定期間が経過したことを特定の条件として所定の情報である各種の設定可能項目の入力をリセットするようにしてもよい。また、例えば、パチンコ機 1 は、複数の情報であ

10

20

30

40

50

る音量ゲージ G 1 および複数の情報である光量ゲージ G 2 の他に音量・光量の大きさを初期状態に戻すカスタムリセットの項目を設け、この項目を選択されたことを特定の条件として所定の情報である各種の設定可能項目の入力をリセットするようにしてもよい。また、例えば、パチンコ機 1 は、電源・発射制御装置 4 7 に設けられた R A M 消去スイッチ（図示略）がオンになっていることを特定の条件として所定の情報である各種の設定可能項目の入力をリセットするようにしてもよい。これによれば、パチンコ機 1 は、特定の条件の成立に基づいて、確実に特定状態を終了させることができる。

【 2 7 9 0 】

また、パチンコ機 1 は、前述したように、所定の情報（各種の設定可能項目）の入力が実行されて特定状態が発生した後に、数値情報更新部である M P U 5 2 の更新に基づいて所定数値情報であるカスタム設定有効状態の開始待ち期間の残りの期間が特定数値である「 0 」に更新された場合に、特定状態に対応した識別情報であるカスタムメニュー C M の表示を出力し、現在の音量・光量に係る情報を出力する特定出力状態が発生させ得るよう構成されていてもよい。

10

【 2 7 9 1 】

このように構成した場合には、パチンコ機 1 は、特定出力状態において遊技球が各種入賞口に入賞したなどの特定の入力が発生した場合は、識別情報の出力を終了するように構成してもよい。これによれば、パチンコ機 1 は、特定出力状態において特定の入力が発生した場合は、識別情報の出力を終了するので、特定の入力に応じた変動表示などの処理を確実に実行することができ、遊技者に快適に遊技させることができる。

20

【 2 7 9 2 】

このように構成した場合には、パチンコ機 1 は、特定出力状態において特定の入力が発生した場合は、現在の音量・光量の変更を実行させることなく、特定状態が継続されるように構成してもよい。これによれば、パチンコ機 1 は、特定出力状態において特定の入力が発生した場合は、特定状態が継続されるので、遊技者の利便性を更に向上させることができる。

【 2 7 9 3 】

ここで、このように構成した場合において、特定出力状態において特定の期間が経過した場合に、識別情報の出力を終了してデモ表示などの特定処理を実行するようにしてもよい。これによれば、特定の期間は、識別情報の出力を維持することができ、その後、特定処理を確実に実行することができる。

30

【 2 7 9 4 】

また、パチンコ機 1 は、所定の情報（各種の設定可能項目）の入力が実行されて特定状態が発生した後に、数値情報更新部である M P U 5 2 の更新に基づいて所定数値情報であるカスタム設定有効状態の開始待ち期間の残りの期間が特定数値である「 0 」に更新された場合に、カスタムメニュー C M の表示に代えて、特定状態に対応した選択可能情報である選択メニュー（現在の「カスタム」を継続するか否かを遊技者に選択させるためのメニュー）を出力する選択可能状態が発生させ得るよう構成されていてもよい。

【 2 7 9 5 】

このように構成した場合には、パチンコ機 1 は、選択可能状態において遊技球が各種入賞口に入賞したなどの特定の入力が発生した場合は、選択可能情報の出力を終了するように構成してもよい。これによれば、パチンコ機 1 は、選択可能状態において特定の入力が発生した場合は、選択可能情報の出力を終了するので、特定の入力に応じた変動表示などの処理を確実に実行することができ、遊技者に快適に遊技させることができる。

40

【 2 7 9 6 】

このように構成した場合には、パチンコ機 1 は、選択可能状態において特定の入力が発生した場合は、現在の音量・光量の変更を実行させることなく、特定状態が継続されるように構成してもよい。これによれば、パチンコ機 1 は、選択可能状態において特定の入力が発生した場合は、特定状態が継続されるので、遊技者の利便性を更に向上させることができる。

50

【 2 7 9 7 】

ここで、このように構成した場合において、選択可能状態において特定の期間が経過した場合に、選択可能情報の出力を終了してデモ表示などの特定処理を実行するようにしてもよい。これによれば、特定の期間は、選択可能情報の出力を維持することができ、その後、特定処理を確実に実行することができる。

【 2 7 9 8 】

タイマ割込み処理の説明に戻り、図 2 0 3 を参照してステップ S 2 0 0 2 以降の処理について説明する。

【 2 7 9 9 】

ステップ S 2 0 0 2 では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信されたコマンドに基づいて保留決定処理を実行する。保留決定処理では、M P U 5 2 は、保留絵柄の発生や、保留絵柄のシフトなどを決定する。

ステップ S 2 0 0 3 では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信されたコマンドに基づいて演出決定処理を実行する。演出決定処理では、M P U 5 2 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを決定する。

ステップ S 2 0 0 4 では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 0 0 2 の保留決定処理およびステップ S 2 0 0 3 の演出決定処理の内容に基づいて、演出実行処理を実行する。具体的には、演出実行処理では、M P U 5 2 は、情報出力部である各種ランプ部 1 2 4 , 3 7 1 ~ 3 7 3 の発光制御を実行し、情報出力部であるスピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

【 2 8 0 0 】

このように、音声発光制御装置 5 は、所定期間の変動表示中に複数の演出要素（例えば、情報出力部である表示ランプ部 1 2 4 や、情報出力部であるスピーカ部 1 2 5 など）を用いて変動演出を行う演出実行部として機能している。

【 2 8 0 1 】

ステップ S 2 0 0 5 では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信されたデモコマンドに基づいてデモ表示実行処理を実行する。デモ表示実行処理では、M P U 5 2 は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、3 0 s e c）を経過した場合にデモ表示を実行する。具体的には、デモ表示実行処理では、M P U 5 2 は、情報出力部である各種ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行し、情報出力部であるスピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

【 2 8 0 2 】

ステップ S 2 0 0 8 Y では、M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末の通信を開始させる通信開始処理を実行する。この通信開始処理については後に詳細に説明する。

【 2 8 0 3 】

ステップ S 2 0 0 9 Y では、M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末の通信中にデータを通信端末に送信する通信中出力処理を実行する。この通信中出力処理については後に詳細に説明する。

【 2 8 0 4 】

ステップ S 2 0 1 0 Y では、M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末の通信中にデータを通信端末から受信する通信中入力処理を実行する。この通信中入力処理については後に詳細に説明する。

【 2 8 0 5 】

ステップ S 2 0 1 1 Y では、M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末の通信を切断させる通信切断処理を実行する。この通信切断処理については後に詳細に説明する。

【 2 8 0 6 】

ステップ S 2 0 0 6 では、ステップ S 2 0 0 2 の保留決定処理、ステップ S 2 0 0 3 の演出決定処理、ステップ S 2 0 0 7 Y のカスタム実行処理、ステップ S 2 0 0 8 Y の通信開始処理、ステップ S 2 0 0 9 Y の通信中出力処理、ステップ S 2 0 1 0 Y の通信中入力処理、ステップ S 2 0 1 1 Y の通信切断処理などの各種処理で設定したコマンドを表示制御装置 6 に送信するためのコマンド送信処理を実行する。このコマンド送信処理では、M

P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 にコマンドリストとして格納された各種コマンドを表示制御装置 6 に送信するタイミングに至ったか否かを判定し、各種コマンドを表示制御装置 6 に送信するタイミングに至ったと判定した場合には、そのコマンドを表示制御装置 6 に送信する。その後、M P U 5 2 は、タイマ割込み処理を終了する。

【 2 8 0 7 】

< 情報通信関連の各種処理について >

パチンコ機 1 は、遊技者の所有するスマートフォンなどの通信端末と通信することによって、情報の送受信を実行することができる。具体的には、M P U 5 2 は、前述したステップ S 2 0 0 8 Y の通信開始処理、ステップ S 2 0 0 9 Y の通信中出力処理、ステップ S 2 0 1 0 Y の通信中入力処理、およびステップ S 2 0 1 1 Y の通信切断処理を実行することによって、通信端末と情報の送受信を実行することができる。

10

【 2 8 0 8 】

以下、パチンコ機 1 にて実行される情報通信関連の各種処理を説明する前に、遊技者の所有する通信端末にて実行されるアプリケーションについて説明する。

【 2 8 0 9 】

図 2 0 6 は、通信端末にて実行されるアプリケーションの表示画面を示す図である。

通信端末 S H は、図 2 0 6 に示すように、遊技者などの操作に応じて情報の入力を受け付けるとともに、画像を表示することによって、遊技者などに対して情報を提供するタッチパネル T P と、N F C 規格にて情報を送受信するリーダライタ R W と、Bluetooth 規格にて情報を送受信する機器 B T とを備えている。

20

遊技者は、タッチパネル T P を操作することによって、アプリケーション A P を実行することができる。

【 2 8 1 0 】

アプリケーション A P は、タッチパネル T P を介して遊技者の操作入力を受け付けることによって、パチンコ機 1 に対応した各種処理を実行するソフトウェアである。このアプリケーション A P は、3 つのアプリケーションボタン A P B 1 ~ A P B 3 を備えている。

アプリケーションボタン A P B 1 は、パチンコ機 1 の「遊技履歴」をアプリケーション A P に表示させるボタンである。「遊技履歴」は、例えば、パチンコ機 1 における遊技球の発射球数に対する賞球数のグラフであるスランプグラフを採用することができる。

30

アプリケーションボタン A P B 2 は、遊技者によるパチンコ機 1 の遊技に際して出現した希少度の高い「お宝画像」をアプリケーション A P に表示させるボタンである。

アプリケーションボタン A P B 3 は、アプリケーション A P を介してパチンコ機 1 における音量・光量の「カスタム」を設定するためのボタンである。具体的には、パチンコ機 1 における音量・光量は、前述したように、小中大の 3 段階の大きさに設定することができるようになっている。

【 2 8 1 1 】

以下、パチンコ機 1 にて実行される情報通信関連の各種処理を説明する。

【 2 8 1 2 】

図 2 0 7 は、通信開始処理のフローチャートを示す図である。

40

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させる通信開始処理を実行する。この通信開始処理では、M P U 5 2 は、図 2 0 7 に示すように、ステップ S 9 0 0 1 ~ S 9 0 0 5 を実行する。

【 2 8 1 3 】

ここで、遊技者は、N F C 規格にて情報を送受信するリーダライタ R W と、Bluetooth 規格にて情報を送受信する機器 B T とを備え、アプリケーション A P を起動させた通信端末 S H を検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y に近接または当接（以下、タッチ認証とする）させることによって、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させることができる。

【 2 8 1 4 】

50

ステップ S 9 0 0 1 では、M P U 5 2 は、通信端末 S H から接続要求を受信したか否かを判定する。ここで、通信端末 S H は、タッチ認証することによって、パチンコ機 1 に対して接続要求を送信する（図 2 0 8 参照）。

M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 0 1 にて通信端末 S H から接続要求を受信していないと判定した場合には、ステップ S 9 0 0 2 以降の処理を実行することなく、通信開始処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 0 1 にて通信端末 S H から接続要求を受信したと判定した場合には、ステップ S 9 0 0 2 において、この接続要求に基づいて、通信端末 S H の接続認証が成功したか否かを判定する。

【 2 8 1 5 】

具体的には、通信端末 S H の接続認証は、入力部である B T モジュール 5 5 Y と、通信端末 S H の機器 B T との通信によって実行される。そして、入力部である B T モジュール 5 5 Y は、R A M 5 5 Y 3 に記憶された入力部である B T モジュール 5 5 Y の B D アドレス、およびパスキーと、通信端末 S H の機器 B T から接続要求とともに送信された B D アドレスおよびパスキーとを比較し、B D アドレスおよびパスキーの双方が一致した場合に、通信端末 S H の接続を認証し、B D アドレスおよびパスキーの少なくとも一方が一致しない場合に、通信端末 S H の接続を認証しないようになっている。

M P U 5 2 は、前述したステップ S 9 0 0 2 において、入力部である B T モジュール 5 5 Y にて通信端末 S H の接続を認証した場合に、通信端末 S H の接続認証が成功したと判定し、通信端末 S H の接続を認証しなかった場合に、通信端末 S H の接続認証が成功して

【 2 8 1 6 】

M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 0 2 にて通信端末 S H の接続認証が成功していないと判定した場合には、ステップ S 9 0 0 3 以降の処理を実行することなく、通信開始処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 0 2 にて通信端末 S H の接続認証が成功したと判定した場合には、ステップ S 9 0 0 3 において、通信端末 S H の接続認証が成功したことを通知するために、通信端末 S H に接続応答を送信する。

ステップ S 9 0 0 4 では、M P U 5 2 は、検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y の I C チップ 1 8 1 Y 2 に記憶されたパスキーを R A M 5 5 Y 3 に記憶された入力部である B T

ステップ S 9 0 0 5 では、M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させる。また、M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させたことを遊技者に通知するために、「通信接続中」の文字を遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に表示させる。その後、M P U 5 2 は、通信開始処理を終了する。

【 2 8 1 7 】

なお、本実施形態では、M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させたことを遊技者に通知するために、「通信接続中」の文字を遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に表示させているが、図柄表示装置 3 6 に

また、本実施形態では、M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させた後は、通信を終了するまで常に「通信接続中」の文字を遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に表示させているが、常に表示させていなくてもよく、例えば、図柄表示装置 3 6 の変動表示を実行していない非変動表示状態に表示させるようにしてもよい。

【 2 8 1 8 】

また、本実施形態では、アプリケーション A P を起動させた通信端末 S H を検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y にタッチ認証させることによって、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させていた。これに対して、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信

10

20

30

40

50

を開始させるトリガは、どのようなものであってもよい。例えば、入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 182 Y や、図柄表示装置 36 などに B D アドレスおよびパスキーのデータを Q R コード（登録商標）で表示し、アプリケーションを起動させた通信端末 S H にて Q R コード（登録商標）を撮像して解析することによって、パチンコ機 1 に対して接続要求を送信するようにしてもよい。また、例えば、入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 182 Y や、図柄表示装置 36 などに入力部である B T モジュール 55 Y の有効範囲内にある接続対象となる通信端末 S H を表示し、入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 182 Y や、入力部である押ボタン 142 にて通信端末を選択し、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させるようにしてもよい。また、例えば、パチンコ機 1 によって出力されたパスワード情報などを、遊技者が通信端末 S H で読み取り、それを入力部である押ボタン 142 によって入力し、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させるようにしてもよい。

10

【2819】

図 208 は、パチンコ機の通信開始処理に際して通信端末にて実行される端末側通信開始処理のフローチャートを示す図である。

通信端末 S H は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させる端末側通信開始処理を実行する。この端末側通信開始処理では、通信端末 S H は、図 208 に示すように、ステップ A P S 1001 ~ A P S 1005 を実行する。

【2820】

ステップ A P S 1001 では、通信端末 S H は、アプリケーション A P を起動させた通信端末 S H を遊技パネル 18 Y の検出体である N F C ユニット 181 Y に近接または当接させたことによって、検出体である N F C ユニット 181 Y の I C チップ 181 Y 2 に記憶された B D アドレスおよびパスキーのデータを読み取ったか否かを判定する。

20

通信端末 S H は、ステップ A P S 1001 にてデータを読み取っていないと判定した場合には、ステップ A P S 1002 以降の処理を実行することなく、端末側通信開始処理を終了する。

これに対して、通信端末 S H は、ステップ A P S 1001 にてデータを読み取ったと判定した場合には、パチンコ機 1 に接続要求を送信する。ここで、この接続要求は、前述したように、ステップ A P S 1001 にて読み取った B D アドレスおよびパスキーに係る情報を含んでいる。

30

【2821】

ステップ A P S 1003 では、通信端末 S H は、パチンコ機 1 から送信された接続応答を受信したか否かを判定する。

通信端末 S H は、ステップ A P S 1003 にて接続応答を受信したと判定した場合には、ステップ A P S 1004 において、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させる。また、通信端末 S H は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させたことを遊技者に通知するための情報をタッチパネル T P に表示させる。

これに対して、通信端末 S H は、ステップ A P S 1003 にて接続応答を受信していないと判定した場合には、ステップ A P S 1005 において、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させることができず、接続失敗したことを遊技者に通知するための情報をタッチパネル T P に表示させる。

40

通信端末 S H は、ステップ A P S 1004、またはステップ A P S 1005 の処理を実行した後、端末側通信開始処理を終了する。

【2822】

なお、本実施形態では、通信端末 S H は、ステップ A P S 1005 にて接続失敗したことを遊技者に通知するための情報をタッチパネル T P に表示させた後、端末側通信開始処理を終了している。

これに対して、通信端末 S H は、接続失敗した場合に、パチンコ機 1 に接続要求を再送信するように構成されていてもよい。また、このように構成した場合において、通信端末 S H は、パチンコ機 1 に接続要求を再送信する期間（例えば、5 s e c）を設定して

50

もよく、パチンコ機 1 に接続要求を再送信する上限回数（例えば、5 回）を設定していてもよい。

【 2 8 2 3 】

このように、本実施形態では、パチンコ機 1 は、情報出力部であるアンテナ 1 8 1 Y 1 にて出力された複数の情報（B D アドレスおよびパスキー）に対応した所定の情報（B D アドレスおよびパスキーに係る情報を含む接続要求）の入力を検出した場合に、通信端末 S H からの入力に基づいて、「カスタム」を設定可能な通信状態である特定状態となるよう構成されている。

【 2 8 2 4 】

また、本実施形態では、パチンコ機 1 は、少なくとも特定状態かつ変動表示を実行していない非変動表示状態において、特定状態に対応した特定情報（「通信接続中」の文字）を表示し得るよう構成されている。 10

【 2 8 2 5 】

ここで、遊技者は、パチンコ機 1 の遊技中は、図柄表示装置 3 6 の変動表示を集中して見ているので、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させていることを忘れてしまい、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を切断することなく、遊技を止めて退去してしまう場合がある。

しかしながら、このような場合には、パチンコ機 1 は、過去の遊技者の通信端末と通信中となっているので、新たにパチンコ機 1 を遊技したい現在の遊技者の通信端末と通信を開始することができないという問題がある。 20

【 2 8 2 6 】

本実施形態のパチンコ機 1 によれば、パチンコ機 1 は、特定状態に対応した特定情報（「通信接続中」の文字）を表示し得るよう構成されているので、例えば、遊技者は、図柄表示装置 3 6 に表示された特定情報を視認することによって、特定状態に関する情報を確認することができ、パチンコ機 1 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を切断することを促すことができる。

【 2 8 2 7 】

また、本実施形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 0 4 において、検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y の I C チップ 1 8 1 Y 2 に記憶されたパスキーを R A M 5 5 Y 3 に記憶された入力部である B T モジュール 5 5 Y のパスキーとは異なる無効なデータに書き換えることによって、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させた後、パチンコ機 1 および他の通信端末の通信を重複して開始させることを防止している。 30

このように、M P U 5 2 は、他の通信端末のタッチ認証によって、無効なパスキーを出力することになるので、特定状態が発生した場合に、所定の出力条件が成立した場合に出力した複数の情報が出力されることを抑制しているということもできる。換言すれば、M P U 5 2 は、抑制部（抑制手段）として機能している。

【 2 8 2 8 】

ここで、N F C 規格にて情報を送受信する検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y は、スマートフォンなどの通信端末に搭載された N F C 規格にて情報を送受信するリーダーライタの近接または当接を検出した場合には、所定の出力条件が成立してしまうことになるので、パチンコ機 1 は、既に通信を開始した後の特定状態となっている場合であっても他の通信端末に対して複数の情報を出力してしまい、他の通信端末と新たな通信を開始しようと試みることになる。 40

しかしながら、パチンコ機 1 は、一人の遊技者にて遊技する遊技機であるので、他の通信端末と新たな通信を開始してしまうと、遊技者は、快適に遊技をすることができない場合があるという問題がある。

【 2 8 2 9 】

本実施形態のパチンコ機 1 によれば、パチンコ機 1 は、所定の出力条件が成立した場合であっても抑制部にて複数の情報が出力されることを抑制することができ、遊技の状況に応じて適切に複数の情報を出力することができるので、パチンコ機 1 および他の通信端末 50

の通信を重複して開始させることを防止することができ、遊技者は、快適に遊技をすることができる。

【 2 8 3 0 】

なお、本実施形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 0 4 において、検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y の I C チップ 1 8 1 Y 2 に記憶されたパスキーを R A M 5 5 Y 3 に記憶された入力部である B T モジュール 5 5 Y のパスキーとは異なる無効なデータに書き換えることによって、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させた後、パチンコ機 1 および他の通信端末の通信を重複して開始させることを防止している。

これに対して、M P U 5 2 は、以下の第 1 例および第 2 例のようにしてパチンコ機 1 および他の通信端末の通信を重複して開始させることを防止してもよい。

10

【 2 8 3 1 】

図 2 0 9 は、通信開始処理のフローチャートの別例（第 1 例）を示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させる通信開始処理を実行する。この通信開始処理では、M P U 5 2 は、図 2 0 9 に示すように、ステップ S 9 0 0 1 ~ S 9 0 0 5 を実行する。なお、第 1 例では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 0 4 の処理に代えて、ステップ S 9 0 0 6 の処理を実行する点で本実施形態と異なる。

ステップ S 9 0 0 6 では、M P U 5 2 は、検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y の情報出力部であるアンテナ 1 8 1 Y 1 を無効化する。具体的には、M P U 5 2 は、情報出力部であるアンテナ 1 8 1 Y 1 の電気回路を G N D に接続する等の方法によって、リーダライタ R W から送信された微弱な電波から電磁誘導によって電力を発生させることができないようにして情報出力部であるアンテナ 1 8 1 Y 1 を無効化する。

20

【 2 8 3 2 】

このような構成によれば、第 1 例の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および他の通信端末の通信を重複して開始させることを防止することができる。

したがって、第 1 例の M P U 5 2 は、他の通信端末のタッチ認証によって、複数の情報を出力することができなくなるので、特定状態が発生した場合に、所定の出力条件が成立した場合に出力した複数の情報が出力されることを抑制しているということもできる。換言すれば、第 1 例の M P U 5 2 は、抑制部として機能している。

【 2 8 3 3 】

30

図 2 1 0 は、通信開始処理のフローチャートの別例（第 2 例）を示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させる通信開始処理を実行する。この通信開始処理では、M P U 5 2 は、図 2 1 0 に示すように、ステップ S 9 0 0 7 ~ S 9 0 0 5 を実行する。なお、第 2 例では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 0 1 の処理を実行する前に、ステップ S 9 0 0 7 の処理を実行し、ステップ S 9 0 0 4 の処理を実行しない点で本実施形態と異なる。

ステップ S 9 0 0 7 では、M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信中であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 0 7 にて通信中であると判定した場合には、ステップ S 9 0 0 1 以降の処理を実行することなく、通信開始処理を終了する。

40

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 0 7 にて通信中でないと判定した場合には、前述したステップ S 9 0 0 1 以降の処理を実行する。

【 2 8 3 4 】

このような構成によれば、第 2 例の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および他の通信端末の通信を重複して開始させることを防止することができる。

したがって、第 2 例の M P U 5 2 は、他の通信端末のタッチ認証によって、通信を開始することができなくなるので、特定状態が発生した場合に、所定の出力条件が成立した場合に出力した複数の情報が出力されることを抑制しているということもできる。換言すれば、第 2 例の M P U 5 2 は、抑制部として機能している。

【 2 8 3 5 】

50

また、本実施形態では、遊技者がタッチ認証したか否かに関わらず、MPU52は、ステップS9001において、通信端末SHから接続要求を受信したか否かを常に判定している。

これに対して、MPU52は、以下の第3例のようにして遊技者がタッチ認証した後、所定の期間内にのみ、通信端末SHから接続要求を受信したか否かを判定するようにしてもよい。

【2836】

図211は、通信開始処理のフローチャートの別例（第3例）を示す図である。

音声発光制御装置5のMPU52は、パチンコ機1および通信端末SHの通信を開始させる通信開始処理を実行する。この通信開始処理では、MPU52は、図211に示すように、ステップS9008～S9005を実行する。なお、第3例では、MPU52は、ステップS9001の処理を実行する前に、ステップS9008～ステップS9012の処理を実行する点で本実施形態と異なる。

10

【2837】

ステップS9008では、MPU52は、RAM54にNFCフラグがセットされているか否かを判定する。このNFCフラグは、検出体であるNFCユニット181YのICチップ181Y2に記憶されたBDアドレスおよびパスキーのデータを読み取られたことを特定するためのフラグである。

MPU52は、ステップS9008にてRAM54にNFCフラグがセットされていると判定した場合には、ステップS9011以降の処理を実行する。

20

これに対して、MPU52は、ステップS9008にてRAM54にNFCフラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS9009において、検出体であるNFCユニット181YのICチップ181Y2に記憶されたBDアドレスおよびパスキーのデータを読み取られたか否かを判定する。

【2838】

MPU52は、ステップS9009にてデータを読み取られていないと判定した場合には、ステップS9010以降の処理を実行することなく、通信開始処理を終了する。

これに対して、MPU52は、ステップS9009にてデータを読み取られたと判定した場合には、ステップS9010において、前述したNFCフラグをRAM54にセットする。

30

【2839】

ステップS9010の処理を実行した後、またはステップS9008にてRAM54にNFCフラグがセットされていると判定した場合には、MPU52は、ステップS9011において、RAM54にNFCフラグをセットした後、所定の期間（本実施形態では、10sec）を経過したか否かを判定する。

【2840】

MPU52は、ステップS9011にて所定の期間を経過していないと判定した場合には、前述したステップS9001以降の処理を実行する。ここで、その後の処理を実行することによって、パチンコ機1および通信端末SHの通信を開始させた場合には、NFCフラグは、RAM54にセットされたままになる。

40

これに対して、MPU52は、ステップS9011にて所定の期間を経過したと判定した場合には、ステップS9012において、RAM54に記憶されたNFCフラグをクリアした後、前述したステップS9001以降の処理を実行することなく、通信開始処理を終了する。

【2841】

このような構成によれば、第3例のMPU52は、遊技者がタッチ認証した後、所定の期間内にのみ、通信端末SHから接続要求を受信したか否かを判定するので、通信端末SHの接続認証が成功することなく、所定の期間を経過した場合には、パチンコ機1および通信端末SHの通信を開始させるために再度のタッチ認証を遊技者に要求することができる。

50

このように、第 3 例のパチンコ機 1 は、所定の出力条件が成立してから所定期間が経過するまで所定の情報の入力が見出されなかった場合に、特定状態を発生させるには再度所定の出力条件を成立させることが必要となるよう構成されている。

【 2 8 4 2 】

ここで、遊技者がタッチ認証した場合には、通信端末 S H は、すぐに接続要求を送信することになるので、パチンコ機 1 は、通信端末 S H から接続要求を受信したか否かを常に判定する必要はなく、遊技者がタッチ認証した後、所定の期間内にのみ、通信端末 S H から接続要求を受信したか否かを判定するように構成されていれば十分である。

しかしながら、パチンコ機 1 は、遊技者がタッチ認証したか否かに関わらず、通信端末 S H から接続要求を受信したか否かを常に判定するように構成されていると、 unnecessary 処理を繰り返すことになってしまうという問題がある。

10

【 2 8 4 3 】

第 3 例のパチンコ機 1 によれば、パチンコ機 1 は、通信端末 S H の接続認証が成功することなく、所定の期間を経過した場合には、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させるために再度のタッチ認証を遊技者に要求することができるので、 unnecessary 処理を繰り返すことなく、確実に特定状態を発生させることができる。

【 2 8 4 4 】

また、本実施形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 0 4 において、検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y の I C チップ 1 8 1 Y 2 に記憶されたパスキーを R A M 5 5 Y 3 に記憶された入力部である B T モジュール 5 5 Y のパスキーとは異なる無効なデータに書き換えることによって、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させた後、パチンコ機 1 および他の通信端末の通信を重複して開始させることを防止している。

20

これに対して、M P U 5 2 は、以下の第 4 例のようにしてパチンコ機 1 および他の通信端末の通信を重複して開始させるようにしてもよい。

【 2 8 4 5 】

図 2 1 2 は、通信開始処理のフローチャートの別例（第 4 例）を示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させる通信開始処理を実行する。この通信開始処理では、M P U 5 2 は、図 2 1 2 に示すように、ステップ S 9 0 0 1 ~ S 9 0 0 5 を実行する。なお、第 4 例では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 0 1 にて通信端末 S H から接続要求を受信したと判定した場合には、ステップ S 9 0 1 3 の処理を実行し、ステップ S 9 0 0 4 の処理を実行しない点で本実施形態と異なる。

30

【 2 8 4 6 】

ステップ S 9 0 1 3 では、M P U 5 2 は、新たに受信した接続要求に基づいて、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始した場合に、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信の接続数が既定の接続上限数を超えるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、既定の接続上限数を超えると判定した場合には、前述したステップ S 9 0 0 2 以降の処理を実行することなく、通信開始処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、既定の接続上限数を超えないと判定した場合には、前述したステップ S 9 0 0 2 以降の処理を実行する。

40

【 2 8 4 7 】

このような構成によれば、第 4 例の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および他の通信端末の通信を既定の接続上限数まで重複して開始させることができる。

このように、第 4 例のパチンコ機 1 は、情報出力部であるアンテナ 1 8 1 Y 1 によって複数の情報を出力した場合に、出力された複数の情報に対応した複数の所定の情報の入力を受け付け得るよう構成されている。

【 2 8 4 8 】

ここで、N F C 規格にて情報を送受信する検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y は、スマートフォンなどの通信端末に搭載された N F C 規格にて情報を送受信するリーダライタの近接または当接を検出した場合には、所定の出力条件が成立してしまうことになるので

50

、パチンコ機 1 は、既に通信を開始した後の特定状態となっている場合であっても他の通信端末に対して複数の情報を出力してしまい、他の通信端末と新たな通信を開始しようと試みることになる。

パチンコ機 1 は、一人の遊技者にて遊技する遊技機であるので、他の通信端末と新たな通信を開始してしまうと、遊技者は、快適に遊技をすることができない場合があるので、パチンコ機 1 および他の通信端末の通信を重複して開始させることを防止するように構成することができる。

しかしながら、このように構成した場合には、遊技者は、例えば、パチンコ機 1、および友人などの所有する他の通信端末の通信を重複して開始させたい場合に不可能になってしまうという問題がある。

10

【 2 8 4 9 】

第 4 例のパチンコ機 1 によれば、パチンコ機 1 は、パチンコ機 1 および他の通信端末の通信を既定の接続上限数まで重複して開始させることができるので、パチンコ機 1 の拡張性を向上させることができる。

【 2 8 5 0 】

また、本実施形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 0 4 において、検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y の I C チップ 1 8 1 Y 2 に記憶されたパスキーを R A M 5 5 Y 3 に記憶された入力部である B T モジュール 5 5 Y のパスキーとは異なる無効なデータに書き換えることによって、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させた後、パチンコ機 1 および他の通信端末の通信を重複して開始させることを防止している。

20

これに対して、M P U 5 2 は、以下の第 5 例のようにしてパチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を切断してパチンコ機 1 および他の通信端末の通信を新たに開始させるようにしてもよい。

【 2 8 5 1 】

図 2 1 3 は、通信開始処理のフローチャートの別例（第 5 例）を示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させる通信開始処理を実行する。この通信開始処理では、M P U 5 2 は、図 2 1 3 に示すように、ステップ S 9 0 1 4 ~ S 9 0 0 5 を実行する。なお、第 5 例では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 0 1 の処理を実行する前に、ステップ S 9 0 1 4 ~ ステップ S 9 0 2 2 の処理を実行し、ステップ S 9 0 0 4 の処理を実行しない点で本実施形態と異なる。

30

【 2 8 5 2 】

ステップ S 9 0 1 4 では、R A M 5 4 に N F C フラグがセットされているか否かを判定する。この N F C フラグは、検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y の I C チップ 1 8 1 Y 2 に記憶された B D アドレスおよびパスキーのデータを読み取られたことを特定するフラグである。

M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 1 3 にて R A M 5 4 に N F C フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 9 0 1 9 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 1 4 にて R A M 5 4 に N F C フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 9 0 1 5 において、検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y の I C チップ 1 8 1 Y 2 に記憶された B D アドレスおよびパスキーのデータを読み取られたか否かを判定する。

40

【 2 8 5 3 】

M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 1 5 にてデータを読み取られていないと判定した場合には、ステップ S 9 0 1 6 以降の処理を実行することなく、通信開始処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 1 5 にてデータを読み取られたと判定した場合には、ステップ S 9 0 1 6 において、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信中であるか否かを判定する。

【 2 8 5 4 】

M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 1 6 にて通信中でないと判定した場合には、前述したステップ S 9 0 0 1 以降の処理を実行する。

50

これに対して、MPU52は、ステップS9016にて通信中であると判定した場合には、ステップS9017において、切断確認を通信端末SHに送信する。ここで、通信端末SHは、パチンコ機1から切断確認を受信した場合には、パチンコ機1および通信端末SHの通信を切断するか否かを遊技者に選択させる選択画面をタッチパネルTPに表示させる。そして、通信端末SHは、この選択画面の操作入力に基づいて、パチンコ機1および通信端末SHの通信を切断するように選択された場合には、パチンコ機1に切断要求を送信する。

【2855】

ステップS9018では、MPU52は、前述したNFCフラグをRAM54にセットする。

【2856】

ステップS9018の処理を実行した後、またはステップS9014にてRAM54にNFCフラグがセットされていると判定した場合には、MPU52は、ステップS9019において、通信端末SHから切断要求を受信したか否かを判定する。

MPU52は、ステップS9019にて通信端末SHから切断要求を受信したと判定した場合には、ステップS9020以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS9019にて通信端末SHから切断要求を受信していないと判定した場合には、ステップS9022以降の処理を実行する。

【2857】

まず、ステップS9019において、MPU52にて通信端末SHから切断要求を受信したと判定された場合の処理（ステップS9020以降の処理）について説明する。

ステップS9020では、MPU52は、パチンコ機1および通信端末SHの通信を終了させる。

ステップS9021では、MPU52は、RAM54に記憶されたNFCフラグをクリアする。その後、MPU52は、前述したステップS9001以降の処理を実行する。

【2858】

次に、ステップS9019において、MPU52にて通信端末SHから切断要求を受信していないと判定された場合の処理（ステップS9022以降の処理）について説明する。

ステップS9022では、MPU52は、所定の待機期間（例えば、10sec）を経過したか否かを判定する。

【2859】

MPU52は、ステップS9022にて所定の期間を経過していないと判定した場合には、前述したステップS9020以降の処理を実行することなく、通信開始処理を終了する。

これに対して、MPU52は、ステップS9022にて所定の期間を経過したと判定した場合には、前述したステップS9020以降の処理を実行する。

【2860】

このような構成によれば、第5例のMPU52は、パチンコ機1および通信端末SHの通信を切断してパチンコ機1および他の通信端末の通信を新たに開始させるようにすることができる。

このように、第5例のパチンコ機1は、情報出力部であるアンテナ181Y1によって複数の情報を出力した場合に、出力された複数の情報に対応して複数の所定の情報の入力が同時に発生することとながないよう、所定の規則に従って選択的に一の所定の情報の入力を受け付け得るよう構成されている。

【2861】

ここで、NFC規格にて情報を送受信する検出体であるNFCユニット181Yは、スマートフォンなどの通信端末に搭載されたNFC規格にて情報を送受信するリーダライタの近接または当接を検出した場合には、所定の出力条件が成立してしまうことになるので、パチンコ機1は、既に通信を開始した後の特定状態となっている場合であっても他の通

10

20

30

40

50

信端末に対して複数の情報を出力してしまい、他の通信端末と新たな通信を開始しようと試みることになる。

パチンコ機 1 は、一人の遊技者にて遊技する遊技機であるので、他の通信端末と新たな通信を開始してしまうと、遊技者は、快適に遊技をすることができない場合があるので、パチンコ機 1 および他の通信端末の通信を重複して開始させることを防止するように構成することができる。

しかしながら、このように構成した場合には、例えば、先にパチンコ機 1 を遊技していた過去の遊技者は、既に遊技を止めて退去しているにも関わらず、パチンコ機 1 は、過去の遊技者の通信端末と通信中となっているので、新たにパチンコ機 1 を遊技したい現在の遊技者の通信端末と通信を開始することができないという問題がある。

10

【 2 8 6 2 】

本実施形態のパチンコ機 1 によれば、パチンコ機 1 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を切断してパチンコ機 1 および他の通信端末の通信を新たに開始させるようにすることができるので、一の所定の情報の入力を確実に受け付けることができるとともに、新たにパチンコ機 1 を遊技したい現在の遊技者の通信端末と通信を開始することができる。

【 2 8 6 3 】

図 2 1 4 は、通信中出力処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信中にデータを通信端末 S H に送信する通信中出力処理を実行する。この通信中出力処理では、M P U 5 2 は、図 2 1 4 に示すように、ステップ S 9 1 0 1 ~ S 9 1 0 3 を実行する。

20

ステップ S 9 1 0 1 では、M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信中であるか否かを判定する。

【 2 8 6 4 】

M P U 5 2 は、ステップ S 9 1 0 1 にて通信中でないと判定した場合には、ステップ S 9 1 0 2 以降の処理を実行することなく、通信中出力処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 9 1 0 1 にて通信中であると判定した場合には、ステップ S 9 1 0 2 において、通信端末 S H に送信する出力データがあるか否かを判定する。

【 2 8 6 5 】

30

M P U 5 2 は、ステップ S 9 1 0 2 にて出力データがないと判定した場合には、ステップ S 9 1 0 3 以降の処理を実行することなく、通信中出力処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 9 1 0 2 にて出力データがあると判定した場合には、ステップ S 9 1 0 3 において、データ送受信処理を実行する。このデータ送受信処理では、M P U 5 2 は、入力部である B T モジュール 5 5 Y と、通信端末 S H の機器 B T との通信によって、データを送受信し、例えば、前述した「遊技履歴」や「お宝画像」に係る出力データを送信する。その後、M P U 5 2 は、通信中出力処理を終了する。

【 2 8 6 6 】

なお、本実施形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 1 0 1 にて通信中であると判定した場合には、タイマ割込み処理の実行の都度、ステップ S 9 1 0 3 のデータ送受信処理を実行している。したがって、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信中は、ステップ S 9 1 0 2 にて出力データがあると判定した場合には、常に出力データを送信している。

40

これに対して、M P U 5 2 は、以下の第 6 例 ~ 第 9 例のようにして所定の契機の成立に基づいて出力データを送信するようにしてもよい。

【 2 8 6 7 】

図 2 1 5 は、通信中出力処理のフローチャートの別例（第 6 例）を示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信中にデータを通信端末 S H に送信する通信中出力処理を実行する。この通信中出力処理では、M P U 5 2 は、図 2 1 5 に示すように、ステップ S 9 1 0 1 ~ S 9 1 0 3 を実行する。なお、第 6 例では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 1 0 1 にて通信中であると判定した場合に、ス

50

ステップ S 9 1 0 4 の処理を実行する点で本実施形態と異なる。

ステップ S 9 1 0 4 では、M P U 5 2 は、検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y の I C チップ 1 8 1 Y 2 に記憶された B D アドレスおよびパスキーのデータを読み取られたか否かを判定する。

【 2 8 6 8 】

M P U 5 2 は、ステップ S 9 1 0 4 にてデータを読み取られていないと判定した場合には、ステップ S 9 1 0 2 以降の処理を実行することなく、通信中出力処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 9 1 0 4 にてデータを読み取られたと判定した場合には、前述したステップ S 9 1 0 2 以降の処理を実行する。

【 2 8 6 9 】

このような構成によれば、第 6 例の M P U 5 2 は、アプリケーション A P を起動させた通信端末 S H を遊技パネル 1 8 Y の検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y に近接または当接させたことを契機として出力データを送信することができる。

【 2 8 7 0 】

図 2 1 6 は、通信中出力処理のフローチャートの別例（第 7 例）を示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信中にデータを通信端末 S H に送信する通信中出力処理を実行する。この通信中出力処理では、M P U 5 2 は、図 2 1 6 に示すように、ステップ S 9 1 0 1 ~ S 9 1 0 3 を実行する。なお、第 7 例では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 1 0 3 の処理を実行する前に、ステップ S 9 1 0 5 およびステップ S 9 1 0 6 の処理を実行する点で本実施形態と異なる。

【 2 8 7 1 】

M P U 5 2 は、ステップ S 9 1 0 2 にて出力データがあると判定した場合には、ステップ S 9 1 0 5 において、この出力データを R A M 5 4 に設けられたバッファに格納する。

ステップ S 9 1 0 6 では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に設けられたバッファに格納された出力データのデータ量が所定値より大きいと判定するか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 9 1 0 6 にてデータ量が所定値より大きくないと判定した場合には、ステップ S 9 1 0 3 以降の処理を実行することなく、通信中出力処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 9 1 0 6 にてデータ量が所定値より大きいと判定した場合には、前述したステップ S 9 1 0 3 以降の処理を実行する。

【 2 8 7 2 】

このような構成によれば、第 7 例の M P U 5 2 は、バッファに格納された出力データのデータ量が所定値より大きくなったことを契機として出力データを送信することができる。

【 2 8 7 3 】

図 2 1 7 は、通信中出力処理のフローチャートの別例（第 8 例）を示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信中にデータを通信端末 S H に送信する通信中出力処理を実行する。この通信中出力処理では、M P U 5 2 は、図 2 1 7 に示すように、ステップ S 9 1 0 1 ~ S 9 1 0 3 を実行する。なお、第 8 例では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 1 0 1 にて通信中であると判定した場合に、前述したステップ S 9 1 0 4 の処理を実行し、ステップ S 9 1 0 3 の処理を実行する前に、前述したステップ S 9 1 0 5 およびステップ S 9 1 0 6 の処理を実行する点で本実施形態と異なる。

【 2 8 7 4 】

このような構成によれば、第 8 例の M P U 5 2 は、アプリケーション A P を起動させた通信端末 S H を遊技パネル 1 8 Y の検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y に近接または当接させたこと、およびバッファに格納された出力データのデータ量が所定値より大きくなったことの双方の契機の成立を契機として出力データを送信することができる。

【 2 8 7 5 】

図 2 1 8 は、通信中出力処理のフローチャートの別例（第 9 例）を示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信中にデータを通信端末 S H に送信する通信中出力処理を実行する。この通信中出力処理では、M P U 5 2 は、図 2 1 8 に示すように、ステップ S 9 1 0 1 ~ S 9 1 0 3 を実行する。なお、第 9 例では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 1 0 3 の処理を実行する前に、ステップ S 9 1 0 5 およびステップ S 9 1 0 7 の処理を実行する点で本実施形態と異なる。

【 2 8 7 6 】

M P U 5 2 は、ステップ S 9 1 0 2 にて出力データがあると判定した場合には、ステップ S 9 1 0 5 において、この出力データを R A M 5 4 に設けられたバッファに格納する。

ステップ S 9 1 0 7 では、M P U 5 2 は、通信端末 S H からデータ送信要求を受信したか否かを判定する。ここで、通信端末 S H は、例えば、遊技者の操作入力や、アプリケーション A P の自動更新のタイミングなどを契機として、パチンコ機 1 に対して送信要求を送信する。

M P U 5 2 は、ステップ S 9 1 0 7 にて通信端末 S H からデータ送信要求を受信していないと判定した場合には、ステップ S 9 1 0 3 以降の処理を実行することなく、通信中出力処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 9 1 0 7 にて通信端末 S H からデータ送信要求を受信したと判定した場合には、前述したステップ S 9 1 0 3 以降の処理を実行する。

【 2 8 7 7 】

このような構成によれば、第 9 例の M P U 5 2 は、通信端末 S H からデータ送信要求を受信したことを契機として出力データを送信することができる。

【 2 8 7 8 】

図 2 1 9 は、通信中入力処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信中にデータを通信端末 S H から受信する通信中入力処理を実行する。この通信中入力処理では、M P U 5 2 は、図 2 1 9 に示すように、ステップ S 9 2 0 1 ~ S 9 2 0 4 を実行する。

ステップ S 9 2 0 1 では、M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信中であるか否かを判定する。

【 2 8 7 9 】

M P U 5 2 は、ステップ S 9 2 0 1 にて通信中でないと判定した場合には、ステップ S 9 2 0 2 以降の処理を実行することなく、通信中入力処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 9 2 0 1 にて通信中であると判定した場合には、ステップ S 9 2 0 2 において、通信端末 S H から送信した入力データがあるか否かを判定する。

【 2 8 8 0 】

M P U 5 2 は、ステップ S 9 2 0 2 にて入力データがないと判定した場合には、ステップ S 9 2 0 3 以降の処理を実行することなく、通信中入力処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 9 2 0 2 にて入力データがあると判定した場合には、ステップ S 9 2 0 3 において、データ設定処理を実行する。このデータ設定処理では、M P U 5 2 は、例えば、前述した「カスタム」に係る入力データに基づいて、パチンコ機 1 の音量・光量に係る情報を R A M 5 4 に記憶する。ここで、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶されたパチンコ機 1 の音量・光量に係る情報に基づいて、情報出力部であるスピーカ部 1 2 5 の音量を決定し、M P U 6 2 は、R A M 5 4 に記憶されたパチンコ機 1 の音量・光量に係る情報に基づいて、図柄表示装置 3 6 の光量を決定している。

ステップ S 9 2 0 4 では、M P U 5 2 は、入力データに基づいて、パチンコ機 1 にデータの設定を実行したことを通知するために、通信端末 S H に設定応答を送信する。その後、M P U 5 2 は、通信中入力処理を終了する。

【 2 8 8 1 】

このように、本実施形態では、パチンコ機 1 は、特定状態となった場合に、音声発光制御装置 5 における所定の設定可能情報（例えば、パチンコ機 1 の音量・光量に係る情報）に関する情報の設定を実行し得るよう構成されている。

10

20

30

40

50

【 2 8 8 2 】

具体的には、パチンコ機 1 は、所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断処理により、所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、内部抽選を実行する当否抽選処理と、内部抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示処理と、内部抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に開閉実行モードを実行する特定遊技実行処理と、所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行う音声発光制御装置 5 と、音声発光制御装置 5 と電氣的に接続され、音声発光制御装置 5 に対して遊技者による所定の入力可能な B T モジュール 5 5 Y と、を備えたパチンコ機 1 であって、パチンコ機 1 は、電力を発生可能な状態において、リーダライトが N F C ユニット 1 8 1 Y の受信部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に電力を発生させた状態となる N F C ユニット 1 8 1 Y と、N F C ユニット 1 8 1 Y が電力を発生させた状態となった場合に少なくともデータの送信を実行可能なアンテナ 1 8 1 Y 1 と、を備え、電力が規定値を上回った場合に、アンテナ 1 8 1 Y 1 によって、I C チップ 1 8 1 Y 2 に記憶された情報であって音声発光制御装置 5 への B D アドレスおよびパスキーに係る情報を含む接続要求の入力に対応した B D アドレスおよびパスキーを出力するよう構成され、出力された B D アドレスおよびパスキーに対応した B D アドレスおよびパスキーに係る情報を含む接続要求の入力を検出した場合に、音声発光制御装置 5 におけるパチンコ機 1 の音量・光量に係る情報に関する情報の設定を実行し得るよう構成されたことを特徴とする。

10

【 2 8 8 3 】

20

本実施形態のパチンコ機 1 によれば、パチンコ機 1 は、パチンコ機 1 への演出カスタムの入力に関して、従来よりも少ない労力で設定可能状態を発生させることができ、従来よりも少ない作業で演出カスタムを行うことができる。

【 2 8 8 4 】

なお、本実施形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 2 0 1 にて通信中であると判定し、ステップ S 9 2 0 2 にて入力データがあると判定した場合には、タイマ割込み処理の実行の都度、ステップ S 9 2 0 3 のデータ設定処理を実行している。したがって、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信中は、ステップ S 9 2 0 2 にて入力データがあると判定した場合には、常に入力データに基づいて、パチンコ機 1 にデータの設定を実行している。

これに対して、M P U 5 2 は、以下の第 1 0 例のようにして所定の契機の成立に基づいてパチンコ機 1 にデータの設定を実行するようにしてもよい。

30

【 2 8 8 5 】

図 2 2 0 は、通信中入力処理のフローチャートの別例（第 1 0 例）を示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信中にデータを通信端末 S H から受信する通信中入力処理を実行する。この通信中入力処理では、M P U 5 2 は、図 2 2 0 に示すように、ステップ S 9 2 0 1 ~ S 9 1 0 4 を実行する。なお、第 1 0 例では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 2 0 1 にて通信中であると判定した場合には、ステップ S 9 2 0 5 の処理を実行する点で本実施形態と異なる。

【 2 8 8 6 】

M P U 5 2 は、ステップ S 9 2 0 1 にて通信中であると判定した場合には、ステップ S 9 2 0 5 において、検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y の I C チップ 1 8 1 Y 2 に記憶された B D アドレスおよびパスキーのデータを読み取られたか否かを判定する。

40

【 2 8 8 7 】

M P U 5 2 は、ステップ S 9 2 0 5 にてデータを読み取られていないと判定した場合には、ステップ S 9 2 0 2 以降の処理を実行することなく、通信中入力処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 9 2 0 5 にてデータを読み取られたと判定した場合には、前述したステップ S 9 2 0 2 以降の処理を実行する。

【 2 8 8 8 】

このような構成によれば、第 1 0 例の M P U 5 2 は、アプリケーション A P を起動させた通信端末 S H を遊技パネル 1 8 Y の検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y に近接または

50

当接させたことを契機としてパチンコ機 1 にデータの設定を実行することができる。

【 2 8 8 9 】

図 2 2 1 は、通信切断処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を切断させる通信切断処理を実行する。この通信切断処理では、M P U 5 2 は、図 2 2 1 に示すように、ステップ S 9 3 0 1 ~ S 9 3 0 5 を実行する。

ステップ S 9 3 0 1 では、M P U 5 2 は、検出体である裏 N F C ユニット 5 6 Y の I C チップ 5 6 Y 2 に記憶された B D アドレスおよびパスキーのデータを読み取られたか否かを判定する。

【 2 8 9 0 】

M P U 5 2 は、ステップ S 9 3 0 1 にてデータを読み取られていないと判定した場合には、ステップ S 9 3 0 2 において、通信端末 S H から切断要求を受信したか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 9 3 0 2 にて通信端末 S H から切断要求を受信していないと判定した場合には、ステップ S 9 3 0 3 以降の処理を実行することなく、通信切断処理を終了する。

【 2 8 9 1 】

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 9 3 0 1 にてデータを読み取られたと判定した場合、またはステップ S 9 3 0 2 にて通信端末 S H から切断要求を受信したと判定した場合には、ステップ S 9 3 0 3 において、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させる。また、M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させたことを遊技者に通知するために、「通信接続中」の文字を遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y から消去した後、遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に天使のキャラクタを表示させるとともに、この天使のキャラクタのセリフとして「通信を切断したよ！」の文字を表示させる。

なお、M P U 5 2 は、所定の時間（例えば、5 s e c）の経過後に、この天使のキャラクタ、および「通信を切断したよ！」の文字を遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y から消去する。

【 2 8 9 2 】

このように、本実施形態では、M P U 5 2 は、検出体である裏 N F C ユニット 5 6 Y の I C チップ 5 6 Y 2 に記憶された B D アドレスおよびパスキーのデータを読み取られた場合に、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させるよう構成されている。

換言すれば、パチンコ機 1 は、特定状態が発生した場合に、特定の条件の成立（検出体である裏 N F C ユニット 5 6 Y のタッチ認証）に基づいて特定状態を終了させるよう構成されている。

【 2 8 9 3 】

ここで、遊技者は、パチンコ機 1 の遊技中は、図柄表示装置 3 6 の変動表示を集中して見ているので、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させていることを忘れてしまい、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を切断することなく、遊技を止めて退去してしまう場合がある。

しかしながら、このような場合には、パチンコ機 1 は、過去の遊技者の通信端末と通信中となっているので、新たにパチンコ機 1 を遊技したい現在の遊技者の通信端末と通信を開始することができないという問題がある。

【 2 8 9 4 】

本実施形態のパチンコ機 1 によれば、パチンコ機 1 は、検出体である裏 N F C ユニット 5 6 Y のタッチ認証によって、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させるよう構成されているので、例えば、遊技場の管理者は、前扉枠 1 2 1 Y を開放して裏バックユニットに設けられた検出体である裏 N F C ユニット 5 6 Y に対してタッチ認証することによって、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させることができ、特定の条件の成立に基づいて、確実に特定状態を終了させることができる。

10

20

30

40

50

【 2 8 9 5 】

ステップ S 9 3 0 4 では、M P U 5 2 は、検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y の I C チップ 1 8 1 Y 2 に記憶されたパスキーを R A M 5 5 Y 3 に記憶された入力部である B T モジュール 5 5 Y のパスキーと一致する有効なデータに書き換える。

【 2 8 9 6 】

ここで、M P U 5 2 は、前述したステップ S 9 0 0 4 において、検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y の I C チップ 1 8 1 Y 2 に記憶されたパスキーを R A M 5 5 Y 3 に記憶された入力部である B T モジュール 5 5 Y のパスキーとは異なる無効なデータに書き換えることによって、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させた後、パチンコ機 1 および他の通信端末の通信を重複して開始させることを防止していた。

10

ステップ S 9 3 0 4 では、M P U 5 2 は、検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y の I C チップ 1 8 1 Y 2 に記憶されたパスキーを R A M 5 5 Y 3 に記憶された入力部である B T モジュール 5 5 Y のパスキーと一致する有効なデータに書き換えることによって、パチンコ機 1 および他の通信端末の通信を新たに開始させることができるようにしている。

【 2 8 9 7 】

ステップ S 9 3 0 5 では、M P U 5 2 は、パスキーの更新処理を実行する。このパスキーの更新処理では、M P U 5 2 は、検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y の I C チップ 1 8 1 Y 2 に記憶されたパスキー、検出体である裏 N F C ユニット 5 6 Y の I C チップ 5 6 Y 2 に記憶されたパスキー、および R A M 5 5 Y 3 に記憶された入力部である B T モジュール 5 5 Y のパスキーの全てのパスキーを現在のパスキーとは異なるパスキーに更新する。

20

【 2 8 9 8 】

ここで、Bluetooth 機器は、B D アドレスおよびパスキーの双方を認証して通信を開始した場合には、この通信を切断した後であっても再び Bluetooth 機器の有効範囲内に近づくことによって、自動的に再接続するようになっている。例えば、スマートフォンなどの通信端末と、ワイヤレスイヤホンなどの Bluetooth 機器とを接続する場合には、一度、所定の手続きを経て通信を確立した後は、この通信を切断した後であっても再び Bluetooth 機器の有効範囲内に近づくことによって、所定の手続きを経ることなく自動的に再接続するようになっている。これは、Bluetooth 機器は、一般的に 1 対 1 の関係にて利用される機器間の通信を確立するために利便性の高い通信規格であり、遊技者は、各 Bluetooth 機器を有効にして有効範囲内に近づくだけで容易に通信を確立することができる。

30

【 2 8 9 9 】

パチンコ機 1 は、前述したパスキーの更新処理を実行しているので、パチンコ機 1 の入力部である B T モジュール 5 5 Y と通信を開始して切断した通信端末 S H の機器 B T は、遊技パネル 1 8 Y の検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y に再び近接または当接させることなく、自動的に再接続できないようにすることができる。

なお、本実施形態では、パチンコ機 1 は、ステップ S 9 3 0 5 のパスキーの更新処理を実行しているが、これを実行しないように構成されていてもよい。

【 2 9 0 0 】

40

このように、本実施形態では、パチンコ機 1 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させた場合に、再びタッチ認証することなく、自動的にパチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させないように構成されている。

換言すれば、パチンコ機 1 は、特定状態を終了した場合に、所定の条件（検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y のタッチ認証）を満たしていない場合に自動的に特定状態を発生させないように構成されている。

【 2 9 0 1 】

ここで、前述したように、Bluetooth 機器は、B D アドレスおよびパスキーの双方を認証して通信を開始した場合には、この通信を切断した後であっても再び Bluetooth 機器の有効範囲内に近づくことによって、自動的に再接続するようになっている。

50

しかしながら、自動的にパチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させるようにパチンコ機 1 が構成されている場合には、遊技者の通信端末 S H は、多数の遊技機を設置した遊技場においては、過去に通信を開始した後、切断したパチンコ機 1 に対して自動的に再接続されてしまうことになるので、遊技者の所望の遊技機ではなく、遊技者の意図していない遊技機に対して自動的に再接続されてしまうことになる。そして、遊技者の意図していない遊技機に対して自動的に再接続された場合には、遊技者は、この遊技機との通信を所定の手続きを経て切断しなければ、所望の遊技機に対して新たに通信を開始することができないという問題がある。

【 2 9 0 2 】

本実施形態のパチンコ機 1 によれば、パチンコ機 1 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させた場合に、自動的にパチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させないように構成されているので、遊技者の意図していない特定状態の発生を防止することができる。

【 2 9 0 3 】

また、本実施形態では、パチンコ機 1 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させた場合に、再びタッチ認証することによって、所望の遊技機に対して新たに通信を開始することができる。

換言すれば、少なくとも所定の出力条件が成立した場合に、特定状態を発生させることができる。

【 2 9 0 4 】

本実施形態のパチンコ機 1 によれば、パチンコ機 1 は、再びタッチ認証することによって、所望の遊技機に対して新たに通信を開始することができるので、遊技者は、所定の出力条件の成立によって、意図的に特定状態を発生させることができ、所望の遊技機に対して新たに通信を開始することができる。

【 2 9 0 5 】

図 2 2 2 は、パチンコ機の通信切断処理に際して通信端末にて実行される端末側通信切断処理のフローチャートを示す図である。

通信端末 S H は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を切断させる端末側通信切断処理を実行する。この端末側通信切断処理では、通信端末 S H は、図 2 2 2 に示すように、ステップ A P S 1 1 0 1 ~ A P S 1 1 0 2 を実行する。

【 2 9 0 6 】

ステップ A P S 1 1 0 1 では、通信端末 S H は、アプリケーション A P の操作入力に基づいて、パチンコ機 1 に切断要求を送信する。

ステップ A P S 1 1 0 2 では、通信端末 S H は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を切断させる。また、通信端末 S H は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を切断させたことを遊技者に通知するための情報をタッチパネル T P に表示させる。その後、通信端末 S H は、端末側通信切断処理を終了する。

【 2 9 0 7 】

なお、本実施形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 3 0 2 にて通信端末 S H から切断要求を受信したと判定した場合には、ステップ S 9 3 0 3 において、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させている。

これに対して、M P U 5 2 は、以下の第 1 1 例 ~ 第 1 3 例のようにして所定の契機の成立に基づいてパチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させるようにしてもよい。

【 2 9 0 8 】

図 2 2 3 は、通信切断処理のフローチャートの別例（第 1 1 例）を示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を切断させる通信切断処理を実行する。この通信切断処理では、M P U 5 2 は、図 2 2 3 に示すように、ステップ S 9 3 0 1 ~ S 9 3 0 5 を実行する。なお、第 1 1 例では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 3 0 2 の処理に代えて、ステップ S 9 3 0 6 の処理を実行する点で本実施形態と異なる。

10

20

30

40

50

【 2 9 0 9 】

ここで、第 1 1 例では、パチンコ機 1 は、検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y に対して通信端末 S H を近接または当接させた状態となるように通信端末 S H を保持するホルダ（図示略）を備えている。遊技者は、このホルダにアプリケーション A P を起動させた通信端末 S H を保持させることによって、常に検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y に対して通信端末 S H を近接または当接させた状態とすることができる。

【 2 9 1 0 】

ステップ S 9 3 0 6 では、M P U 5 2 は、検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y の I C チップ 1 8 1 Y 2 に記憶された B D アドレスおよびパスキーのデータを読み取られたか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 9 3 0 6 にてデータを読み取られたと判定した場合（ホルダに通信端末 S H を保持させている場合）には、ステップ S 9 3 0 3 以降の処理を実行することなく、通信切断処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 9 3 0 6 にてデータを読み取られていないと判定した場合（ホルダから通信端末 S H を取り出した場合）には、前述したステップ S 9 3 0 3 以降の処理を実行する。

【 2 9 1 1 】

このような構成によれば、第 1 1 例の M P U 5 2 は、ホルダから通信端末 S H を取り出したことを契機としてパチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させることができる。

【 2 9 1 2 】

図 2 2 4 は、通信切断処理のフローチャートの別例（第 1 2 例）を示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を切断させる通信切断処理を実行する。この通信切断処理では、M P U 5 2 は、図 2 2 4 に示すように、ステップ S 9 3 0 1 ~ S 9 3 0 5 を実行する。なお、第 1 2 例では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 3 0 2 にて通信端末 S H から切断要求を受信していないと判定した場合には、ステップ S 9 3 0 7 の処理を実行する点で本実施形態と異なる。

【 2 9 1 3 】

ステップ S 9 3 0 7 では、M P U 5 2 は、パチンコ機 1 の電源を監視し、O F F（開放）となっているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、パチンコ機 1 の電源が O F F となっていると判定した場合には、前述したステップ S 9 3 0 3 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、パチンコ機 1 の電源が O F F となっていないと判定した場合には、ステップ S 9 3 0 3 以降の処理を実行することなく、通信切断処理を終了する。

【 2 9 1 4 】

このような構成によれば、第 1 2 例の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 の電源が O F F となったことを契機としてパチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させることができる。

【 2 9 1 5 】

図 2 2 5 は、通信切断処理のフローチャートの別例（第 1 3 例）を示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を切断させる通信切断処理を実行する。この通信切断処理では、M P U 5 2 は、図 2 2 5 に示すように、ステップ S 9 3 0 1 ~ S 9 3 0 5 を実行する。なお、第 1 3 例では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 3 0 1 にてデータを読み取られていないと判定した場合には、ステップ S 9 3 0 8 以降の処理を実行する点で本実施形態と異なる。また、第 1 3 例は、前述した第 3 例と対応した別例である。

【 2 9 1 6 】

ステップ S 9 3 0 8 では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に N F C フラグがセットされているか否かを判定する。この N F C フラグは、検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y の I C

10

20

30

40

50

チップ 1 8 1 Y 2 に記憶された B D アドレスおよびパスキーのデータを読み取られたことを特定するためのフラグである。

【 2 9 1 7 】

M P U 5 2 は、ステップ S 9 3 0 8 にて R A M 5 4 に N F C フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 9 3 0 9 以降の処理を実行することなく、通信切断処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 9 3 0 8 にて R A M 5 4 に N F C フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 9 3 0 9 において、所定の接続有効期間（例えば、6 0 0 s e c）を経過したか否かを判定する。

【 2 9 1 8 】

M P U 5 2 は、ステップ S 9 3 0 9 にて所定の接続有効期間を経過していないと判定した場合には、ステップ S 9 3 1 0 以降の処理を実行することなく、通信切断処理を終了する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 9 3 0 9 にて所定の接続有効期間を経過したと判定した場合には、ステップ S 9 3 1 0 において、R A M 5 4 に記憶された N F C フラグをクリアする。その後、M P U 5 2 は、前述したステップ S 9 3 0 3 以降の処理を実行する。

【 2 9 1 9 】

このような構成によれば、第 1 3 例の M P U 5 2 は、所定の接続有効期間を経過したことを契機としてパチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させることができる。

【 2 9 2 0 】

また、本実施形態では、前述したように、M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 0 4 において、検出体である N F C ユニット 1 8 1 Y の I C チップ 1 8 1 Y 2 に記憶されたパスキーを R A M 5 5 Y 3 に記憶された入力部である B T モジュール 5 5 Y のパスキーとは異なる無効なデータに書き換えることによって、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させた後、パチンコ機 1 および他の通信端末の通信を重複して開始させることを防止している。

これに対して、M P U 5 2 は、前述した第 4 例のようにしてパチンコ機 1 および他の通信端末の通信を重複して開始させるようにしてもよく、この場合には、通信切断処理は、以下の第 1 4 例のようにしてパチンコ機 1 および他の通信端末の通信を重複して開始させるようにすればよい。

【 2 9 2 1 】

図 2 2 6 は、通信切断処理のフローチャートの別例（第 1 4 例）を示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を切断させる通信切断処理を実行する。この通信切断処理では、M P U 5 2 は、図 2 2 6 に示すように、ステップ S 9 3 0 1 ~ S 9 3 0 3 を実行する。なお、第 1 4 例では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 3 0 4 およびステップ S 9 3 0 5 の処理を実行しない点で本実施形態と異なる。また、第 1 4 例は、前述した第 4 例と対応した別例である。

【 2 9 2 2 】

このような構成によれば、第 1 4 例の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および他の通信端末の通信を重複して開始させることができる。

【 2 9 2 3 】

図 2 2 7 は、通信切断処理のフローチャートの別例（第 1 5 例）を示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を切断させる通信切断処理を実行する。この通信切断処理では、M P U 5 2 は、図 2 2 7 に示すように、ステップ S 9 3 0 1 ~ S 9 3 0 5 を実行する。なお、第 1 5 例では、M P U 5 2 は、ステップ S 9 3 0 3 の処理を実行する前に、ステップ S 9 3 1 1 およびステップ S 9 3 1 2 の処理を実行する点で本実施形態と異なる。また、第 1 5 例は、前述した第 7 例 ~ 第 9 例と対応した別例である。

【 2 9 2 4 】

10

20

30

40

50

M P U 5 2 は、ステップ S 9 3 0 2 にて通信端末 S H から切断要求を受信したと判定した場合には、ステップ S 9 3 1 1 において、R A M 5 4 に設けられたバッファに格納された出力データがあるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 9 3 1 1 にて出力データがあると判定した場合には、ステップ S 9 3 1 2 において、データ送受信処理を実行する。このデータ送受信処理では、M P U 5 2 は、入力部である B T モジュール 5 5 Y と、通信端末 S H の機器 B T との通信によって、データを送受信し、例えば、前述した「遊技履歴」や「お宝画像」に係る出力データを送信する。

【 2 9 2 5 】

M P U 5 2 は、ステップ S 9 3 1 2 の処理を実行した後、またはステップ S 9 3 1 1 にて出力データがないと判定した場合には、前述したステップ S 9 3 0 3 以降の処理を実行する。

【 2 9 2 6 】

このような構成によれば、第 1 5 例の M P U 5 2 は、パチンコ機 1 のバッファに格納された出力データが残っている場合であっても全ての出力データを確実に送信した後、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させることができる。

【 2 9 2 7 】

図 2 2 8 は、第 1 5 例のパチンコ機の通信切断処理に際して通信端末にて実行される端末側通信切断処理のフローチャートの別例（第 1 6 例）を示す図である。

通信端末 S H は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を切断させる端末側通信切断処理を実行する。この端末側通信切断処理では、通信端末 S H は、図 2 2 8 に示すように、ステップ A P S 1 1 0 1 ~ A P S 1 1 0 2 を実行する。なお、第 1 6 例では、通信端末 S H は、ステップ A P S 1 1 0 1 の処理を実行した後、ステップ A P S 1 1 0 3 およびステップ A P S 1 1 0 4 の処理を実行する点で本実施形態と異なる。

【 2 9 2 8 】

ステップ A P S 1 1 0 3 では、通信端末 S H は、パチンコ機 1 からデータ送信要求を受信したか否かを判定する。

通信端末 S H は、ステップ A P S 1 1 0 3 にてパチンコ機 1 からデータ送信要求を受信していないと判定した場合には、前述したステップ A P S 1 1 0 2 以降の処理を実行する。

これに対して、通信端末 S H は、ステップ A P S 1 1 0 3 にてパチンコ機 1 からデータ送信要求を受信したと判定した場合には、ステップ A P S 1 1 0 4 において、データ送受信処理を実行する。このデータ送受信処理では、通信端末 S H は、パチンコ機 1 の入力部である B T モジュール 5 5 Y と、機器 B T との通信によって、データを送受信し、例えば、前述した「遊技履歴」や「お宝画像」に係る出力データを受信する。

【 2 9 2 9 】

このような構成によれば、第 1 6 例の通信端末 S H は、パチンコ機 1 のバッファに格納された出力データが残っている場合であっても全ての出力データを確実に受信した後、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させることができる。

【 2 9 3 0 】

< パチンコ機および通信端末の通信の流れについて >

図 2 2 9 は、パチンコ機および通信端末の通信を開始した後、終了する場合における遊技パネルを示す図である。

パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始していない場合には、M P U 5 2 は、図 2 2 9 (A) に示すように、タッチ認証によって、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させることができることを遊技者に通知するために、遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に天使のキャラクタを表示させるとともに、この天使のキャラクタのセリフとして「スマホタッチで通信できるよ！」の文字を表示させる。

【 2 9 3 1 】

10

20

30

40

50

また、タッチ認証によって、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させた場合には、M P U 5 2 は、図 2 2 9 (B) に示すように、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させたことを遊技者に通知するために、「通信接続中」の文字を遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に表示させる。

そして、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させた場合には、M P U 5 2 は、図 2 2 9 (C) に示すように、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させたことを遊技者に通知するために、「通信接続中」の文字を遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y から消去した後、遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に天使のキャラクタを表示させるとともに、この天使のキャラクタのセリフとして「通信を切断したよ！」の文字を表示させる。

10

その後、遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y は、図 2 2 9 (A) に示すように、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始していない状態に戻る。

【 2 9 3 2 】

このような本実施形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

(1) パチンコ機 1 は、出力された複数の情報に対応した所定の情報の入力を検出した場合に、音声発光制御装置 5 における所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行し得るよう構成されているので、遊技者は、所定の検出部に対して所定の検出対象を近接または当接させることによって、音声発光制御装置 5 における所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行することができる。このように構成されることにより、パチンコ機 1 は、遊技者の嗜好に応じた演出に関する情報の設定において、簡便な操作で設定を行うことができ、より好適な入力で設定が可能となる。

20

【 2 9 3 3 】

(2) パチンコ機 1 は、所定の出力条件が成立した場合であっても抑制部にて複数の情報が出力されることを抑制することができ、遊技の状況に応じて適切に複数の情報を出力することができるので、パチンコ機 1 および他の通信端末の通信を重複して開始させることを防止することができ、遊技者は、快適に遊技をすることができる。

(3) パチンコ機 1 は、通信端末 S H の接続認証が成功することなく、所定の期間を経過した場合には、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させるために再度のタッチ認証を遊技者に要求することができるので、不必要な処理を繰り返すことなく、確実に特定状態を発生させることができる。

30

【 2 9 3 4 】

(4) パチンコ機 1 は、検出体である裏 N F C ユニット 5 6 Y のタッチ認証によって、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させるよう構成されているので、例えば、遊技場の管理者は、前扉枠 1 2 1 Y を開放して裏パックユニットに設けられた検出体である裏 N F C ユニット 5 6 Y に対してタッチ認証することによって、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させることができ、特定の条件の成立に基づいて、確実に特定状態を終了させることができる。

【 2 9 3 5 】

(5) パチンコ機 1 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させた場合に、自動的にパチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させないように構成されているので、遊技者の意図していない特定状態の発生を防止することができる。

40

(6) パチンコ機 1 は、再びタッチ認証することによって、所望の遊技機に対して新たに通信を開始することができるので、遊技者は、所定の出力条件の成立によって、意図的に特定状態を発生させることができ、所望の遊技機に対して新たに通信を開始することができる。

【 2 9 3 6 】

(7) パチンコ機 1 は、パチンコ機 1 および他の通信端末の通信を既定の接続上限数まで重複して開始させることができるので、パチンコ機 1 の拡張性を向上させることができる。

50

(8) パチンコ機 1 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を切断してパチンコ機 1 および他の通信端末の通信を新たに開始させるようにすることができるので、一の所定の情報の入力を実際に受け付けることができるとともに、新たにパチンコ機 1 を遊技したい現在の遊技者の通信端末と通信を開始することができる。

【 2 9 3 7 】

(9) パチンコ機 1 は、特定状態に対応した特定情報 (「通信接続中」の文字) を表示し得るよう構成されているので、例えば、遊技者は、図柄表示装置 3 6 に表示された特定情報を視認することによって、特定状態に関する情報を確認することができ、パチンコ機 1 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を切断することを促すことができる。

【 2 9 3 8 】

〔第 2 実施形態〕

以下、本発明の第 2 実施形態を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分や、その形状や配置を異にするものの同一の機能を有する部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【 2 9 3 9 】

前記第 1 実施形態では、M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始していない場合、通信を開始させた場合、および通信を終了させた場合の 3 つの場合に、遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y にパチンコ機 1 および通信端末 S H の通信の状態に関する情報を表示して遊技者に通知していた。換言すれば、M P U 5 2 は、遊技者の状況に関わらず、通信の状態に関する情報を常に遊技者に通知していた。

これに対して、本実施形態では、M P U 5 2 は、遊技者の状況に応じて通信の状態に関する情報を遊技者に通知する点で前記第 1 実施形態と異なる。

【 2 9 4 0 】

ここで、前記第 1 実施形態では、M P U 5 2 は、遊技者の状況に関わらず、通信の状態に関する情報を常に遊技者に通知しているので、遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y は、天使のキャラクタおよび「スマホタッチで通信できるよ！」の文字、「通信接続中」の文字、並びに天使のキャラクタおよび「通信を切断したよ！」の文字のいずれかを常に表示していた。

しかしながら、入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y は、遊技者などの操作に応じて情報の入力を受け付けるとともに、画像を表示することによって、遊技者などに対して情報を提供することができるので、パチンコ機 1 は、例えば、遊技者が遊技をしていない状況や、図柄表示装置 3 6 の変動表示を実行している状況では、遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y にパチンコ機 1 および通信端末 S H の通信の状態に関する情報とは異なる情報を表示し、遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y を遊技者の興味を向上させるために利用したいという課題がある。

また、遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y にパチンコ機 1 および通信端末 S H の通信の状態に関する情報を全く表示しないようにパチンコ機 1 を構成した場合には、遊技者は、遊技を止める場合に、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始していることを認識できず、通信を終了させることなく退去してしまうという課題がある。

【 2 9 4 1 】

これに対して、本発明の遊技機によれば、M P U 5 2 は、遊技者の状況に応じて通信の状態に関する情報を遊技者に通知するので、パチンコ機 1 は、遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y を遊技者の興味を向上させるために利用することができる。

【 2 9 4 2 】

本発明の遊技機は、前述した課題を解決するための構成として、

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成

10

20

30

40

50

立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、
前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行う演出実行手段と、
前記演出実行手段と電氣的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能な入力手段と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
所定の入力可能状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる検出手段と、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力を実行可能な情報出力手段と、
所定の遊技状態の進行に応じて所定数値情報を更新可能な数値情報更新手段と、を備え、
所定の出力条件が成立した場合に、前記情報出力手段によって、所定の記憶部に記憶された情報であって前記演出実行手段への所定の情報の入力に対応した複数の情報を出力するよう構成され、
前記所定の情報の入力が実行されて特定状態が発生した後に、前記数値情報更新手段の前記更新に基づいて前記所定数値情報が特定数値に更新された場合に、前記特定状態に対応した識別情報を出力する特定出力状態を発生させ得るよう構成されたことを特徴とする。

10

20

【 2 9 4 3 】

また、本発明の遊技機は、前述した課題を解決するための構成として、
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、
前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行う演出実行手段と、
前記演出実行手段と電氣的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能な入力手段と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
所定の入力可能状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる検出手段と、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力を実行可能な情報出力手段と、
所定の遊技状態の進行に応じて所定数値情報を更新可能な数値情報更新手段と、を備え、
所定の出力条件が成立した場合に、前記情報出力手段によって、所定の記憶部に記憶された情報であって前記演出実行手段への所定の情報の入力に対応した複数の情報を出力するよう構成され、
前記所定の情報の入力が実行されて特定状態が発生した後に、前記数値情報更新手段の前記更新に基づいて前記所定数値情報が特定数値に更新された場合に、前記特定状態を継続するか否かを選択させ得る選択可能情報を出力する選択可能状態を発生させ得るよう構成されたことを特徴とする。

30

40

【 2 9 4 4 】

このような遊技機によれば、遊技機は、遊技者の利便性を向上させることができる。

【 2 9 4 5 】

また、本発明の遊技機において、各種の構成は、どのように具体化されていてもよく、各実施形態に限定されるものではない。

50

例えば、当否抽選手段は、所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行可能な手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、当否抽選は、作動口に遊技球が入球した場合に抽選を実行可能な当否抽選であってもよく、クルーンに遊技球が入球した場合に抽選を実行可能なクルーン抽選であってもよく、スルーゲートに遊技球が入球した場合に抽選を実行可能な電動役物開放抽選であってもよく、役物に遊技球が入球した場合に抽選を実行可能なV入賞抽選であってもよい。

【2946】

また、例えば、変動表示手段は、当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、変動表示手段は、図柄表示装置で変動表示を行う表示制御処理であってもよく、ドット表示装置で変動表示を行うドット表示制御処理であってもよく、普通図柄用表示部で変動表示を行う電役サポート用処理であってもよく、セグランプで変動表示を行うセグ制御処理であってもよい。

10

【2947】

また、例えば、演出実行手段は、所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行う手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、演出要素は、スピーカから出力される音声や効果音などであってもよく、ランプの点灯やLEDの発光などであってもよく、ボタンの振動や発光であってもよく、役物の動作であってもよく、遊技球の動きであってもよい。

20

【2948】

また、例えば、入力手段は、演出実行手段と電氣的に接続され、演出実行手段に対して遊技者による所定の入力可能な手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、入力手段は、Bluetooth規格を利用して情報の送受信を実行する通信機器であってもよく、Wi-Fi規格を利用して情報の送受信を実行する通信機器であってもよく、赤外線通信などのその他の通信規格を利用して情報の送受信を実行する通信機器であってもよい。また、入力手段は、演出実行手段に対して遊技者による所定の入力可能な手段であれば通信規格を利用していなくてもよく、例えば、タッチセンサ、ボタン、レバー、およびダイヤルなどの簡素な入力機器であってもよい。

【2949】

30

また、例えば、検出手段は、所定の入力可能状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、検出手段は、NFC(Near Field Communication)規格にて情報を送受信するリーダライタを近接または当接させた場合にデータを送信するNFCユニットであってもよく、RFID(Radio Frequency Identification)規格にて情報を送受信するリーダライタを近接または当接させた場合にデータを送信するRFIDユニットであってもよく、その他の規格にて情報を送受信するリーダライタを近接または当接させた場合にデータを送信するユニットであってもよい。また、検出手段は、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる手段であれば、Bluetooth規格や、Wi-Fi規格などの通信規格を利用したものであってもよく、接触にて所定の検出対象を検出する機械式スイッチや、非接触にて所定の検出対象を検出する近接センサなどの規格を利用していないものであってもよい。

40

【2950】

また、例えば、情報出力手段は、検出手段が所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力を実行可能な手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、情報出力手段は、電波を出力するNFCユニットや、RFIDユニットや、その他の通信機器のアンテナであってもよく、音声や効果音などを出力するスピーカであってもよく、光を出力するランプやLEDであってもよく、振動を出力するボタンであってもよく、所定の動作を行う役物であってもよく、画像を出力するタッ

50

チパネルなどの表示器であってもよい。

【 2 9 5 1 】

また、例えば、数値情報更新手段は、所定の遊技状態の進行に応じて所定数値情報を更新可能な手段であればよく、本発明の趣旨を実現可能であれば、どのようなものであってもよい。例えば、所定数値情報は、遊技者の所有する現金の残額であってもよく、遊技者の所有する遊技球の個数であってもよく、遊技機本体に払い出された遊技者の所有する遊技球の個数であってもよく、タイマにセットされた時間であってもよく、上皿に投入された遊技球の残数であってもよい。

【 2 9 5 2 】

以下、上記の発明を実現するための一例を具体的な構成を基に説明する。

10

なお、本遊技機は、本発明における判断手段としての判断処理と、当否抽選手段としての当否抽選処理と、変動表示手段としての変動表示処理と、特定遊技実行手段としての特定遊技実行処理と、演出実行手段としての演出実行部と、入力手段としての入力部と、検出手段としての検出部と、情報出力手段としての情報出力部と、数値情報更新手段としての数値情報更新部とを備えている。

【 2 9 5 3 】

本実施形態では、音声発光制御装置 5 は、前記第 1 実施形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本実施形態では、タイマ割込み処理は、前記第 1 実施形態とは異なっている。以下、本実施形態におけるタイマ割込み処理の内容について説明する。

【 2 9 5 4 】

20

< 音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理について >

図 2 3 0 は、本発明の第 2 実施形態に係る音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の数値情報更新部である M P U 5 2 は、遊技を進行させるタイマ割込み処理を実行する。このタイマ割込み処理では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、図 2 3 0 に示すように、ステップ S 2 0 0 1 ~ S 2 0 0 6 を定期的に（例えば、2 m s e c 周期で）実行する。なお、本実施形態では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、ステップ S 2 0 0 5 の処理を実行した後、ステップ S 2 0 1 2 Z の処理を実行し、ステップ S 2 0 0 8 Y およびステップ S 2 0 1 1 Y の処理に代えて、ステップ S 2 0 0 8 Z およびステップ S 2 0 1 1 Z の処理を実行する点で前記第 1 実施形態と異なる。

30

【 2 9 5 5 】

ステップ S 2 0 1 2 Z では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、パチンコ機 1 に対する遊技者の状況を判定する遊技状況判定処理を実行する。この遊技状況判定処理については後に詳細に説明する。

【 2 9 5 6 】

ステップ S 2 0 0 8 Z では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末の通信を開始させる通信開始処理を実行する。この通信開始処理については後に詳細に説明する。

【 2 9 5 7 】

ステップ S 2 0 1 1 Z では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末の通信を切断させる通信切断処理を実行する。この通信切断処理については後に詳細に説明する。

40

【 2 9 5 8 】

図 2 3 1 は、遊技状況判定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の数値情報更新部である M P U 5 2 は、パチンコ機 1 に対する遊技者の状況を判定する遊技状況判定処理を実行する。この遊技状況判定処理では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、図 2 3 1 に示すように、ステップ S 9 4 0 1 ~ S 9 4 1 1 を実行する。

ステップ S 9 4 0 1 では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、図柄表示装置 3 6 が変動表示中であるか否かを判定する。換言すれば、ステップ S 9 4 0 1 では、数値情報更新

50

部であるMPU52は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されていない状況であるか否かを判定する。

【2959】

数値情報更新部であるMPU52は、ステップS9401にて図柄表示装置36が変動表示中であると判定した場合には、後述するステップS9410以降の処理を実行する。

これに対して、数値情報更新部であるMPU52は、ステップS9401にて図柄表示装置36が変動表示中でないと判定した場合には、ステップS9402において、RAM54に通知中フラグがセットされているか否かを判定する。この通知中フラグは、パチンコ機1および通信端末の通信中であることを遊技者に通知していることを特定するためのフラグである。

10

【2960】

数値情報更新部であるMPU52は、ステップS9402にてRAM54に通知中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS9403以降の処理を実行する。

これに対して、数値情報更新部であるMPU52は、ステップS9402にてRAM54に通知中フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS9409以降の処理を実行する。

【2961】

まず、ステップS9402において、数値情報更新部であるMPU52にてRAM54に通知中フラグがセットされていないと判定された場合の処理（ステップS9403以降の処理）について説明する。

20

ステップS9403では、数値情報更新部であるMPU52は、パチンコ機1および通信端末の通信中であるか否かを判定する。

【2962】

数値情報更新部であるMPU52は、ステップS9403にてパチンコ機1および通信端末の通信中でないと判定した場合には、ステップS9404以降の処理を実行する。

これに対して、数値情報更新部であるMPU52は、ステップS9403にてパチンコ機1および通信端末の通信中であると判定した場合には、ステップS9406以降の処理を実行する。

【2963】

30

まず、ステップS9403において、数値情報更新部であるMPU52にてパチンコ機1および通信端末の通信中でないと判定された場合の処理（ステップS9404以降の処理）について説明する。

ステップS9404では、数値情報更新部であるMPU52は、現金の残額が「0」より大きい状況、または第1管理球数PAが「0」より大きい状況であるか否かを判定する。ここで、現金の残額が「0」より大きい状況では、遊技者は、現金投入部172Yに現金を投入しているので、パチンコ機1にて遊技をすることができる遊技可能状況である。また、第1管理球数PAが「0」より大きい状況では、遊技者は、管理媒体に記憶された遊技球を所有しているので、パチンコ機1にて遊技をすることができる遊技可能状況である。

40

したがって、ステップS9404では、数値情報更新部であるMPU52は、遊技可能状況であるか否かを判定する。

【2964】

なお、本実施形態では、遊技可能状況は、現金の残額が「0」より大きい状況、または第1管理球数PAが「0」より大きい状況としているが、パチンコ機1にて遊技をすることができる状況であれば、どのような状況であってもよい。遊技可能状況は、例えば、現金の残額や、第1管理球数PAの情報に関わらず、媒体挿入部171Yに管理媒体を挿入しただけの状況であってもよく、パチンコ機1に遊技者が着席しただけの状況であってもよい。

また、本実施形態では、パチンコ機1は、パチンコ機1の内部に封入された遊技球を循

50

環させる封入式の遊技機であるため、遊技者は、自ら遊技球をパチンコ機 1 に投入しなくても遊技をすることができるようになっているが、パチンコ機 1 に遊技球を投入して遊技をするような封入式ではない通常の遊技機であれば、例えば、上皿に遊技球を投入した状況を遊技可能状況としてもよい。

【2965】

数値情報更新部である MPU 52 は、ステップ S 9404 にて遊技可能状況でないと判定した場合には、ステップ S 9405 以降の処理を実行することなく、遊技状況判定処理を終了する。

これに対して、数値情報更新部である MPU 52 は、ステップ S 9404 にて遊技可能状況であると判定した場合には、ステップ S 9405 において、通信可能通知処理を実行する。この通信可能通知処理では、数値情報更新部である MPU 52 は、タッチ認証によって、パチンコ機 1 および通信端末 SH の通信を開始させることができることを遊技者に通知するために、遊技パネル 18Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 182Y に天使のキャラクタを表示させるとともに、この天使のキャラクタのセリフとして「スマホタッチで通信できるよ!」の文字を表示させる。その後、数値情報更新部である MPU 52 は、遊技状況判定処理を終了する。

10

【2966】

なお、本実施形態では、通信可能通知処理は、パチンコ機 1 および通信端末 SH の通信を開始させることができることを遊技者に通知するだけの処理であり、実際には、遊技者は、タッチ認証によって、常にパチンコ機 1 および通信端末 SH の通信を開始させることができるようになっているが、この通知中にのみパチンコ機 1 および通信端末 SH の通信を開始させることができるようになっていてもよい。

20

【2967】

次に、ステップ S 9403 において、数値情報更新部である MPU 52 にてパチンコ機 1 および通信端末の通信中であると判定された場合の処理（ステップ S 9406 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9406 では、数値情報更新部である MPU 52 は、現金の残額が「0」より大きい状況、または第 2 管理球数 PB が「0」より大きい状況であるか否かを判定する。ここで、現金の残額が「0」より大きい状況では、遊技者は、現金投入部 172Y に現金を投入しているので、パチンコ機 1 にて遊技を継続することができる遊技継続可能状況である。また、第 2 管理球数 PB が「0」より大きい状況では、遊技者は、遊技機本体 12Y に払い出された遊技球を所有しているので、パチンコ機 1 にて遊技を継続することができる遊技継続可能状況である。

30

したがって、ステップ S 9406 では、数値情報更新部である MPU 52 は、遊技継続可能状況であるか否かを判定する。

【2968】

なお、本実施形態では、数値情報更新部である MPU 52 は、現金の残額が「0」となった状況、かつ第 2 管理球数 PB が「0」となった状況を遊技継続可能状況でないと判定しているが、現金の残額が「0」より大きい状況であっても第 2 管理球数 PB が「0」となった状況であれば遊技継続可能状況でないと判定するようにしてもよい。

40

【2969】

このように、本実施形態では、管理ユニット 17Y の数値情報更新部である CPU 178Y1 は、所定の遊技状態の進行に応じて所定数値情報を更新可能な数値情報更新部として機能している。

【2970】

なお、パチンコ機 1 は、第 2 管理球数 PB が「0」となったか否かを監視していなくてもよく、例えば、所定の契機の成立時に第 2 管理球数 $PB \times 0.6$ （遊技球の発射周期）にて算出された時間をタイマにセットし、遊技球の発射を継続している間はタイマを減算していき、このタイマが「0」となった場合に遊技継続可能状況でないと判定するようにしてもよい。換言すれば、数値情報更新部は、タイマ回路を備えた各種の制御装置の MP

50

Uであってもよい。

【2971】

また、本実施形態では、パチンコ機1は、パチンコ機1の内部に封入された遊技球を循環させる封入式の遊技機であるため、遊技者は、自ら遊技球をパチンコ機1に投入しなくても遊技をすることができるようになっているが、パチンコ機1に遊技球を投入して遊技をするような封入式ではない通常の遊技機であれば、例えば、上皿に遊技球の残数を計測するセンサを取り付けておき、このセンサにて検出された遊技球の残数に基づいて、遊技継続可能状況であるか否かを判定するようにしてもよい。

【2972】

数値情報更新部であるMPU52は、ステップS9406にて遊技継続可能状況であると判定した場合には、ステップS9407以降の処理を実行することなく、遊技状況判定処理を終了する。

10

これに対して、数値情報更新部であるMPU52は、ステップS9406にて遊技継続可能状況でないと判定した場合には、ステップS9407において、通信中表示処理を実行する。この通信中表示処理では、数値情報更新部であるMPU52は、パチンコ機1および通信端末SHの通信中であることを遊技者に通知するために、「通信接続中」の文字を遊技パネル18Yの入力部かつ情報出力部であるタッチパネル182Yに表示させる。

ステップS9408では、数値情報更新部であるMPU52は、前述した通知中フラグをRAM54にセットする。その後、数値情報更新部であるMPU52は、遊技状況判定処理を終了する。

20

【2973】

なお、本実施形態では、数値情報更新部であるMPU52は、ステップS9406にて遊技継続可能状況でないと判定した場合には、即座に「通信接続中」の文字を遊技パネル18Yの入力部かつ情報出力部であるタッチパネル182Yに表示させているが、例えば、5sec後に表示させるようにしてもよく、そのタイミングは任意である。

【2974】

次に、ステップS9402において、数値情報更新部であるMPU52にてRAM54に通知中フラグがセットされていると判定された場合の処理（ステップS9409以降の処理）について説明する。

ステップS9409では、数値情報更新部であるMPU52は、遊技者によって、通信の継続示唆があったか否かを判定する。ここで、通信の継続示唆は、例えば、現金投入部172Yに現金を投入した場合や、玉貸操作部143Yまたは払出操作部174Yの操作に基づいて第2管理球数PBが「0」より大きくなった場合や、遊技球が各種入賞口に入賞した場合などのように、パチンコ機1にて遊技を継続することを遊技者が示唆した場合である。なお、通信の継続示唆は、どのような態様の示唆であってもよく、例えば、遊技者による発射ハンドル16の回転操作や、入力部である押ボタン142の押下などであってもよい。

30

【2975】

数値情報更新部であるMPU52は、ステップS9409にて通信の継続示唆がなかったと判定した場合には、ステップS9410以降の処理を実行することなく、遊技状況判定処理を終了する。

40

これに対して、数値情報更新部であるMPU52は、ステップS9409にて通信の継続示唆があったと判定した場合、またはステップS9401にて図柄表示装置36が変動表示中であると判定した場合には、ステップS9410において、RAM54に記憶された通知中フラグをクリアする。

【2976】

ステップS9411では、数値情報更新部であるMPU52は、遊技パネル18Yの入力部かつ情報出力部であるタッチパネル182Yに表示させている通信情報表示を消去する。ここで、通信情報表示は、パチンコ機1および通信端末SHの通信の状態に関する各種の情報の表示であり、例えば、ステップS9405の通信可能通知処理にて表示させた

50

天使のキャラクタ、および「スマホタッチで通信できるよ！」の文字や、ステップ S 9 4 0 7 の通信中表示処理にて表示させた「通信接続中」の文字である。その後、数値情報更新部である M P U 5 2 は、遊技状況判定処理を終了する。

【 2 9 7 7 】

図 2 3 2 は、通信開始処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の数値情報更新部である M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させる通信開始処理を実行する。この通信開始処理では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、図 2 3 2 に示すように、ステップ S 9 0 0 1 ~ S 9 0 0 5 Z を実行する。なお、本実施形態では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、ステップ S 9 0 0 5 の処理に代えて、ステップ S 9 0 0 5 Z の処理を実行する点で前記第 1 実施形態と異なる。

10

【 2 9 7 8 】

ステップ S 9 0 0 5 Z では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させる。また、数値情報更新部である M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させたことを遊技者に通知するために、遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に天使のキャラクタを表示させるとともに、この天使のキャラクタのセリフとして「通信を開始したよ！」の文字を表示させる。

なお、この天使のキャラクタ、および「通信を開始したよ！」の文字は、通信情報表示であり、図柄表示装置 3 6 にて変動表示を開始した後、前述したステップ S 9 4 1 1 において、消去されることになる。

20

【 2 9 7 9 】

図 2 3 3 は、通信切断処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の数値情報更新部である M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を切断させる通信切断処理を実行する。この通信切断処理では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、図 2 3 3 に示すように、ステップ S 9 3 0 1 ~ S 9 3 0 5 を実行する。なお、本実施形態では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、ステップ S 9 3 0 3 の処理に代えて、ステップ S 9 3 0 3 Z の処理を実行する点で前記第 1 実施形態と異なる。

【 2 9 8 0 】

30

ステップ S 9 3 0 3 Z では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させる。また、数値情報更新部である M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させたことを遊技者に通知するために、遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に表示させている通信情報表示を消去した後、遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に天使のキャラクタを表示させるとともに、この天使のキャラクタのセリフとして「通信を切断したよ！」の文字を表示させる。

なお、数値情報更新部である M P U 5 2 は、所定の時間（例えば、5 s e c）の経過後に、この天使のキャラクタ、および「通信を切断したよ！」の文字を遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y から消去する。

40

【 2 9 8 1 】

< パチンコ機および通信端末の通信の流れについて >

図 2 3 4 は、パチンコ機および通信端末の通信を開始した後、図柄表示装置にて変動表示を開始した場合における遊技パネルを示す図である。

数値情報更新部である M P U 5 2 は、ステップ S 9 4 0 4 にて遊技可能状況でないと判定した場合には、図 2 3 4 (A) に示すように、遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に通信情報表示を表示させないようになっている。なお、遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に通信情報表示を表示させていない場合には、パチンコ機 1 は、例えば、パチンコ機 1 の遊技に関する情報などを表示させることができる。

50

【 2 9 8 2 】

数値情報更新部であるMPU52は、ステップS9404にて遊技可能状況であると判定した場合（例えば、遊技者が現金投入部172Yに現金を投入した場合や、遊技者が媒体挿入部171Yに管理媒体を挿入し、第1管理球数PAが「0」より大きい場合）であって、パチンコ機1および通信端末SHの通信を開始していない場合には、図234（B）に示すように、タッチ認証によって、パチンコ機1および通信端末SHの通信を開始させることができることを遊技者に通知するために、遊技パネル18Yの入力部かつ情報出力部であるタッチパネル182Yに天使のキャラクタを表示させるとともに、この天使のキャラクタのセリフとして「スマホタッチで通信できるよ！」の文字を表示させる。

【 2 9 8 3 】

また、タッチ認証によって、パチンコ機1および通信端末SHの通信を開始させた場合には、数値情報更新部であるMPU52は、図234（C）に示すように、パチンコ機1および通信端末SHの通信を開始させたことを遊技者に通知するために、遊技パネル18Yの入力部かつ情報出力部であるタッチパネル182Yに天使のキャラクタを表示させるとともに、この天使のキャラクタのセリフとして「通信を開始したよ！」の文字を表示させる。

【 2 9 8 4 】

この天使のキャラクタ、および「通信を開始したよ！」の文字は、通信情報表示であるので、図柄表示装置36にて変動表示を開始した後、図234（D）に示すように、前述したステップS9411において、消去されることになる。なお、遊技パネル18Yの入力部かつ情報出力部であるタッチパネル182Yに通信情報表示を表示させていない場合には、パチンコ機1は、例えば、図柄表示装置36にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する前に、当否抽選において「大当たり当選」となったのではないかと遊技者に期待させるような演出などを表示させることができる。

【 2 9 8 5 】

図235は、図柄表示装置にて変動表示を開始した後、遊技継続可能状況ではなくなった場合における遊技パネルを示す図である。

数値情報更新部であるMPU52は、パチンコ機1および通信端末SHの通信中であって、ステップS9406にて遊技継続可能状況でないと判定した場合には、図235（A）に示すように、パチンコ機1および通信端末SHの通信中であることを遊技者に通知するために、「通信接続中」の文字を遊技パネル18Yの入力部かつ情報出力部であるタッチパネル182Yに表示させる。

【 2 9 8 6 】

このように、本実施形態では、パチンコ機1は、所定の情報（BDアドレスおよびパスキーに係る情報を含む接続要求）の入力が実行されて特定状態が発生した後に、数値情報更新部であるCPU178Y1の更新に基づいて所定数値情報である第2管理球数PBが特定数値である「0」に更新された場合に、特定状態に対応した識別情報である「通信接続中」の文字を出力する特定出力状態を発生させ得るよう構成されている。

【 2 9 8 7 】

そして、通信端末SHから切断要求を受信したことによって、パチンコ機1および通信端末SHの通信を終了させた場合には、数値情報更新部であるMPU52は、図235（B）に示すように、パチンコ機1および通信端末SHの通信を終了させたことを遊技者に通知するために、「通信接続中」の文字を遊技パネル18Yの入力部かつ情報出力部であるタッチパネル182Yから消去した後、遊技パネル18Yの入力部かつ情報出力部であるタッチパネル182Yに天使のキャラクタを表示させるとともに、この天使のキャラクタのセリフとして「通信を切断したよ！」の文字を表示させる。

その後、遊技パネル18Yの入力部かつ情報出力部であるタッチパネル182Yは、図234（A）に示すように、パチンコ機1および通信端末SHの通信を開始していない状態に戻る。

【 2 9 8 8 】

10

20

30

40

50

また、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させることなく、ステップ S 9 4 0 9 にて通信の継続示唆があったと判定した場合には、数値情報更新部である M P U 5 2 は、図 2 3 5 (C) に示すように、前述したステップ S 9 4 1 1 において、通信情報表示である「通信接続中」の文字を消去する。

【 2 9 8 9 】

このように、本実施形態では、パチンコ機 1 は、特定出力状態において現金投入部 1 7 2 Y に現金を投入した場合や、玉貸操作部 1 4 3 Y または払出操作部 1 7 4 Y の操作に基づいて第 2 管理球数 P B が「 0 」より大きくなった場合や、遊技球が各種入賞口に入賞した場合などのように、特定の入力が発生した場合は、識別情報の出力を終了している。

【 2 9 9 0 】

ここで、遊技者は、現金の残額が「 0 」となった状況、かつ第 2 管理球数 P B が「 0 」となった状況である遊技継続可能状況となった場合において、遊技を継続する意思があれば、例えば、現金投入部 1 7 2 Y に現金を投入したり、玉貸操作部 1 4 3 Y または払出操作部 1 7 4 Y の操作に基づいて第 2 管理球数 P B を増加させたりすることになる。

しかしながら、遊技者にて遊技を継続する意思が示されているにも関わらず、識別情報の出力を継続したままにしていると、遊技者は、不快に感じてしまう場合があるという問題がある。

本実施形態のパチンコ機 1 によれば、パチンコ機 1 は、特定出力状態において特定の入力が発生した場合は、識別情報の出力を終了するので、特定の入力に応じた処理を確実に実行することができ、遊技者に快適に遊技させることができる。

【 2 9 9 1 】

また、本実施形態では、パチンコ機 1 は、特定出力状態において特定の入力が発生した場合は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させることはなく、特定状態が継続されるようになっている。

【 2 9 9 2 】

ここで、遊技者は、現金の残額が「 0 」となった状況、かつ第 2 管理球数 P B が「 0 」となった状況である遊技継続可能状況となった場合において、遊技を継続する意思があれば、例えば、現金投入部 1 7 2 Y に現金を投入したり、玉貸操作部 1 4 3 Y または払出操作部 1 7 4 Y の操作に基づいて第 2 管理球数 P B を増加させたりすることになる。

しかしながら、遊技者にて遊技を継続する意思が示されているにも関わらず、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させてしまうと、遊技者は、再びタッチ認証することによって、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させなければならず、遊技者の利便性は低下してしまうという問題がある。

本実施形態のパチンコ機 1 によれば、パチンコ機 1 は、特定出力状態において特定の入力が発生した場合は、特定状態が継続されるので、遊技者の利便性を更に向上させることができる。

【 2 9 9 3 】

なお、本実施形態では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、通信端末 S H から切断要求を受信したことによって、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させているが、例えば、特定出力状態において特定の期間が経過した場合に、識別情報の出力を終了してパチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させる特定処理を実行するようにしてもよい。

【 2 9 9 4 】

ここで、遊技者は、パチンコ機 1 の遊技中は、図柄表示装置 3 6 の変動表示を集中して見ているので、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させていることを忘れてしまい、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を切断することなく、遊技を止めて退去してしまう場合がある。

しかしながら、このような場合には、パチンコ機 1 は、過去の遊技者の通信端末と通信中となっているので、新たにパチンコ機 1 を遊技したい現在の遊技者の通信端末と通信を開始することができないという問題がある。

10

20

30

40

50

【 2 9 9 5 】

本変形例のパチンコ機 1 によれば、特定の期間は、識別情報の出力を維持することができ、その後、特定処理を確実に実行することができるので、パチンコ機 1 は、新たにパチンコ機 1 を遊技したい現在の遊技者の通信端末と通信を開始することができる。

【 2 9 9 6 】

このような本実施形態によれば、前記第 1 実施形態と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

(1 0) パチンコ機 1 は、特定状態が発生した後に、数値情報更新部の更新に基づいて所定数値情報が特定数値に更新された場合に、特定状態に対応した識別情報を出力する特定出力状態を発生させ得るよう構成されているので、例えば、遊技者は、識別情報を確認することによって、特定状態に関する情報を確認することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の利便性を向上させることができる。

10

【 2 9 9 7 】

(1 1) パチンコ機 1 は、特定出力状態において特定の入力が発生した場合は、識別情報の出力を終了するので、特定の入力に応じた処理を確実に実行することができ、遊技者に快適に遊技させることができる。

(1 2) パチンコ機 1 は、特定出力状態において特定の入力が発生した場合は、特定状態が継続されるので、遊技者の利便性を更に向上させることができる。

(1 3) 特定の期間は、識別情報の出力を維持することができ、その後、特定処理を確実に実行することができるので、パチンコ機 1 は、新たにパチンコ機 1 を遊技したい現在の遊技者の通信端末と通信を開始することができる。

20

【 2 9 9 8 】

なお、本実施形態では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、遊技継続可能状況ではなくなった場合には、「通信接続中」の文字を遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に表示させることによって、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始していることを遊技者に認識させていた。換言すれば、本実施形態では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、前記第 1 実施形態と同様に、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させるか否かを通信端末 S H から切断要求を受信したか否かに基づいて判定していた。

これに対して、例えば、数値情報更新部である M P U 5 2 は、遊技継続可能状況ではなくなった場合には、遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y を介してパチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を継続させるか否かを遊技者に選択させるようにしてもよく、所定の時間を経過した場合には、強制的にパチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させるようにしてもよい。

30

【 2 9 9 9 】

図 2 3 6 は、遊技状況判定処理のフローチャートの変形例を示す図である。

音声発光制御装置 5 の数値情報更新部である M P U 5 2 は、パチンコ機 1 に対する遊技者の状況を判定する遊技状況判定処理を実行する。この遊技状況判定処理では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、図 2 3 6 に示すように、ステップ S 9 4 0 1 ~ S 9 4 1 1 を実行する。なお、本変形例では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、ステップ S 9 4 0 7 の処理に代えて、ステップ S 9 4 1 2 の処理を実行し、ステップ S 9 4 0 9 にて通信の継続示唆があったと判定した場合に、ステップ S 9 4 1 3 ~ ステップ S 9 4 1 7 の処理を実行する点で前記第 2 実施形態と異なる。

40

【 3 0 0 0 】

ステップ S 9 4 1 2 では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、通信中表示処理を実行する。この通信中表示処理では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信中であることを遊技者に通知するために、「通信接続中」の文字を遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に表示させるとともに、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を継続するか否かを選択させる選択肢を遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に表示させる。

50

【 3 0 0 1 】

ステップ S 9 4 1 3 では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、遊技者によって、通信の切断指示があったか否かを判定する。ここで、数値情報更新部である M P U 5 2 は、ステップ S 9 4 1 2 の通信中表示処理にて遊技パネル 1 8 Y のタッチパネル 1 8 2 Y に表示させた選択肢のうち、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を継続しない方の選択肢が選択された場合に、通信の切断指示があったと判定する。

なお、数値情報更新部である M P U 5 2 は、ステップ S 9 4 1 2 の通信中表示処理にて遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に表示させた選択肢のうち、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を継続する方の選択肢が選択された場合には、前述したステップ S 9 4 0 9 において、通信の継続示唆があったと判定する。

10

【 3 0 0 2 】

数値情報更新部である M P U 5 2 は、ステップ S 9 4 1 3 にて通信の切断指示があったと判定した場合には、ステップ S 9 4 1 5 以降の処理を実行する。

これに対して、数値情報更新部である M P U 5 2 は、ステップ S 9 4 1 3 にて通信の切断指示がなかったと判定した場合には、ステップ S 9 4 1 4 において、R A M 5 4 に通知中フラグをセットした後、所定の期間（本変形例では、6 0 s e c ）を経過したか否かを判定する。

【 3 0 0 3 】

数値情報更新部である M P U 5 2 は、ステップ S 9 4 1 4 にて所定の期間を経過していないと判定した場合には、ステップ S 9 4 1 5 以降の処理を実行することなく、遊技状況判定処理を終了する。

20

これに対して、数値情報更新部である M P U 5 2 は、ステップ S 9 4 1 4 にて所定の期間を経過したと判定した場合、またはステップ S 9 4 1 3 にて通信の切断指示があったと判定した場合には、ステップ S 9 4 1 5 において、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させる。また、数値情報更新部である M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させたことを遊技者に通知するために、遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に表示させている通信情報表示を消去した後、遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に天使のキャラクタを表示させるとともに、この天使のキャラクタのセリフとして「通信を切断したよ！」の文字を表示させる。

30

なお、数値情報更新部である M P U 5 2 は、所定の時間（例えば、5 s e c ）の経過後に、この天使のキャラクタ、および「通信を切断したよ！」の文字を遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y から消去する。

【 3 0 0 4 】

ステップ S 9 4 1 6 では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、前述したステップ S 9 3 0 4 と同様の処理を実行する。

ステップ S 9 4 1 7 では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、前述したステップ S 9 3 0 5 と同様の処理を実行する。

その後、数値情報更新部である M P U 5 2 は、前述したステップ S 9 4 1 0 以降の処理を実行する。

40

【 3 0 0 5 】

なお、本変形例では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、R A M 5 4 に通知中フラグをセットした後、通信の切断指示に代えて通信端末 S H から切断要求を受信した場合には、通信切断処理のステップ S 9 3 0 3 Z において、ステップ S 9 4 1 0 および S 9 4 1 1 と同様の処理を実行し、R A M 5 4 に記憶された通知中フラグをクリアするとともに、遊技パネル 1 8 Y のタッチパネル 1 8 2 Y に表示させている通信情報表示を消去する。

【 3 0 0 6 】

図 2 3 7 は、図柄表示装置にて変動表示を開始した後、遊技継続可能状況ではなくなった場合における遊技パネルを示す図である。

数値情報更新部である M P U 5 2 は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信中であっ

50

て、ステップ S 9 4 0 6 にて遊技継続可能状況でないと判定した場合には、図 2 3 7 (A) に示すように、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信中であることを遊技者に通知するために、「通信接続中」の文字を遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に表示させるとともに、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を継続するか否かを選択させる選択肢を遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に表示させる。具体的には、数値情報更新部である M P U 5 2 は、「通信接続中」の文字の下に「継続しますか？」の文字と、「はい/いいえ」の選択肢とを表示させる。なお、「通信接続中」の文字、「継続しますか？」の文字、および「はい/いいえ」の選択肢は、全て通信情報表示である。

【 3 0 0 7 】

10

このように、本実施形態では、パチンコ機 1 は、所定の情報 (B D アドレスおよびパスキーに係る情報を含む接続要求) の入力を実行されて特定状態が発生した後に、数値情報更新部である C P U 1 7 8 Y 1 の更新に基づいて所定数値情報である第 2 管理球数 P B が特定数値である「 0 」に更新された場合に、特定状態を継続するか否かを選択させ得る選択可能情報である「通信接続中」の文字、「継続しますか？」の文字、および「はい/いいえ」の選択肢を出力する選択可能状態を発生させ得るよう構成されている。

【 3 0 0 8 】

そして、「いいえ」の選択肢が選択された場合、またはステップ S 9 4 0 9 にて通信の継続示唆があったと判定することなく、所定の期間を経過した場合には、数値情報更新部である M P U 5 2 は、図 2 3 7 (B) に示すように、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させたことを遊技者に通知するために、「通信接続中」の文字、「継続しますか？」の文字、および「はい/いいえ」の選択肢を遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y から消去した後、遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y に天使のキャラクタを表示させるとともに、この天使のキャラクタのセリフとして「通信を切断したよ！」の文字を表示させる。

20

その後、遊技パネル 1 8 Y の入力部かつ情報出力部であるタッチパネル 1 8 2 Y は、図 2 3 4 (A) に示すように、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始していない状態に戻る。

【 3 0 0 9 】

また、「はい」の選択肢が選択された場合には、数値情報更新部である M P U 5 2 は、図 2 3 7 (C) に示すように、前述したステップ S 9 4 1 1 において、通信情報表示である「通信接続中」の文字、「継続しますか？」の文字、および「はい/いいえ」の選択肢を消去する。

30

【 3 0 1 0 】

このように、本実施形態では、パチンコ機 1 は、選択可能状態において現金投入部 1 7 2 Y に現金を投入した場合や、玉貸操作部 1 4 3 Y または払出操作部 1 7 4 Y の操作に基づいて第 2 管理球数 P B が「 0 」より大きくなった場合や、遊技球が各種入賞口に入賞した場合などのように、特定の入力が発生した場合は、選択可能情報の出力を終了している。

【 3 0 1 1 】

40

ここで、遊技者は、現金の残額が「 0 」となった状況、かつ第 2 管理球数 P B が「 0 」となった状況である遊技継続可能状況となった場合において、遊技を継続する意思があれば、例えば、現金投入部 1 7 2 Y に現金を投入したり、玉貸操作部 1 4 3 Y または払出操作部 1 7 4 Y の操作に基づいて第 2 管理球数 P B を増加させたりすることになる。

しかしながら、遊技者にて遊技を継続する意思が示されているにも関わらず、選択可能情報の出力を継続したままにしていると、遊技者は、不快に感じてしまう場合があるという問題がある。

本実施形態のパチンコ機 1 によれば、パチンコ機 1 は、選択可能状態において特定の入力が発生した場合は、選択可能情報の出力を終了するので、特定の入力に応じた処理を確実に実行することができ、遊技者に快適に遊技させることができる。

50

【 3 0 1 2 】

また、本実施形態では、パチンコ機 1 は、選択可能状態において特定の入力が発生した場合は、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させることはなく、特定状態が継続されるようになっている。

【 3 0 1 3 】

ここで、遊技者は、現金の残額が「 0 」となった状況、かつ第 2 管理球数 P B が「 0 」となった状況である遊技継続可能状況となった場合において、遊技を継続する意思があれば、例えば、現金投入部 1 7 2 Y に現金を投入したり、玉貸操作部 1 4 3 Y または払出操作部 1 7 4 Y の操作に基づいて第 2 管理球数 P B を増加させたりすることになる。

しかしながら、遊技者にて遊技を継続する意思が示されているにも関わらず、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させてしまうと、遊技者は、再びタッチ認証することによって、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させなければならず、遊技者の利便性は低下してしまうという問題がある。

10

本実施形態のパチンコ機 1 によれば、パチンコ機 1 は、選択可能状態において特定の入力が発生した場合は、特定状態が継続されるので、遊技者の利便性を更に向上させることができる。

【 3 0 1 4 】

また、本実施形態では、数値情報更新部である M P U 5 2 は、選択可能状態において特定の期間が経過した場合に、選択可能情報の出力を終了してパチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を終了させる特定処理を実行するようになっている。

20

ここで、遊技者は、パチンコ機 1 の遊技中は、図柄表示装置 3 6 の変動表示を集中して見ているので、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を開始させていることを忘れてしまい、パチンコ機 1 および通信端末 S H の通信を切断することなく、遊技を止めて退去してしまう場合がある。

しかしながら、このような場合には、パチンコ機 1 は、過去の遊技者の通信端末と通信中となっているので、新たにパチンコ機 1 を遊技したい現在の遊技者の通信端末と通信を開始することができないという問題がある。

【 3 0 1 5 】

本変形例のパチンコ機 1 によれば、特定の期間は、選択可能情報の出力を維持することができ、その後、特定処理を確実に実行することができるので、パチンコ機 1 は、新たにパチンコ機 1 を遊技したい現在の遊技者の通信端末と通信を開始することができる。

30

【 3 0 1 6 】

このような本実施形態によれば、前記第 1 実施形態と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

(1 4) パチンコ機 1 は、特定状態が発生した後に、数値情報更新部の更新に基づいて所定数値情報が特定数値に更新された場合に、特定状態に対応した選択可能情報を出力する選択可能状態を発生させ得よう構成されているので、例えば、遊技者は、選択可能情報を確認することによって、特定状態に関する情報を確認することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の利便性を向上させることができる。

【 3 0 1 7 】

40

(1 5) パチンコ機 1 は、選択可能状態において特定の入力が発生した場合は、選択可能情報の出力を終了するので、特定の入力に応じた処理を確実に実行することができ、遊技者に快適に遊技させることができる。

(1 6) パチンコ機 1 は、選択可能状態において特定の入力が発生した場合は、特定状態が継続されるので、遊技者の利便性を更に向上させることができる。

(1 7) 特定の期間は、選択可能情報の出力を維持することができ、その後、特定処理を確実に実行することができるので、パチンコ機 1 は、新たにパチンコ機 1 を遊技したい現在の遊技者の通信端末と通信を開始することができる。

【 3 0 1 8 】

〔各実施形態および各参考形態から抽出される発明群〕

50

以下、前記各実施形態および前記各参考形態から抽出される発明群の特徴を説明する。
なお、本発明群の特徴のうち、前記各実施形態および前記各参考形態において対応する構成を括弧書きで示すが、本発明群の特徴は、前記各実施形態および前記各参考形態に限定されるものではなく、本発明群の特徴の目的を達成できる範囲での変形、改良等や、各特徴の組み合わせは本発明群の特徴に含まれるものである。

【 3 0 1 9 】

< 特徴 Y 群 >

特徴 Y 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6 ）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5 および下作動口 2 6 ）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 3 6 ）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 ）とを備える遊技機（パチンコ機 1 ）であって、

前記始動入球手段は、

第 1 始動入球手段（上作動口 2 5 ）と、

前記第 1 始動入球手段と異なる第 2 始動入球手段（下作動口 2 6 ）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって期間演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる期間演出発生手段（ステップ S 5 1 0 2 の先読み演出消化決定処理）と、

前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記期間演出と異なる特別演出（第 2 保留演出）を前記変動表示手段に実行させる特別演出発生手段（ステップ S 2 4 0 7 M の演出パターンの決定処理）とを備え、

前記特別演出発生手段は、前記所定期間中における前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記特別演出に代えて前記期間演出を実行させることを特徴とする遊技機。

【 3 0 2 0 】

本発明群の特徴 Y 1 によれば、特別演出発生手段は、第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、期間演出と異なる特別演出を変動表示手段に実行させ、所定期間中における第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を実行させる。これによれば、遊技機は、第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって期間演出を変動表示手段に実行させている場合には、第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【 3 0 2 1 】

特徴 Y 2 .

本発明群の特徴 Y 1 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 ）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリア S A E ）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b ）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域（第 1 サブ側保留

10

20

30

40

50

エリア S R a) に保留情報を記憶させる第 1 保留格納手段 (ステップ S 2 2 0 2 の処理) と、

前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域 (第 2 サブ側保留エリア S R b) に保留情報を記憶させる第 2 保留格納手段 (ステップ S 2 2 0 3 の処理) と、

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段 (保留シフト処理) とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【 3 0 2 2 】

本発明群の特徴 Y 2 によれば、保留シフト手段は、第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、期間演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、特別演出に代えて期間演出を変動表示手段に実行させることができる。

【 3 0 2 3 】

特徴 Y 3 .

本発明群の特徴 Y 2 に記載された遊技機において、

前記期間演出は、前記第 1 保留格納手段にて前記第 1 の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第 1 の保留領域または前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出によって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【 3 0 2 4 】

本発明群の特徴 Y 3 によれば、期間演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、期間演出を変動表示手段に実行させている状態において、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、特別演出を変動表示手段に実行させることになると、期間演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、特別演出発生手段は、所定期間中における第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を実行させることができるので、期間演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【 3 0 2 5 】

特徴 Y 4 .

本発明群の特徴 Y 3 に記載された遊技機において、

前記期間演出は、前記所定期間の長さに基づいて、当該期間演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【 3 0 2 6 】

本発明群の特徴 Y 4 によれば、期間演出は、所定期間の長さに基づいて、この期間演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定期間の長さに注目することになる。

【 3 0 2 7 】

特徴 Y 5 .

本発明群の特徴 Y 4 に記載された遊技機において、

前記所定期間中における前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第 2 保留格納手段にて前記第 2 の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、前記優先保留情報に基づく演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第 1 の保留領域または前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、1 回の遊技回として遊技者に見せかける演出合成手段 (ステップ S 5 1 0 2 の先読み演出消化決定処理) を備えることを特徴とする遊技機。

【 3 0 2 8 】

本発明群の特徴 Y 5 によれば、演出合成手段は、所定期間中における第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 2 保留格納手段にて第 2 の保留領域に優先的に消化され

10

20

30

40

50

る優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも前または後に消化される第1の保留領域または第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、1回の遊技回として遊技者に見せかけるので、遊技機は、所定期間の長さを変えことなく、所定期間中における第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を変動表示手段に実行させることができる。

【3029】

特徴Y6.

本発明群の特徴Y5に記載された遊技機において、

前記演出合成手段は、前記優先保留情報に基づく特殊演出（疑似連演出）と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第1の保留領域または前記第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記特殊演出とを合成する場合に前記優先保留情報に基づく前記期間演出の進行を停止し、

10

前記特殊演出は、前記期間演出および前記特別演出とは異なる演出であり、前記期間演出と重複して実行可能な演出であることを特徴とする遊技機。

【3030】

本発明群の特徴Y6によれば、演出合成手段は、優先保留情報に基づく特殊演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第1の保留領域または第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく特殊演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく期間演出の進行を停止するので、遊技機は、所定期間の長さを変えことなく、所定期間中における第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を変動表示手段に

20

【3031】

特徴Y7.

本発明群の特徴Y5に記載された遊技機において、

前記演出合成手段は、前記優先保留情報に基づく前記期間演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第1の保留領域または前記第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記期間演出とを合成することを特徴とする遊技機。

【3032】

本発明群の特徴Y7によれば、演出合成手段は、優先保留情報に基づく期間演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第1の保留領域または第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく期間演出とを合成するので、遊技機は、所定期間の長さを変えことなく、所定期間中における第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を変動表示手段に実行させることができる。

30

【3033】

このような本発明の特徴Y群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【3034】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

40

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【3035】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【3036】

50

< 特徴 Z 群 >

特徴 Z 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 16）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 25 および下作動口 26）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 36）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる発展演出発生手段（ステップ S 5 1 0 2 の先読み演出消化決定処理）と、 10

前記第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、前記発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段（ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理）と、

前記発展演出回数増加手段にて前記発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段（ステップ S 5 1 0 2 の先読み演出消化決定処理）とを備えることを特徴とする遊技機。

【 3 0 3 7 】

本発明群の特徴 Z 1 によれば、演出実行手段は、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段とを備えているので、第 2 の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。 20

【 3 0 3 8 】

特徴 Z 2 .

本発明群の特徴 Z 1 に記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第 1 始動入球手段（上作動口 25）と、

前記第 1 始動入球手段と異なる第 2 始動入球手段（下作動口 26）とを備え、 30

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 5 4 3）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリア S A E）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b）とを備え、 40

前記情報格納手段は、

前記第 1 の契機の成立としての前記第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a）に保留情報を記憶させる第 1 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 2 の処理）と、

前記第 2 の契機の成立としての前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域（第 2 サブ側保留エリア S R b）に保留情報を記憶させる前記発展演出回数増加手段としての第 2 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 3 の処理）と、

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、 50

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【 3 0 3 9 】

本発明群の特徴 2 によれば、保留シフト手段は、第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【 3 0 4 0 】

特徴 2 3 .

10

本発明群の特徴 2 に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記第 1 保留格納手段にて前記第 1 の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第 1 の保留領域または前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出によって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【 3 0 4 1 】

本発明群の特徴 2 3 によれば、発展演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態において、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させることになると、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。本発明によれば、演出実行手段は、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段を備えているので、第 2 の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。

20

【 3 0 4 2 】

特徴 2 4 .

本発明群の特徴 2 3 に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【 3 0 4 3 】

30

本発明群の特徴 2 4 によれば、発展演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この発展演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【 3 0 4 4 】

特徴 2 5 .

本発明群の特徴 2 2 から特徴 2 4 のいずれかに記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記所定回数の遊技回中における前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第 2 保留格納手段にて前記第 2 の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、前記優先保留情報に基づく演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第 1 の保留領域または前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、1 回の遊技回として遊技者に見せかけることによって、前記発展演出の遊技回の回数を減少させることを特徴とする遊技機。

40

【 3 0 4 5 】

本発明群の特徴 2 5 によれば、発展演出回数減少手段は、所定回数の遊技回中における第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 2 保留格納手段にて第 2 の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも前または後に消化される第 1 の保留領域または第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、1 回の遊技回として遊技者に見せかけるので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えず、所定回数の遊技回中における第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の

50

遊技回の回数を増加させることができる。

【 3 0 4 6 】

特徴 Z 6 .

本発明群の特徴 Z 5 に記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記優先保留情報に基づく特殊演出（疑似連演出）と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第 1 の保留領域または前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記特殊演出とを合成する場合に前記優先保留情報に基づく前記発展演出の進行を停止し、

前記特殊演出は、前記発展演出とは異なる演出であり、前記発展演出と重複して実行可能な演出であることを特徴とする遊技機。

10

【 3 0 4 7 】

本発明群の特徴 Z 6 によれば、発展演出回数減少手段は、優先保留情報に基づく特殊演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第 1 の保留領域または第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく特殊演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく発展演出の進行を停止するので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えことなく、所定回数の遊技回中における第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【 3 0 4 8 】

特徴 Z 7 .

本発明群の特徴 Z 5 に記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記優先保留情報に基づく前記発展演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第 1 の保留領域または前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記発展演出とを合成することを特徴とする遊技機。

20

【 3 0 4 9 】

本発明群の特徴 Z 7 によれば、発展演出回数減少手段は、優先保留情報に基づく発展演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第 1 の保留領域または第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく発展演出とを合成するので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えことなく、所定回数の遊技回中における第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

30

【 3 0 5 0 】

このような本発明の特徴 Z 群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 3 0 5 1 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

40

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【 3 0 5 2 】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【 3 0 5 3 】

< 特徴 A A 群 >

特徴 A A 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンド

50

ル 16) と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段(上作動口 25 および下作動口 26) と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段(図柄表示装置 36) と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段(音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6) とを備える遊技機(パチンコ機 1) であって、

前記始動入球手段は、

第 1 始動入球手段(上作動口 25) と、

前記第 1 始動入球手段と異なる第 2 始動入球手段(下作動口 26) とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって段階的に発展する発展演出(先読み演出)を前記変動表示手段に実行させる第 1 発展演出発生手段(先読み演出発生処理)と、 10

前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記発展演出を前記変動表示手段に実行させる第 2 発展演出発生手段(保留合成演出開始処理)と、

前記第 1 発展演出発生手段の前記発展演出および前記第 2 発展演出発生手段の前記発展演出を合成して一連の発展演出を実行する発展演出合成手段(保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理)とを備えることを特徴とする遊技機。

【3054】

本発明群の特徴 A A 1 によれば、第 1 発展演出発生手段は、第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって段階的に発展する発展演出を変動表示手段に実行させ、第 2 発展演出発生手段は、第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させる。そして、発展演出合成手段は、第 1 発展演出発生手段の発展演出および第 2 発展演出発生手段の発展演出を合成して一連の発展演出を実行することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。 20

【3055】

特徴 A A 2 .

本発明群の特徴 A A 1 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報(サブ側保留情報)を記憶する情報記憶手段(サブ側保留情報格納エリア 543)と、 30

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段(保留決定処理)とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域(実行エリア S A E)と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域(第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b) とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域(第 1 サブ側保留エリア S R a) に保留情報を記憶させる第 1 保留格納手段(ステップ S 2202 の処理)と、 40

前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域(第 2 サブ側保留エリア S R b) に保留情報を記憶させる第 2 保留格納手段(ステップ S 2203 の処理)と、

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段(保留シフト処理)とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【3056】

本発明群の特徴 A A 2 によれば、保留シフト手段は、第 2 の保留領域に記憶された保留 50

情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、第 1 発展演出発生手段にて発展演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、第 2 発展演出発生手段にて発展演出を変動表示手段に実行させることができる。そして、発展演出合成手段は、第 1 発展演出発生手段の発展演出および第 2 発展演出発生手段の発展演出を合成して一連の発展演出を実行することができる。

【 3 0 5 7 】

特徴 A A 3 .

本発明群の特徴 A A 2 に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記第 1 保留格納手段にて前記第 1 の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第 1 の保留領域または前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出によって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

10

【 3 0 5 8 】

本発明群の特徴 A A 3 によれば、発展演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態において、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させることになると、発展演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、発展演出合成手段は、第 1 発展演出発生手段の発展演出および第 2 発展演出発生手段の発展演出を合成して一連の発展演出を実行するので、発展演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

20

【 3 0 5 9 】

特徴 A A 4 .

本発明群の特徴 A A 3 に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記所定期間の長さに基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【 3 0 6 0 】

本発明群の特徴 A A 4 によれば、発展演出は、所定期間の長さに基づいて、この発展演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定期間の長さに注目することになる。

【 3 0 6 1 】

このような本発明の特徴 A A 群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

30

【 3 0 6 2 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

40

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【 3 0 6 3 】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【 3 0 6 4 】

< 特徴 B B 群 >

特徴 B B 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6 ）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際し

50

て内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記始動入球手段は、

第１始動入球手段（上作動口２５）と、

前記第１始動入球手段と異なる第２始動入球手段（下作動口２６）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、１回の遊技回にわたって発生する遊技回演出（疑似連演出）を前記変動表示手段に実行させる第１遊技回演出発生手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）と、

10

前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記遊技回演出を前記変動表示手段に実行させる第２遊技回演出発生手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）と、

前記第１遊技回演出発生手段の前記遊技回演出および前記第２遊技回演出発生手段の前記遊技回演出を合成し、１回の遊技回演出として遊技者に見せかける遊技回演出合成手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）とを備えることを特徴とする遊技機。

【３０６５】

本発明群の特徴ＢＢ１によれば、第１遊技回演出発生手段は、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回演出を変動表示手段に実行させ、第２遊技回演出発生手段は、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回演出を変動表示手段に実行させる。そして、遊技回演出合成手段は、第１遊技回演出発生手段の遊技回演出および第２遊技回演出発生手段の遊技回演出を合成し、１回の遊技回演出として遊技者に見せかけることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

20

【３０６６】

特徴ＢＢ２．

本発明群の特徴ＢＢ１に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる発展演出発生手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）と、

30

前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段（ステップＳ２１０４の保留シフト処理）と、

前記発展演出回数増加手段にて前記発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）とを備え、

前記発展演出回数減少手段は、前記第１遊技回演出発生手段の前記遊技回演出および前記第２遊技回演出発生手段の前記遊技回演出を合成し、１回の遊技回演出として遊技者に見せかけることによって、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる前記遊技回演出合成手段であることを特徴とする遊技機。

40

【３０６７】

本発明群の特徴ＢＢ２によれば、演出実行手段は、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段とを備えているので、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【３０６８】

特徴ＢＢ３．

50

本発明群の特徴 B B 2 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 5 4 3）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリア S A E）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a）に保留情報を記憶させる第 1 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 2 の処理）と、

前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域（第 2 サブ側保留エリア S R b）に保留情報を記憶させる第 2 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 3 の処理）と、

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【 3 0 6 9 】

本発明群の特徴 B B 3 によれば、保留シフト手段は、第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出発生手段にて発展演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【 3 0 7 0 】

特徴 B B 4 .

本発明群の特徴 B B 3 に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記第 1 保留格納手段にて前記第 1 の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第 1 の保留領域または前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出によって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【 3 0 7 1 】

本発明群の特徴 B B 4 によれば、発展演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態において、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させることになると、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。本発明によれば、演出実行手段は、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段を備えているので、第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。

【 3 0 7 2 】

特徴 B B 5 .

本発明群の特徴 B B 4 に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【 3 0 7 3 】

本発明群の特徴 B B 5 によれば、発展演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この発展演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【 3 0 7 4 】

特徴 B B 6 .

本発明群の特徴 B B 3 から特徴 B B 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記所定回数の遊技回中における前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第 2 保留格納手段にて前記第 2 の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、前記優先保留情報に基づく前記遊技回演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第 1 の保留領域または前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記遊技回演出とを合成し、1 回の遊技回として遊技者に見せかけることによって、前記発展演出の遊技回の回数を減少させることを特徴とする遊技機。

10

【 3 0 7 5 】

本発明群の特徴 B B 6 によれば、発展演出回数減少手段は、所定回数の遊技回中における第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 2 保留格納手段にて第 2 の保留領域に優先的に消化される保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく遊技回演出と、この優先保留情報よりも前または後に消化される第 1 の保留領域または第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく遊技回演出とを合成し、1 回の遊技回として遊技者に見せかけるので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えなく、所定回数の遊技回中における第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

20

【 3 0 7 6 】

特徴 B B 7 .

本発明群の特徴 B B 6 に記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記優先保留情報に基づく前記遊技回演出（疑似連演出）と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第 1 の保留領域または前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記遊技回演出とを合成する場合に前記優先保留情報に基づく前記発展演出の進行を停止し、

30

前記遊技回演出は、前記発展演出とは異なる演出であり、前記発展演出と重複して実行可能な演出であることを特徴とする遊技機。

【 3 0 7 7 】

本発明群の特徴 B B 7 によれば、発展演出回数減少手段は、優先保留情報に基づく遊技回演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第 1 の保留領域または第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく遊技回演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく発展演出の進行を停止するので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えなく、所定回数の遊技回中における第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

40

【 3 0 7 8 】

このような本発明の特徴 B B 群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 3 0 7 9 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

50

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【 3 0 8 0 】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【 3 0 8 1 】

< 特徴 C C 群 >

特徴 C C 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6 ）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5 および下作動口 2 6 ）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 3 6 ）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 ）とを備える遊技機（パチンコ機 1 ）であって、

10

前記演出実行手段は、

所定の契機の成立に基づいて、複数回の演出を連続させる一連の連続演出（疑似連演出）を前記変動表示手段に実行させる連続演出発生手段（ステップ S 2 4 0 7 M の演出パターンの決定処理）を備え、

前記連続演出は、

複数回の遊技回を合成することによって、前記一連の連続演出を実行する合成連続演出（保留合成予告）と、

20

1 回の遊技回中に前記一連の連続演出を実行する通常連続演出（通常の疑似連演出）とを備えることを特徴とする遊技機。

【 3 0 8 2 】

本発明群の特徴 C C 1 によれば、演出実行手段は、所定の契機の成立に基づいて、複数回の演出を連続させる一連の連続演出を変動表示手段に実行させる連続演出発生手段を備えている。そして、連続演出は、複数回の遊技回を合成することによって、一連の連続演出を実行する合成連続演出と、1 回の遊技回中に一連の連続演出を実行する通常連続演出とを備えている。したがって、遊技機は、複数種の一連の連続演出を同一の一連の連続演出として遊技者に見せかけることができるので、演出の種類を多様化することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

30

【 3 0 8 3 】

特徴 C C 2 .

本発明群の特徴 C C 1 に記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第 1 始動入球手段（上作動口 2 5 ）と、

前記第 1 始動入球手段と異なる第 2 始動入球手段（下作動口 2 6 ）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる発展演出発生手段（ステップ S 5 1 0 2 の先読み演出消化決定処理）と、

40

前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段（ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理）と、

前記発展演出回数増加手段にて前記発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段（ステップ S 5 1 0 2 の先読み演出消化決定処理）とを備え、

前記発展演出回数減少手段は、前記合成連続演出を前記変動表示手段に実行させることによって、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる前記連続演出発生手段であることを特徴とする遊技機。

【 3 0 8 4 】

50

本発明群の特徴ＣＣ２によれば、演出実行手段は、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段とを備えているので、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【３０８５】

特徴ＣＣ３．

本発明群の特徴ＣＣ２に記載された遊技機において、

10

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアＳＡＥ）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）とを備え、

20

前記情報格納手段は、

前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａ）に保留情報を記憶させる第１保留格納手段（ステップＳ２２０２の処理）と、

前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第１の保留領域と異なる第２の保留領域（第２サブ側保留エリアＳＲｂ）に保留情報を記憶させる第２保留格納手段（ステップＳ２２０３の処理）と、

前記第１の保留領域および前記第２の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

30

【３０８６】

本発明群の特徴ＣＣ３によれば、保留シフト手段は、第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出発生手段にて発展演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【３０８７】

特徴ＣＣ４．

本発明群の特徴ＣＣ３に記載された遊技機において、

40

前記発展演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出によって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【３０８８】

本発明群の特徴ＣＣ４によれば、発展演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された特定保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態において、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させることになると、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。本発明によれば、演出実行手段は、発展演出回数増加手段

50

にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段を備えているので、第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。

【3089】

特徴CC5.

本発明群の特徴CC4に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【3090】

本発明群の特徴CC5によれば、発展演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この発展演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【3091】

特徴CC6.

本発明群の特徴CC3から特徴CC5のいずれかに記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記所定回数の遊技回中における前記第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第2保留格納手段にて前記第2の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、前記優先保留情報に基づく演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第1の保留領域または前記第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成した前記合成連続演出を前記変動表示手段に実行させて1回の遊技回として遊技者に見せかけることによって、前記発展演出の遊技回の回数を減少させることを特徴とする遊技機。

【3092】

本発明群の特徴CC6によれば、発展演出回数減少手段は、所定回数の遊技回中における第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第2保留格納手段にて第2の保留領域に優先的に消化される保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく遊技回演出と、この優先保留情報よりも前または後に消化される第1の保留領域または第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく遊技回演出とを合成した合成連続演出を変動表示手段に実行させて1回の遊技回として遊技者に見せかけるので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【3093】

特徴CC7.

本発明群の特徴CC6に記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記優先保留情報に基づく演出（疑似連演出）と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第1の保留領域または前記第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成する場合に前記優先保留情報に基づく前記発展演出の進行を停止し、

前記合成連続演出は、前記発展演出とは異なる演出であり、前記発展演出と重複して実行可能な演出であることを特徴とする遊技機。

【3094】

本発明群の特徴CC7によれば、発展演出回数減少手段は、優先保留情報に基づく演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第1の保留領域または第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく発展演出の進行を停止するので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【3095】

10

20

30

40

50

このような本発明の特徴ＣＣ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【３０９６】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

10

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【３０９７】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【３０９８】

< 特徴ＤＤ群 >

特徴ＤＤ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

20

前記演出実行手段は、

前記第１の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる発展演出発生手段（ステップＳ５１０２０の先読み演出消化決定処理）と、

前記第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、前記発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段（ステップＳ２１０４の保留シフト処理）と、

30

前記発展演出回数増加手段にて前記発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、前記発展演出の実行を前記変動表示手段に中止させる発展演出中止手段（ステップＳ５１０２０の先読み演出消化決定処理）とを備えることを特徴とする遊技機。

【３０９９】

本発明群の特徴ＤＤ１によれば、演出実行手段は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の実行を変動表示手段に中止させる発展演出中止手段とを備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させること

40

【３１００】

特徴ＤＤ２．

本発明群の特徴ＤＤ１に記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第１始動入球手段（上作動口２５）と、

前記第１始動入球手段と異なる第２始動入球手段（下作動口２６）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、

50

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリア S A E）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第 1 の契機の成立としての前記第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a）に保留情報を記憶させる第 1 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 2 の処理）と、 10

前記第 2 の契機の成立としての前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域（第 2 サブ側保留エリア S R b）に保留情報を記憶させる前記発展演出回数増加手段としての第 2 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 3 の処理）と、

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【 3 1 0 1 】

20

本発明群の特徴 D D 2 によれば、保留シフト手段は、第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【 3 1 0 2 】

特徴 D D 3 .

本発明群の特徴 D D 2 に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記第 1 保留格納手段にて前記第 1 の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第 1 の保留領域または前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出によって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。 30

【 3 1 0 3 】

本発明群の特徴 D D 3 によれば、発展演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態において、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させることになると、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。本発明によれば、演出実行手段は、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の実行を変動表示手段に中止させる発展演出中止手段を備えているので、第 2 の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。 40

【 3 1 0 4 】

特徴 D D 4 .

本発明群の特徴 D D 3 に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【 3 1 0 5 】

本発明群の特徴 D D 4 によれば、発展演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この発展演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回수에注目 50

することになる。

【 3 1 0 6 】

このような本発明の特徴 D D 群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 3 1 0 7 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制

10

御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【 3 1 0 8 】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【 3 1 0 9 】

< 特徴 E E 群 >

特徴 E E 1 .

20

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6 ）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させ、遊技球の入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5 および下作動口 2 6 ）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 3 6 ）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 ）とを備える遊技機（パチンコ機 1 ）であって、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 ）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

30

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b ）を備え、

前記情報格納手段は、

前記複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）を備え、

前記演出実行手段は、

所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる継続演出（先読み演出および開始時先読み演出）を発生させる継続演出保留情報とするか否かを判断可能な継続演出発生判断手段（ステップ S 2 2 0 7 P の予告保留発生処理およびステップ S 2 2 0 7 R の予告保留発生処理）と、

40

前記継続演出保留情報よりも前に消化される前記複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に前記継続演出とは異なる事前演出を含む場合に、当該事前演出を含む保留情報を消化した後、前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させる継続演出実行手段（ステップ S 2 3 0 9 P の先読み演出発生判定処理、ステップ S 2 3 0 9 R の開始時先読み演出発生判定処理、ステップ S 6 1 0 3 の先読み演出消化決定処理、およびステップ S 6 1 0 3 R の開始時先読み演出消化決定処理）とを備えることを特徴とする遊技機。

【 3 1 1 0 】

50

本発明群の特徴 E E 1 によれば、継続演出実行手段は、事前演出を含む保留情報を消化した後、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させるので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【 3 1 1 1 】

特徴 E E 2 .

本発明群の特徴 E E 1 に記載された遊技機において、

前記継続演出実行手段は、前記保留シフト手段にて前記複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、前記継続演出保留情報よりも前に消化される前記複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断することを特徴とする遊技機。

10

【 3 1 1 2 】

本発明群の特徴 E E 2 によれば、継続演出実行手段は、保留シフト手段にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断するので、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した後、この継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報の数が増加した場合であっても継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

20

【 3 1 1 3 】

特徴 E E 3 .

本発明群の特徴 E E 1 または特徴 E E 2 に記載された遊技機において、

前記事前演出は、リーチ表示であることを特徴とする遊技機。

【 3 1 1 4 】

本発明群の特徴 E E 3 によれば、事前演出は、リーチ表示であるので、継続演出の実行途中におけるリーチ表示の発生を避けることができ、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

30

【 3 1 1 5 】

特徴 E E 4 .

本発明群の特徴 E E 1 または特徴 E E 2 に記載された遊技機において、

前記事前演出は、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させ、前記継続演出とは異なる種類の異種継続演出であることを特徴とする遊技機。

【 3 1 1 6 】

本発明群の特徴 E E 4 によれば、事前演出は、継続演出とは異なる種類の異種継続演出であるので、継続演出および異種継続演出の同時発生を避けることができ、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

40

【 3 1 1 7 】

特徴 E E 5 .

本発明群の特徴 E E 4 に記載された遊技機において、

前記継続演出実行手段は、前記異種継続演出を含む場合に、当該異種継続演出の最終回の演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、当該遊技回の終了時に前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させることを特徴とする遊技機。

【 3 1 1 8 】

本発明群の特徴 E E 5 によれば、継続演出実行手段は、異種継続演出の最終回の演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させるので、異種継続演出を含む保留情報に係る遊技回

50

の次に消化される遊技回の演出として、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させる場合と比較して継続演出を実行する遊技回の回数を増加させることができる。

【 3 1 1 9 】

特徴 E E 6 .

本発明群の特徴 E E 1 から特徴 E E 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記継続演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該継続演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【 3 1 2 0 】

本発明群の特徴 E E 6 によれば、継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【 3 1 2 1 】

このような本発明の特徴 E E 群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 3 1 2 2 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【 3 1 2 3 】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【 3 1 2 4 】

< 特徴 F F 群 >

特徴 F F 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6 ）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させ、遊技球の入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5 および下作動口 2 6 ）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 3 6 ）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 ）とを備える遊技機（パチンコ機 1 ）であって、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 ）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b ）を備え、

前記情報格納手段は、

前記複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）を備え、

前記演出実行手段は、

所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる継続演出（先読み演出および終了時先読

10

20

30

40

50

み演出)を発生させる継続演出保留情報とするか否かを判断可能な継続演出発生判断手段(ステップS2207Pの予告保留発生処理およびステップS2207Rの予告保留発生処理)と、

前記継続演出保留情報よりも前に消化される前記複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に前記継続演出とは異なる事前演出を含む場合に、当該事前演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、当該遊技回の終了時に前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させる終了時継続演出実行手段(ステップS6301の先読み演出発生判定処理、ステップS6301Rの終了時先読み演出発生判定処理、ステップS6303の先読み演出消化決定処理、およびステップS6303Rの終了時先読み演出消化決定処理)とを備えることを特徴とする遊技機。

10

【3125】

本発明群の特徴FF1によれば、終了時継続演出実行手段は、事前演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させるので、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができ、事前演出を含む保留情報に係る遊技回の次に消化される遊技回の演出として、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させる場合と比較して継続演出を実行する遊技回の回数を増加させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

20

【3126】

特徴FF2.

本発明群の特徴FF1に記載された遊技機において、

前記終了時継続演出実行手段は、前記保留シフト手段にて前記複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、前記継続演出保留情報よりも前に消化される前記複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断することを特徴とする遊技機。

【3127】

本発明群の特徴FF2によれば、終了時継続演出実行手段は、保留シフト手段にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に事前演出を含むか否かを判断するので、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した後、この継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報の数が増加した場合であっても継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

30

【3128】

特徴FF3.

本発明群の特徴FF1または特徴FF2に記載された遊技機において、

前記事前演出は、リーチ表示であることを特徴とする遊技機。

【3129】

本発明群の特徴FF3によれば、事前演出は、リーチ表示であるので、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

40

【3130】

特徴FF4.

本発明群の特徴FF1または特徴FF2に記載された遊技機において、

前記事前演出は、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させ、前記継続演出とは異なる種類の異種継続演出であることを特徴とする遊技機。

【3131】

本発明群の特徴FF4によれば、事前演出は、継続演出とは異なる種類の異種継続演出であるので、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続

50

演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【 3 1 3 2 】

特徴 F F 5 .

本発明群の特徴 F F 4 に記載された遊技機において、

前記終了時継続演出実行手段は、前記異種継続演出を含む場合に、当該異種継続演出の最終回の演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、当該遊技回の終了時に前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させることを特徴とする遊技機。

【 3 1 3 3 】

本発明群の特徴 F F 5 によれば、終了時継続演出実行手段は、異種継続演出の最終回の演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させるので、異種継続演出を含む保留情報に係る遊技回の次に消化される遊技回の演出として、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させる場合と比較して継続演出を実行する遊技回の回数を増加させることができる。

10

【 3 1 3 4 】

特徴 F F 6 .

本発明群の特徴 F F 1 から特徴 F F 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記継続演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該継続演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

20

【 3 1 3 5 】

本発明群の特徴 F F 6 によれば、継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【 3 1 3 6 】

このような本発明の特徴 F F 群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 3 1 3 7 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

30

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【 3 1 3 8 】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

40

【 3 1 3 9 】

< 特徴 G G 群 >

特徴 G G 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させ、遊技球の入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5 および下作動口 2 6）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 3 6）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記演出実行手段は、

50

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 5 4 3）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b）を備え、

前記情報格納手段は、

前記複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）を備え、

前記演出実行手段は、

所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる継続演出（先読み演出、開始時先読み演出、および終了時先読み演出）を発生させる継続演出保留情報とするか否かを判断可能な継続演出発生判断手段（ステップ S 2 2 0 7 P の予告保留発生処理およびステップ S 2 2 0 7 R の予告保留発生処理）と、

前記保留シフト手段にて前記複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、前記継続演出保留情報よりも前に消化される前記複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に前記継続演出とは異なる事前演出を含むか否かを判断可能な事前演出判断手段（ステップ S 2 3 0 9 P , S 6 3 0 1 の先読み演出発生判定処理、ステップ S 2 3 0 9 R の開始時先読み演出発生判定処理、および S 6 3 0 1 R の終了時先読み演出発生判定処理）とを備え、

前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させる遊技回は、前記事前演出判断手段の判断結果に基づいて変化する（ステップ S 6 1 0 3 , S 6 3 0 3 の先読み演出消化決定処理、ステップ S 6 1 0 3 R の開始時先読み演出消化決定処理、およびステップ S 6 3 0 3 R の終了時先読み演出消化決定処理）ことを特徴とする遊技機。

【 3 1 4 0 】

本発明群の特徴 G G 1 によれば、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させる遊技回は、事前演出判断手段の判断結果に基づいて変化するもので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。また、事前演出判断手段は、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、保留シフト手段にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、この継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に継続演出とは異なる事前演出を含むか否かを判断可能なので、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した後、この継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報の数が増加した場合であっても継続演出の実行途中における事前演出の発生を避けることができ、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【 3 1 4 1 】

特徴 G G 2 .

本発明群の特徴 G G 1 に記載された遊技機において、

前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させる遊技回は、前記事前演出判断手段にて事前演出を含むと判断した場合に、当該事前演出を含む保留情報を消化した後、前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させるように変化することを特徴とする遊技機。

【 3 1 4 2 】

本発明群の特徴 G G 2 によれば、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に

実行させる遊技回は、事前演出判断手段にて事前演出を含むと判断した場合に、この事前演出を含む保留情報を消化した後、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させるように変化するので、継続演出の実行途中における事前演出の発生を確実に避けることができ、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

【 3 1 4 3 】

特徴 G G 3 .

本発明群の特徴 G G 1 に記載された遊技機において、

前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させる遊技回は、前記事前演出判断手段にて事前演出を含むと判断した場合に、当該事前演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、当該遊技回の終了時に前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させるように変化することを特徴とする遊技機。

10

【 3 1 4 4 】

本発明群の特徴 G G 3 によれば、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させる遊技回は、事前演出判断手段にて事前演出を含むと判断した場合に、この事前演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させるように変化するので、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができ、事前演出を含む保留情報に係る遊技回の次に消化される遊技回の演出として、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させる場合と比較して継続演出を実行する遊技回の回数を増加させることができる。

20

【 3 1 4 5 】

特徴 G G 4 .

本発明群の特徴 G G 1 から特徴 G G 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記事前演出は、リーチ表示であることを特徴とする遊技機。

【 3 1 4 6 】

本発明群の特徴 G G 4 によれば、事前演出は、リーチ表示であるので、継続演出の実行途中におけるリーチ表示の発生を避けることができ、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

30

【 3 1 4 7 】

特徴 G G 5 .

本発明群の特徴 G G 1 から特徴 G G 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記事前演出は、所定回数の遊技回にわたって演出を継続させ、前記継続演出とは異なる種類の異種継続演出であることを特徴とする遊技機。

【 3 1 4 8 】

本発明群の特徴 G G 5 によれば、事前演出は、継続演出とは異なる種類の異種継続演出であるので、継続演出および異種継続演出の同時発生を避けることができ、継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した場合に、継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

40

【 3 1 4 9 】

特徴 G G 6 .

本発明群の特徴 G G 5 に記載された遊技機において、

前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させる遊技回は、前記事前演出判断手段にて異種継続演出を含むと判断した場合に、当該異種継続演出の最終回の演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、当該遊技回の終了時に前記継続演出保留情報に基づく前記継続演出を前記変動表示手段に実行させるように変化することを特徴とする遊技機。

【 3 1 5 0 】

本発明群の特徴 G G 6 によれば、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に

50

実行させる遊技回は、事前演出判断手段にて異種継続演出を含むと判断した場合に、この異種継続演出の最終回の演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させるように変化するので、異種継続演出を含む保留情報に係る遊技回の次に消化される遊技回の演出として、継続演出保留情報に基づく継続演出を変動表示手段に実行させる場合と比較して継続演出を実行する遊技回の回数を増加させることができる。

【 3 1 5 1 】

特徴 G G 7 .

本発明群の特徴 G G 1 から特徴 G G 6 のいずれかに記載された遊技機において、前記継続演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該継続演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。 10

【 3 1 5 2 】

本発明群の特徴 G G 7 によれば、継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この継続演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【 3 1 5 3 】

このような本発明の特徴 G G 群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 3 1 5 4 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。 20

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【 3 1 5 5 】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。 30

【 3 1 5 6 】

< 特徴 H H 群 >

特徴 H H 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6 ）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させ、遊技球の入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5 および下作動口 2 6 ）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 3 6 ）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 ）とを備える遊技機（パチンコ機 1 ）であって、 40

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 ）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b ）を備え、

前記情報格納手段は、

前記複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる保留シフト手段 50

(保留シフト処理) を備え、

前記演出実行手段は、

所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる第 1 継続演出 (開始時先読み演出または終了時先読み演出) を発生させる第 1 継続演出保留情報 (開始時先読み演出に係る予告保留情報または終了時先読み演出に係る予告保留情報) とするか否かを判断可能な第 1 継続演出発生判断手段 (ステップ S 2 2 0 7 R の予告保留発生処理) と、

所定回数の遊技回にわたって演出を継続させ、前記第 1 継続演出とは異なる種類の第 2 継続演出 (終了時先読み演出または開始時先読み演出) を発生させる第 2 継続演出保留情報 (終了時先読み演出に係る予告保留情報または開始時先読み演出に係る予告保留情報) とするか否かを判断可能な第 2 継続演出発生判断手段 (ステップ S 2 2 0 7 R の予告保留発生処理) とを備え、

10

前記第 1 継続演出発生判断手段は、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて前記情報記憶手段に記憶された保留情報よりも前に消化される前記複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に前記第 2 継続演出を含む場合に、前記第 1 継続演出保留情報とすると判断することを特徴とする遊技機。

【 3 1 5 7 】

本発明群の特徴 H H 1 によれば、第 1 継続演出発生判断手段は、始動入球手段への遊技球の入球に基づいて情報記憶手段に記憶された保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に第 2 継続演出を含む場合に、第 1 継続演出保留情報とすると判断するので、遊技機は、異なる種類の継続演出を並行して発生させることができ、同じ種類の継続演出を並行して発生させる場合と比較して継続演出の混同を防止することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

20

【 3 1 5 8 】

特徴 H H 2 .

本発明群の特徴 H H 1 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記第 1 継続演出発生判断手段にて前記第 2 継続演出を含むと判断した場合に、当該第 2 継続演出を含む保留情報を消化した後、前記第 1 継続演出保留情報に基づく前記第 1 継続演出を前記変動表示手段に実行させる第 1 継続演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機。

30

【 3 1 5 9 】

本発明群の特徴 H H 2 によれば、第 1 継続演出実行手段は、第 1 継続演出発生判断手段にて第 2 継続演出を含むと判断した場合に、この第 2 継続演出を含む保留情報を消化した後、第 1 継続演出保留情報に基づく第 1 継続演出を変動表示手段に実行させるので、第 1 継続演出の実行途中における第 2 継続演出の発生を避けることができ、第 1 継続演出発生判断手段にて第 1 継続演出保留情報とすると判断した場合に、第 1 継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に第 1 継続演出を実行することができる。

【 3 1 6 0 】

特徴 H H 3 .

本発明群の特徴 H H 1 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記第 1 継続演出発生判断手段にて前記第 2 継続演出を含むと判断した場合に、前記第 2 継続演出の最終回の演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、当該遊技回の終了時に前記第 1 継続演出保留情報に基づく前記第 1 継続演出を前記変動表示手段に実行させる第 1 継続演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機。

40

【 3 1 6 1 】

本発明群の特徴 H H 3 によれば、第 1 継続演出実行手段は、第 1 継続演出発生判断手段にて第 2 継続演出を含むと判断した場合に、第 2 継続演出の最終回の演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に第 1 継続演出保留情報に基づく第 1 継

50

続演出を変動表示手段に実行させるので、第２継続演出を含む保留情報に係る遊技回の次に消化される遊技回の演出として、第１継続演出保留情報に基づく第１継続演出を変動表示手段に実行させる場合と比較して第１継続演出を実行する遊技回の回数を増加させることができる。

【３１６２】

特徴ＨＨ４．

本発明群の特徴ＨＨ２または特徴ＨＨ３に記載された遊技機において、

前記第１継続演出発生判断手段は、前記保留シフト手段にて前記複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、前記第１継続演出保留情報よりも前に消化される前記複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に第２継続演出を含むか否かを判断することを特徴とする遊技機。

10

【３１６３】

本発明群の特徴ＨＨ４によれば、第１継続演出発生判断手段は、保留シフト手段にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、第１継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に第２継続演出を含むか否かを判断するので、第１継続演出発生判断手段にて第１継続演出保留情報とすると判断した後、この第１継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報の数が増加した場合であっても第１継続演出の実行途中における第２継続演出の発生を避けることができ、第１継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に第１継続演出を実行することができる。

20

【３１６４】

特徴ＨＨ５．

本発明群の特徴ＨＨ１から特徴ＨＨ４のいずれかに記載された遊技機において、

前記第１継続演出および前記第２継続演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該第１継続演出および当該第２継続演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【３１６５】

本発明群の特徴ＨＨ５によれば、第１継続演出および第２継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、これらの継続演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

30

【３１６６】

このような本発明の特徴ＨＨ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【３１６７】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

40

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【３１６８】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【３１６９】

<特徴ＩＩ群>

特徴ＩＩ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンド

50

ル 16) と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させ、遊技球の入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段(上作動口 25 および下作動口 26) と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段(図柄表示装置 36) と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段(音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6) とを備える遊技機(パチンコ機 1)であって、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報(サブ側保留情報)を記憶する情報記憶手段(サブ側保留情報格納エリア 543) と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段(保留決定処理) とを備え、

10

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域(第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b) を備え、

前記情報格納手段は、

前記複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる保留シフト手段(保留シフト処理) を備え、

前記演出実行手段は、

所定回数の遊技回にわたって演出を継続させる第 1 継続演出(開始時先読み演出または終了時先読み演出)を発生させる第 1 継続演出保留情報(開始時先読み演出に係る予告保留情報または終了時先読み演出に係る予告保留情報)とするか否かを判断可能な第 1 継続演出発生判断手段(ステップ S 2207 R の予告保留発生処理) と、

20

所定回数の遊技回にわたって演出を継続させ、前記第 1 継続演出とは異なる種類の第 2 継続演出(終了時先読み演出または開始時先読み演出)を発生させる第 2 継続演出保留情報(終了時先読み演出に係る予告保留情報または開始時先読み演出に係る予告保留情報)とするか否かを判断可能な第 2 継続演出発生判断手段(ステップ S 2207 R の予告保留発生処理) とを備え、

前記第 1 継続演出および前記第 2 継続演出は、遊技回にて演出を実行するタイミングが異なることを特徴とする遊技機。

【3170】

本発明群の特徴 I I 1 によれば、第 1 継続演出および第 2 継続演出は、遊技回にて演出を実行するタイミングが異なるので、遊技機は、異なる種類の継続演出を並行して発生させることができ、同じ種類の継続演出を並行して発生させる場合と比較して継続演出の混同を防止することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

30

【3171】

特徴 I I 2 .

本発明群の特徴 I I 1 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記第 1 継続演出保留情報よりも前に消化される前記複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に前記第 2 継続演出を含む場合に、当該第 2 継続演出を含む保留情報を消化した後、前記第 1 継続演出保留情報に基づく前記第 1 継続演出を前記変動表示手段に実行させる第 1 継続演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機。

40

【3172】

本発明群の特徴 I I 2 によれば、第 1 継続演出実行手段は、第 2 継続演出を含む保留情報を消化した後、第 1 継続演出保留情報に基づく第 1 継続演出を変動表示手段に実行させるので、第 1 継続演出の実行途中における第 2 継続演出の発生を避けることができ、第 1 継続演出発生判断手段にて第 1 継続演出保留情報とすると判断した場合に、第 1 継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に第 1 継続演出を実行することができる。

【3173】

特徴 I I 3 .

50

本発明群の特徴ⅠⅠ１に記載された遊技機において、
前記演出実行手段は、

前記第１継続演出保留情報よりも前に消化される前記複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に前記第２継続演出を含む場合に、当該第２継続演出の最終回の演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、当該遊技回の終了時に前記第１継続演出保留情報に基づく前記第１継続演出を前記変動表示手段に実行させる第１継続演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機。

【３１７４】

本発明群の特徴ⅠⅠ３によれば、第１継続演出実行手段は、第２継続演出の最終回の演出を含む保留情報に係る遊技回の演出として、この遊技回の終了時に第１継続演出保留情報に基づく第１継続演出を変動表示手段に実行させるので、第２継続演出を含む保留情報に係る遊技回の次に消化される遊技回の演出として、第１継続演出保留情報に基づく第１継続演出を変動表示手段に実行させる場合と比較して第１継続演出を実行する遊技回の回数を増加させることができる。

10

【３１７５】

特徴ⅠⅠ４．

本発明群の特徴ⅠⅠ２または特徴ⅠⅠ３に記載された遊技機において、

前記第２継続演出判断手段は、前記保留シフト手段にて前記複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、前記第１継続演出保留情報よりも前に消化される前記複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に第２継続演出を含むか否かを判断することを特徴とする遊技機。

20

【３１７６】

本発明群の特徴ⅠⅠ４によれば、第２継続演出判断手段は、保留シフト手段にて複数の保留領域に記憶された保留情報を遊技回ごとにシフトさせる都度、第１継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報に基づく事前の演出に第２継続演出を含むか否かを判断するので、第１継続演出発生判断手段にて継続演出保留情報とすると判断した後、この第１継続演出保留情報よりも前に消化される複数の保留領域に記憶された保留情報の数が増加した場合であっても第１継続演出の実行途中における第２継続演出の発生を避けることができ、第１継続演出の実行をキャンセルすることなく確実に継続演出を実行することができる。

30

【３１７７】

特徴ⅠⅠ５．

本発明群の特徴ⅠⅠ１から特徴ⅠⅠ４のいずれかに記載された遊技機において、

前記第１継続演出および前記第２継続演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該第１継続演出および当該第２継続演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【３１７８】

本発明群の特徴ⅠⅠ５によれば、第１継続演出および第２継続演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、これらの継続演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

40

【３１７９】

このような本発明の特徴ⅠⅠ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【３１８０】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させるこ

50

とによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【 3 1 8 1 】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【 3 1 8 2 】

< 特徴ＪＪ群 >

特徴ＪＪ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 16）と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口 25 および下作動口 26）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回の変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 36）と、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な操作手段（押ボタン 142）と、前記所定の操作演出を含む演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作態様を遊技者に示唆する操作演出示唆手段（操作予告パート）と、

前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させる操作演出実行手段（結果報知パート）とを備え、

前記所定の操作演出は、前記操作手段が操作された後、所定の経過時間を経過した場合に実行されることを特徴とする遊技機。

【 3 1 8 3 】

本発明群の特徴ＪＪ１によれば、所定の操作演出は、操作手段が操作された後、所定の経過時間を経過した場合に実行されるので、遊技機は、遊技者にて操作手段が操作された後、所定の操作演出を実行するタイミングを多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 1 8 4 】

特徴ＪＪ２．

本発明群の特徴ＪＪ１に記載された遊技機において、

前記所定の経過時間は、ランダムに設定されることを特徴とする遊技機。

【 3 1 8 5 】

本発明群の特徴ＪＪ２によれば、所定の経過時間は、ランダムに設定されるので、遊技者は、操作手段を操作した後、すぐに所定の操作演出の実行を認識できない場合であっても、所定の経過時間の経過後における所定の操作演出の実行を期待して遊技を継続することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 1 8 6 】

特徴ＪＪ３．

本発明群の特徴ＪＪ１に記載された遊技機において、

前記所定の経過時間は、前記所定の抽選における当選期待度が高い場合に長くなり、当選期待度が低い場合に短くなるように設定されることを特徴とする遊技機。

【 3 1 8 7 】

本発明群の特徴ＪＪ３によれば、所定の経過時間は、所定の抽選における当選期待度が高い場合に長くなり、当選期待度が低い場合に短くなるように設定されるので、当選期待度は、操作手段が操作された後、操作演出を実行するまでの時間が長くなるほど高くなることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 1 8 8 】

特徴ＪＪ４．

本発明群の特徴ＪＪ１に記載された遊技機において、

前記所定の経過時間は、前記所定の操作演出における特定タイミングと、前記所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングとを揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。

【３１８９】

本発明群の特徴ＪＪ４によれば、所定の経過時間は、所定の操作演出における特定タイミングと、所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングとを揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

10

【３１９０】

特徴ＪＪ５．

本発明群の特徴ＪＪ１に記載された遊技機において、

前記所定の経過時間は、前記所定の操作演出における特定タイミングと、前記遊技回の変動表示を切り替えるタイミングとを揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。

【３１９１】

本発明群の特徴ＪＪ５によれば、所定の経過時間は、所定の操作演出における特定タイミングと、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングとを揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

20

【３１９２】

特徴ＪＪ６．

本発明群の特徴ＪＪ１から特徴ＪＪ５のいずれかに記載された遊技機において、

第１の期間（特定期間ＰＤ３２）に前記操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを変更可能であり、前記第１の期間とは異なる第２の期間（通常期間ＰＤ３１）に前記操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを変更しないことを特徴とする遊技機。

【３１９３】

本発明群の特徴ＪＪ６によれば、遊技機は、第１の期間に操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを変更可能であり、第１の期間とは異なる第２の期間に操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを変更しないので、第１の期間および第２の期間の移行に基づいて、操作演出における特定タイミングを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

【３１９４】

特徴ＪＪ７．

本発明群の特徴ＪＪ１から特徴ＪＪ６のいずれかに記載された遊技機において、

前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間（通常期間ＰＤ３１）と、

前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間（特定期間ＰＤ３２）とを備えることを特徴とする遊技機。

40

【３１９５】

本発明群の特徴ＪＪ７によれば、遊技機は、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間と、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間とを備えるので、演出判断期間および非演出判断期間の移行に基づいて、操作演出を実行させるか否かを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【３１９６】

特徴ＪＪ８．

50

本発明群の特徴ＪＪ１から特徴ＪＪ７のいずれかに記載された遊技機において、

前記操作演出実行手段は、前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作される都度、複数回にわたって前記所定の操作演出を実行させ、

前記所定の操作演出は、前記操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。

【３１９７】

本発明群の特徴ＪＪ８によれば、所定の操作演出は、操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【３１９８】

特徴ＪＪ９．

本発明群の特徴ＪＪ１から特徴ＪＪ８のいずれかに記載された遊技機において、

所定の操作設定期間（通常期間ＰＤ３１）における前記操作手段の操作態様に基づいて、前記所定の操作演出の価値を現出させる設定情報（押下回数ＰＵＮ）を記憶可能な操作設定記憶手段（ＲＡＭ５４）を備え、

前記所定の操作演出は、前記操作設定記憶手段に記憶された前記設定情報に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。

【３１９９】

本発明群の特徴ＪＪ９によれば、所定の操作演出は、操作設定記憶手段に記憶された設定情報に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【３２００】

特徴ＪＪ１０．

本発明群の特徴ＪＪ１から特徴ＪＪ９のいずれかに記載された遊技機において、

前記操作手段は、

第１の操作手段と、

前記第１の操作手段とは異なる第２の操作手段とを備え、

前記操作演出実行手段は、

所定条件の下、前記第１の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させて前記所定の操作演出を実行可能であり、前記第２の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく前記所定の操作演出を実行させることを特徴とする遊技機。

30

【３２０１】

本発明群の特徴ＪＪ１０によれば、操作演出実行手段は、所定条件の下、第１の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第２の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく前記所定の操作演出を実行させるので、遊技者は、第１の操作手段および第２の操作手段を選択して操作することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

【３２０２】

このような本発明の特徴ＪＪ群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【３２０３】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させる

50

ことによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な押ボタンなどの操作手段を備えている。例えば、操作手段は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような操作演出を実行可能となっている。

【３２０４】

しかしながら、操作手段にて実行可能な操作演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【３２０５】

<特徴ＫＫ群>

特徴ＫＫ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回の変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な操作手段（押ボタン１４２）と、前記所定の操作演出を含む演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作態様を遊技者に示唆する操作演出示唆手段（操作予告パート）と、

前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させる操作演出実行手段（結果報知パート）とを備え、

前記所定の操作演出における特定タイミングは、前記所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングと揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。

【３２０６】

本発明群の特徴ＫＫ１によれば、所定の操作演出における特定タイミングは、所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングと揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。また、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【３２０７】

特徴ＫＫ２．

本発明群の特徴ＫＫ１に記載された遊技機において、

第１の期間（特定期間ＰＤ３２）に前記操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを前記他の演出における所定タイミングと揃えるように変更可能であり、前記第１の期間とは異なる第２の期間（通常期間ＰＤ３１）に前記操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを前記他の演出における所定タイミングと揃えるように変更しないことを特徴とする遊技機。

【３２０８】

本発明群の特徴ＫＫ２によれば、遊技機は、第１の期間に操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを他の演出における所定タイミングと揃えるように変更可能であり、第１の期間とは異なる第２の期間に操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを他の演出における所定タイミングと揃えるように変更しないので、第１の期間および第２の期間の移行に基づいて、操作演出を実行するタイミングを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【３２０９】

特徴ＫＫ３．

本発明群の特徴ＫＫ１または特徴ＫＫ２に記載された遊技機において、

前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、

10

20

30

40

50

実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間（通常期間 P D 3 1 ）と、

前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間（特定期間 P D 3 2 ）とを備えることを特徴とする遊技機。

【 3 2 1 0 】

本発明群の特徴 K K 3 によれば、遊技機は、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間と、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間とを備えるので、演出判断期間および非演出判断期間の移行に基づいて、操作演出を実行させるか否かを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【 3 2 1 1 】

特徴 K K 4 .

本発明群の特徴 K K 1 から特徴 K K 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記操作演出実行手段は、前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作される都度、複数回にわたって前記所定の操作演出を実行させ、

前記所定の操作演出は、前記操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。

【 3 2 1 2 】

20

本発明群の特徴 K K 4 によれば、所定の操作演出は、操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 2 1 3 】

特徴 K K 5 .

本発明群の特徴 K K 1 から特徴 K K 4 のいずれかに記載された遊技機において、

所定の操作設定期間（通常期間 P D 3 1 ）における前記操作手段の操作態様に基づいて、前記所定の操作演出の価値を現出させる設定情報（押下回数 P U N ）を記憶可能な操作設定記憶手段（ R A M 5 4 ）を備え、

前記所定の操作演出は、前記操作設定記憶手段に記憶された前記設定情報に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。

30

【 3 2 1 4 】

本発明群の特徴 K K 5 によれば、所定の操作演出は、操作設定記憶手段に記憶された設定情報に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 2 1 5 】

特徴 K K 6 .

本発明群の特徴 K K 1 から特徴 K K 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記操作手段は、

第 1 の操作手段と、

40

前記第 1 の操作手段とは異なる第 2 の操作手段とを備え、

前記操作演出実行手段は、

所定条件の下、前記第 1 の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させて前記所定の操作演出を実行可能であり、前記第 2 の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく前記所定の操作演出を実行させることを特徴とする遊技機。

【 3 2 1 6 】

本発明群の特徴 K K 6 によれば、操作演出実行手段は、所定条件の下、第 1 の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第 2 の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定

50

タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるので、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【３２１７】

このような本発明の特徴Ｋ群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【３２１８】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

10

ところで、このような遊技機は、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な押ボタンなどの操作手段を備えている。例えば、操作手段は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような操作演出を実行可能となっている。

【３２１９】

しかしながら、操作手段にて実行可能な操作演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

20

【３２２０】

<特徴Ｌ群>

特徴Ｌ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回の変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な操作手段（押ボタン１４２）と、前記所定の操作演出を含む演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

30

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作態様を遊技者に示唆する操作演出示唆手段（操作予告パート）と、

前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させる操作演出実行手段（結果報知パート）とを備え、

前記所定の操作演出における特定タイミングは、前記遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。

【３２２１】

本発明群の特徴Ｌ１によれば、所定の操作演出における特定タイミングは、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。また、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

40

【３２２２】

特徴Ｌ２．

本発明群の特徴Ｌ１に記載された遊技機において、

第１の期間（特定期間ＰＤ３２）に前記操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを前記遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように変更可能であり、前記第１の期間とは異なる第２の期間（通常期間ＰＤ３１）に前記操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを前記遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように変更しないことを特徴とする遊技機。

50

【 3 2 2 3 】

本発明群の特徴 L L 2 によれば、遊技機は、第 1 の期間に操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように変更可能であり、第 1 の期間とは異なる第 2 の期間に操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように変更しないので、第 1 の期間および第 2 の期間の移行に基づいて、操作演出を実行するタイミングを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 2 2 4 】

特徴 L L 3 .

10

本発明群の特徴 L L 1 または特徴 L L 2 に記載された遊技機において、

前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間（通常期間 P D 3 1 ）と、

前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間（特定期間 P D 3 2 ）とを備えることを特徴とする遊技機。

【 3 2 2 5 】

本発明群の特徴 L L 3 によれば、遊技機は、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間と、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間とを備えるので、演出判断期間および非演出判断期間の移行に基づいて、操作演出を実行させるか否かを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【 3 2 2 6 】

特徴 L L 4 .

本発明群の特徴 L L 1 から特徴 L L 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記操作演出実行手段は、前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作される都度、複数回にわたって前記所定の操作演出を実行させ、

前記所定の操作演出は、前記操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。

30

【 3 2 2 7 】

本発明群の特徴 L L 4 によれば、所定の操作演出は、操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 2 2 8 】

特徴 L L 5 .

本発明群の特徴 L L 1 から特徴 L L 4 のいずれかに記載された遊技機において、

所定の操作設定期間（通常期間 P D 3 1 ）における前記操作手段の操作態様に基づいて、前記所定の操作演出の価値を現出させる設定情報（押下回数 P U N ）を記憶可能な操作設定記憶手段（ R A M 5 4 ）を備え、

40

前記所定の操作演出は、前記操作設定記憶手段に記憶された前記設定情報に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。

【 3 2 2 9 】

本発明群の特徴 L L 5 によれば、所定の操作演出は、操作設定記憶手段に記憶された設定情報に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 2 3 0 】

特徴 L L 6 .

本発明群の特徴 L L 1 から特徴 L L 5 のいずれかに記載された遊技機において、

50

前記操作手段は、

第 1 の操作手段と、

前記第 1 の操作手段とは異なる第 2 の操作手段とを備え、

前記操作演出実行手段は、

所定条件の下、前記第 1 の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させて前記所定の操作演出を実行可能であり、前記第 2 の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく前記所定の操作演出を実行させることを特徴とする遊技機。

【 3 2 3 1 】

本発明群の特徴 L L 6 によれば、操作演出実行手段は、所定条件の下、第 1 の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第 2 の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるので、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【 3 2 3 2 】

このような本発明の特徴 L L 群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 3 2 3 3 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

20

ところで、このような遊技機は、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な押ボタンなどの操作手段を備えている。例えば、操作手段は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような操作演出を実行可能となっている。

【 3 2 3 4 】

30

しかしながら、操作手段にて実行可能な操作演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【 3 2 3 5 】

< 特徴 M M 群 >

特徴 M M 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5 および下作動口 2 6）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回の変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 3 6）と、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な操作手段（押ボタン 1 4 2）と、前記所定の操作演出を含む演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

40

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作態様を遊技者に示唆する操作演出示唆手段（操作予告パート）と、

前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させる操作演出実行手段（結果報知パート）とを備え、

前記遊技機は、

第 1 の期間（特定期間 P D 3 2）に前記操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを変更可能であり、前記第 1 の期間とは異なる第 2 の期間（通

50

常期間 P D 3 1) に前記操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを変更しないことを特徴とする遊技機。

【 3 2 3 6 】

本発明群の特徴 M M 1 によれば、遊技機は、第 1 の期間に操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを変更可能であり、第 1 の期間とは異なる第 2 の期間に操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを変更しないので、第 1 の期間および第 2 の期間の移行に基づいて、操作演出における特定タイミングを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 2 3 7 】

特徴 M M 2 .

10

本発明群の特徴 M M 1 に記載された遊技機において、

前記所定の操作演出における特定タイミングは、前記所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングと揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。

【 3 2 3 8 】

本発明群の特徴 M M 2 によれば、所定の操作演出における特定タイミングは、所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングと揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【 3 2 3 9 】

特徴 M M 3 .

20

本発明群の特徴 M M 1 に記載された遊技機において、

前記所定の操作演出における特定タイミングは、前記遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。

【 3 2 4 0 】

本発明群の特徴 M M 3 によれば、所定の操作演出における特定タイミングは、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【 3 2 4 1 】

特徴 M M 4 .

30

本発明群の特徴 M M 1 から特徴 M M 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間（通常期間 P D 3 1 ）と、

前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間（特定期間 P D 3 2 ）とを備えることを特徴とする遊技機。

【 3 2 4 2 】

本発明群の特徴 M M 4 によれば、遊技機は、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間と、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間とを備えるので、演出判断期間および非演出判断期間の移行に基づいて、操作演出を実行させるか否かを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

【 3 2 4 3 】

特徴 M M 5 .

本発明群の特徴 M M 1 から特徴 M M 4 のいずれかに記載された遊技機において、

前記操作演出実行手段は、前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作される都度、複数回にわたって前記所定の操作演出を実行させ、

前記所定の操作演出は、前記操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化するこ

50

とを特徴とする遊技機。

【 3 2 4 4 】

本発明群の特徴 M M 5 によれば、所定の操作演出は、操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 2 4 5 】

特徴 M M 6 .

本発明群の特徴 M M 1 から特徴 M M 5 のいずれかに記載された遊技機において、

所定の操作設定期間（通常期間 P D 3 1）における前記操作手段の操作態様に基づいて、前記所定の操作演出の価値を現出させる設定情報（押下回数 P U N）を記憶可能な操作設定記憶手段（R A M 5 4）を備え、

前記所定の操作演出は、前記操作設定記憶手段に記憶された前記設定情報に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。

【 3 2 4 6 】

本発明群の特徴 M M 6 によれば、所定の操作演出は、操作設定記憶手段に記憶された設定情報に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 2 4 7 】

特徴 M M 7 .

本発明群の特徴 M M 1 から特徴 M M 6 のいずれかに記載された遊技機において、

前記操作手段は、

第 1 の操作手段と、

前記第 1 の操作手段とは異なる第 2 の操作手段とを備え、

前記操作演出実行手段は、

所定条件の下、前記第 1 の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させて前記所定の操作演出を実行可能であり、前記第 2 の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく前記所定の操作演出を実行させることを特徴とする遊技機。

【 3 2 4 8 】

本発明群の特徴 M M 7 によれば、操作演出実行手段は、所定条件の下、第 1 の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第 2 の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるので、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 2 4 9 】

このような本発明の特徴 M M 群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 3 2 5 0 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な押ボタンなどの操作手段を備えている。例えば、操作手段は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような操作演出を実行可能となっている。

【 3 2 5 1 】

しかしながら、操作手段にて実行可能な操作演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【 3 2 5 2 】

< 特徴 N N 群 >

特徴 N N 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5 および下作動口 2 6）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回の変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 3 6）と、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な操作手段（押ボタン 1 4 2）と、前記所定の操作演出を含む演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

10

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作態様を遊技者に示唆する操作演出示唆手段（操作予告パート）と、

前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させる操作演出実行手段（結果報知パート）とを備え、

前記遊技機は、

所定の操作設定期間（通常期間 P D 3 1）における前記操作手段の操作態様に基づいて、前記所定の操作演出の価値を現出させる設定情報（押下回数 P U N）を記憶可能な操作設定記憶手段（R A M 5 4）を備え、

20

前記所定の操作演出は、前記操作設定記憶手段に記憶された前記設定情報に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。

【 3 2 5 3 】

本発明群の特徴 N N 1 によれば、遊技機は、所定の操作設定期間における操作手段の操作態様に基づいて、所定の操作演出の価値を現出させる設定情報を記憶可能な操作設定記憶手段を備え、所定の操作演出は、操作設定記憶手段に記憶された設定情報に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 2 5 4 】

30

特徴 N N 2 .

本発明群の特徴 N N 1 に記載された遊技機において、

前記所定の操作演出における特定タイミングは、前記所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングと揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。

【 3 2 5 5 】

本発明群の特徴 N N 2 によれば、所定の操作演出における特定タイミングは、所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングと揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【 3 2 5 6 】

40

特徴 N N 3 .

本発明群の特徴 N N 1 に記載された遊技機において、

前記所定の操作演出における特定タイミングは、前記遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。

【 3 2 5 7 】

本発明群の特徴 N N 3 によれば、所定の操作演出における特定タイミングは、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【 3 2 5 8 】

50

特徴 N N 4 .

本発明群の特徴 N N 1 から特徴 N N 3 のいずれかに記載された遊技機において、

第 1 の期間（特定期間 P D 3 2）に前記操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを変更可能であり、前記第 1 の期間とは異なる第 2 の期間（通常期間 P D 3 1）に前記操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを変更しないことを特徴とする遊技機。

【 3 2 5 9 】

本発明群の特徴 N N 4 によれば、遊技機は、第 1 の期間に操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを変更可能であり、第 1 の期間とは異なる第 2 の期間に操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを変更しないので、第 1 の期間および第 2 の期間の移行に基づいて、操作演出を実行するタイミングを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【 3 2 6 0 】

特徴 N N 5 .

本発明群の特徴 N N 1 から特徴 N N 4 のいずれかに記載された遊技機において、

前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間（通常期間 P D 3 1）と、

前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間（特定期間 P D 3 2）とを備えることを特徴とする遊技機。

20

【 3 2 6 1 】

本発明群の特徴 N N 5 によれば、遊技機は、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間と、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間とを備えるので、演出判断期間および非演出判断期間の移行に基づいて、操作演出を実行させるか否かを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 2 6 2 】

特徴 N N 6 .

本発明群の特徴 N N 1 から特徴 N N 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記操作演出実行手段は、前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作される都度、複数回にわたって前記所定の操作演出を実行させ、

30

前記所定の操作演出は、前記操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。

【 3 2 6 3 】

本発明群の特徴 N N 6 によれば、所定の操作演出は、操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 2 6 4 】

40

特徴 N N 7 .

本発明群の特徴 N N 1 から特徴 N N 6 のいずれかに記載された遊技機において、

前記操作手段は、

第 1 の操作手段と、

前記第 1 の操作手段とは異なる第 2 の操作手段とを備え、

前記操作演出実行手段は、

所定条件の下、前記第 1 の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させて前記所定の操作演出を実行可能であり、前記第 2 の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく前記所定の操作演出を実行させることを特徴とする遊技機。

50

【 3 2 6 5 】

本発明群の特徴 N N 7 によれば、操作演出実行手段は、所定条件の下、第 1 の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させて所定の操作演出を実行可能であり、第 2 の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるので、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 2 6 6 】

このような本発明の特徴 N N 群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 3 2 6 7 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な押ボタンなどの操作手段を備えている。例えば、操作手段は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような操作演出を実行可能となっている。

【 3 2 6 8 】

しかしながら、操作手段にて実行可能な操作演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【 3 2 6 9 】

< 特徴 00 群 >

特徴 00 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6 ）と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5 および下作動口 2 6 ）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回の変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 3 6 ）と、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な操作手段（押ボタン 1 4 2 ）と、前記所定の操作演出を含む演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 ）とを備える遊技機（パチンコ機 1 ）であって、

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作態様を遊技者に示唆する操作演出示唆手段（操作予告パート）と、

前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させる操作演出実行手段（結果報知パート）とを備え、

前記操作手段は、

第 1 の操作手段と、

前記第 1 の操作手段とは異なる第 2 の操作手段とを備え、

前記操作演出実行手段は、

所定条件の下、前記第 1 の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させて前記所定の操作演出を実行可能であり、前記第 2 の操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく前記所定の操作演出を実行させることを特徴とする遊技機。

【 3 2 7 0 】

本発明群の特徴 00 1 によれば、操作演出実行手段は、所定条件の下、第 1 の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させて所定の操作演

10

20

30

40

50

出を実行可能であり、第２の操作手段が操作された場合に、所定の操作演出における特定タイミングを変更させることなく所定の操作演出を実行させるので、遊技者は、第１の操作手段および第２の操作手段を選択して操作することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【３２７１】

特徴００２．

本発明群の特徴００１に記載された遊技機において、

前記所定の操作演出における特定タイミングは、前記所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングと揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。

【３２７２】

本発明群の特徴００２によれば、所定の操作演出における特定タイミングは、所定の操作演出とは異なる他の演出における所定タイミングと揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【３２７３】

特徴００３．

本発明群の特徴００１に記載された遊技機において、

前記所定の操作演出における特定タイミングは、前記遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように設定されることを特徴とする遊技機。

【３２７４】

本発明群の特徴００３によれば、所定の操作演出における特定タイミングは、遊技回の変動表示を切り替えるタイミングと揃えるように設定されるので、遊技者は、所定の操作演出における特定タイミングを把握することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【３２７５】

特徴００４．

本発明群の特徴ＬＬ１に記載された遊技機において、

第１の期間（特定期間ＰＤ３２）に前記第１の操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを変更可能であり、前記第１の期間とは異なる第２の期間（通常期間ＰＤ３１）に前記第１の操作手段が操作された場合に前記所定の操作演出における特定タイミングを変更しないことを特徴とする遊技機。

【３２７６】

本発明群の特徴００４によれば、遊技機は、第１の期間に第１の操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを変更可能であり、第１の期間とは異なる第２の期間に第１の操作手段が操作された場合に所定の操作演出における特定タイミングを変更しないので、第１の期間および第２の期間の移行に基づいて、操作演出を実行するタイミングを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【３２７７】

特徴００５．

本発明群の特徴００１から特徴００４のいずれかに記載された遊技機において、

前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間（通常期間ＰＤ３１）と、

前記操作手段が操作された場合に、前記所定の操作演出を実行させるか否かを判断することなく実行させる非演出判断期間（特定期間ＰＤ３２）とを備えることを特徴とする遊技機。

【３２７８】

本発明群の特徴００５によれば、遊技機は、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断し、実行させると判断した場合に実行させる演出判断期間と、操作手段が操作された場合に、所定の操作演出を実行させるか否かを判断することな

10

20

30

40

50

く実行させる非演出判断期間とを備えるので、演出判断期間および非演出判断期間の移行に基づいて、操作演出を実行させるか否かを相違させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 2 7 9 】

特徴 006 .

本発明群の特徴 001 から特徴 005 のいずれかに記載された遊技機において、

前記操作演出実行手段は、前記操作演出示唆手段にて示唆した前記操作手段の操作態様に応じて前記操作手段が操作される都度、複数回にわたって前記所定の操作演出を実行させ、

前記所定の操作演出は、前記操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。 10

【 3 2 8 0 】

本発明群の特徴 006 によれば、所定の操作演出は、操作手段の操作回数に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 2 8 1 】

特徴 007 .

本発明群の特徴 001 から特徴 006 のいずれかに記載された遊技機において、

所定の操作設定期間（通常期間 P D 3 1）における前記操作手段の操作態様に基づいて、前記所定の操作演出の価値を現出させる設定情報（押下回数 P U N）を記憶可能な操作設定記憶手段（R A M 5 4）を備え、 20

前記所定の操作演出は、前記操作設定記憶手段に記憶された前記設定情報に基づいて、演出の価値が変化することを特徴とする遊技機。

【 3 2 8 2 】

本発明群の特徴 007 によれば、所定の操作演出は、操作設定記憶手段に記憶された設定情報に基づいて、演出の価値が変化するので、遊技機は、操作演出の価値を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 2 8 3 】

このような本発明の特徴 00 群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。 30

【 3 2 8 4 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、遊技者の操作に基づいて、所定の操作演出を実行可能な押ボタンなどの操作手段を備えている。例えば、操作手段は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような操作演出を実行可能となっている。 40

【 3 2 8 5 】

しかしながら、操作手段にて実行可能な操作演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【 3 2 8 6 】

< 特徴 P P 群 >

特徴 P P 1 .

所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段（作動口用の入賞処理）と、 50

前記特別情報取得手段にて取得された前記特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段（変動開始処理）とを備え、

前記特別情報判定手段にて前記特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機であって、

遊技盤の正面から見て視認可能な発光手段（発光体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第１の回転手段（回転体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成され、前記第１の回転手段とは異なる第２の回転手段（回転体）とを備え、

前記第１の回転手段は、

所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、

前記回転板部は、

裏面側に位置する前記発光手段の光を視認可能に構成され、

前記第２の回転手段は、

前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部の裏面側に移動してくることによって、前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間を移動可能に構成され、

前記遊技機は、

所定の遊技状態において、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して特定位置の前記発光手段の光を視認可能な第１の状態と、

前記第２の回転手段の前記第２位置への移動によって、前記第２の回転手段にて前記特定位置の前記発光手段の光を遮って、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して前記第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有することを特徴とする遊技機。

【３２８７】

本発明群の特徴ＰＰ１によれば、遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第１の状態と、第２の回転手段の第２位置への移動によって、第２の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有するので、第１の回転手段における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

ここで、従来の演出用回転体は、回転体の正面視における表面側だけで装飾性を提供しており、最前面のレンズ部の裏には発光体や基板などが設置されているので、回転体の裏面側は見えなくなっていた。したがって、当然その裏面側に他の回転体を移動させることはなかった。

しかしながら、本発明群の特徴ＰＰ１によれば、第１の回転手段の表面側にて装飾性を提供するとともに、第１の回転手段の裏面側にて装飾性を高めることができる。

【３２８８】

特徴ＰＰ２．

本発明群の特徴ＰＰ１に記載された遊技機において、

前記回転板部は、

第１の透光率を有する第１領域と、

前記第１の透光率よりも高い第２の透光率を有し、前記第１領域とは異なる第２領域とを備えることを特徴とする遊技機。

【３２８９】

本発明群の特徴ＰＰ２によれば、回転板部は、第１の透光率を有する第１領域と、第１の透光率よりも高い第２の透光率を有し、第１領域とは異なる第２領域とを備えるので、第１の状態における特定位置の発光手段の光や、第２の状態における第２の回転手段の見え方を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、裏面側を視認可能な第１の回転手段に対しても透光率の異なる各領域を設けているので、第１の回転手段の裏面側の光の見え方を多彩にすることができ、裏面側を視認可

10

20

30

40

50

能な第 1 の回転手段の単体としても従来の演出用回転体と変わらない高い装飾性を提供することができる。

【 3 2 9 0 】

特徴 P P 3 .

本発明群の特徴 P P 1 または特徴 P P 2 に記載された遊技機において、

前記第 2 の状態は、

前記第 1 の回転手段の回転状況と、前記第 2 の回転手段の移動状況とに基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、前記有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを発生し得ることを特徴とする遊技機。

【 3 2 9 1 】

本発明群の特徴 P P 3 によれば、第 2 の状態は、第 1 の回転手段の回転状況と、第 2 の回転手段の移動状況とに基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを発生し得るので、遊技機は、第 1 の回転手段の回転状況と、第 2 の回転手段の移動状況とに遊技者を注目させることができる。

【 3 2 9 2 】

特徴 P P 4 .

本発明群の特徴 P P 1 から特徴 P P 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 の回転手段は、複数の移動経路を有し、

前記第 2 の状態は、

前記第 2 の回転手段の前記移動経路によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得ることを特徴とする遊技機。

【 3 2 9 3 】

本発明群の特徴 P P 4 によれば、第 2 の状態は、第 2 の回転手段の移動経路によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るので、遊技機は、第 2 の回転手段の移動経路に遊技者を注目させることができる。

さらに、第 1 の回転手段は、その裏面側を視認可能となっているので、遊技者は、第 2 の回転手段の複数の移動経路を視認することができ、各移動経路に意味を持たせた場合に遊技への注目度を更に向上させることができる。

【 3 2 9 4 】

特徴 P P 5 .

本発明群の特徴 P P 1 から特徴 P P 4 のいずれかに記載された遊技機において、

複数の前記第 2 の回転手段を備え、

複数の前記第 2 の回転手段は、前記第 1 の回転手段における前記回転板部の裏面側に同時に移動可能であることを特徴とする遊技機。

【 3 2 9 5 】

本発明群の特徴 P P 5 によれば、複数の第 2 の回転手段は、第 1 の回転手段における回転板部の裏面側に同時に移動可能であるので、第 1 の状態における特定位置の発光手段の光や、第 2 の状態における第 2 の回転手段の見え方を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 2 9 6 】

特徴 P P 6 .

本発明群の特徴 P P 1 から特徴 P P 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記所定の回転状態にある前記第 1 の回転手段における前記所定の回転軸は、少なくとも所定の期間だけ移動することなく留まることを特徴とする遊技機。

【 3 2 9 7 】

本発明群の特徴 P P 6 によれば、所定の回転状態にある第 1 の回転手段における所定の回転軸は、少なくとも所定の期間だけ移動することなく留まるので、遊技者は、所定の回転状態にある第 1 の回転手段における回転板部を安定して視認することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 2 9 8 】

10

20

30

40

50

特徴 P P 7 .

本発明群の特徴 P P 1 から特徴 P P 6 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 1 の回転手段は、前記第 2 の回転手段に当接することによって、前記第 2 の回転手段の回転を規制する規制部を備えることを特徴とする遊技機。

【 3 2 9 9 】

本発明群の特徴 P P 7 によれば、第 1 の回転手段は、第 2 の回転手段に当接することによって、第 2 の回転手段の回転を規制する規制部を備えるので、第 1 の回転手段における規制部にて第 2 の回転手段の回転を規制することによって、第 2 の回転手段の回転を変化させることができ、所定位置における第 2 の回転手段の挙動を安定させることができる。

【 3 3 0 0 】

10

特徴 P P 8 .

本発明群の特徴 P P 1 から特徴 P P 7 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 の回転手段は、複数の回転方向を有し、

前記第 2 の状態は、

前記第 2 の回転手段の前記回転方向によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得ることを特徴とする遊技機。

【 3 3 0 1 】

本発明群の特徴 P P 8 によれば、第 2 の状態は、第 2 の回転手段の回転方向によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るので、遊技機は、第 2 の回転手段の回転方向に遊技者を注目させることができる。

20

【 3 3 0 2 】

特徴 P P 9 .

本発明群の特徴 P P 1 から特徴 P P 8 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 1 の状態は、

前記発光手段の発光状況に基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、前記有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを報知し得ることを特徴とする遊技機。

【 3 3 0 3 】

本発明群の特徴 P P 9 によれば、第 1 の状態は、発光手段の発光状況に基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを報知し得るので、遊技機は、発光手段の発光状況に遊技者を注目させることができる。

30

【 3 3 0 4 】

このような本発明の特徴 P P 群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 3 3 0 5 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

40

ところで、このような遊技機は、例えば、透明または半透明の板部と、この板部の裏面に設けられた L E D（Light Emitting Diode）とを備え、板部を通して L E D を視認可能とし、L E D の発光状態や色などを変化させること等によって、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行可能となっている。

【 3 3 0 6 】

しかしながら、単に L E D の発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【 3 3 0 7 】

50

< 特徴 Q Q 群 >

特徴 Q Q 1 .

所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段（作動口用の入賞処理）と、

前記特別情報取得手段にて取得された前記特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段（変動開始処理）とを備え、

前記特別情報判定手段にて前記特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機であって、

遊技盤の正面から見て視認可能な発光手段（発光体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第 1 の回転手段（回転体）と、

10

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成され、前記第 1 の回転手段とは異なる第 2 の回転手段（回転体）とを備え、

前記第 1 の回転手段は、

所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、

前記回転板部は、

裏面側に位置する前記発光手段の光を視認可能に構成され、

前記第 2 の回転手段は、

前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、前記回転板部の裏面側に移動してくることによって、前記遊技盤を正面から見た場合に

20

、前記回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間を移動可能に構成され、

前記遊技機は、

所定の遊技状態において、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して特定位置の前記発光手段の光を視認可能な第 1 の状態と、

前記第 2 の回転手段の前記第 2 位置への移動によって、前記第 2 の回転手段にて前記特定位置の前記発光手段の光を遮って、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して前記第 2 の回転手段を視認可能な第 2 の状態とを有し、

前記回転板部は、

第 1 の透光率を有する第 1 領域と、

前記第 1 の透光率よりも高い第 2 の透光率を有し、前記第 1 領域とは異なる第 2 領域とを備えることを特徴とする遊技機。

30

【 3 3 0 8 】

本発明群の特徴 Q Q 1 によれば、遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第 1 の状態と、第 2 の回転手段の第 2 位置への移動によって、第 2 の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して第 2 の回転手段を視認可能な第 2 の状態とを有するので、第 1 の回転手段における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

ここで、従来の演出用回転体は、回転体の正面視における表面側だけで装飾性を提供しており、最前面のレンズ部の裏には発光体や基板などが設置されているので、回転体の裏面側は見えなくなっていた。したがって、当然その裏面側に他の回転体を移動させることはなかった。

40

しかしながら、本発明群の特徴 Q Q 1 によれば、第 1 の回転手段の表面側にて装飾性を提供するとともに、第 1 の回転手段の裏面側にて装飾性を高めることができる。

また、回転板部は、第 1 の透光率を有する第 1 領域と、第 1 の透光率よりも高い第 2 の透光率を有し、第 1 領域とは異なる第 2 領域とを備えるので、第 1 の状態における特定位置の発光手段の光や、第 2 の状態における第 2 の回転手段の見え方を多様化することができる。また、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、裏面側を視認可能な第 1 の回転手段に対しても透光率の異なる各領域を設けているので、第 1 の回転手段の裏面側の光の見え方を多彩にすることができ、裏面側を視認可

50

能な第 1 の回転手段の単体としても従来の演出用回転体と変わらない高い装飾性を提供することができる。

【 3 3 0 9 】

特徴 Q Q 2 .

本発明群の特徴 Q Q 1 に記載された遊技機において、

前記第 1 領域および前記第 2 領域は、前記遊技盤の正面から見て互いに異なる厚さを有することによって、互いに異なる透光率を有することを特徴とする遊技機。

【 3 3 1 0 】

本発明群の特徴 Q Q 2 によれば、第 1 領域および第 2 領域は、遊技盤の正面から見て互いに異なる厚さを有することによって、互いに異なる透光率を有するので、回転板部の構成を簡素にすることができる。

10

【 3 3 1 1 】

特徴 Q Q 3 .

本発明群の特徴 Q Q 1 または特徴 Q Q 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 領域および前記第 2 領域は、前記遊技盤の正面から見て互いに隣り合うように設けられることを特徴とする遊技機。

【 3 3 1 2 】

本発明群の特徴 Q Q 3 によれば、第 1 領域および第 2 領域は、遊技盤の正面から見て互いに隣り合うように設けられるので、遊技盤の正面から見て所定の距離を隔てて設けられる場合と比較して回転板部の構成を簡素にすることができる。

20

【 3 3 1 3 】

このような本発明の特徴 Q Q 群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 3 3 1 4 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

30

ところで、このような遊技機は、例えば、透明または半透明の板部と、この板部の裏面に設けられた L E D（Light Emitting Diode）とを備え、板部を通して L E D を視認可能とし、L E D の発光状態や色などを変化させること等によって、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行可能となっている。

【 3 3 1 5 】

しかしながら、単に L E D の発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【 3 3 1 6 】

40

< 特徴 R R 群 >

特徴 R R 1 .

所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段（作動口用の入賞処理）と、

前記特別情報取得手段にて取得された前記特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段（変動開始処理）とを備え、

前記特別情報判定手段にて前記特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機であって、

遊技盤の正面から見て視認可能な発光手段（発光体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第 1 の回転手段（回転体）と、

50

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成され、前記第 1 の回転手段とは異なる第 2 の回転手段（回転体）とを備え、

前記第 1 の回転手段は、

所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、

前記回転板部は、

裏面側に位置する前記発光手段の光を視認可能に構成され、

前記第 2 の回転手段は、

前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、前記回転板部の裏面側に移動してくることによって、前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間を移動可能に構成され、

10

前記遊技機は、

所定の遊技状態において、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して特定位置の前記発光手段の光を視認可能な第 1 の状態と、

前記第 2 の回転手段の前記第 2 位置への移動によって、前記第 2 の回転手段にて前記特定位置の前記発光手段の光を遮って、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して前記第 2 の回転手段を視認可能な第 2 の状態とを有し、

前記第 2 の状態は、

前記第 1 の回転手段の回転状況と、前記第 2 の回転手段の移動状況とに基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、前記有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを発生し得ることを特徴とする遊技機。

20

【 3 3 1 7 】

本発明群の特徴 R R 1 によれば、遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第 1 の状態と、第 2 の回転手段の第 2 位置への移動によって、第 2 の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して第 2 の回転手段を視認可能な第 2 の状態とを有するので、第 1 の回転手段における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

ここで、従来の演出用回転体は、回転体の正面視における表面側だけで装飾性を提供しており、最前面のレンズ部の裏には発光体や基板などが設置されているので、回転体の裏面側は見えなくなっていた。したがって、当然その裏面側に他の回転体を移動させることはなかった。

30

しかしながら、本発明群の特徴 R R 1 によれば、第 1 の回転手段の表面側にて装飾性を提供するとともに、第 1 の回転手段の裏面側にて装飾性を高めることができる。

また、第 2 の状態は、第 1 の回転手段の回転状況と、第 2 の回転手段の移動状況とに基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを発生し得るので、遊技機は、第 1 の回転手段の回転状況と、第 2 の回転手段の移動状況とに遊技者を注目させることができる。

【 3 3 1 8 】

特徴 R R 2 .

40

本発明群の特徴 R R 1 に記載された遊技機において、

前記第 1 の回転手段は、

前記回転板部を所定の回転方向に回転させる第 1 の回転状態と、

前記回転板部を前記所定の回転方向と逆方向に回転させる第 2 の回転状態とを備え、

前記第 2 の状態は、

前記第 1 の回転状態と、前記第 2 の回転手段の前記第 2 位置への移動とに基づいて、前記有利状態を発生しやすくなり、前記第 2 の回転状態と、前記第 2 の回転手段の前記第 2 位置への移動とに基づいて、前記不利状態を発生しやすくなることを特徴とする遊技機。

【 3 3 1 9 】

本発明群の特徴 R R 2 によれば、第 2 の状態は、第 1 の回転状態と、第 2 の回転手段の

50

第 2 位置への移動とに基づいて、有利状態を発生しやすくなり、第 2 の回転状態と、第 2 の回転手段の第 2 位置への移動とに基づいて、不利状態を発生しやすくなるので、遊技者は、第 1 の回転手段の回転方向に注目することになる。

【 3 3 2 0 】

このような本発明の特徴 R R 群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 3 3 2 1 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、例えば、透明または半透明の板部と、この板部の裏面に設けられた L E D（Light Emitting Diode）とを備え、板部を通して L E D を視認可能とし、L E D の発光状態や色などを変化させること等によって、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行可能となっている。

【 3 3 2 2 】

しかしながら、単に L E D の発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【 3 3 2 3 】

< 特徴 S S 群 >

特徴 S S 1 .

所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段（作動口用の入賞処理）と、

前記特別情報取得手段にて取得された前記特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段（変動開始処理）とを備え、

前記特別情報判定手段にて前記特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機であって、

遊技盤の正面から見て視認可能な発光手段（発光体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第 1 の回転手段（回転体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成され、前記第 1 の回転手段とは異なる第 2 の回転手段（回転体）とを備え、

前記第 1 の回転手段は、

所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、

前記回転板部は、

裏面側に位置する前記発光手段の光を視認可能に構成され、

前記第 2 の回転手段は、

前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、前記回転板部の裏面側に移動してくることによって、前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間を移動可能に構成され、

前記遊技機は、

所定の遊技状態において、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して特定位置の前記発光手段の光を視認可能な第 1 の状態と、

前記第 2 の回転手段の前記第 2 位置への移動によって、前記第 2 の回転手段にて前記特定位置の前記発光手段の光を遮って、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して前記第 2 の回転手段を視認可能な第 2 の状態とを有し、

10

20

30

40

50

前記第 2 の回転手段は、複数の移動経路を有し、

前記第 2 の状態は、

前記第 2 の回転手段の前記移動経路によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得ることを特徴とする遊技機。

【3324】

本発明群の特徴 S S 1 によれば、遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第 1 の状態と、第 2 の回転手段の第 2 位置への移動によって、第 2 の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して第 2 の回転手段を視認可能な第 2 の状態とを有するので、第 1 の回転手段における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

ここで、従来の演出用回転体は、回転体の正面視における表面側だけで装飾性を提供しており、最前面のレンズ部の裏には発光体や基板などが設置されているので、回転体の裏面側は見えなくなっていた。したがって、当然その裏面側に他の回転体を移動させることはなかった。

しかしながら、本発明群の特徴 S S 1 によれば、第 1 の回転手段の表面側にて装飾性を提供するとともに、第 1 の回転手段の裏面側にて装飾性を高めることができる。

また、第 2 の状態は、第 2 の回転手段の移動経路によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生する確率が異なり得るので、遊技機は、第 2 の回転手段の移動経路に遊技者を注目させることができる。

20

さらに、第 1 の回転手段は、その裏面側を視認可能となっているので、遊技者は、第 2 の回転手段の複数の移動経路を視認することができ、各移動経路に意味を持たせた場合に遊技への注目度を更に向上させることができる。

【3325】

特徴 S S 2 .

本発明群の特徴 S S 1 に記載された遊技機において、

前記第 2 の回転手段は、

前記有利状態を発生する確率の高い第 1 の移動経路と、

前記第 1 の移動経路よりも前記有利状態を発生する確率の低い第 2 の移動経路とを備え

30

、前記第 1 の移動経路および前記第 2 の移動経路は、互いに重複する経路を含むことを特徴とする遊技機。

【3326】

本発明群の特徴 S S 2 によれば、第 1 の移動経路および第 2 の移動経路は、互いに重複する経路を含むので、遊技者は、第 2 の回転手段の移動経路を判別しにくくなり、第 2 の回転手段の移動経路に注目することになる。

【3327】

このような本発明の特徴 S S 群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【3328】

40

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、例えば、透明または半透明の板部と、この板部の裏面側に設けられた L E D（Light Emitting Diode）とを備え、板部を通して L E D を視認可能とし、L E D の発光状態や色などを変化させること等によって、特定制御状態に遊

50

技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行可能となっている。

【 3 3 2 9 】

しかしながら、単に L E D の発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【 3 3 3 0 】

< 特徴 T T 群 >

特徴 T T 1 .

所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段（作動口用の入賞処理）と、

前記特別情報取得手段にて取得された前記特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段（変動開始処理）とを備え、

前記特別情報判定手段にて前記特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機であって、

遊技盤の正面から見て視認可能な発光手段（発光体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第 1 の回転手段（回転体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成され、前記第 1 の回転手段とは異なる第 2 の回転手段（回転体）とを備え、

前記第 1 の回転手段は、

所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、

前記回転板部は、

裏面側に位置する前記発光手段の光を視認可能に構成され、

前記第 2 の回転手段は、

前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、前記回転板部の裏面側に移動してくることによって、前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間を移動可能に構成され、

前記遊技機は、

所定の遊技状態において、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して特定位置の前記発光手段の光を視認可能な第 1 の状態と、

前記第 2 の回転手段の前記第 2 位置への移動によって、前記第 2 の回転手段にて前記特定位置の前記発光手段の光を遮って、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して前記第 2 の回転手段を視認可能な第 2 の状態とを有し、

前記遊技機は、

複数の前記第 2 の回転手段を備え、

複数の前記第 2 の回転手段は、前記第 1 の回転手段における前記回転板部の裏面側に同時に移動可能であることを特徴とする遊技機。

【 3 3 3 1 】

本発明群の特徴 T T 1 によれば、遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第 1 の状態と、第 2 の回転手段の第 2 位置への移動によって、第 2 の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して第 2 の回転手段を視認可能な第 2 の状態とを有するので、第 1 の回転手段における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

ここで、従来の演出用回転体は、回転体の正面視における表面側だけで装飾性を提供しており、最前面のレンズ部の裏には発光体や基板などが設置されているので、回転体の裏面側は見えなくなっていた。したがって、当然その裏面側に他の回転体を移動させることはなかった。

しかしながら、本発明群の特徴 T T 1 によれば、第 1 の回転手段の表面側にて装飾性を提供するとともに、第 1 の回転手段の裏面側にて装飾性を高めることができる。

10

20

30

40

50

また、複数の第２の回転手段は、第１の回転手段における回転板部の裏面側に同時に移動可能であるので、第１の状態における特定位置の発光手段の光や、第２の状態における第２の回転手段の見え方を多様化することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【３３３２】

特徴ＴＴ２．

本発明群の特徴ＴＴ１に記載された遊技機において、

複数の前記第２の回転手段は、前記遊技盤を正面から見た場合に、１の前記第２の回転手段にて他の前記第２の回転手段を遮らないように移動することを特徴とする遊技機。

【３３３３】

本発明群の特徴ＴＴ２によれば、複数の第２の回転手段は、遊技盤を正面から見た場合に、１の第２の回転手段にて他の第２の回転手段を遮らないように移動するので、遊技者は、複数の第２の回転手段の全てを視認することができる。

【３３３４】

このような本発明の特徴ＴＴ群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【３３３５】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、例えば、透明または半透明の板部と、この板部の裏面側に設けられたＬＥＤ（Light Emitting Diode）とを備え、板部を通してＬＥＤを視認可能とし、ＬＥＤの発光状態や色などを変化させること等によって、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行可能となっている。

【３３３６】

しかしながら、単にＬＥＤの発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【３３３７】

<特徴ＵＵ群>

特徴ＵＵ１．

所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段（作動口用の入賞処理）と、

前記特別情報取得手段にて取得された前記特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段（変動開始処理）とを備え、

前記特別情報判定手段にて前記特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機であって、

遊技盤の正面から見て視認可能な発光手段（発光体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第１の回転手段（回転体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成され、前記第１の回転手段とは異なる第２の回転手段（回転体）とを備え、

前記第１の回転手段は、

所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、

前記回転板部は、

裏面側に位置する前記発光手段の光を視認可能に構成され、

10

20

30

40

50

前記第 2 の回転手段は、

前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、前記回転板部の裏面側に移動してくることによって、前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間を移動可能に構成され、

前記遊技機は、

所定の遊技状態において、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して特定位置の前記発光手段の光を視認可能な第 1 の状態と、

前記第 2 の回転手段の前記第 2 位置への移動によって、前記第 2 の回転手段にて前記特定位置の前記発光手段の光を遮って、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して前記第 2 の回転手段を視認可能な第 2 の状態とを有し、

前記所定の回転状態にある前記第 1 の回転手段における前記所定の回転軸は、少なくとも所定の期間だけ移動することなく留まることを特徴とする遊技機。

10

【 3 3 3 8 】

本発明群の特徴 U U 1 によれば、遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第 1 の状態と、第 2 の回転手段の第 2 位置への移動によって、第 2 の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して第 2 の回転手段を視認可能な第 2 の状態とを有するので、第 1 の回転手段における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

ここで、従来の演出用回転体は、回転体の正面視における表面側だけで装飾性を提供しており、最前面のレンズ部の裏には発光体や基板などが設置されているので、回転体の裏面側は見えなくなっていた。したがって、当然その裏面側に他の回転体を移動させることはなかった。

20

しかしながら、本発明群の特徴 U U 1 によれば、第 1 の回転手段の表面側にて装飾性を提供するとともに、第 1 の回転手段の裏面側にて装飾性を高めることができる。

また、所定の回転状態にある第 1 の回転手段における所定の回転軸は、少なくとも所定の期間だけ移動することなく留まるので、遊技者は、所定の回転状態にある第 1 の回転手段における回転板部を安定して視認することができ、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 3 3 3 9 】

30

特徴 U U 2 .

本発明群の特徴 U U 1 に記載された遊技機において、

前記第 2 の回転手段は、前記第 1 の回転手段における前記所定の回転軸が移動することなく留まっている状況にて前記第 2 位置に移動可能であることを特徴とする遊技機。

【 3 3 4 0 】

本発明群の特徴 U U 2 によれば、第 2 の回転手段は、第 1 の回転手段における所定の回転軸が移動することなく留まっている状況にて第 2 位置に移動可能であるので、遊技者は、第 1 の回転手段における所定の回転軸が移動することなく留まっている状況にて第 2 の回転手段の移動状況に注目することになる。

【 3 3 4 1 】

40

このような本発明の特徴 U U 群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 3 3 4 2 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

50

ところで、このような遊技機は、例えば、透明または半透明の板部と、この板部の裏面に設けられたＬＥＤ（Light Emitting Diode）とを備え、板部を通してＬＥＤを視認可能とし、ＬＥＤの発光状態や色などを変化させること等によって、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行可能となっている。

【３３４３】

しかしながら、単にＬＥＤの発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【３３４４】

< 特徴ＶＶ群 >

10

特徴ＶＶ１．

所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段（作動口用の入賞処理）と、

前記特別情報取得手段にて取得された前記特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段（変動開始処理）とを備え、

前記特別情報判定手段にて前記特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機であって、

遊技盤の正面から見て視認可能な発光手段（発光体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第１の回転手段（回転体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成され、前記第１の回転手段とは異なる第２の回転手段（回転体）とを備え、

20

前記第１の回転手段は、

所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、

前記回転板部は、

裏面側に位置する前記発光手段の光を視認可能に構成され、

前記第２の回転手段は、

前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部の裏面側に移動してくることによって、前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間を移動可能に構成され、

30

前記遊技機は、

所定の遊技状態において、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して特定位置の前記発光手段の光を視認可能な第１の状態と、

前記第２の回転手段の前記第２位置への移動によって、前記第２の回転手段にて前記特定位置の前記発光手段の光を遮って、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して前記第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有し、

前記第１の回転手段は、前記第２の回転手段に当接することによって、前記第２の回転手段の回転を規制する規制部を備えることを特徴とする遊技機。

【３３４５】

本発明群の特徴ＶＶ１によれば、遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第１の状態と、第２の回転手段の第２位置への移動によって、第２の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有するので、第１の回転手段における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

ここで、従来の演出用回転体は、回転体の正面視における表面側だけで装飾性を提供しており、最前面のレンズ部の裏には発光体や基板などが設置されているので、回転体の裏面側は見えなくなっていた。したがって、当然その裏面側に他の回転体を移動させることはなかった。

しかしながら、本発明群の特徴ＶＶ１によれば、第１の回転手段の表面側にて装飾性を

50

提供するとともに、第１の回転手段の裏面側にて装飾性を高めることができる。

また、第１の回転手段は、第２の回転手段に当接することによって、第２の回転手段の回転を規制する規制部を備えるので、第１の回転手段における規制部にて第２の回転手段の回転を規制することによって、第２の回転手段の回転を変化させることができ、所定位置における第２の回転手段の挙動を安定させることができる。

【３３４６】

特徴ＶＶ２．

本発明群の特徴ＶＶ１に記載された遊技機において、

前記第１の回転手段の回転状態は、前記規制部に前記第２の回転手段が当接した場合に変化することを特徴とする遊技機。

【３３４７】

本発明群の特徴ＶＶ２によれば、第１の回転手段の回転状態は、規制部に第２の回転手段が当接した場合に変化するので、遊技機は、第１の回転手段の回転状態を多様化することができる。

【３３４８】

このような本発明の特徴ＶＶ群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【３３４９】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、例えば、透明または半透明の板部と、この板部の裏面側に設けられたＬＥＤ（Light Emitting Diode）とを備え、板部を通してＬＥＤを視認可能とし、ＬＥＤの発光状態や色などを変化させること等によって、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行可能となっている。

【３３５０】

しかしながら、単にＬＥＤの発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【３３５１】

< 特徴ＷＷ群 >

特徴ＷＷ１．

所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段（作動口用の入賞処理）と、

前記特別情報取得手段にて取得された前記特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段（変動開始処理）とを備え、

前記特別情報判定手段にて前記特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機であって、

遊技盤の正面から見て視認可能な発光手段（発光体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第１の回転手段（回転体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成され、前記第１の回転手段とは異なる第２の回転手段（回転体）とを備え、

前記第１の回転手段は、

所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、

前記回転板部は、

10

20

30

40

50

裏面側に位置する前記発光手段の光を視認可能に構成され、
前記第 2 の回転手段は、
前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、
前記回転板部の裏面側に移動してくることによって、前記遊技盤を正面から見た場合に、
前記回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間を移動可能に構成され、
前記遊技機は、
所定の遊技状態において、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して特定位置の
前記発光手段の光を視認可能な第 1 の状態と、
前記第 2 の回転手段の前記第 2 位置への移動によって、前記第 2 の回転手段にて前記特
定位置の前記発光手段の光を遮って、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して前
記第 2 の回転手段を視認可能な第 2 の状態とを有し、
前記第 2 の回転手段は、複数の回転方向を有し、
前記第 2 の状態は、
前記第 2 の回転手段の前記回転方向によって、遊技者にとって有利な有利状態を発生す
る確率が異なり得ることを特徴とする遊技機。

【 3 3 5 2 】

本発明群の特徴 W W 1 によれば、遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態
にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第 1 の状態と、第 2 の回転
手段の第 2 位置への移動によって、第 2 の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って
、所定の回転状態にある回転板部を通して第 2 の回転手段を視認可能な第 2 の状態とを有
するので、第 1 の回転手段における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することが
できる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

ここで、従来の演出用回転体は、回転体の正面視における表面側だけで装飾性を提供し
ており、最前面のレンズ部の裏には発光体や基板などが設置されているので、回転体の裏
面側は見えなくなっていた。したがって、当然その裏面側に他の回転体を移動させること
はなかった。

しかしながら、本発明群の特徴 W W 1 によれば、第 1 の回転手段の表面側にて装飾性を
提供するとともに、第 1 の回転手段の裏面側にて装飾性を高めることができる。

また、第 2 の状態は、第 2 の回転手段の回転方向によって、遊技者にとって有利な有利
状態を発生する確率が異なり得るので、遊技機は、第 2 の回転手段の回転方向に遊技者を
注目させることができる。

【 3 3 5 3 】

特徴 W W 2 .

本発明群の特徴 W W 1 に記載された遊技機において、

前記第 2 の回転手段の回転状態は、前記第 2 の回転手段の回転を規制する規制部に前記
第 2 の回転手段が当接した場合に変化することを特徴とする遊技機。

【 3 3 5 4 】

本発明群の特徴 W W 2 によれば、第 2 の回転手段の回転状態は、第 2 の回転手段の回転
を規制する規制部に第 2 の回転手段が当接した場合に変化するので、遊技機は、第 2 の回
転手段の回転状態を多様化することができる。

【 3 3 5 5 】

このような本発明の特徴 W W 群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることが
できるので、次のような課題を解決することができる。

【 3 3 5 6 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊
技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの
所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当た
り抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表
示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定
制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させる

10

20

30

40

50

ことによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、例えば、透明または半透明の板部と、この板部の裏面に設けられたＬＥＤ（Light Emitting Diode）とを備え、板部を通してＬＥＤを視認可能とし、ＬＥＤの発光状態や色などを変化させること等によって、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行可能となっている。

【３３５７】

しかしながら、単にＬＥＤの発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【３３５８】

< 特徴ＸＸ群 >

特徴ＸＸ１．

所定の取得条件の成立に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段（作動口用の入賞処理）と、

前記特別情報取得手段にて取得された前記特別情報が所定の当選条件を満たすか否かを判定する特別情報判定手段（変動開始処理）とを備え、

前記特別情報判定手段にて前記特別情報が所定の当選条件を満たすと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定制御状態に移行する遊技機であって、

遊技盤の正面から見て視認可能な発光手段（発光体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成された第１の回転手段（回転体）と、

前記遊技盤の正面から見て回転可能に構成され、前記第１の回転手段とは異なる第２の回転手段（回転体）とを備え、

前記第１の回転手段は、

所定の回転軸を中心として回転可能に構成され、所定の回転状態と、所定の停止状態とに切り替わり得る回転板部を備え、

前記回転板部は、

裏面側に位置する前記発光手段の光を視認可能に構成され、

前記第２の回転手段は、

前記遊技盤を正面から見た場合に、前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と

、前記回転板部の裏面側に移動してくることによって、前記遊技盤を正面から見た場合に

、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間を移動可能に構成され、

前記遊技機は、

所定の遊技状態において、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して特定位置の前記発光手段の光を視認可能な第１の状態と、

前記第２の回転手段の前記第２位置への移動によって、前記第２の回転手段にて前記特定位置の前記発光手段の光を遮って、前記所定の回転状態にある前記回転板部を通して前記第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有し、

前記第１の状態は、

前記発光手段の発光状況に基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、前記有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを報知し得ることを特徴とする遊技機。

【３３５９】

本発明群の特徴ＸＸ１によれば、遊技機は、所定の遊技状態において、所定の回転状態にある回転板部を通して特定位置の発光手段の光を視認可能な第１の状態と、第２の回転手段の第２位置への移動によって、第２の回転手段にて特定位置の発光手段の光を遮って、所定の回転状態にある回転板部を通して第２の回転手段を視認可能な第２の状態とを有するので、第１の回転手段における回転板部を通して視認可能な対象を多様化することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

ここで、従来の演出用回転体は、回転体の正面視における表面側だけで装飾性を提供しており、最前面のレンズ部の裏には発光体や基板などが設置されているので、回転体の裏面側は見えなくなっていた。したがって、当然その裏面側に他の回転体を移動させること

10

20

30

40

50

はなかった。

しかしながら、本発明群の特徴 X X 1 によれば、第 1 の回転手段の表面側にて装飾性を提供するとともに、第 1 の回転手段の裏面側にて装飾性を高めることができる。

また、第 1 の状態は、発光手段の発光状況に基づいて、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態とを報知し得るので、遊技機は、発光手段の発光状況に遊技者を注目させることができる。

【 3 3 6 0 】

特徴 X X 2 .

本発明群の特徴 X X 1 に記載された遊技機において、

前記発光手段は、

遊技者にとって有利な有利状態を遊技者に示唆する第 1 の発光状況と、

前記有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態を遊技者に示唆する第 2 の発光状況とを備え、

前記遊技機は、

前記第 1 の発光状況および前記第 2 の発光状況を切り替えて発生させることを特徴とする遊技機。

【 3 3 6 1 】

本発明群の特徴 X X 2 によれば、遊技機は、有利状態を遊技者に示唆する第 1 の発光状況と、不利状態を遊技者に示唆する第 2 の発光状況とを切り替えて発生させるので、遊技者は、有利状態および不利状態を容易に判別することができる。

【 3 3 6 2 】

特徴 X X 3 .

本発明群の特徴 X X 2 に記載された遊技機において、

前記遊技機は、前記特別情報判定手段の判定結果に基づいて、前記第 1 の発光状況および前記第 2 の発光状況を切り替えて発生させることを特徴とする遊技機。

【 3 3 6 3 】

本発明群の特徴 X X 3 によれば、遊技機は、特別情報判定手段の判定結果に基づいて、第 1 の発光状況および第 2 の発光状況を切り替えて発生させるので、遊技者は、発光手段の発光状況に基づいて、特別情報判定手段の判定結果を推測することができる。したがって、遊技機は、発光手段の発光状況に遊技者を更に注目させることができる。

【 3 3 6 4 】

このような本発明の特徴 X X 群によれば、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 3 3 6 5 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、例えば、透明または半透明の板部と、この板部の裏面側に設けられた L E D（Light Emitting Diode）とを備え、板部を通して L E D を視認可能とし、L E D の発光状態や色などを変化させること等によって、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行可能となっている。

【 3 3 6 6 】

しかしながら、単に L E D の発光状態や色などを変化させるだけの演出は、単調になってしまうので、遊技者の遊技への注目度を向上させることができないという問題がある。

【 3 3 6 7 】

10

20

30

40

50

< 特徴 Y Y 群 >

特徴 Y Y 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射力を調整可能であり、第 1 方向（左打ち方向）に遊技球を発射して行う第 1 の遊技（左打ち遊技）、および前記第 1 方向とは異なる第 2 方向（右打ち方向）に遊技球を発射して行う第 2 の遊技（右打ち遊技）を実行可能な発射手段（発射ハンドル 16）と、

図柄の変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 36）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて前記変動表示の始動条件を発生可能な始動入球手段（上作動口 25，下作動口 26）と、

前記変動表示の始動条件の成立を補助する補助手段（電動役物 261）と、

前記変動表示の結果に基づいて、利益遊技として特別遊技状態（開閉実行モード）を実行する特別遊技実行手段（主制御装置 4）と、

前記特別遊技状態を発生させることなく所定の前記変動表示の実行回数が所定回数になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（「天井時短」の遊技状態）を実行可能な遊技機（パチンコ機 1）であって、

所定の前記発射力にて前記第 2 方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な前記遊技領域に設けられた第 1 入球手段（特電作動口 91）と、

開状態および閉状態に切り替え可能な開閉切替手段（開閉扉 923）、および特定入球領域（V 入賞口 921）を有する第 2 入球手段（特電入賞装置 92）と、

前記第 1 入球手段に遊技球が入球することに基づいて、前記開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる開放実行手段（特電作動口用の入賞処理）と、

前記所定期間の前記開閉切替手段の開放中に遊技球が前記特定入球領域に入球することに基づいて、前記利益遊技として前記特別遊技状態とは異なる特定期間の特定期間遊技（特電開閉実行モード）を実行する特定遊技実行手段（特電入賞装置用処理）とを備え、

前記補助手段の制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第 1 制御状態である所定遊技状態（「天井時短スルー」の遊技状態）において、所定の前記特定期間遊技の実行を終了した場合に、前記第 1 制御状態から前記特定遊技状態に対応した第 2 制御状態に制御状態を変更することを特徴とする遊技機。

【 3 3 6 8 】

本発明群の特徴 Y Y 1 によれば、遊技者は、第 1 入球手段に遊技球を入球させることによって、開閉切替手段に所定期間の開放を実行させ、この所定期間の開閉切替手段の開放中に遊技球を特定入球領域に入球させることができる。また、遊技者は、遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特定期間の特定期間遊技を実行させることができる。そして、遊技機は、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第 1 制御状態である所定遊技状態において、所定の特定期間遊技の実行を終了した場合に、第 1 制御状態から特定遊技状態に対応した第 2 制御状態に制御状態を変更するので、遊技者は、所定の発射力にて第 2 方向に発射し、第 1 入球手段に遊技球を入球させることによって、補助手段の制御状態を第 1 制御状態から第 2 制御状態に変更させることができる。したがって、遊技機は、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができる。

【 3 3 6 9 】

特徴 Y Y 2 .

本発明群の特徴 Y Y 1 に記載された遊技機において、

当該遊技機は、

遊技状態に応じた信号を前記遊技機の外部に出力可能な信号出力手段（外部端子 40X）を備え、

前記信号出力手段は、

前記利益遊技として前記特別遊技状態を実行する場合に、特別信号（大当たり信号）を出力し、前記利益遊技として前記特定期間遊技を実行する場合に、前記特別信号を出力しないことを特徴とする遊技機。

【 3 3 7 0 】

本発明群の特徴 Y Y 2 によれば、信号出力手段は、利益遊技として特別遊技状態を実行する場合に、特別信号を出力し、利益遊技として特定期間遊技を実行する場合に、特別信号を出力しないので、信号出力手段にて出力された信号を監視する外部機器は、特別信号の出力を監視することによって、特定期間遊技の実行回数を除外して特別遊技状態の実行回数を確実に計数することができる。

【 3 3 7 1 】

特徴 Y Y 3 .

本発明群の特徴 Y Y 1 または特徴 Y Y 2 に記載された遊技機において、

前記特定期間遊技の実行を終了した場合に、前記特定期間遊技の実行の終了に対応した遊技状態に関する遊技状態情報（遊技回の消化回数）を前記変動表示手段に表示させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

10

【 3 3 7 2 】

本発明群の特徴 Y Y 3 によれば、遊技機は、特定期間遊技の実行を終了した場合に、特定期間遊技の実行の終了に対応した遊技状態に関する遊技状態情報を変動表示手段に表示させる手段を備えるので、遊技者は、変動表示手段に表示された遊技状態情報を視認することによって、例えば、補助手段の制御状態を第 1 制御状態から第 2 制御状態に変更させたことを確実に確認することができる。

【 3 3 7 3 】

特徴 Y Y 4 .

20

本発明群の特徴 Y Y 1 から特徴 Y Y 3 のいずれかに記載された遊技機において、

当該遊技機は、

遊技状態に応じた信号を前記遊技機の外部に出力可能な信号出力手段（外部端子 4 0 X）を備え、

前記信号出力手段は、

前記利益遊技として前記特定期間遊技を実行する場合に、前記特別遊技状態を実行する場合とは異なることを識別可能な識別信号（V 入賞信号）を出力することを特徴とする遊技機。

【 3 3 7 4 】

本発明群の特徴 Y Y 4 によれば、信号出力手段は、利益遊技として特定期間遊技を実行する場合に、特別遊技状態を実行する場合とは異なることを識別可能な識別信号を出力するので、信号出力手段にて出力された信号を監視する外部機器は、識別信号の出力を監視することによって、特別遊技状態の実行回数を除外して特定期間遊技の実行回数を確実に計数することができる。

30

【 3 3 7 5 】

特徴 Y Y 5 .

本発明群の特徴 Y Y 1 から特徴 Y Y 4 のいずれかに記載された遊技機において、

前記特別遊技状態にて特定の開閉状態となる第 3 入球手段（可変入賞装置 2 7）を備え、

、

前記第 3 入球手段は、前記第 2 入球手段とは異なることを特徴とする遊技機。

40

【 3 3 7 6 】

本発明群の特徴 Y Y 5 によれば、特別遊技状態にて特定の開閉状態となる第 3 入球手段は、第 2 入球手段とは異なるので、遊技者は、特定期間遊技の実行中に第 2 入球手段を意識し、特別遊技状態の実行中に第 3 入球手段を意識して快適に遊技を楽しむことができる。

【 3 3 7 7 】

特徴 Y Y 6 .

本発明群の特徴 Y Y 1 から特徴 Y Y 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記所定遊技状態にて前記特定の経路に向けて特定球数の遊技球を発射した場合に、遊技者の得ることの可能な遊技球の利益遊技球数は、前記特定球数よりも少なくなるように

50

構成されていることを特徴とする遊技機。

【 3 3 7 8 】

本発明群の特徴 Y Y 6 によれば、所定遊技状態にて特定の経路に向けて特定球数の遊技球を発射した場合に、遊技者の得ることの可能な遊技球の利益遊技球数は、特定球数よりも少なくなるように構成されている。したがって、遊技機は、所定遊技状態にて特定の経路に向けて遊技球を発射した場合に、遊技球を増加させることはできないように構成されているので、著しく遊技者に有利となって遊技性が崩壊してしまうことを防止することができる。

【 3 3 7 9 】

特徴 Y Y 7 .

10

本発明群の特徴 Y Y 1 から特徴 Y Y 6 のいずれかに記載された遊技機において、

前記利益遊技として前記特別遊技状態を実行している間に前記第 1 入球手段に所定の遊技球が入球した場合に、当該入球に対して前記開閉切替手段に所定期間の開放を実行させることがないように設定する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【 3 3 8 0 】

本発明群の特徴 Y Y 7 によれば、利益遊技として特別遊技状態を実行している間に第 1 入球手段に所定の遊技球が入球した場合に、この入球に対して開閉切替手段に所定期間の開放を実行させることがないように設定する手段を備えるので、遊技者は、開閉切替手段の開放を気にすることなく、特別遊技状態を楽しむことができる。

【 3 3 8 1 】

20

特徴 Y Y 8 .

本発明群の特徴 Y Y 1 から特徴 Y Y 7 のいずれかに記載された遊技機において、

前記始動条件の成立に基づいて、前記変動表示を実行している間に前記第 1 入球手段に遊技球が入球した場合に、前記開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

【 3 3 8 2 】

本発明群の特徴 Y Y 8 によれば、始動条件の成立に基づいて、変動表示を実行している間に第 1 入球手段に遊技球が入球した場合に、開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる手段を備えるので、遊技者は、変動表示の実行を気にすることなく、第 1 入球手段に遊技球を入球させることによって、開閉切替手段に所定期間の開放を実行させることができる。

30

【 3 3 8 3 】

特徴 Y Y 9 .

本発明群の特徴 Y Y 1 から特徴 Y Y 8 のいずれかに記載された遊技機において、

当該遊技機は、

前記変動表示の結果に基づいて前記利益遊技として前記特別遊技状態を実行する確率として、第 1 の確率（低確率モード）、および前記第 1 の確率よりも高確率な第 2 の確率（高確率モード）を有し、

前記第 1 の確率および前記第 2 の確率は、前記特定期間遊技の実行に基づいて、当該特定期間遊技の前後に変更されることがないように構成されていることを特徴とする遊技機。

40

【 3 3 8 4 】

本発明群の特徴 Y Y 9 によれば、第 1 の確率および第 2 の確率は、特定期間遊技の実行に基づいて、この特定期間遊技の前後に変更されることがないように構成されているので、変動表示の結果に基づいて利益遊技として特別遊技状態を実行する確率は、特定期間遊技の開始から終了まで変更されることはなく、遊技者は、安心して特定期間遊技を楽しむことができる。

【 3 3 8 5 】

特徴 Y Y 1 0 .

本発明群の特徴 Y Y 1 から特徴 Y Y 9 のいずれかに記載された遊技機において、

50

前記所定遊技状態に関する所定遊技状態情報（遊技回の消化回数）を前記変動表示手段に表示させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

【 3 3 8 6 】

本発明群の特徴 Y Y 1 0 によれば、遊技機は、所定遊技状態に関する所定遊技状態情報を変動表示手段に表示させる手段を備えるので、遊技者は、変動表示手段に表示された所定遊技状態情報を視認することによって、所定遊技状態を確実に確認することができる。

【 3 3 8 7 】

特徴 Y Y 1 1 .

本発明群の特徴 Y Y 1 から特徴 Y Y 1 0 のいずれかに記載された遊技機において、前記特定期間遊技の実行中に前記第 1 入球手段への遊技球の入球を保留する手段を備えることを特徴とする遊技機。 10

【 3 3 8 8 】

本発明群の特徴 Y Y 1 1 によれば、遊技機は、特定期間遊技の実行中に第 1 入球手段への遊技球の入球を保留する手段を備えるので、特定期間遊技の実行中に第 1 入球手段への遊技球の入球を保留することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【 3 3 8 9 】

特徴 Y Y 1 2 .

本発明群の特徴 Y Y 1 から特徴 Y Y 1 1 のいずれかに記載された遊技機において、前記特定期間遊技における特定期間の継続時間は、前記開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる継続時間よりも長い時間に設定され得ることを特徴とする遊技機。 20

【 3 3 9 0 】

本発明群の特徴 Y Y 1 2 によれば、特定期間遊技における特定期間の継続時間は、開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる継続時間よりも長い時間に設定され得るので、遊技機は、特定期間遊技の実行に対する注目度を向上させることができる。

【 3 3 9 1 】

特徴 Y Y 1 3 .

本発明群の特徴 Y Y 1 から特徴 Y Y 1 2 のいずれかに記載された遊技機において、前記特定期間遊技の実行を開始した場合に、前記特定期間遊技の実行の開始を遊技者に報知する開始情報（V 入賞用の演出）を前記変動表示手段に表示させる手段を備えることを特徴とする遊技機。 30

【 3 3 9 2 】

本発明群の特徴 Y Y 1 3 によれば、遊技機は、特定期間遊技の実行を開始した場合に、特定期間遊技の実行の開始を遊技者に報知する開始情報を変動表示手段に表示させる手段を備えるので、遊技者は、特定期間遊技の実行の開始を認識することができ、特定期間遊技を確実に楽しむことができる。

【 3 3 9 3 】

このような本発明の特徴 Y Y 群によれば、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 3 3 9 4 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特別遊技状態に遊技状態を移行する。この特別遊技状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。 40

ところで、このような遊技機は、前述した特別遊技状態の他、所定の条件に基づいて、複数の遊技状態間を移行するようになっている。

【 3 3 9 5 】

しかしながら、複数の遊技状態間の移行を適切にできない場合には、遊技機は、遊技者 50

の興趣を向上させることができないという問題がある。

【 3 3 9 6 】

< 特徴 Z Z 群 >

特徴 Z Z 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射力を調整可能であり、第 1 方向（左打ち方向）に遊技球を発射して行う第 1 の遊技（左打ち遊技）、および前記第 1 方向とは異なる第 2 方向（右打ち方向）に遊技球を発射して行う第 2 の遊技（右打ち遊技）を実行可能な発射手段（発射ハンドル 1 6）と、

図柄の変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 3 6）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて前記変動表示の始動条件を発生可能な始動入球手段（上作動口 2 5，下作動口 2 6）と、 10

前記変動表示の始動条件の成立を補助する補助手段（電動役物 2 6 1）と、

前記変動表示の結果に基づいて、利益遊技として特別遊技状態（開閉実行モード）を実行する特別遊技実行手段（主制御装置 4）と、

前記特別遊技状態を発生させることなく所定の前記変動表示の実行回数が所定回数になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（「天井時短」の遊技状態）を実行可能な遊技機（パチンコ機 1）であって、

所定の前記発射力にて前記第 2 方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な前記遊技領域に設けられた第 1 入球手段（特電作動口 9 1）と、

開状態および閉状態に切り替え可能な開閉切替手段（開閉扉 9 2 3）、および特定入球領域（V 入賞口 9 2 1）を有する第 2 入球手段（特電入賞装置 9 2）と、 20

前記第 1 入球手段に遊技球が入球することに基づいて、前記開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる開放実行手段（特電作動口用の入賞処理）と、

前記所定期間の前記開閉切替手段の開放中に遊技球が前記特定入球領域に入球することに基づいて、前記利益遊技として前記特別遊技状態とは異なる特定期間の特定期間遊技（特電開閉実行モード）を実行する特定遊技実行手段（特電入賞装置用処理）と、

前記特定期間遊技の実行を終了した場合に、前記特定期間遊技の実行の終了に対応した遊技状態に関する遊技状態情報（遊技回の消化回数）を前記変動表示手段に表示させる手段とを備え、

前記補助手段の制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第 1 制御状態である所定遊技状態（「天井時短スルー」の遊技状態）において、所定の前記特定期間遊技の実行を終了した場合に、前記第 1 制御状態から前記特定遊技状態に対応した第 2 制御状態に制御状態を変更することを特徴とする遊技機。 30

【 3 3 9 7 】

本発明群の特徴 Z Z 1 によれば、遊技者は、第 1 入球手段に遊技球を入球させることによって、開閉切替手段に所定期間の開放を実行させ、この所定期間の開閉切替手段の開放中に遊技球を特定入球領域に入球させることができる。また、遊技者は、遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特定期間の特定期間遊技を実行させることができる。そして、遊技機は、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第 1 制御状態である所定遊技状態において、所定の特定期間遊技の実行を終了した場合に、第 1 制御状態から特定遊技状態に対応した第 2 制御状態に制御状態を変更するので、遊技者は、所定の発射力にて第 2 方向に発射し、第 1 入球手段に遊技球を入球させることによって、補助手段の制御状態を第 1 制御状態から第 2 制御状態に変更させることができる。したがって、遊技機は、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができる。 40

また、遊技機は、特定期間遊技の実行を終了した場合に、特定期間遊技の実行の終了に対応した遊技状態に関する遊技状態情報を変動表示手段に表示させる手段を備えるので、遊技者は、変動表示手段に表示された遊技状態情報を視認することによって、例えば、補助手段の制御状態を第 1 制御状態から第 2 制御状態に変更させたことを確実に確認することができる。

【 3 3 9 8 】

特徴 Z Z 2 .

本発明群の特徴 Z Z 1 に記載された遊技機において、

前記遊技状態情報は、少なくとも所定回数の遊技回を消化するまで前記変動表示手段に表示されることを特徴とする遊技機。

【 3 3 9 9 】

本発明群の特徴 Z Z 2 によれば、遊技状態情報は、少なくとも所定回数の遊技回を消化するまで変動表示手段に表示されるので、遊技者は、特定期間遊技の実行を終了した時だけでなく、遊技回を消化した後であっても変動表示手段に表示された遊技状態情報を視認することによって、例えば、補助手段の制御状態を第 1 制御状態から第 2 制御状態に変更させたことを確実に確認することができる。

10

【 3 4 0 0 】

このような本発明の特徴 Z Z 群によれば、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 3 4 0 1 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特別遊技状態に遊技状態を移行する。この特別遊技状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

20

ところで、このような遊技機は、前述した特別遊技状態の他、所定の条件に基づいて、複数の遊技状態間を移行するようになっている。

【 3 4 0 2 】

しかしながら、複数の遊技状態間の移行を適切にできない場合には、遊技機は、遊技者の興趣を向上させることができないという問題がある。

【 3 4 0 3 】

< 特徴 A 群 >

特徴 A 1 .

30

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射力を調整可能であり、第 1 方向（左打ち方向）に遊技球を発射して行う第 1 の遊技（左打ち遊技）、および前記第 1 方向とは異なる第 2 方向（右打ち方向）に遊技球を発射して行う第 2 の遊技（右打ち遊技）を実行可能な発射手段（発射ハンドル 1 6）と、

図柄の変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 3 6）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて前記変動表示の始動条件を発生可能な始動入球手段（上作動口 2 5，下作動口 2 6）と、

前記変動表示の始動条件の成立を補助する補助手段（電動役物 2 6 1）と、

前記変動表示の結果に基づいて、利益遊技として特別遊技状態（開閉実行モード）を実行する特別遊技実行手段（主制御装置 4）と、

40

前記特別遊技状態を発生させることなく所定の前記変動表示の実行回数が所定回数になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（「天井時短」の遊技状態）を実行可能な遊技機（パチンコ機 1）であって、

所定の前記発射力にて前記第 2 方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な前記遊技領域に設けられた第 1 入球手段（特電作動口 9 1）と、

開状態および閉状態に切り替え可能な開閉切替手段（開閉扉 9 2 3）、および特定入球領域（V 入賞口 9 2 1）を有する第 2 入球手段（特電入賞装置 9 2）と、

前記特別遊技状態にて特定の開閉状態となり、前記第 2 入球手段とは異なる第 3 入球手段（可変入賞装置 2 7）と、

前記第 1 入球手段に遊技球が入球することに基づいて、前記開閉切替手段に所定期間の

50

開放を実行させる開放実行手段（特電作動口用の入賞処理）と、

前記所定期間の前記開閉切替手段の開放中に遊技球が前記特定入球領域に入球することに基づいて、前記利益遊技として前記特別遊技状態とは異なる特定期間の特定期間遊技（特電開閉実行モード）を実行する特定遊技実行手段（特電入賞装置用処理）とを備え、

前記補助手段の制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第1制御状態である所定遊技状態（「天井時短スルー」の遊技状態）において、所定の前記特定期間遊技の実行を終了した場合に、前記第1制御状態から前記特定遊技状態に対応した第2制御状態に制御状態を変更することを特徴とする遊技機。

【3404】

本発明群の特徴A1によれば、遊技者は、第1入球手段に遊技球を入球させることによって、開閉切替手段に所定期間の開放を実行させ、この所定期間の開閉切替手段の開放中に遊技球を特定入球領域に入球させることができる。また、遊技者は、遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特定期間の特定期間遊技を実行させることができる。そして、遊技機は、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第1制御状態である所定遊技状態において、所定の特定期間遊技の実行を終了した場合に、第1制御状態から特定遊技状態に対応した第2制御状態に制御状態を変更するので、遊技者は、所定の発射力にて第2方向に発射し、第1入球手段に遊技球を入球させることによって、補助手段の制御状態を第1制御状態から第2制御状態に変更させることができる。したがって、遊技機は、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができる。

また、特別遊技状態にて特定の開閉状態となる第3入球手段は、第2入球手段とは異なるので、遊技者は、特定期間遊技の実行中に第2入球手段を意識し、特別遊技状態の実行中に第3入球手段を意識して快適に遊技を楽しむことができる。

【3405】

特徴A2．

本発明群の特徴A1に記載された遊技機において、

前記第3入球手段は、前記第1入球手段の下流側に位置し、前記特定の経路を流下した場合に到達可能であることを特徴とする遊技機。

【3406】

本発明群の特徴A2によれば、第3入球手段は、第1入球手段の下流側に位置し、特定の経路を流下した場合に到達可能であるので、遊技盤に形成された限られた遊技領域を有効に活用することができる。

【3407】

特徴A3．

本発明群の特徴A1または特徴A2に記載された遊技機において、

前記特別遊技状態にて前記第3入球手段の開放を実行させる継続時間は、前記開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる継続時間よりも長い時間に設定され得ることを特徴とする遊技機。

【3408】

本発明群の特徴A3によれば、特別遊技状態にて第3入球手段の開放を実行させる継続時間は、開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる継続時間よりも長い時間に設定され得るので、遊技者は、安心して特別遊技状態を楽しむことができる。

【3409】

このような本発明の特徴A群によれば、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【3410】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特別遊技状態に遊技状態を移行する。この特別

10

20

30

40

50

遊技状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、前述した特別遊技状態の他、所定の条件に基づいて、複数の遊技状態間を移行するようになっている。

【3411】

しかしながら、複数の遊技状態間の移行を適切にできない場合には、遊技機は、遊技者の興趣を向上させることができないという問題がある。

【3412】

<特徴B群>

特徴B1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射力を調整可能であり、第1方向（左打ち方向）に遊技球を発射して行う第1の遊技（左打ち遊技）、および前記第1方向とは異なる第2方向（右打ち方向）に遊技球を発射して行う第2の遊技（右打ち遊技）を実行可能な発射手段（発射ハンドル16）と、

図柄の変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置36）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて前記変動表示の始動条件を発生可能な始動入球手段（上作動口25，下作動口26）と、

前記変動表示の始動条件の成立を補助する補助手段（電動役物261）と、

前記変動表示の結果に基づいて、利益遊技として特別遊技状態（開閉実行モード）を実行する特別遊技実行手段（主制御装置4）と、

前記特別遊技状態を発生させることなく所定の前記変動表示の実行回数が所定回数になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（「天井時短」の遊技状態）を実行可能な遊技機（パチンコ機1）であって、

所定の前記発射力にて前記第2方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な前記遊技領域に設けられた第1入球手段（特電作動口91）と、

開状態および閉状態に切り替え可能な開閉切替手段（開閉扉923）、および特定入球領域（V入賞口921）を有する第2入球手段（特電入賞装置92）と、

前記第1入球手段に遊技球が入球することに基づいて、前記開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる開放実行手段（特電作動口用の入賞処理）と、

前記所定期間の前記開閉切替手段の開放中に遊技球が前記特定入球領域に入球することに基づいて、前記利益遊技として前記特別遊技状態とは異なる特定期間の特定期間遊技（特電開閉実行モード）を実行する特定遊技実行手段（特電入賞装置用処理）とを備え、

前記補助手段の制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第1制御状態である所定遊技状態（「天井時短スルー」の遊技状態）において、所定の前記特定期間遊技の実行を終了した場合に、前記第1制御状態から前記特定遊技状態に対応した第2制御状態に制御状態を変更し、

前記特定期間遊技における特定期間の継続時間は、前記開閉切替手段に所定期間の開放を実行させる継続時間よりも長い時間に設定され得ることを特徴とする遊技機。

【3413】

本発明群の特徴B1によれば、遊技者は、第1入球手段に遊技球を入球させることによって、開閉切替手段に所定期間の開放を実行させ、この所定期間の開閉切替手段の開放中に遊技球を特定入球領域に入球させることができる。また、遊技者は、遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特定期間の特定期間遊技を実行させることができる。そして、遊技機は、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第1制御状態である所定遊技状態において、所定の特定期間遊技の実行を終了した場合に、第1制御状態から特定遊技状態に対応した第2制御状態に制御状態を変更するので、遊技者は、所定の発射力にて第2方向に発射し、第1入球手段に遊技球を入球させることによって、補助手段の制御状態を第1制御状態から第2制御状態に変更させることができる。したがって、遊技機は、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができる。

また、特定期間遊技における特定期間の継続時間は、開閉切替手段に所定期間の開放を

10

20

30

40

50

実行させる継続時間よりも長い時間に設定され得るので、遊技機は、特定期間遊技の実行に対する注目度を向上させることができる。

【 3 4 1 4 】

特徴 B 2 .

本発明群の特徴 B 1 に記載された遊技機において、

前記特定期間遊技における特定期間の継続時間は、所定の継続時間抽選の結果に基づいて設定されることを特徴とする遊技機。

【 3 4 1 5 】

本発明群の特徴 B 2 によれば、特定期間遊技における特定期間の継続時間は、所定の継続時間抽選の結果に基づいて設定されるので、遊技者は、所定の継続時間抽選の結果に注目することになり、遊技機は、遊技者の興趣を向上させることができる。

10

【 3 4 1 6 】

このような本発明の特徴 B 群によれば、複数の遊技状態間を好適に移動させて遊技者の興趣を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 3 4 1 7 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特別遊技状態に遊技状態を移行する。この特別遊技状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

20

ところで、このような遊技機は、前述した特別遊技状態の他、所定の条件に基づいて、複数の遊技状態間を移行するようになっている。

【 3 4 1 8 】

しかしながら、複数の遊技状態間の移行を適切にできない場合には、遊技機は、遊技者の興趣を向上させることができないという問題がある。

【 3 4 1 9 】

< 特徴 C 群 >

特徴 C 1 .

30

遊技領域に設けられた始動入球手段（上作動口 2 5 , 下作動口 2 6 ）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に抽選を実行可能な抽選手段（主制御装置 4 ）と、

前記抽選の結果に対応して前記遊技領域に設けられた所定の表示手段で変動表示を行う変動表示手段（図柄表示装置 3 6 ）と、

前記遊技領域に設けられ、所定の動作を実行可能な可動手段と、

接続される第 1 手段（表示制御装置 6 ）からの所定信号に基づいて、前記可動手段の動作状態を制御し得る第 2 手段（音声発光制御装置 5 ）と、を備えた遊技機であって、

前記可動手段は、駆動部と、前記駆動部によって可動される可動部とを少なくとも備え、前記所定の表示手段で前記変動表示が行われる間、前記可動部に一連の動作を繰り返し実行可能に構成され、

40

前記一連の動作は、初期位置に位置する前記可動部が前記初期位置から駆動位置まで移動する第 1 動作と、前記駆動位置に位置する前記可動部が前記初期位置まで移動する第 2 動作と、を少なくとも有するものであり、

前記第 2 手段は、

前記第 1 手段からの前記所定信号に基づいて所定の情報を記憶手段に設定する設定処理を実行する処理手段と、

前記可動手段の動作状態を切り替えるために用いられる切替条件が発生しているか否かを前記記憶手段に記憶された情報をもとに判別する判別手段と、を少なくとも備え、

前記判別手段は、前記一連の動作における前記第 2 動作を終了する制御を実行する度に

50

前記判別を行い、

本遊技機は、

前記判別手段の前記判別に基づいて、

前記可動手段の動作状態を、前記一連の動作を実行する第 1 状態で継続する場合と、

前記可動手段の動作状態を、前記一連の動作を実行する前記第 1 状態から、前記第 1 状態とは異なる態様に制御される第 2 状態に移行させる場合と、を有し、

本遊技機は、

少なくとも前記可動部が前記初期位置に位置する場合に発光し得る放光手段を備え、

前記放光手段は、前記可動部が前記初期位置に位置する場合であっても前記遊技機の正面側の所定位置から視認可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

10

【 3 4 2 0 】

本発明群の特徴 C 1 によれば、判別手段は、一連の動作における第 2 動作を終了する制御を実行する度に判別を行い、遊技機は、判別手段の判別に基づいて、可動手段の動作状態を、一連の動作を実行する第 1 状態で継続する場合と、可動手段の動作状態を、一連の動作を実行する第 1 状態から、第 1 状態とは異なる態様に制御される第 2 状態に移行させる場合と、を有するので、可動手段の動作状態をスムーズに切り替えることができる。

また、放光手段は、可動部が初期位置に位置する場合であっても遊技機の正面側の所定位置から視認可能に構成され、可動部が初期位置に位置する場合に発光し得るので、遊技者は、一連の動作における第 2 動作を終了して可動部が初期位置に移動した場合であっても、放光手段の発光を視認することによって、可動手段の動作を終了させていないことを確認することができる。

20

【 3 4 2 1 】

特徴 C 2 .

本発明群の特徴 C 1 に記載された遊技機において、

前記可動手段は、前記所定の表示手段で複数回の前記変動表示が行われる間、前記可動部に一連の動作を繰り返し実行可能に構成されることを特徴とする遊技機。

【 3 4 2 2 】

本発明群の特徴 C 2 によれば、可動手段は、所定の表示手段で複数回の変動表示が行われる間、可動部に一連の動作を繰り返し実行可能に構成されるので、変動表示の回数に関わらず独立して可動部に一連の動作を繰り返し実行させることができる。

30

【 3 4 2 3 】

特徴 C 3 .

本発明群の特徴 C 1 または特徴 C 2 に記載された遊技機において、

本遊技機は、

前記可動部が前記一連の動作を実行する前記第 1 状態の期間として、第 1 の期間と、前記第 1 の期間よりも長い期間の第 2 の期間とを実行可能であり、前記第 1 状態の期間は抽選によってランダムに決定されることを特徴とする遊技機。

【 3 4 2 4 】

本発明群の特徴 C 3 によれば、第 1 状態の期間は抽選によってランダムに決定されるので、遊技者は、第 1 状態の期間の長さに注目することになり、遊技者の興趣を向上させることができる。

40

【 3 4 2 5 】

特徴 C 4 .

本発明群の特徴 C 1 から特徴 C 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 状態は、前記可動手段の動作を終了させる可動終了状態を少なくとも有するものであり、

前記初期位置は、前記可動部が非駆動状態であるときに配置されている位置であることを特徴とする遊技機。

【 3 4 2 6 】

本発明群の特徴 C 4 によれば、初期位置は、可動部が非駆動状態であるときに配置され

50

ている位置であるので、可動終了状態となった場合に、無駄な動作を要することなく綺麗に可動手段の動作を終了させることができる。

【 3 4 2 7 】

特徴 C 5 .

本発明群の特徴 C 1 から特徴 C 4 のいずれかに記載された遊技機において、

前記一連の動作を終了した後に実行される制御として、所定の制御と、前記所定の制御と異なる特定の制御と、を実行可能であり、前記一連の動作を終了した後に実行される制御が前記所定の制御と前記特定の制御とのどちらの場合であっても、前記可動部を前記初期位置に位置させた状態で実行されることを特徴とする遊技機。

【 3 4 2 8 】

本発明群の特徴 C 5 によれば、遊技機は、一連の動作を終了した後に実行される制御が所定の制御と特定の制御とのどちらの場合であっても、可動部を初期位置に位置させた状態で実行されるので、所定の制御と特定の制御とのどちらの制御に移行する場合であっても、スムーズに移行することができる。

【 3 4 2 9 】

特徴 C 6 .

本発明群の特徴 C 1 から特徴 C 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記判別手段は、前記判別を行った後は前記可動部が前記一連の動作における前記第 2 動作を終了するまでは前記判別を行わないことを特徴とする遊技機。

【 3 4 3 0 】

本発明群の特徴 C 6 によれば、判別手段は、判別を行った後は可動部が一連の動作における第 2 動作を終了するまでは判別を行わないので、無駄な判別を行うことなく、遊技機における処理の負担を軽減することができる。

【 3 4 3 1 】

特徴 C 7 .

本発明群の特徴 C 1 から特徴 C 6 のいずれかに記載された遊技機において、

本遊技機は、

前記可動部が前記第 1 動作を行ってから前記第 2 動作を行うまでの時間が長いほど、遊技者にとっての利益期待度が高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【 3 4 3 2 】

本発明群の特徴 C 7 によれば、遊技機は、可動部が第 1 動作を行ってから第 2 動作を行うまでの時間が長いほど、遊技者にとっての利益期待度が高くなるように構成されているので、遊技者は、可動部が第 1 動作を行ってから第 2 動作を行うまでの時間に注目することになり、遊技者の興趣を向上させることができる。

【 3 4 3 3 】

特徴 C 8 .

本発明群の特徴 C 1 から特徴 C 7 のいずれかに記載された遊技機において、

前記初期位置は、前記可動部が非駆動状態であるときに配置されている位置であり、

前記可動手段は、前記可動部が非駆動状態である前記初期位置に位置された状態であっても前記可動部のほぼ全体を視認可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【 3 4 3 4 】

本発明群の特徴 C 8 によれば、可動手段は、可動部が非駆動状態である初期位置に位置された状態であっても可動部のほぼ全体を視認可能に構成されているので、初期位置および駆動位置の間を往復する際に可動部の全体を視認することができ、遊技機の装飾性を向上させることができる。

【 3 4 3 5 】

このような本発明の特徴 C 群によれば、遊技機は、可動手段の動作状態をスムーズに切り替えることができるので、次のような課題を解決することができる。

【 3 4 3 6 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊

10

20

30

40

50

技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特別遊技状態に遊技状態を移行する。この特別遊技状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、遊技領域に設けられ、所定の動作を実行可能な可動手段を備え、この可動手段は、所定信号に基づいて、その動作状態を制御し得るように構成されている。そして、遊技機は、可動手段の動作状態を切り替えることによって、遊技者の興趣を向上させている。

10

【 3 4 3 7 】

そのため、このような遊技機においては、可動手段の動作状態をスムーズに切り替えることが望まれている場合には、遊技機は、遊技者に違和感を持たせてしまうことになるという問題がある。

【 3 4 3 8 】

< 特徴 D 群 >

特徴 D 1 .

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、

20

前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行う演出実行手段と、

前記演出実行手段と電氣的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能な入力手段と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

所定の入力可能状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる検出手段と、

前記検出手段が前記所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力を実行可能な情報出力手段と、を備え、

30

所定の出力条件が成立した場合に、前記情報出力手段によって、所定の記憶部に記憶された情報であって前記演出実行手段への所定の情報の入力に対応した複数の情報を出力するように構成され、

前記出力された前記複数の情報に対応した前記所定の情報の入力を検出した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行し得るよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 3 9 】

本発明群の特徴 D 1 によれば、遊技機は、所定の入力可能状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に、情報出力手段によって、所定の記憶部に記憶された情報であって演出実行手段への所定の情報の入力に対応した複数の情報を出力することができる。そして、遊技機は、出力された複数の情報に対応した所定の情報の入力を検出した場合に、演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行し得るよう構成されているので、遊技者は、所定の検出部に対して所定の検出対象を近接または当接させることによって、演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の設定を実行することができる。このように構成されることにより、遊技機は、遊技者の嗜好に応じた演出に関する情報の設定において、簡便な操作で設定を行うことができ、より好適な入力で設定が可能となる。

40

【 3 4 4 0 】

特徴 D 2 .

本発明群の特徴 D 1 に記載された遊技機において、

50

本遊技機は、

前記所定の情報の入力の実行されて特定状態が発生した場合に、前記所定の出力条件が成立した場合に出力した前記複数の情報が出力されることを抑制する抑制手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【3441】

本発明群の特徴D2によれば、遊技機は、所定の情報の入力の実行されて特定状態が発生した場合に、所定の出力条件が成立した場合に出力した複数の情報が出力されることを抑制する抑制手段を備えているので、所定の出力条件が成立した場合であっても抑制手段にて複数の情報が出力されることを抑制することができ、遊技の状況に応じて適切に複数の情報を出力することができる。

10

【3442】

特徴D3.

本発明群の特徴D1に記載された遊技機において、

本遊技機は、

前記所定の出力条件が成立してから所定期間が経過するまで前記所定の情報の入力が出されなかった場合に、前記所定の情報の入力の実行されて特定状態を発生させるには再度前記所定の出力条件を成立させることが必要となるよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【3443】

本発明群の特徴D3によれば、遊技機は、所定の出力条件が成立してから所定期間が経過した場合には、再度、所定の出力条件を成立させることによって、特定状態を発生させるので、所定の出力条件の成立に基づいて、確実に特定状態を発生させることができる。

20

【3444】

特徴D4.

本発明群の特徴D1に記載された遊技機において、

本遊技機は、

前記所定の情報の入力の実行されて特定状態が発生した場合に、特定の条件の成立に基づいて前記特定状態を終了させるよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【3445】

本発明群の特徴D4によれば、遊技機は、所定の情報の入力の実行されて特定状態が発生した場合に、特定の条件の成立に基づいて特定状態を終了させるよう構成されているので、特定の条件の成立に基づいて、確実に特定状態を終了させることができる。

30

【3446】

特徴D5.

本発明群の特徴D1に記載された遊技機において、

本遊技機は、

前記所定の情報の入力の実行されて特定状態が発生した後に、前記特定状態を終了した場合に、自動的に前記特定状態が発生することがないように構成されたことを特徴とする遊技機。

【3447】

本発明群の特徴D5によれば、遊技機は、所定の情報の入力の実行されて特定状態が発生した後に、特定状態を終了した場合に、自動的に特定状態が発生することがないように構成されているので、遊技者の意図していない特定状態の発生を防止することができる。

40

【3448】

特徴D6.

本発明群の特徴D5に記載された遊技機において、

少なくとも前記所定の出力条件が成立した場合に、前記特定状態を発生させるよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【3449】

本発明群の特徴D6によれば、遊技機は、少なくとも所定の出力条件が成立した場合に

50

、特定状態を発生させるので、遊技者は、所定の出力条件の成立によって、意図的に特定状態を発生させることができる。

【 3 4 5 0 】

特徴 D 7 .

本発明群の特徴 D 1 に記載された遊技機において、

本遊技機は、

前記情報出力手段によって前記複数の情報を出力した場合に、前記出力された前記複数の情報に対応した複数の前記所定の情報の入力を受け付け得るよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 5 1 】

本発明群の特徴 D 7 によれば、遊技機は、情報出力手段によって複数の情報を出力した場合に、出力された複数の情報に対応した複数の所定の情報の入力を受け付け得るよう構成されているので、遊技機の拡張性を向上させることができる。

【 3 4 5 2 】

特徴 D 8 .

本発明群の特徴 D 1 に記載された遊技機において、

本遊技機は、

前記情報出力手段によって前記複数の情報を出力した場合に、前記出力された前記複数の情報に対応して複数の前記所定の情報の入力が同時に発生することとながないよう、所定の規則に従って選択的に一の前記所定の情報の入力を受け付け得るよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 5 3 】

本発明群の特徴 D 8 によれば、遊技機は、情報出力手段によって複数の情報を出力した場合に、所定の規則に従って選択的に一の所定の情報の入力を受け付け得るよう構成されているので、一の所定の情報の入力を確実に受け付けることができる。

【 3 4 5 4 】

特徴 D 9 .

本発明群の特徴 D 1 に記載された遊技機において、

本遊技機は、

少なくとも前記所定の情報の入力が実行された特定状態かつ前記変動表示を実行していない非変動表示状態において、前記特定状態に対応した特定情報を表示し得るよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 5 5 】

本発明群の特徴 D 9 によれば、遊技機は、少なくとも所定の情報の入力が実行された特定状態かつ変動表示を実行していない非変動表示状態において、特定状態に対応した特定情報を表示し得るよう構成されているので、例えば、遊技者は、特定情報を視認することによって、特定状態に関する情報を確認することができる。

【 3 4 5 6 】

このような本発明の特徴 D 群によれば、遊技者の嗜好に応じた演出に関する情報の設定において、簡便な操作で設定を行うことができ、より好適な入力で設定が可能となるので、次のような課題を解決することができる。

【 3 4 5 7 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に遊技状態を移行する。この特定遊技状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定遊技状態に遊技状

10

20

30

40

50

態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行している。また、遊技機は、遊技機によって出力されたパスワード情報などを、遊技者がスマートフォンで読み取り、それを遊技機へのボタン操作によって入力し、所定の設定可能状態となって初めて所定の演出カスタムを行うことができ、遊技者の嗜好に応じて演出に関する情報の設定を実行することができるようになっていた。

【 3 4 5 8 】

しかしながら、このような遊技機において、遊技者の嗜好に応じて演出に関する情報の設定を実行する方法が煩雑であると、遊技者は、そもそも設定を行うこと自体をやめてしまう。そのため、遊技者の嗜好に応じた演出に関する情報の設定において、簡便な操作で設定を行うことができ、より好適な入力で設定が可能な遊技機の提供が望まれている。

10

【 3 4 5 9 】

< 特徴 E 群 >

特徴 E 1 .

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、

前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行う演出実行手段と、

前記演出実行手段と電氣的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能な入力手段と、を備えた遊技機であって、

20

本遊技機は、

所定の入力可能状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる検出手段と、

前記検出手段が前記所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力を実行可能な情報出力手段と、

所定の遊技状態の進行に応じて所定数値情報を更新可能な数値情報更新手段と、を備え、

所定の出力条件が成立した場合に、前記情報出力手段によって、所定の記憶部に記憶された情報であって前記演出実行手段への所定の情報の入力に対応した複数の情報を出力するよう構成され、

30

前記所定の情報の入力が実行されて特定状態が発生した後に、前記数値情報更新手段の前記更新に基づいて前記所定数値情報が特定数値に更新された場合に、前記特定状態に対応した識別情報を出力する特定出力状態を発生させ得るよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 6 0 】

本発明群の特徴 E 1 によれば、遊技機は、所定の入力可能状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に、情報出力手段によって、所定の記憶部に記憶された情報であって演出実行手段への所定の情報の入力に対応した複数の情報を出力することができる。そして、遊技機は、所定の情報の入力が実行されて特定状態が発生するので、遊技者は、所定の検出部に対して所定の検出対象を近接または当接させることによって、特定状態を発生させることができ、例えば、演出実行手段における演出に関する情報の設定を実行することができる。また、遊技機は、特定状態が発生した後に、数値情報更新手段の更新に基づいて所定数値情報が特定数値に更新された場合に、特定状態に対応した識別情報を出力する特定出力状態を発生させ得るよう構成されているので、例えば、遊技者は、識別情報を確認することによって、特定状態に関する情報を確認することができる。したがって、遊技機は、遊技者の利便性を向上させることができる。

40

【 3 4 6 1 】

特徴 E 2 .

50

本発明群の特徴 E 1 に記載された遊技機において、
本遊技機は、

前記特定状態が発生した場合に、前記所定の出力条件が成立した場合に出力した前記複数の情報が出力されることを抑制する抑制手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 6 2 】

本発明群の特徴 E 2 によれば、遊技機は、特定状態が発生した場合に、所定の出力条件が成立した場合に出力した複数の情報が出力されることを抑制する抑制手段を備えているので、所定の出力条件が成立した場合であっても抑制手段にて複数の情報が出力されることを抑制することができ、遊技の状況に応じて適切に複数の情報を出力することができる。

10

【 3 4 6 3 】

特徴 E 3 .

本発明群の特徴 E 1 に記載された遊技機において、
本遊技機は、

前記所定の出力条件が成立してから所定期間が経過するまで前記所定の情報の入力が出されなかった場合に、前記特定状態を発生させるには再度前記所定の出力条件を成立させることが必要となるよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 6 4 】

本発明群の特徴 E 3 によれば、遊技機は、所定の出力条件が成立してから所定期間が経過した場合には、再度、所定の出力条件を成立させることによって、特定状態を発生させるので、所定の出力条件の成立に基づいて、確実に特定状態を発生させることができる。

20

【 3 4 6 5 】

特徴 E 4 .

本発明群の特徴 E 1 に記載された遊技機において、
本遊技機は、

前記特定状態が発生した場合に、特定の条件の成立に基づいて前記特定状態を終了させるよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 6 6 】

本発明群の特徴 E 4 によれば、遊技機は、特定状態が発生した場合に、特定の条件の成立に基づいて特定状態を終了させるよう構成されているので、特定の条件の成立に基づいて、確実に特定状態を終了させることができる。

30

【 3 4 6 7 】

特徴 E 5 .

本発明群の特徴 E 1 に記載された遊技機において、
本遊技機は、

前記特定状態を終了した場合に、自動的に前記特定状態が発生することがないように構成されたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 6 8 】

本発明群の特徴 E 5 によれば、遊技機は、特定状態を終了した場合に、自動的に特定状態が発生することがないように構成されているので、遊技者の意図していない特定状態の発生を防止することができる。

40

【 3 4 6 9 】

特徴 E 6 .

本発明群の特徴 E 5 に記載された遊技機において、

少なくとも前記所定の出力条件が成立した場合に、前記特定状態を発生させるよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 7 0 】

本発明群の特徴 E 6 によれば、遊技機は、少なくとも所定の出力条件が成立した場合に、特定状態を発生させるので、遊技者は、所定の出力条件の成立によって、意図的に特定状態を発生させることができる。

50

【 3 4 7 1 】

特徴 E 7 .

本発明群の特徴 E 1 に記載された遊技機において、
本遊技機は、

前記特定出力状態において特定の入力が発生した場合は、前記識別情報の出力を終了することを特徴とする遊技機。

【 3 4 7 2 】

本発明群の特徴 E 7 によれば、遊技機は、特定出力状態において特定の入力が発生した場合は、識別情報の出力を終了するので、特定の入力に応じた処理を確実に実行することができる。

10

【 3 4 7 3 】

特徴 E 8 .

本発明群の特徴 E 1 に記載された遊技機において、
本遊技機は、

前記特定出力状態において特定の期間が経過した場合は、前記識別情報の出力を終了して特定処理を実行することを特徴とする遊技機。

【 3 4 7 4 】

本発明群の特徴 E 8 によれば、遊技機は、特定出力状態において特定の期間が経過した場合は、識別情報の出力を終了して特定処理を実行するので、特定の期間は、識別情報の出力を維持することができ、その後、特定処理を確実に実行することができる。

20

【 3 4 7 5 】

特徴 E 9 .

本発明群の特徴 E 1 に記載された遊技機において、
本遊技機は、

前記特定出力状態において特定の入力が発生した場合は、前記特定状態が継続されることを特徴とする遊技機。

【 3 4 7 6 】

本発明群の特徴 E 9 によれば、遊技機は、特定出力状態において特定の入力が発生した場合は、特定状態が継続されるので、遊技者の利便性を更に向上させることができる。

【 3 4 7 7 】

このような本発明の特徴 E 群によれば、遊技者の利便性を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

30

【 3 4 7 8 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に遊技状態を移行する。この特定遊技状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

40

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定遊技状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行している。また、遊技機は、遊技者の嗜好に応じて演出に関する情報の設定を実行することができるようになっている。

【 3 4 7 9 】

しかしながら、このような遊技機において、遊技者の嗜好に応じて演出に関する情報の設定を実行する方法は、遊技機ごとに多様化しているだけでなく、遊技者にとっては利便性の低いものとなっているので、更なる利便性の向上を求められているという問題がある。

【 3 4 8 0 】

50

< 特徴 F 群 >

特徴 F 1 .

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、

前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行う演出実行手段と、

前記演出実行手段と電氣的に接続され、前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能な入力手段と、を備えた遊技機であって、

10

本遊技機は、

所定の入力可能状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に所定の検出状態となる検出手段と、

前記検出手段が前記所定の検出状態となった場合に少なくとも所定の出力を実行可能な情報出力手段と、

所定の遊技状態の進行に応じて所定数値情報を更新可能な数値情報更新手段と、を備え

、
所定の出力条件が成立した場合に、前記情報出力手段によって、所定の記憶部に記憶された情報であって前記演出実行手段への所定の情報の入力に対応した複数の情報を出力するよう構成され、

20

前記所定の情報の入力が実行されて特定状態が発生した後に、前記数値情報更新手段の前記更新に基づいて前記所定数値情報が特定数値に更新された場合に、前記特定状態を継続するか否かを選択させ得る選択可能情報を出力する選択可能状態を発生させ得るよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 8 1 】

本発明群の特徴 F 1 によれば、遊技機は、所定の入力可能状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接または当接した場合に、情報出力手段によって、所定の記憶部に記憶された情報であって演出実行手段への所定の情報の入力に対応した複数の情報を出力することができる。そして、遊技機は、所定の情報の入力が実行されて特定状態が発生するので、遊技者は、所定の検出部に対して所定の検出対象を近接または当接させることによって、特定状態を発生させることができ、例えば、演出実行手段における演出に関する情報の設定を実行することができる。また、遊技機は、特定状態が発生した後に、数値情報更新手段の更新に基づいて所定数値情報が特定数値に更新された場合に、特定状態を継続するか否かを選択させ得る選択可能情報を出力する選択可能状態を発生させ得るよう構成されているので、例えば、遊技者は、選択可能情報を確認することによって、特定状態に関する情報を確認することができる。したがって、遊技機は、遊技者の利便性を向上させることができる。

30

【 3 4 8 2 】

特徴 F 2 .

本発明群の特徴 F 1 に記載された遊技機において、

40

本遊技機は、

前記特定状態が発生した場合に、前記所定の出力条件が成立した場合に出力した前記複数の情報が出力されることを抑制する抑制手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 8 3 】

本発明群の特徴 F 2 によれば、遊技機は、特定状態が発生した場合に、所定の出力条件が成立した場合に出力した複数の情報が出力されることを抑制する抑制手段を備えているので、所定の出力条件が成立した場合であっても抑制手段にて複数の情報が出力されることを抑制することができ、遊技の状況に応じて適切に複数の情報を出力することができる。

【 3 4 8 4 】

50

特徴 F 3 .

本発明群の特徴 F 1 に記載された遊技機において、
本遊技機は、

前記所定の出力条件が成立してから所定期間が経過するまで前記所定の情報の入力が出されなかった場合に、前記特定状態を発生させるには再度前記所定の出力条件を成立させることが必要となるよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 8 5 】

本発明群の特徴 F 3 によれば、遊技機は、所定の出力条件が成立してから所定期間が経過した場合には、再度、所定の出力条件を成立させることによって、特定状態を発生させるので、所定の出力条件の成立に基づいて、確実に特定状態を発生させることができる。

10

【 3 4 8 6 】

特徴 F 4 .

本発明群の特徴 F 1 に記載された遊技機において、
本遊技機は、

前記特定状態が発生した場合に、特定の条件の成立に基づいて前記特定状態を終了させるよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 8 7 】

本発明群の特徴 F 4 によれば、遊技機は、特定状態が発生した場合に、特定の条件の成立に基づいて特定状態を終了させるよう構成されているので、特定の条件の成立に基づいて、確実に特定状態を終了させることができる。

20

【 3 4 8 8 】

特徴 F 5 .

本発明群の特徴 F 1 に記載された遊技機において、
本遊技機は、

前記特定状態を終了した場合に、自動的に前記特定状態が発生することがないように構成されたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 8 9 】

本発明群の特徴 F 5 によれば、遊技機は、特定状態を終了した場合に、自動的に特定状態が発生することがないように構成されているので、遊技者の意図していない特定状態の発生を防止することができる。

30

【 3 4 9 0 】

特徴 F 6 .

本発明群の特徴 F 5 に記載された遊技機において、

少なくとも前記所定の出力条件が成立した場合に、前記特定状態を発生させるよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 9 1 】

本発明群の特徴 F 6 によれば、遊技機は、少なくとも所定の出力条件が成立した場合に、特定状態を発生させるので、遊技者は、所定の出力条件の成立によって、意図的に特定状態を発生させることができる。

【 3 4 9 2 】

40

特徴 F 7 .

本発明群の特徴 F 1 に記載された遊技機において、
本遊技機は、

前記選択可能状態において特定の入力が発生した場合は、前記選択可能情報の出力を終了することを特徴とする遊技機。

【 3 4 9 3 】

本発明群の特徴 F 7 によれば、遊技機は、選択可能状態において特定の入力が発生した場合は、選択可能情報の出力を終了するので、特定の入力に応じた処理を確実に実行することができる。

【 3 4 9 4 】

50

特徴 F 8 .

本発明群の特徴 F 1 に記載された遊技機において、

本遊技機は、

前記選択可能状態において特定の期間が経過した場合は、前記選択可能情報の出力を終了して特定処理を実行することを特徴とする遊技機。

【 3 4 9 5 】

本発明群の特徴 F 8 によれば、遊技機は、選択可能状態において特定の期間が経過した場合は、選択可能情報の出力を終了して特定処理を実行するので、特定の期間は、選択可能情報の出力を維持することができ、その後、特定処理を確実に実行することができる。

【 3 4 9 6 】

10

特徴 F 9 .

本発明群の特徴 F 1 に記載された遊技機において、

本遊技機は、

前記選択可能状態において特定の入力が発生した場合は、前記特定状態が継続されることを特徴とする遊技機。

【 3 4 9 7 】

本発明群の特徴 F 9 によれば、遊技機は、選択可能状態において特定の入力が発生した場合は、特定状態が継続されるので、遊技者の利便性を更に向上させることができる。

【 3 4 9 8 】

このような本発明の特徴 F 群によれば、遊技者の利便性を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

20

【 3 4 9 9 】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの所定の抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に遊技状態を移行する。この特定遊技状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定遊技状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような演出を実行している。また、遊技機は、遊技者の嗜好に応じて演出に関する情報の設定を実行することができるようになっている。

30

【 3 5 0 0 】

しかしながら、このような遊技機において、遊技者の嗜好に応じて演出に関する情報の設定を実行する方法は、遊技機ごとに多様化しているだけでなく、遊技者にとっては利便性の低いものとなっているので、更なる利便性の向上を求められているという問題がある。

【産業上の利用可能性】

【 3 5 0 1 】

40

以上のように、本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に好適に利用できる。

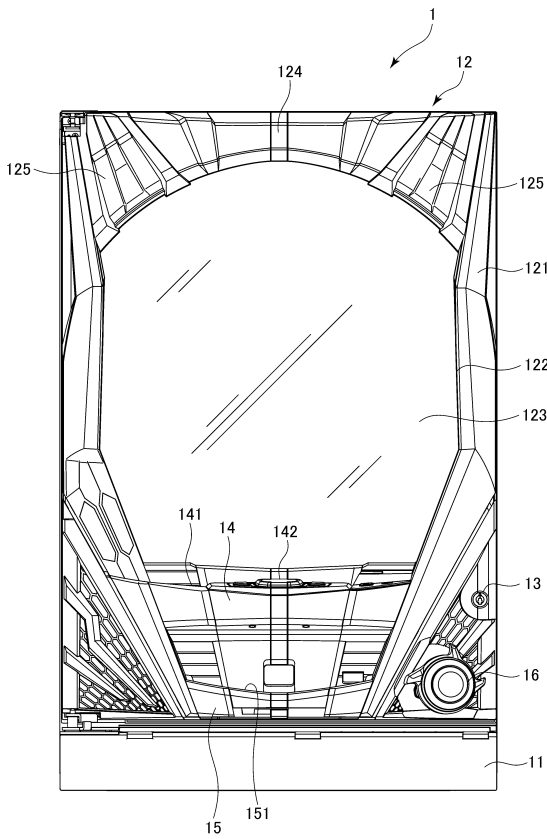
【符号の説明】

【 3 5 0 2 】

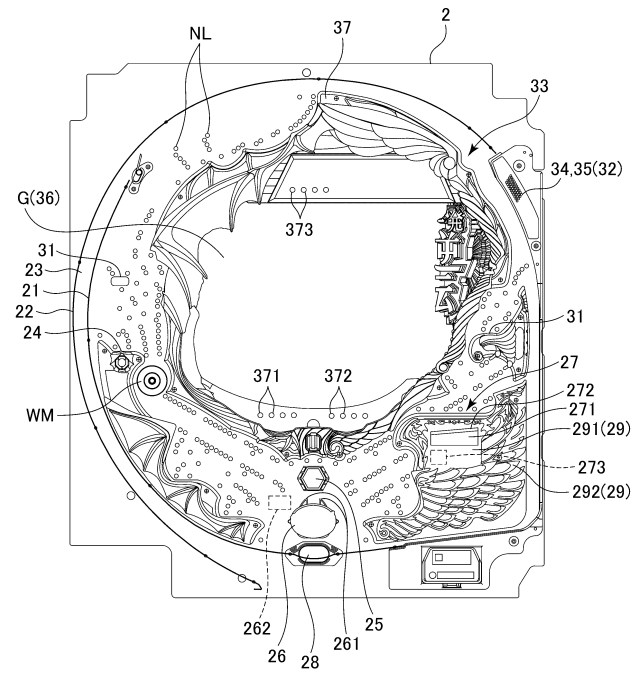
1 ... パチンコ機、 2 4 ... 一般入賞口、 2 5 ... 上作動口、 2 6 ... 下作動口、 2 7 ... 可変入賞装置、 2 7 1 ... 大入賞口、 2 7 2 ... 開閉扉、 2 7 3 ... 可変入賞駆動部、 2 8 ... アウト口、 3 5 ... 図柄表示装置、 4 ... 主制御装置、 4 2 ... M P U、 5 ... 音声発光制御装置、 5 2 ... M P U、 6 ... 表示制御装置、 6 2 ... M P U。

【 図面 】

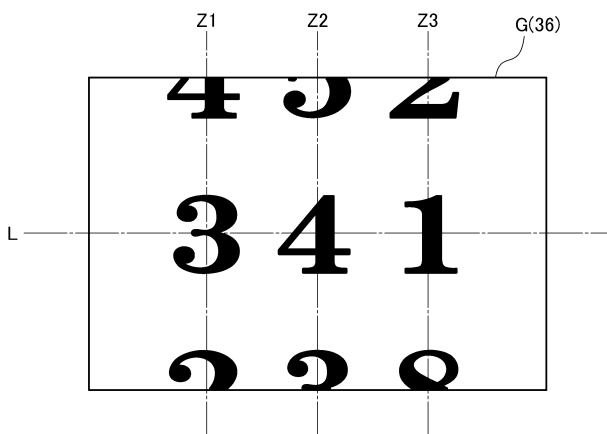
【 図 1 】



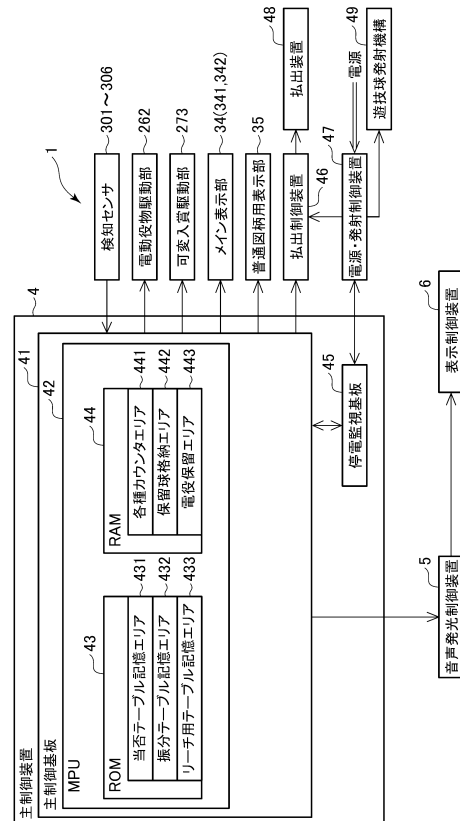
【 図 2 】



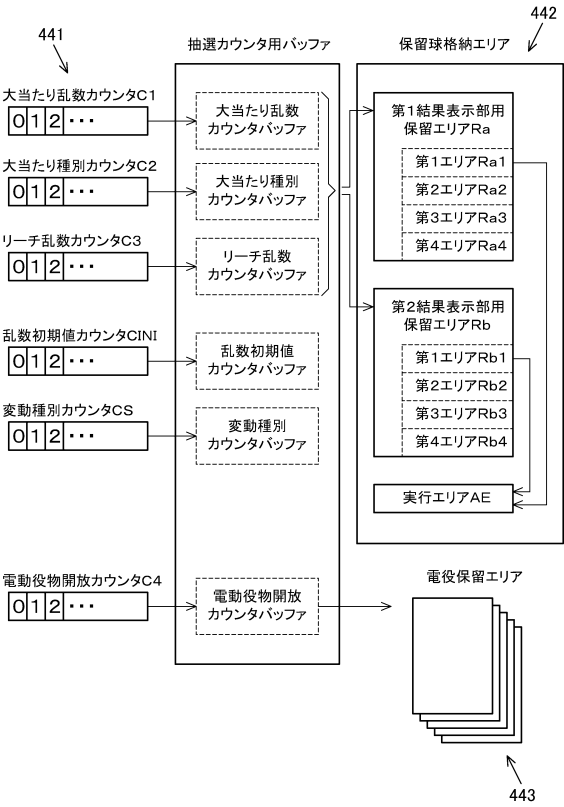
【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】

(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
7 & 307	大当たり当選
157 & 457	特別外れ結果
その他	通常外れ結果

(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
7 & 36 & 67 & 100 & 131 & 164 & 195 & 223 & 241 & 272 & 307 & 335 & 362 & 395 & 423 & 468 & 493 & 525 & 557 & 572 & 598	大当たり当選
157	特別外れ結果
その他	通常外れ結果

10

20

【 図 7 】

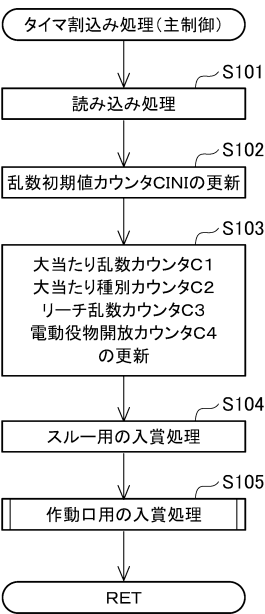
(a) 第1振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0～9	低確結果
10～14	非明示少ラウンド高確結果
15～19	明示少ラウンド高確結果
20～29	最有利結果

(b) 第2振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0～9	低確結果
10～29	最有利結果

【 図 8 】

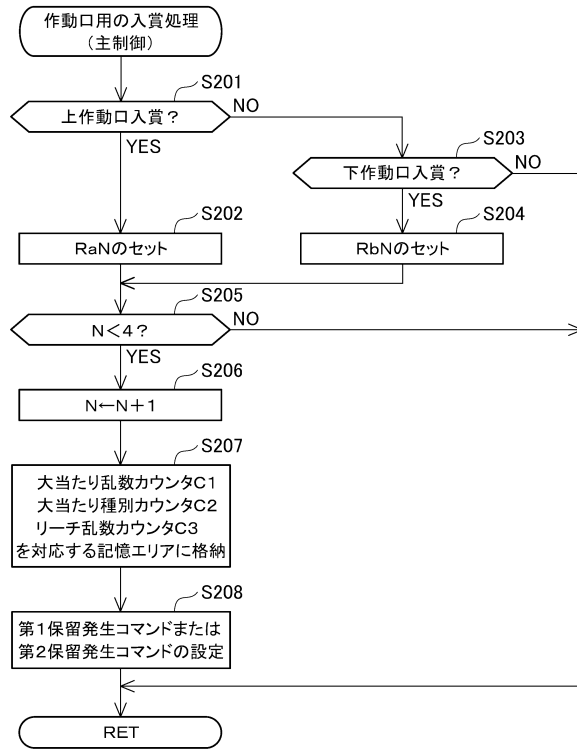


30

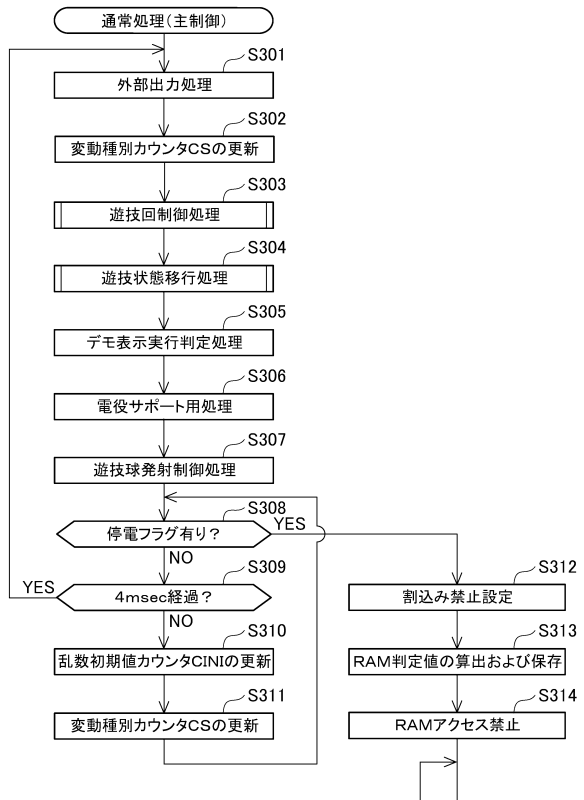
40

50

【図 9】



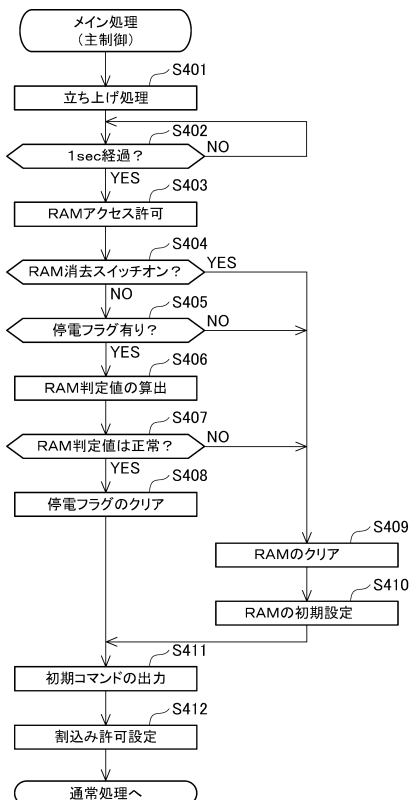
【図 10】



10

20

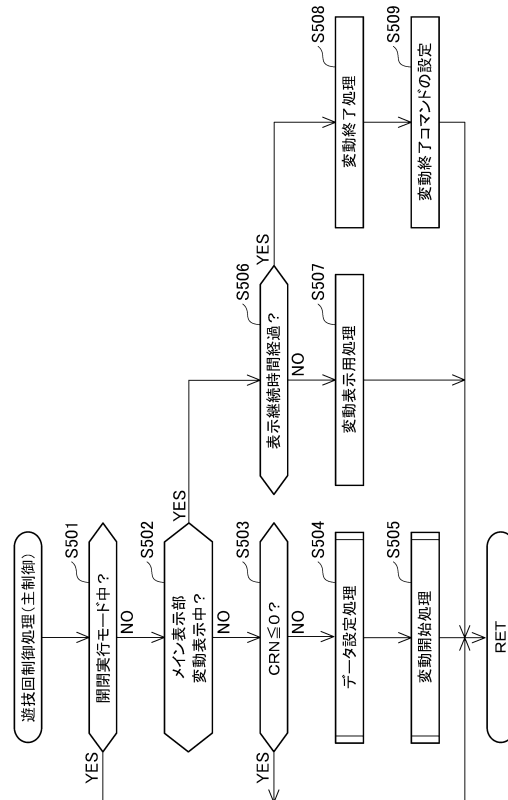
【図 11】



30

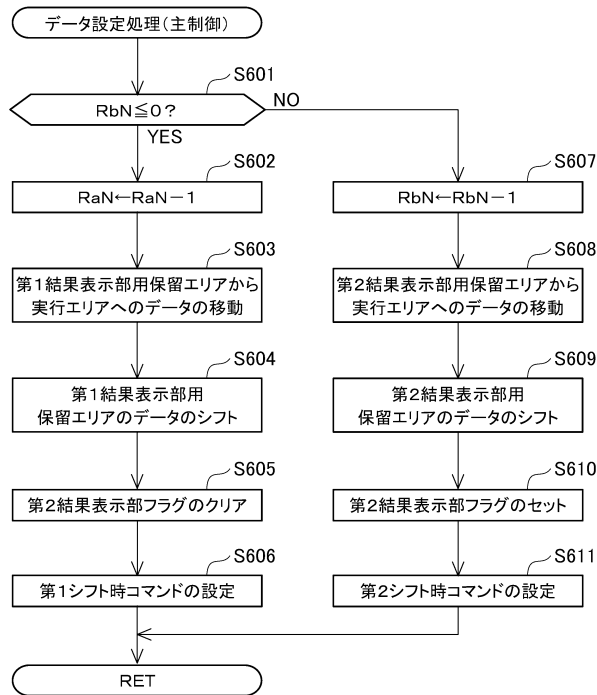
40

【図 12】

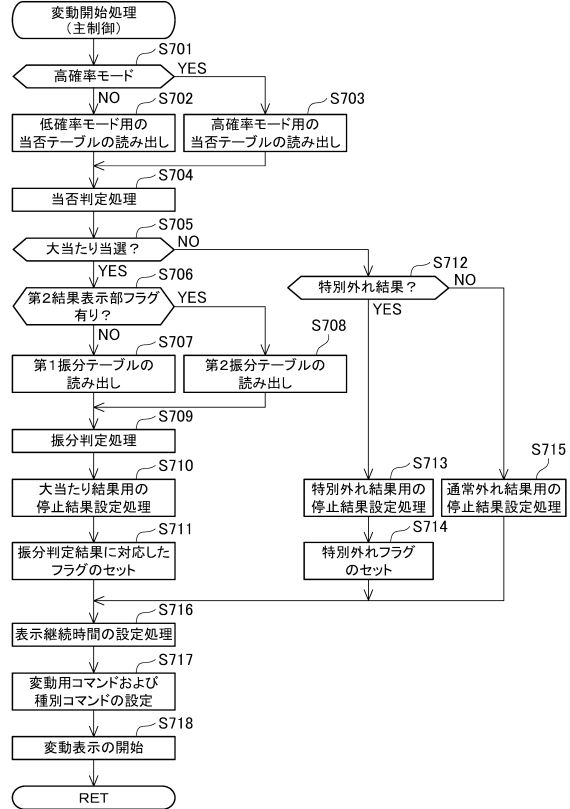


50

【図 13】



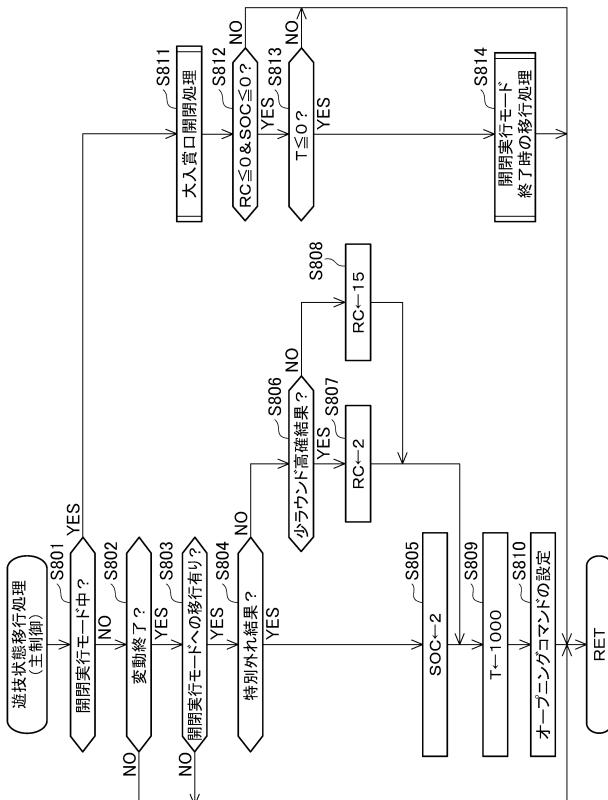
【図 14】



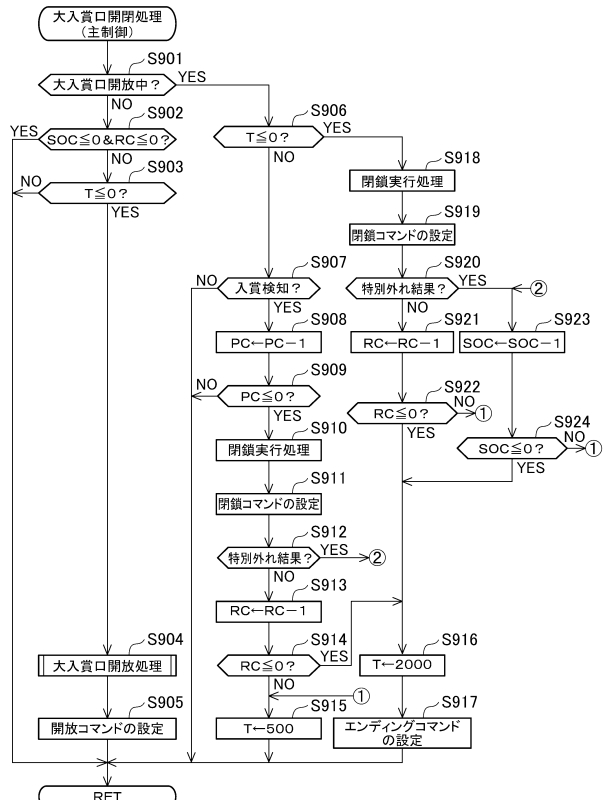
10

20

【図 15】



【図 16】

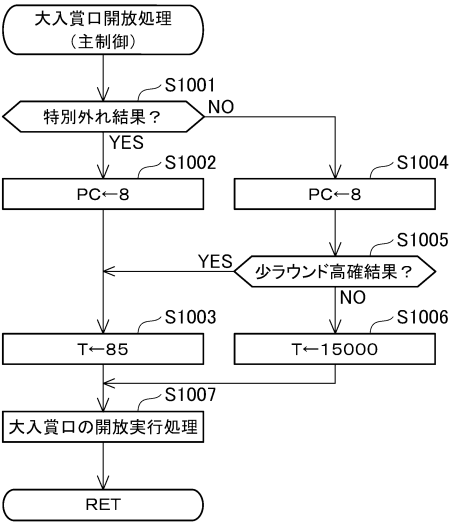


30

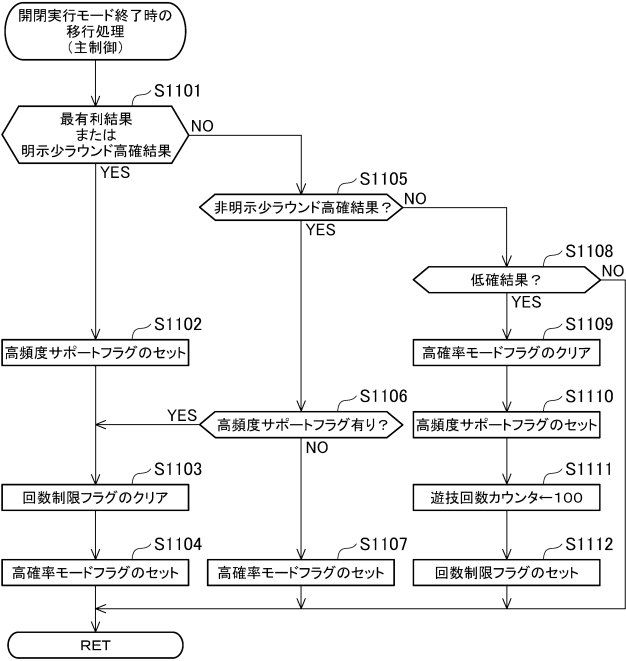
40

50

【図 17】



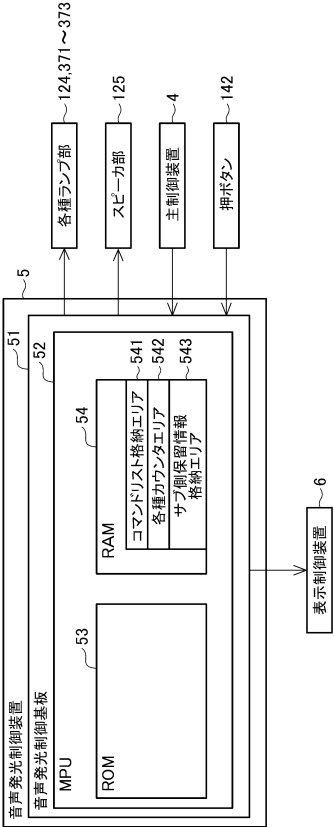
【図 18】



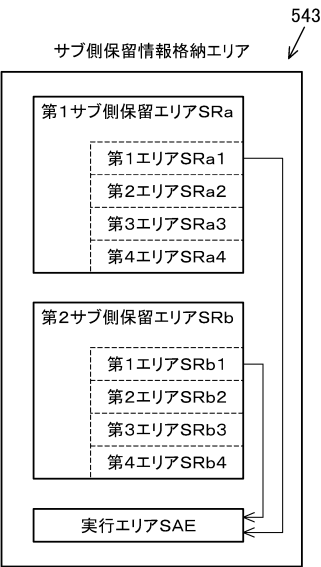
10

20

【図 19】



【図 20】

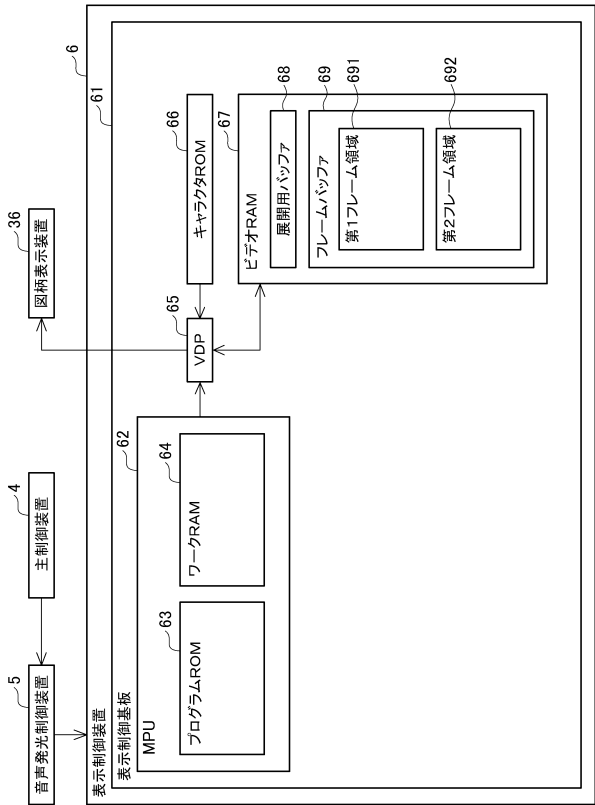


30

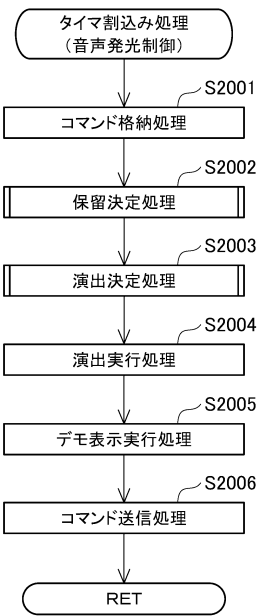
40

50

【図 2 1】



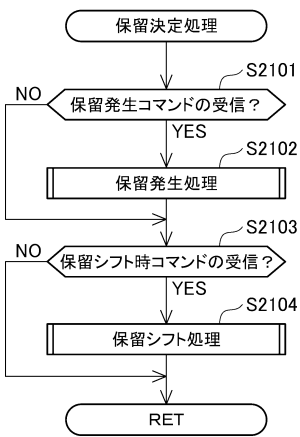
【図 2 2】



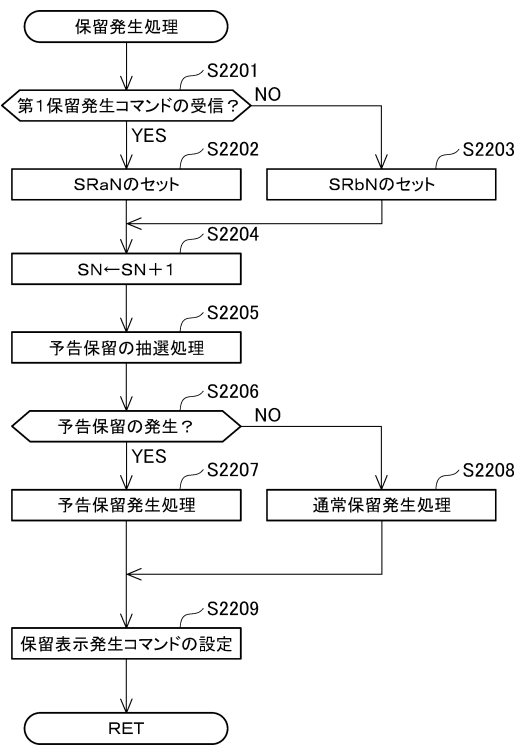
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

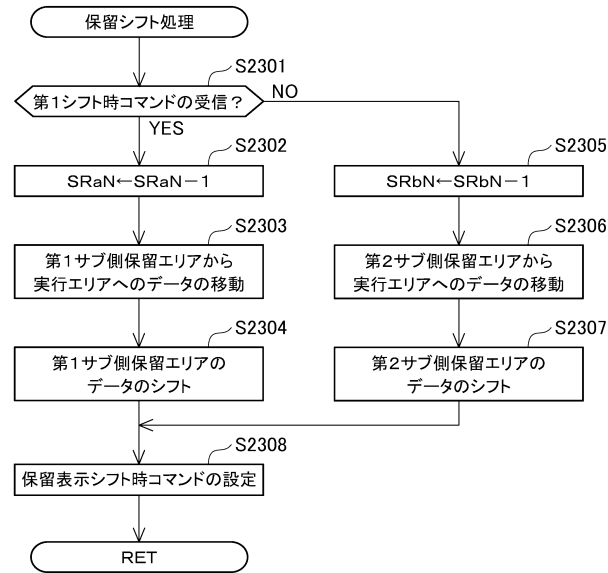


30

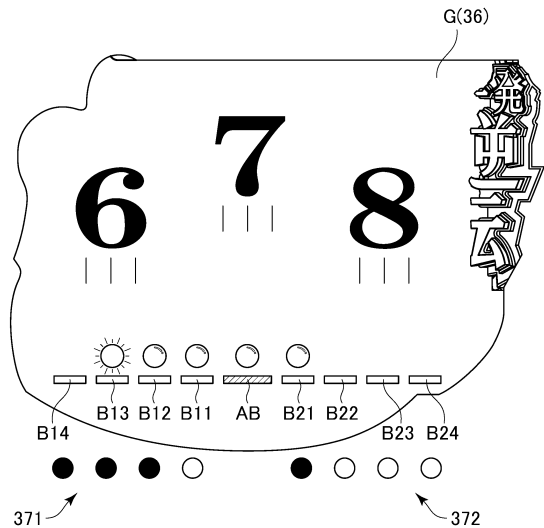
40

50

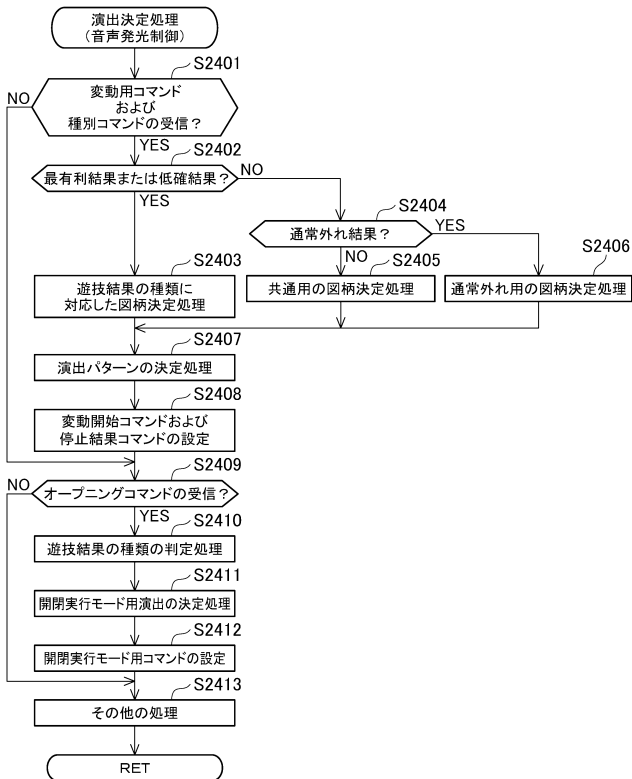
【 図 2 5 】



【 図 2 6 】



【 図 2 7 】



【 図 2 8 】

選択演出	演出A	演出A	演出B	演出C	演出D
停止結果	「3・4・1」	「3・4・1」	「3・4・1」	「1・1・1」等	「2・2・2」等
開閉実行モード	短時間態様2回	短時間態様2回	短時間態様2回	長時間態様15回	長時間態様15回
ラウンド数	—	2R	2R	15R	15R
サボートモード	モード移行無し	モード移行無し	回数制限無しの高頻度サボートモード	回数制限無しの高頻度サボートモード	回数制限100回の高頻度サボートモード
当否抽選モード	モード移行無し	高確率モード	高確率モード	高確率モード	低確率モード
当否抽選	×	○	○	○	○
遊技結果	特別外れ結果	非明示少ラウンド高確結果	明示少ラウンド高確結果	最有利結果	低確結果

10

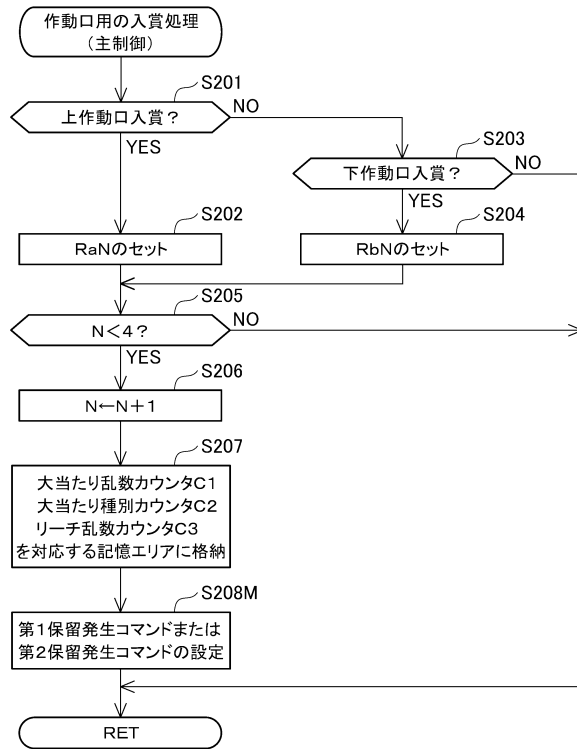
20

30

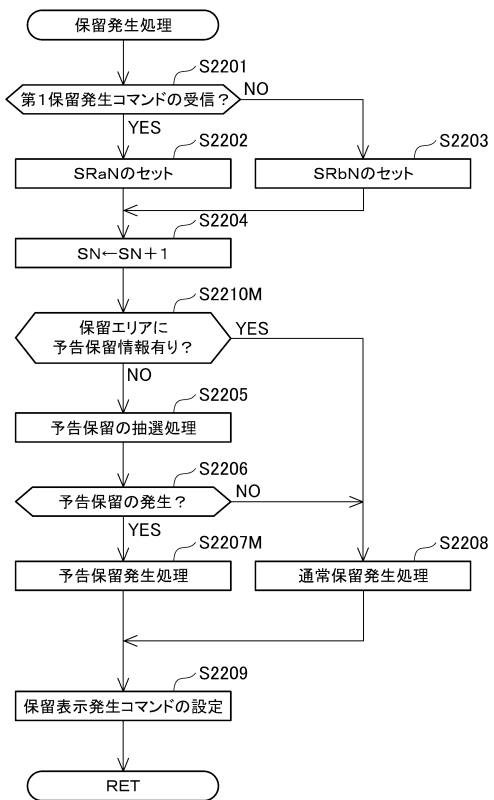
40

50

【図 29】



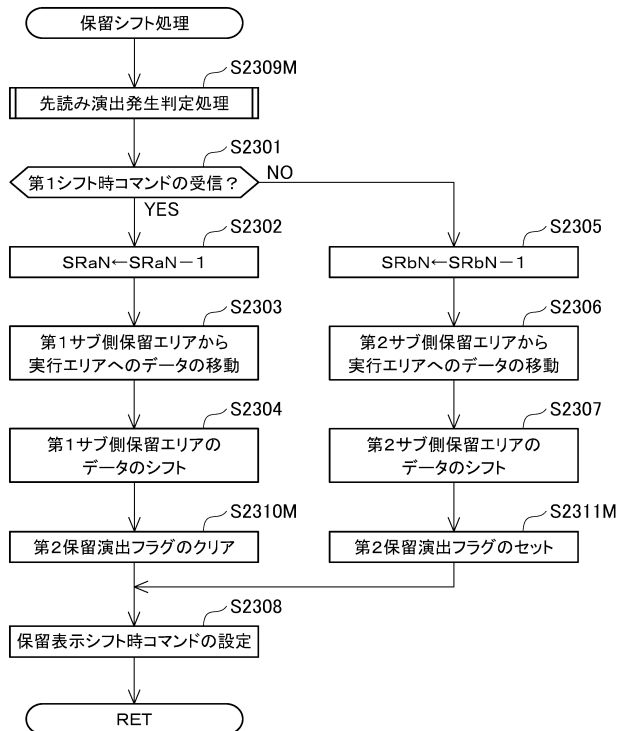
【図 30】



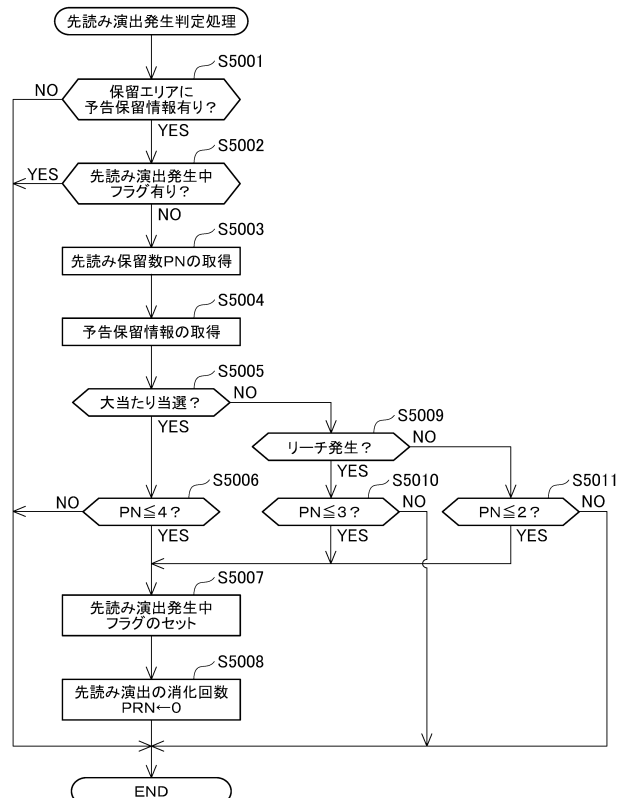
10

20

【図 31】



【図 32】

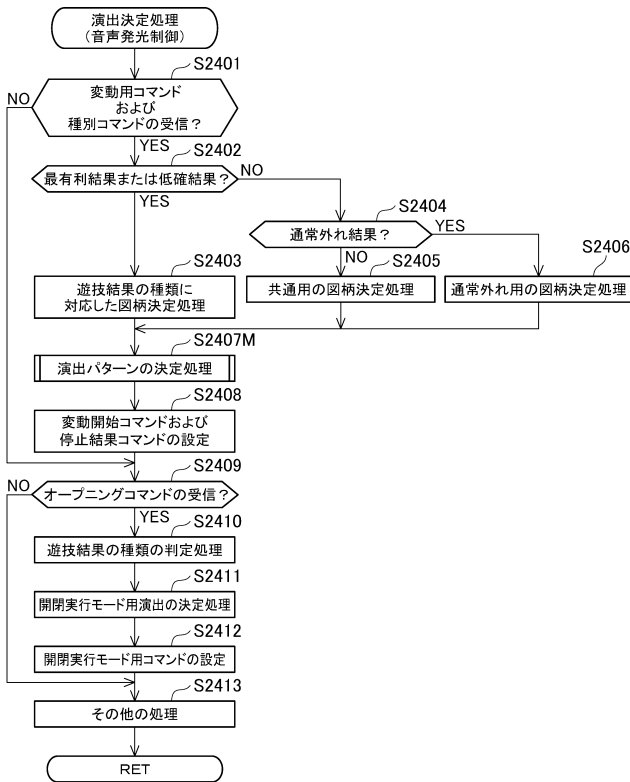


30

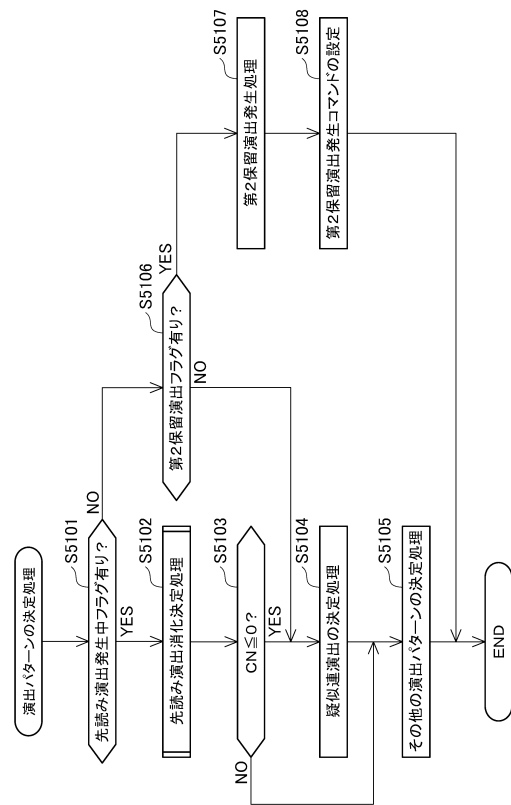
40

50

【図 3 3】



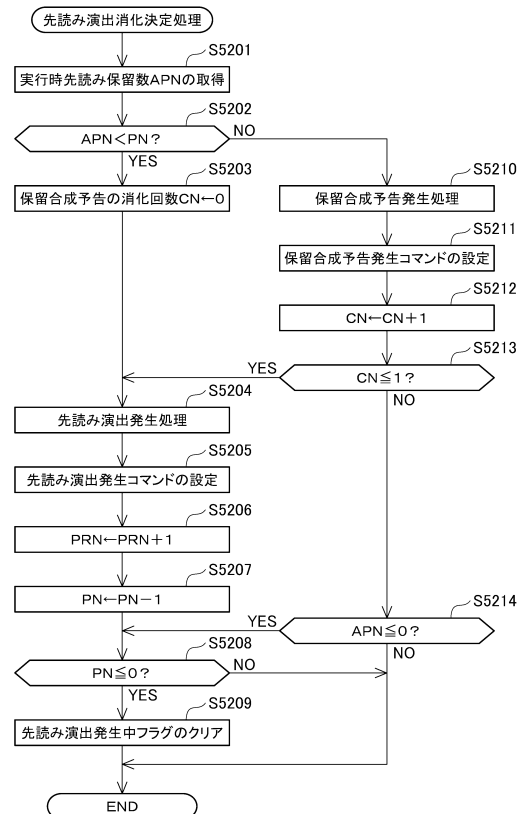
【図 3 4】



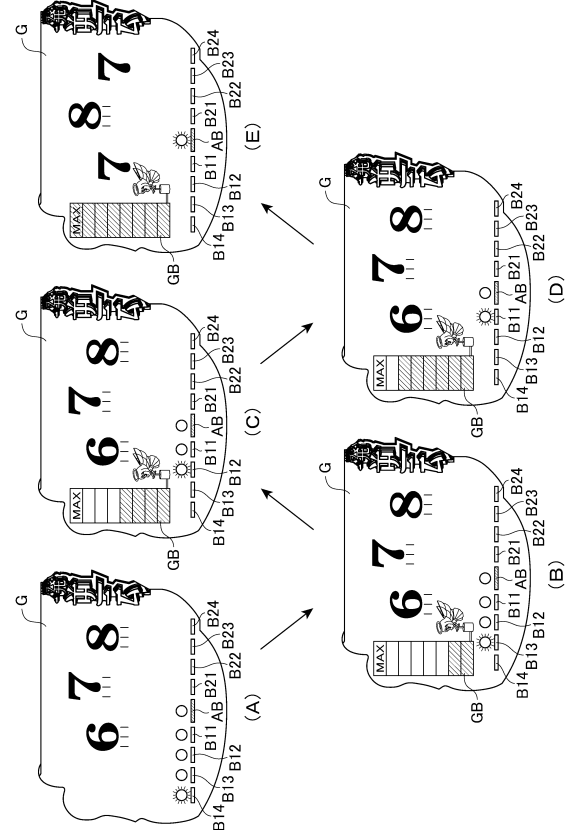
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

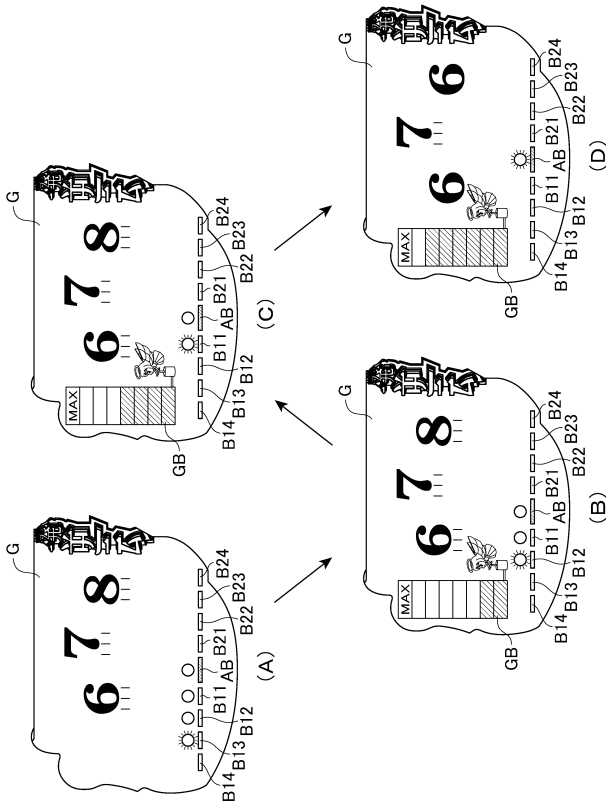


30

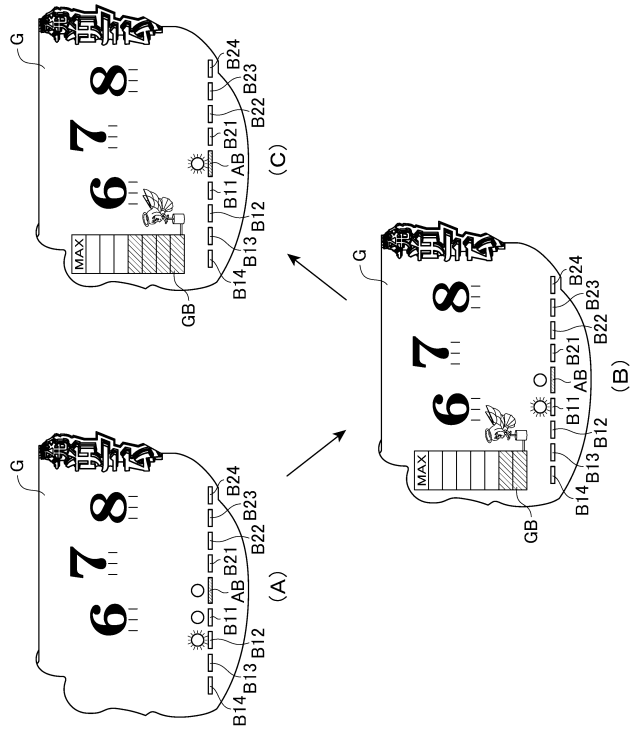
40

50

【図 37】



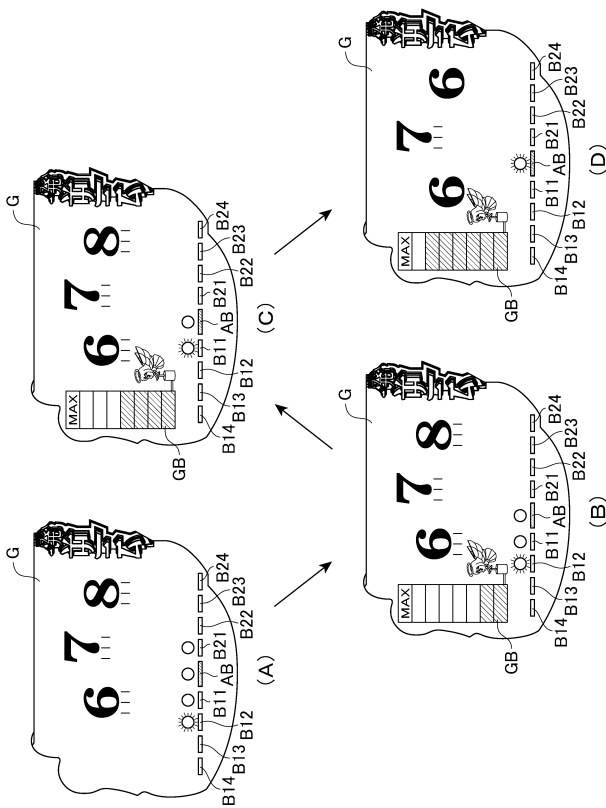
【図 38】



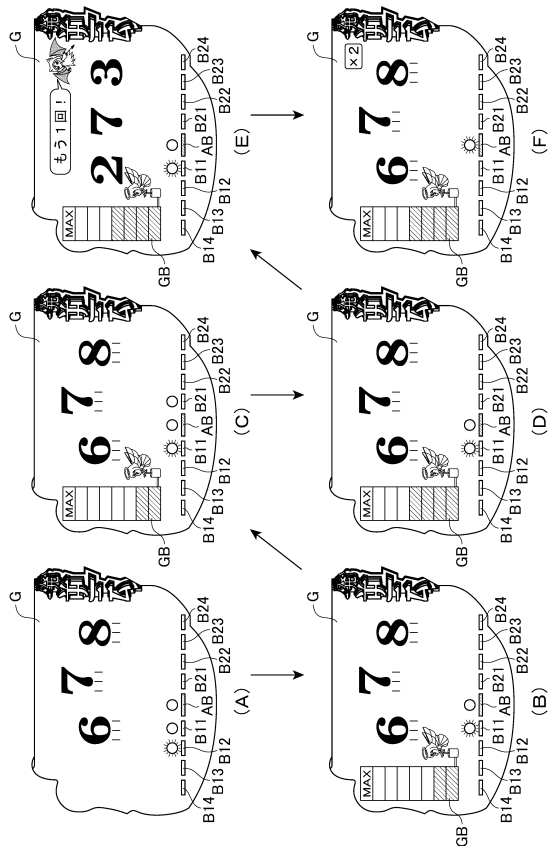
10

20

【図 39】



【図 40】

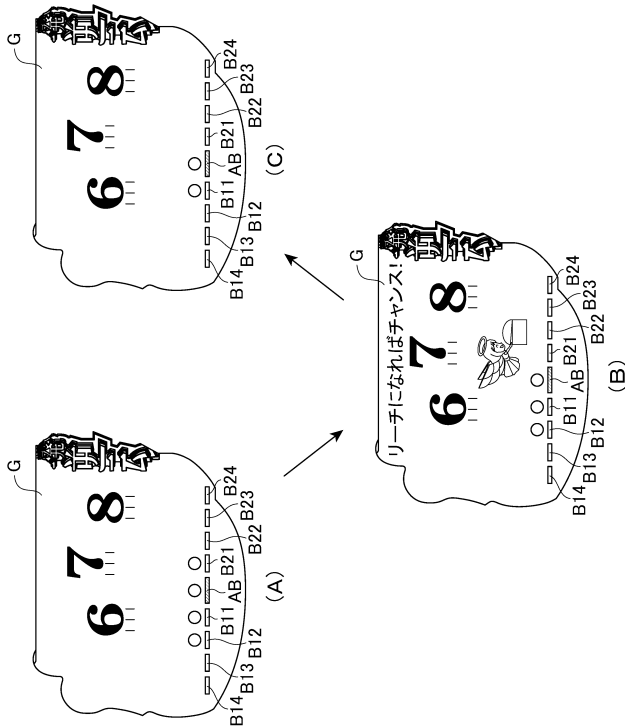


30

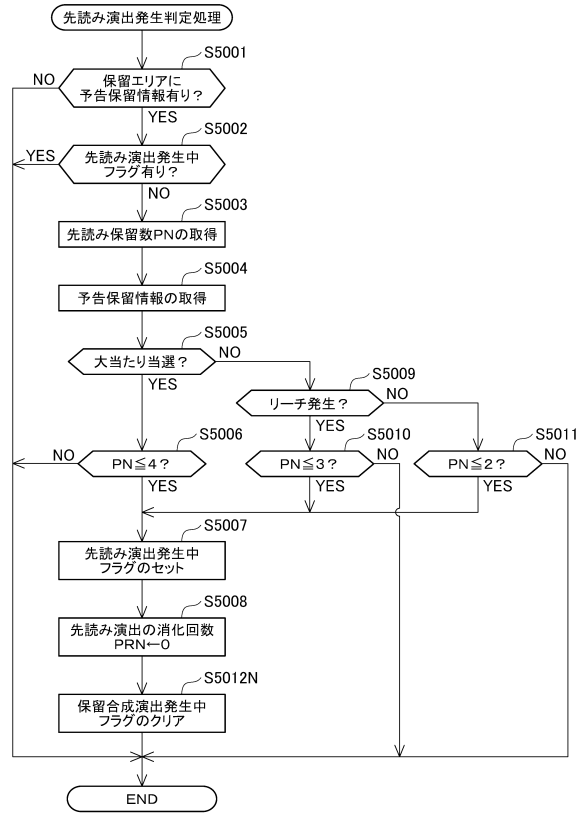
40

50

【 図 4 1 】



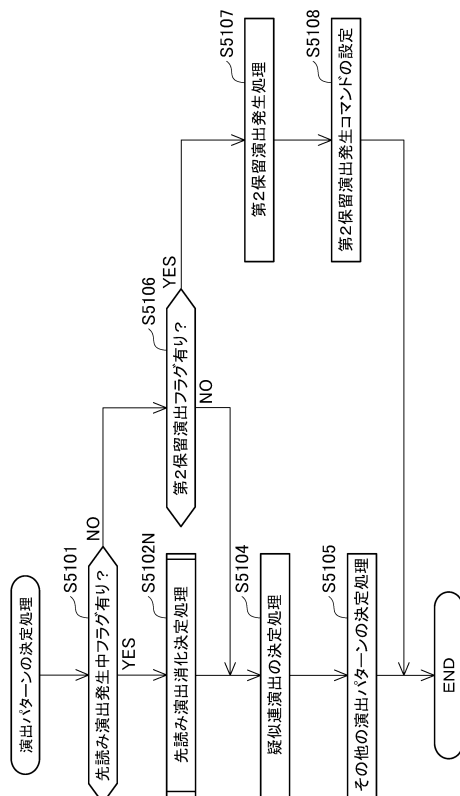
【 図 4 2 】



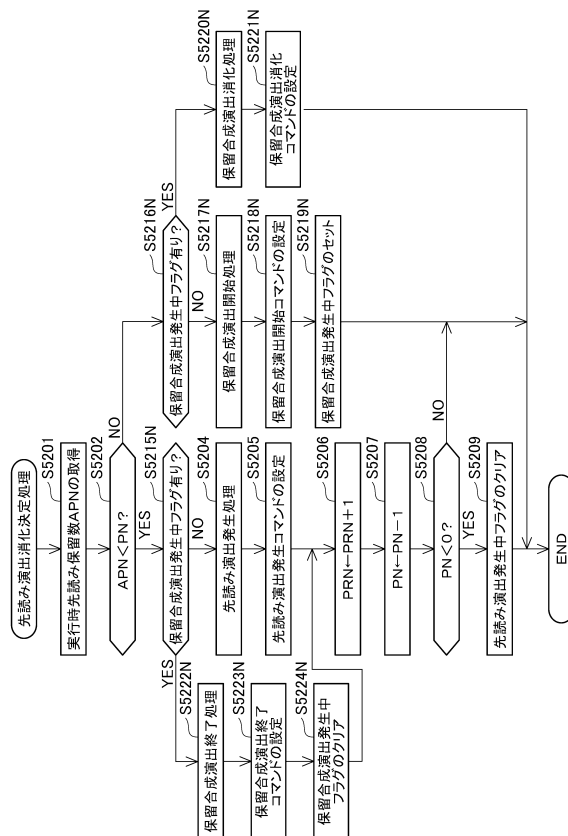
10

20

【 図 4 3 】



【 図 4 4 】

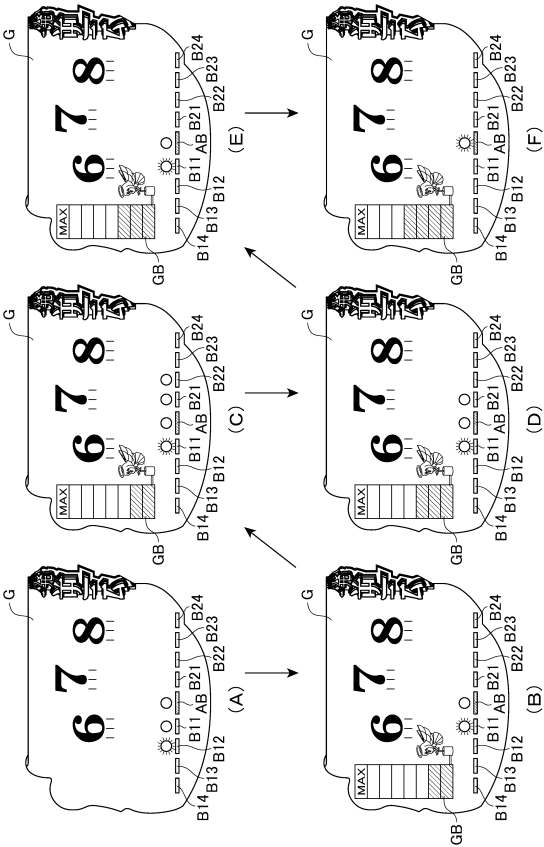


30

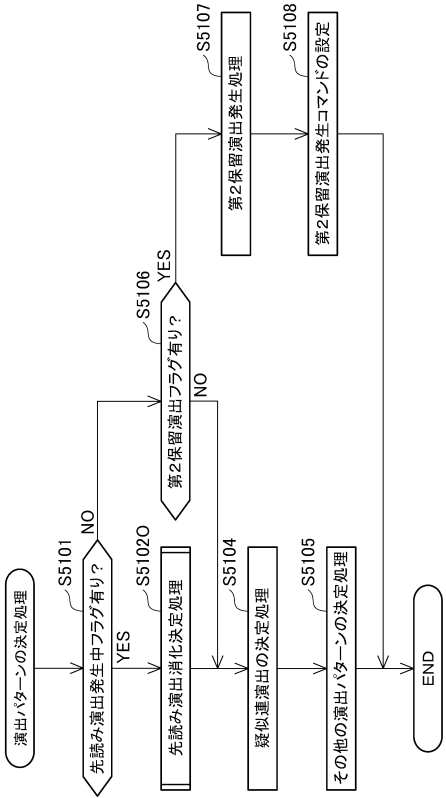
40

50

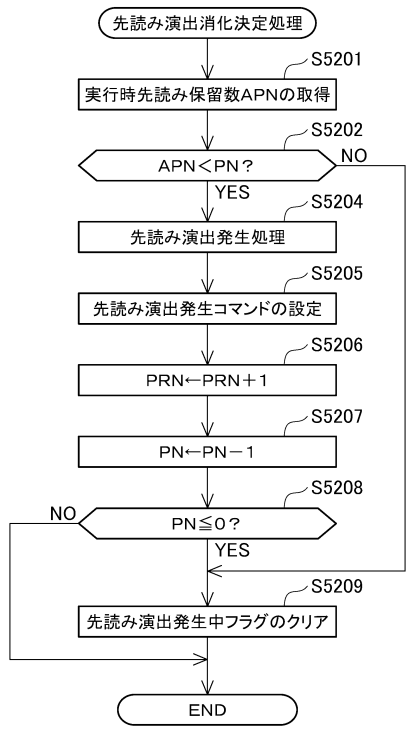
【図 4 5】



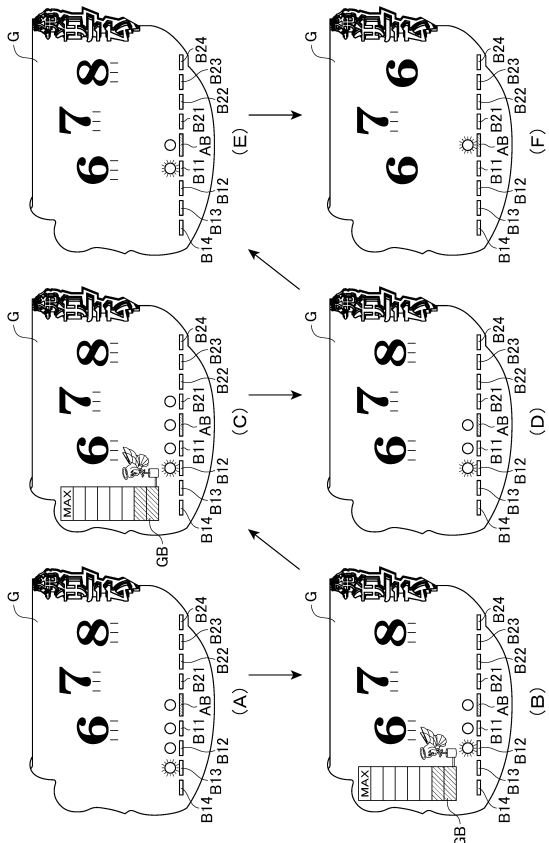
【図 4 6】



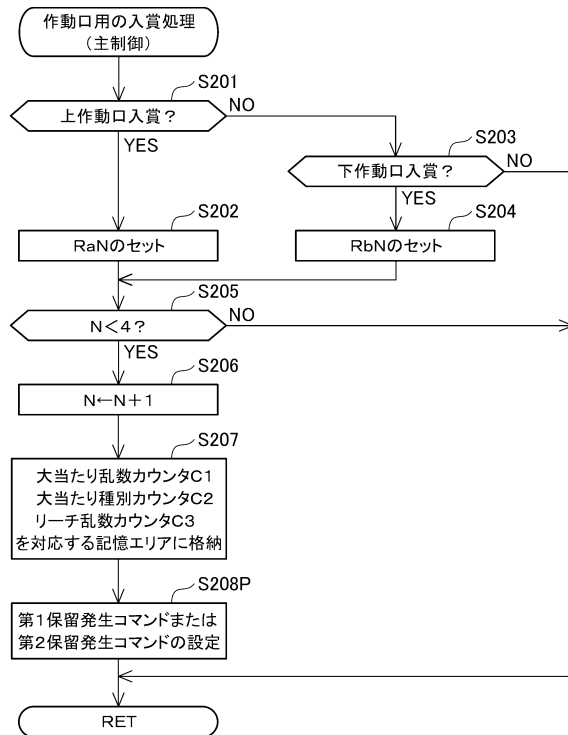
【図 4 7】



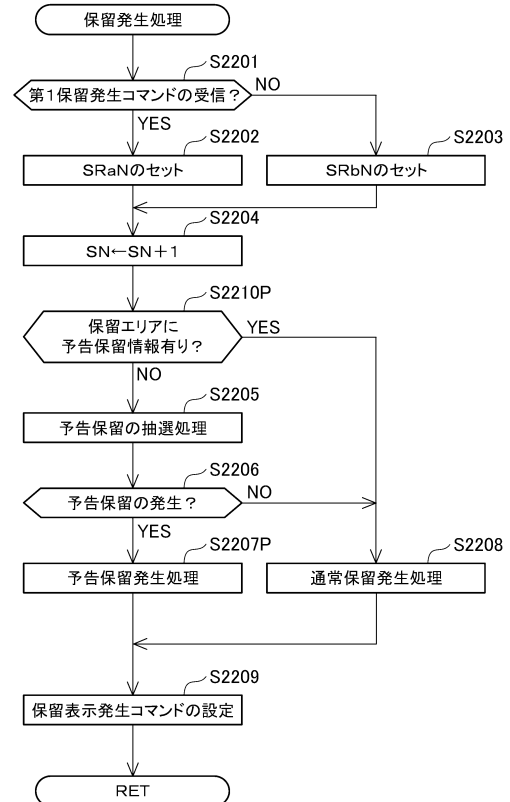
【図 4 8】



【図 49】



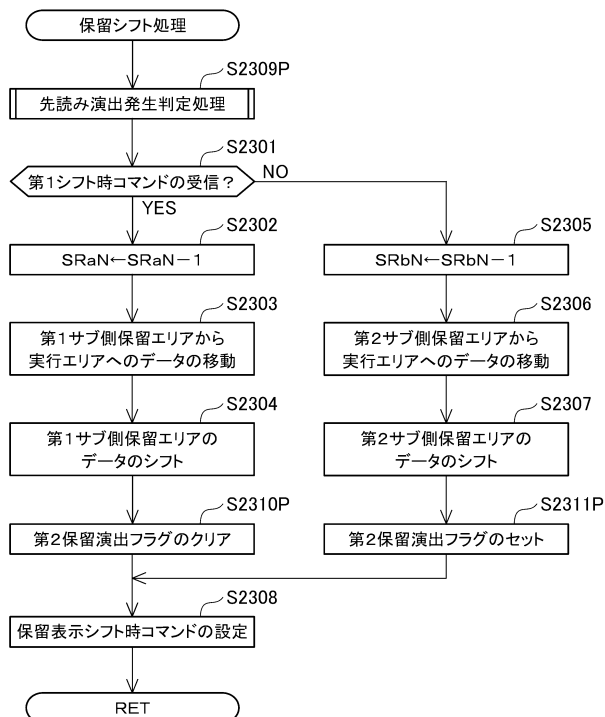
【図 50】



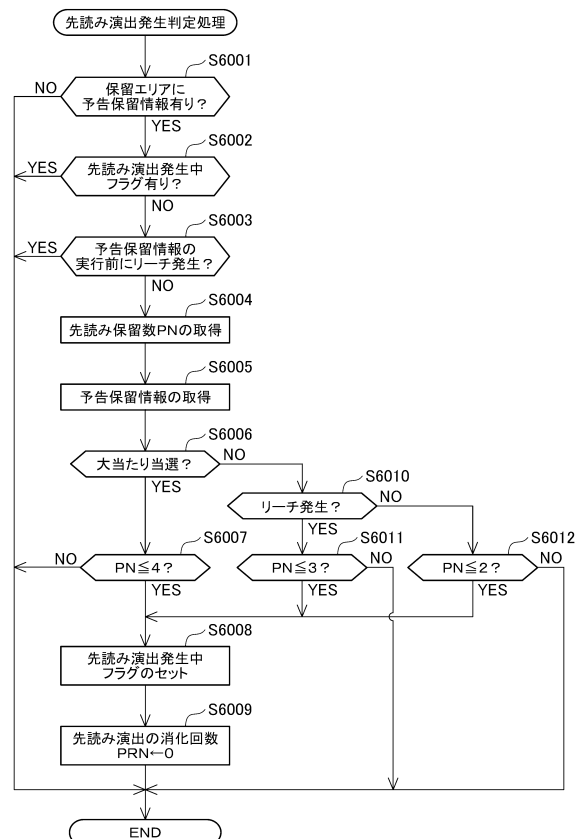
10

20

【図 51】



【図 52】

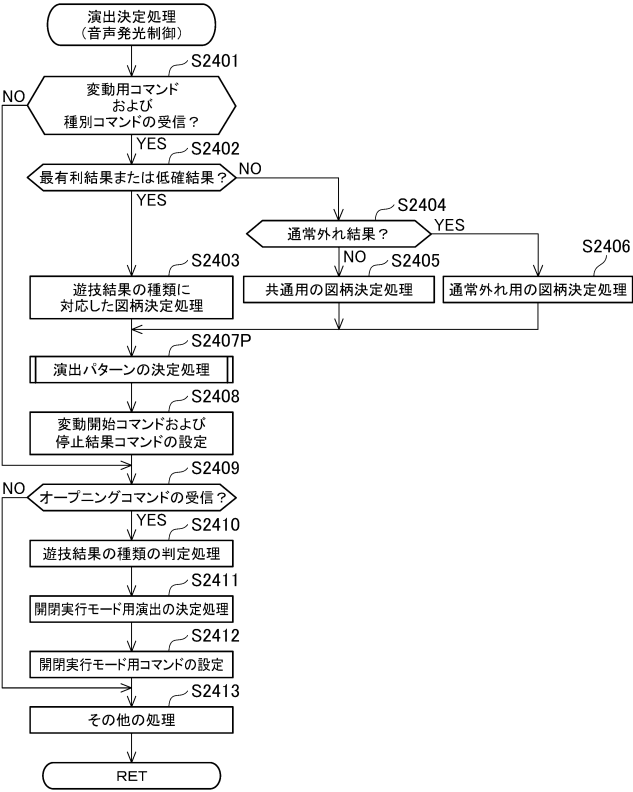


30

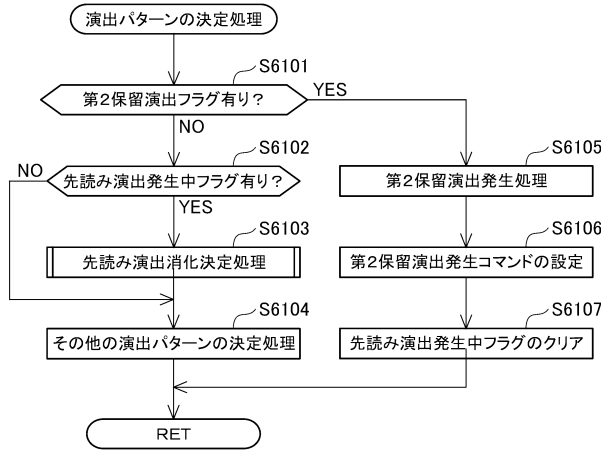
40

50

【図 5 3】



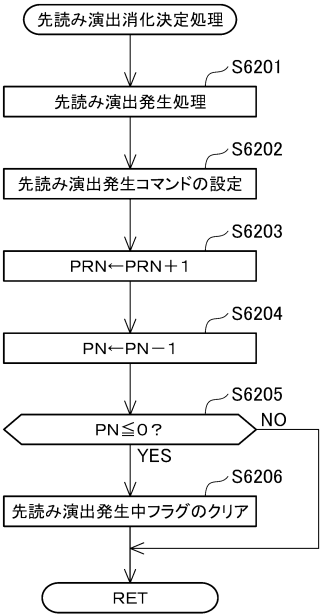
【図 5 4】



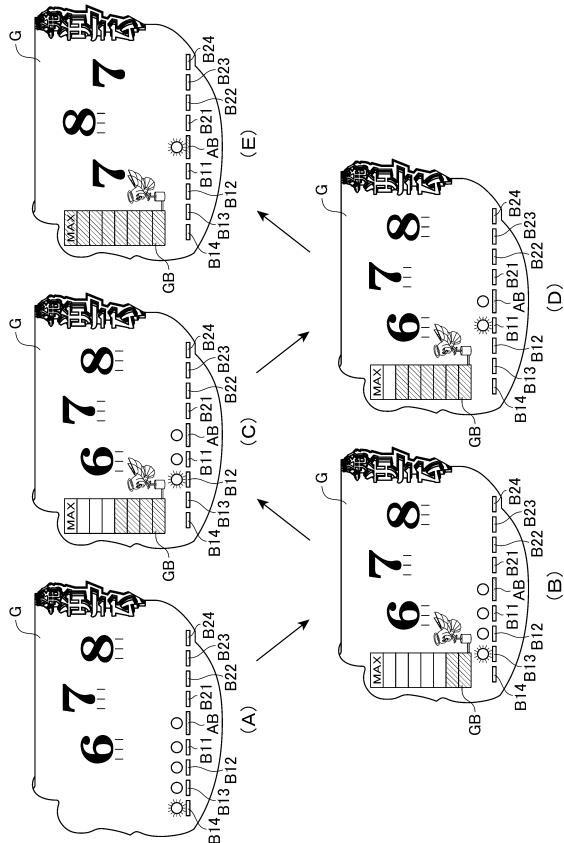
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

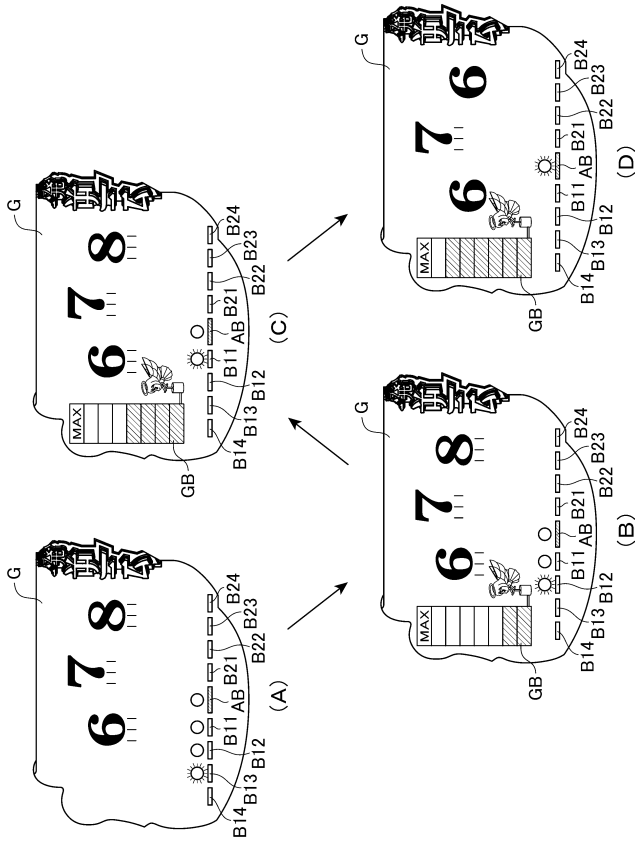


30

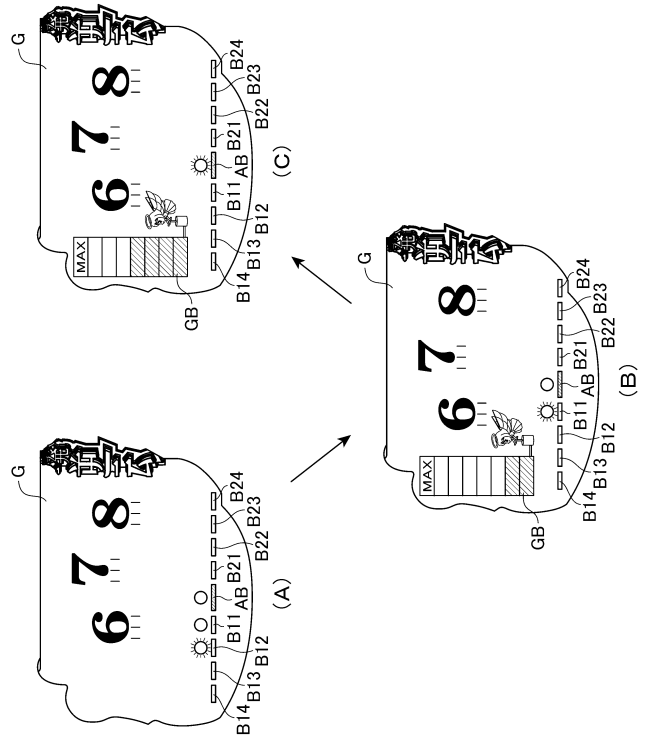
40

50

【図 57】



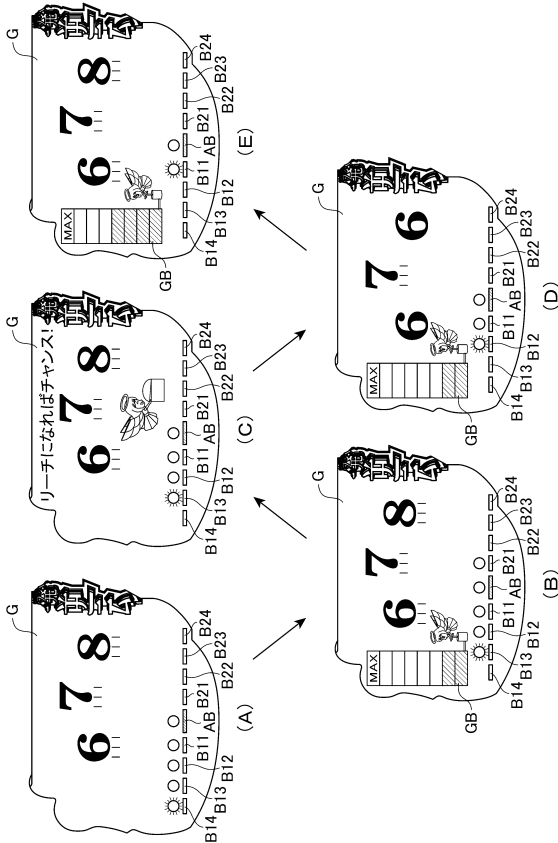
【図 58】



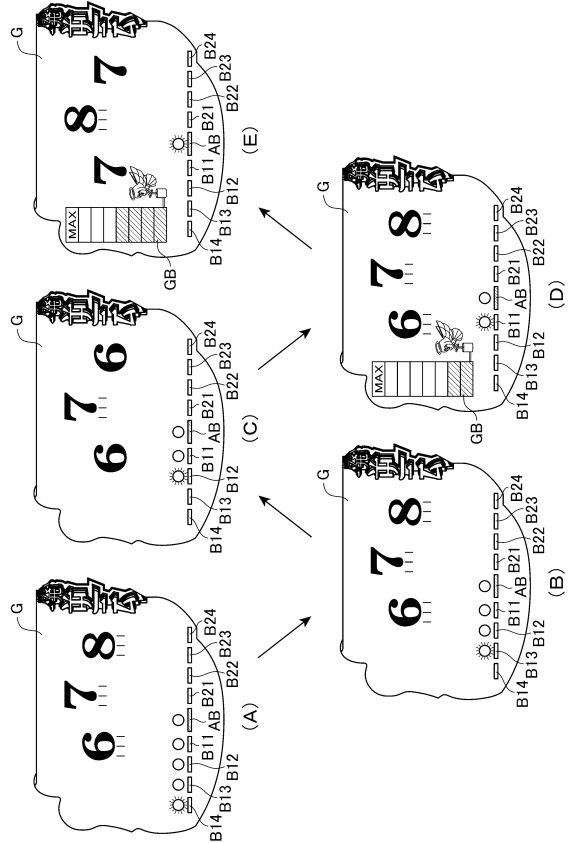
10

20

【図 59】



【図 60】

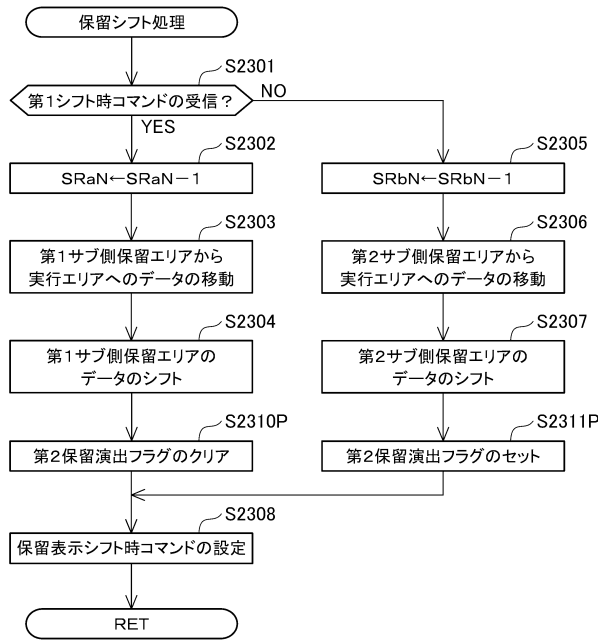


30

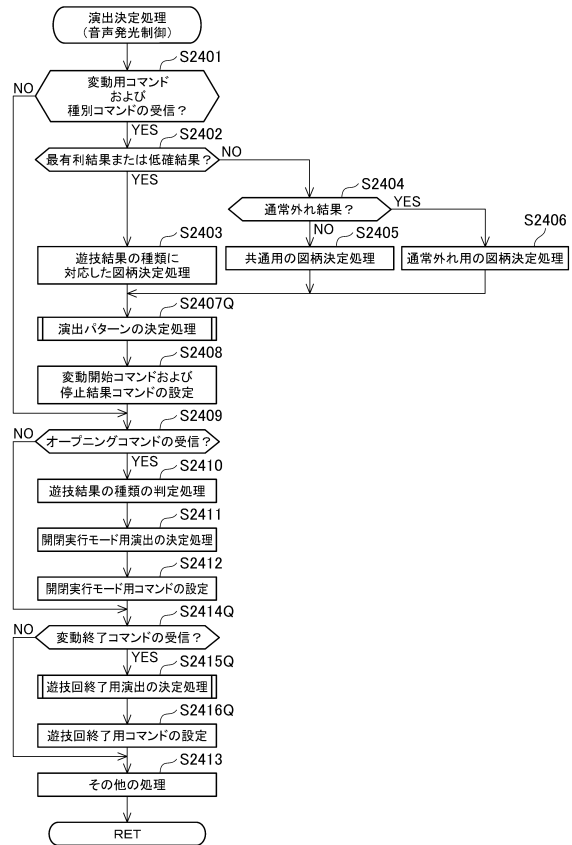
40

50

【図 6 1】



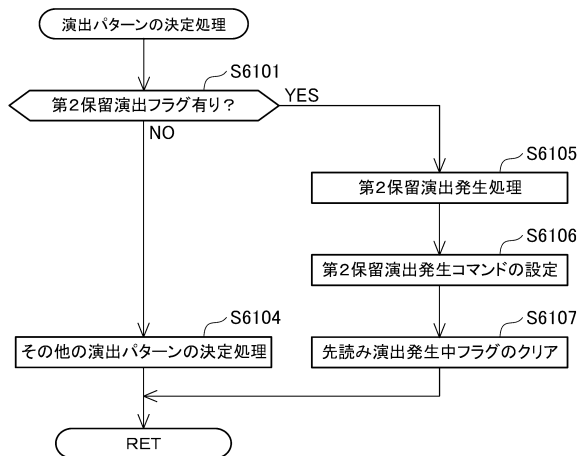
【図 6 2】



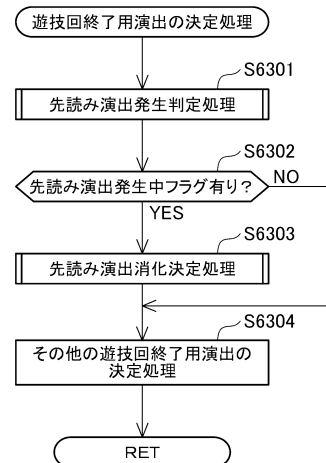
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】

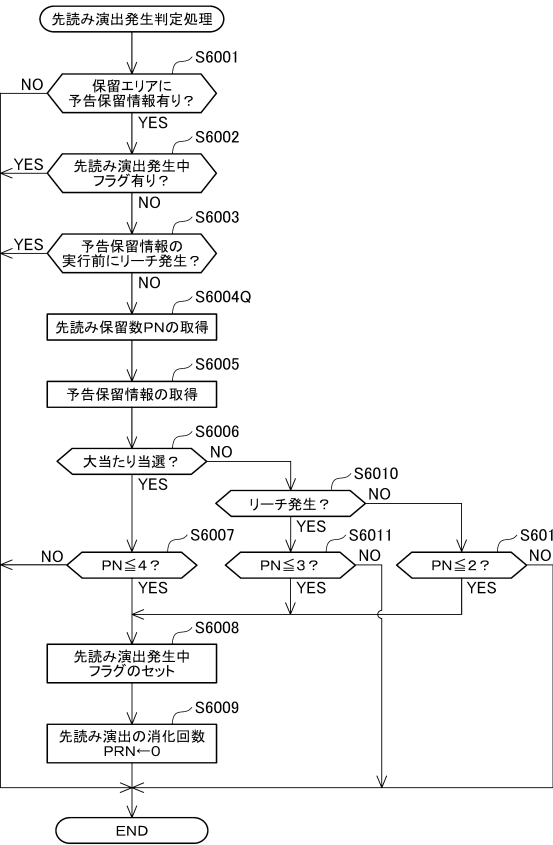


30

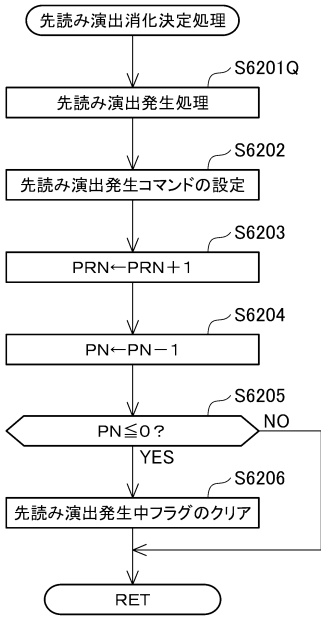
40

50

【図 6 5】



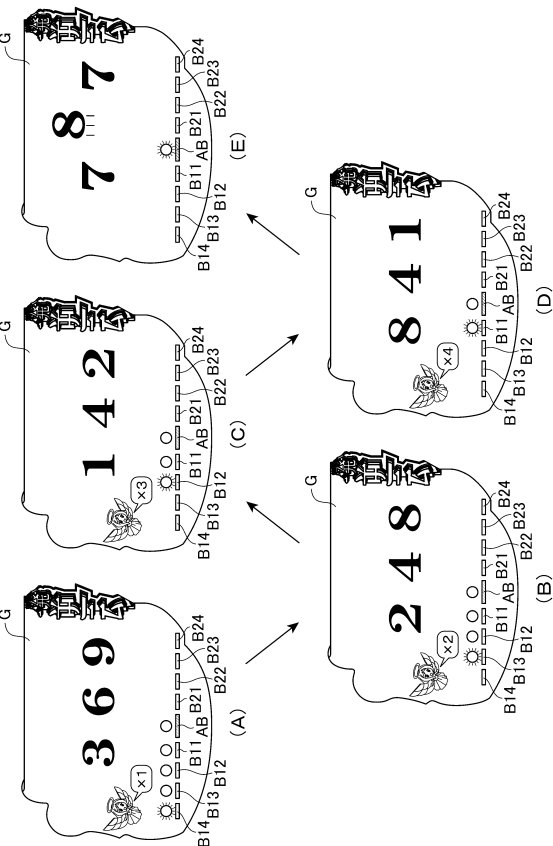
【図 6 6】



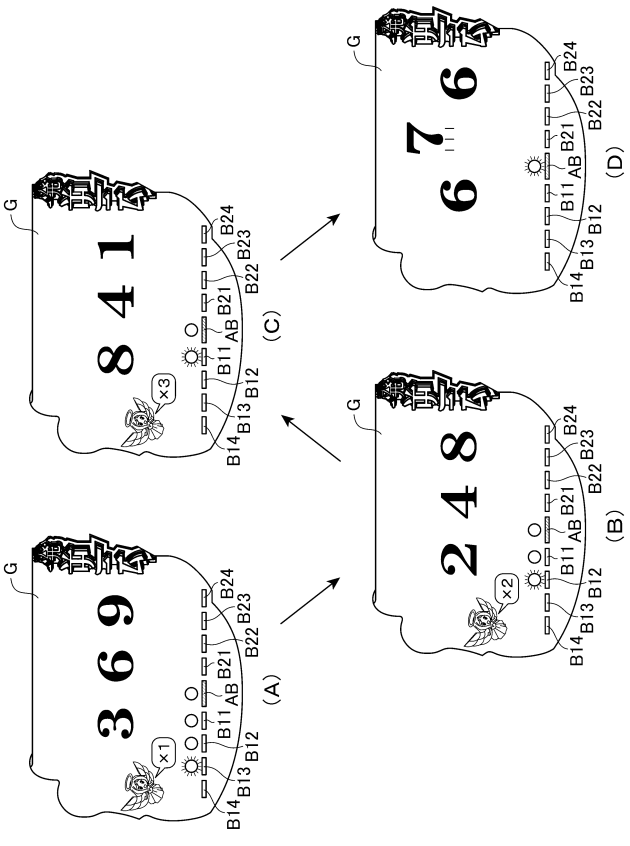
10

20

【図 6 7】



【図 6 8】



30

40

50

10

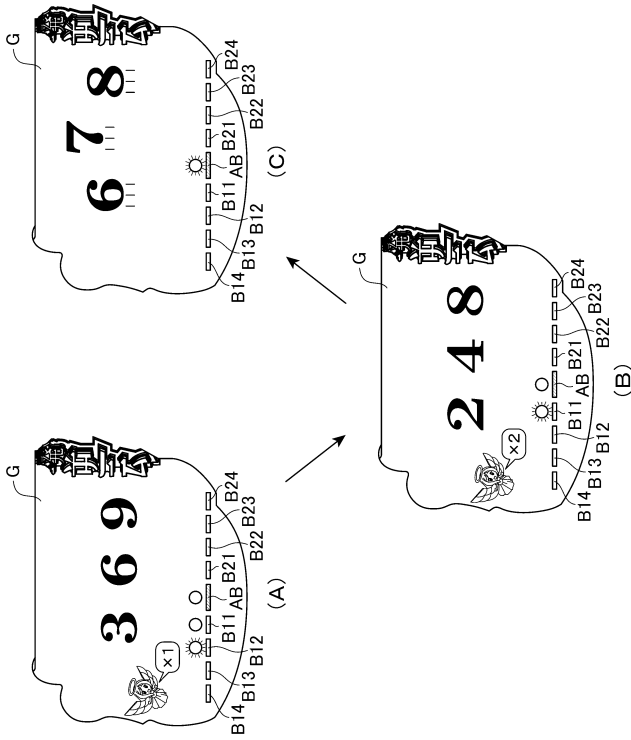
20

30

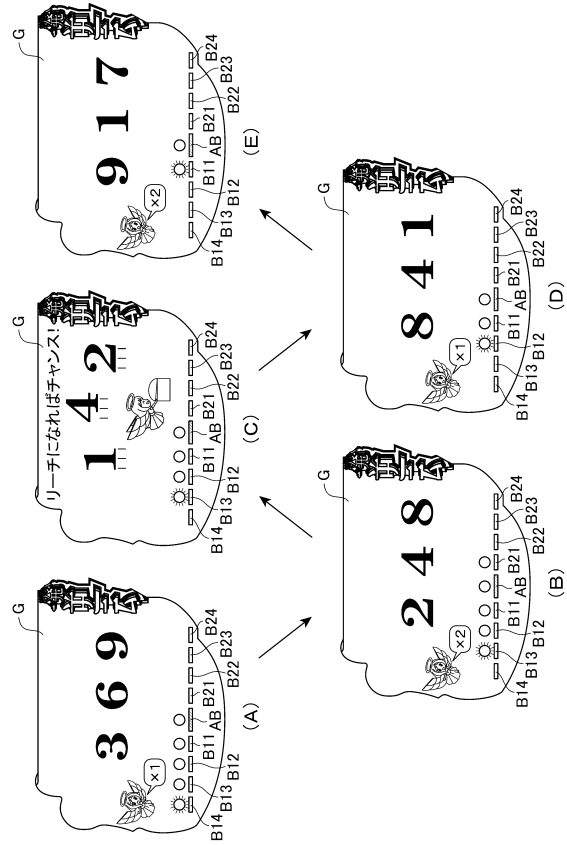
40

50

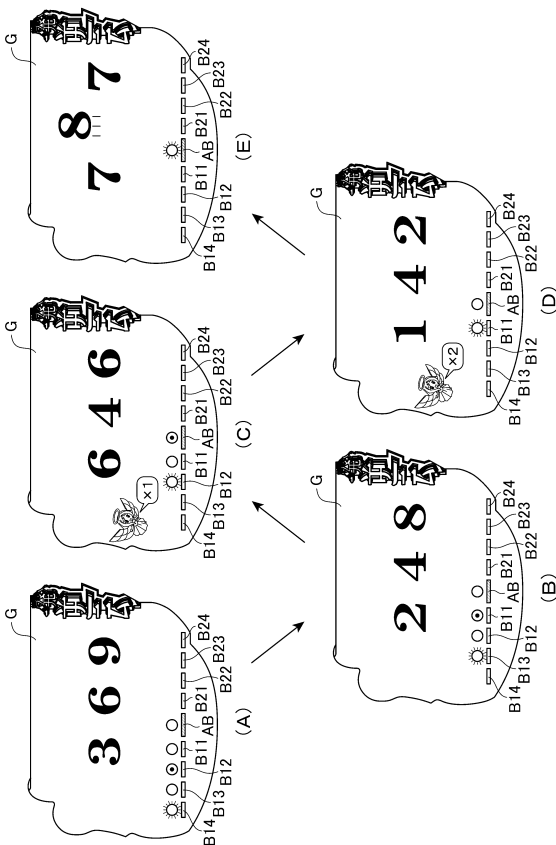
【図 69】



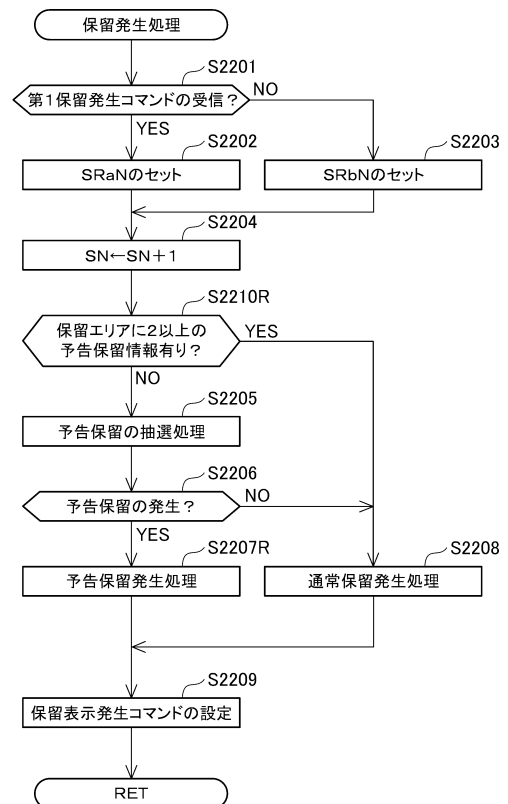
【図 70】



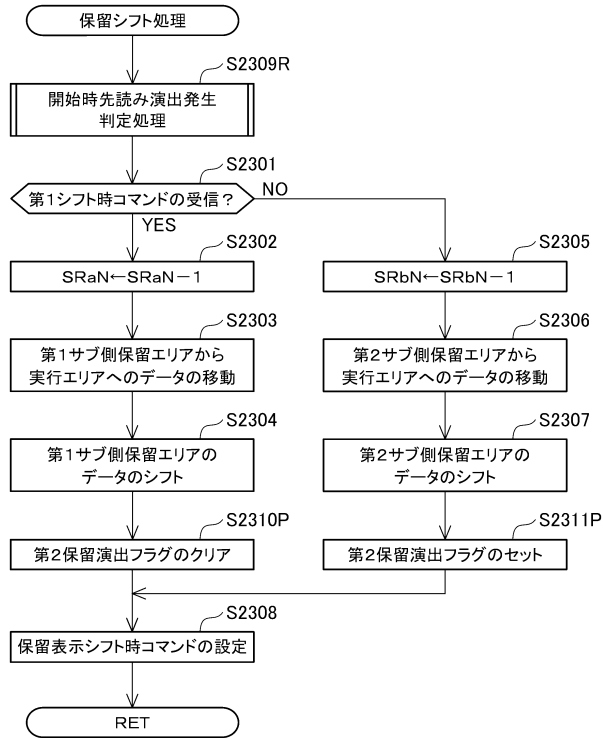
【図 71】



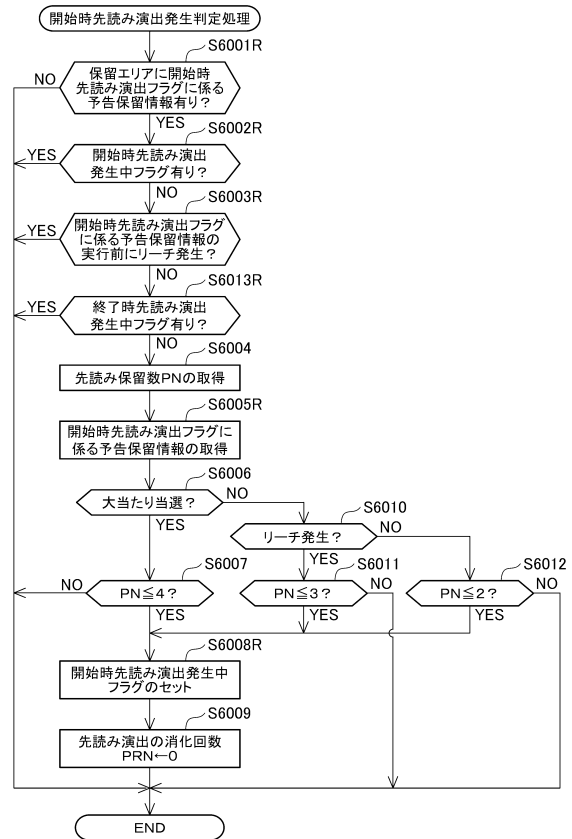
【図 72】



【図 7 3】



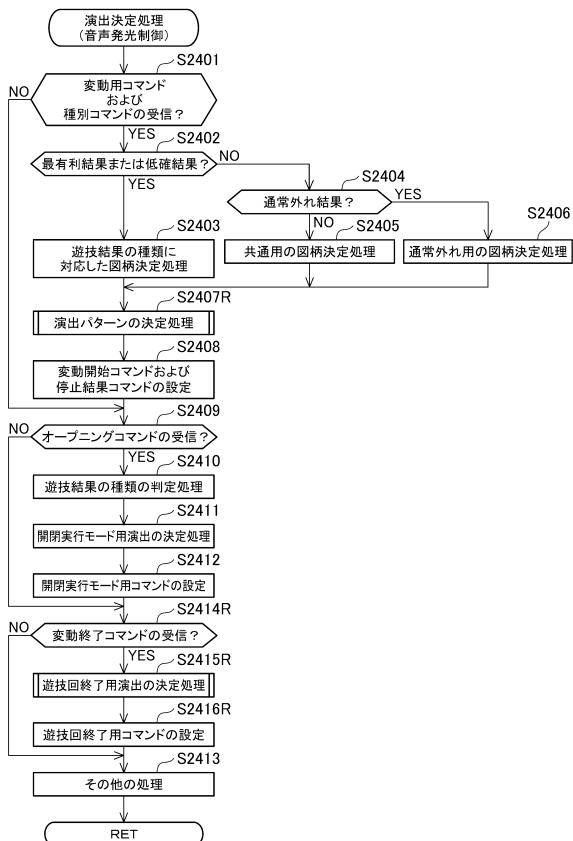
【図 7 4】



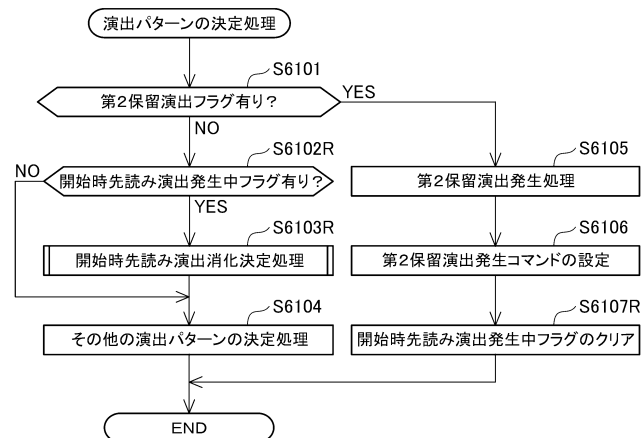
10

20

【図 7 5】



【図 7 6】

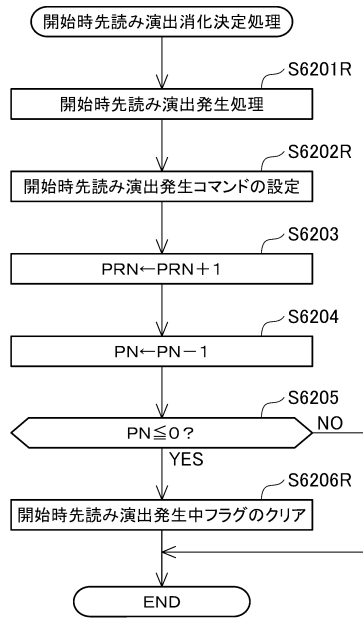


30

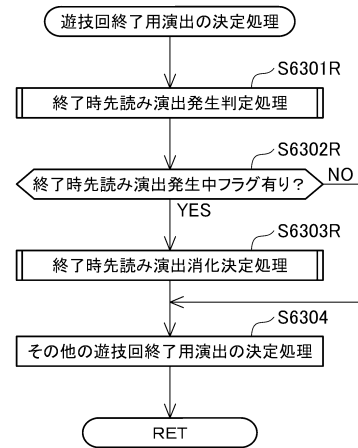
40

50

【図 77】



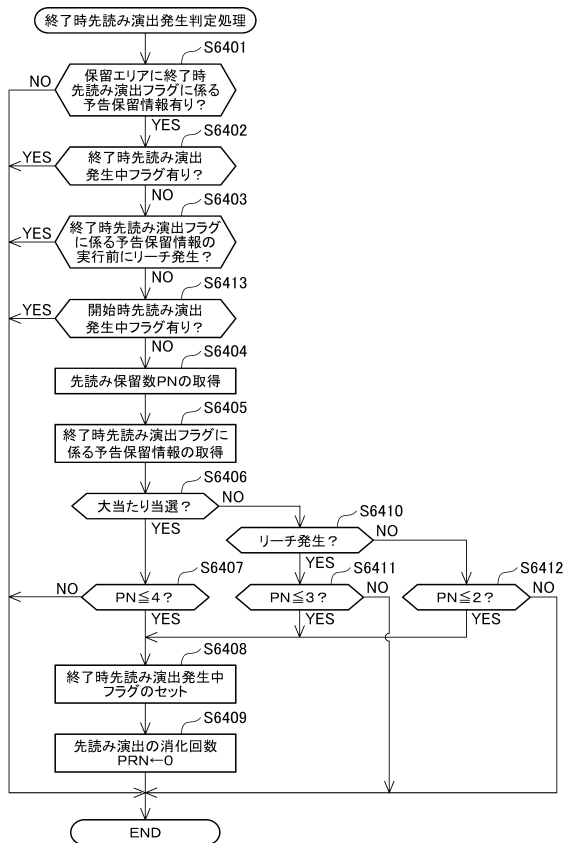
【図 78】



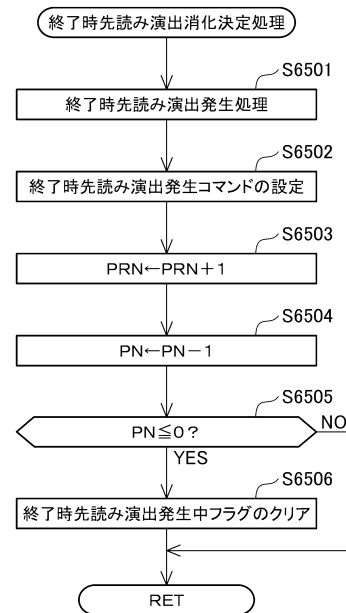
10

20

【図 79】



【図 80】



30

40

50

10

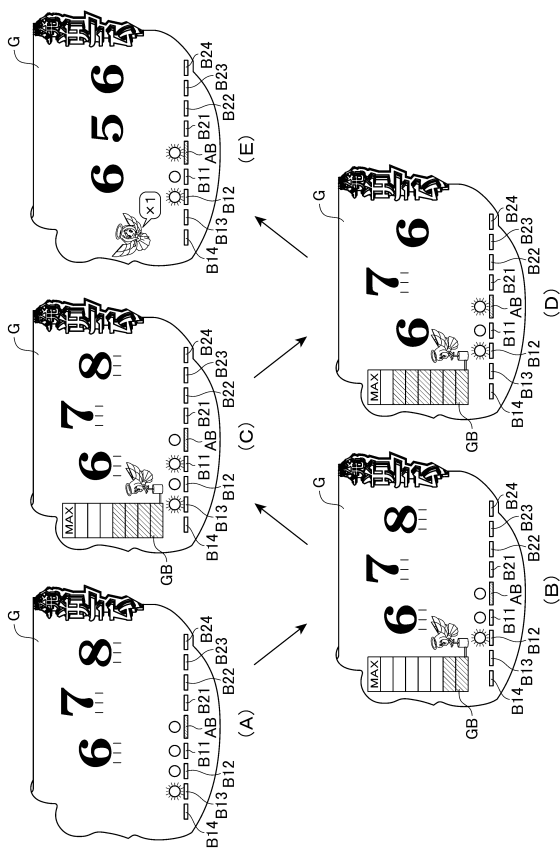
20

30

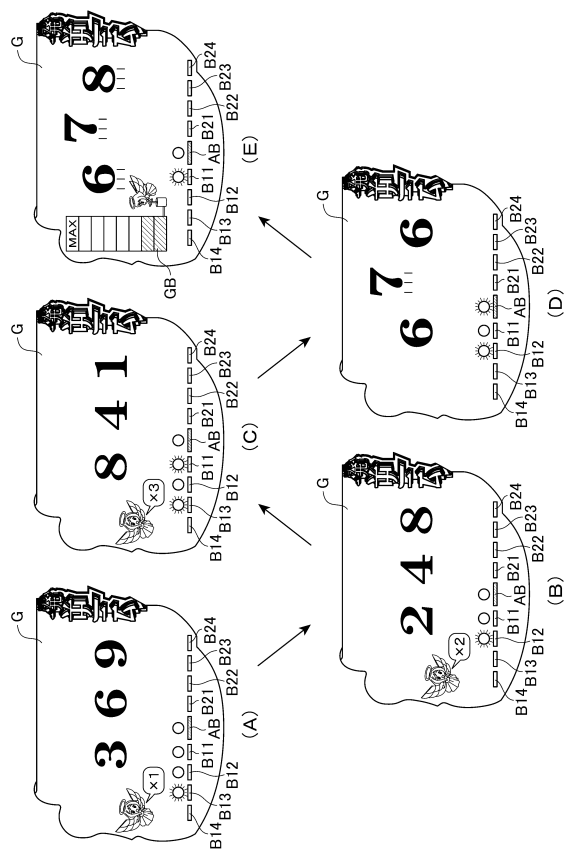
40

50

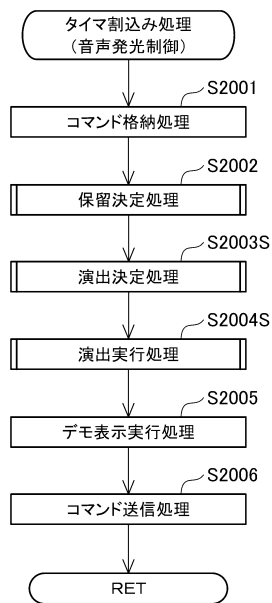
【図 8 1】



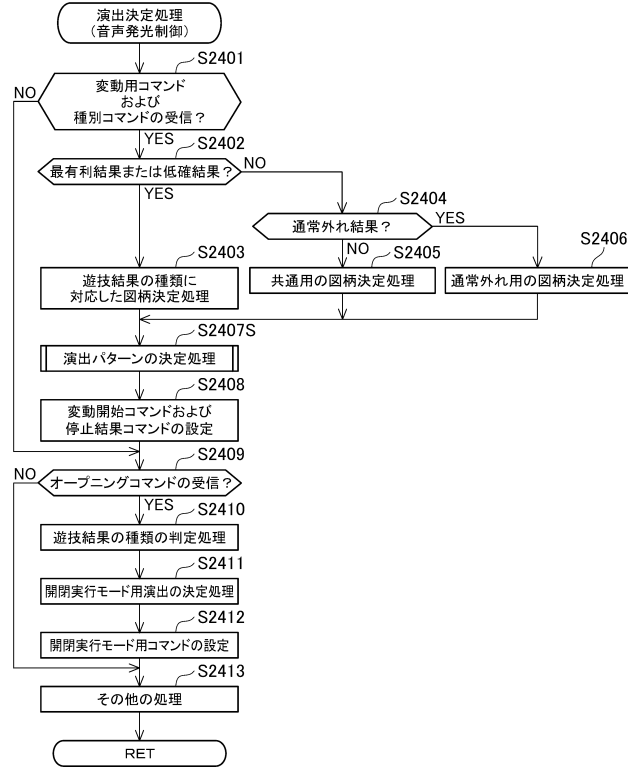
【図 8 2】



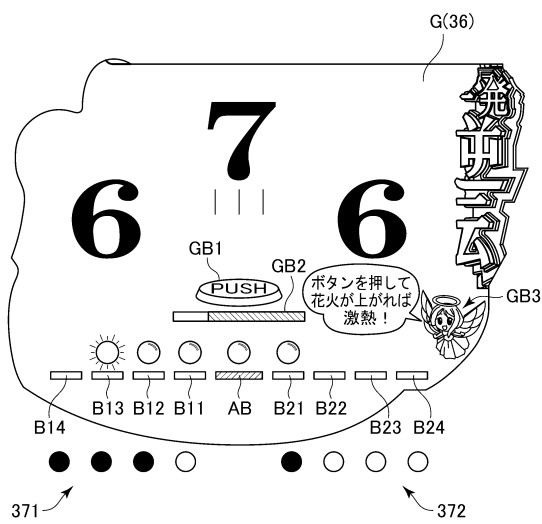
【図 8 3】



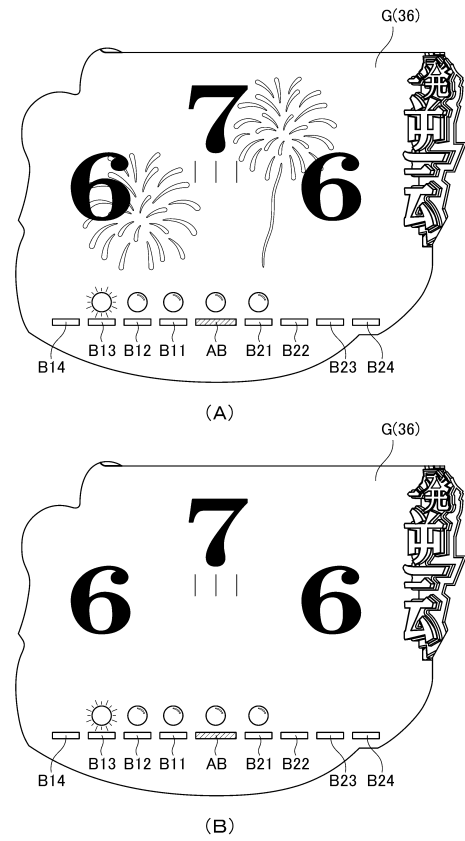
【図 8 4】



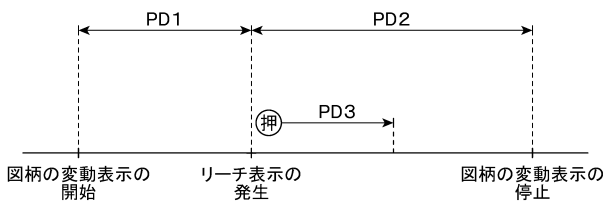
【図 8 5】



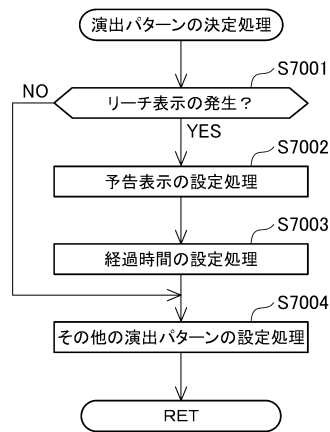
【図 8 6】



【図 8 7】



【図 8 8】



10

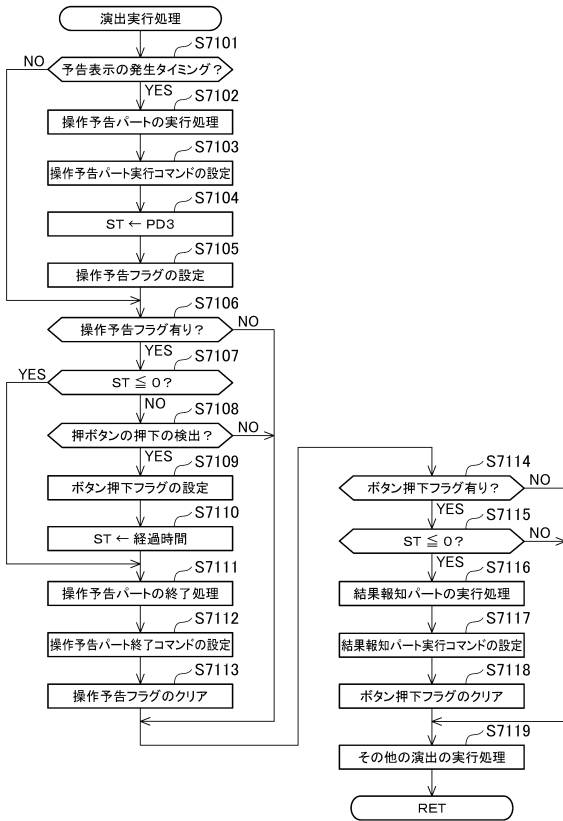
20

30

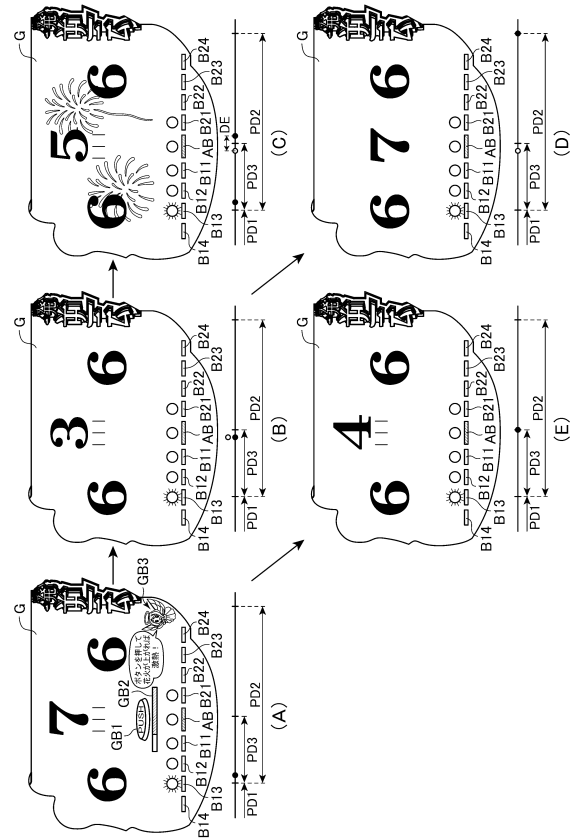
40

50

【図 89】



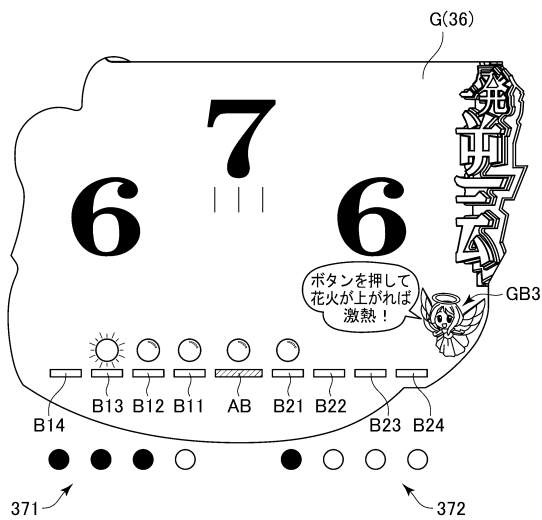
【図 90】



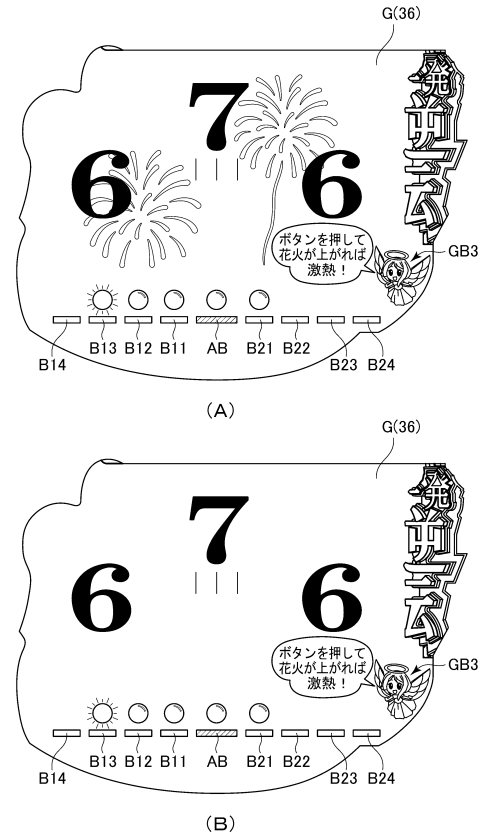
10

20

【図 91】



【図 92】

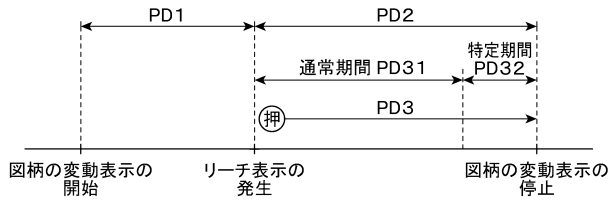


30

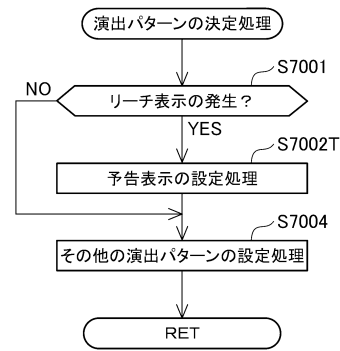
40

50

【図 9 3】

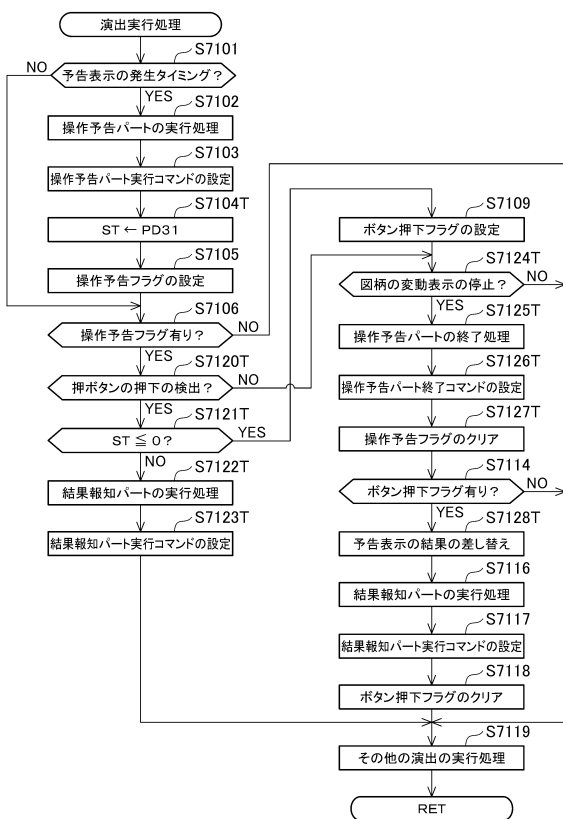


【図 9 4】

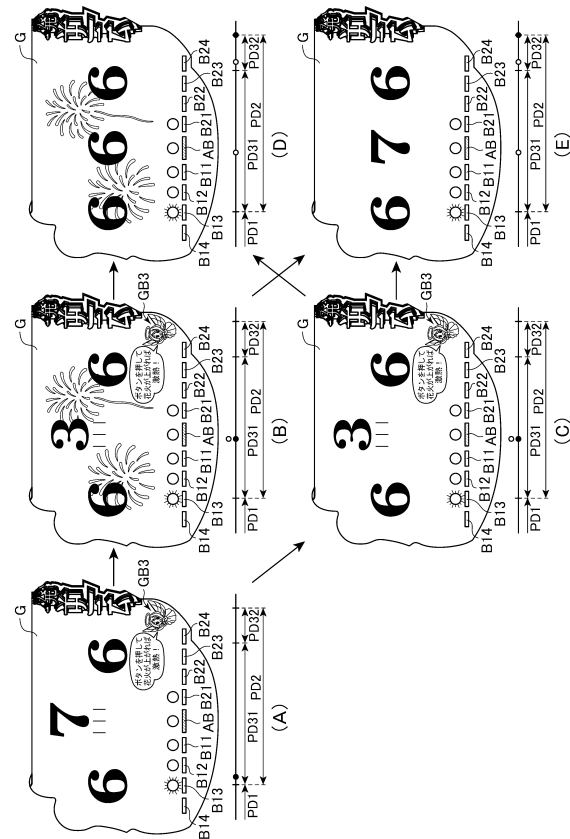


10

【図 9 5】



【図 9 6】



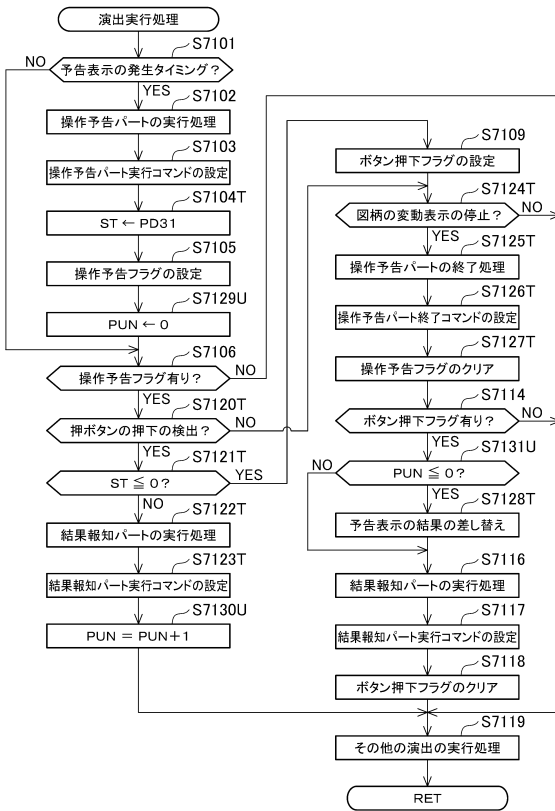
20

30

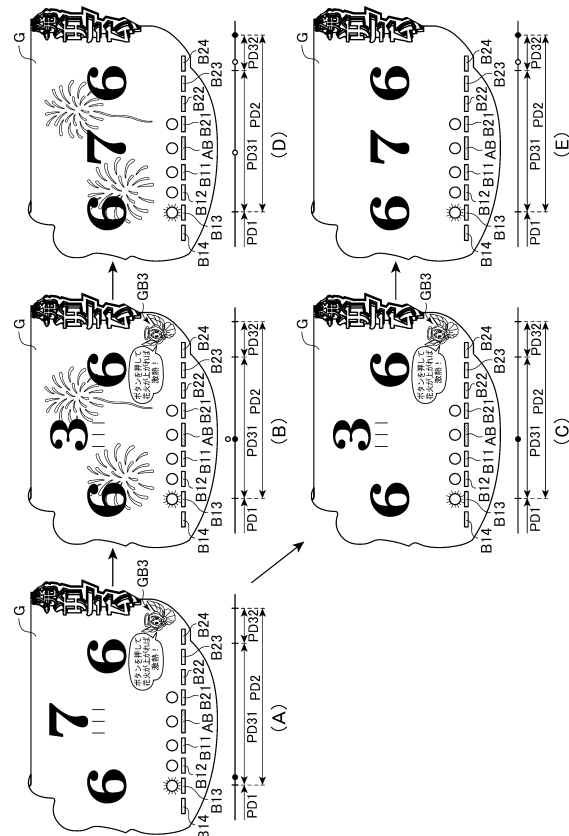
40

50

【図 97】



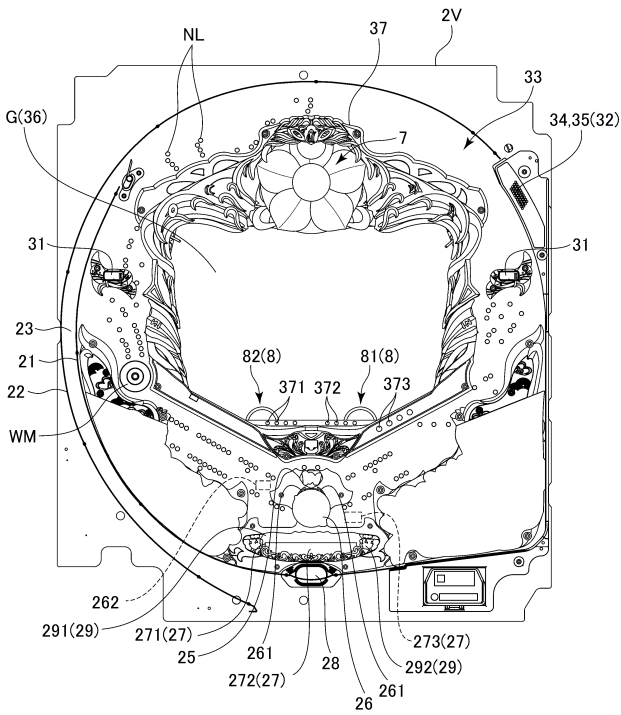
【図 98】



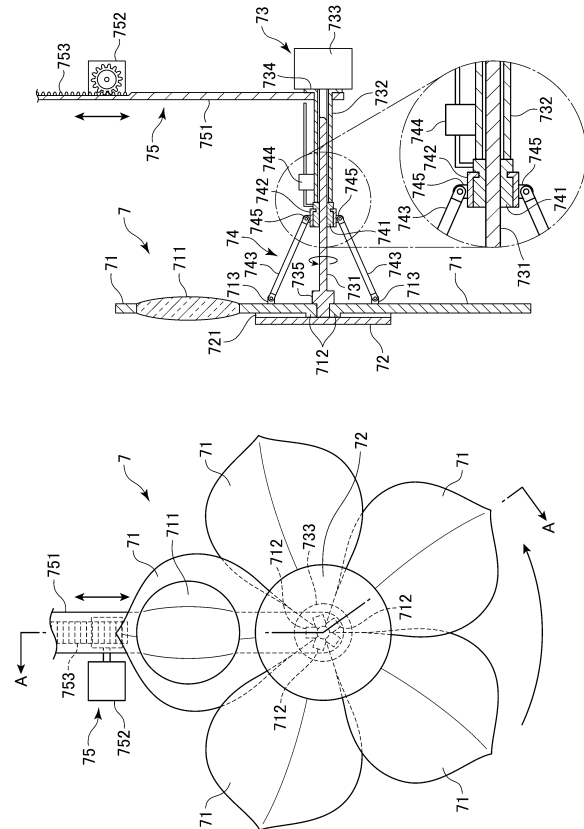
10

20

【図 99】



【図 100】

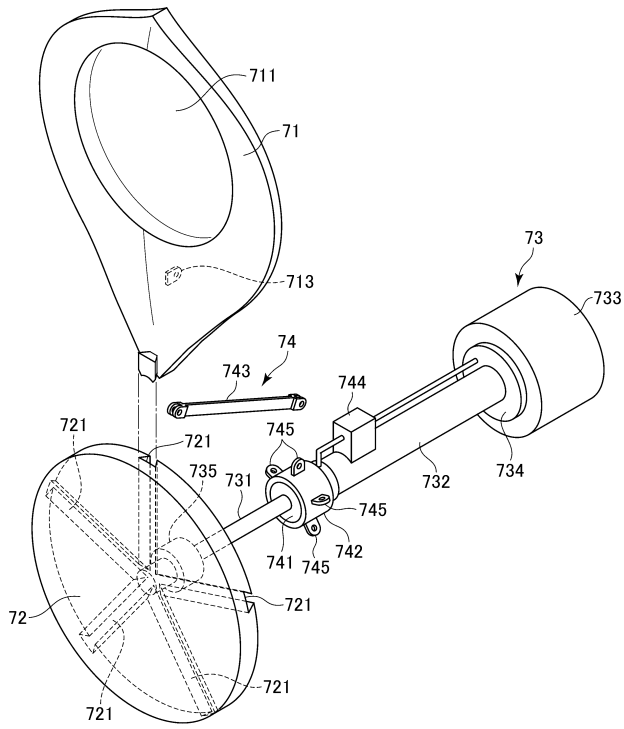


30

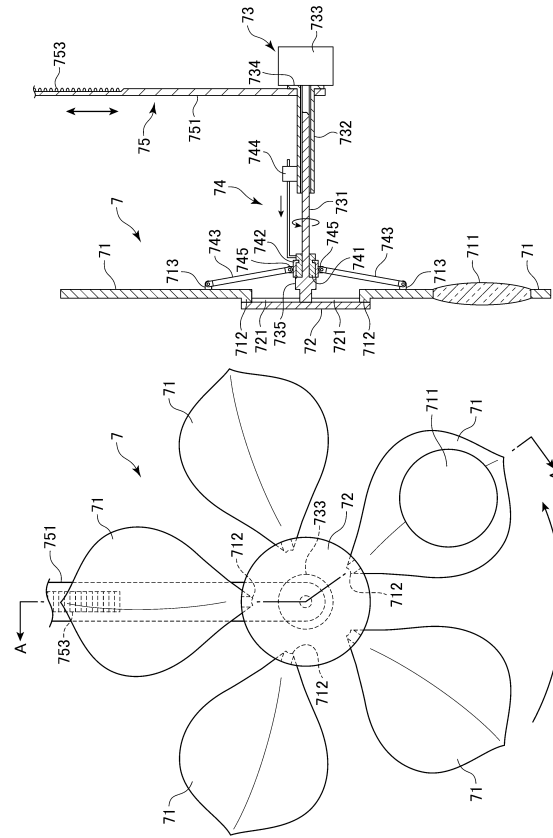
40

50

【図 101】



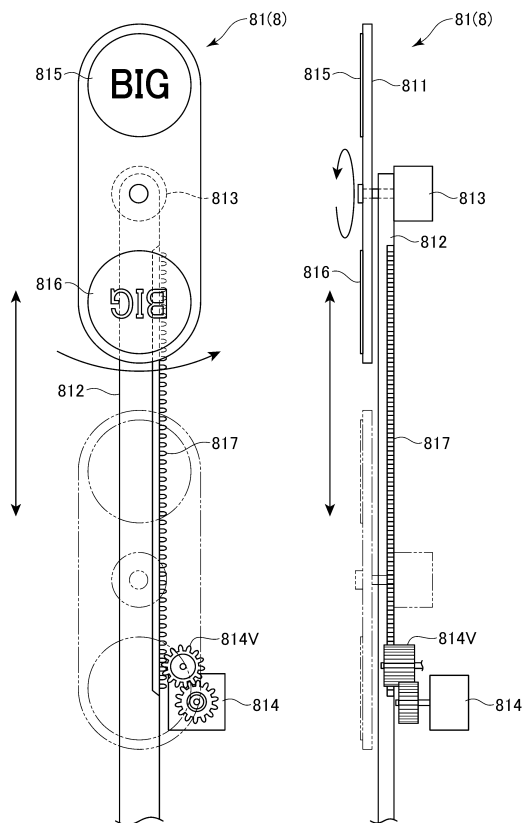
【図 102】



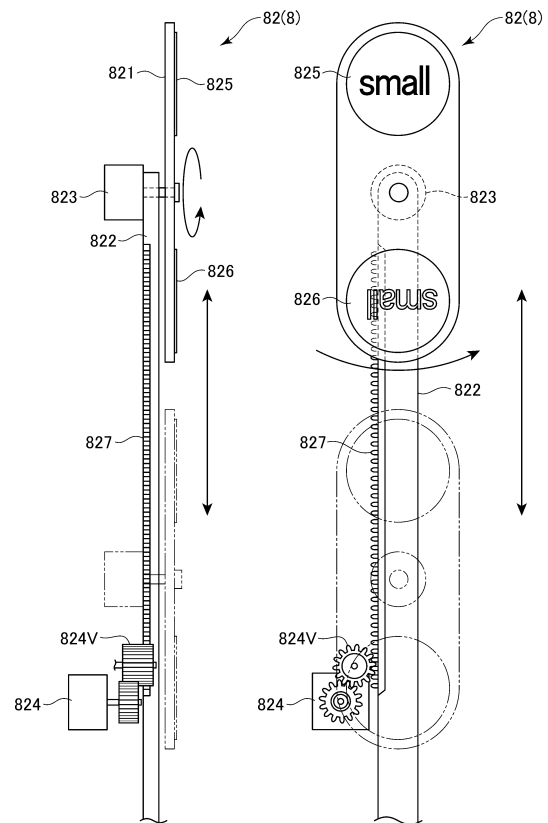
10

20

【図 103】



【図 104】

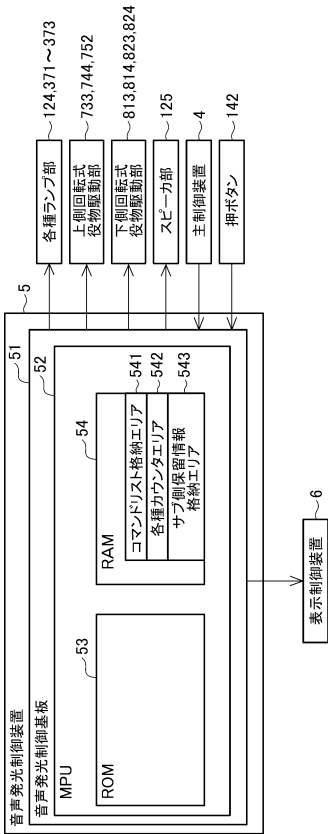


30

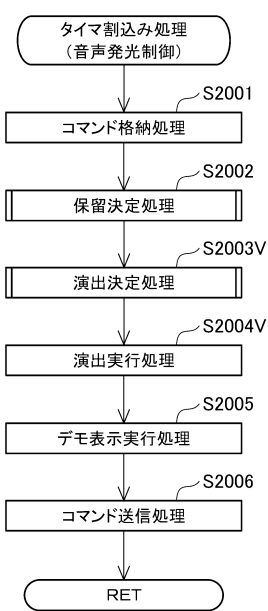
40

50

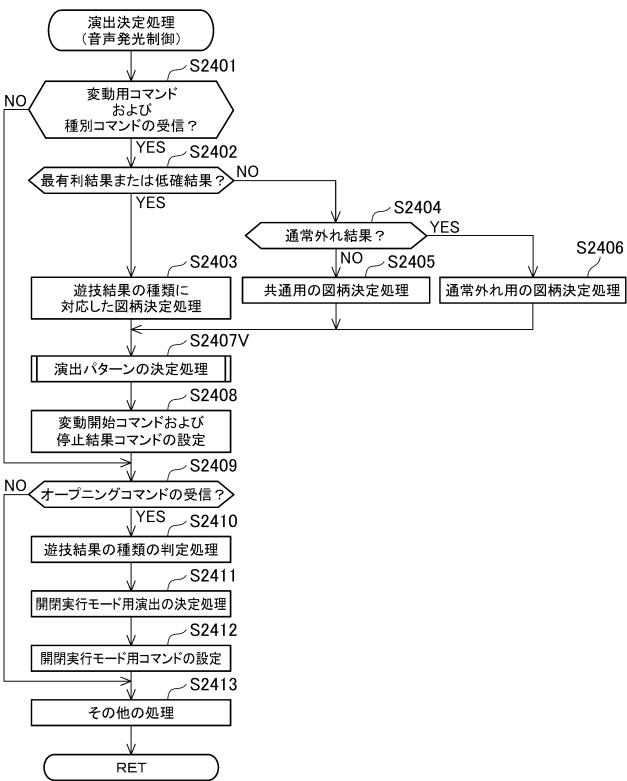
【図 1 0 5】



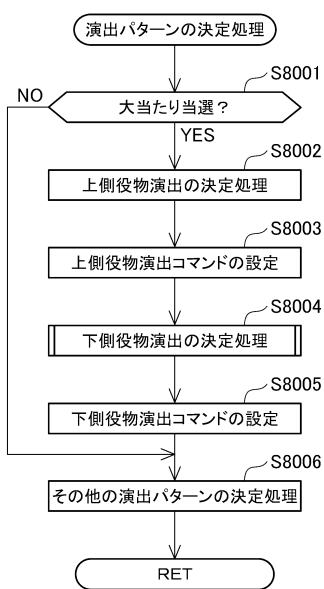
【図 1 0 6】



【図 1 0 7】



【図 1 0 8】



10

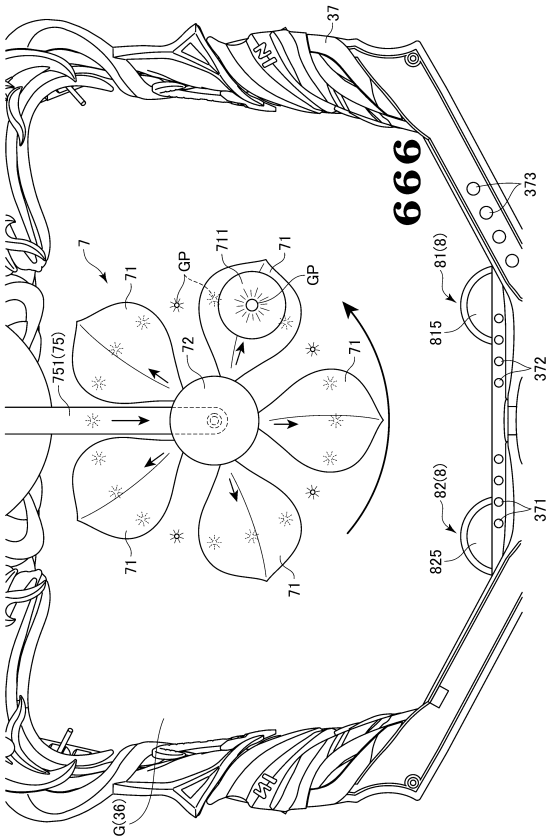
20

30

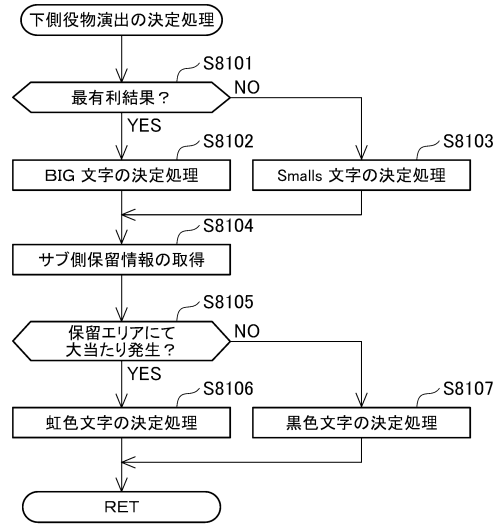
40

50

【図 1 0 9】



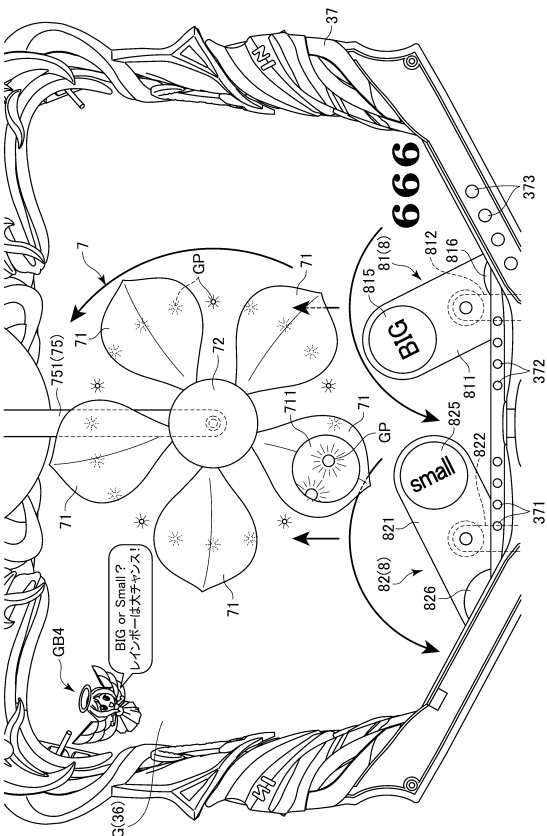
【図 1 1 0】



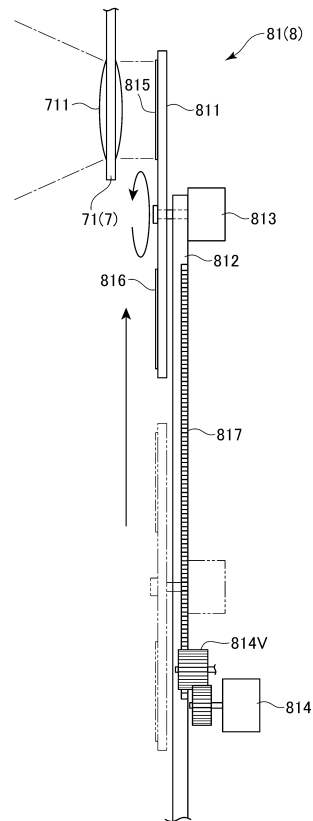
10

20

【図 1 1 1】



【図 1 1 2】



30

40

50

10

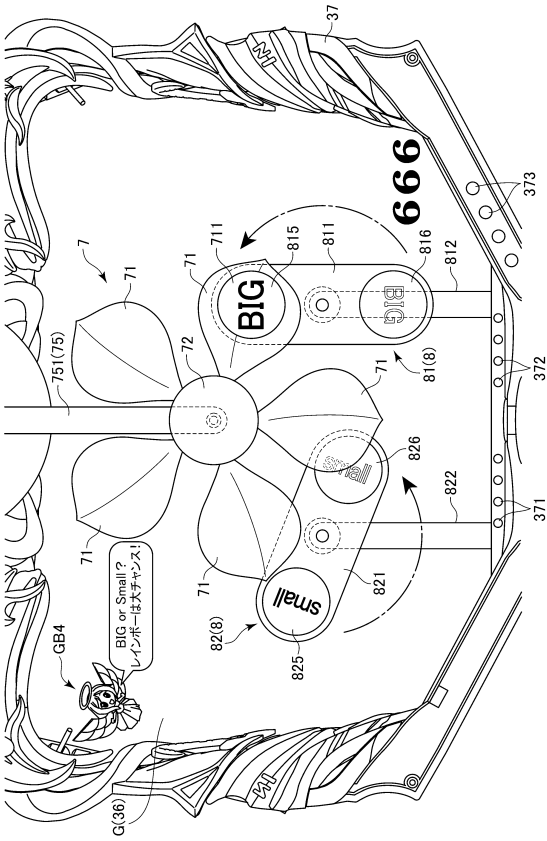
20

30

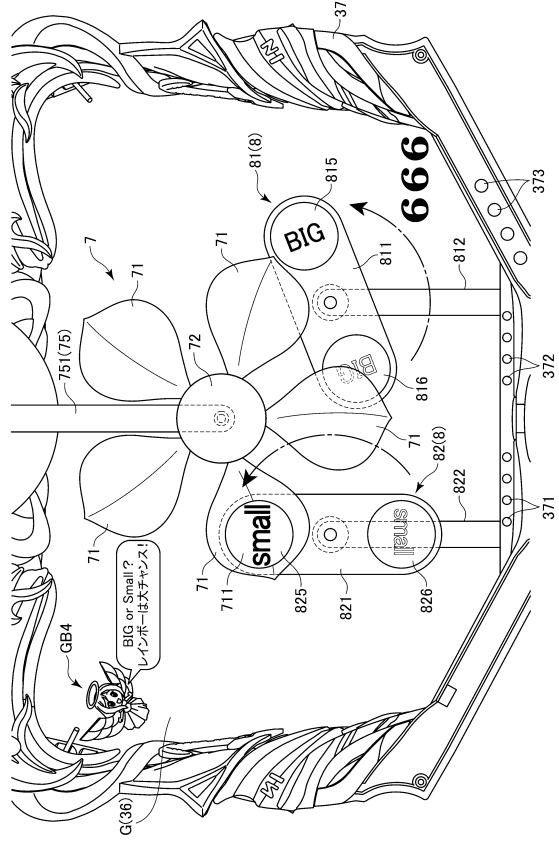
40

50

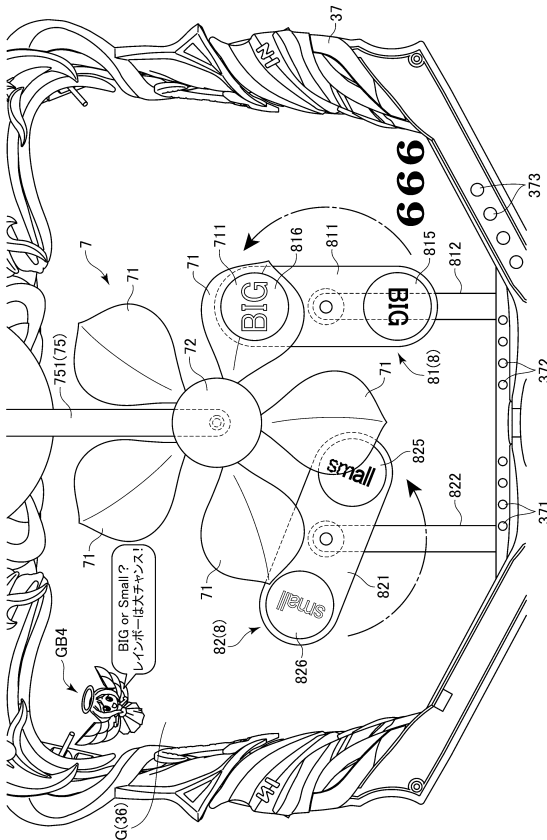
【図 1 1 3】



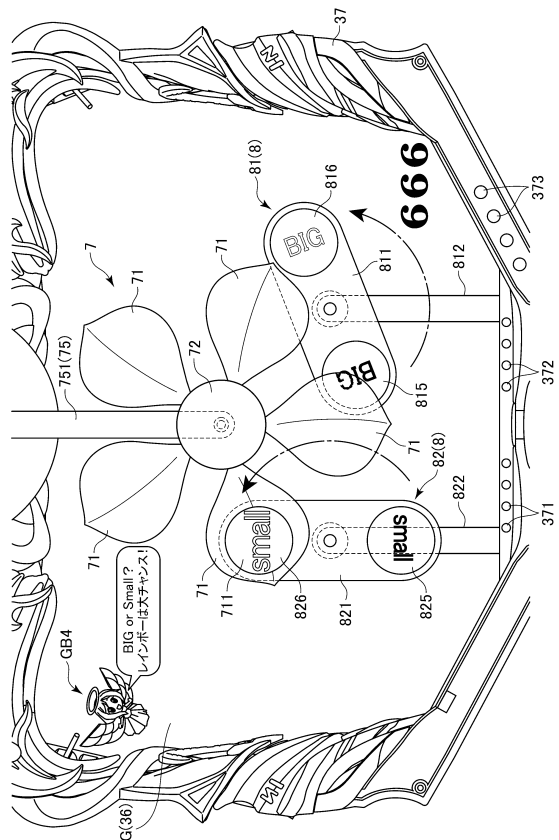
【図 1 1 4】



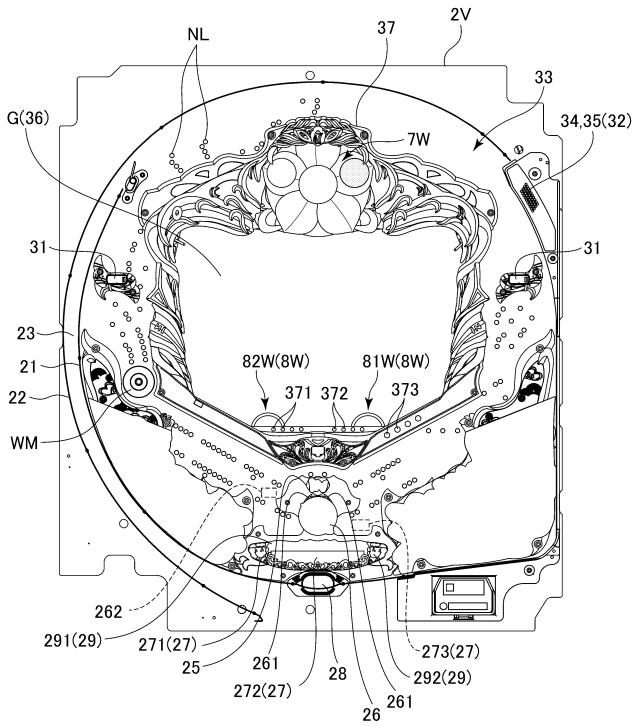
【図 1 1 5】



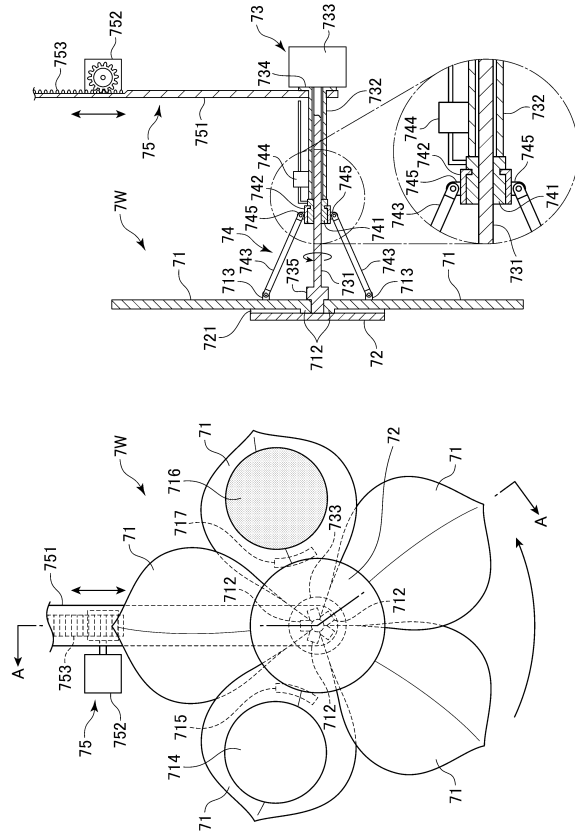
【図 1 1 6】



【 図 1 1 7 】



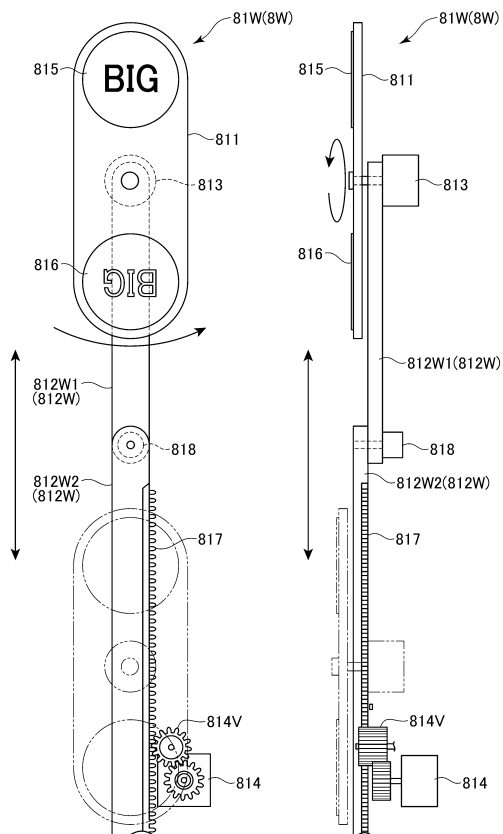
【 図 1 1 8 】



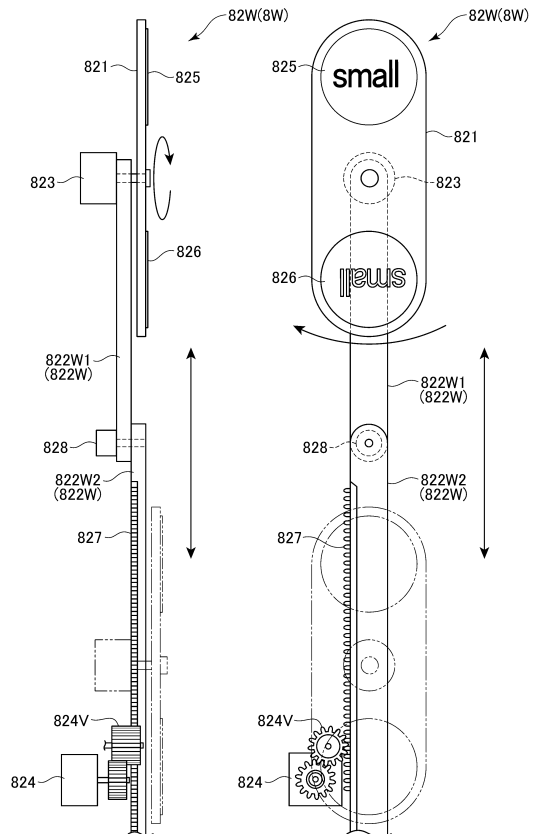
10

20

【 図 1 1 9 】



【 図 1 2 0 】

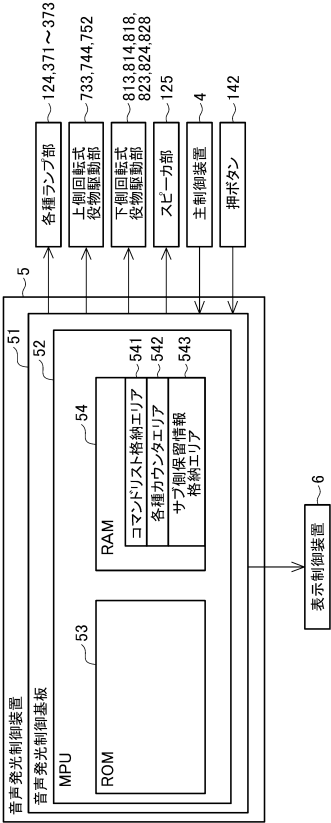


30

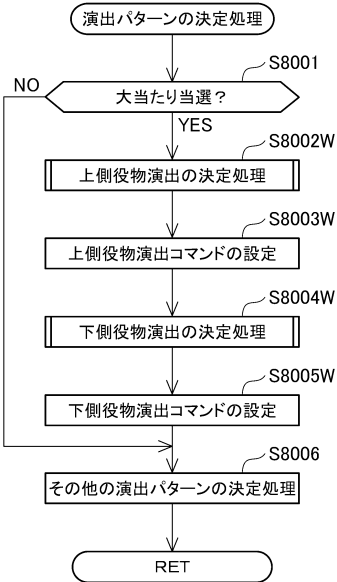
40

50

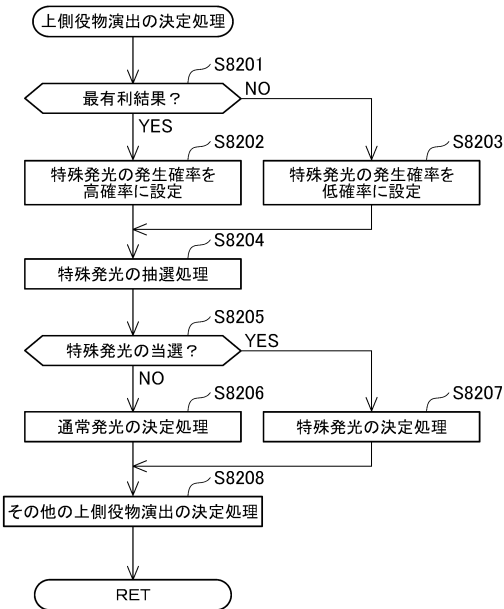
【図 1 2 1】



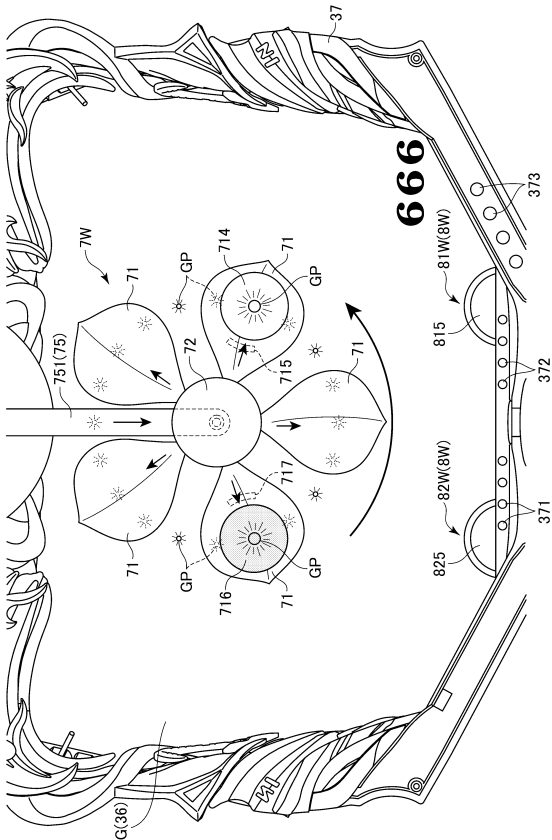
【図 1 2 2】



【図 1 2 3】



【図 1 2 4】



10

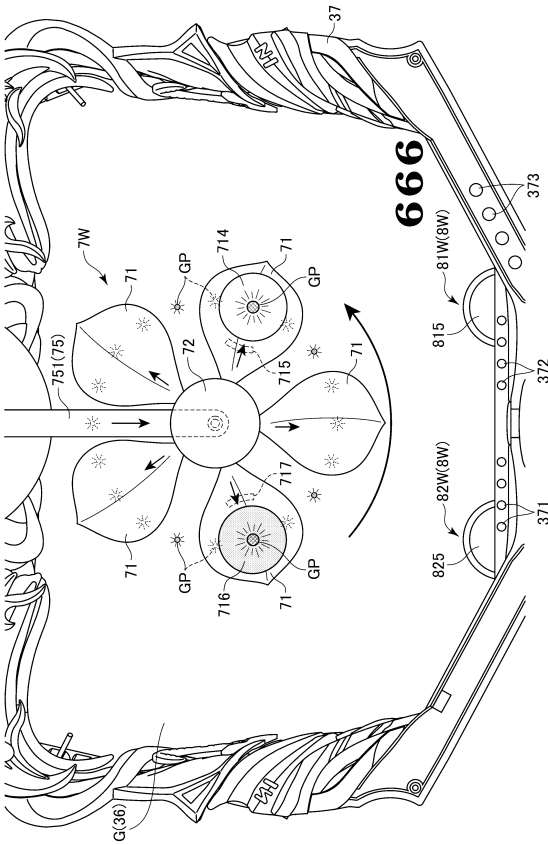
20

30

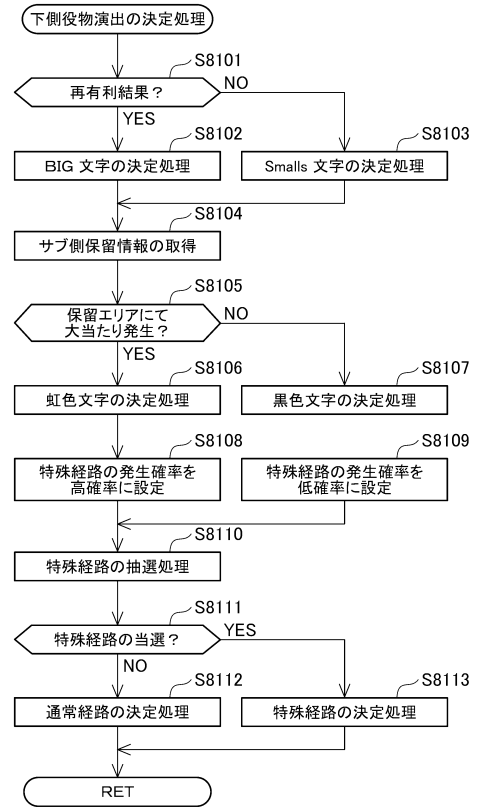
40

50

【図 1 2 5】



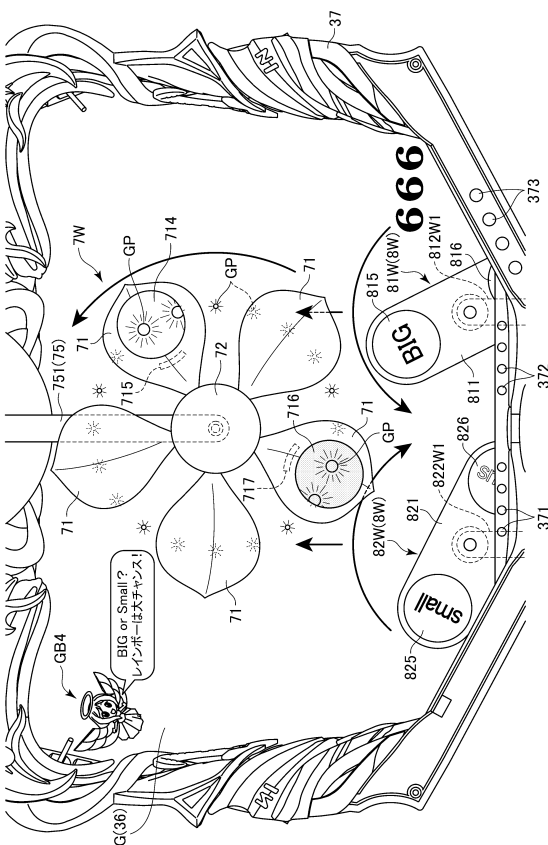
【図 1 2 6】



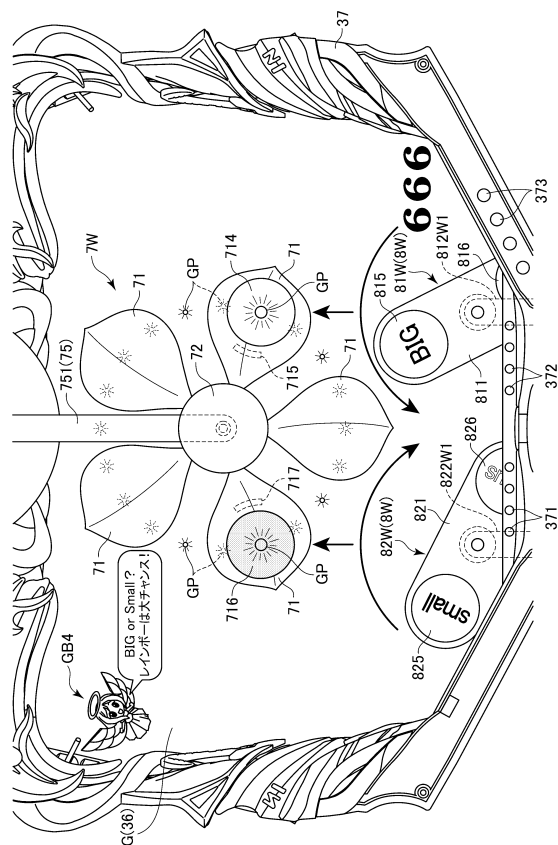
10

20

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

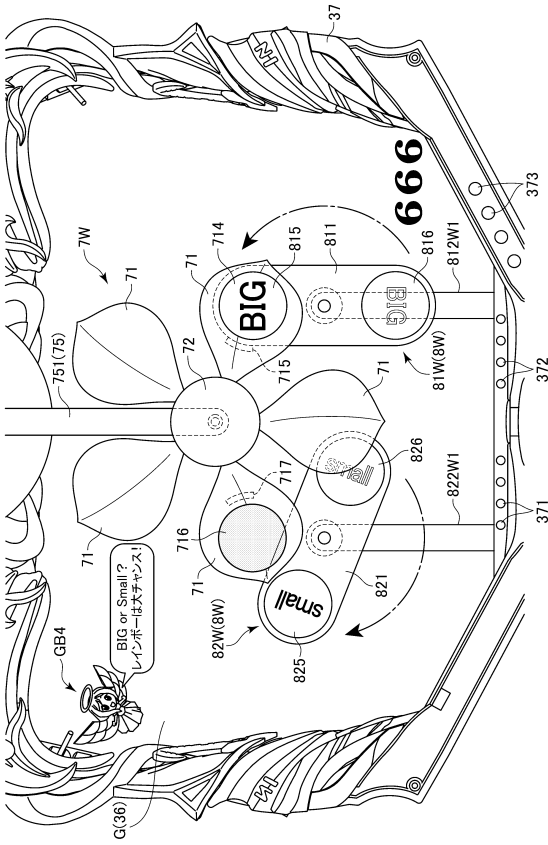


30

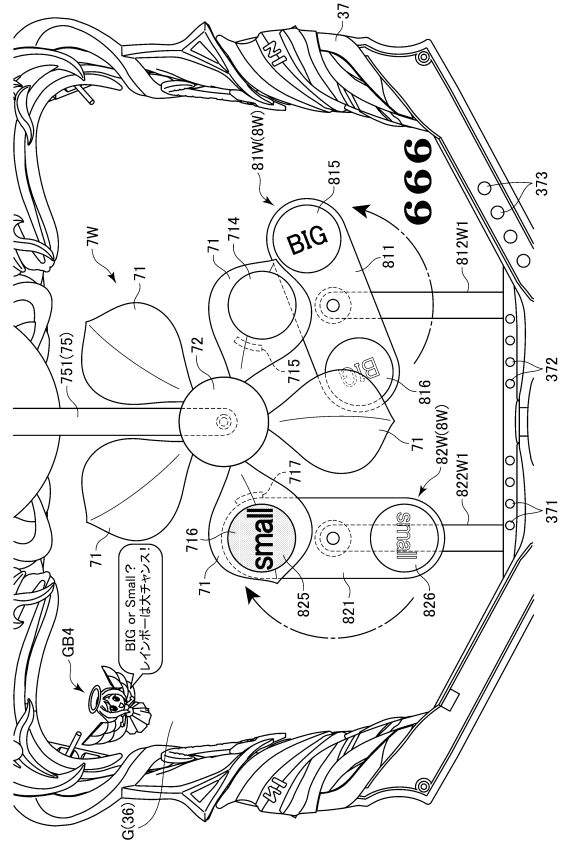
40

50

【図 129】



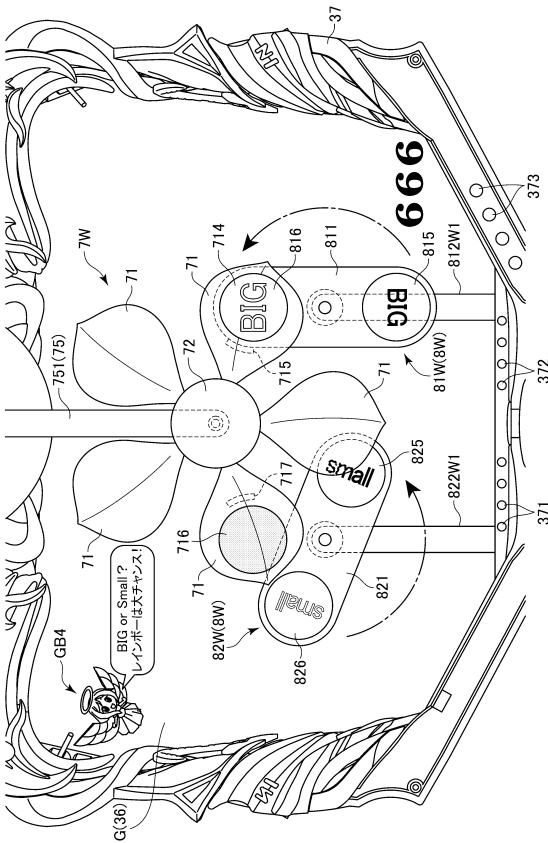
【図 130】



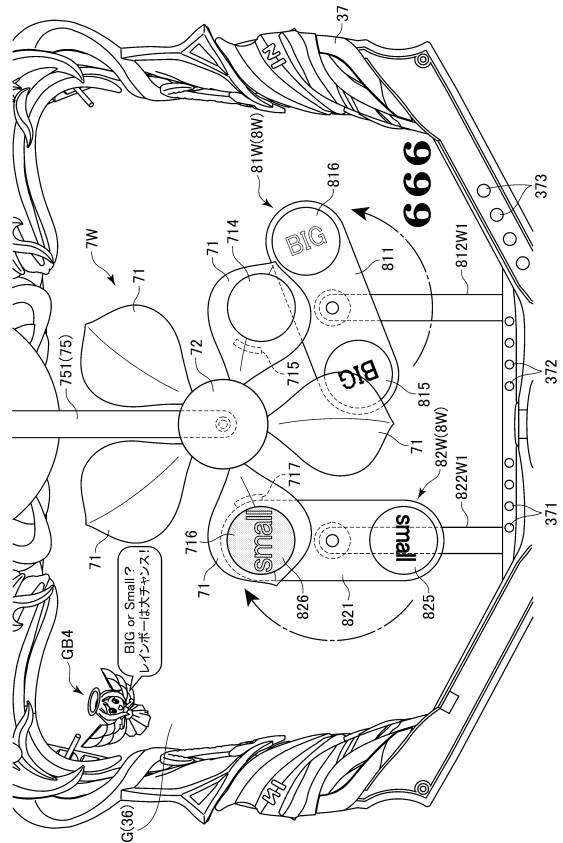
10

20

【図 131】



【図 132】

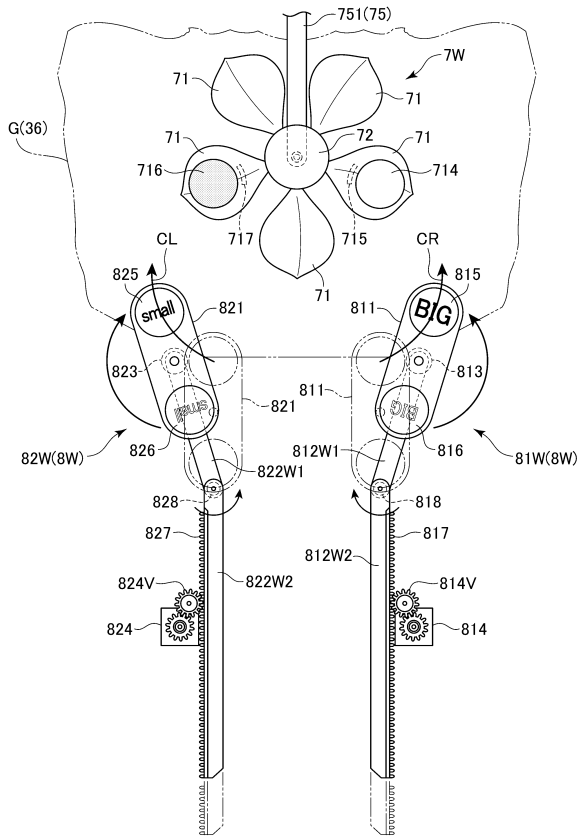


30

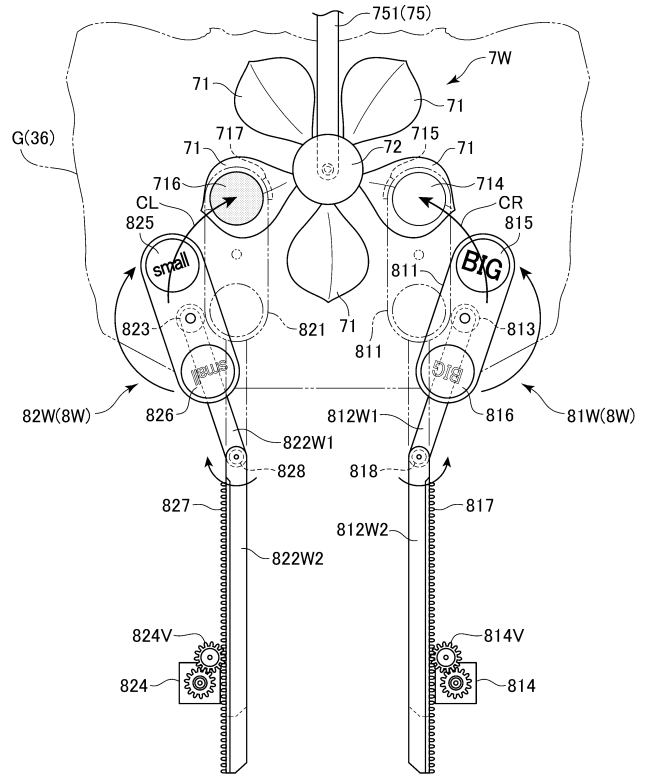
40

50

【図 1 3 3】



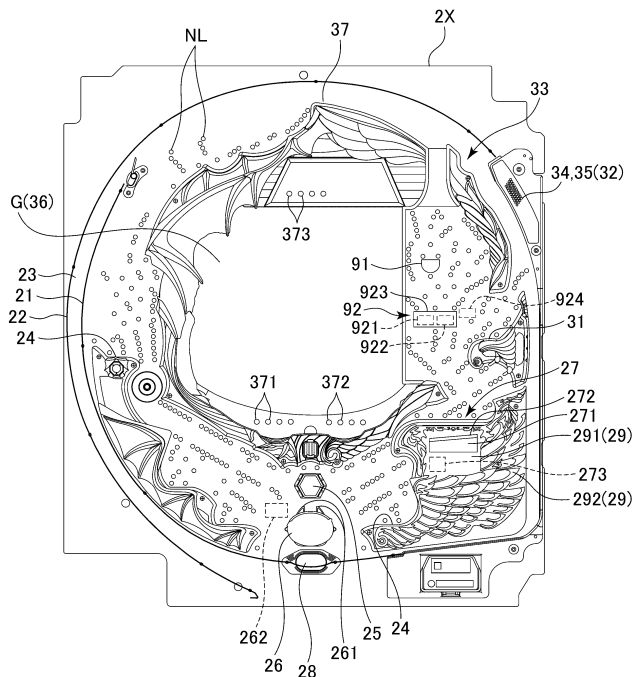
【図 1 3 4】



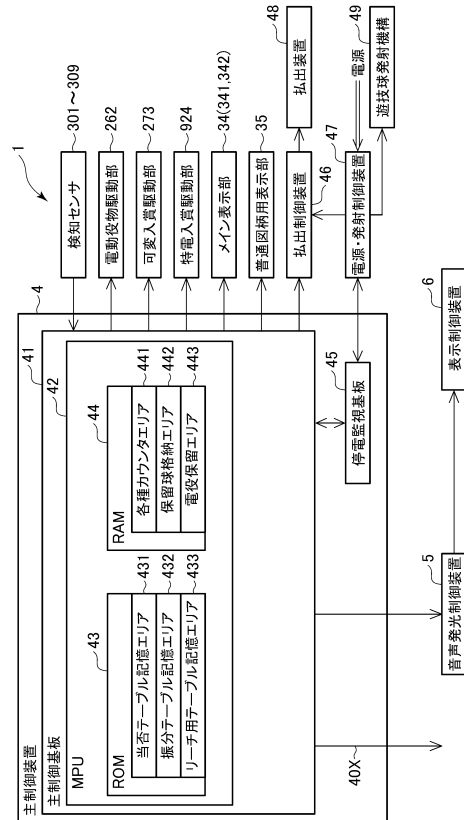
10

20

【図 1 3 5】



【図 1 3 6】

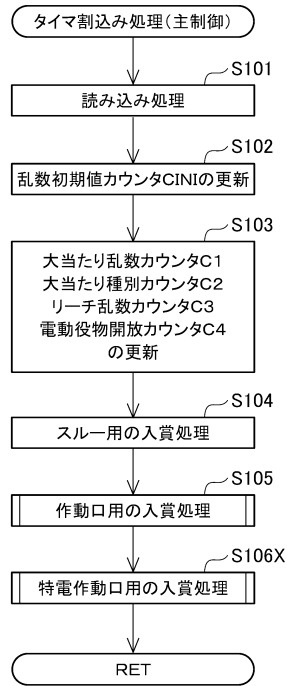


30

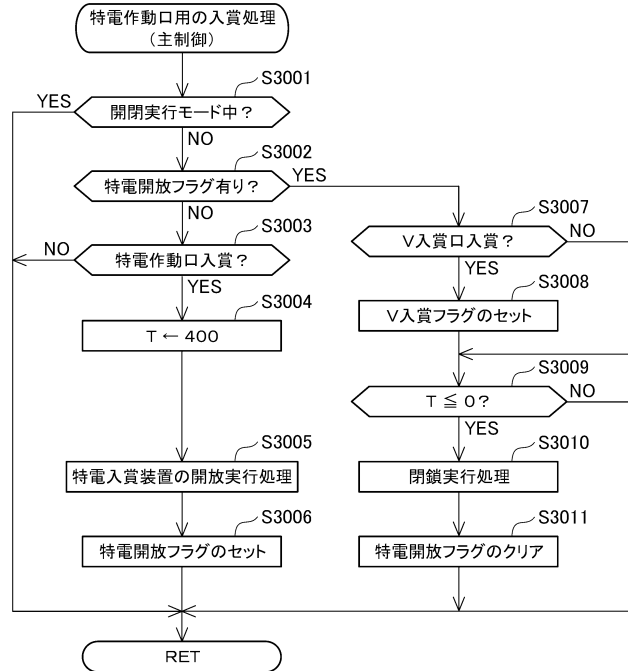
40

50

【図 137】



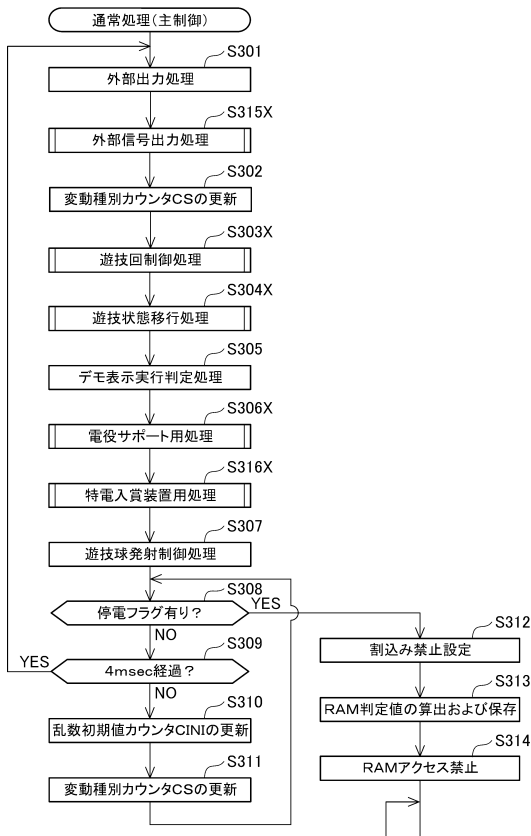
【図 138】



10

20

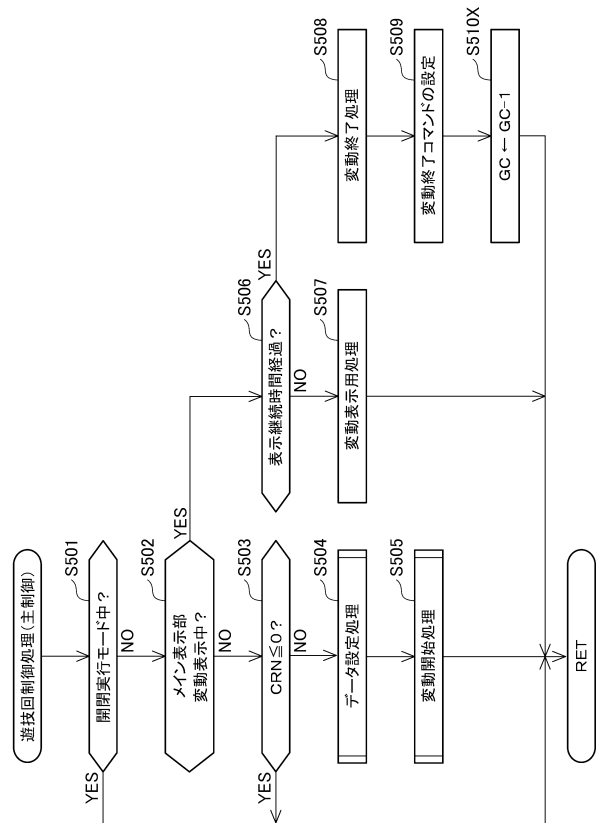
【図 139】



30

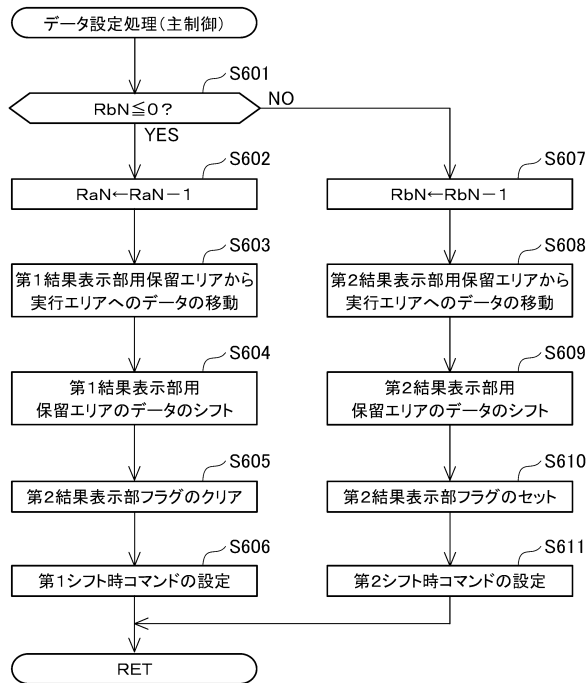
40

【図 140】

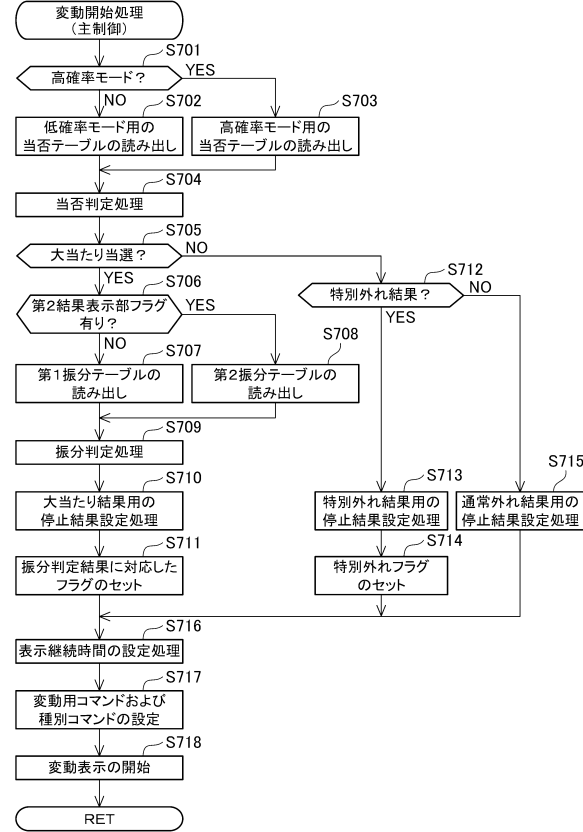


50

【図 1 4 1】



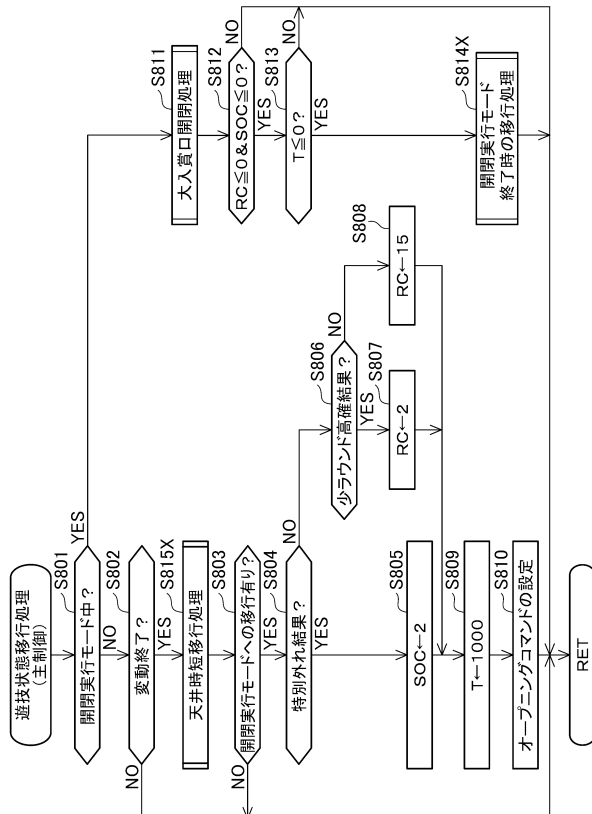
【図 1 4 2】



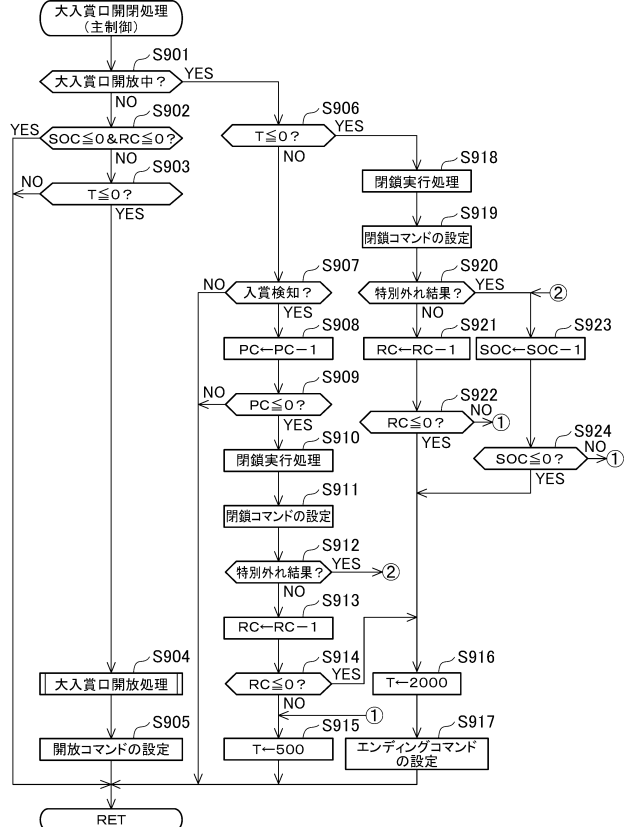
10

20

【図 1 4 3】



【図 1 4 4】

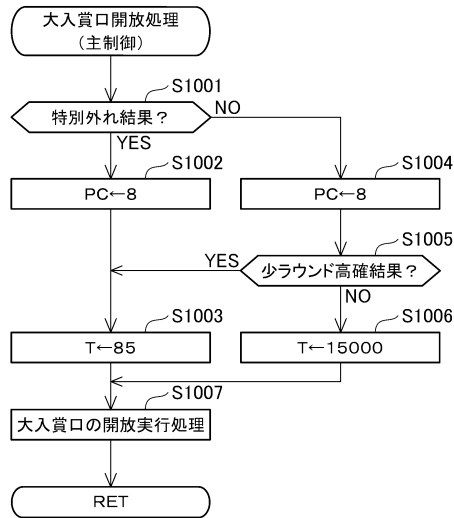


30

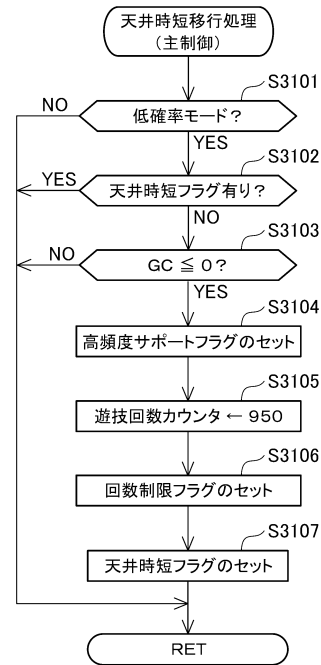
40

50

【図 145】



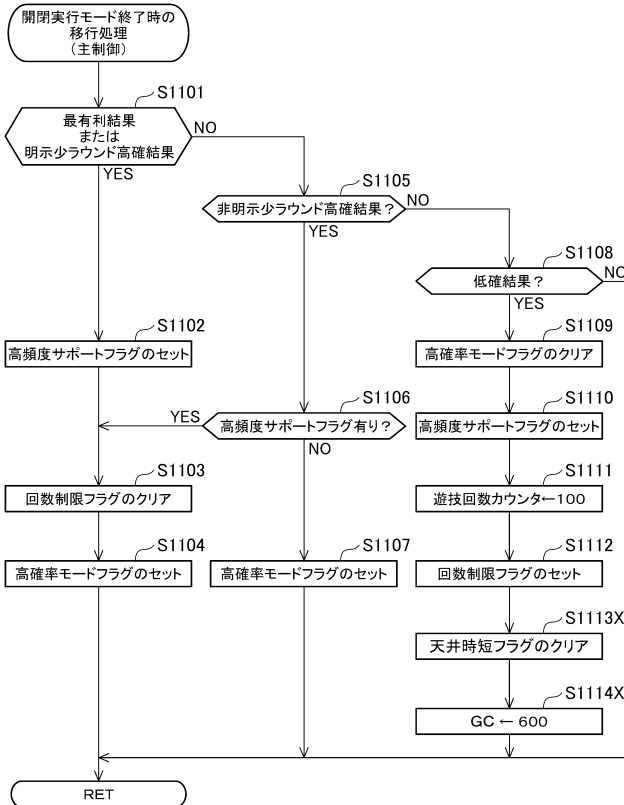
【図 146】



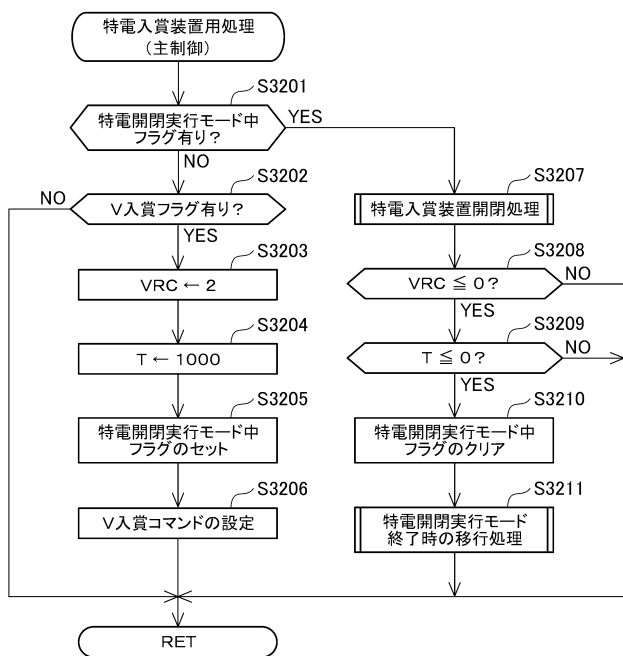
10

20

【図 147】



【図 148】

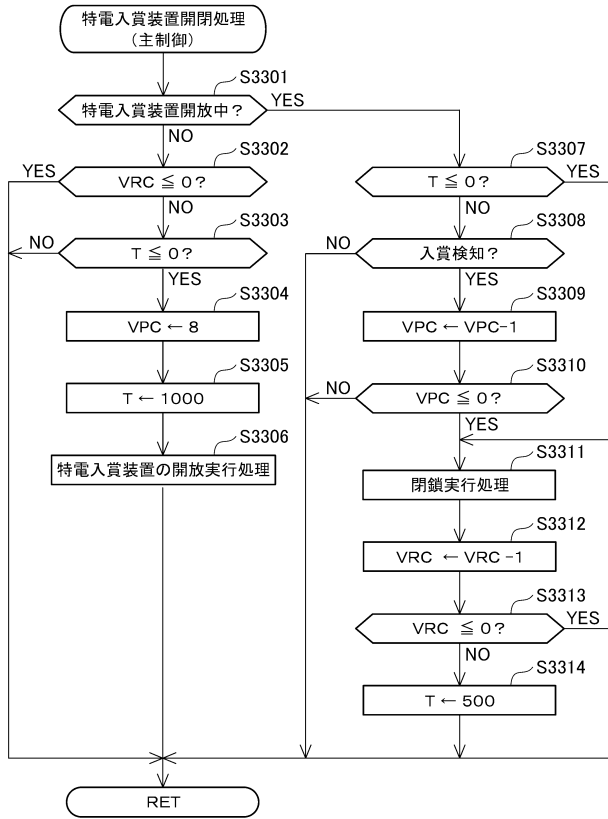


30

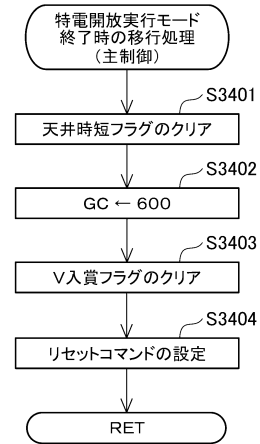
40

50

【図 149】



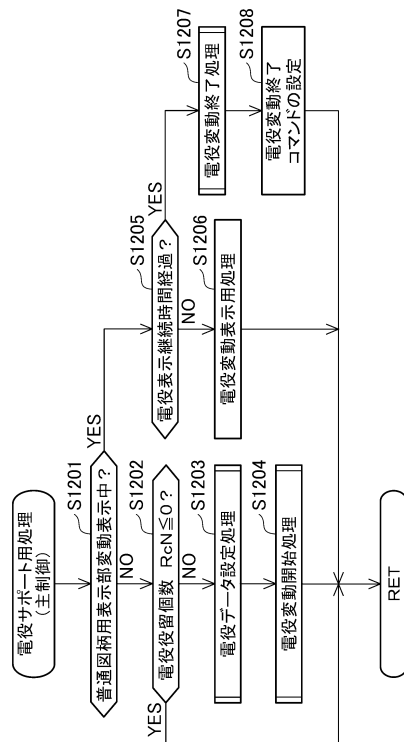
【図 150】



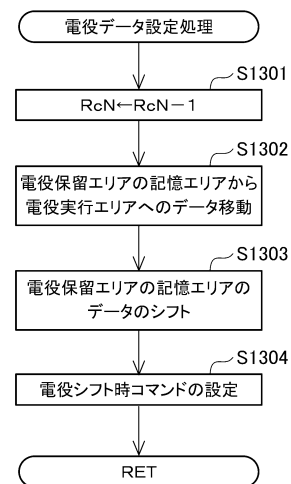
10

20

【図 151】



【図 152】

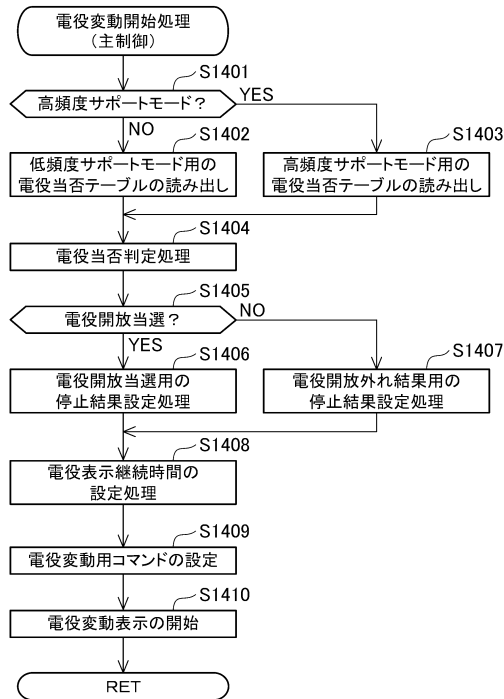


30

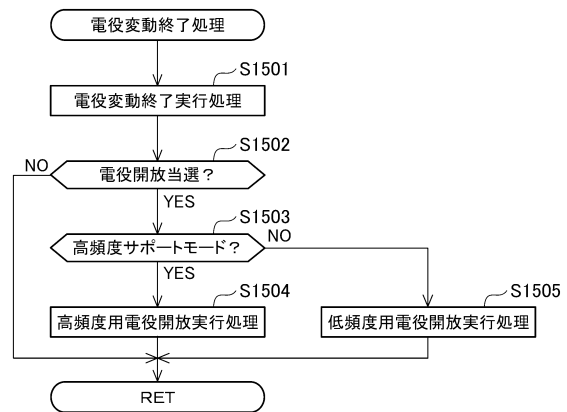
40

50

【図 153】



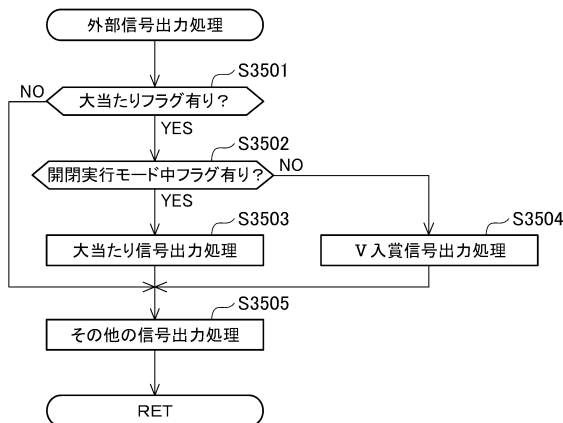
【図 154】



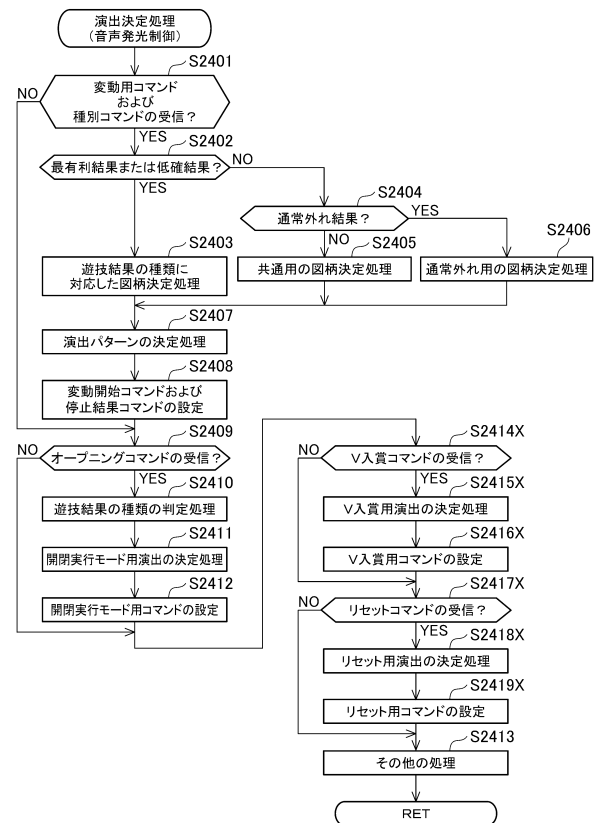
10

20

【図 155】



【図 156】

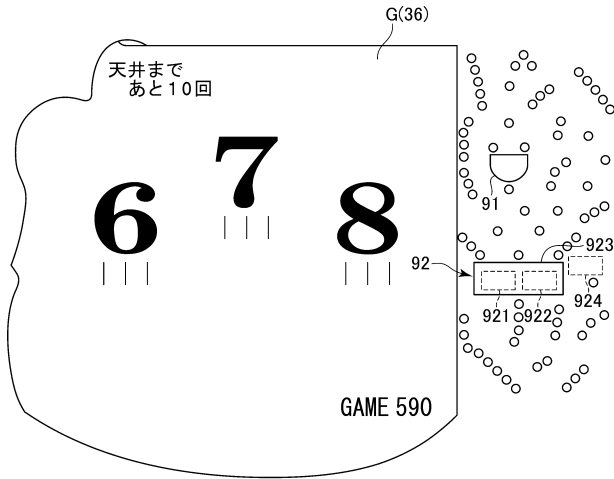


30

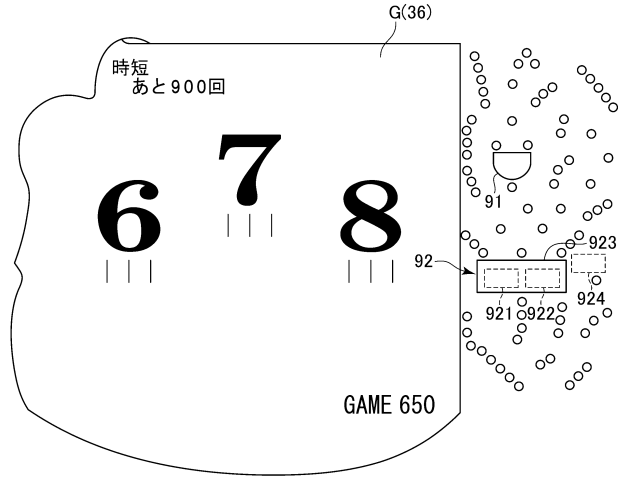
40

50

【図 157】

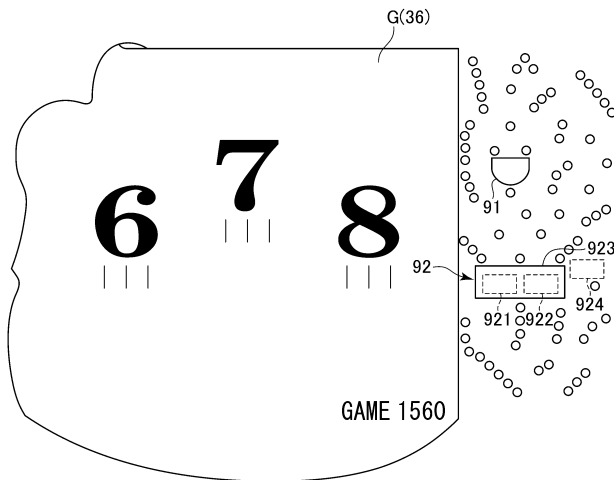


【図 158】

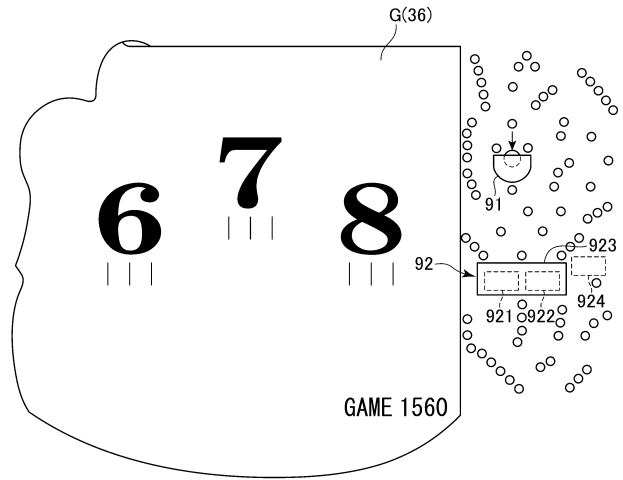


10

【図 159】



【図 160】



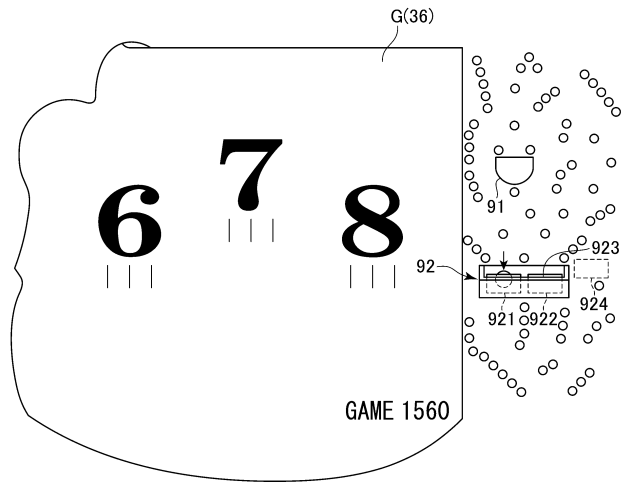
20

30

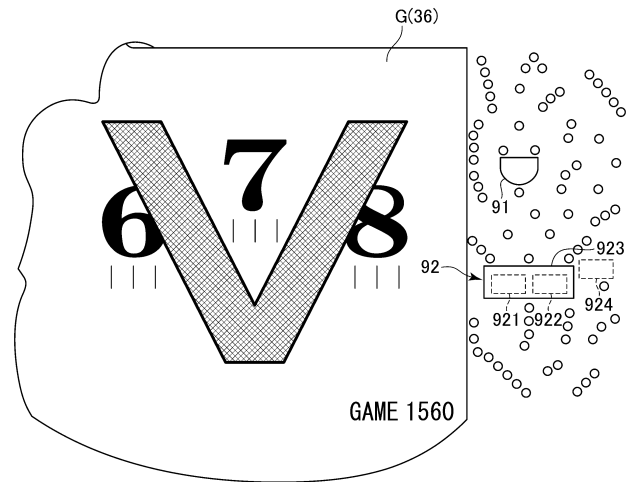
40

50

【図 161】

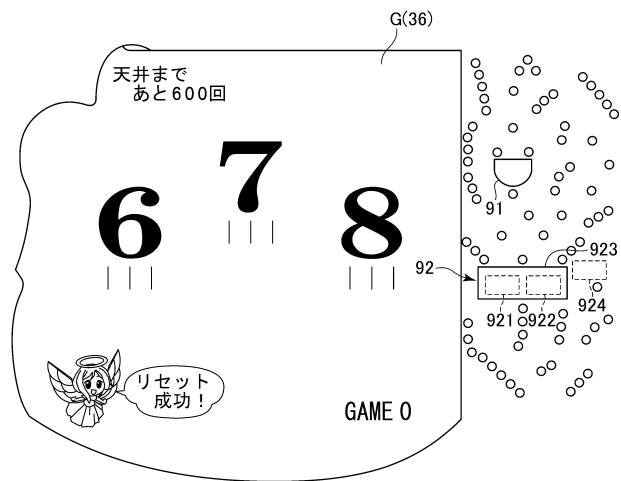


【図 162】

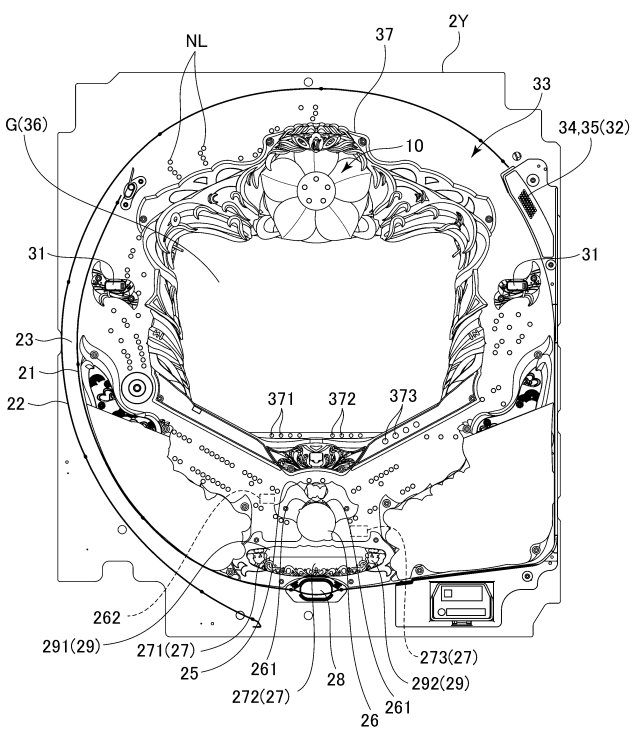


10

【図 163】



【図 164】



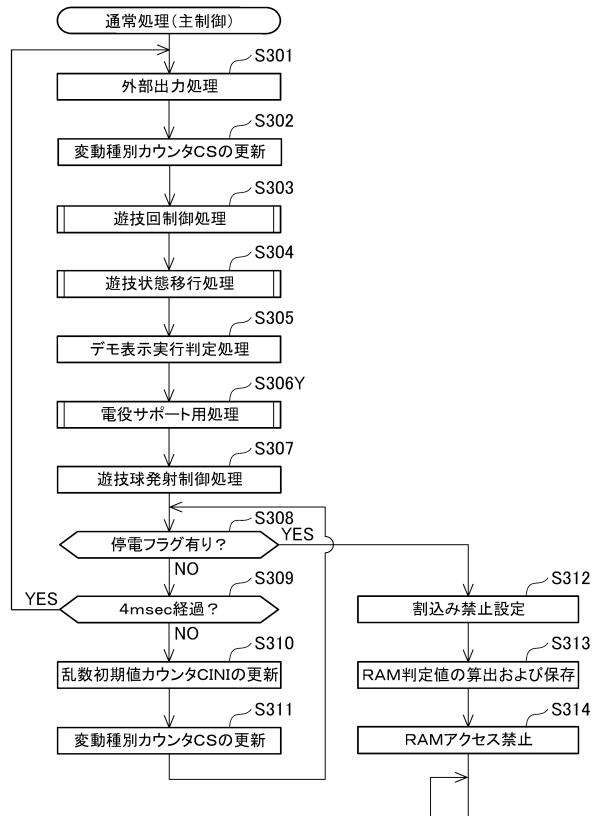
20

30

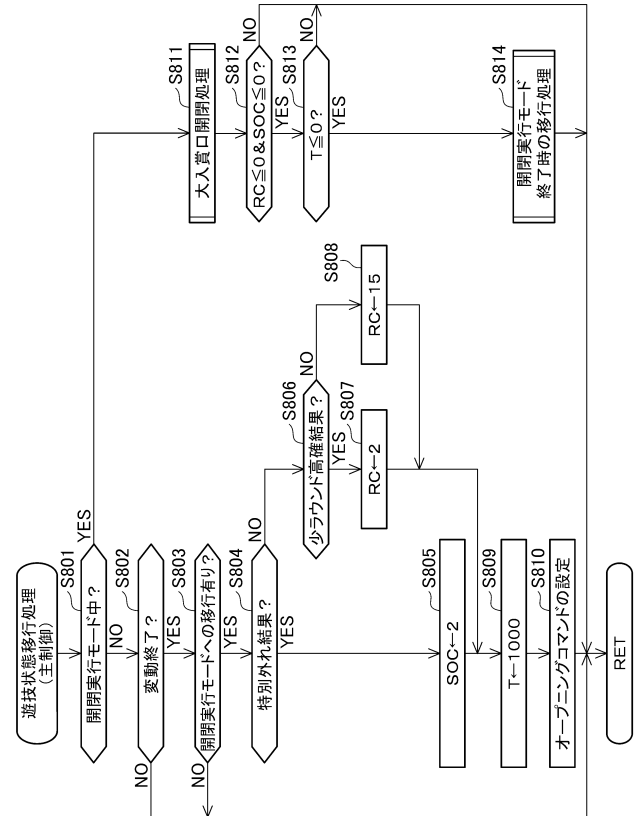
40

50

【図 169】



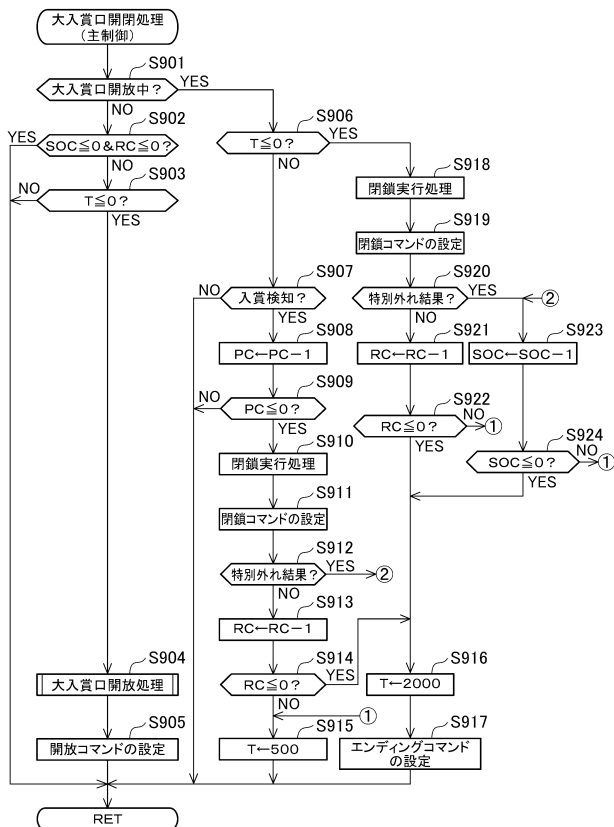
【図 170】



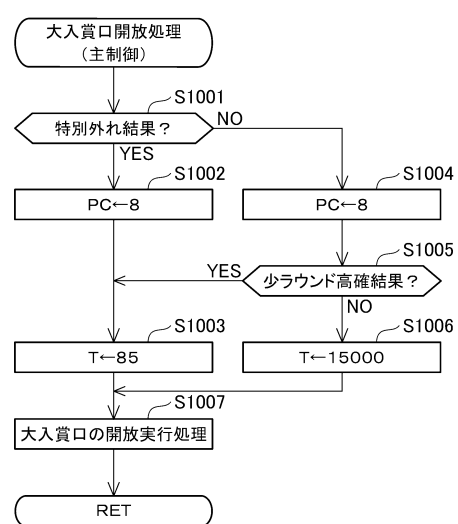
10

20

【図 171】



【図 172】

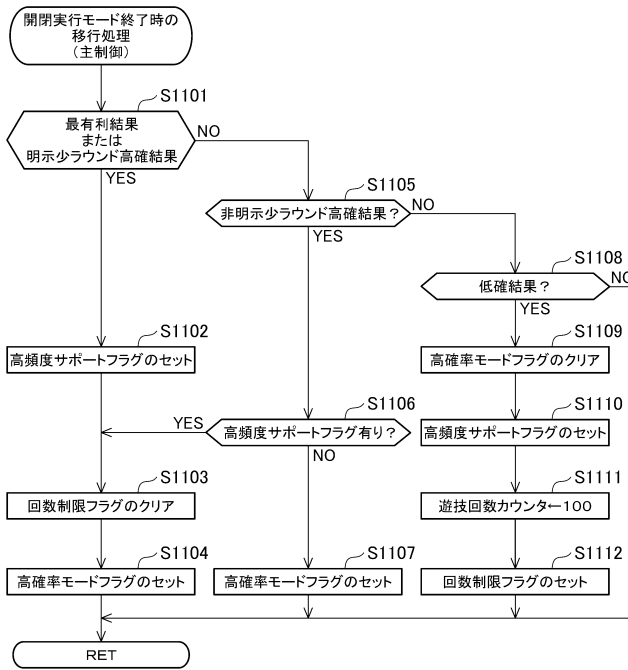


30

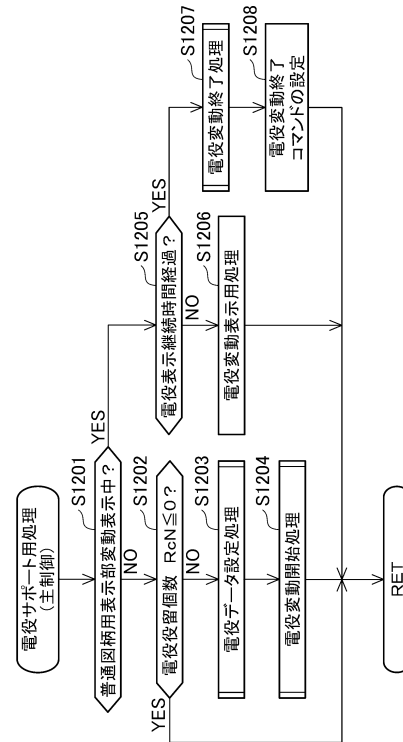
40

50

【図 173】



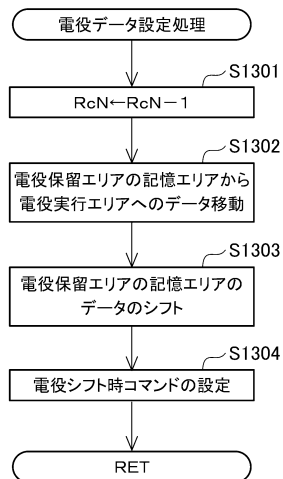
【図 174】



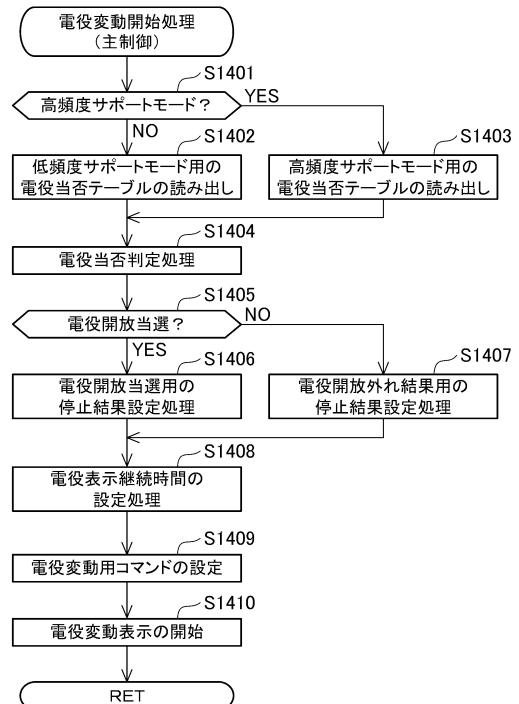
10

20

【図 175】



【図 176】

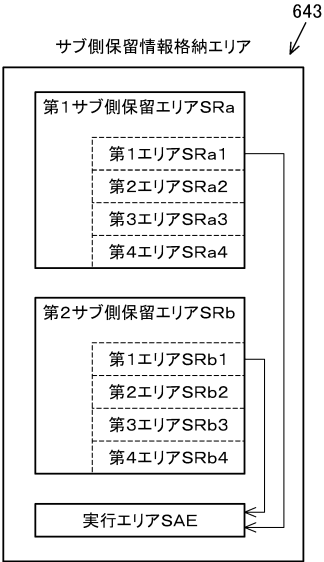


30

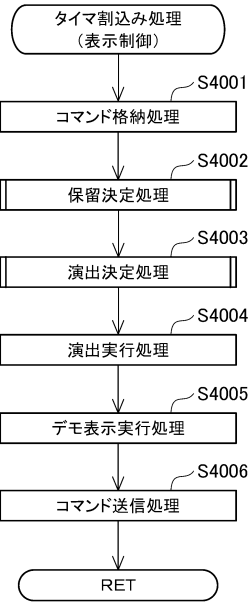
40

50

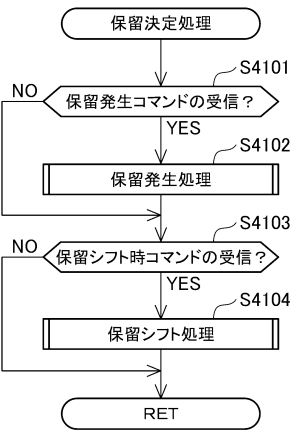
【 図 1 8 1 】



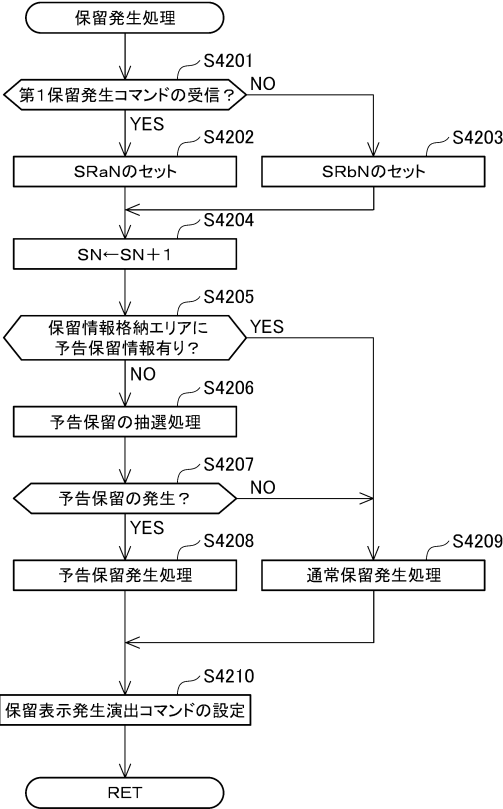
【 図 1 8 2 】



【 図 1 8 3 】



【 図 1 8 4 】



10

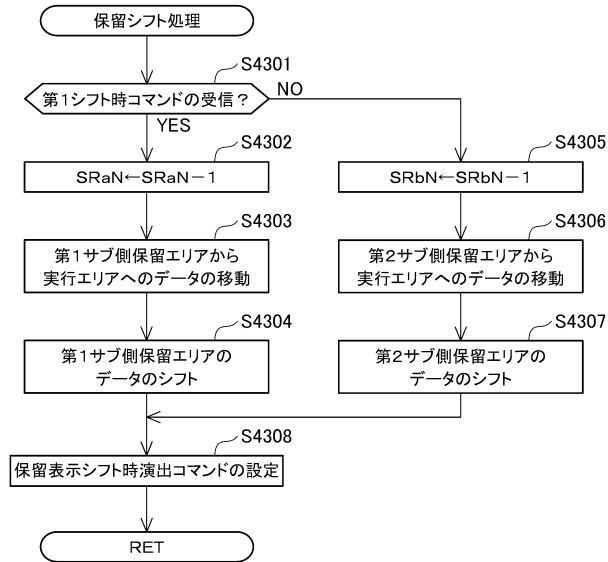
20

30

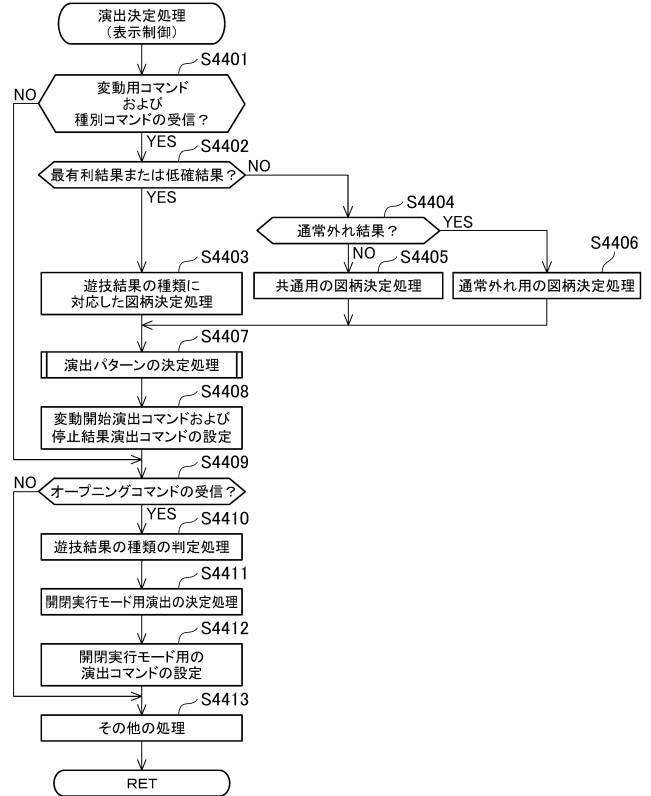
40

50

【図 185】



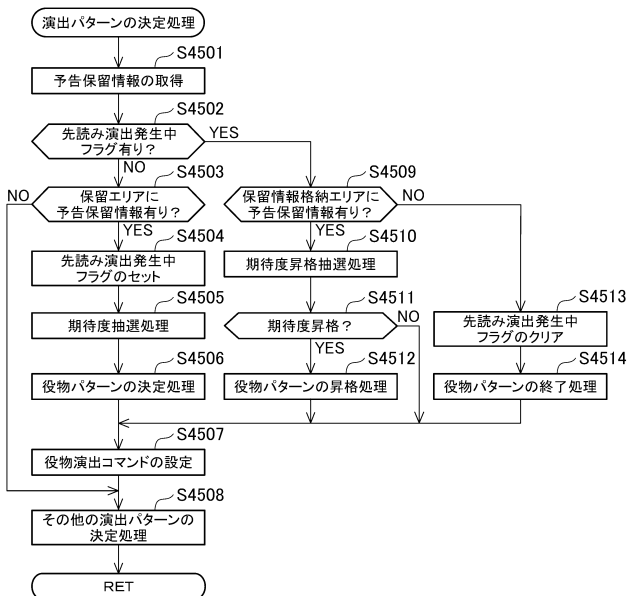
【図 186】



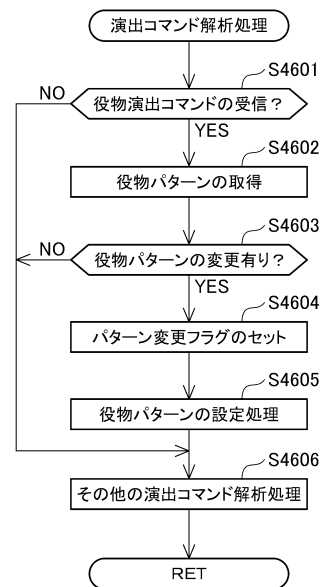
10

20

【図 187】



【図 188】

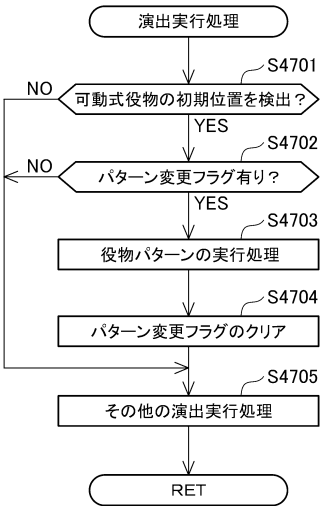


30

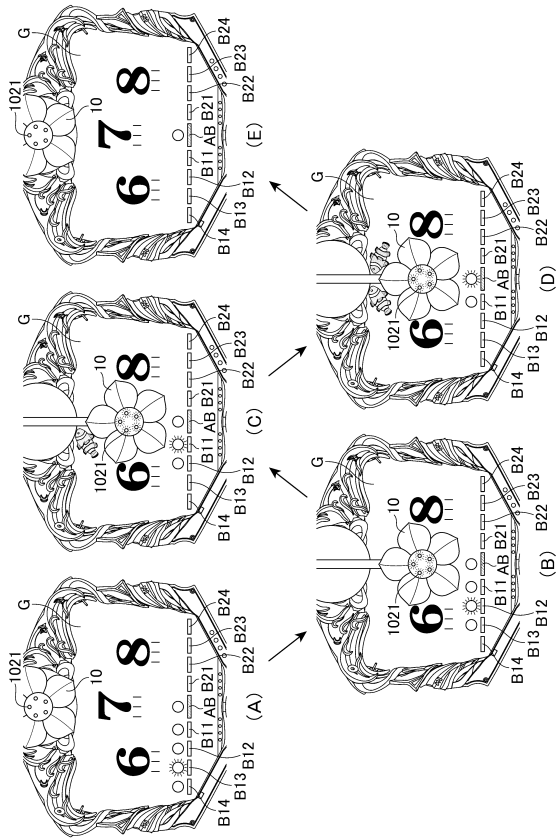
40

50

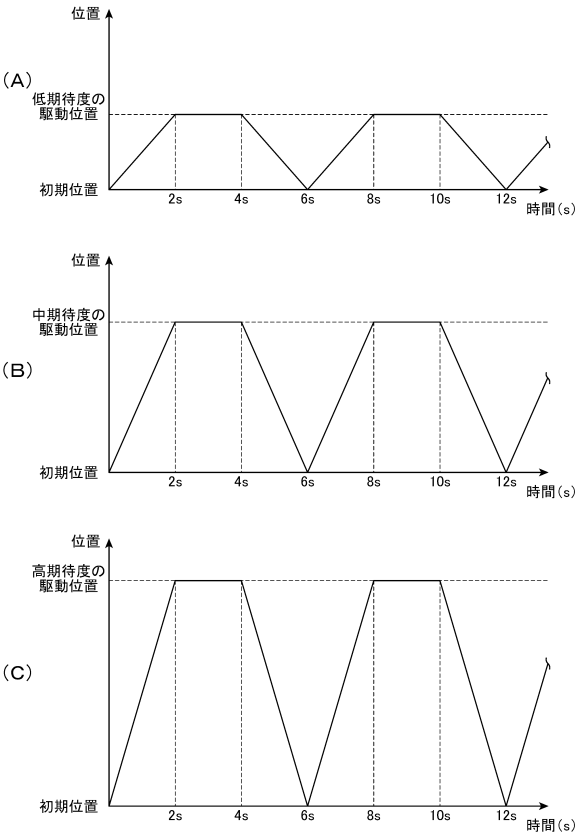
【図 189】



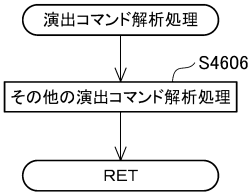
【図 190】



【図 191】



【図 192】



10

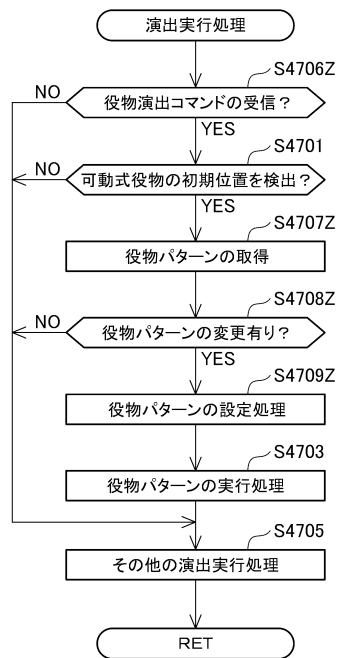
20

30

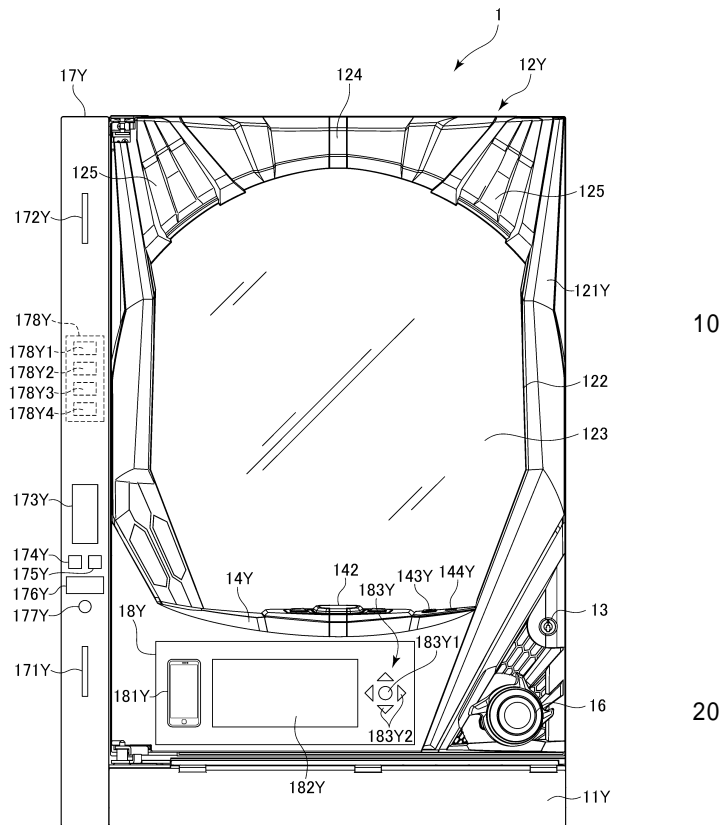
40

50

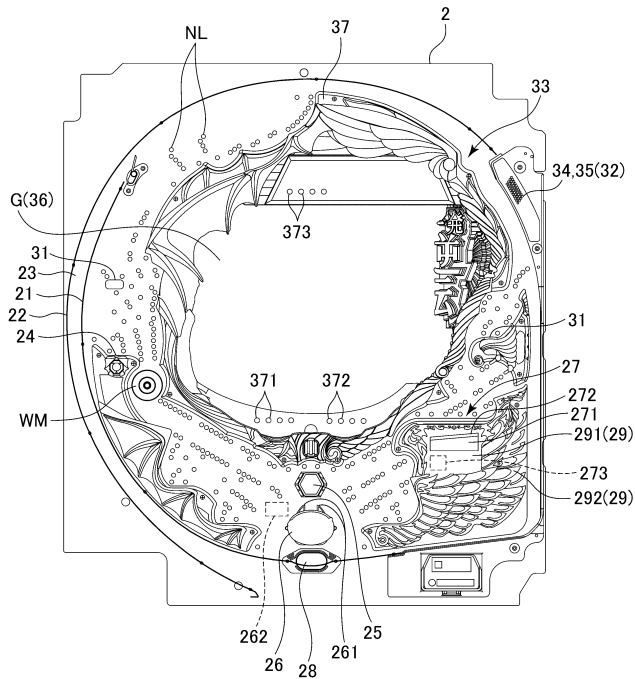
【図 193】



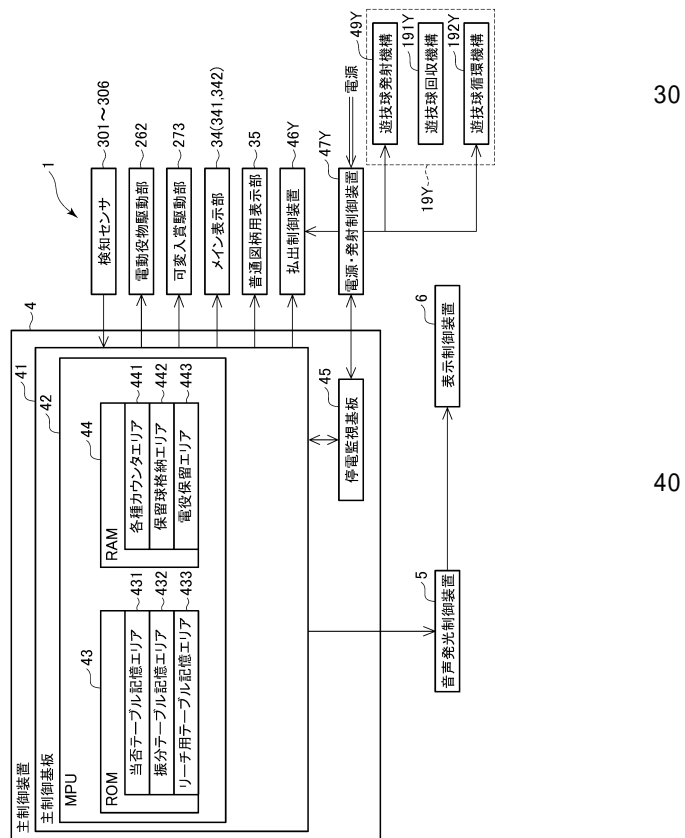
【図 194】



【図 195】



【図 196】



10

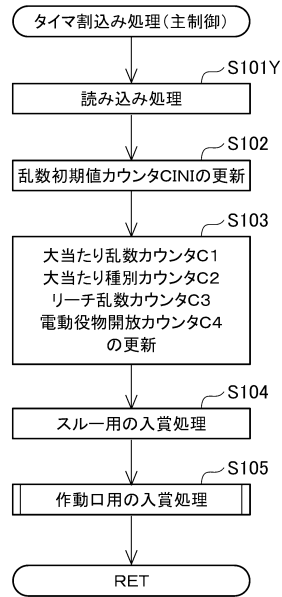
20

30

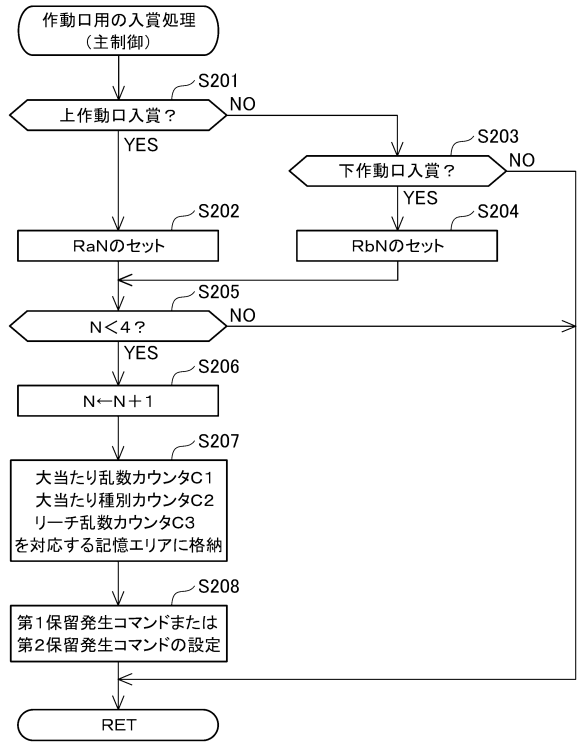
40

50

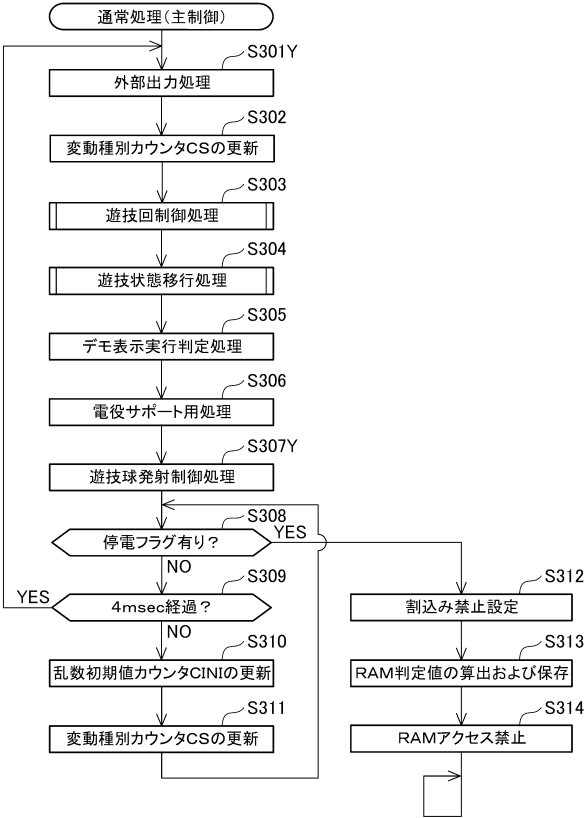
【図 197】



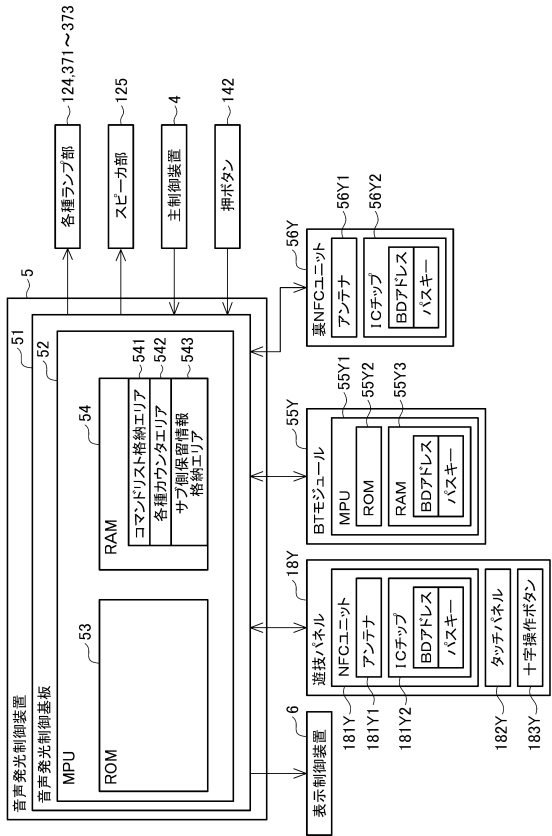
【図 198】



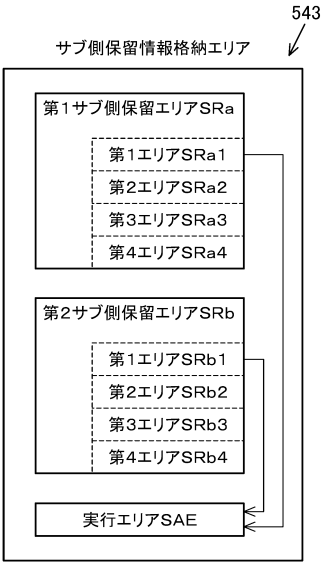
【図 199】



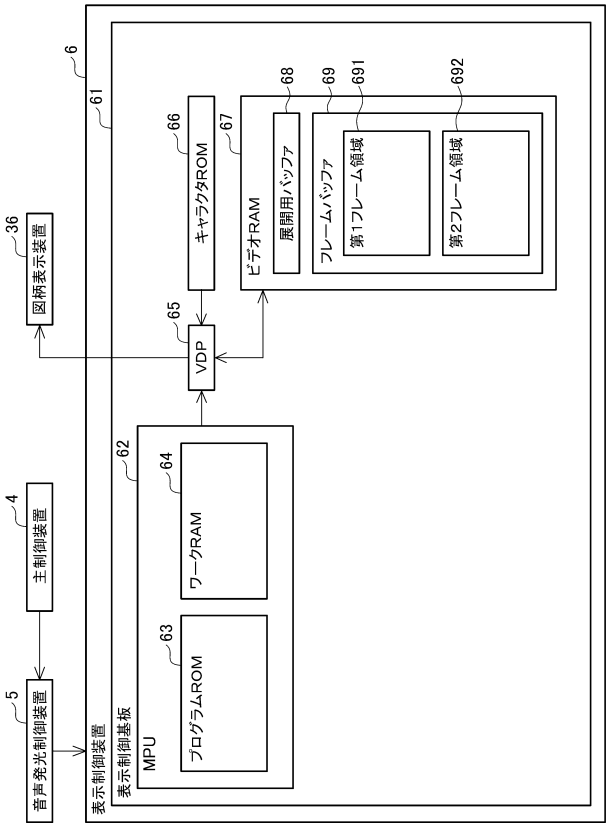
【図 200】



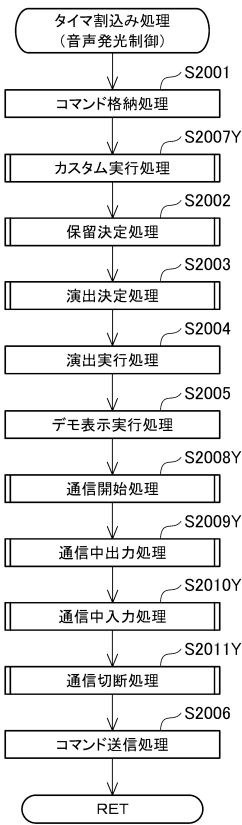
【図 201】



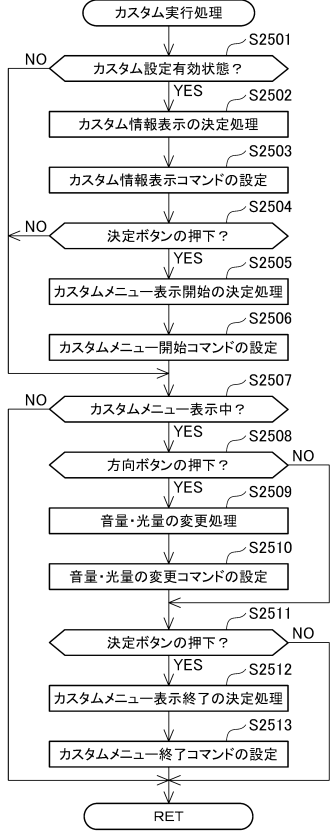
【図 202】



【図 203】



【図 204】



10

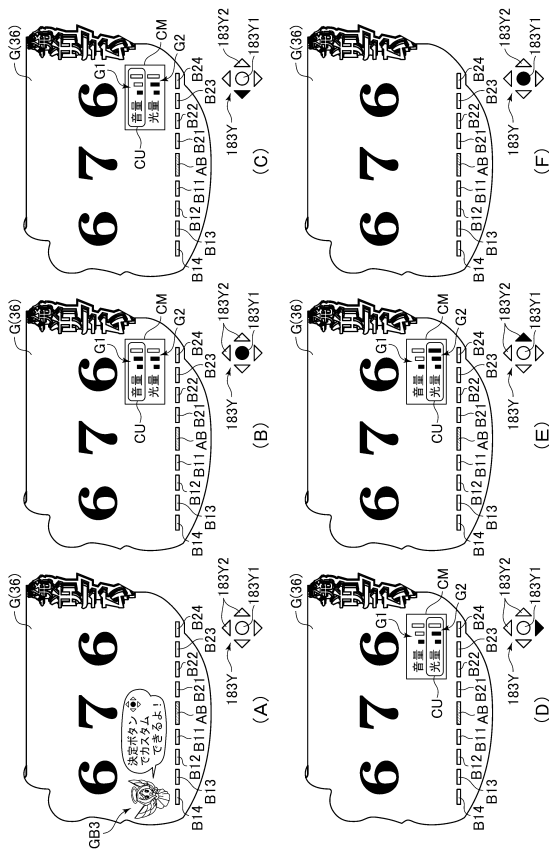
20

30

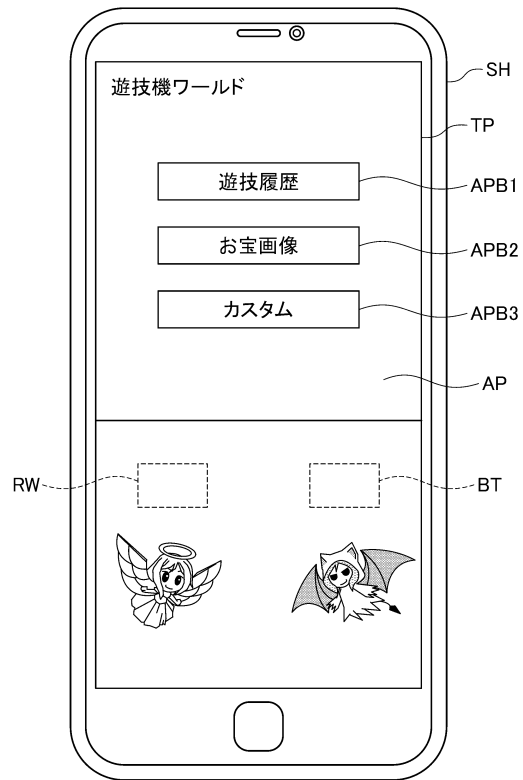
40

50

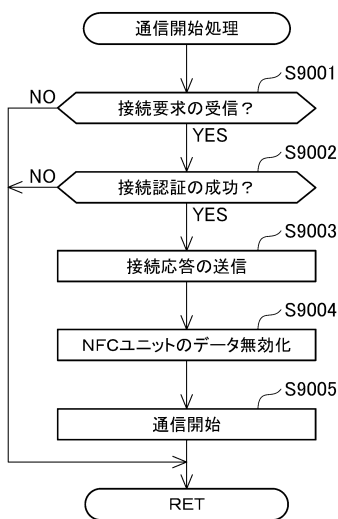
【図 2 0 5】



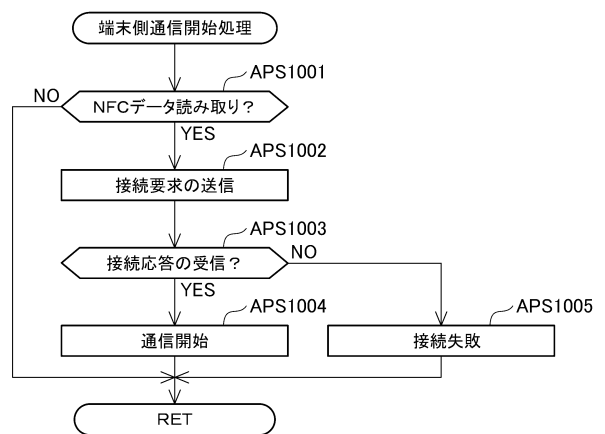
【図 2 0 6】



【図 2 0 7】



【図 2 0 8】



10

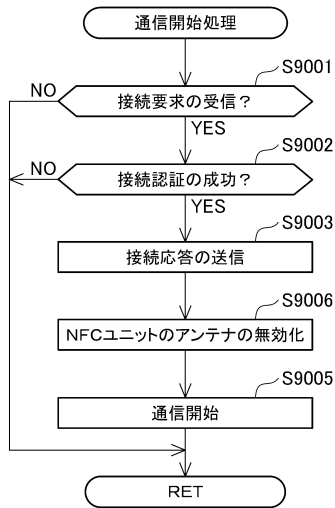
20

30

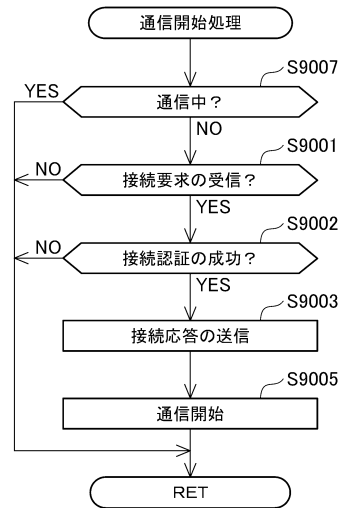
40

50

【図 2 0 9】

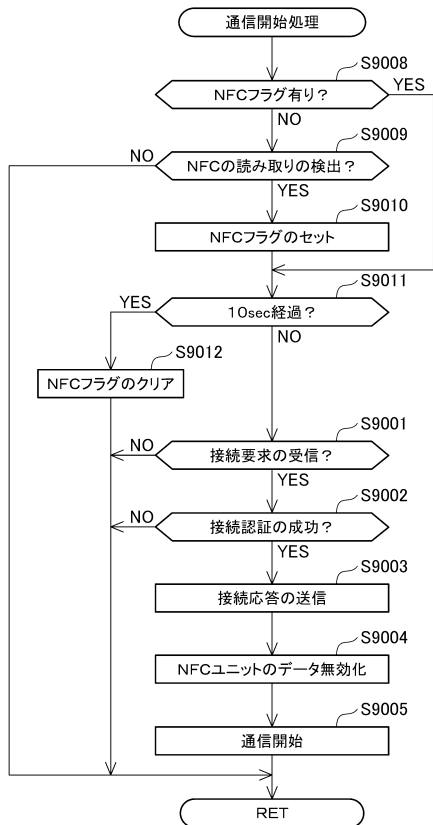


【図 2 1 0】

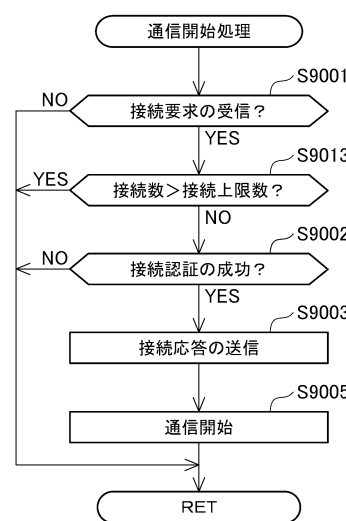


10

【図 2 1 1】



【図 2 1 2】



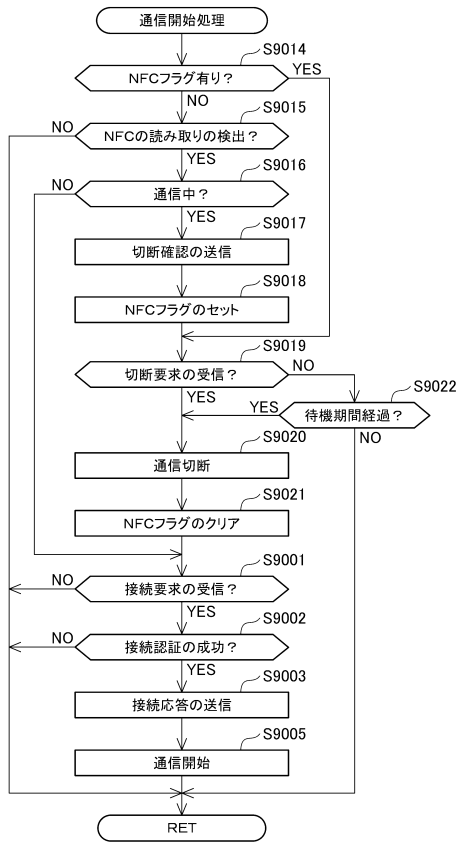
20

30

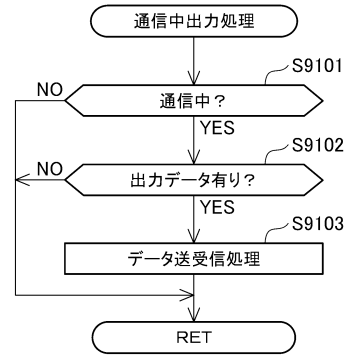
40

50

【図 2 1 3】



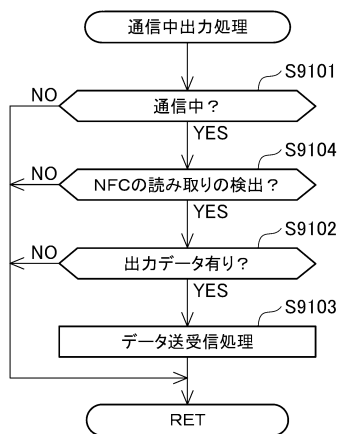
【図 2 1 4】



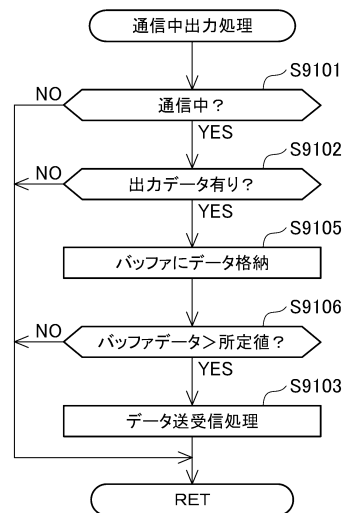
10

20

【図 2 1 5】



【図 2 1 6】

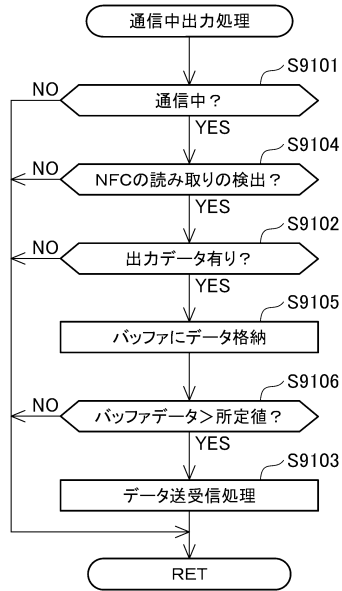


30

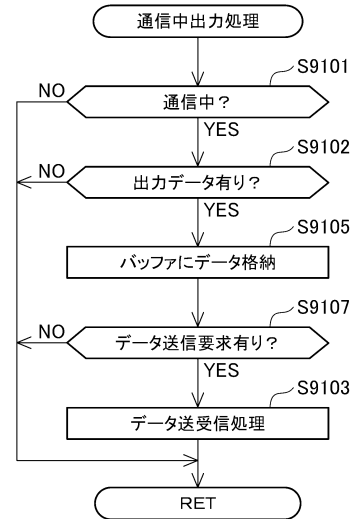
40

50

【図 2 1 7】

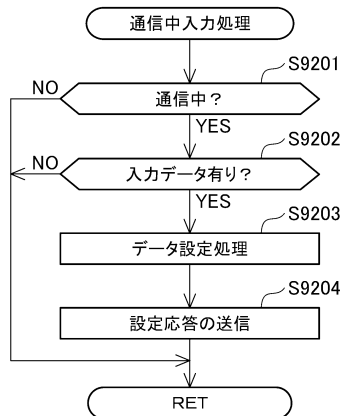


【図 2 1 8】

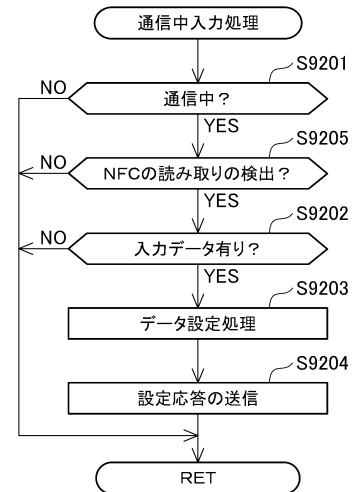


10

【図 2 1 9】



【図 2 2 0】



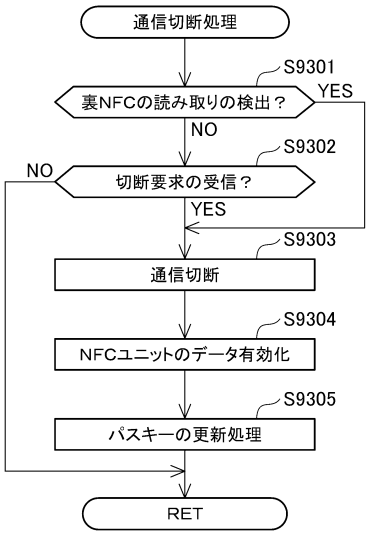
20

30

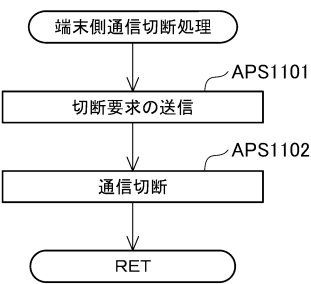
40

50

【図 2 2 1】

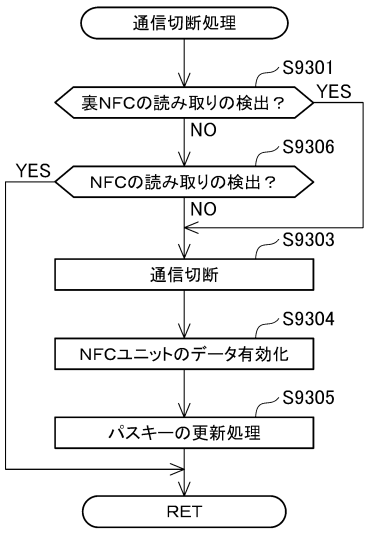


【図 2 2 2】

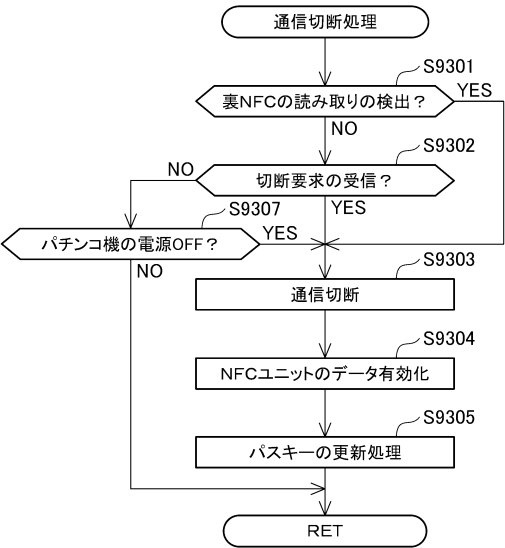


10

【図 2 2 3】



【図 2 2 4】



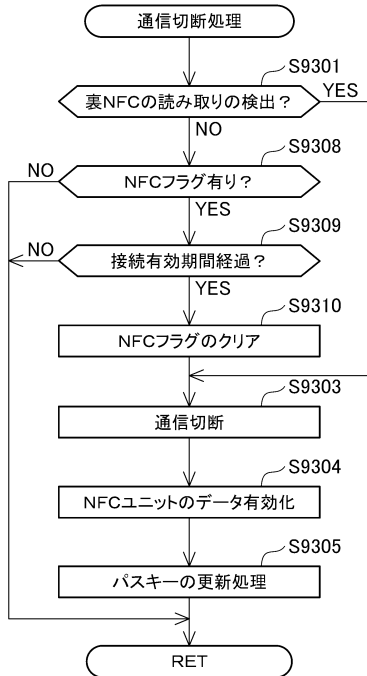
20

30

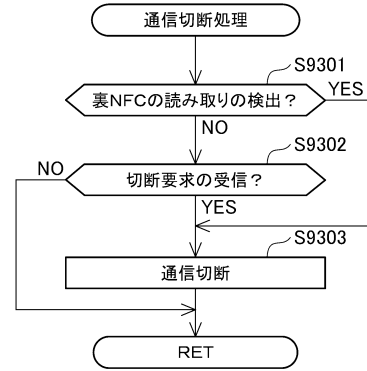
40

50

【図 2 2 5】



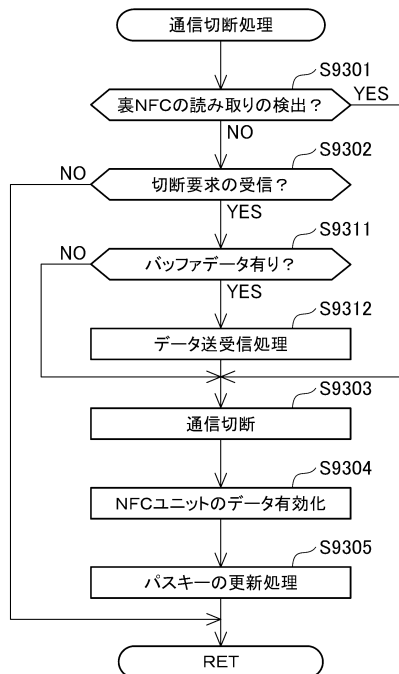
【図 2 2 6】



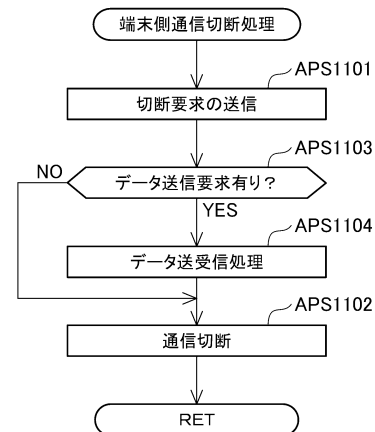
10

20

【図 2 2 7】



【図 2 2 8】

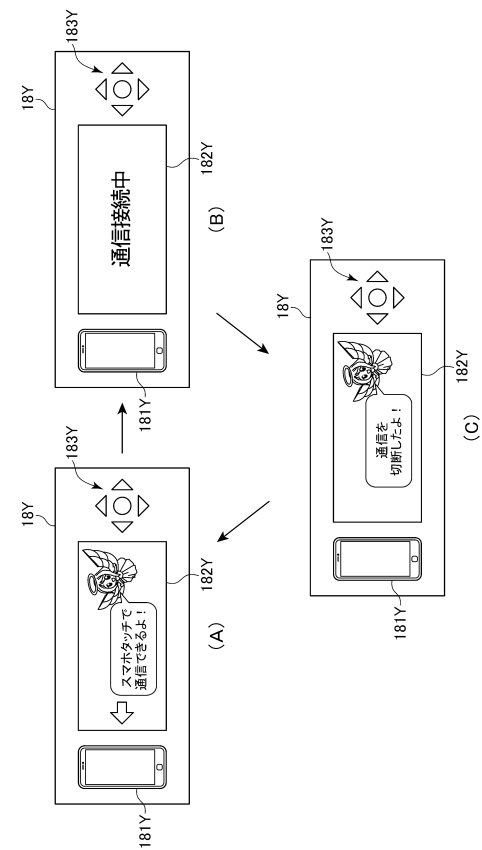


30

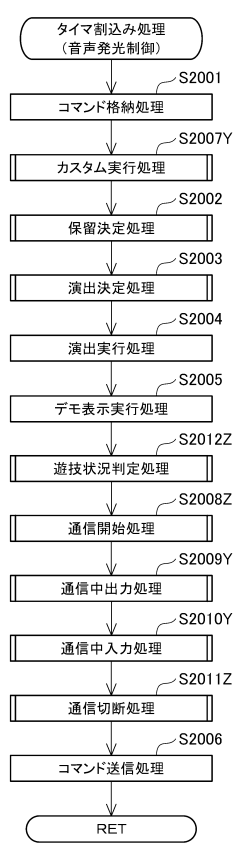
40

50

【図 2 2 9】



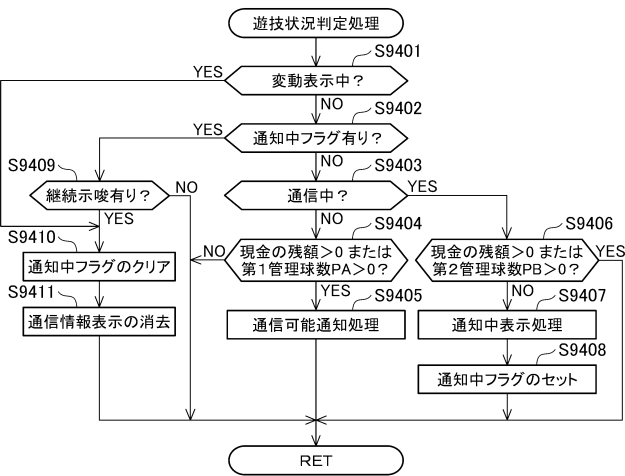
【図 2 3 0】



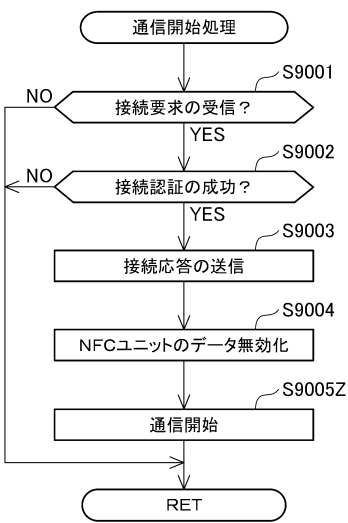
10

20

【図 2 3 1】



【図 2 3 2】

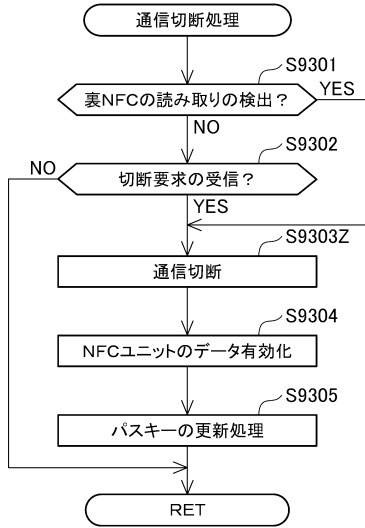


30

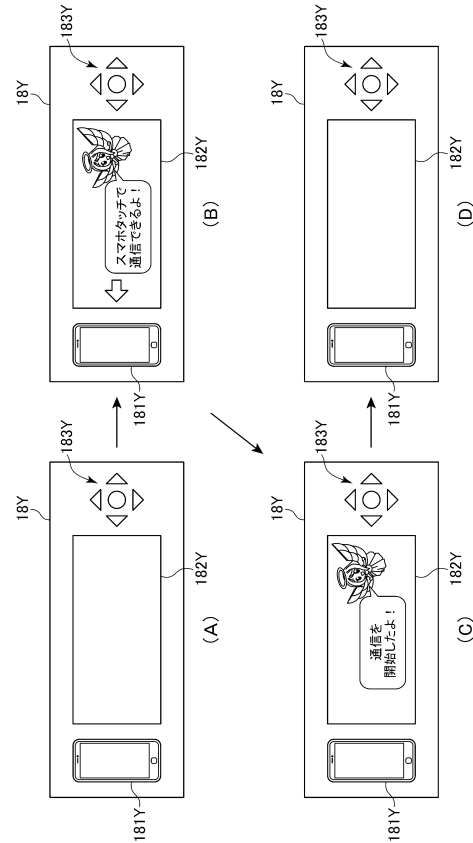
40

50

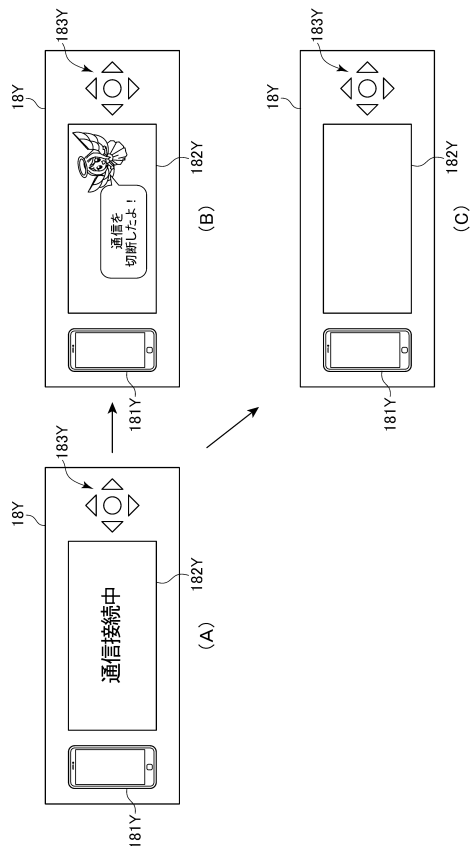
【 図 2 3 3 】



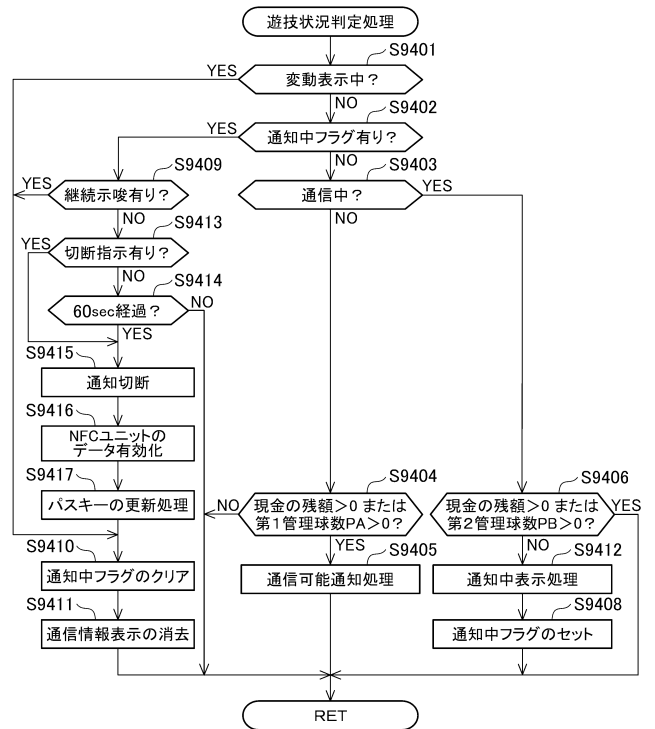
【 図 2 3 4 】



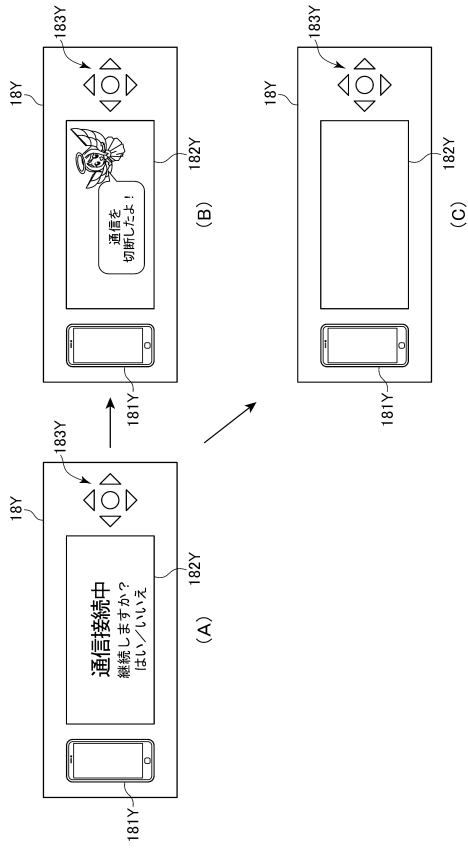
【 図 2 3 5 】



【 図 2 3 6 】



【図 2 3 7】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 大森 敏章
愛知県名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号 株式会社三洋物産内
(72)発明者 梶田 武志
愛知県名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号 株式会社三洋物産内
F ターム (参考) 2C333 AA11 CA29 CA50 CA53 FA05 FA09 FA19